

LEVEL

Sayı: 173 Ay: Haziran Fiyatı: 6.90 TL (KDV Dahil)

Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

2011 - 06 - ISSN 1301-2134

Call of Duty: Modern Warfare 3

Activision Blizzard, Londra'da Call of Duty: Modern Warfare 3'ü E3 öncesi dünyanın çeşitli yerlerinden gelen basın mensuplarına nefes kesici bir sunumla tanıttı. Şimdi oyun MW3 olunca Londra'dan döndüğüm gün ofiste etrafımı sardılar tabii ki. **Yeni Call of Duty nasıl olmuş?** Infinity Ward, perde arkasından oyunu Sledgehammer Games'e mi yaptırmış? Sledgehammer Games işi kıvrabilmış mı? Yoksa efsaneyi öldürmüştür mü? Oyun içi grafikler nasıl? Multiplayer özellikler nasıl? Anlatsana abi ya... "Durun, gelmeyin üstüme üstüme, anlatacağım yahu!" dedim. *Devamı 36. Sayfada*



Mass Effect 3

Ellerim kasıyor; para mı gelecek acaba? Yok yok, bunca zamandır beklememe degecek güzel bir RPG geliyor bence. BioWare beni bir zamanlar nasıl da mutlu ederdi; her yaptığı hareket karşısında öylece kalakalardım. Fakat Dragon Age'den sonra kendiliğinden aram biraz açıldı ama bu açılığı da ortadan kaldırılmayı bildi firma. Döneminde piyasaya çıkan Mass Effect ve sonrasında beni bir kat daha mutlu eden, serinin ikinci oyunu, tam da aradığım cinste bir RPG oynamama imkan vermişti. *Devamı 48. Sayfada*

L.A. NOIRE

Rockstar Games'ten son dönemin en iyi aksiyon oyunu

Yalan neden söylenir? Söyledim mi? Hayvanlar neden yalan söylemez, hiç düşündünüz mü... Çünkü yalan söylemek akıl işidir. Belirli bir zeka ister ki buradaki IQ seviyesinin çok da yüksek olduğunu söylemek zor.

Ceşit çeşit yalan vardır. Beyaz yalanı, pembe yalanı, yok mor üstüne çizgili... İnsanlar yalan söylemek istesin, bahaneleri de hazırlır zaten.

Daha küçüklükten başlanır yalan söylemeye. "Aaa, buranın hali ne böyle?!" der anne

mesela, yerdeki kırık tabakları göstererek. "Şey, anne, demin ben burada sessizce oturuyordum, sonra çok acayıp bir ses geldi. Benim topum düşmüş meğerse 12. kattan aşağıya, onu geri atmak istemiş arkadaşlar ama pencere kapalıydı. Top pencereye çarpa çarpa pencereyi açmış, pencere de dolaba çarpmış, tabakları da ucunda duruyormuş, düşmüş..." Sessizce oturan çocuk, telepatik olarak bunları anlıyor; çünkü veanne de biz çizgi-film kahramanı olduğu için herhangi bir zekaya sahip değil... *Devamı 72. Saytada*



DiRT 3

Tarihini hatırlayamam şimdi ama DiRT 2'nin kökünü yeni kurutmuşken DiRT 3'ün haberini almıştım; hatta bir de ilk bakış yazısı nasp olmuştı bana ki o dönem çıkan haberlerin içeriğine göre DiRT 3'te karlı - buzlu pistlerin yanı sıra gece yarışları olacaktı. Yarış oyunlarında buzlu pistlere ne kadar uyuz olsam da gece yarışları, DiRT serisinin görsel kalite anlayışını da hesaba katınca istahımı kabartmıştı. Daha da ötesi, "Gymkhana" diye bir terimden de haberim olmuştu

ve tabii ki DiRT 3'te bu olay da yer alacaktı. Gymkhana'nın kabaca "ralli otomobilleriyle hatırlayın yemek" dediğini da söyle bir hatırlayalım yeri gelmişken. *Devamı 80. Sayfada*

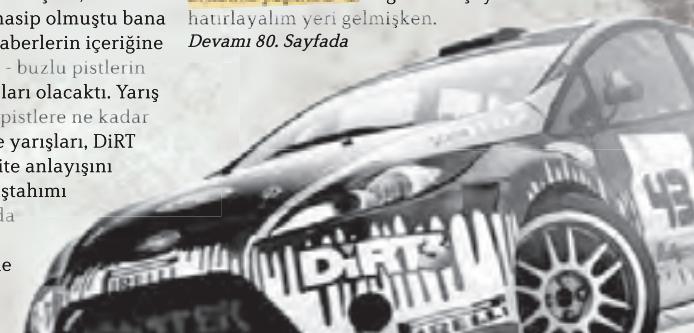


SüperCan

Thor'u izlediniz mi? Evet mi? Tamam, o zaman Marvel kahramanlarını seviyorsunuz demektir. Spider-Man'in yeni filmi gelse diye düşünüyorsunuz, Incredible Hulk'in The Avengers'da nasıl bir role sahip olacağını merak ediyorsunuz ve Iron Man'ın animesinin nasıl olduğunu çoktan öğrenmişsiniz demektir. Peki bu kahramanların tamamıyla Türk bir yapımda yer aldığı söylesem, neler hissedersiniz? Ben heyecanımı gizleyemedim ve oyuna anında balıklaştım daldım ve bakın, Sobee'nin ellerinden neler çıkmış...

Yemyeşil ağaçlar

Bu oyunda ilk olarak ilgimi çeken konu grafikler oldu; çünkü ağaçların salınışı, yemyeşil cimeler, SüperCan'ın hareketleri daha ilk saniyeden beni etkilemedi başarıyla. *Devamı 16. Sayfada*





ÖZGÜRLÜKTEN KAÇIŞ

Grand Theft Auto'nun yıllar içinde geçirdiği evrim, Rockstar Games'in genel politikasına da yansımaya başladı sanki. San Andreas'tan GTA IV'e geçişte sergilenen tutum ve alınan kararlar, firmanın yeni oyunu L.A. Noire'da da kendini hissettiriyor.

Nasıl ki San Andreas'taki özgürlük ve zengin içerik GTA IV'te yoktu, GTA IV'teki görsel kalite ve detaylar da San Andreas'ta yoktu. Bu bir tercih, bir seçim yapımcılar için. Yeni nesil oyuncuların büyük bir kısmının teknik detaylara daha fazla önem verdiği bir gerçek ve yapımcılar da bu talebe göre hareket etmeyecektir.

Bahsettiğim geçiş, şimdi de L.A. Noire'da karşımıza çıkıyor. Oyunun teknik açıdan ne kadar başarılı olduğu ve yüz detayları konusunda ne kadar büyük bir iş becerdiği ortada. Oyun tarihinin en "gerçek" yüz animasyonları var karşımızda, teknik beceri en üst seviyede ama ya özgürlük? İstediğiniz tek şey özgürlükse ciddi anlamda hayal kırıklığına uğrayacaksınız ama buna rağmen belki de oyun tarihinin en iyi dedektiflik oyunuyla karşı karşıya olduğumuzu da unutmayın.

Kapağımızı L.A. Noire ile süslemeye karar versek de sanızın birçoğunuza için çok daha önemli bir başlık olan Call of Duty: Modern Warfare 3'ü de es geçmedik. Oyunun İngiltere'de gerçekleştirilen özel etkinliğine katıldık, Activision yetkilileriyle özel bir röportaj yaptık ve gördüklerimizi anbean sizlere aktardık.

Şimdi tercih sizin; dedektif mi olacaksınız, yoksa bitmek bilmeyen savaşçı mı devam edeceksiniz? Keyifli okumalar...

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr



- Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL, 15. yıl kutlamalarına başladığı özel Crysis 2 sayısıyla son yılların rekorunu kırdı. Tahmini satış rakamı 15.000 olarak belirtilen özel sayımızın net satış rakamıysa 16.512 olarak kayıtlara geçti.



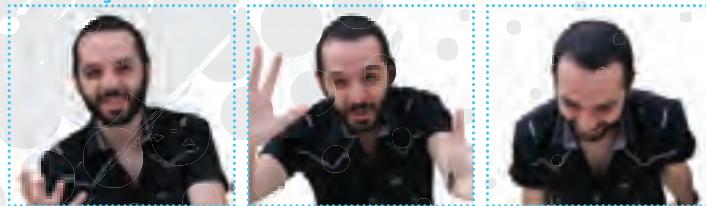
- Sony Türkiye, bu ay piyasaya sürülecek olan inFamous 2 için aşağıdaki inFamous 2 kodları aracılığıyla 100 kişiye ücretsiz inFamous 2 tişörtü hediye ediyor. Detayları 28. sayfada bulabilirsiniz.



- Bu ay içeriğimizde yer alacağını zarftan duyurduğumuz inFamous 2 incelemesi, PlayStation Network'deki problem nedeniyle gelecek aya ertelenmiştir. Ayrıca oyunun incelemesini bu ay içinde LEVEL Online'da bulabilirsiniz.

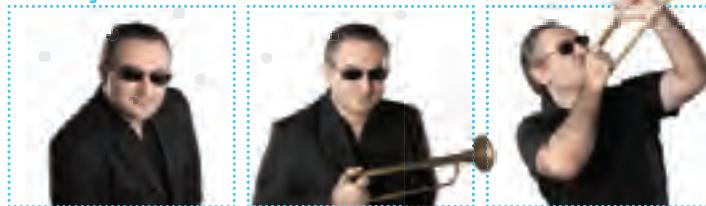
■ Uçakta doğmuş olsan ve her ülkeye vizesiz giriş hakkın olsa hangi ülkede yaşamak isterdin?

Tuna Şentuna



■ Ben uçakta yaşamaya devam ederdim. Uçağı da bir güzel ele geçirdim mi, ver elini vizesiz girebileceğim tüm ülkeler!

Cem Şancı



■ Bu ne saçma bir kuraldır. Bence canı sıkılan uluslararası topluluk, "Hadi gelin, bugün eğlenceli bir karar alalım, ne alalım, aaa, uçakta doğan çocuklara piyango verelim, ahahaha, ay çokスーパー, can sıkıntısından ne yapacağımızı bilemedik. İmzalar lütfen..." şeklinde bir karar almış. Başka mantıklı bir açıklama getiremiyorum buna.

Ahmet Özdemir



■ Hmm... Bahamaları, İngiltere'yi ve Avrupa'yi eledim. İlk tercihim Güney Florida, sonra cennet vatanım Türkiye olurdu.

Ayça Zaman



■ Güneş, sıcak kumlar, masmavi deniz, renkli kokteyller, tropik meyveler ve bir ihtimal papağanlar... Oh, mis gibi valla, Maldivler'i seçiyorum!

Ömür İklim Demir



■ Heineken Fabrikası yanı, Amsterdam, Hollanda.

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztnaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Emrah Gürkan bro@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uyan erdemcnk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

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

Umit Oncel 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 Müdürü:

Sevil Hosman, shosman@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kirımlıoğlu

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 Sadıkoglu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

Doğan 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.

TÜRKİYE'NİN IŞIK HİZINDA FİBER İNTERNETİ

TURKCELL SUPERONLINE'DA

1000 Mbps

Dünya standartlarının üzerinde,
100 Megabite ve hatta 1000 Megabite
varan hızlarla dilediğiniz müziği anında,
merak ettiğiniz filmi bir dakikadan
daha kısa sürede indirin,
en yüklü dosyaları göz açıp kapayıncaya
kadar paylaşın.

İşik hızında internet çağına
hoş geldin Türkiye.



► 0850 222 0 222 • www.superonline.net

TURKCELL
SUPERONLINE

Bahsedilen süreler, DVD kalitesinde 4,7 GB film, 4 MB müzik verisi ve 2 MB fotoğraf için teorik olarak verilmiştir. 1000 Mbps, varsayılan en yüksek ev kullanımını bağlantı hızıdır. Turkcell grup şirketi olan Superonline tarafından sunulan fiber internet, hızının verildiği bölgelerde (su anda 10 ilde) geçerlidir. Turkcell Superonline sadece telif hakları yasasına uygun sitelerden film ve müzik indirilmesini destekler. Ayrıntılı bilgi için: www.superonline.net veya 0850 222 0 222



L.A. Noire Sayfa 72

Birbirinden değerli oyunların altında imzası bulunan Rockstar Games, bizi bu kez Los Angeles'in suç dolu sokaklarına götürüyor.

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

34 Pixel Junkie

DOSYA KONUSU

- 36 Call of Duty: Modern Warfare 3
- 64 Masaüstü Rol Yapma Sanatı

İLK BAKIŞ

- 44 Rage
- 46 Starhawk
- 48 Mass Effect 3
- 52 Prey 2
- 54 BioShock Infinite
- 58 Dragon's Dogma
- 59 Alice: Madness Returns
- 60 Warhammer 40.000: Space Marine
- 61 Catherine

62 Doktorlar

İNCELEME

- 72 L.A. Noire
- 80 DiRT 3
- 84 Mount & Blade: With Fire and Sword
- 86 Darkspore
- 87 The First Templar
- 88 The Witcher 2: Assassins of Kings





DiRT 3 Sayfa 80

Colin McRae adını kalbimizde yaşatan seri, yine olağanüstü, yine heyecan dolu yarışlara ev sahipliği yapıyor.

90 Brink



94 Snuggle Truck

96 Thor: God of Thunder

97 Crazy Machines Elements

97 Cubetastic

97 Don't Take it Personally,
Babe...

97 Icebreakers

98 Role Playing Günlükleri

101 Donanım

108 Rehber

114 Market

118 Kültür & Sanat

122 Rocko@Psikiyatır

124 Kare

130 LEVEL 174

LEVEL DVD 173

DEMOLAR

Anomaly - Warzone Earth
Crazy Machines Elements
Cubetastic
Faery: Legends of Avalon
Icebreakers
LEGO Pirates of the Caribbean
Mount & Blade:
With Fire & Sword
Vesuvia

BEDAVA OYUNLAR

Offroad Racers
TAGAP
The Battle for Wesnoth

KURULUM DOSYALARI

9Dragons

VIDEOLAR

Ace Combat: Assault Horizon
Alice: Madness Returns
Call of Duty: Modern Warfare 3
Dead Island
Diablo III
Driver: San Francisco
Duke Nukem Forever
Fallout: New Vegas
F3.A.R.
Hitman: Absolution
L.A. Noire
LotR: War in the North
Mount & Blade: WFS
Need for Speed: The Run
Prototype 2
Rage
Red Faction: Armageddon
Rocksmith
Sonic Generations
Soulcalibur V
Unreal Engine 3

FİLM FRAGMANLARI

Green Lantern

LE-VİD'DE BUAYA



MSI Overclocking Master Arena 2011

Cevahir Otel'de gerçekleşen etkinlikte tanıtımda olan tüm ürünlere bir bakış.

PC Topluyoruz

Geçen ay problemler yaşayan "PC Topluyoruz" bölümünün ilk ve ikinci kısmı.

POSTA

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

Paranız yetiyorsa atın: inbox@level.com.tr

ÇOK BÜYÜK BİR DERDİM VAR

Merhaba tüm LEVEL çalışanları ve Tuna Abi. İki adet sorum olacak...

1. Lütfen bana yardım edin. Portal 2 çıktığında bambamları ikna edip o gün kredi kartı ile Steam'den satın aldım ama arkadaşlarım beni babamdan daha iyi tanmışlar sanki... Portal 2'yi aldığımız sırada girdiğim bütün kredi kartı bilgilerini Steam kaydetmiş. Ben dur durak bilmenden Magicka, Portal, Portal 2 (Oysa ki sadece bunu alacaktım...), Left 4 Dead 2, Killing Floor, Half-Life 2 ve bölmümleri vb. derken, bugün de indirimde diye arkadaşımı kendime, Need for Speed: Shift alınca, bir anda gözümün önünde bir ışık belirdi. N'apıyorum ben?! Lütfen bana yardım edin. Şu an da gözüm Assassin's Creed: Brotherhood ile Crysis 2'ye anya anda bakıyor! Durdurun beni!

Seni durduracak olan biz değiliz İlhan; bizzat baban seni Venüs'e yollayacak gibi duruyor.

Adamcağız bir tane oyun al diye vermiş kredi kartını, eve gelmiş bin tane! (Cevap Nar.) Gözünün önünde beliren ışık, babanın sınırden alev alıp bildiğin "Fireball'a" dönüşmüş hali. Yerinde olsam kaçırdım. Bak ne geldi aklıma; küçükken ablamlı ben itişiyor muyduk, bir şeyler yapıyorduk ve sehpalanın üzerindeki işlemeli, kakmalı-oymalı vazoyu düşürdük ve parçaladık. Annemin şerrinden o kadar çok korkuyorduk ki direkt olarak evden kaçtık. Evet, vazo düştü, kırıldı, beş saniye geçmemişti ki biz apartmanın sokak kapısından çıktıyorduk. O yaşıta nereye gidiyoruz, sokakta bizi bulsa birileri ne yapar, bunları hiç düşünmeden... O yüzden sen de bohçanı al git bence. Ya da babana her şeyi itiraf et; yoksa biz edeceğiz!

2. sorum da şöyle: İyi bir miktar para birkirtmiştim ve Xbox 360 ya da PS3 almayı planlıyorum. Arkadaşlarım birkaçı, "Xbox mi? Bin üzerine uzaya götürür,

süper abil" dese de bir kaç, "PS3 almamak mı? Kratos'a büyük hakaret abil" diyor. Sizin görüşünüz nedir?

Benim görüşüm Sarelle gofret. Yeni çıktı ve inanılmaz gerçekten. Üstüne binmeye gerek olmadan, sadece yiyecek uzaya gidebiliyorsun, öyle bir lezzet. (Viral reklam!) Bu tip sorulara yanıt vermeyeceğime dair şerefim ve namusum üzerine yemin etmiş olduğum için sana NGP diyorum.

3. Tuna Abi sence Brink o kadar paraya değer mi yoksa, biraz daha mı beklesek? Ya da babamdan korkup Steam hesabımı mı kapatırsam?

Brink biraz patlak çıktı be İlhan. Pek tek düzle. Online oynarsan biraz daha idare ediyor ama sebil gibi FPS varken Brink maalesef pek iyi bir iş çıkartamamış gibi duruyor. O yüzden sen hiç beklemeden Steam hesabını kapat, baban eve geldi, geliyor. Elinde de beysbol sopası... (Bu



ara da iki soru soracağım deyip üç soru sorman da gözümden kaçtı sanma.)

Sorularına cevap verip yapımlarsanız, şu içimdeki kredi kartı ekstresinden doğan karın ağrısını biraz hafifletirsiniz. Şimdi den teşekkürler. Hoşça kalın!

İlhan BULGURLU

XBOX LIVE İLE MUTLU GÜNLER

Merhaba Tuna Abi,

Xbox Live ile ilgili birkaç sorum var ve yardımını bekliyorum. Bu sıralar Xbox alacağım ama tam karar veremedim; sence ne yapsam?

Xbox 360 al. Nasıl net bir cevap, değil mi?

1. Bu Xbox Live hesapları UK ve US diye ikiye ayrılıyor mu? Nedir bu?

Şimdi söyle; aslında Amerika ve Avrupa diye ayırlıyor (Daha da ayrılıyor da diğer bölgeleri boş ver şimdilik, kafan karışmasın.) ve normalde bizim Avrupa'ya dahil olmamız gerekiyor. Avrupa'da

Modern Warfare 2 ve Black Ops, bana sorarsan gereğinden fazla abartılmış durumda

da Xbox Live'in en popüler olduğu ülke İngiltere, yani UK. Konsolu alıp Xbox Live'a bağlanmak istediğinde bir bölge seçmen isteniyor, sen de Amerika'daysan US, Avrupa'daysan da ülkeni seçiyorsun; ya da en popüler olanını...

2. Bazi forumlarda okuduğuma göre, CoD:BO harita paketlerini fala indiremiyormuşuz; Türkiye'yi kabul etmiyorum. Nedir bu olay?

Microsoft, konu Xbox 360 olunca Türkiye'yi adamadı sayımıyor. O yüzden Xbox Live'da hesap yaratırken Türkiye'yi seçemiyorum. Dolayısıyla bırak harita paketini, hiçbir şeyi indiremiyorsun... indirmek içinse, bir sonraki sorunun cevabındaki gibi yapıyorsun.

3. UK hesabı mı açmalyım, US mı? Farkları neler?

Bence UK hesabı açmalısın. Bunun için de hesabını yaratırken, internetten bir yerlerden bulacağın bir İngiltere adresini giriyorsun. Tabii böyle olunca, kredi kartının bilgileri, bu adresle uyuşmuyor ve puan ve üyelik almak için tek bir yolun kalmış:

Mağazalarda satılan puan ve üyelik kartları. Ne var ki bu kartlardan ülkemizde kolay kolay bulunmuyor! O yüzden sen de hesabını açtıktan sonra www.maximuscards.com adresine giriyor ve buradan, UK için geçerli olan puan veya üyelik kartlarını satın alıyar ve bu kartlardaki kodu hesabında kullanarak istedigin içeriğe ulaşıyorsun...

4. Xbox 360'a hangi oyunu almalıyım sence? PC'de Crysis 2 var, onu multiplayer oynuyorum. Bence Xbox 360'a Crysis almamalıymı. CoD:BO + Escalation mu alayım? (Escalation alırken sorun olmaz değil mi?) Veya bir gamepad ve Mortal Kombat mı alayım? Kararsızım...

Online oynayacaksan CoD iyi bir seçenek ama Mortal Kombat da gayet iyi. Bence ikisini de al! Bir yıllık Xbox Live Gold üyeliği de aldın mı, tadından yenmez.

Tüm LEVEL ahalisine selamlar. Kolay gelsin...

Soner GÜL

J-ROCK!

Sevgili LEVEL dergisi ve onun en kıymetli çalışanı Tuna Abi,

Neyse hemen sorulara geçmek istiyorum malum vaktiniz kısıtlı.

1. Dergide neden J-Rock (Visual Kei) gruplarına yer vermeyi sunuyorsunuz? Bu durumun beni üzdüğünü belirtmek isterim.

Bu durum seni üzüyor ama geriye kalan binlerce okuyucunun, kafalarında kocaman bir soru işaretiley dolaşmasını engelliyor sanırım. J-Rock'ı geç, Japonya'dan veya Uzak Doğu'dan çıkan herhangi bir müzik türü ülkemizde pek tutulmuyor. Biz J-Rock'ları burada tanıtsak, sen mutlu olursun ama kafalarında kocaman soru işaretleri olanları ne yapacağız?

2. LEVEL DVD'sinde bedava oyunlara yer veriyorsunuz. Bu çok hoş ama oyunları biz seçsek daha güzel olmaz mıydı?

Emin ol bunu yapmak isterdim ama tam sürüm oyunları dergiyle birlikte vermek hiç de kolay değil. Yani biz dergide oturup, "Hocam bu ay bence Call of Duty 3 iyi gider, haydi alalım iki saat içerisinde." diyemiyoruz. Gönül istiyor, prosedürler izin vermiyor.

3. Neden Killzone 3 bu kadar abartılıyor? Bana sorarsanız, Resistance 2 daha iyi bir seçim olacaktır. Ayrıca

Killzone 3 fazla basit.

Killzone 3 kötü bir oyun değil yahu, sen neyini beğenmedin?

Resistance 2 de güzel ama Killzone 3'e de laf ettirmem şimdiki durduruk yere!

4. Persona 3 Portable gelmiş geçmiş en iyi RPG'lerden biri. Neden 8,8 gibi düşük bir puan verdiniz?

8.8'e de düşük dediğine göre artık seni pesimist olan edebilirim Borancan. P3P'ye 8.8 gayet iyi bir puan. Dergide kaç tane oyuna bu puanı vermişiz, ona da bir bak istersem.

5. Ve işte son soru... Sence gelmiş geçmiş, en abartılmış oyun hangisidir?

Elbette ki Call of Duty'nin son birkaç oyunu. Modern Warfare 2 ve Black Ops, bana sorarsan gereğinden fazla abartılmış durumda. Ne oyun dünyasına getirdikleri bir yenilik var, ne de insanların kafasını kuralayan, üzerinde büyük bir etki bırakan senaryoları...

Sorularımı yanıtlatırsanız çok sevinirim, sevgiler...
Borancan KAYA

GTA ATEŞİNİZİ KÖRÜKLER

Öncelikle merhaba Tuna Abi. Tam dört yaşından beri "atarı" oynadığım için oyunculara acalep bir merakım vardır. Şimdi 16 yaşında olduğum düşünülürse, bayağı bir geçmişim var. Derginin ilk sayısından beri takip ettiğim demek isterdim ancak ilk defa Mayıs sayısı ile tanıştım. Hatta "GTA Özel" dosya konusu sayesinde tanıştım diyebilirim. Benim de böyle bir dergi yazı yazmak veya böyle bir dergi kurmak gibi bir hedefim, hayalim var. Kim bilir belki ilerde rakip oluruz... Neyse fazla uzattım, sorulara geçeyim.

Bizimle Mayıs sayısında tanışmış olmanın görmezden gelmeyeceğim. Ondan bir önceki ayki Crysis 2 sayısını kaçırmış olmana hele, hiç anlam veremedim! Neyse geç olsun da güç olmasın; nihayetinde bizle tanışmışsun. Gel otur, bir kola ikram edelim sana. Ama ilerde rakip olacak olman hoşumuza gitmedi. Sanırım ayağını kaydıracağım, buna izin veremeyiz! Şaka şaka, bak buzlu kolan da geldi, sorularını yanıtlayalım birlikte...

1. Dediğim gibi dört yaşından beri oyun oynuyorum. Geçen sene de son derece tarihi eser kıvamına gelmiş bilgisayarımı değiştirdim ve yerine sağlam özelliklerli olan bir dizüstü aldım. Ancak dizüstü konusunda çok fazla endişem var. Örneğin oyun oynarken çok isınıyor, hatta kapanıyor bile. (GTA IV oynarken genellikle.) Laptop oyun için uygun değil midir?

Laptop'lar gerçekten uzun süre oyun oynamaya çok elverişli değil. Bazı markaların oyunculara

özel çıkarttı laptop'lar dışında durum dediğin gibi bayağı kötüye gidebiliyor. Yerinde olsam tozlanma riskine karşı bilgisayarın fan'larını temizlettirdim. Emin ol bayağı fark yaratıyor.

2. İleride ben de böyle oyun dergilerinde falan yazı yazmak istiyorum. Acaba neler okumalıyım, üniversitede hangi bölümde girmeliyim?

Oyun dergilerinde yazmak için oyun oynamalısın. Bunu yapıyorsun, tamam. Yazı dilin iyi olmalı, ımla kurallarını su gibi ezberlemiş olmalıdır. Yazdığın yazılar ilgi çekmeli ama konudan da çok uzaklaşmamalısın. Üniversitede edebiyat veya dille ilgili bir bölümde girersen, işin kolaylaşır.

3. GTA IV'te grafiklerin tavan yapmasından sonra, olaşı yeni çıkacak GTA'da herhangi bir grafiksel değişim bekliyor musunuz?

GTA V'ten bahsediyor gibisin. Bence yeni oyunda pek de büyük bir değişim olmayacağı grafiksel açıdan zira GTA IV şu an için bile hala fazlasıyla iyi grafiklere sahip.

Sorularımı yapımlarsanız gerçekten beni çok mutlu etmiş olursunuz. Liberty City'den selamlar!

Mertcan GÖK

BAŞLIKARAMAKTAN YORULAN GENCİN DRAMI

Selamlar olsun size LEVEL çalışanları ve Tuna-nii sampa! Ben LEVEL dergisini 130. sayıldan beri takip etmekteyim ve sanırsam bu da ilk mail'imi olacak. Ben kısa Anime/Oyun bağımlısı, 12 saat oyun, 12 saat Anime izleyerek (Anime bazen 24 saat olabiliyor.) günlerini geçiren bir gencim. Uzatmadan sorulara gelelim.

Demek uyumuyorsun. Buna inanmamı bekleyebilirsin çünkü biz de uyumuyoruz çokounselukla. Oyunlar, diziler derken bir bakmısın dergiyi unutmuşuz! Oluyor bunlar, sorun etmeye değilmez...

1. Yukarıda da belirttiğim gibi Anime hastasıyım ve halen bir konsola veya Xbox'a sahip olmadığım için Anime oyunlarını da oynamamaktayıp. Bu yüzden PC'de bulduklarımla idare etmek zorundayım. Bana BlazBlue gibi anime'ye benzer bir kaç oyun önerebilir misin?

Bak sen de geçen ay konuk ettiğimiz Betül'den etkilenderek "konsollar ve Xbox" ayrımlına gitmişsin. Xboz da bir konsol oysak... PC'de anime oyunu yok. Var aslında, hem de istemediğin kadar ama bunların %98'i ilişkiler üzerine kurulu olan, diyalog kısmı çok büyük olan garip adventure oyunları. Maalesef BlazBlue dışında benim de önerebileceğim bir oyun yok...

2. Sana klasik bir soru yöneltemek istiyorum: Xbox 360 mi, PS3 mü? Ben bir öğrenci olduğum için bütçem kısıtlı, ayda ancak bir oyun alabilirim ve bu oyunu orijinal alacağım ki ay boyunca oyunu online olarak oynayabileyim... Bunu da göze alarak bana bir tanesini önerebilir misin?

"Beline bağlılığı halatlara takılı olan Xbox 360'lar ve PS3'lerle Taksim'de çığıklar atarak koşan genetik bir daha haber alınamadı." manşetindeki gizli özne ben olacağım bu sorular yüzünden. Cevap PS3; daha da bir şey söylemem!

3. Son olarak okuldaki arkadaşım Şefik Abi için endişeleniyorum; "Ölü oyuncular görüyorum" kısmı yüzünden... Bu soruya onlar için soruyorum, Şefik Abi iyi mi, sağlığı yerinde mi?

Şefik Abi'nin kayıp bir ruh; onun için artık endilemeyin. Hem var, hem yok. Hem ölü, hem diri. Tuhaftır varlık Şefik. Sağlığı da hem iyi, hem kötü -ki ne zaman, ne durumda olduğunu biz bile anlayamıyoruz. Bak birazdan buraya bir parantez



Bu ne hal asker!

LEVEL olarak destek verdigimiz olumlulardan biri olan FRPNET'in gönümüzde taht kuran ismi Kayra "Keri" Küpcü, vatani görevini yerine getirmek üzere gitteki asker ocağından sağ salim dönümş bulunuyor. Kendisini hasretle, özleme bekleyen bizlere bir de sürpriz yapan Kayra, asker ocağında bir an olsun yandan ayırmadığı LEVEL'yla çaki (?) gibi asker pozu vermiş. Bu fotoğrafta bizi asıl etkileyen, daha doğrusu dumura uğratın şeysse kendisiyle aynı anda tanıtığımız sakallarının fotoğrafta görünmez hale gelmesi.

► açık konuşmasını yapar zaten, siz de endişenizi bir kenara bırakırsınız. (Şefik parantez bile açacak durumda değil, sevenlerini üzmem istemezdım ama durumu kötüye gidiyor, bildiğiniz gibi değil —Ahmet.)

Sorularım bu kadar. Yazım yanlışları için çok üzgünüm; elimden geldikçe düzelttim, beş kere kontrol ettim ve geri kalanını size teslim ediyorum. Yayımlarsanız çok mutlu ve mesut olurum. Zaman ayırdığınız için teşekkürler...

Muratcan Niyazi KOÇAK

"PENTAGON'U HACK'LEDİM"

Selam LEVEL ahalisi, Tuna Abi ve tabii ki Cem Abi. Ben büyük bir oyun severim ve belki bu Cem Abi'nin bir yazısıyla (Oyun oynamanın doğru zamanı) ters düşüyor ama 17 saat PC başında oturdugum oldu. Çok uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1. Tuna Abi LEVEL'da çalışmak isteyen bı kadar kişi varken beni alır misiniz bilmem ama ben de katılmak isterim. Oyunlarda yetenekli olduğumu düşünüyorum ve bunu kanıtlamak için mümkünse sizden bana incelemem için bir oyun ismi göndermenizi istiyorum. (Altına Tuna Şentuna yazsanız sorun olmaz.)

Tamam o zaman Quake'i incele. "Quake ne ya?" dediğini duyar gibiyim. Fırat'a söyleyim, seni kara listeye alır! Sana incelemen için bir oyun ismi söylemeyeceğim ama son dönemlerdeki popüler oyunlardan bir tanesini inceleyebilirsin dilersem. Daha sonra da yolla tabii, sende kalmasın.

2. Geçen ay Şefik Abi pek çok şeye yorum yapmıştı Posta bölümünde; kendini yalnız mı hissetti acaba

"Fırat'in Zaman Regülörü" adındaki gizemli nesneye karşılaştım

Şefik Abi?

Onun işi gücü dikkat çekmek. Tam bir ilgi delisidir Şefik. İki dakika ilgilenme, hemen küser gider. Hiç kendi halinde değildir. Sürekli konuşur ve seni de konuşturur. Susmak bilmez... İnandın mı bunlara Kamil? (Musti?) Şefik Abi'n bence kendini yalnız da hissetmiyor ama canı sıkılmış olabilir o an. Bulmuş neşeli ortamı, o da katılmış parantezleriyle. Şimdi buraya da yazar bir şeyler; ciğerini okurum ben onun!

3. Kare bölümündeki yazıları okumaya çalışıyorum ve Cem Abi'nin yazıları hoşuma gidiyor ancak geçen ayki sayıda Fırat Abi'nin yazısına hayran kaldım... O gerçekten senin yazın mı Fırat Abi?

Yo yo yo... Tabii ki onun değil. Onu benim hiç yayımlanmamış olan "Ben ve şahane eserlerim" adlı kitabından aldım ve kendi yazısıymiş gibi

yayımladı. Sonuçta patron olduğu için ben de ses çıkartmadım. Kendimi ciddiyete davet ediyorum ve sana da Fırat Abi'nin aslında son derece yetenekli bir insan olduğu gerçekini açıklıyorum. Bir dönem kendi yarattığı bir karakter olan Vosviddin'in hikayelerine yer veriyordu dergide. Onları okumanı da tavsiye ederim.

4. Elimde çok da kötü olmadığını düşündüğüm bir bilgisayar var ancak ekran kartı eski. Aklımda Xbox 360 almakvardı ama ekran kartı alıp PC'de daha yeni oyunları oynasam mı bilemedim... Sizce ne yapmalıyım?

Benim şahsi fikrim Xbox 360 yönünde. Lakin Xbox 360 almak, masraf demek. Online'na para ver, oyununa para ver... Fakat bir o kadar da güzel oyunlar oynayacaksın, bunu bil. Seçim senin...

Soru söyle çok da fazla olmasına rağmen sorularım biraz uzun oldu gibi. Ben en iyisi burdan Japoniya'ya selam gönderip kapatayım konuyu. Yayımladığınız için teşekkürler...

Mustafa Kamil ERTEM

BULUNAMAYAN KONU

Selamlar Tuna Abi. Öncelikle sorularımın yayımlanacak kadar ilginç olmadığını söyleyerek başlamak istiyorum. Yani e-postanın sonunda, "Üç gün sonra doğum günü, yayımlarsanız süper hediye olur" ya da "Bunalımdayım, yayımlarsanız çok iyi gelir." gibi bir şey göremeyeceksin. Neyse sorularıma geçmeden önce şunu da belirtmek istiyorum ki sizin ilk sayınızdan beri (Ne günlerde be...) aralıklarla, son bir senedir de düzenli olarak takipçinizin. Sorular da söyle...

Selam Sinan. Ben de cevaplamaya, neden üç gün sonra doğum günü olan arkadaşlarımıza laf attığını sorarak başlamak istiyorum. (Cevabı soruya vermek...) Belki hediyelerini böyle tercih ediyorlar? Belki doğum günleri yok ama öyle olduğunu düşünmek istiyorlar?

Belki nüfus memuru bir hata yaptı? Belki... Ne diyorduk yahu? 1. Çocukluğundan beri zaman zaman bağımlılık dereesinde, zaman zaman da normal insan gibi konsol ve bilgisayarla oynuyorum. Her zaman hayalim, sizin gibi sevdigim işi yaparak yani oyun oynayarak para kazanmak olmuştur. Bunu nasıl başarabilirim? Yani bunu kişisel olarak alma; bu LEVEL'da yazar olarak olsa ya da başka bir dergide veya bilmemiş başka bir şekilde. Ben senden bir tavsiye ve senin bu işe nasıl başladığını öğrenmek istiyorum.

Ben bu işe forklift operatörlüğüyle başladım... diye bir hikayem olsa bence muhteşem olurdu. (Muhteşem diye bir erkek ismi var, buna ne diye-

ceksin?) Daha önce de açıkladığım gibi ben bu işe çıraklık yaptığım araba tamirhanesine Fırat'ın lüks arabasını getirmesiyle başladım. Tam arabasına binerken dergi yazılarının bulunduğu dosya yere düşmüştü ve onları toparlarken, yanlışlıkla kendi incelememi de araya koymuştum. Birkaç gün sonra bir araç geldi ve "Tuna sen misin?" sorusuyla irkildim çünkü soruyu iki tane ırı yarı ve güneş gözlükü adam sormuştu. Beni kaptıkları gibi LEVEL holdingine götürdüler... Tamam, tamam, bence sen oynadığın oyunları kendin inceleyerek ve belki blog'a dönüştürerek bu işe başlayabilirsın. Yazı diline olabildiğince dikkat et ve cümlelerin Türkçe'ye her anlamda uygun olsun. 2. PS3 mü Xbox 360 mı? Nihahaohoho! (Kötü adam gülübü.)

Terlik var. Annemin terliği. Otomatik falsoya sahip. Menzili de bir hayatı uzun. Atıyorum, yakala!

3. LEVEL liginin resminde sağda bir bayan var, ilk defa göründüm; kimdir o?

İnanır misin, biz de bilmiyoruz! Yavaş yavaş dergiye sokulan birisi olsa gerek... Adının Ayça olduğunu öğrendik. Soyadı da Zaman'mış. Ayça Zaman. Sarı saçlı, şirin mi şirin bir insan. Görsen, yanından ayrılmazsun. Geçen ay Portal 2'yi o inceledi mesela. Rehber bile yazdı boyuna posuna bakmadan! Aferin.

4. Tuna Abi sen bunca inceleme, bunca yazı arasında bir de bu e-postaları okumaya nasıl vakit buluyorsun, çok merak ediyorum ve çok takdir ediyorum.

Hikayenin devamını anlatıyorum o zaman. Şimdi Fırat beni LEVEL holdingine soktu dedim ya, bir gece orada dergi yazılarını yetiştirmeye çalışırken su almak için yerinden kalktım. Koca holdingde de kimse yok. Kattaki su sebilinde su kalmamış, bir üst kata çıktıım, orada da yok. Bir üst kata daha çıktıım ki hatırladım, o kata giriş yasaktı nedeni bilinmeyen bir şekilde. "Aman ne olacak..." dedim ve çıktıım. Su sebilini ararken, mavi ışıklar yayan bir kapı gördüm. İçeri girdim ve "Fırat'ın Zaman Regülörü" adındaki gizemli nesneyle karşılaştım. İşte o gün bu gündür zamanı durdurup kendime istediğim kadar zaman yaratıyorum...

5. Benim hiç anime/manga kültürüm yok. Bu kültürü edinmemde yardımcı olabilir misin Tuna Abi? Hangi animeyle başlayayım mesela?

Full Metal Alchemist çok iyi bir seçim olacaktır.

Ondan sonra da Code: Geass'a bakarsın.

6. Şu Blizzard Diablo'yu çırıltımadıkta niye direniyor bu kadar?

Bence oyun çoktan bitti ve tüm Blizzard ofisi deli gibi oynuyor bu oyunu. Oynamaktan da o son noktayı koyamadılar bir türlü.

7. Multiplayer bazlı düşünürsek, Battlefield Bad Company serisi mi yoksa Call Of Duty serisi mi? (İkisinden birini alacağım da.)

Zor sordun. Bence Bad Company 2 ama CoD: Black Ops'un da çok büyük bir online oyun kitesi var. Sorularım bu kadar. Cevaplarsan gerçekten çok mutlu olurum Tuna Abi. Yayımlarsan deliye dönerim, o ayrı. Bütün LEVEL çalışanlarına, çaycısından yazarına, bilgisayarlarından Xbox 360'ına, monitöründen LCD ekranına, kahve makinesinden su sebiline kadar, herkes selamlar ve başarılar. Bu arada Tuna Abi, favori yazarımsın. (Kapanış yağıcılığı.)

Sağ olasın Sinan. Hepsine tek tek selamlarını iletik. LCD ekran göz kirpti, Xbox 360 disk okuyucusunu dışarı çırkıtip içeri geri aldı; biz de şaşırdık... Sinan ARKAN

TÜRKİYE'NİN EN BÜYÜK ÖDÜLLÜ PLAYSTORE CRYYSIS 2 TURNUVASI BAŞLIYOR!

CINEMA 3D

5 adet
LG 47"
Cinema 3D TV

- 5 adet LG 3D Monitör
- 5 adet LG 3D Blu-ray Player
- 15 adet Logitech Gamer Set
- 60 adet Crysis 2 Figürü



playstore

ESL LG Life's Good

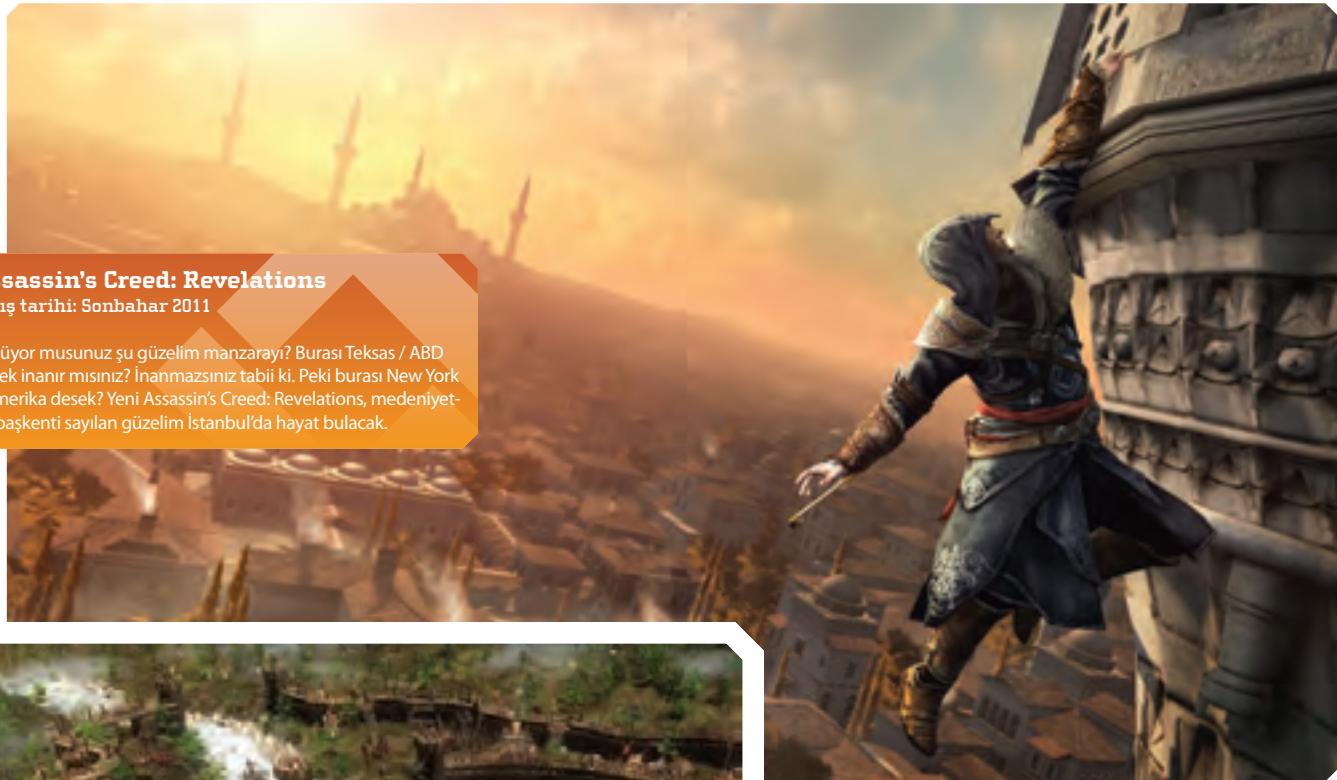
Bir an önce Playstore'dan Crysis 2'yi satın al www.esl.eu/tr adresine girerek kaydını yap. 1 Haziran - 1 Eylül tarihleri arasında turuvaya, herkesten önce ister takomunu ister tek başına sen başla. Çünkü, ne kadar erken başlasan o kadar güçlenirsin. Detaylar playstore.com'da Acele et, Eylül'deki büyük finalde ödülleri kazanan sen ol!

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

TTNET

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Assassin's Creed: Revelations

Çıkış tarihi: Sonbahar 2011

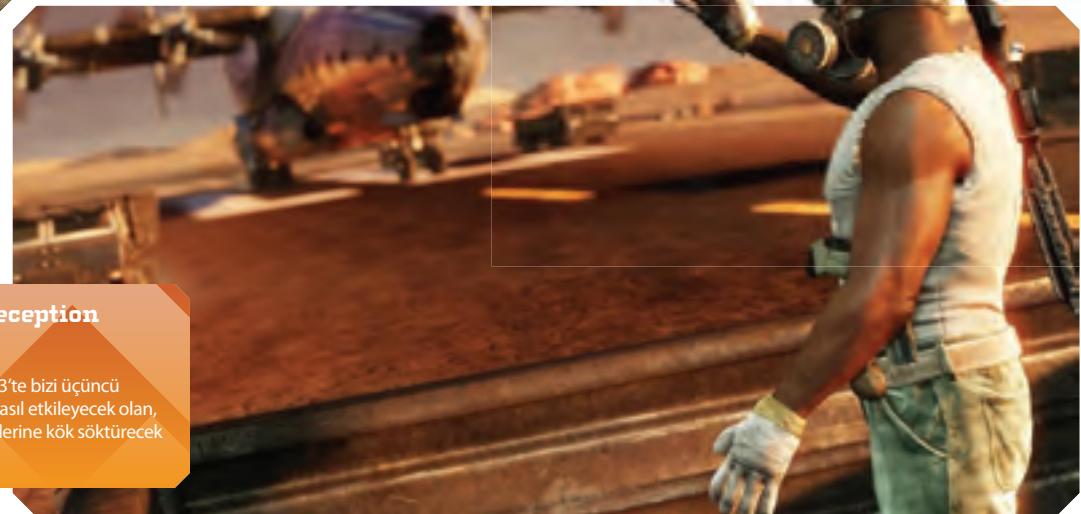
Görüyor musunuz şu güzeli manzarayı? Burası Teksas / ABD desek inanır misiniz? İnanmazsınız tabii ki. Peki burası New York / Amerika desek? Yeni Assassin's Creed: Revelations, medeniyetler başkenti sayılan güzeli İstanbul'da hayat bulacak.



Dawn of Fantasy

Çıkış tarihi: 17 Haziran 2011

PC oyuncularının gözlerini bayram ettirecek şahane bir oyun geliyor 17 Haziran'da. PS3 ve Xbox 360 sahipleri, yaz aylarını püfür püfür oyun oynayarak geçirecekken "Hani bana, hani bana?" diye feryat eden PC oyuncularını da düşünen birleri olmuş sonunda.



Uncharted 3: Drake's Deception

Çıkış tarihi: 1 Kasım 2011

Heyecanla beklediğimiz Uncharted 3'te bizi üçüncü boyut ve yeni animasyonlar dışında asıl etkileyebilecek olan, kuşkusuz ki oyunun Hollywood filmlerine kök söktürecek senaryosu olacaktır.

FULL HD 3D LCD İLE 3D DÜNYASI, YENİ BİR BOYUT KAZANDI.

LG A520 İLE 3D OYUNLAR,
FİMLER VE GRAFİKLER
ŞİMDİ DAHA ETKİLİ!



LG A520
2. Jenerasyon
Intel® Core™ i5 işlemcili
www.lg.com/tr





Fotoğraf: Burak Tuna

MSI LEVEL LİĞİ

Ay 6

Oyun **DiRT 3**

Platform **MSI GT680**

L.A. Noire gibi yillardır beklenen ve altında Rockstar Games imzası olan bir oyun piyasaya sürülmüş olsa da DiRT serisinin yeni oyununu görmezden gelemezdim. Oyun öylesine iyi, öylesine rekabetçi ki hemen LEVEL Ligi'ne alalım dedik. Görsel olarak bir hayli başarılı olan oyunu konsol yerine PC'de oynamaya karar verince de MSI'nın iddialı ve performans canavarı GT680 dizüstü bilgisayarını lige malzeme yaptık. Dizüstü bilgisayarlarda sık sık performans sıkıntısı yaşayan bendeniz, bu kez mükemmel bir performans ve fazlasıyla akıcı bir görsellik ile karşılaştım. Bu durumda şartlar da olgunlaşlığına göre lige başlayabiliriz!

Puan Durumu

İŞİM	BU AY	TOPLAM	MAÇ	BAŞARI
Şefik	6	54	6	9.00
Emre	10	40	5	8.00
Ahmet	8	33	5	6.60
Eray	0	24	4	6.00
Fırat	5	35	6	5.83

Ayın Galibi

EMRE BLOCK

10 PUAN

Bana Ken Block'un kim olduğunu öğreten ve ilk videolarını izleyen Emre, birinciliği sonuna kadar hak etti ama ben de hak ettim bence.



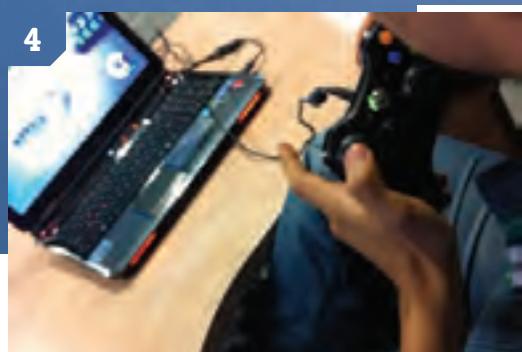
Altıncı ayımda ligin ilk "şövalyesi", Xbox 360 gamepad'ını eline alıp direksiyon başına geçen ilk isim Fırat oldu. Gymkhana pistlerinden Olympic Field'da yapılan yarışa hızlı başlayan Fırat, üst üste sergilediği akrobatik manevralar sonrası puanını hızla artırsa da yavaş yavaş temposunu kaybetti. İlk 30 saniyede kazandığı 50.000 civarı puanla göz korkuttu ama toplam 93.250 puan yaparak yüreğimize su serpi.



Pistte yeteneklerimi sergilemek için Subaru Impreza WRX STI GR'ın başına geçtiğimde, aylardır süren başarılı performansımı bir kez daha sergileyeceğimden ve çitayı düşürmeyeceğimden emindim. Antrenman turunda yaptığım 150.000 kısır puan da hislerimi rakiplerime yansıtmadıma vesile oldu. Geceleri sayılacak olan hakkımı geçtiğimdeye işler pek yolunda gitmedi ve 100.000 sınırını zar zor aştığı gibi 114.150 puanda kaldı.



Sırada Emre (!), oyunu benden önce deneyen Emre (!), ilk denemesinde 100.000 puanı geçen ve uyguladığım "olağanüstü" taktiklerden ilham alarak turuna başlayan Emre var. Antrenman turunda 100.000 sınırını geçmeye başaran Emre, özellikle 360 derecelik dönüşlerdeki yeteneğini konusunduktan sonra geceleri turuna başladı ve hiç hız kesmeyerek tırın altından girdi, üstünden çıktı, sürenin sonunda da 160.250 puana ulaşacak zirveye yerleştı.



Dünyanın En Hızlı Oyun Notebook'u: MSI GT680

Dizüstü bilgisayarlarda oyun oynamaktan çekinenlere müjde! Intel Core i7-2630QM işlemcisi, nVidia GeForce GTX460M ekran kartı, 12 GB DDR3 belleği ve 128 GB SSD'si ile MSI GT680, oyunculara maksimum performans ve yüksek kalitede görselellik sunuyor. Test ettik, onayladık.

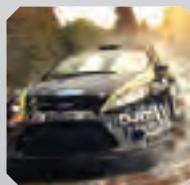


Oyuncular



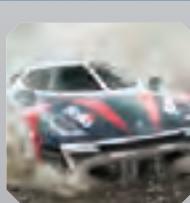
Ahmet

Disiplin: **Trailblazer**
Pist: **Vaaksy Run**
Araç: **BMW Z4 M Coupe**
Bahis Oranı: **4.00**



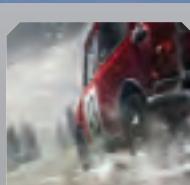
Emre

Disiplin: **Gymkhana**
Pist: **Memorial Park**
Araç: **Subaru Impreza WRX**
Bahis Oranı: **2.00**



Fırat

Disiplin: **Landrush**
Pist: **Eagle Hill Rise**
Araç: **Stadium Buggy**
Bahis Oranı: **2.50**



Sefik

Disiplin: **Rally**
Pist: **Taita Hills**
Araç: **Ford Focus RS WRC**
Bahis Oranı: **2.25**

Direksiyonuna son olarak, İngiltere seyahatinden yorgun dönen, bünyeye bir doz Call of Duty: Modern Warfare 3 alan ve yolculuk boyunca oyunu aklından çıkarmayan Ahmet vardı. Yarış oyunlarını seven ama yorgunluk nedeniyle oldukça bitkin gözüken Ahmet, bu halinden umutlanmış olmama rağmen beni hayal kırıklığına uğrattı ve 118.480 puan alarak beni üçüncüliğe itti. Oldu mu şimdî Ahmet?!

SÜPER CAN

TÜRKİYE'NİN GERÇEK KAHRAMANI!

Thor'u izlediniz mi? Evet mi? Tamam, o zaman Marvel kahramanlarını seviyorsunuz demektir. Spider-Man'ın yeni filmi gelse diye düşünüyorsunuz, Incredible Hulk'ın The Avengers'da nasıl bir role sahip olacağını merak ediyorsunuz ve Iron Man'ın animesinin nasıl olduğunu çoktan öğrenmişsiniz demektiir. Peki bu kahramanların tamamıyla Türk bir yapımda yer aldığı söylesem, neler hissedersiniz? Ben heyecanımı gizleyemedim ve oyuna anında balıklama daldım ve bakın, Sobee'nin ellerinden neler çıktı...

Yemyeşil ağaçlar

Bu oyunda ilk olarak ilgimi çeken konu grafikler oldu; çünkü ağaçların salınışı, yemyeşil çimenler, SüperCan'ın hareketleri daha ilk saniyeden beni etkilemeyi başardı. Bedava bir oyun olmasına rağmen

hiçbir teknik detay eksik değildi oyunda ve dediğim gibi, etkilendim.

Tabii bu konudan önce SüperCan'ın kim olduğu ve ne yapmaya çalıştığı konusunu netlige kavuşturalım. SüperCan, sekiz yaşında zeki bir çocuk. Kendi üretimi olan bir lazer kılıcına ve uçabilmesini sağlayan bir jetpack'e sahip. SüperCan aynı zamanda çevre dostu bir çocuk. Yere kağıt atanları uyarıyor, pet şişe atanlara da tekme atıyor! Dünya'nın gün geçtikçe kirleniyor olmasına tahammül edemeyen SüperCan, kendi imkanlarıyla çevreyi temiz tutmaya özen gösterirken, aslında dünyaya faydalı olmak için üretilen robotların yoldan çıkması problemiyle burun buruna geliyor. Birçok işi yapmakla görevlendirilen robotlar, tehlikeli birer düşmana dönüşmüş durumda ve dünyanın gidişi da hiç iyi bir yönde değil...

SüperCan, kardeşi Canan'ın (Can, Canan ve ikinci oyunda, Cavidan! Lütfen olmasın...) da yardımlarıyla

düşmanlarının peşine düşüyor. Elinde lazer kılıcı, karşısında birkaç çeşit robot. "D" tuşuna basarak kombolar yapabilen SüperCan, "D" tuşunun ardından "S" tuşuna basarak, nano enerjisini tüketmek pahasına da olsa daha güçlü saldırırular yapabiliyor. Hatta "D" - "D" - "S" kombinasyonu, daha da iyi sonuçlar veriyor. "A" tuşuya sağa - sola atlayabilen kahramanımız, "Space" tuşuya da zipliyor. "W" tuş ise çöp toplamamızı sağlıyor ki bu konu, bayağı önemli.

Şöyle ki SüperCan, skorunuzu internette paylaşmanıza olanak tanıyan ve senaryoyu takip etmenin yanında, skorunuzu da olabildiğince yüksek tutmanızı isteyen bir oyun. Çevreye yayılmış olan çöpler ve yok ettigimiz robotların kalıntıları bize puan ve nano enerji olarak dönüşüyor. Çöplerin yanında etrafı göreceğimiz farklı renkteki elmaslar da puanımıza katkıda bulunuyor.





Marvel rüzgarı

Anlayacağınız, üç boyutlu bir platform / aksiyon oyunu SüperCan. Lazer kılıçımızla robot kesiyor, elmasları toplamak için sağa - sola zıplıyoruz. Sobee, oyunun fazla monoton olmaması için aralara farklı oynanış böçümleri de eklemiş. Mesela bir yerde Canan, şifre kırmaya çalışırken söylediği harflere basmaya çalışıyor ve zamanımız bittiğinde, bizi ortadan kaldırılmak isteyen uçan robotlara, bir taret gibi çalışan Topron Atıcısı ile cevap veriyoruz. Bir başka yerde kocaman bir boss'un enerji aldığı pilleri patlatmaya uğraşıyor, SüperCan'ın jetpack'i Iron Man sayesinde aktif olduğunda etrafına çarpmadan uçmaya başlıyoruz.

Hazır Iron Man'ın adı geçmişken, o konuya da el atalım. Marvel kahramanlarını bu oyunda direkt olarak kontrol edemiyoruz ama onlar senaryonun gerektirdiği kişimlarda ortaya çıkarak bize yardımcı oluyor. İlk önce Örümcek-Adam, ardından Iron Man ve son olarak da Hulk yardımımıza koşuyor. Robotların "error" vermesini sağlayan kötü düşmanımız da yine Marvel evreninden ama bu sürprizi şimdilik bozmayalım... Marvel karakterlerinin, Marvel'dan çıkmayan bir oyunda bu şekilde yer almazı ise takdir edilecek bir durum; çünkü onların bir başka oyunda bu şekilde yer almazı, dünyada bir ilk. Bir oyun yapın

Oyun aktivasyonu

SüperCan biraz ilginç bir şekilde çalıştırılıyor ve o yüzden size yardımcı olmam gerekiğine karar verdim. Öncelikle oyunun internet sitesine www.supercanoyun.com adresinden giriyorsunuz. Burada "Oyunu İndir" seçeneğinden oyunun en güncel halini bilgisayarınıza indiriyor ve kurulumu başlatıyorsunuz. Oyunu çalıştırığınızda, ev telefonu numaranızı soran bir ekran geliyor karşınıza. "Yoks'a bana birisi telefon mu edecek?" diye düşünmeyein. Bu ekranı herhangi bir numara yazmadan önce bilgisayarın başında kalkın ve ev telefonunuza yönelin. 0 800 211 41 41 numaralı telefonu ücretsiz olarak aradıktan ve son derece ince sesli bir çocuğun konuşmasını dinledikten sonra bilgisayarın başına dönün. Şimdi ev telefonu numaranızı ilgili boşluğa yazabilirsiniz; çünkü ev telefonunuz az önce aktif hale geldi. Şayet ki ev telefonunuz yoksa evinize bir tane bağlatmayı düşününebilirsiniz veya ev telefonu sahibi tanıklarından birine de bu işlemi yapmaları için istekte bulunabilirsiniz.



☒ Bu robottu yemek için üzerinize atlamasını bekleyin, "A" tuşuna basıp yana kaçın ve önde ilerleyip "S" tuşıyla tepesine binin.



ve onun içinde Marvel kahramanlarının olmasını isteyin... Bakın bakalım bunu halletmek kolay mı? Emin olun, hiç de değil...

Son

Şu anda internetten indirip oynayacağınız oyun, aslında büyük bir maceranın ilk kısmı. Zaten oyunu tamamladıktan sonra, oyunun devamının geleceğini de anlıyorsunuz. SüperCan'ın yanında savaşacak olan başka Marvel kahramanlarına selam edeceğiz ve SüperCan'ın daha zor durumlardan kurtulmasına bizzat yardımcı olmaya çalışacağız.

Sobee Studios'u bu kaliteli çalışmalarından dolayı tebrik etmeden geçemeyeceğim lakin tek bir eleştirim var. Bu oyun daha çok küçük yaştaki oyuncular için tasarlanmış ve bildiğiniz üzere, onlar ne görürse, onu taklit etmek istiyor. Canan'la olan oyun içi diáyologlarda değil fakat ara sahnelerdeki çizgi-roman tarzı diáyologlarda yazım hataları gözümü birbir çarptı. "-de"ler, "-da"lar mı ayrı yazılmamış, "şey"ler mi bitişik yazılmış... Bunlara gelecek oyunlarda dikkat etmek lazım diye düşünüyorum.

1920x1200 gibi yüksek çözünürlükleri destekleyen, bizi ufak bir pencerede oyunu oynamaya zorlamayan bu kaliteli oyunu denemenizi öneriyorum. Sobee Studios her alanda iyi bir iş çıkarmış gibi gözüüyor. Eğer oyunun kalitesi düşmeden devam ederse SüperCan, Türklerin elinden çıkan en iyi oyunlardan biri rahatlıkla olabilir. İnanmıyorumsanız, denemesi bedava! ■ Tuna Şentuna





ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Muhteşem Yüzyıl

İstanbul, Ezio'nun kanatlarının altında...

Gün geçmiyor ki yeni bir Assassin's Creed yapımı gözümeye sokulmasın. Daha Brotherhood'dan yeni kalktıktı veya hala bu oyunu alsak mı diye düşünüyoruz, önmüze yepyeni bir Assassin's Creed oyunu sunuldu.

Normalde tepkili yaklasacaktım yeni oyunu fakat olayın içinde Osmanlı İmparatorluğu olduğunu görünce, yelkenler suya indirdim. Evet, yeni oyun Constantinople'de, yani İstanbul'da geçiyor. İstanbul dört bölgeye bölünmüş durumda: Konstantin, Beyazıt, İmparatorluk ve Galata. Her bölgenin karakteristik özellikleri farklı olacak

ve bu bölgelere oyuna adım attığımız saniye ulaşım sağlayamayacağız. İstanbul'un dışında, Templar'ların üssü niteliğindeki Kapadokya'yı da ziyaret etmemiz gerekecek. (Özellikle tünel ve dehlizlerde dolanacağımız söyleniliyor.)

Yaşlı Ezio

Ezio artık daha yaşlı. 50 yaşında, tecrübeli bir Assassin olarak kontrolümüzde olacak. Ne var ki bu kadar sene boş oturmamış ve kendini geliştirmiş. Artık daha iyi dövüşüyor, daha fazla kombo yapabiliyor ve daha fazla ekipmana sahip.

Bahsi geçen ekipmanlardan en önemlisi "hookblade". Eldivenine monte olan bu aparat sayesinde Ezio, şehirde çok daha kolay dolaşabilecek. Nasıl mı? Hookblade sayesinde şehrin orasına burasına gerilmiş iplerde kayarak ilerleyebilecek ve bu sayede yaklaşık %30'luk bir hız artışı yakalayacak. Hookblade'i aynı zamanda düşmanlarını kendine çekmek veya yere indirmek için bir silah olarak da değerlendirebilecek.

Ezio'nun bir başka özelliği de bomba imalatı. Yaklaşık 300 farklı bomba hazırlayabilecek Ezio. Bu bombaların ne tip özellikler taşıyacağınıysa



henüz öğrenemedik.

Hookblade'ın ve bombaların oyuna eklenmesiyle birlikte kontrollerde de ufak bir değişiklik var. Artık Daire / B tuşu hookblade'i, Üçgen / Y tuşu ise silah veya bomba kullanmaya yarayacak.

Bir başka değişim de Ezio'nun ünlü yeteneği Eagle Vision konusunda. Eagle Vision artık Eagle

İstanbul'un Keşfi



Assassin's Creed serisinin yeni üyesi olan Revelations'in İstanbul'da geçecek olması, dünyadaki diğer tüm oyunculardan çok daha fazla heyecanlandırdı bizi. Tarihi öncemi tartışılmayacak İstanbul ya da oyunun geçtiği dönem için Konstantinopol, Ubisoft tarafından detaylı bir şekilde mercek altına alındı. Oyunun geleceği yerleri, bölgeleri gerçeğine uygun olarak görsel ve işitsel açılarından oyuna aktarmak isteyen firma, bu iş için İstanbul'a bir ekip gönderdi ve tarihi detayları dikkatlice toplanmasına odaklanarak binlerce fotoğraf çekimini sağladı. Özellikle de yapımcı ekibin en önemli isimlerini bu iş için görevlendiren Ubisoft'un hassasiyetini takdir ediyor, oyunu sabırsızlıkla bekliyoruz.

Sense olarak oyunda yer alıyor. Bu yetenekle birlikte Ezio, bir düşmanına kilitlenip onun tüm hareketlerini takip edebiliyor; hatta nereye gittiğini de anlayabildiği zamanlar olacağı için bu düşmana tuzak kurması da olanaklar dahilinde olacak.

Borgia Kuleleri'nden, Assassin's Den'lere...

Brotherhood'un önemli temalarından bir tanesi, Borgia Kuleleri yeni oyunda biraz daha farklı bir konsepte hazırlanıyor. Bu defa işgal etmemiz, ele geçirmemiz gereken yerler Assassin's Den adıyla anılıyor ve bunları ele geçirmek için birkaç senaryo görevini yerine getirmemiz gerekiyor ki bu, Borgia Kuleleri'nin ele geçirmemiz için hazırlanan monoton görevlerden daha ötesine işaret ediyor. Bu bölgeleri ele geçirirdikten sonra, bölgedeki binaları geliştirmek, çatılara hookblade ile tutunabileceğimiz ip hatları çekmek ve bölgedeki tüm nöbetçileri zararsız bir tutuma sevk etmek de mümkün oluyor.

Assassin's Den'ler zaman içerisinde Templar'lar tarafından ele geçirilebilecek. Böyle bir durum olduğunda, yakındaki, kendi kontrolündedir olan bir başka Assassin's Den'i kullanarak askerlerinizi işgal altındaki bölgeye yöneltebileceksiniz. Bunlarla uğraşmak istemiyorsanız da bir "Master Assassin" yetiştirek, o bölgenin hiçbir şekilde ele geçirilmemesini de sağlayabileceksiniz.

Oyundaki yan görevlere ulaşım da kolaylaşıyor serinin bu oyunuyla birlikte. Artık yan görevleri toplamıyor, onlar karşımıza çıkıyor. Bir dükkân sahibi soyuluyor mu? Ona

yardım etmeyi seçin ve yan görev'e balıklama dalış yapın. Ya da küçük bir kızın isteğini geri çevirmeyin ve size söyleyeceklerini dinleyerek, ödül dolu bir görev'e çıkm... Yan görevlerin bu şekilde, doğal bir biçimde karşımıza çıkacak olması, gayet sevdindirici bir haber.

Yeni yüzler

Desmond'in, Ezio'nun ve Altair'in yanında (Altair'in hikayelerine yan görev gibi şahit olacağımız söyleniyor.) tarihten fırlayan birkaç yeni yüz de karşılaşacağız ve bunlardan en önemlisidir elbette ki "Sultan Süleyman"!

Tabii ki Süleyman hazretleri oyunda henüz 17 yaşında ve "Muhteşem" lakabını almasına daha yıllar var. Süleyman'ın yanında Ahmet (Yavuz Sultan Selim'in kardeşi olduğunu düşünüyoruz.) de oyunda yer alacak. Albrecht Dürer'in tablosundaki Sofia Sorto, Ezio'nun aşkı olarak oyunda kendine yer ediniyor ve buradan da oyundaki her karakterin illa ki gerçek birer karakter olmayacağıını anlıyoruz. Manuel Palaelogos ise Bizans kralı olmak için çabalayan, yaşlı bir adam ve Templar'larla nasıl bir ilişkisi olduğunu ilerleyen zamanlarda öğreneceğiz. Ve son olarak Yusuf Tazim, bize hookblade'i veren bir suikastçı, zaman zaman karşımıza çıkarık kişi şaşırtacak.

Multiplayer kısmı da bulunacak ama senaryo kısmı daha ağır basacak olan Assassin's Creed: Revelations'in, bu yılın sonlarına doğru piyasada olması bekleniyor. Ubisoft'un tek hedefi, "A sınıfı" bir oyun yapmak ve bunun için yoğun bir çaba harcadıklarını da belirtiyorlar. Bakalım oyun, öümüzdeki günlerde nasıl şekillenecek... ■ **Tuna Şentuna**



LEVEL her zaman yanınızda

Şimdi de iPad farkıyla...

7 32 yılında yazıldığı düşünülen Orhun Yazıları, 1889 yılında Moğolistan'da bulunduğuanda, hemen yanında LEVEL Yazıları da keşfedilmiş fakat bu, "Cok Gizli" ibaresiyle örtü altınına atılmıştır. Türkiye'ye matbaayı getiren İbrahim Müteferrika'nın ilk işi de LEVEL dergisini basmak olmuştur zaten.

İlk sayının özellikleri

- 231 MB boyut
- Tüm sayfalarda hem yatay, hem dikey gösterim desteği
- 30 sayfa içerik
- 5 adet inceleme (Assassin's Creed: Brotherhood, Crysis 2, Homefront, Need for Speed: Shift 2 Unleashed, Shogun 2: Total War)
- 35 adet ekran görüntüsü
- 4 adet yüksek çözünürlüklü (HD) video
- 1 adet 360 derecelik görsel

Ve biz de bu geleneği bozmayarak LEVEL'ı bir adım öteye taşımak adına LEVEL', LEVEL+ uygulaması içerisinde iPad'e uyarlamış bulunuyoruz. (Sınır tanımayan senaryo yazarlığı...)

iPad, muhteşem bir cihaz. (Bir yıl önce sorsanız, çöpe atın derdim.) iPad muhteşem; çünkü yepenin bir yayın türünün oluşmasında öncü oldu. "iPad Dergi" adında bir kavram türedi ve bu kavram, iPad dünyaya iyiden iyiye yayıldığında yayincılığın köklü bir değişime uğramasını sağlayacak. Neden? Dergi kavramı, çok "durağan" bir kavram aslında. Ekran görüntüsü küçük mü? Öyle kalır. Bir oyunun videosunu mu merak ediyorsunuz? İnternet bulmalısınız. İşık az ve yazıları okuyamıyor musunuz? Yapacak bir şey yok... iPad'deki bir dergiye o kadar interaktif kitapları açıp kapamak, yazı arasında birkaç HD video izlemek, ekran görüntülerini dilediğinizce büyütüp detaylara göz gezdirmek tamamıyla

sizin keyfinize kılıyor. İşte bu yüzden iPad'de bir dergi okumanın keyfiambaşka.

Doğan Burda Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. kapsamındaki iPad açılımının bir ayaklı olarak hazırlanan dijital LEVEL'a App Store üzerinden ücretsiz olarak ulaşıyorsunuz. Öncelikle LEVEL+ adındaki uygulamayı indirip kuruyor ve ardından iPad'e özel hazırlanan sayıyı indiriyorsunuz. İlk özel sayımızda Assassin's Creed: Brotherhood, Crysis 2, Homefront, Need for Speed: Shift 2 Unleashed ve Shogun 2: Total War incelemeleri yer alıyor. Her oyuncunun boy boy ekran görüntüsü, videoları ve üç boyutlu görselleri de dergiyle birlikte geliyor.

iPad 2'nin ülkemize çok astronomik bir fiyattan gelmediğini de düşünürsek, belki de iPad almak için size güzel bir bahane yaratmışızdır. Sunu da tekrar hatırlıyorum: Yayıncılığın geleceği iPad ve tabletlerde; bunu aklinizden çıkarmayın...

■ Tuna Şentuna

iPhone'a oyun seçmekte zorlanıyorum!

Reçeteniz: Günde birkaç doz iPhoneOyna

Geçtiğimiz ay bir adet Xperia Play (PlayStation telefonu olarak biliniyor.) sahibi olarak Android dünyasına adım attım ve teknoloji konusunda ne kadar geride olduğumu fark ettim. iPhone muhabbetine hiç girmemiştim zaten fakat Android'le birlikte gördüm ki ucuz bucaksız bir dünya olmuştu telefon dünyasında.

"Abi bulduğumu indiriyorum, beğenmediğimi siliyorum." diyen iPhone sahibi arkadaşlarım olmuştu. Onlar indirip indirip siliyorlardı; çünkü önerilerde güzel bir kaynak yoktu belki de. İşte bu açığı kapatmak için kurulan sitelerden bir tanesi iPhoneOyna. iPhone'un yanında iPod ve iPad için de bilgi sağlıyor ve adındaki "Oyun" kısmından öte, uygulamalarla da yer veriyor.

www.iphoneoyna.com adresinden ulaşılabilen sitede iPhone'la ilgili ne ararsanız buluyorsunuz. Tanımlar, faydalı bilgiler, haberler, türlerde göre oyuncular... Ana sayfada

en güncel haberler ve tanımlar yer alıyor. Dilerseniz tanımı okuduktan, ekran görüntülerine baktıktan sonra "Oyunu Satın Al" linkine tıklayarak, Apple'in sayfasına ulaşıp oyunu satın alabiliyorsunuz. Oyunu aldıktan sonra oyuna veya direkt olarak yazıyla ilgili yorumlarınızı da sayfanın alt kısmına iliştirmeniz mümkün.

Oyun kısmında yeterince vakit geçirdikten sonra, sitenin seçimi olan yararlı uygulamalara göz atmanızı da tavsiye ederim. Türkiye'ye özel uygulamaların bolca yer verildiği bu bölümde de iPhone'unuzda mutlaka bulunmasını isteyebileceğiniz birçok faydalı uygulamaya karşılaşacağınızdan eminim.

Yavaş yavaş genişleyen ve iPhone kullanıcılarının sürekli uğraşacağı bir adres olma yolunda ilerleyen iPhoneOyna, iPhone'un sınır tanımayan dünyasında rota ihtiyacı duyanlar için çok iyi bir kaynak. Ben de bakacaktım ama Android'ci olduk, çıktıktan... ■ Tuna Şentuna





Yalnız değilsiniz

Diablo III'ün "Followers" sistemi açıklandı

Blizzard'in evlerimizden dışarı çıkmamızı engelleyecek ve ne zaman çıkacağrı hala belli olmayan (!!!) şaheser adayı Diablo III hakkında yepyeni bilgiler açıklanmaya devam ediyor; bizim de salyalarımız dere yatağını dolduracak seviyeyle ulaşıyor.

Yeni açıklanan sistemin adı, Diablo II'den aşina olduğumuz "Followers". Diablo II'de bunun adı "Hirelings" olarak karşımıza çıktı ama zaten olay, önceki versiyondan biraz daha farklı.

Followeri, yani takipçiler ya da yol arkadaşları, bize savaşlarda yardımcı olacak üç adet karakter. Templar, Scoundrel ve Enchantress adında üç farklı karakterin bize eşlik etmesini sağlayabileceğiz ve onlar hakkındaki detaylı bilgiyi yine bu sayfada bulabilirsiniz.

Followeri, Diablo II'deki yandaşlarımızdan farkı, kendilerinin birer hikayeye sahip olması. Onlarla Sanctuary'deki maceramızda karşılaşacak ve onlar için bir tane görev yaptıktan sonra bize eşlik edebilmelerini sağlayacağız. Oyun boyunca kendi yorumları, diyalogları ve hikayeleri ile

Diablo'nun dünyası hakkında bize bilgi vererek, basit birer savaşçıdan öte, yaşayan birer karakter olduklarını da hissettiirecekler.

Followeri birer "pet" olarak da düşünmemek lazım. Dediğim gibi onları kendi hikayelerine sahip ve birer pet olmadıkları için de onlara komut verme gibi bir durumumuz da olmayacağı. Onlara atadığınız yetenekler ve silahlardır doğrultusunda, otomatik olarak savaşa katılacaklar.

Her follower'in kendi sınıfına özgü yetenekleri ve silahları olacak. Bir karakter 12 tane yeteneğe sahip olacak fakat dört tanesini kullanabilecek. Örneğin; Barbarian sınıfıyla oynarken size bir Templar eşlik ediyorsa onu da tank olarak kullanmak hiç anlamlı olmayacağı. Bunun yerine, Templar'ı bir şifacı olarak değerlendirmek, daha anlamlı olur.

5., 10., 15. ve 20. seviyelerde yeni yeteneklerine kavuşan follower'larımız seviye atlama konusunda da sıkıntı yaşamayacaklar. Onların hepsi, siz kaçınıcı seviyeseniz, o seviyede olacak. Böylece seviyesi geride kaldı diye, kolay bölümlere gidip

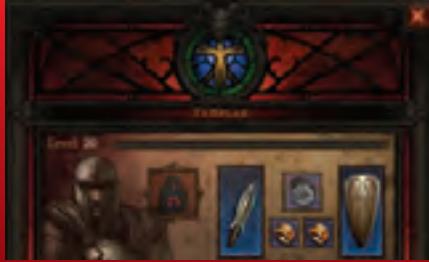
onları seviye atlamasını beklemeyeceğiz.

Eğer follower'larımız ölüse sadece belirli bir süreliğine bizden ayrılacaktır. Kendilerine geldiklerinde anında savaşa geri dönecekler; şehre dönüp onları bir barakanın yanından toparlamamız gereklilik olmayacağı. Karakter sınıfları arasında geçiş yapmak, farklı bir follower'la oyunu devam etmek içinse şehre dönmemiz gerekecek.

Yeteneklerin yanında, follower dostlarımızı çeşitli eşyalarla donatabileceğiz. Silah, kalkan, bir tane kolye ve iki tane de yüzükle donatabileceğiz follower'ların birer tane de sınıfına özgü "unique item" takma şansı da olacak.

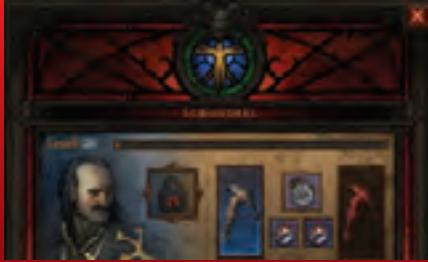
Bu kadar özellikle rağmen follower'ları birer gerekli olarak da düşünmememizi söylüyor Blizzard. Tek kişilik senaryoda ve normal zorluk seviyesinde bize katkısı olabileceği belirtiliyor bu arkadaşlarımızın fakat multiplayer oyunculara ve zorluk seviyesi arttıkça, daha etkisiz kalacakları belirtiliyor. Kullanımlarının bu denli kolay olması ve onlarla çok uğraşmayacak olmamızın bir nedeni de bu herhalde... ■ Tuna Şentuna

Karakter sınıfları



Templar

Diablo evrenindeki yeni bir grup olan Templar'lar yakın dövüşte iyiler. Ya tank olarak kullanabiliyorsunuz ya da bir Paladin gibi, şifacı olarak. Sahip olduğu yetenekler sayesinde özellikle zayıf bir karaktere sahipseniz, yaratıkları üzerinden çekmeniz için ideal.



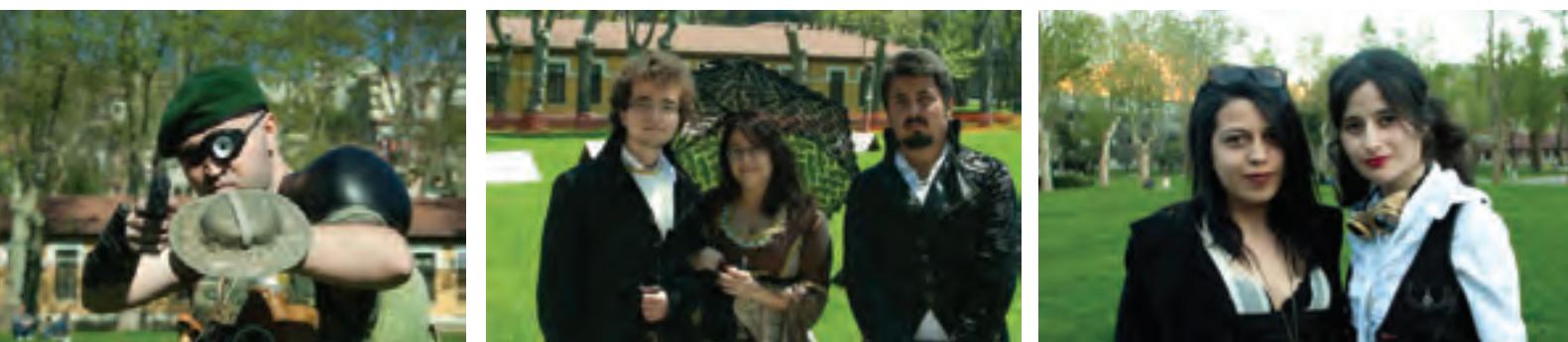
Scoundrel

Onu bir Rogue olarak değerlendirebiliriz. Sahip olduğu crossbow ile düşmanlarına pek yaklaşmadan işini halleden Scoundrel'in karanlık da bir hikayesi var. Crossbow'unun oklarına farklı özellikler verebilmesiyle, bir hayli kullanışlı bir sınıf oluyor.



Enchantress

Ateş hattından uzak tutulması gereken Enchantress, dişi bir büyücü. Envai çeşit büyülü kullanabilmesiyle size savaşta üstünlük sağlama hedefliyor. DPS karakteri olarak da kullanılabilen Enchantress'in düşmanın kafasıını karıştırın bir takım büyüğü de olacak.



Cosplay'den, Manga Workshop'ına...

BilgiCON 2011, unutulmayacak bir şölen yaşattı

Üniversitede en güzel şey ders çıkışıdır; hatta o ders böyle ögle vakti biterse tadından yenmez. Daha da güzeli, arkadaş grubunuzun tümünün dersleri bu saatte bitiyorsa... Biz toplanıp ders çalışırdık geri zekâlı gibi çünkü bölüm zordu. Bölüm söyle zordu; iş çok fazlaydı. "Amaan, okuduğum kadaryla gelirim yarın sınıfı." diyemiyorunduz zira kritik almak diye bir konu vardı ve elinizde bir çizim yoksa ki peçeteye çizdiğiniz şeye kritik verilmektedi, cascavaklı ortada kalardınız. Her neyse, konuyu yine dağıttım, gidiyorum.

Paneller

Başar Müstecaplıoğlu, Kerem Beyit ve Yiğit Değer Bengi, "Türkiye'de Fantastik ve Bilimkurgu edebiyatı ve sanatı" hakkında bir panel düzenledi ve Kerem Beyit, çalışmalarını sunum halinde konuklarla paylaştı. Pazar günü Özgür Özlu'un açılış yaptığı söyleşide, İlgava ve Anadolul'un tarihi, Türk gençliğinin kitap okuma alışkanlıklar gibi birçok konu konuşuldu. Ahmet Yiğit Eren tarafından verilen Manga Workshop'a ilgi oldukça yoğundu. İkişer seans olarak düzenlenen workshop'ta katılımcılara bellii çizim teknikleri ve püf noktaları öğretildi. Kısacası, BilgiCON hem eğlenceliydi, hem de öğretici...

Üniversitedeki ikinci güzel konuya elbette ki çeşitli kulüplerin aktiviteleridir. Jonglörler gösteri yapar izlersiniz, beğenirseniz katılabilirsiniz. Dans topluluğu gösteri yapar, hemen akabinde dans kursunda alırızsınız soluğu. Fantastik ve Bilimkurgu Kulübü etkinlik düzenler, Steampunk temali giysilerinizi askıdan alır ve üç gün süren bu convention'a bالıklama darsınız!

6 - 7 - 8 Mayıs tarihlerinde gerçekleşti BilgiCON 2011 ve İstanbul Bilgi Üniversitesi Fantastik ve Bilimkurgu Kulübü ile Bilgi For Fun kulüplerinin ortaklaşa çalışmasıyla düzenlendi. Bu etkinlik aynı zamanda öğrenciler tarafından kurulmuş kulüplerin düzenlediği ilk convention olma özelliğini de yakaladı.

Steampunk temasında gerçekleşen etkinlikte Cosplay Türkiye grubu, Yeditepe Fantastik ve Bilimkurgu kulübü ve daha birçok grup ve kulüp, kostümleriyle üç gün boyunca kampüste farklı bir hava estirdi. Bazıları onları deli sandı, bazıları saygıyla önlere eğildi. Fakat sonuçta amaç, eğlennemekti ve bu da sonuna kadar hissedildi.

Son kitabı Tılsım-ı Kudret hakkında sorulan sorular başta olmak üzere merak edilen birçok soruya yanıt veren Göktuğ Canbaba, söyleşiden terleyerek çıktı zira yoğun katılıma hazır hissetmemişi kendini. Cuma

günü gerçekleşen bu söyleyi, Cumartesi gününe gelen hava takip etti. Yemeşil alanına dağılan katılımcılar, kampüsü adeta renklendirdi. Açık alanda tüm etkinlikler devam etti ve akşam James Joyce Irish Pub'da yapılan kostüm partisinde 50'ye yakın konuk ağırlandı; yapılan çekilişte üç kişi çeşitli hediyeler kazandı.

LEVEL ve Doğan Kitap'ın sponsor olduğu BilgiCON 2011'de aktif olarak FRP, kart oyuncuları (Pişti, King, Batak değil tabii ki), Guitar Hero, Band Hero, çeşitli PS3 ve PS Move oyuncuları oynadı. Nerd Quiz yarışmasında sorulan sorulara göre herkes ne kadar "nerd" olduğunu kanıtlama yarışına girdi, Street Fighter IV'te süper kombolar havada uçuştu, PES turnuvasında gollerin ardı arkası kesilmedi. Bu iki turnuvanın birincileri Pegasus Oyunçak'tan figür ve puzzle gibi hediyeler kazanma şansı yakaladı.

Facebook'daki BilgiCON sayfasında yapılan yarışma, etkinliğe ve partide kostümlü olarak katılanlardan seçilen en iyi bay ve bayan kostüm sahibleri Nilüfer Karaata ve Mehmet Korman, B&K PhotoWorks'den fotoğraf çekimi ve sürpriz ödül kazandı.

Anlayacağınız BilgiCON 2011 fazlasıyla renkli geçti. Eğlenmeyen bir kişi bile kalmadı ve herkes, gelecek yılı şimdiden iple çekmeye başladı. ■ **Tuna Şentuna**

D&R büyümeye devam ediyor

Aradiğiniz ürün için rotanızı bu yöne çevirin

"**H**aydi D&R'a uğrayalım." teklifini, üç kez dışarı çıktısanız, bir tanesinde mutlaka sunduğunuzdan eminim. D&R'a uğramak, "Yemek mi yesek?" sorusunun sonucunda alınan hızla eş değerdir çünkü. Bu mağazaya girersiniz ve bazen hiçbir şey almadan karşısınız, normaldir zira D&R'da dolasmak, başı başına bir aktivite halini almıştır. Düşünün ki bunu, bir şey almayı düşünmediğinizde yapıyorsunuz; bir de almanız gereken birkaç tane ürün varsa, işte o zaman D&R'da dolanmak, tadından yenmez bir hal alır.

D&R'dan son gelişmelere göz atarsak da şöyle bir tablo çıkıyor ortaya. 14 yıllık süreç içinde pazارın gelişimi ve tüketici beklenileri doğrultusunda keyifli zaman geçirmeye anlayışına odaklanan D&R, büyük mağaza anlayışını önce 1.000 m²'lere son olarak da 3.000 m²'lere taşıdı. D&R, Haziran ayında Marmara Forum'da, Ankara Tunali mağazasından sonra ikinci 3.000 m²'lik mağazasını açıyor ki ben Ankara'daki mağazaya bir girişte en fazla iki katın dolasabiliyorum.

Şu an 21 ilde 45.000 m²'de 104 mağazası bulunan D&R, yıl sonuna kadar olan dönemde 16 yeni mağaza daha açmayı planlıyor; böylece 2011 yılı sonunda 120

mağazaya ulaşmayı hedefliyor. D&R'in kendisi gibi alanında pazar lideri olan Teknosa ile yapmış olduğu işbirliği de perakende sektörüne bir yenilik daha getirmiş durumda. Aynı çatı altında yer alan D&R - Teknosa mağazaları, kültür ve elektronik ürünlerine eksiksiz bir karmayla ulaşılabilen yegane satış noktaları haline geldi ve bu konsept çerçevesinde yedi mağaza açılmış olup altı mağaza da proje aşamasındadır.

D&R'in fiziksel mağazalarının yanında dijital kısmı da revaçta. www.dr.com.tr internet mağazası satış sıralamasında 104 mağazanın arasında ilk 10'un içinde yer almaktır. D&R, müşteri memnuniyetini sağlamak amacıyla Özel Müşteri Siparişi sistemiyle mağazalarında o an için bulunmayan müşteri siparişlerini diledikleri mağazaya müşterilerin adına gönderiyor.

Tüm bunlara ek olarak D&R geçen yıl e-kitap satışlarını da başlattı. Kitap sayısı yerine içeriğinin güncel ve zengin olmasını hedeflemekte ve hiçbir yerde bulunamayan güncel yazarların e-kitapları sadece D&R'in internet sitesinde bulunabiliyor. Elif Şafak, Adam Fawer, Nedim Gürsel, Nazlı Eray ve daha birçok yazarın e-kitabına D&R e-kitap listesinden ulaşılabilir. ■ **Tuna Şentuna**





Fırtına yaklaşıyor

Yolunu bulamayan bir tohumu yardımcı çok görmeyin

X-Men karakterleri içerisinde Storm'un yeri benim için ayrıdır. Bir tanesinin çelik pençeleri var, bir diğeri gözünden işin saçıyor... Storm hem uçuyor, hem de havayı kontrol edebiliyor! Ötesi var mı?! Storm'un sahip olduğu güçler, bana sorarsanız inanılmaz ve bu güçleri kullanabileceğimiz yeni bir oyun piyasaya çıkıyor. Hayır, konu X-Men'le alakalı değil, sadece hava durumunda söz sahibi olabilmemiz tek benzerlik.

Storm adıyla piyasaya çıkacak olan oyun PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor ve kutulu olarak satılmayacak; gayet internetten indireceğiz. Her şey iki boyutlu bir ortamda gerçekleşecek. Bize her bölümde bir tane tohum verilecek ve bu tohum, fizik kurallarının gerektirdiği biçimde önündeki engebelere takılacak, aşağılara düşecek, yeri gele-

cek, hiç yerinden bile kırıdamayacak. Tohumun çürüyüp gitmemesi için onu bereketli topraklara (Çukurova.) ulaştırmamız isteniyor ve bunu yapmak için de birtakım yollara başvuruyoruz. Örneğin; tohumun önünde kayalardan bir engel mi var? Bulutları o yöne çekin ve bir yıldırım düşürün. Yıldırım yanına mı neden oldu? Yağmur yağırlı, Yağmur yağınca bir baktınız ki tohum da havalandıyor. E güzel, onu havaya çekin ve bir hortum yaratarak ileri fırlatın...

Bu oyun aslında iPhone ve türevlerine de rahatça uygulanabilir. Kim bilir, oyun çıktıktan sonra başarı derecesine göre bunu da göz önünde bulundurur yapımcılar. Yaklaşık 10\$'lık bir satış fiyatı olacak olan Storm, yaz aylarında her türlü dijital dükkannda satışta... ■ Tuna Şentuna

Warhammer, burada oynanır

Oversoul Hobby Store'da yenilikler bitmiyor!

1

997 yılında, Tunalı Hilmi caddesindeki bir pasajda açılmış, ufak bir dükkanı

Oversoul. Ben de sözde üniversitede hazırlanıyorum. Tabii ki sınava hazırlanmanın dışında bin bir türlü hobiye verdiğim için kendimi,

Warhammer nedir?



Warhammer, dünyada en çok satılan ve en çok beğenilen masaüstü strateji oyunlarından biridir. "Fantasy Battles" ve "40K" olarak ikiye ayrılır. Fantasy Battles,

Ortaçağ'ın mistik dünyasını konu alırken, 40K uzak gelecekteki karanlık ve savaş içerisindeki evreni ele alır. Maketlerden oluşan ordunuzla, özel yer şekilleriyle donatılmış haritalar üzerinde düşmanınızı yok etmeye çalışırsınız ya da senaryonun belirlediği görevleri zamanında yerine getirmeyi hedeflersiniz. Satılan modellerin hepsi kutudan boyaz olarak çıkar ve bu ufak modelleri boyamak da kendi başına bir hobidir. Üniteleri dilediğiniz gibi boyamak, istediğiniz kadar detaylandırmak da size kalmıştır.

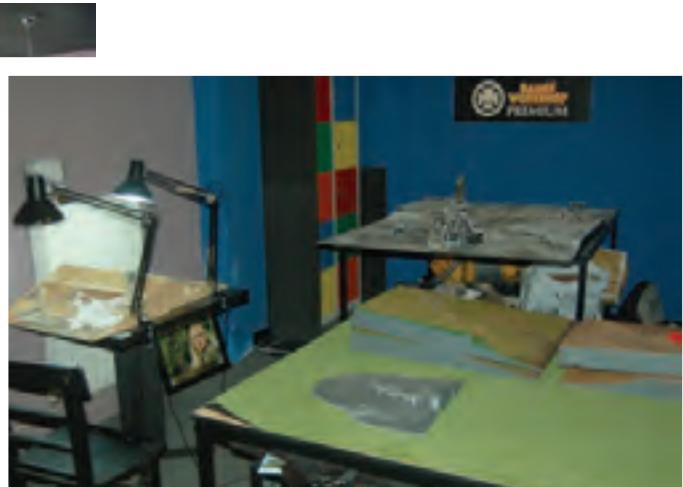
dershane dışında her türlü ortamda da bulunmaktaydım. İşte o sıralar Magic: The Gathering'e merak salmıştım ve harçlığımın neredeyse tamamını, bu kartlara yatırıyordum. "Booster açmak" diye bir tabir vardır; bu aslında bir tane kart paketi alıp dayanamayıp bir tane daha, daha sonra bir tane daha açmak demektir. Artık o kadar çok booster alıyorum ki sürekli takıldığım mekanı tüketip arkadaşımın da tavsiyesiyle soluğu Oversoul'da almıştım. Ve o noktadan sonra, gelsin Magic'ler, gitsin Warhammer'lar, tam bir Oversoul bağımlısı oldum.

Bir süre kapalı kalan fakat 2010 yılında tekrar Tunalı Hilmi civarında hizmete giren Oversoul, şanda Warhammer ve Warhammer 40K'nın yapımcısı Games Workshop'ın Türkiye distribütörü. Aynı zamanda Magic: The Gathering başta olmak üzere, Yu-Gi-Oh ve Legend of the Five Rings gibi kart oyunlarının da satışı yapıyor. Tabii ki oyun en güzel tarafı, bu oyunlara merak saldıktan sonra Oversoul'da vakit geçirmek. Tunalı'daki pasajdan Tunus'taki büyük dükkanına taşındıktan sonra, Oversoul'u bir ara evim bellemiştim. Düzenli bir şekilde okul çıkışına uğrıyor, herhangi bir şey almayacağsam, oyna-

mayaçksam bile orada olmak istiyordum. Zaten Oversoul'da vakti geçirmeye başlayan herkes, orayı bir dükkanдан öte, bir kulüp olarak görmeye başlar; çünkü burada Warhammer oyunlarını arkadaşlarınızla oynayabilir, "Yeni deste yaptım, gel bir kapişalım!" diyerek hızlı bir Magic maçına oturabilir, bir dolu güzel yiyeceğe sahip kafesi sayesinde karnınızı doyurabilir veya mekanın sahibi Genco ile havadan sudan, her türlü muhabbetle dalabilirsiniz. (Aile ortamı diyeceğim, tam olacak.)

Düzenli olarak MtG Draft'lerinin ve Warhammer turnuvalarının yapıldığı Oversoul'a internet üzerinden ulaşmak için www.oversoul.com.tr adresini ziyaret edebilirsiniz. Ürünleri internet üzerinden almak içinse www.sale-warhammer.com adresi hizmetinizde. Warhammer'la ilgileniyorsanız, şanda İstanbul'da ve İzmir'de Warhammer bayilikleri de bulunuyor. (Yakında Eskişehir de bu kervana katılacak.) Siz de bölgенizde bu konuya ilgili aktivitelerin gerçekleşip gerçekleşmediğini merak ediyorsanız, Oversoul'a iletişim bilgilerinden ulaşın. Ankaralı FRP, Magic ve Warhammer tutkunları ise... Ne yapmanız gerektiğini çok iyi biliyorsunuz.

■ Tuna Şentuna



Son Dakika!

- Derginin 1 Haziran'da piyasada olacağını düşünerek sizi www.carmageddon.com adresine davet ediyorum. Eğer tarih ve saat doğruya yeni bir Carmageddon oyunu açıklanmış olabilir.
- Twitter'da bir BioWare çalışanı tarafından verilen bir iş ilanına göre, Dragon Age 3 yapım aşamasında.
- PS3 ve Xbox 360 sahiplerinin Nisan'ın ortasından beri yararlanılabileceği Bulletstorm DLC'si The Gun Sonata, yaklaşık 10\$'lık satış fiyatıyla PC'ye de uyarlandı. Anarchy modu için üç, Echo modu için de iki harita yer alıyor bu pakette.
- BioWare, RPG türü dışındaki türlerdeki oyuncular üzerinde çalışacağına açıkladı. Mesela iki boyutlu platform oyuncular... (Yapmasınlar)
- Alan Wake'te, eftakti televizyonlardan izleyebildiğimiz televizyon şovuyla aynı adı taşıyan Night Springs adındaki Alan Wake oyunu büyük ihtimalle E3'te boy gösterecek. Bu oyunu Alan Wake 2 veya bir Alan Wake DLC'si ile karıştırılmak gerektiğini de hatırlatalım.
- Pek başarısız olan ve fış çekilen Hellgate: London, Güney Kore'nin ünlü dağıtımlarından Hanbitsoft tarafından bir bedava oyun olarak piyasaya sürülmeye hazırlanıyor. Oyunun kapalı betası 3 Haziran'da başlıyor.
- Bungie'den "WoW'un uzaya olan" temali bir MMO geliyor ve adının da Destiny olduğundan şüpheleniliyor.
- BioWare'a göre, yeni MMO klasik adayı The Old Republic, WoW'dan çok farklı bir tecrübe sunacak. WoW'da herkesin kahraman olduğunu söyleyen BioWare, TOR'da her şeyin biraz daha normal olacağı ve özel olmak için çaba gerektiğini belirtti.
- Eğer Xbox Live'a kendinizi ABD'ye veya İngiltere'de göstererek bağlılısanız, size bir müjdemiz var. Artık puan almak veya üyeliğinizi uzatmak için kart peşinde koşmayacaksınız; çünkü PayPal desteği geldi. Hemen www.paypal.com adresine girin, bir hesap oluşturun ve sahip olduğunuz bir kredi kartını bu hesaba bağlayın. Böylece son derece güvenli olan PayPal sistemi üzerinden kredi kartınızı özgürce Xbox Live'da kullanabileceksiniz. Hesabını Çek Cumhuriyeti'nde, Finlandiya'dan, Yunanistan'dan, Macaristan'dan veya Rusya'dan gösterenler, bu hizmetten yararlanamıyor maalesef.
- Sagat'in Street Fighter X Tekken'de yer aldığı, dikkatli gözler tarafından görülmüş onaylandı.



PSP'nin en büyük oyunu

Final Fantasy Type-0 iki UMD'de geliyor!

F

inal Fantasy oyunlarının yapım aşaması o kadar uzun süryor ki oyuncalar açıldıktan sonra izini kaybediyor. Mesela üç oyunculuk bir bütün olarak düşündürilen Final Fantasy XIII'ün sadece bir tane oyununu gördük. Versus XIII nerede, Agito nerede? Agito adındaki oyunun ismi Type-0 oldu mesela, bunu biliyor muydunuz? Ben bile zar zor fark ettim; o da geçen günlerde...

Square Enix'i suçlamamak lazım; çünkü yaratıkları evren, karakterler, oynanış, o kadar geniş ve detaylı ki oyunu kodla bitirmiyor. Final Fantasy Type-0 adındaki PSP oyunu bile iki UMD'de geliyor ki bu, PSP'nin tarihinde bir ilk, öyle düşünün...

Şahsen bu oyunu merakla bekliyorum zira FFVII Crisis Core'u takıntı gibi oynamışım, bir saniye bile elimden bırakmadım. Devasa dünyasıyla Type-0'dan da kolay kolay kopamaya cağırdan eminim.

FF Type-0 savaşların FF XII gibi gerçek zamanlı olarak gerçekleşeceği bir oynanışa gelir. Oyundaki düşmanlar FFXIII'ü tekileri andırıcı karakterler ve mekanlar bayağı farklı olacak.

King ve Sice adında iki karakter açıklığa kavuşmuş durumda. King iki tane tabanca kullanıyor ve gayet karizmatik bir duruş sergiliyor. "Çok konuşmayı ama aslında ince ruhlu bir insan." olarak nitelendiriliyor King. Sice ise bir bayan ve kocaman bir tırpana sahibi. Kelimeleler arası iyi olmayan Sice'in karar verme mekanizmasının iyi çalıştığı söylüyor. (Yani size bir kelime

bile söylemeden, kafanızı bedeninizden "kendi kararlarına göre" ayırbilir.)

Summon mevzusuyla ilgili de birkaç bilgi açıklandırmış durumda. Alevler saçarak savaş alanına inen Ifrit tekrar kararımızda. Devasa bir kayadan bozma olan Golem ve yine önceki oyunlardan tanıdığımız Odin de birer summon olarak oyunda yer alacak.

Oyunda devasa bir haritada gezeceğimiz aşıkar. Yine hava gemilerinin yardımıyla yolculuk edeceğiz ve yine şehirlerden, kasabalarдан çırıp zindanlara dalacağız. Tüm şehirler birer görev alma mekanı olarak işlerken, dükkânlardan alışveriş yapmanızda da olanak tanıyacak.

FFXIII'ün de üyesi olduğu Fabula Nova Crystallis mitolojisinin bir üyesi olan ve bu mitoloji uygun tüm detayları içinde barındıran Type-0'yu daha kolay kolay raflarda göremeyeceğiz fakat beklemeye delegecek gibi gözükmektedir.

■ Tuna Şentuna

Chocobo



Elbette ki her türlü Final Fantasy oyununda olduğu gibi Type-0'da da besili civcivleri, Chocobo'ları göreceğiz. Chocobo'ların oyunuda nasıl bir yere sahip olacağı henüz kesinlik kazanmamış olsa da bazı mini oyunlarda ve binek hayvan olarak kullanılacağını tahmin ediyoruz. Chocobo'suz bir Final Fantasy oyunu düşünülemezdi zaten...

Tekken için hazır mısınız?

Hayır, yeni bir Tekken oyunu değil...

Tekken'in filmi yapıldı, belki biliyorsunuzdur. Film o kadar kötüdü ki izlemeye tahammül edemedim. Yani malzemen hazır, hikaye desen yazıp çizmesi 10 dakikani almaz, nasıl bu kadar kötü bir film yapabiliyorsun? Bak şöyle kaliteli aksiyon filmlerine, filtreleri, çekim tekniklerini kopyala, yine ortaya daha iyi bir sonuç çıkar.

Namco Bandai'den Harada-san sözlerine, üstünde çalışıkları projenin bu filmle hiçbir ilgisi olmadığını söyleyerek başlıyor. "Yapılan hatalar bir bir gördük ve bu filmde, bunlara yer yok." diyerek, Tekken: Blood Vengeance'in bir oyun olmadığını, Tekken tamamıyla bilgisayarda hazırlanan bir film olduğunu belirtiyor.

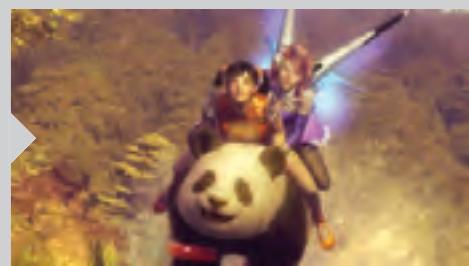
Blood Vengeance'in tasarımasına, Tekken 6'nın campaign modunun başlangıcındaki sinematik öncü olmuş. Tekken fanatiklerinin yoğun ısrarı sonunda Harada'nın da aklına yatmış ve Blood Vengeance projesine start verilmiş. (Bu kalip

da iyiden iyiye Türkçe oldu.)

Blood Vengeance, Tekken 5 ile Tekken 6'nın hikayelerinin arasındaki boşluğu dolduracak ve oyundan tanıştığımız birçok karakteri, kendi seslendirmeleri ve dilleriyle görme imkanımız olacak. Film hem İngilizce, hem de Japonca dublajlı olarak hazırlanıyor ve birçok dil için de alt yazılı desteğine bulunacak.

Filmin -bence hala gereksiz bir teknoloji olan- 3D teknolojisile hazırlanıyor olduğunu da belirtmekte fayda var. Harada, eğer film başarılı olursa bir Tekken dizisinin de yapılabileceğini de açıklamaktan çekinmiyor. "Tekken X Street Fighter" oyunu hakkında yönelik sorularaya samimiyetle, "Tekken X Street Fighter mi? Ona daha dokunmadık bile..." cevabını veriyor. 2010'un Ocak ayında beri hazırlık aşamasında olan filmi ne zaman izleyeceğimiz konusuya bir muamma.

■ Tuna Şentuna



SÜPER OL!



SÜPERCAN

KAHRAMAN OL GEZEGENİ KORU
WWW.SUPERCANOYUN.COM



SOBEE
ENTERTAINMENT



MARVEL

MARVEL, MARVEL SPIDER-MAN, TM & © 2011 Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved.



Mortal Kombat'a yeni isimler

Kenshi, Skarlet ve...

Sizi bilmem ama ben halen o kuleye tırmanmaya çalışıyorum. Sanırım 200. kata geldim ve tikandım. Zaten sadece birkaç tane karakter favorim, elimi sürmediğim bir dolu karakter var. Fakat NetherRealm Studios durmak istemiyor ve Mortal Kombat'ı geliştirme gayretiyle oyuna yenilikler ekliyor.

Cok eskiden, "atari salonları" revaçtayken Mortal Kombat da soluğu burada almıştı. Bu eski arcade sistemlerde bir hata olmuştu ve Jade / Kitana / Mileena üçlüsü, bir hata yüzünden Mortal Kombat II'de kırmızı olarak karşınıza çıkabiliyordu. Bu kırmızı ninja, yeni bir karakter değilde aslında fakat bir efsaneye dönüşmüştü. Daha sonra bu karaktere Skarlet ismi verildi ama onu hiçbir zaman bir Mortal Kombat oyununda kontrol edemedik.

NetherRealms Studios, şu sıralar bir DLC yayılmıyor ve bu DLC, oyundaki dengeşizlikleri gideren bir yamaya birlikte yayına girecek. (Oyunda sonsuz kombolar, her zaman üstün gelebilen karakterler var ve bunlar multiplayer oyunlarının dengesini altüst ediyor.) DLC'nin içerisinde birtakım başka yenilikler de olacak fakat en önemlisi, Skarlet'in oyuna eklenecek olması.

Bu DLC'den sonra yapımcı firmanın oyuna ekleyeceği diğer karakter, kör savaşçı Kenshi. Kenshi bir kılıç da sahib ve kör olmasına bakmadan, gayet iyi dövüşüyor. Kenshi'nin ne zaman satışa sunulacağıysa henüz belirsiz.

Şayet ki bu DLC'lerin satışı NetherRealm'ı tatmin ederse Mortal Kombat'ta kafamıza kafamıza oturan Kintaro da ayrı bir DLC olarak karşımıza çıkacak. Kintaro biraz adatsız bir dövüşçü olacaktır ama onu yenmeyi de biliriz; değil mi... ■ Tuna Şentuna

Barkod dövmeli adam

Karanlık hikayesiyle, **Hitman: Absolution**...

Ajan 47, bugüne kadarki en zorlu görevine çıkarıyor; belki de son görevine... Dostları tarafından ihanete uğradı ve polis tarafından da aranıyor. Bunlar yetmezmiş gibi karanlık bir komplonun da içine düşmüş durumda. "Kendiyle ve geçmişiyle hesaplaşacağı, son bir görev..." diyor yapımcı IO Interactive ve Square Enix ekliyor: "Bu oyun karanlık olacak..."

Cowboys & Aliens'in başrolündeki Keith Carradine'in canlandırdığı Blake Dexter, oyundaki kötü adam ve onu sevmiyoruz. Marsha Thomason'un rolünü üstlendiği Diana Burnwood ise Ajan 47'nin sağ kolu ve tek güvendiği insan. "James Bond için Qnasılsa, Diana da Ajan 47 için o olacak." deniyor.

Şu anda IO'nun takviminde oynanıştan ve

grafiksel detaylardan öte, senaryo bulunuyor ve senaryonun en iyi şekilde hissedilebilmesi için de bir düzine kadar Hollywood aktörü oyun için çalışıyor. Aktörlerin motion capture ve ses işleri, Avatar'ın da çekildiği Giant Studios'da gerçekleştirilmektedir.

Hitman: Absolution'ın grafiksel işleri, IO'nun sahip olduğu Glacier 2 teknolojisiyle geliştiriliyor. Oyunun daha ciddi, daha derin ve daha karanlık olması için yoğun uğraşlar verilmekte; hatta oyunun çıkışına denk gelecek olan yeni Hitman filminin de bu oyun gibi daha karanlık bir film olacağı söyleniyor.

PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanan oyun gelecek yılın herhangi bir zamanı evlerimize konuk olacak. E3'te daha fazla bilginin açıklanmasını bekliyor, Ajan 47'ye şimdiden başarılar diliyoruz. ■ Tuna Şentuna



GamersFirst'ten hediyeler

9Dragons için promosyon kodu

Online Oyun meraklıları için sürekli olarak dağıttığımız promosyon kodlarına bu ay 9Dragons ekleniyor. Hem mevcut, hem de yeni oyuncular tarafından kullanılabilecek bu "Random Box" kodlar sayesinde sürpriz hediyeler kazanabilirsiniz. Öncelikle her oyuncuya yedi günlük Premium kazandıran kodların yanı sıra kutulardan Premium eşyalar, kostümler ve nadiren bulunabilen değerli eşyalar çıkıyor. Aynı hesap için birden fazla sayıda kullanabileceğiniz kodları nasıl aktif hale getireceğinizi öğrenmek istiyorsanız, Online Oyun'daki haber sayfalarını karıştırabilir ve sürpriz hediylere doğru yol alabilirsiniz. ■ Şefik Akkoç



Kılıçların hikayesi

Tekken'in yapımcılarından SoulCalibur V!

Küçük bir sınıf yapalım. Bana silahların kullanıldığı, üç boyutlu bir dövüş oyunu söyleyin. Adı SoulCalibur olmasın ama... Evet? Susuyorsunuz? Cevap verememeniz normal; çünkü SoulCalibur dışında, böyle bir oyun yok.

En son dördüncü oyununu gördüğümüz, Xbox 360'ta Yoda, PS3'te Darth Vader gibi ekstra ve entresan karakterlere sahip olan kaliteli dövüş oyunu SoulCalibur'un beşinci ayağı, gecegenlerde açıkladı. Oyun yine PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor, içerisinde de yepyeni yüzler barındıracak.

Toplamda 26 tane karakter olması planlanıyor ve eminim ki DLC'lerle bu sayı artırılacak. 26 karakter arasında Kilik, Nightmare ve benzeri tanık yüzlerin yanında Patroklos gibi yeni karakterler de görevceğini.

Patroklos, altın sağlı ve oynanışı bir o kadar zevksiz olan Sophitia'nın oğlu. Aynen annesi gibi Arcadia kalkanı ve kısa bir kılıç kullanıyor. Erkek adama kısa

kılıç yakışır mı, bunu başka bir dosya konusunda irdeleriz.

"Sophitia'nın oğlu" diyoruz fakat hatırlarsınız, Sophitia gencecik bir kızcağızdı. Oğlundan bahsediyor olmamızın nedeni, SCV'in SCIV'ten 17 yıl sonrası konu ediyor olması. Siegfried vardi ya, hani devasa bir kılıca sahip altın saçlı (Altın çilekten sonra, yeni trend.) arkadaşımız, işte o da 40 yaşında ve ilk iki oyunda kullandığı Requiem adlı dev kılıcı kuşanıyor.

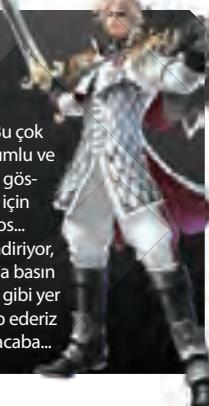
Yapım ekibine yepyeni genç arkadaşları katan Namco Bandai, bu yeni ekibin oyuna yeni bir hava katacağını da belirtiyor. SoulCalibur kimi zaman eskisi gibi oynanacak, kimi zamansa daha yeniliklerin hissedileceği oynanışıyla dikkat çekeyecek. Her şeyin daha kolay ve daha "şekilli" olacağı söyleniyor oyun için fakat burada söylemek isteneni, ancak oyunla ilgili videolar yayılmışın dikkat anlayacağımız gibi gözüküyor.

Yepyeni özel silahların bulunacağı oyunda, aynı dördüncü oyundaki gibi başka yapımlar dan tanrılarımız sürpriz isimlerin de görüleceği açıklandı. Ayrıca oyunun şu an %10'unun tamamlanmış olduğunu ve 2012'nin ortalarına doğru piyasada olabileceğini de ögrenildi. Her zaman iyi bir oyun olmuş olan SoulCalibur'un son oyundan da hayal kırıklığına uğrayacağımızı sanıyoruz. Beklemeye başlayabilirsiniz!

■ Tuna Şentuna

Patroklos

Sophitia'nın oğlu Patroklos'u kızlarına düşenin ebeveynler, ben iyi dinleyin. Patroklos 1.7 boyunda ve kan tipi de B. (Bu çok önemli.) 13 Eylül 1992 doğumlu ve bu da 19 yaşında olduğunu gösteriyor. Başak burcu olduğu için titiz olması gereken Patroklos... Bu bilgiler bizi neden ilgilendiriyor, gerçekten emin değilim ama basın bülteninde çok önemli gibi yer almıştı, yer vermezsek ayıp ederiz diye düşündük. İyi mi ettiğimizde...



Fuar ve zirve bir arada

CeBIT Bilişim Euroasia 2011

CeBIT Euroasia Bilişim Fuarı'nın mimarı, Hannover Messe / Hıfaz Fuarcılık'ın Genel Müdürü Alexander Kühnel ve Direktörü Murat Öze ile CeBIT fuarları hakkında konuştu.

LEVEL: CeBIT tam olarak nedir? Misyonu, amaçları, istatistikleri, yapısı...

Murat Özer: CeBIT, aslında dünyada dört farklı ülkede gerçekleştirilen, bilişim teknolojilerinin tanıtıldığı bir platform. Avrupa bölgesi için Almanya / Hannover'de gerçekleştiriliyor. İlkinci bölge Brezilya, üçüncü bölge Avustralya, dördüncü bölge ise Euroasia'nın merkezi olarak Türkiye. Ülkemizdeki CeBIT'in tam adı, CeBIT Bilişim Euroasia ve bu yıl da 12'sini düzenleyeceğiz. Ana sponsorumuz TurkSat, ulaşım sponsorumuzda Onur Air.

LEVEL: CeBIT'in rakamları nedir?

Murat Özer: Rakamlara baktığımızda, 2010 CeBIT fuarına 67 farklı ülkeden toplam 131.318 ziyaretçi geldi. Bunların 63.000'i profesyonel ziyaretçi. Uluslararası ziyaretçiler, yani 67 ülkeden katılan yabancı ziyaretçilerin sayısı da 5.146. 2010 yılında 1.066 firma fuara katıldı ve bunlar 16 ayrı ülkeden geldi. Tabii ki CeBIT'i sadece fuar olarak düşünmek yanlış olur. CeBIT'te Bilişim ve Teknoloji Zirvesi de yer alıyor. 2011'de bu toplantıların ismi CeBIT Sinerji Zirvesi'yi. CeBIT Sinerji Zirvesi'nin içinde Bilişim ve Teknoloji hakkında seminerler, paneller ve toplantılar var. 2010 yılında, bu toplantılar sırasında 1.249 basın mensubunu ağırladık.



Alexander Kühnel

Alexander Kühnel: İş dünyasındaki profesyoneller, "Sinerji'nin hayatımıza ne kattığını iyi bilirler. Bu yılki CeBIT Bilişim Euroasia, İstanbul'da bir araya gelecek ICT endüstri temsilcilerini hem fuar, hem de zirve ile buluşturacak en kapsamlı etkinlik olacak. Sinerji zirvesi, fularla birleşince iş dünyasının ve düşünsel etkileşmenin birleşimini sağlayacak ve katılımcılara büyük faydalara sağlayacak. Düşünsel bir tartışma platformunun hemen fuarın yanında yer almazı çok önemli; çünkü zirvede tartışıp konuştuğunuz teknolojilerin, fikirlerin gerçeğe dökülmüş halini hemen bir adım sonra görebiliyorsunuz. Onlara dokunup etkileşebiliyorsunuz. İşte bu, başka kimsenin size sunamayacağı gerçek sinerjidir.

LEVEL: Sinerji Zirvesi'nde bu sene neler konuşulacak?

Murat Özer: Ana başlıklardan biri komünikasyon. Çok tartışılacak konulardan biri de bu yeni güvenli internet kavramı ve internet filtreleri olacak sanırım. Bir diğer e-finans. Ayrıca e-devlet, e-sağlık ve akıllı yaşam konseptleri, akıllı evler, akıllı belediyeler konsepti incelenecik.

Alexander Kühnel: Akıllı şehir projeleri, geçen yılın başarılı ve ilgi çeken konseptlerinden biriydi. Şimdi 2011'de de ana konulardan biri olarak devam edecek. Akıllı yaşam konsepti içinde ilginç gelecek projeleri ve yazılım servisleri olacak, bunlar üç boyutlu sanal şehir görüntüleri içinde tarijitlacak. Bu noktada bakanlıkların yetkilileri, yerel yöneticiler ve elbette ki akademik alanlardan pek çok katılımcı görüşlerini aktaracaklar. Şunu söylemek mümkün ki akıllı yaşam - akıllı şehir konseptine odaklanmak çok doğru bir karar ve öümüzdeki yıllarda da bu konuya eğileceğiz. Bu platform, pek çok alandan temsilcisinin IT endüstrisiyle iş birliği içinde çalışmasını gerektiriyor ve sonuçları da yaşamalarımızı doğrudan etkiliyor.

LEVEL: CeBIT'in artık bir son kullanıcı fuarından bir iş dünyası fuarına dönüştüğünü görüyoruz...

Murat Özer: Evet. CeBIT son iki yıldır, içinde bulunduğu pazar dinamiklerine uyum sağlamak için böyle bir değişiklik yaşıyor. Ancak son kullanıcı, beş yıl önce fuarlar sayesinde gelen son ürünlerini görme, inceleme fırsatı buluyordu. Artık teknoloji marketleri her semtte bulunuyor ve son kullanıcı sabahtan akşamaya kadar dilediği markete girip, en son teknoloji ürünü cihazları inceleyip kullanabiliyor. Her bir mağaza, bir anlamda küçük bir fuar işlevi görüyor. Dolayısıyla CeBIT'in de vizyonu değişti.

Murat Özer



Artık daha çok kurumsal, daha çok iş dünyasına hitap ediyoruz ancak fuar ve zirve sırasında yapılan anlaşmalar, tartışmalar, konferanslar, kurulan iş birlükleri son kullanıcının yaşamını, ihtiyaçlarını doğrudan etkiliyor. Zirvedeki tartışmalar sırasında, bundan beş yıl sonra hayatlarında ne olacağını, hangi teknolojileri kullanacağımızı, nasıl bir dünyada yaşayacağımızı görebiliyoruz. Teknoloji marketlerine ancak beş sene sonra gelecek olan teknolojilerin haberleri önce CeBIT Fuarı ve Zirve'sinde önümüze çıkıyor.

LEVEL: Hannover'daki CeBIT fuarına Türkiye'nin katılımını önemliydi. Nasıl sonuçlar aldınız?

Alexander Kühnel: Asya ve Avrupa'nın ortasında yer alan, yakın ve Uzak Doğu'ya köprü niteliğindeki Türkiye'nin yillardır büyümekte olan ekonomisi, dünyanın en güçlü ekonomilerinden biri. Ayrıca Türk bilişim sektörü çok geniş potansiyele sahip. Ve tüm bunları Hannover'de düzenlenen global çaptaki CeBIT fuarında dünyaya gösterme imkanı bulduk. Gerek katılımcılar, gerekse organizatörler için Partner Ülke projesi, iş bağlantıları kurmak ve başarılı satışlar gerçekleştirmek açısından ideal bir fırsatı. Güçlü ortağımız İstanbul Ticaret Odası (İTO) ile bu Partner Ülke projesini organize etmiş olmaktan mutluluk duyuyoruz. CeBIT 2011'in Türk katılımcıları fuarda, uluslararası bilişim sektörünün güçlü ortakları olarak ürünlerini, hizmetlerini sergilediler ve tüm sektörde canlılık kazandırdılar.

Murat Özer: Bence bu fuarın sembolik bir anlamı da vardı. Tam 50 yıl önce, aynı tarihte, Almanya'ya Türkiye'den kas gücü / işçi göndermişiz. İşçilerimizi trenlere yükleyip Almanya'ya göndermişiz. Şimdiye Almanya ve tüm Avrupa'ya teknolojimizi, yazılımlarımızı, yani beyin gücümüzü satmak için fuarda davet ediliyoruz.

PlayStation 3 sahiplerine müjde

Sony'de inFamous 2 fırsatları

PlayStation 3'ün Türkiye'de hızla yayılması ve artık Sony Türkiye'nin girişimleriyle PlayStation 3 oyunlarının Türkçe dil destekine sahip olmasının ardından önemli adımlar atılmaya devam ediyor.

Henüz ülkemizde yaygınlaşmamış olan ön sipariş sistemini oturtmaya çalışan Sony Türkiye, 8 Haziran'da piyasaya sürülecek olan inFamous 2 için örnek bir çalışma başlattı. Teknosa, D&R, Vatan, Darty ve Sony Center gibi önemli perakendeciler ve online satış yapan bazı siteler üzerinden gerçekleştirilecek ön sipariş sisteminde, oyunu erkenden satın alarak özel hediyeler kazanmak mümkün olacak. inFamous 2'yi mağazalarдан ve ön siparişle satın alan oyunculara tişört, şapka ve

indirilebilir hediye kodu hediye edilecek, oyuncunun çıkış tarihinde teslimi için de bir kod verilecek. Oyun için internet üzerinden ön sipariş verenlere tişört, şapka, indirilebilir hediye kodu ve oyun için bir kod verilecek. Ön sipariş verenler, 444 SONY (7669) numaralı telefonu arayıp bilgilerini aktaracaklar ve 8 Haziran günü oyunları adreslerine teslim edilecek.

Öte yandan inFamous 2 tişörtü sahibi olmak için elinizde bir fırsat daha var. 6 Haziran Pazartesi günü itibarıyle 444 SONY (7669) numaralı telefonu arayan ve hem LEVEL'in üçüncü sayfasında yer alan inFamous 2 kodunu, hem de beden bilgisini söyleyen ilk 100 kişiye yedi ila 10 gün arasından tişört gönderimi yapılacak.

■ Şefik Akkoç

TÜRKÇE SÖZLENDİRME
SUNUCULAR TÜRKİYE'DE

TEK LİDER

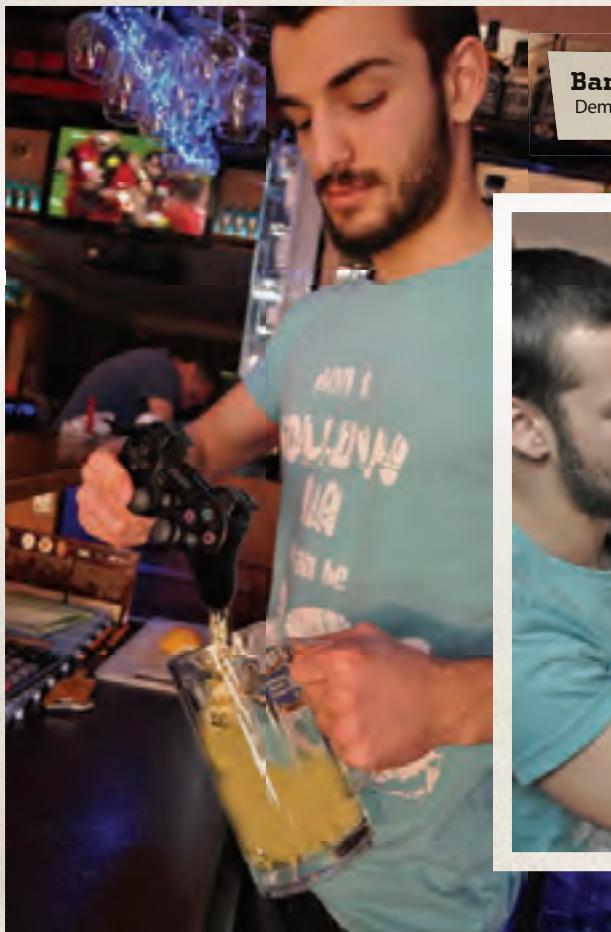
TEK İMPARATORLUK
YASKER'İN ORDUSUNA
KATIL!

ALLODS
ONLINE

www.allodstr.com

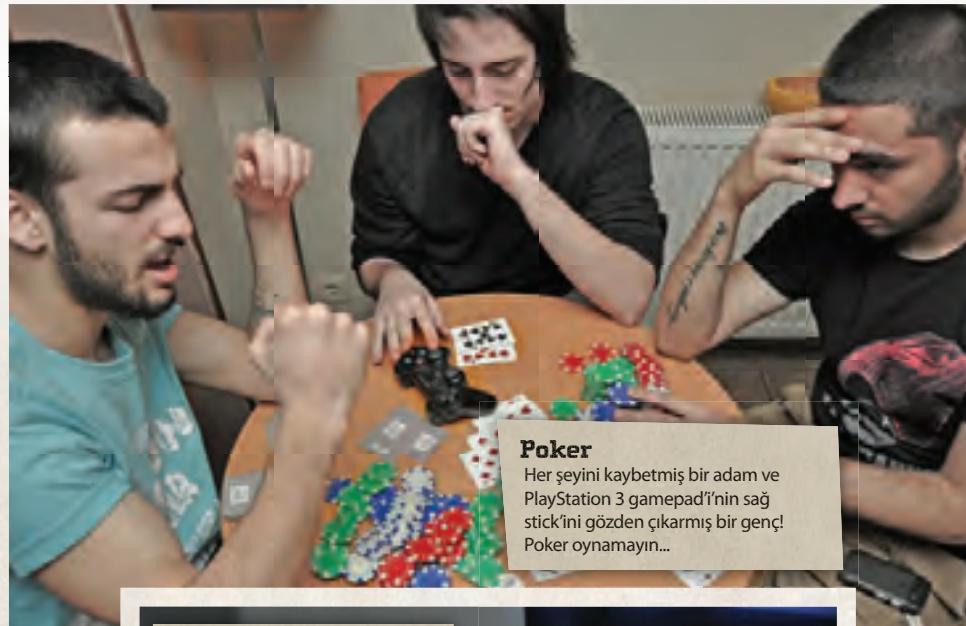
@mail.ru

facebook.com/AllodsTR



Bar

Demedi demeyin, olur mu olur!



Poker

Her şeyini kaybetmiş bir adam ve PlayStation 3 gamepad'ının sağ stick'ini gözden çıkarmış bir genç Poker oynamayı...



PSCAR

PlayStation 3 ile çalışan araba mı?
Sonunda bunu da yaptılar!

PSN patladı!

Geçtiğimiz haftalarda PlayStation Network'e saldıran kişinin, aslında canlı sarışın bomba Maça Kızı ve Joker olduğu tespit edildi.



Not: Katkıcılarından dolayı Sihir Game Club'a ve Adeks'e teşekkürler.



RAPPELZ

İhtiras

RAPPELZ'İ ÇILGIN BİR İHTIRASLA SEVECEKSİNİZ

www.tr.rappelz.gPotato.eu

www.facebook.com/rappelz.tr

Takvim Haziran

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
Hunted: The Demon's Forge	1 • Hunted: The Demon's Forge [PC PS3 360]	2		3 • A New Beginning [PC]	4	5
6	7 • inFamous 2 [PS3]	inFamous 2		10 • Bracken Tor: The Time of Tooth and Claw [PC] • Darkness Within: Collector's Edition [PC] • Duke Nukem Forever [PC PS3 360] • Fate of the World [PC] • Kung Fu Panda 2 [PS3 360]	12	
Alice: Madness Returns	14 • Alice: Madness Returns [PC PS3 360] • Child of Eden [PS3 360] • Dungeon Siege III [PC PS3 360] • Tom Clancy's Splinter Cell Trilogy [PS3] • UFC Personal Trainer [PS3 360]		16 • PowerUp Heroes (360)	17 • Air Conflicts: Secret Wars [PC PS3 360] • Dawn of Fantasy [PC] • Pro Cycling Manager 2011 [PC]	Duke Nukem Forever	
20	21 • Combat Wings: The Great Battles of World War II [PC PS3 360] • Dynasty Warriors: Gundam 3 [PS3 360] • F.I.A.R. [PC PS3 360] • Shadows of the Damned [PS3 360] • Transformers: Dark of the Moon [PS3 360]	23 • Let's Dance with Mel B [PS3 360]		24 • Michael Phelps: Push the Limit [360] • Super Street Fighter IV: Arcade Edition [PC PS3 360] • The Tiny Bang Story [PC]	26	
F.I.A.R.		30 • Arcana Heart 3 [PS3 360] • Tour de France 2011 [PS3 360]		1	2	3

ROG RAMPAGE REDUX: RAMPAGE III BLACK EDITION ANAKART



Son bir yıl içerisinde bir anakart satın almayı düşündürseniz ve overclock yapmanın yanı sıra oyuna karşı da ilginiz varsa, Rampage III Extreme'nin (R3E) sahip olduğu pek çok ödüldü hiç şüphesiz duymuşsunuzdur. Bu kadar başarının ardından bile, Republic of Gamers daha fazlasını deneyecek ve hiç olmadığı kadar harika bir ürün tasarlayacak gibi gözükmüyor! O zaman şimdî sıkı durun. Çünkü bunu karşılayabilecek ve hatta öncesinden çok daha büyük bir yankı uyandıracak anakart ASUS ROG Rampage III Black Edition'un (R3BE) güçlü dünyası siz bekliyor.

Hükmetmek için dumun, kazanmak için hızlı olun

ASUS ROG R3E'yi bu kadar harika kılan her şey R3BE ile geri dönüyor. Ancak en büyük değişiklik, ROG ThunderBolt olarak adlandırılan bir ses/LAN kartı kombinasyonunun eklenmesi. Bir oyuncusunuz, bu bebek sizi istediğiniz yere götürecek!

ROG dünyanın dört bir yanındaki oyuncularla bir araştırma gerçekleştirdi ve onlara, oynamakta oldukları oyunları iyileştirmeye yardımcı olmak için hangi özellikleri istediklerini sordu. Yanıtlar, genel oyun deneyimini iyileştirmeye odaklı olan, güçlü ses ve LAN özelliklerine sahip bir kartın geliştirilmesini sağladı.

Ekrان kartları ve işlemciler bugünden fazlaıyla takdir kazanıyor, ama oyunda sesin önemi asla göz ardı edilemez. Sınıfının önünde gelenlerinden olan XONAR™ ses çözümü ile desteklenen ROG, en iyi ses kalitesi için en iyi bileşenleri dikkatli bir şekilde seçti ve oyuncular için güçlü, etkileyici bir ses sağlamak üzere bu yeni silahı online savaş alanına taşıdı.

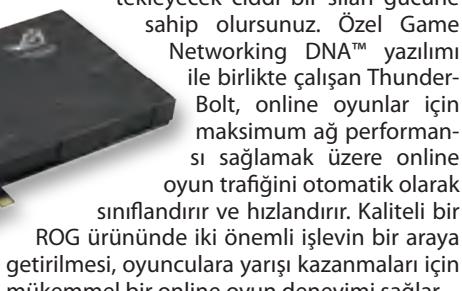
Yüksek kaliteye sahip bu ses kartı, oyuncuları sanal ortamın içine daha fazla sokarak, oyuncuların duyma hissine büyük bir avantaj sağladı. Bu, düşmanlarınızın sizden önce hareket etmesini engelleyerek onların ayak seslerini duyanıza yardımcı oluyor. Yerleşik kulaklık amfisi, benzersiz bir ses kalitesi için kullanıcıların oynadıkları oyuna bağlı olarak empedans ayarlarını optimize etmesine yarıyor.

Tek başına bir ses kartı online oyunlarda yardımcı olabilir, ama LAN hızının önemi de göz ardı edilmemelidir. Pek çok oyuncu cihazlarını bir Ethernet portuna bağlar ve başka bir şey yapmaz. Standart bir LAN portu, üzerinde genellikle bir el bombasından kaçma veya bomba-

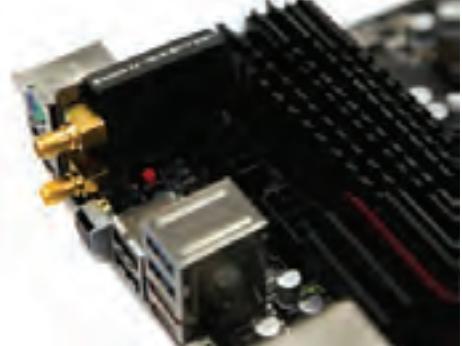
nın üzerinde patlamasıyla sonuçlanabilecek bir şekilde oyun hızında farklılıklara neden olabilir.

Ses işlevini ödül sahibi Bigfoot Networks® ağ işleme birimi ile birleştirdiğinizde, sizi detekleyecek ciddi bir silah gücüne sahip olursunuz. Özel Game Networking DNA™ yazılımı ile birlikte çalışan ThunderBolt, online oyunlar için maksimum ağ performansı sağlamak üzere online oyun trafiğini otomatik olarak sınıflandırır ve hızlandırır. Kaliteli bir ROG ürününde iki önemli işlevin bir araya getirilmesi, oyunculara yarış kazanmaları için mükemmel bir online oyun deneyimi sağlar.

Saymakla bitmeyen özelliklere sahip
Siyah renkte olan R3BE, Rampage III Extreme ile aynı dizayna sahip değil. Sadece parlak son kat özelliği ortak. R3E fantastik overclocking yazılımı ve donanımı ile birlükte geliyordu, ancak R3BE; sistemlerin maksimize olmasına yardımcı olmak üzere tasarlanmış en yeni hizmet yazılımları ile birlikte çok daha fazlasına sahip. HS Desteği ile birlikte Bluetooth modülünün 2.1'den 3.0'a yükseltilmesi tüm Bluetooth cihazları için son derece hızlı veri aktarımıları sağlarken, ROG iDirect, GPU TweakIt ve GPU. DIMM Post gibi yeni yazılımlar kullanıcıların



sistemlerini hiç olmadığı kadar özelleştirmesini sağlıyor. ROG iDirect ile kullanıcılar, iPhone veya iPad'leri aracılığıyla gerçek zamanlı,ince ve artıslı ayarlarla sistem ayarlarını doğrudan kontrol edebilir. GPU TweakIt iDirect ile benzerlik gösterir ve kullanıcıların gerçek zamanlı olarak ayarlarını uygun gördükleri şekilde değiştirmelerini sağlar. Sadece ekran kartları için daha fazla gelişmiş ayar ve kontrol sunar. Son olarak, GPU.DIMM Post, sistemin mümkün olan tüm donanımları etkin hale getirip mükemmel bir şekilde çalışmasını sağlar. GPU.DIMM Post, sistem tarafından uygun bir şekilde algılanan tüm ekran kartları ve bellek modüllerini gösteren bir başka kullanıcı özelikidir. Görkemli tasarımlı, harika performansı ve devrim yaratan özellikleri sayesinde oyuncular ve overclockerler kesinlikle R3BE'yi tercih edecekler!

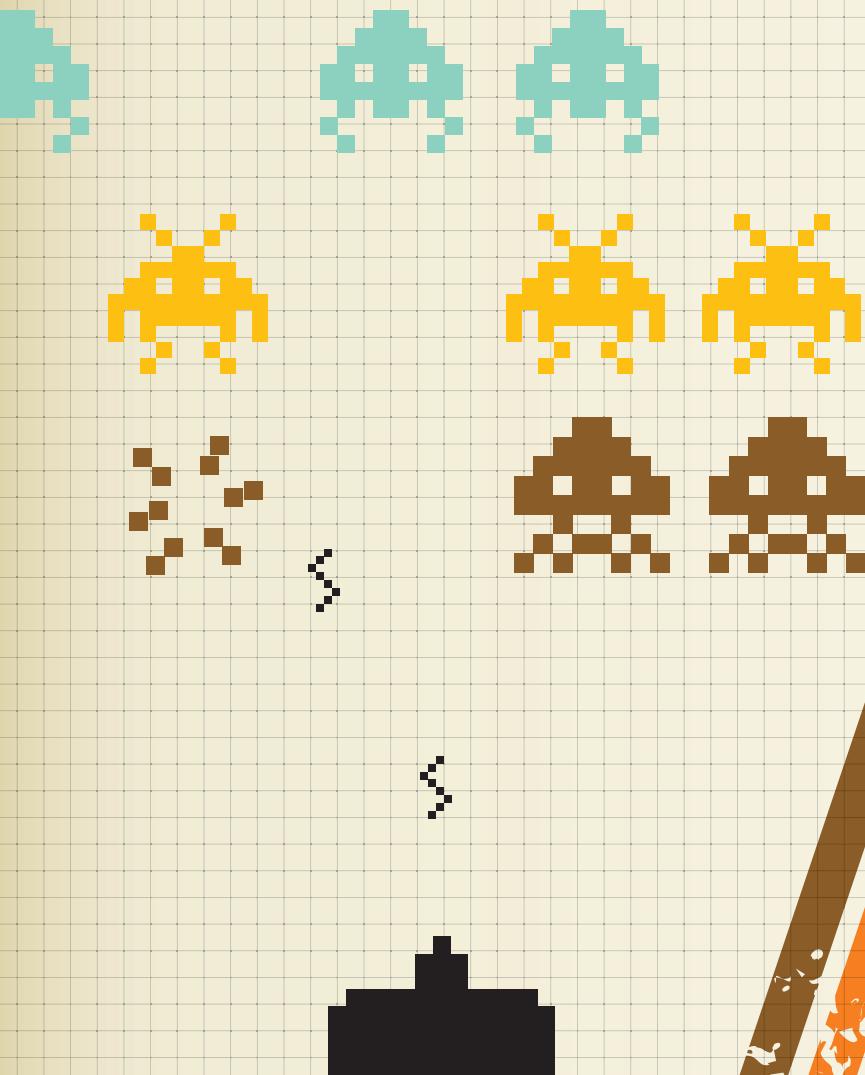


ÖMÜR TOPAC

PIXEL DUKE



Pikselleri gözümüzle sayabildiğimiz bir dönemi yazacağımız burada. "Kafa ayarından anılarım." ya da "Amiga'm benim ilk arkadaşdım." diyenlerin burada adı geçen oyunları gördükçe oyun hayatları bir film seridi gibi gözlerinin önünden akacak. Burada kimi zaman konsol çağında büyümüş yeni neslin asla anlayamayacağı güzelliğe sahip oyunları anlatacağız, kimi zaman da Commodore 64'te kafa ayarı nasıl yapılır, derinlemesine inceleyeceğiz.





RIVER RAID

Sene 1982. Atari 2600, Atari 5200, Atari 8-bit, C64, ColecoVision, IBM PCjr, Intellivision, ZX Spectrum, MSX... Bu platformlarım hepsi bugünkü oyuncusuna çok şey ifade etmeyebilir ama benim gibi eski toprak oyuncular için River Raid denen ve Shoot 'Em Up türünü ilk tecrübe ettiğimiz oyun tüm bu platformlarda piyasaya sürülmüştü. Şimdiki dünyaya göre mikro seviyedeki bir kaynakla tasarlanan oyunda harita bile hafızada tutulmuyor, dinamik olarak oynarken yaratılıyordu. River Raid öyle bir fenomendi ki Atari 2600 versiyonu 2010 senesinde PC ve Xbox 360 platformları için yeniden port edildi. O zamanlar Atari salonlarında jeton atmaktan cebimizdeki son parayı da harcatıyordu, şimdkiye aç bilgisayarı ya da konsolunu, oyna; oh ne rahat...

PIXELMETRE: 10/10



ZAK MCKRACKEN

Sene 1988. Point & Click Adventure türünün ilk ve olası en absürd örneklerinden birinin kahramanı olan Zak McKracken, Commodore 64 için tasarlanmış ve bizi garip bir şekilde ekranlarımıza başında saatler boyunca tutmayı başarmıştı. Tabii ki bu kadar saat blok halinde bu oyuna aralıksız ayırmamızın altında yatan nedenlerden biri de yanlış hatırlamış olsam "Save Game" özelliğinin olmamasıdır. Ben şahsen üç kişilik bir ekiple 24 saatte yakın bir sürede soluk almadan başladığım bu oyunu bitirme şansına erişmiştim. Dünyayı gizli bir planla ele geçirmeye çalışan uzaylılara karşı duran Zak; Atlantis, Misir piramitleri, Stone Henge demeden oradan oraya koşturuyordu. Aklımda kalan en komik sahne, oyuna başladığımız odadaki akvaryumu muzu içini boşaltarak bir astronot başlığının çevirdiğimiz ve böylece uzaya çıkabildiğimiz andı.

PIXELMETRE: 9/10



KICK-OFF

Sene 1989. "Bu top neden ayağıma yapışmıyor, böyle top nasıl sürüller?" gibi klişe repliklere konu olan Kick-Off, gelmiş geçmiş en keyifli futbol simülasyonu olarak adını kalbimize altın harflerle yazmış bir efsaneydi. "Çok abarttin," diyenlerin PES ve FIFA gibi yeni dönem oyuncularıyla büyüğen, nispeten genç bir jenerasyon olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. 90'lı yıllarda Dino Dini tarafından yaratılan bu serisi zamanında oynamayanlar, birkaç sene sonra Sensible Soccer ve sonrasında FIFA International Soccer gibi alternatiflere yönelmiş ama Kick-Off hiçbir zaman unutulamamıştı. Ha bu arada beni şimdije kadar bu oyunda yenebilen herhangi bir kişi çıkmamıştır, iddiası olanla emülatör nezdinde bir karşılaşmaya hazırlımlıyım.

PIXELMETRE: 10/10



SHADOW OF THE BEAST

Sene yine 1989. "Eskilerdenim" diyen hangimiz o her Shadow of the Beast serisininındaki Pysgnosis baykuşunu hatırlamaz ki? Parallax Scrolling adıyla yeni bir konsepti oyun dünyasına kazandıran seri, bugünkü 3D oyunların ilk temellerini daha o zamanlar atmıştı. Mantık basitti, birden fazla sayıda background, farklı hızlarda siz ilerledikçe akiyor ve sanki her biri farklı bir boyut olarak algılanıyordu. Ama Shadow of the Beast'i asıl etkileyici kılan, o büyülü atmosferi ve müzikerleri hiç şüphesiz 84 yılında hayatına başlamış olan o baykuşsa sonrasında Sony Computer Entertainment tarafından satın alındı ve Studio Liverpool adıyla hayatına devam ediyor. Bülbül ve Altın Kafes olayı...

PIXELMETRE: 8/10





RED ALERT 2'DEN BERİ BOYLE BİR RUS İSGALİ GÖRÜLMEDİ!

Activision Blizzard, Londra'da Call of Duty: Modern Warfare 3'ü E3 öncesi dünyanın çeşitli yerlerinden gelen basın mensuplarına nefes kesici bir sunumla tanıttı. Şimdi oyun MW3 olunca Londra'dan döndüğüm gün ofiste etrafımı sardılar tabii ki. Yeni Call of Duty nasıl olmuş? Infinity Ward, perde arkasından oyunu Sledgehammer Games'e mi yaptırmış? Sledgehammer Games işi kıvırıbmış mı? Yoksa efsaneyi öldürmüştür mü? Oyun içi grafikler nasıl? Multiplayer özellikleri nasıl? Anlatsana abi ya... "Durun, gelmeyin üstüme üstüme, anlatacağım yahu!" dedim. Merak etmeyin, hepsini anlatacağım ama önce zihnimdeki tazeyen kağıda kusmalyım. Sorularınızın hepsinin cevabı var, hatta yapımımları öyle sorularla sıkıştırdım ki bundan sonra beni nerede görseler tanırlar. Sakın olun, hepsi sırayla.

Öncelikle Activision'in İtalya yetkilileri beni güller yüzle karşıladı. Girişte adımı soran Rus aksanlı bayana "Osdemiyer" gibi bir şeyler dedim. Aradı aradı, Media Bagde'lerin arasında bulamadı. "LEVEL Turkey yahu!" dedim. "Ah, LEVEL, yeees" dedi ve hemen Media Bagde'imi verdi. Bi' baktım, delgecle "LEVEL'in "L" harfini delmişler. Yaka kartında "LEVEL Turkey" yerine "EVEL Turkey" yazıyor. Neredeyse şeytani hindi falan anlamına gelecek. Ben üstümde "Şeytani Hindi" yazan bir kartla dolaşmam! Şeytana ya da hindيءe benzer bir tarafım var mı? Değiştirin bunu çabuk dedim ve değiştirmiyi kartımı. Akabinde Activision'in lobisine girdik. Malum, yer Londra olunca öyle Los Angeles Convention Center gibi devasa alanlar beklememek gerektiğini daha önceki tecrübeberimden biliyordum. İçeri girdiğimde de böyle film stüdyosu ya da fotoğraf sergisinden devşirme bir bina izlenimi aldım.

Heyecana ramak kala

Lansman sırasında gözüme çok sayıda Rus basın mensubu çarptı, hatta basın mensuplarını farklı gruplara bölmüşlerdi. Türkiye'den gelen LEVEL'; Rus, İtalyan, Fransız ve Beyaz Rus basın mensuplarının yoğunluğu olduğu gruba verdiler. Detaylarını birazdan anlatacağım Call of Duty: Elite sistemini, Call of Duty: Black Ops üzerinde test ettim. Elite eşliğinde Black Ops'ta Rus

meslektaşları canına okudum, hatta Elite'i yapan Beach-head Studios'un başındaki Chcako Sonny'yi bile bizzat süzgece çevirdim. Yapımcıları ve yabancı basın mensubu meslektaşlarımızı Black Ops'ta mıhlamak güzel, Elite sisteminin performansını analiz etmek zevkliydi ama biz Londra'ya büyük bomba için gelmiştık aslında. Alman, İtalyan ve Fransız meslektaşlarımız MW3'ü akşamaya kadar göremeyince sabırsızlanmaya başladılar. "Bu nasıl lansman, buraya kadar Black Ops mu oynamaya geldik!" diye hayflanınanlar oldu. Derken hepimizi yemeşil devasa bir konferans salonuna aldılar. Sledgehammer Games'ten Mel Gibson' andiran Glen Schofield ve Call of Duty oyuncularının çok yakından tanıdığı, Infinity Ward'dan Robert "fourzerotwo" Bowling bize kısaca MW3'ün Manhattan, Londra, Afrika, Rusya ve Himalayalar dahil olmak üzere geniş bir coğrafyada geçeceğini anlattı. Oyunda karlı dağlardan, karanlık tünelere kadar uçsuz bucaksız bir oyun alanı tasarlamlılar. Yapımcılar iyice sıkılan dünya basınına daha fazla bekletmeden "İsgal nasıl olur, bunu MW3'te göreceksiniz. İşte size dünyanın en iyi dijital savaş oyununu sunuyoruz!" dediler ve birkaç dakika içinde Xbox 360 Slim'de canlı kanlı karşımızda duran MW3'ün oynanabilir versiyonunu devasa beyaz perdeye yansittılar.

New York'un üstünden bir savaş geçti

Koca perdede ilk dikkatimi çeken, kırmızı bir bayrak üzerinde çapraz duran iki kılıçın bir hilal imgesini oluşturmaları ve ortasında da beyaz bir yıldız olmasındı. Yok canım, MW3 dini çatışmaları odak alan bir savaş oyunu olamaz herhalde dedim; çünkü lansman öncesinde Rusların New York'u, Londra'yı, Fransa'yı ve Almanya'yı işgal edeceğini biliyorduk zaten hepimiz. Yine de içime bir kurt düşmedi değil. İlk videoada beyaz bıyıklı, kidemli bir asker bizi yere yıkıyor, kasatrasını fırlatıp bize saplıyor. Tam bizi ölüdirecekken takım arkadaşımız hayatımı kurtarıyor ve biz de bedenimize saplanan kasatrayı bedenimizden çıkarıp beyaz bıyıklı düşmanımıza sokuyoruz. Video bittikten sonra MW3'ü oynamaya başlıyoruz. Basına gösterilen ilk bölüm Manhattan, New York'ta geçiyor. Biz Delta Force takımının bir üyesiyiz, Ruslar "yakın, yakın, öldürün" modunda New York'u işgal etmiş durumda. Takım arkadaşımızla sırt sırt, omuz omuza Rus

ısgaline karşı direniyoruz. Ruslar bu kez Amerika'ya çok sağlam girmişi. Rusya'nın ABD'yi bu denli etkili ve agresif işgal ettiği en son oyun Command & Conquer: Red Alert 2'dir herhalde. Yıkık dökük inşaat şantiyelerini ya da deprem sonrası enkaz sahnelerini andıran yerlerden Board Street'e doğru ilerliyoruz. Sağ tarafta The Crown Plaza var ama biz 15. caddeden Board Otel'e giriyoruz. Tam bu esnada MW3'te checkpoint sistemi olduğunu görüyoruz. MW3, sanki daha üst nesil bir FPS ya da bildiğimiz Hollywood filmi gibi göründüğünden checkpoint sisteminin böylesine bir sanat eserinde ne işi var diye düşünüyoruz. Neyse, otele girip üst kata doğru düşmanlarla çatışarak ilerliyoruz, 130 numaralı odaya girip bize verilen görevi yerine getiriyoruz. Aksiyon hiç dinmiyor, kafamıza teget geçen roketlere alındır etmeden hemen bir sonraki görevi koşuyoruz. Bu esnada otele çakılan helikopter gözüümüze takılıyor. Delta Force takımımdan Sandman ve Grinch adında arkadaşlarımızla dışarı firuzeviyor. Kolumuzdaki dijital saat 16:26'yi gösteriyor. Düşman askerleri feci bir kurşun yağmurlu başlatıyor, aramızda kurşun geçirmez kalkan taşıyan takım arkadaşları görüyorum. Fakat kalkanı olmayan Sandman bir anda yaralanıyor, onu kaldırıp intikam atesile Ruslara geri püşkürüyoruz. Elimizdeki silahta kocaman EoTech yazıyor ve ara sıra silah değiştirip dürbün, susturucu gibi aksesuarlar takıyoruz. Ama yillardır severek kullandığımız kirmizi noktalı AK-47 Red Dot Sight'ı elimizden düşürmüyorum. İlerlerken yeşil tabeladaki Wall St. yazısı gözüme çarpıyor. Yok artık! Burası orası olamaz. Gerçekten burası Wall Street mi? Tam yol kesiminde, köşede duran binadan içeriye dalmayıyor. İçeride darmadan olmuş yüzlerce monitör var. Ruslar borsanın kalbini resmen yerinden sökümüşler. Wall Street'teki Exchange Stock binası en iyi mser tabiri terörize edilmiş bir LCD TV tamirhanesine dönümsü. İçeride konuşlanmış düşman Rus askerlerini tek tek temizliyoruz. Saatimiz hala 16:26'yi gösteriyor. Ruslar çatıya bir uydusu yerleştirmiş, yukarıya çıkıp onu etkisiz hale getirmemiz gerekiyor. Birden önlümüze atılan düşman askerini "Çekil kenara it!" dercesine ▶

Yapım **Infinity Ward & Sledgehammer Games**
Dağıtım **Activision**
Tür **FPS**
Platform **8 Kasım 2011**
Web www.callofduty.com





► alıp elimizle kenara savuruyoruz. Sonra çatıdaki uydusisteminin dibine bomba yerleştirip patlatıyoruz, koca anten sistemi sağa doğru yıkılırken yeni görevimiz belli oluyor. Etrafımızda biten helikopterleri Reaper Drone kullanarak indirmemiz gerekiyor.

New York is bigger than life!

Hatırlarsanız bu Reaper Drone, MW2'de yoktu, benzeri Battlefield: Bad Company 2'de UAV aracı olarak vardı. İnsansız uçan bu küçük uçakla hedefimizi yukarıdan belirleyip tepeşine füze yağırlıyoruz. Dijital saatimiz halen 16:26'yi gösteriyor. İyi de nasıl olur? 25 dakikalık çatışıyoruz ve en az 25 kez de ölümden döndük. Saati düşünme vakti değil, hemen laptop'umuzu açıp Reaper Drone'ları komuta ederek helikopterlerin tepeşine füzeler yağdırıyoruz. Düşman helikopterleri çürük armut gibi pitirpitir düşüyor. Akabinde biz de bir helikoptere atlayıp ağır makineli bir silahla çatıdaki düşmanları tarararak eleğe çeviriyoruz. Derken dibimizde bir helikopter bitiyor ve taciz ateşi açıyor. Manhattan'da ayakta kalan gökdelenlerin arasından uçarak it dalasına giriyoruz. Sonunda düşman helikopterini vurup indiriyoruz. Henüz bu duruma sevinmeden düşen helikopter bize çarpıyor ve havada patlayan parçalar yüzünden bizim helikopterin pervaneleri yandaki gökdelenin duvarlarını yiyor. Çarpan parçaların etkisiyle hasar alan helikopter düşmeye başlıyor. "Tamam artık, kesin çakıldık, öldük, bitti artık" dediğimiz anda pilot hepimizi son bir manevrayla kurtarıyor...

Modern şehirler, modern savaşlar!

Gözümüzün önünde MW3'ün senaryo modunun oynanan bu bölümü sona erdiğinde aniden ses kısıldı. Salonda sadece yüzlerce basın mensubunun derin derin nefes alma sesleri duyuluyordu. Demek MW3 sadece benim değil, dünya basının da nefesini kesmiş, nutkunu durdurmuş. Gördüklerimizin etkisi altında biraz nefesimizi topladığımızda salonda korkunç bir alkış sesi yükseldi. Orada Rus basınının yanı sıra ABD'den gelen basın mensupları da vardı. Sledgehammer Games ve Infinity Ward öyle bir oyun yapmış ki hem Rus, hem de Amerikan basın aynı anda alkış kıyamet koparabildi. Bu arada lansmana Rus basınının neden bu kadar kalabalık geldiğini daha iyi idrak ettim tabii ki MW3'ü görünce.

İkinci perde

Sunumun ikinci bölümünde Londra şehrinin açılıyor. Bölüm, birbirini takip eden tır konvoyunun üst perspektifinden bir bakış açısıyla başlıyor. Yani tipik bir "Capture the Flag" yazısıyla başlamıyor. Sonra takımımız arkadaşlarımızla aynı anda belirlenen binaya girip senkronize bir şekilde etraftaki düşmanları temizliyoruz. Bu kez gece karanlıkta ilerliyoruz, kimse birbiryle konuşmuyor. Adeta bir ninja edasıyla sessizce belirlenen hedefe ilerliyoruz. "Open truck door" görevini aldığımızda gidip kamyon arkasındaki kapıyı açıyoruz, taktiksiz ilerleme stratejimizi belirliyor gerekli ekipmanları sağladıkten sonra düşmanla mermi firtınası başlıyor. Bir araya yolumuz aşağıya, İngilizlerin "Underground" dediği metroya düşüyor. Takım arkadaşımızın sürdürdüğü kamyonetin arkasına atlayıp düş-

man dolu metronun peşine düşüyoruz. Koca metroya arkadan vurmamız bir anlam ifade etmediği için karşı tarafın yoluna girip metroya yandan vurmaya çalışıyoruz. Aksi yönden gelen metro bir anda burnumuzun dibinde bitiyor, kıl payı sıyrılp yandaki metroya kurşun yağdırılmaya devam ediyoruz. Bir yandan da karışan gelen metrolar bizi ezmesin diye mücadele veriyoruz. Kamyonetin arkasında deli gibi savruluyor, fırsatını bulduktan sonra metroya ateş ediyoruz. Sonra yine kıl payı aksi yönden gelen metroyla kafa kafaya çarpışmaktan kurtuluyoruz. Denk getirdikçe metroya ateş etmeye devam ediyoruz ve sonunda metro, durakta olayı dehşet içinde izleyen sivil vatandaşların yanından geçip gittikten sonra infilak ediyor. Metro demirinden yapılmış dev bir anakondanın samuray kılıcıyla parçalara ayrılmış gibi lime lime oluyor. Tüneldeki kolonlara çarptıkça parçalanıyor, parçalandıkça çarپıyor ve ortalığı yılan alkılar eşliğinde kapanıyor oyun. Sunum, görsellik ve atmosfer o kadar başarılı ki böylesini henüz hiçbir oyunda görmemiş. Oyunu bırakın, böyle bir metro sahnesini tüm Nicholas Cage filmleri de dahil, hiçbir Hollywood filminde bile görmemiş. LEVEL Online'daki MW3 videosunda metronun nasıl parçalandığını gösteren videoyu izleyebilirsiniz ama oyunun kendisi, videolarla ifade edilebilecek kadar sağlam değil. Ne gariptir ki aynı ay içinde hem New York, hem de Londra caddelarında dolaştım. Gerçek hayatı dolaştığım şehirlerin yerle bir edildiğini bu kadar çarpıcı bir şekilde görmek insanı ister istemez etkiliyor.

MW3'ün savaş atmosferi dehşet güzel olmuş. Say-



falarca anlatmakla bitirebileceğim bir şey değil. Koca New York harabeye dönmüş. Öyle Crysis 2'deki gibi falan da değil. Crysis 2'de uzaylılar New York'u yerle bir etmiş, elbette ki onda da New York olağanüstü görünyordu ama söyle söyleyeyim, Ruslar New York'u uzaylılardan daha beter dağıtmış. Üstelik görsel olarak MW3, Crysis 2 ile kıyas kabul etmeyecek düzeyde ilerde. Amerikan askerlerinin kolundaki ABD bayrağındı bile yıldızları 50'si eksiksiz olarak yer alıyor. Bu tip küçük detaylar birleşince, ortaya inanılmaz bir görsel şölen çıkıyor. MW3'ün savaş atmosferi bugüne dek hiçbir oyunda görülmemiş bir düzeye... Senaryo modu sinematik açıdan muhteşem. Grafikler sanatsal değer taşımasa da savaş oyunu için şimdide kadar gördüklerimin en iyisi. Piksellerme ola-yı yok denecak kadar az. MW3'ü 10 metrelik perdeye (Abartıyor olabilirim.) yansıtmasına rağmen en ufak bir piksellerme göremedim. Üstelik gördüğümüz, MW3'ün Xbox 360 versiyonu! PC versiyonunu hayal bile edemiyorum. Konsoldaki oyun içi grafikler o kadar başarılı ki yarı saat süren oyun içi görüntüler boyunca tek bir "frame" atlama görmedim. Dönüşler son derece hızlı ve akıcı. Düşmanı vurup yere indirme hissi savaş oyularında çitayı en üsté taşıyıp zirveyi belirlemiş. Eski Yaşaçam filmlerinde izlediğiniz insanlar gerçek olmalarına rağmen birbirini vurunca MW3'teki kadar gerçekçi ölmüyorlardı. Ama teknik açıdan beni asıl etkileyen olay, 10 metrelik perdede en ufak bir piksellerme olmaması. Bir an "bize CGI animasyonu mu izletiyor bunlar" diye iğkillendim.

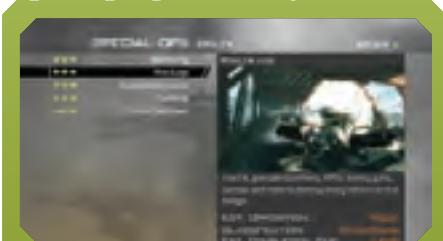


Ama adam gözümün önünde Xbox 360 Slim'den çatır çatır oynuyor oyunu. Nasıl bu kadar başarılı ve detaylı yapmışlar, aklım almadı. Ben Killzone 3'ü de Londra'da dev bir beyaz perdede görmüştüm. Killzone 3'ü beyaz perdede o kadar büyütince MW3 kadar derli toplu durmuyor. MW3 resmen tablo gibi duruyor. Sanıyorum gerçek savaşlarda bile MW3'teki gibi bir atmosfer yoktur. Görsel efektlər almış başını gitmiş. Ses efektleri her kolondan farklı sesler geldiği için son derece başarılıydı. Artık 5.1 mi destekliyor, 7.1 mi destekliyor, bilemiyorum ama sesini biraz fazla açmışlardır. Kulaklarımı patladı!

Elite

Multiplayer olarak da yapımcılar sürekli gelen "Yillardır multiplayer'da bir yenilik yapamıysınız!" eleştirilerine bu kez çarpıcı bir cevap vermiş. Elite ile birlikte milyonlarca oyuncunun bir yıl içinde milyarlarca saatini alacak bir sistem yapmışlar. Ayrıca MW3'ün multiplayer görevleri artı tipik multiplayer FPS anlayışını kökten değiştirecek nitelikte. Yapımcılar multiplayer için, "Biz de aslında birer CoD oyuncusu olduğumuz için multiplayer'da ne yapmamız gerektiğini çok iyi biliyoruz." dediler. Activision, multiplayer oyunu başka bir boyuta taşımak için Beachhead Studios adında bir firma kurmuş ve başına da Chacko Sonny'yi getirmiş. Chacko Sonny, bize Londra'da MW3'ün ve CoD'un geleceğini oluşturacak Elite sisteminin bizzat anlattı. Geçmiş CoD oyuncularından sadece Black Ops'u destekleyecek olan sistem sayesinde milyonlarca CoD oyuncusu bir araya getirilecek ve her oyuncu kendi grubunu kurabilecek. Elite sisteminde CoD topluluğunun evrim geçirerek genişletilmesi ve her seviyeden oyuncunun sisteme dahil edilmesi hedefleniyor. Oyuncular ne kadar iyi ya da kötü olurlarsa olsunlar sisteme girip arkadaşlarıyla oynayabilecek, kendilerini geliştirebilecekler. Beachhead Studios takımı, Elite sayesinde internete, mobil sistemlere, televizyona ve oyuna aynı anda odaklanmayı planlıyor; hatta Premium üyelikle oyunculara 7 gün / 24 saat / 365 gün hizmet veren paralı bir servis de açılacak. Activision'in başında Jamie Berger, bu paralı servisle oyunculara seçme hakkı vermek istediklerini belirtti ve hemen MW3'ün multiplayer'ının tamamen ücretsiz olacağını ekledi. Bu Premium üyeleri, -misal- MW3 çıktıktan sonra ücretsiz üyelik sayesinde iPhone'a ya da iPad'e çıkacak olan bir CoD uygulamasını ücretsiz indirebilecekler. Bunların dışında Elite sistemi sayesinde oyuncular, ödüllü etkinliklere katılabilecekler. Sunumdan sonra Elite'i deneme şansınız oldu; hatta bir ara Elite nezaretinde Black Ops oynayan Chacko Sonny ile karşılaşma şansı bile

Spec Ops geri dönüyor!



Spec Ops'ta 20 tane multiplayer harita olacağ söylüyor. Buna bazi haritalardan bazıları: Alpha, Bootleg, Bravo, Brooklyn, Coast, Exchange, Hardhat, Interchange, Lambeth, Meteora, Mogadishu, Plaza 2, Underground ve Village. Bu haritalardan bazılarının kesilip daha sonra ek paketler halinde satılıp satılmayacağı da belirsiz. Spec Ops modları şöyledir: Carbon, Dome, Paris, Radar, Seatown ve Village. Görevlerse Civilian Rescue, Flood the Market, Invisible Threat, Little Bro's, Out of Africa, No Fly Zone ve Wing Man. Activision'in Londra'daki lansmanındaysa Spec Ops'un haritalarını, modları ve görevlerini doğrulan bir bilgi verildi, sadece Spec Ops modunun oyunda bulunacağı ve MW3'ün 60 fps ile oynanacağı açıklandı.

yakalandım. Maçtan sonra tüm istatistikler Elite'de sıralanıyor. Elite temelde bir internet sitesi olarak çalışıyor ve tüm CoD oyuncularının istatistiklerini tutuyor. PC, PlayStation 3, Xbox 360 oyuncularının liderlik tabloları ayrı ayrı tutuluyor ama her platformdaki oyuncular, diğer platformdaki oyuncuların istatistiklerini görebilirler. Elite'in giriş menüsünde dört seçenek üzerine odaklanılmış: Career, Connect, Compete ve Improve. Career modunda kaçıncı level asker olduğunuz, bir sonraki level'a geçmek için ne kadar deneyim puanına ihtiyacınız olduğu, en son oynanan maçlar, skorlar, maçın özeti, harita ismi, silahlar, silah performanslarınız (Her silah için ayrı ayrı kaç düşman öldürdünüz, öldürme / ölmeye oranı, verimlilik, headshot sayısı ve aynı silahlarda kaç defa öldürdünüz...) ve kişisel rekorlarınız gibi bilgiler yer alıyor. My Theater bölümündeyse kendi oynadığınız oyundan videosunu Elite'ten direkt olarak YouTube'a atabilme özgürlüğüne sahipsiniz. Maçlarınıza YouTube'a linkleyebiliyorsunuz. Ayrıca maçlarınıza YouTube'a linklemeden de My Theater bölümü altında saklamamanız mümkün. Career seçenekinin en altındaysa aldığınız oyun içi ekran görüntülerini saklayabiliyorsunuz. Career seçenekinde son maça kaç kez öldüyseniz,



fourzerotwo



Call of Duty sayesinde hem zengin, hem de şöhret olan Robert Bowling, aslında lansmanda sergilediği rahat tavırları son derece mütevazi biri olduğunu gösterdi. MW2 için Infinity Ward'da yöneliklik yapan Bowling,

Londra'da bizzat kendisi anlattı MW3'ü. Call of Duty hayranları "fourzerotwo" lakaplı Bowling'ı yakinen tanır ve Twitter'dan takip eder zaten; hatta CoD'daki hileler yüzünden Bowling'ı hakaret yağımuruna tutanlar bile vardır. Halbuki kendisi güler yüzlü biri ve her şeyden evvel tam bir CoD oyuncusu.

► haritada kırmızı nokta şeklinde gösteriliyor bu. Kaç kez öldürdüğünüz de haritada yeşil nokta şeklinde gösteriliyor. Kimi kaç kez öldürdüğünüzü ve kimin sizi kaç kez öldürdüğü haritanın altında yan tarafta gösterilmiş. Oynanan son maçların ve tüm maçların istatistikleri tutuluyor.

Connect seçeneğinde bizi Groups ekranı karşıyor. Burada birlikte CoD oynamaktan keyif aldiğiniz arkadaşlarınızı veya rakip olarak karşınızda görmekten mutlu olacağınız oyuncular belirleyebiliyor, arkadaşlarınızı etiketleyip kendi grubunuza kurabiliyorsunuz. Bizim öümüzdeki Elite sisteminde NBA takımları vardı. Siz de Galatasaray veya Fenerbahçe grupları kurup aynı futbol takımı tutan MW3 oyuncularıyla oynayabilirsiniz.

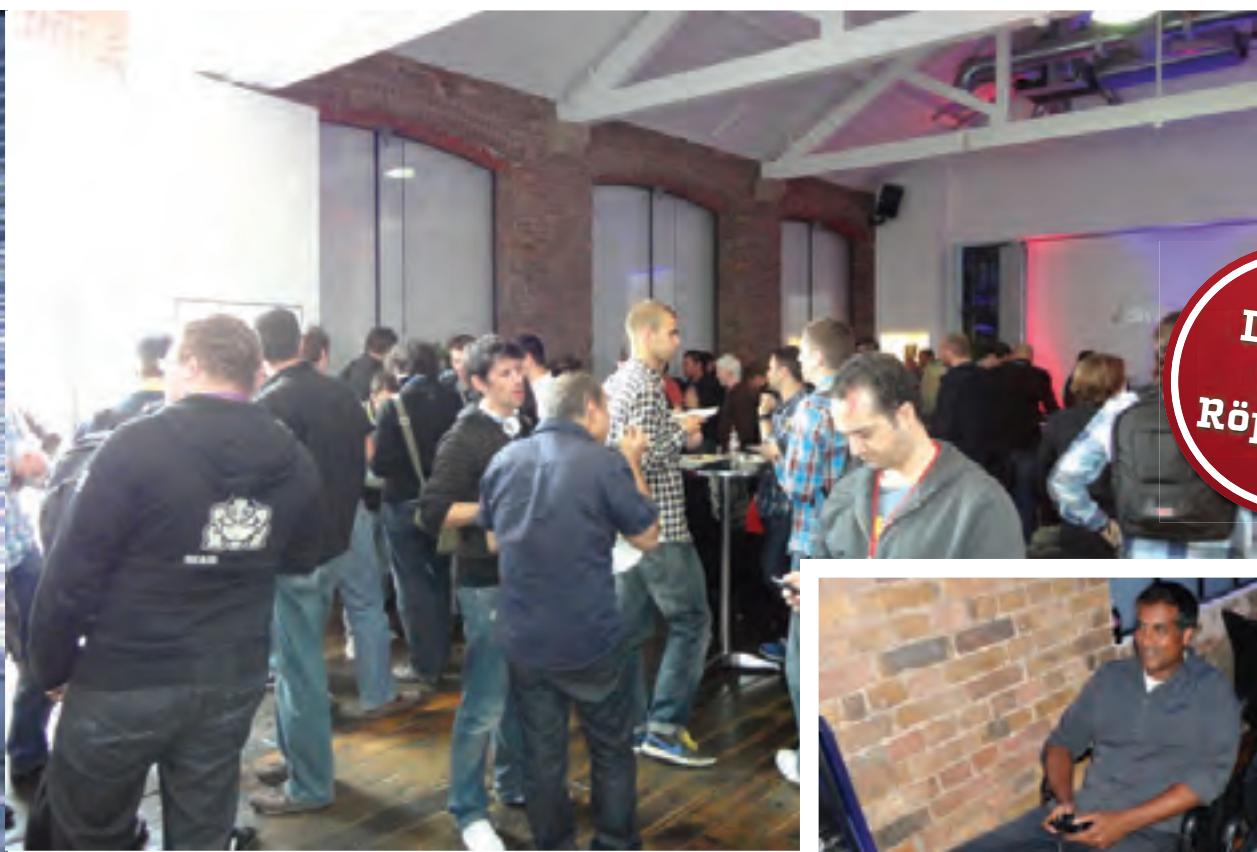
Compete seçeneğinde bir program rehberi var. Burada resmi CoD etkinlikleri düzenleniyor. İlk başta Elite sisteminde Black Ops için etkinlikler düzenleyecek. MW3 çıktığında Elite sisteminde hem Black Ops,

hem de MW3 için ödüllü resmi CoD etkinlikleri hayat bulacak. Bu etkinliklere her seviyeden oyuncu katılım gösterebilecek. Dereceye giren oyuncularaya dijital rozet gibi sanal ödüllerin yanı sıra iPad 2 gibi ağız sulandıran ödüller verilecek. Yapımcılar bu tip ödüllü etkinlıkların düzenli aralıklarla olacağını söyledi. Ben de tabii ki yeri gelmişken Activision yöneticilerine patlatım soruyu: "Bize de var mı hocam? Yani etkinliklerde Türkiye'den bir oyuncu derece yaptığında da iPad 2 göndereceksiniz?" dedim. Sonuçta Türkiye'deki oyuncu da para veriyor bu oyuna. Mr. Sonny şu an için İngiltere'nin, ABD'nin ve Yeni Zelanda'nın kesinleştiğini ve Türkiye'den dereceye giren oyunculara hediye gönderilip gönderilmeyeceğinin henüz belirsiz olduğunu söyledi. Türkiye'de oyuncular sektörü gelişikçe ve orijinal oyun kullanımı arttıkça yapımcılar da Türk oyuncuları ya da Türkiye'deki potansiyeli fark etmesi kolaylaşıyor tabii ki.

Gelelim Improve seçeneğine. Improve'da Crisis, Jungle, Havana ve Berlin Wall gibi haritaları seçebiliyoruz. Bizim Londra'da oynadığımız haritalar, Black Ops'un indirilebilir içerik paketini ihtiyaç eden haritalardan oluşuyordu. Burada haritalar dışında birincil ve ikincil silah seçilebiliyor ve silahlara dörbün, rapid fire, reflex, suppressor, grip, grenade launcher gibi ekleneler ekleniyor. Ayrıca taktiksel ekipmanlar ve perk'ler de bu bölümde ayarlanıyor. Oyun modları Core (Team Deathmatch, Free-for-all, Domination, Demolition, Sabotage, Headquarters, Capture the flag, Search and Destroy), Hardcore (Team Deathmatch, Free-for-all, Headquarters, Capture the Flag, Search and Destroy) ve Wager (One in the Chamber, Sticks and Stones, Gun Game, Sharpshooter) olarak kategorize edilmiş. Yapımcılar bu olayı tipki spor dallarındaki gibi değerlendirmiş, bu kez. Herkes bir sporda birinci olamayacağı için herkesin bir yerden spora başlaması teşvik edilmiş.

Üçüncü dünya savaşı

Aslında MW3'ü anlatmaya doyamıyorum. Daha evvel de dediğim gibi, savaş atmosferi gerçekten bugüne kadar oynadığım yüzlerce FPS'nin hepsinden daha başarılı yansıtılmış. MW3'ün oynanabilir halini gördükten sonra, Infinity Ward'dan ayrılanları da hesaba katınca "Sledgehammer Games ve Infinity Ward, MW3'ü kıvırabilecek mi?" sorusunu aklıma getirdiğim için bile utandım kendimden. Ben 25 yıldır oyuncum ve böyle bir savaş atmosferi görmemişim daha. Elbette ki lansmanlarda biraz galeri psikolojisi oluyor ama çıkışta "Alın MW3'ü, 1000 Dolar'a satıyoruz" deseler gözüm kapalı basardım parayı. Samimi söyleyorum ki MW3 tüm hayat boyunca gördüğüm savaş temali en iyi FPS oyunu olmuş. Üstelik Elite sayesinde multiplayer konusunda da rakiplerine fark atacağına sanıyorum. Bu yüzden Activision, Electronic Arts'ın Battlefield 3'ünden zerre korkmuyor. İyi oyunun kendini sattıracağını çok iyi biliyor ve MW3 gerçekten çok sağlam bir oyun. Senaryo, atmosfer, görsellik, anlatım, Elite ile yenilikçi multiplayer deneyimi ve tablo gibi grafikler ile şimdiden kadar çıkmış bütün savaş oyunlarının defterini dürecek gibi görünüyor. Konu çok sağlam bir kere. Bu kez Ruslar, eş zamanlı olarak New York'u, Londra'yı, Paris'i ve Berlin'i işgal ediyorlar. Robert Bowling'in bize anlattığına göre bu savaş, Afrika'dan Rusya'ya kadar uzanacak. Bu savaş aslında Üçüncü Dünya Savaş! Bu savaş aslında tam bir kaos senaryosu. Bu savaş şimdiden kadar yapılanların en büyüğü! Bu savaş öyle yıkıcı gelecek ki Dördüncü Dünya Savaşı taşlarla, sopalalarla yapılacak. İşte bu savaş, o savaş Dolayısıyla bu savaş herkesi ilgilendiriyor. İşte bu yüzden başta Rus ve Amerikan basını olmak üzere Alman, Fransız ve İngiliz basını lansmana yoğun ilgi gösterdi. İşte bu yüzden MW3 çıkışında yine çok tartışılacak, işte bu yüzden yine, yeni, yeniden South Park, Family Guy gibi televizyon şovlarında adı gelecek. İşte bu yüzden MW3 yine satış rekorları kıracak. ■ Ahmet Özdemir



LEVEL
Özel
Röportajı



Röportaj

Activision ile yeni Call of Duty: Elite sistemi ve Modern Warfare 3 üzerine konuştuk...

Hazır Londra'ya kadar gelmişken Activision'in başkan yardımcısı Jamie Berger ve Beachhead Studios'un başındaki Chacko Sonny ile LEVEL'a özel bir röportaj yaptım ve sorularımla yapımcıları biraz terlettim. Özellikle Jamie Berger, bazı soruları duyurunda soğuk duş etkisi yaşadıysa da sohbetimiz genel anlamda samimi geçti.

Ahmet Özdemir: MW3'ün yapımcısı halen Infinity Ward ve Sledgehammer Games ama Infinity Ward'dan anahtar birkaç isim ayrıldı. Kadrodaki bu erozyon, yapım sürecini olumsuz yönde etkiledi mi?

Jamie Berger: Infinity Ward'dan halen arkadaşlarımız var burada ve yapım sürecinde de birlikteydi. Activision şimdi Call of Duty: Elite için Beachhead Studios adlı ayrı bir stüdyo kurdu. Oyuncu kitlemiz evrilerek büyümeye ve CoD topluluğu genişlemeye devam ediyor.

AÖ: Infinity Ward'un eski çalışanlarından burada, Londra'da bizimle birlikte olanlar var mı yani?

JB: Elbette ki var, onlar da geldi Londra'daki E3 öncesi Activision'ın basın lansmanına.

AÖ: Oyun yine çizgisel mi olacak? Yani yine silahlı kapı sürelki adam mı vuracağız? Taktiksel bir şeyler olacak mı? Sizce FPS türü başka bir yöne sapmalı mı artık; bunun öncüsü olmak istemez miydiniz?

Chacko Sonny: Elite nezdinde MW3, dünyanın en iyi dijital savaş oyunu oldu. Sadece en iyi oyunu yapmak yetmiyor. Bizim için oyuncu topluluğu

çok önemli. Elbette ki MW3'te taktiksel savaş öğeleri mevcut. Özellikle Elite ile birlikte oyuncular kendi ekipmanlarını kendileri seçip savaş stratejilerini takım arkadaşlarıyla birlikte belirleyebilecekler. CoD oyuncuları bir yıl içinde toplamda Lost ve Sopranos dizilerinin yedi sezonundan daha uzun süreli bizim oyunumuzu oynayarak geçiriyorlar. Elite sistemi sayesinde topluluğumuzu daha da genişleteceğimize inanıyoruz.

AÖ: Peki ben Elite sayesinde PS3'ünden, PC'deki bir MW3 oyuncusuyla birlikte oynayabilecek miyim? Yani Elite tüm platformdaki oyuncuları aynı potayaoplayacak mı?

CS: Maalesef bu mümkün değil ama her platformdan tüm oyuncuları isimlerini aratıp istatistiklerine bakmak mümkün olacak.

AÖ: Elite'te Premium üyeliğin ücreti ne olacak? Aylık ücret mi olacak? Yıllık üyelik ücreti mi alınacak?

JB: Elite için Premium üyelik fiyatını henüz açıklamayaçğız. Önümüzdeki süreçte medyayı ve oyuncuları bu konuda bilgilendireceğiz.

AÖ: Ödüllü turnuvalarda Türkiye'den bir oyunu de-rece yaparsa evine iPad 2'sini gönderecek misiniz?

JB: Şu an için bu konuda net bir bilgi veremeyiz. Kesinleşen ülkeler ABD, İngiltere ve Yeni Zelanda.

AÖ: Peki MW3'ü Türkçe oynayabilecek miyiz? Elite'de Türkçe dil desteği mevcut mu? Günbegün daha çok firma oyunu lokalize etmenin önemini fark ediyor. Türk tüketiciler için de para vererek aldığı bir oyunu Türkçe oynamak tercih sebebi olabilir.

JB: Elite için üç dil desteği mevcut; İngilizce, Almanca ve Fransızca.

AÖ: Hile ve hack olaylarını nasıl önlemeyi düşünüyorsunuz? Çünkü tüm CoD oyuncuları hile mağduru...

JB: Hile ve hack olaylarının önüne geçmek için bir teknik ekibimiz var. Etkinlik, turnuva ve maçlar için de ayrıca bir operasyon ekibi kurduk. Elite sisteminde 7 gün / 24 saat dünyanın her yerine servis verecek müşteri hizmetleri oluşturduk. Tüm bunları MW3 için Elite sisteminde hayatı geçireceğiz. Oyunların adil şartlarda oynanmasını sağlayacağız.

AÖ: MW2'de sivilleri öldürdüğümüz rahatsızız edici bir sahne bulunuyordu. MW3'te de bu tip sahnelerle karşılaşacak mıyız?

JB: MW3'te sivillere yönelik kastî bir şiddet yok.

AÖ: Samimi bir sohbet oldu, LEVEL'a özel röportaj vermek için zaman ayırdığınız için teşekkür ederim.

JB: Biz teşekkür ederiz, E3 fuarındaki MW3 sunumuna da bekliyoruz siz.

AÖ: Peki E3'e geldiğimizde MW3 oynatacak misiniz bize?

JB: Hayır, MW3'ü sadece biz oynayacağız. Katılımcılar için oynanabilir bir versiyon olmayacak ama E3'ye de bekleriz, mutlaka gelin.

AÖ: Merak etmeyin LEVEL da orada olacak. Tekrar teşekkürler.



LEVEL+ artık iPad'de.



Ücretsiz
İndirin!

İlk Bakış

Sıcakların getirdiği rehavet...

Uzun süredir yoğun bir oyun takviminin içindeyiz ve bu ayki E3'e kadar ciddi anlamda oyna doymuş durumdayız. Ne var ki bu yoğun takvim, yaz mevsiminin göbeğinde bir hayli durulacak ama sonrası için yine bizi oyun

dolu günler, geceler, haftalar, aylar bekliyor. Sizler için Warhammer dünyasını ziyaret ettik, Mass Effect serisinin geleceğine dair en güncel bilgileri toparladık, Alice'in karanlık dünyasında neler olup bityeçğini öğrendik, id

Software'ın Rage ile neler yapabileceğini mercek altına aldık. Fazlasını merak ediyor musunuz?



Warhammer 40.000: Space Marine

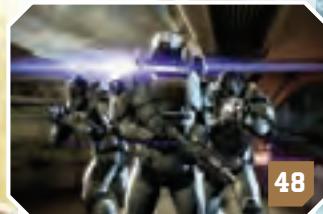
Warhammer evrenini hayranlıkla takip eden oyuncuların yeni gözdesi, bizi düşmanla burun buruna bir mücadelenin içine sürükleyecek.



44

Rage

id Software tarafından geliştirilen ve sırı bu sebeple bile dikkatleri üzerine çeken Rage'in post apokaliptik dünyasına giriş için gün saymaya devam!



48

Mass Effect 3

BioWare'ın RPG oyuncularını beslemektedeki israrı devam ediyor. RPG dozajı konusunda dalgalandırıcı bir performans çizen serinin yeni oyunundan son bilgiler...



52

Prey 2

Farklı ve kendine has atmosferiyle oyuncuların beğenisini kazanan Prey, devam oyunuyla çok daha iddialı bir şekilde yola çıkmış durumda.

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunu düşürüyor, hangisi çıkıyor...

Tansiyon Ölçer
ÇOK DÜŞÜK
DÜŞÜK
NORMAL
YÜKSEK
ÇOK YÜKSEK

60



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Yapım id Software Dağıtım Bethesda Softworks Tür FPS

Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 15 Eylül 2011 Web www.rage.com

Rage

FPS türüne isim veren firmadan...

“

Ne zamandır iyi bir FPS oynamıyorum!” diyenlere ilaç gibi gelecek bir oyun geliyor. Rage, Wolfenstein’ın, Doom’un, Quake’ın yapımcısı id Software tarafından hazırlanıyor ve hiçbir oyunun devamı olmadığı, yepeni bir oyun motoru kullandığı ve bambaşka bir dünyada geçtiği için de herkesin ilgi odağı olmuş durumda. RPG öğeleriyle bezeli, birtakım araçları da kullanabileceğimiz Rage, solgun ve pastel renk tonlarıyla sonbahara son derece uygun bir oyun olacağa benziyor. İnanmıyorsanız, LEVEL DVD’deki fragmana bir göz atın... ■ **Tuna Şentuna**

1



Bu yaratıklara iyi bakın ve onları tanıtmaya çalışın; çünkü oyun boyunca nefesleri ense-nizden eksik olmayacak. Kurşuna dayanıklı olan bu yaratıkları öldürmek için sağlam cephe harcamanız gerekecek fakat bundan daha önemlisi, modellemelerin detaylarına bir bakar mısınız lütfen...

2



Bu amcamız kim, henüz bilmiyoruz ama suratındaki pis sıritiştan ve soluk renginden ötürü onun dost olabileceğini düşünmüyorum. En iyi ihtimalle el altından bir şeyler satan, kaçakçıdan bozma bir define avcisıdır.

Araç kullanımının oyunda büyük yer tutacağını bilmelişimiz. Araçları hem geniş açıklıkları geçmek için kullanacağımız, hem de diğer araçlara ve düşmanlara karşı bir silah olarak değerlendireceksiniz. Ayrıca oyunda Twisted Metal benzeri bir multiplayer modu olacak: Rage Combat Rally.



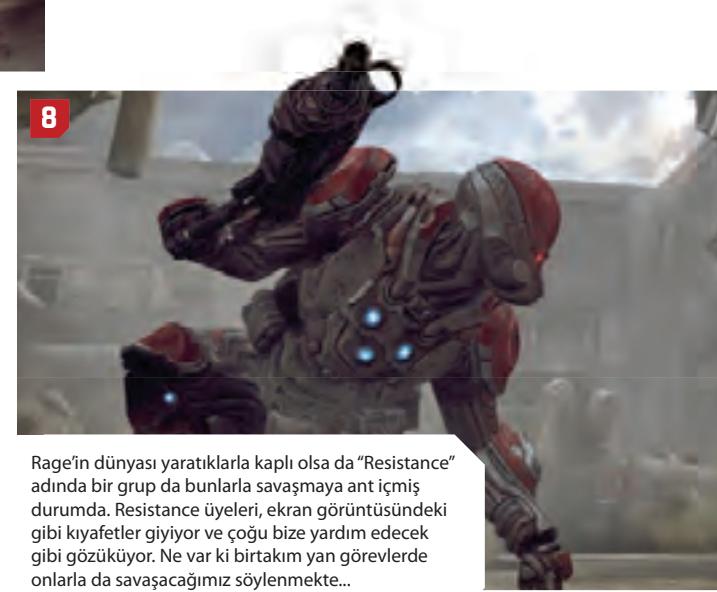
"Ark Program" adındaki bir sistemden doğan bir karakteri canlandıracıız oyunda ve uyandığımızda kiyametten fırlamış gibi görünen bir dünyaya karşılaşacağız. Bu görüntülerdekiler de bizi hiçbir zaman sevmeyecek olan Authority'nin üyeleri.



Düşmanımızı ateş ederek durduracağız veya çeşitli ufkı robotlar yaratarak, onları üstlerine salacağız. Yaralanan düşmanlar, hatta hareket edemeyecek kadar ağır yaralananlar bile kaçma teşebbüsünde bulunabilecek. Kaçmalarına elbette ki izin vermeyeceğiz.



Manchester United ile Chelsea karşılaşmasından hızını alamayarak çıkan bir adet holigan. Elindeki silahı pek anlam vermemiş olsam da kendi elimizde tuttuğumuz silah çok anlamlı. Örneğin; tek atışta bu kendini bilmezken kafasını uçurabilir!



Rage'in dünyası yaratıklarla kaplı olsa da "Resistance" adında bir grup da bunlarla savaşmaya ant içmiş durumda. Resistance üyeleri, ekran görüntüsündeki gibi kıyafetler giyiyor ve çoğu bize yardım edecek gibi gözüküyor. Ne var ki birtakım yan görevlerde onlarla da savaştığımız söylenemeye...



**Yapım LightBox Interactive Dağıtım Sony Tür Aksiyon Platform PS3
Çıkış Tarihi 2012 Web www.starhawkthegame.com**

Starhawk

Hepsi bir arada

Bu zamana kadar birçok farklı türde oyun çıktıtı piyasaya. Adventure'dan tutun da çok farklı RTS yapımlara kadar uzanan bir yelpazede sunuldu bu oyular bize. Fakat her ne olursa olsun, ilk başta kendisini yenileyemeyen oyular, yerini yavaş yavaş kendini yenileyemeyen türlerle bıraktı. Bugün baktığımızda artık biz oyuncular bir oyunu değil, daha çok bir "türü" seviyoruz. İşte tüm bunlara bir nokta koymak için yola çıkan Starhawk, bakalım dediklerini yapabilecek mi...

Uzakta

Evet, uzak bir gelecekte geçiyor oyun ya da yakın; ne fark eder ki? Oyunun konu aldığı asıl oluşum, insanoğlunun yine kaynak arayışı içerisinde olması. Zaman içerisinde keşfedilen Rift enerjisinin, yillardır süregelen enerji ihtiyacını fazlaıyla karşılayabilen bir madde olduğu anlaşıyor. Hal böyle olunca da tíkla ABD'de bir dönemler yaşanan "California Gold Rush" sahnesinin bir benzeri yaşanıyor. Nitekim zaman içerisinde Rift denen kaynağın insanları delirittiği anlaşıyor ve işin şekliamba bir hal alıyor.

Buraya kadar iyi, değil mi? Yani ben de sevdim ama ana karakterimizin Rift gücüne maruz kalmış ama yine de ölmemiş olduğunu öğrenince, çok daha farklı bir senaryoya karşı karşıya kalacağımızı da anlımış oldum. Kendisi zaten böyle -tövbe estağfurullah- bir garip bakıyor, eli falan da kemikli. Genel hatlarıyla FPS kamerasının hakim

Binalar

Farklı farklı birçok bina olacak olsa ve bunlardan bazıları da koruma kuleleri olarak karşımıza çıkacak. Fakat merak etmeyein; oyundaki bütün binalar yıkılabilir cinste ve emin olun ki her türlü binaının hakkından gelecek bir cihaz elimizden altıda olacak.

■ Dur, polis! İn o cihazdan hemen!

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

olacağı oyundaysa bolca post apokaliptik evren havası soluyacağız. Haritalar büyülüğüse hakikaten devasa; buna en büyük örnekse Borderlands gibi bir oyun olacaktır sanıyorum.

Taş yağacak taş!

Her bölümün başında düşmanların nerede olacağı belirtilerek ve -senaryo gereği- yok etmeye odaklı olduğumuz Rift gayzeleri de haritamızda işaretlenecek. Pek tabii ki bütün bunları koşturarak yapmayıcağız. Nasıl mı? İste cevabını vermemiye heyecanla beklediğim 100 puanlık soru... Bina yaparak! Evet sevgili okur, doğru duydun; oyun içerisinde topladığımız Rift puanlarıyla bölüm içerisinde işaretlediğimiz yere gökten zembille bina yağdırabileceğiz. (Vallahi yalan söylemiyorum!) Bazı binalar bizim yanımızda savaşmak üzere asker üretmemizi sağlayacakken, bazları direkt olarak koruma kuleleri olarak şekillenecek. İstersek güvenliğimizi sağlamak için etrafımıza duvar dahi örebileceğimiz Starhawk'da, birbirinden farklı birimler ve binalar emrimizde olacak. Üreteceğimiz ve kullanacağımız uçaklarımız sayesinde çok farklı futuristik bir talaşına da katılabileceğiz. Anlayacağınız Starhawk, farklı türleri bir araya getirmeye çalıştığı gibi, aynı zamanda hava, kara ve deniz olarak kendi arasında ayrılan oyun bölgelerini ve yapılarını bir araya getirmeyi hedfeliyor.

Pek tabii ki böyle bir oyunun multiplayer'ı olmazsa rezalet çıktı. Yapıcı firma da bu durumun farkında olacak ki aynı oyun yapısını multiplayer için de tasarlamış. Tipki tek kişilik oyun modunda olduğu gibi, multiplayer'da da binalarımızı üretip rakiplerimize saldıracabileceğiz. Burada farklı olan noktaya co-op oyun modeunda arkadaşlarımızla birlikte üs kurup, fabrikamızdan üreteceğimiz 4X4 aracımıza atlayıp etrafı terör saçma gibi çok eğlenceli fikirlerin olması.

Havada

Bütün bu farklı ve inanılmazı zor fikirlerini düzgün bir şekilde hayatı geçirilebildiği anda, oyun sektöründe büyük bir değişime gidilmesine bile sebep olabilecek bir oyun Starhawk. Fakat ben şimdiden söyleyelim ki bu oyun piyasaya, tek kişilik oyundan ziyade multiplayer'a yüklenilmiş bir şekilde çıkacak. Yani öyle inanılmaz hikayesi olan ve senaryosu çok iyi kurgulanmış bir oyun beklemeyin... ■ **Ertuğrul Süngü**



GIGABYTE™

Anakart Teknolojileri Lideri

İŞTE YENİ..
GÜÇLÜ
FORMÜL
 $Z > P+H$



GIGABYTE Z68 Serisi Anakartlar



www.gigabyte.com.tr

Hu ayıran GIGABYTE in garanti altında değildir. Özellikle ve resimler haber verilmeden değiştirilebilir. Logo ve görsellerin her hakkı saklıdır. GIGABYTE izni olmadan kullanılmaz.
Overclock uygulamaları sırasında işlemci, anakart ve diğer bilgisayar bileşenlerinde olabileceği herhangi bir hasarın GIGABYTE sorumlu değildir.

arena®
TÜRKİYE İNŞ. TEKNOLOJİ SAĞLAYICI

www.arena.com.tr
T 212-364 64 64

EB
ENDEK'S BİLİŞİM

www.endeksbilisim.com.tr
T 216-523 35 70

**MMO****Effect**

Serinin üçüncü oyunu da piyasaya çıķıp bir güzel tüketildikten sonra ne olacağı sorusu şimdiden her yerde yankılanmaya başladi bile. BioWare herhangi bir açıklama yapmamasına rağmen yapımcı Casey Hudson, etrafındaki insanlardan bir sonraki oyunun MMO olması gerektiği yönünde inanılmaz derecede duyum aldığına belirtti.

Yapım BioWare **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** RPG **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012'nin ilk çeyreği **Web** masseffect.bioware.com

Mass Effect 3

Dünyayı kurtarma operasyonuna az kaldı

Ellerim kaşınıyor; para mı gelecek acaba? Yok yok, bunca zamandır beklememe degecek güzel bir RPG geliyor bence. BioWare beni bir zamanlar nasıl da mutlu ederdi; her yaptığı hareket karşısında öylece kalakalardım. Fakat Dragon Age'den sonra kendilerileyi aram biraz açıldı ama bu açılığı da ortadan kaldırmayı bildi firma. Döneminde piyasaya çıkan Mass Effect ve sonrasında beni bir kat daha mutlu eden, serinin ikinci oyunu, tam da aradığım cinste bir RPG oynamama imkan vermişti. Seriyi yakından takip edenler zaten ikinci oyunun ardından çıkan indirilebilir içerik paketlerini oynamış ve artık kalan günleri sayıyorlardır. Oynamayanlar içinse artık Mass Effect ile tanışmanın vakti çoktan gelmiş demektir...

Üçüncü oyun

"İlk iki oyunda geçenler büyük olaylardı" diye düşünüyor- sanız bu fikri hemen aklınızdan silmenizi tavsiye ederim; çünkü BioWare'ın Alberta'daki stüdyolarında düşündüğü nüzden de büyük bir oyun geliştiriliyor. İlk oyunlarda hanı Rachni Queen ve Illusive Man gibi karakterler vardı ya,

hani başımıza çok büyük bela olan bir Reaper vardı, hatırlı- dınız mı? Hah, şimdi dünyanın Reaper'lar tarafından yavaş yavaş istila edildiğini, bu istilaların bütün galaksiye yayıldığını ve artık bu afacan Reaper'lardan bir değil, söyle birkaç bin tane olduğunu düşünün; işte Mass Effect 3 (ME3) bu kadar büyük bir oyun olacak.

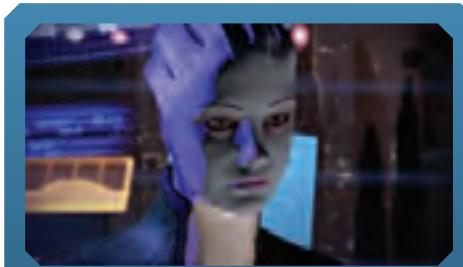
Dediğim gibi, dünyanın bir kısmı hala Shepard'ın sözüne inanmıyorumda ama dedikleri doğru çıktı ve birçokları tarafın- dan efsane olarak görülen ağıbeylerimiz sonunda geldiler, hem de bir hayli kızgın haldeler. Oyunun henüz başında Shepard, yapması gerekeni anlayacak: Kaçmak... İşte ME3'te diğer oyunlara göre farklı olan belki de en büyük durum bu olacak. İlk iki oyunda sürekli birilerinin peşindeyken, artık çoktan kaybetmiş ve dünyayı yeniden ele geçirmeye çalışan bir kahramanı oynayacağız. Pek tabii ki bütün bu yük tek başımıza sırtlamamız mümkün değil. Bu yüzden galaksi galaksi gezmemiz ve yöre halkından yardım istememiz gerekecek. Yapımcı ekibinden Hudson'ın yaptığı açıklamaya göre, bu taleplerimiz hiç de kolay bir şekilde cevaplanmayacak; hatta çoğu zaman bir bölgedeki ırkla anlaşmak neredeyse

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK



Karakterler



Konu RPG olunca, herkes oyunun içerisinde NPC'lerle o ya da bu şekilde tanışmış ve yakınlık kurmuştur. Herkesin sevdiği kaliteli NPC'ler olduğu gibi, sevmedikleri de vardır. Durumun ciddiyetinin farkında olan BioWare de hem eski oyundan bazı karakterleri yeni oyuna dahil edecek, hem de yeni ve farklı NPC'ler ekleyecek. Eski oyundan gelen karakterler arasında Liara, Garrus, Ashley ya da Kaidan ve son olarak James Sanders bulunuyor. Firma tarafından sizdirilen bilgilerdeyse Wrex, Mordin, Legion ve Anderson isimleri bulunuyor. Pek tabii ki bütün bu isimler anıtlarıyla kesinlik taşımadığı gibi, bu karakterlerin birçoğunu görmemiz isten bile değil.

imkansız hale gelecek. Gittiğimiz galakside doğru hamleleri yapmaksa serinin önceki oyunlarını oynamaya dayanıyor birazcık da. Hangi irkin, ne gibi bir tutumu ve yapısı olduğunu bilmek bizi üçüncü oyunda bir adım daha ileriye taşıyacak önemli yapı taşlarından.

ME3 ile birlikte hem yeni, hem de serinin önceki oyunlarını ezberlemiş oyuncular için düşünülmüş birçok yenilik var. Fakat benim gözüme en çok çarpan, eski karakterimizi -tipki ikinci oyunda da olduğu gibi- yeni oyuna entegre edebilecek olmamız. Bu durumun yaratacağı en büyük farksa çok daha derin bir oyun içi materyale ulaşabileceğimiz gibi aynı zamanda halihazırda varoolan karakterimizi kullanabilme özelliğimiz olacak. Bu konunun çok hassas olduğuuya şimdiden ağızdan ağıza dolaşan noktalardan; çünkü serinin önceki oyunlarından aktarılan karakterlere ayrılmak özel ve farklı senaryo ya da gelişim süreçleri, ME3'ün yanında büyük sorunlara yol açabilir.

ME3 tam bir RPG, evet ama onu asıl farklı yapan şey bütün bu sistemin içerisinde yer alan savaş sistemidir. Bu sistem sayesinde oyunu, RPG olmasına rağmen bir FPS gibi oynayabiliyoruz. Bütün bu hesaplamaların arkasındaki ekipse yeni oyun için boş durmamış ve savaş sisteminin mükemmelleştirmek için elliinden geleni yapmışlar. Gelişmelerden ilk öyle görünüyor ki saklanma sistemi üzerine. Yapılan açıklamalar ışığında, artık odun gibi saklanan bir karakterden çok daha fazlasını kontrol edeceğiz. Özellikle bir duvardan diğer duvara takla atarak gezebile-

ceğimiz gibi, kendimizi korumamızı sağlayacak envai çeşit geçiş hareketimiz de olacak. Önceki oyunlarda fazlaıyla göze batan ve çok bariz bir şekilde kendisini belli eden savaş alanları da ortadan kalacak. Onların yerini çok daha farklı ve ne olacağını hiçbir zaman bileyemeyeceğimiz haritalar alacak. Bütün bunlara bir de düşmanlarımızın yapay zekasının geliştirildiğini eklemek istiyorum. Açıkçası benim ME oyunlarında en çok canımın sıkıldığı noktayı düşman birimler; çünkü öylesine bir duvarın arkasına geçip dönem dönem ateş eden mahlukatları. Oyunun belki de bütün heyecanını yok eden düşman birimleri, artık çok daha farklı bir şekilde karşımızda olacaklar. Çok daha çevik olacakları ▶



► gibi, çok daha mantıklı hareket etmeleri bekłentilerimizin genelini oluşturan birlik olup üzerimize koordineli bir şekilde saldırabilmesi olacak. Bir anda üstümüze koşan iki düşmandan bahsetmiyorum; bir anda farklı yerlerden bizi kışımak isteyen çok sayıda düşman ünitesinden bahsediyorum... Bu tarzda bir gelişme, oyuncunun bütün çehresini değiştirebileceği gibi, hem senaryodaki hafif kaçan kahraman durumunu çok iyi destekler, hem de savaş sistemindeki o istenen "bir oraya, bir buraya kaçma" durumunu da ön plana çıkarmış olur.

ME serisinde yaşanan belki de en büyük sorunlardan bir tanesi, harika bir RPG oyunu olmasına rağmen ikinci oyunda bu durumun yerini fazla-sıyla aksiyona bırakması oldu. Oyun eleştirmenleri ve oyuncular tarafından fazla-sıyla tepki gösteren RPG elementleri, ME3 ile tamamen yenilenmiş bir şekilde tekrardan aramızda olmaya hazırlanıyor. Oyuna Mass Effect 2'den kalma bazı yeteneklerle başlayacak, bu sayede her şeye sıfırdan başlamak zorunda kalmayacağız ve dağıtabilecek çok fazla yeteneğimiz olacak. Fakat bu yetenekler zamanla gelişecek ve güçlenecek. Gelişim süreciye sınırlı sayıda yetenekten ibaret olmayacak, -tam tersine- bir yetenek birçok farklı yoldan kendisini geliştirebilecek. Bu durum oyuncunun silah yapısına da etki etmiş durumda. ME3'te kullandığımız silahlara yeni aparatlar ekleyebileceğiz. Silahımızın görünüşünü değiştirmek üzere tasarlanmış onlara farklı materyal bizonları bekleyen yeniliklerinden sadece biri. Silahlarımıza takılıp çıkarılabilen parçalar sayesinde bir anda çok farklı özelliklere sahip silahların oluşturduğu bir silah yelpazesine ulaşacağız gibi gözükmüyor.

Multiplayer

Birçok oyuncunun bugünlerde olmazsa olmaz dediği multiplayer



Gemi



Normandy, yani evimiz, yani her şeyimiz. Bütün görevlere başladığımız, tanıştığımız herkesin buluştuğu naçizane yer... Başına gelmeyenin kalmadığı bu güzide gemi, yeni oyunla birlikte yine kontrolümüz altında olacak. Müttefik güçler tarafından yeniden dizayn edilen, eksik parçaları bulunan ve üzerinde uzun zaman çalışılan Normandy sayesinde biz de artık bir Alliance askeri konumundayız. Temel olarak bildiğimiz Normandy kendisi ama yeni oyunla birlikte bir - iki tane yeni oda ve farklı parçalar ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

seçenekleri, ME3'te hakikaten olmayacağı. Evet, belki bir FPS oyunun multiplayer desteği olmaması büyük bir eksiklik olarak görülebilir ama bir RPG'nin multiplayer desteği olmasının çok da büyük bir önem arz ettiğini sanmıyorum. Hele bir de ME gibi bir serinin ilk işinin, senaryo ve oynanabilir büyük bir oyun yapmak olduğu gerçeğini kabullenirsek, multiplayer'in

varlığından bile haberimiz olmaz. Fakat yapımcılar her seferinde sadece orijinal oyun için multiplayer desteği tasarlamadıklarını dile getiriyorlar. Yani çıkacak bir eklenti ya da indirilebilir içerik paketiyle bir anda kendimizi online ortamlarda bulabiliyor; dedi demeyin.

Hal böyle olunca oyundaki RPG elementlerinin de çok daha büyümemesini bekliyoruz. Zaten bu duruma ilk işaret, yetenek ağaçlarının büyümesi ve gelişmesidir. ME3'te benim en çok dikkatimi çeken oluşum, her sınıfın istediği silahı kullanabilecek olması oldu. Yani hiç kimse bir roket taşıyıcı diye, silah kullanımında eksik almayacak. Doğrusu merak ediyorum, nasıl bir sistem uyduracaklar da her şey adam gibi çalışacak... Aynı zamanda taşınabilecek silahlara artık bir kısıtlama getirilmiş durumda. Bir kere onlarda silah taşıyamayacağımız gibi, bu işi sadece Soldier sınıfı yapabilecek. Adept, Engineer ve Sentinel sınıfları iki silah taşıyabilecekken Vanguard ve Infiltrator sınıfları üçer silah taşıma kapasitesine sahip olacak.

Son

Yapılan açıklamalar ve sizan onlarda haber arasından benim dikkatimi tek bir şey çekti, o da oyunun onlarda, hatta yüzlerce farklı sonu olabileceği. Pek tabii ki bir de verdigimiz kararların bütün oyunu etkileyebilecek olması... RPG seven ve RPG oynarken oyunu yönettiği ve dünyanın hem benim, hem de NPC'lerin etrafında döndüğünü hissetmemi sağlayan çok az oyun olmuştur. Eğer BioWare iddia ettiği gibi bu oyunu çok daha iyi bir RPG'ye dönüştürebilirse benden alacağı notun rakamını da belirlemiş olur... ■ Ertuğrul Süngü

■ Geber, geber,
geber. Ö!!!



Yapım Human Head Software **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 2012 **Web** www.prey.com

Prey 2

Uzayda uzaylı avı

Tansiyon Ölçer
 NORMAL

2 2 Aralık 2005 tarihinde, Texas'ta yaşayan bir çift, birkaç kez uzaylılar tarafından kaçırıldıklarını söylemiş. Clayton Lee daha küçükken, sabi sübyn haliyle bir parkta oynarken uzaylılar tarafından kaçırıldığını iddia ediyor. "Yerdeki taşlarla oynarken, bir anda yükselsemeye başladım, ayaklarım yerden kesildi. Yükseldim, yükseldim, sadece yıldızlar ve sonsuz karanlık kalıncaya kadar yükseldim ve sonra kendimden geçmişim..." diyor Clayton Lee ciddiyetini bozmanadan. Clayton Lee'nin eşi Donna Lee ise geçtiğimiz yıllarda uzaylılar tarafından kaçırıldıktan sonra cocوغunu düşürdügünü belirtiyor.

Size durumu özetleyeyim. Clayton Lee, parkta oyununu oynarken bir taşı açıktı uzağa atıyor ve onu almaya giderken salınaçağın dikkat etmiyor ve kafaya salıncağı yiyor. Bir süre ne olduğunu anlayamaz hale geliyor, ha bayıldı, ha bayılacak derken kafa iyi oluyor ve beyni uçup giderken, kendisinin havalandığını düşünüyor. Karısının durumunda da bebek sahibi olamamalarından dolayı artık ailelerinin ve mahallelerinin yüzüne bakamayan çift, kendilerinde bir sorun olmadığını gösteren bir formül üzerinde çalışıyor ve "Neden seni uzaylılar kaçırımış olmasın ki? Bence gayet mantıklı..." diyor Clayton Lee. Donna Lee de o sırada American Idol'ı izlediği için anlamlı bir şeyler duyduğunu sanıyor ve kafa sallayarak onay veriyor.

Gülmeyin, bunlar gerçek olaylar. İşsiz gücsüz kalmasın insanlar, hemen uzaylılar falan... Bırakan lütfen ya! Uzaylı varsa evinde oturuyor. Burada değil. Sizi kaçırıp bir şey yapmak da istemiyor. İlla onlarla tanışmak istiyorsanız, gelin Prey oynayın. Oynadıysanız ikinci oyunun neye benzeyeceğine bakın. Emin olun ki bu hikayelerden daha anlamlı gelecektir.

Uçak korkusu

İlk oyunun açılışında, insanlar bir bir uzaylılar tarafından

9 yıl

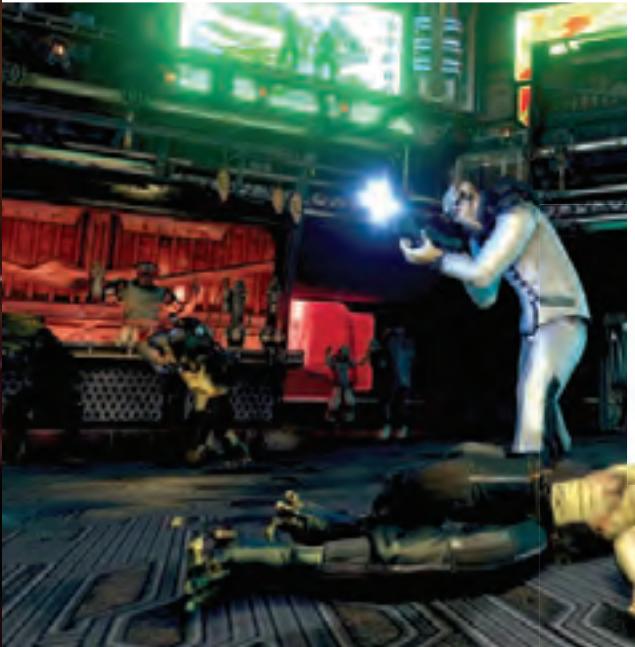
Duke Nukem Forever'dan iyi olmasın, ilk Prey oyununu da bir hayli uzun süre beklemiştik. Oyun ilk olarak 1995 yılında açıklanmıştı ve o dönemde birçok farklı FPS'nin rakibi olacağı düşünülüyordu. Ne var ki geçen seneler boyunca oyun ertelendi, ertelendi ve sonunda unutulma aşamasına bile geldi. Prey'in 2006 yılında aniden ortaya çıkıştı, FPS dünyasını sarsmadı fakat oyunu ilk açıklanlığından beri takip edenler, rahat bir nefes aldı.

kaçırılırken, uzaylıların bir gözünün de o sırada seyir halinde olan bir uçahta olduğunu da hatırlarsınız. (Hatırlamıyorsanız, üzülmeyin; ben de prompter'dan okuyorum şu an.) Bir polis olan Samuels, bu uçaktayı ve o da diğer insanlar gibi Sphere'a çekilmişti. Yayımlanan demo da konuyu bu noktada itibaren ele alıyor ve hikayeyi anlatmaya başlıyor...

Uçak büyük hasar alarak dev uzay gemisine çekilse de Samuels, bir polis olduğunu unutmuyarak silahına sarılıyor ve ilk uzayıyla karşılaşıyor. Kafasını patlatarak ondan kurtulan Samuels, diğer uzaylıların hedefi oluyor bu defa; çünkü arkadaşlarının ölümü, onları biraz sınırlendiriyor... Samuels o siper senin, bu kutsu benim saklanıp kaçarken plazma silahlarından bir tanesinin hedefi oluyor ve yere devrilip ölüyor. Oyun burada bitiyor, gösterim sona eriyor; dağılabilirsiniz...

İşin doğrusu, Samuels sadece yaralanıyor ve uzaylılar ona yaklaşıp işini bitirmek yerine sadece dipçık yardımıyla onu





Samuels, Dra'Gar'ı yakaladıktan sonra bir enerji kafesine zimbaliyor.

etkisiz hale getiriyor. Samuels uyandığında iki yıl geçmiş oluyor ve artık bir uzaylı gemisinde değil, bir uzaylı gezegeni olan Exodus'ta buluyor kendini...

Boba Fett'in izinden

Exodus kocaman bir gezegen ve uzaylıların inşa ettiği, gelişmiş bir uygarlığa ev sahipliği yapıyor. Kahramanımız Samuels da burayı yerle bir etmeye ant içmiş! Yo, yo... Durum böyle de değil. Samuels, Exodus'un yaşam tarzına anında ayak uydurarak bir kafa avcısı oluyor; ilk görevine çıkmadan önce de çevreyi tanımak üzere bir gezintiye çıkarıyor.

Samuels, çoğu FPS'de alıştığımızdan farklı olarak çok daha esnek hareket edebiliyor. Mirror's Edge'i hatırlayın. İşte orada yapabildiğimiz hareketlerin birçoğunu buralada yapabiliyoruz. Koşmak, geniş açıklıklardan zıplamak, kaymak... Bu önemli detay, oyunun çok eğlenceli olacağına bir işaret gibi geldi bana zira Bulletstorm'da dümdüz yürürken afakanlar basmadı değil!

Karakterimiz ortalıkta biraz koşup eğlendikten sonra bir hırsızlık olayını engelliyor ve ilk görevini alıyor. Dra'Gar adındaki bir uzaylıyı canlı bir şekilde teslim etmemiz isteniyor fakat ortada bir sorun var: Dra'Gar'ın nerede olduğunu bilmiyoruz! Neyse ki çevreyi iyi tanıyan biryle münasebetimiz var ve ona gitmekte bir sakınca görmüyoruz. Burada da bir problem çıktıktan sonra: Ateş gücümüze güvenmek...

İşin güzel tarafı, bunu yapmak zorunda değiliz. Oyun da bize seçenekler sunulacağını öğrenmiş bulunuyoruz ve bu sayede dilersek işleri şiddetle çözeceğiz, dilersek de anlaşarak. Mesela uzayının yerini söylemesi gereken bu karaktere parasını da verebilirdik, onu başka türlü ikna yoluna da gidebilirdik. Ne var ki biz, silah gücüyle istedigimiz bilgiyi alıyor ve Dra'Gar'ın bulunduğu gece kulübene doğru yola çıkıyoruz.

Kulübe vardığımızda kapıya tekmeleyerek içeri girmiyoruz. Samuels, cebindeki işe yarar bir cihazla çevreyi tariyor ve nerede ne düşman var, Dra'Gar tam olarak nerede oturuyor, hepsini öğreniyor. Dra'Gar'ın korumalarından bir tanesine sinsiçe yaklaşıp onu canlı bir kalkan olarak sahipleniyoruz. Kapıdan içeri girdiğimiz andaysa Dra'Gar ve adamları duraksıyor ve bize ateş açıyor. Kalkanımız kısa sürede cansız bir bohçaya dönüşürken Dra'Gar da kaçmaya başlıyor ve kendisini

arka kapiya işinliyor. Neyse ki cihazımız aktif olduğu için Dra'Gar'ı net bir şekilde göstermeye devam ediyor ve peşine düşüyoruz. Kah koşarak, kah önmüze çıkan adamları öldürerek Dra'Gar'a yetişmeye çalışıyor ve sonunda onu köşeye sıkıştırıyor.

Dra'Gar bize bir miktar para teklif ediyor ama bunu kabul edeceğiz. Onu kelepçeleyip bir kenara çekiyoruz. Yine iki seçenek çıkıyor karşımıza: Ya ona içkence ederek gizlediği paraların yerini öğreneceğiz ki bunu yaparken ölmeye ihtimali var ya da onu görevi aldığımız yere işinlayacağız. Siz hangisini seçerdiniz, bilmiyorum lakin demoda ikinci seçeneğe başvuruluyor ve Dra'Gar sağ salım teslim ediliyor.

Devasa

Farklı bir oyun olma yolunda emin adımlarla ilerliyor Prey 2. Devasa ve özgür bir dünyada, farklı görevler alarak, Mirror's Edge tadında hareket ederek uzaylı peşinde dolaşacağız. Oyunun ilerleyen kısımlarında yeryüzüne iner miyiz veya insanlarla iletişime geçer miyiz, bunu henüz bilmiyoruz ama ben buna olasılık veriyorum zira Prey, senaryosuya da ön plana çıkmaya çalışan bir seri; oyunu sadece basit bir aksiyona dönüştüreceklerini sanıyorum. E3'te yeni bilgilere ulaşacağımızı umut ettiğimiz Prey 2'nin ne zaman çıkışacağına maalesef henüz belli değil. Beklemeye devam... 

Dra'Gar bize para teklif etse de silahımız buna yanaşmıyor...





Gerçek Hareketler

Killzone 3'ü PlayStation Move'u kullanarak oynamak, büyük bir keyifti. Bunu bilen birtakım basın mensupları, oyunun yapımcılarıyla yaptıkları görüşmede BioShock'ın yeni bölümünün de bu cihazı destekleyip desteklemeyeceğini sormaktan geri kalmadılar. Yapımcılar sa PlayStaion Move veya Kinect desteği düşünmediklerini ama oyunun 3D olabileceğini söyledi. 3D... Gerçekten geleceğin teknolojisi.

Yapım Irrational Games **Dağıtım** 2K Games **Tür** FPS

Platform PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 2012 **Web** www.bioshockinfinite.com

BioShock Infinite

Denizler altından, mavi göklere...

Rapture'daki maceramız sona erdi. Zaten denizin altına batmış olan, kaosla yaşayan bir şehir, iyicene berbat bir hale getirdik ve bundan da gurur duyarak, küçük kızları da peşimize takıp kahramanlığımızı ilan ettik. Üstelik bunu iki kez yaptıktı. Üçüncü kez de denizin altına inmek enayilik olacağının, kalktık göklere çıktıktı bu defa. Yani en azından, irtifa kazanmayı düşündürüyor önmüzdeki aylar boyunca.

Sırlarla dolu yeni bölgenin adı Columbia. Aslına bakarsanız, Columbia hiç de gizemli bir yer değil çünkü bizzat ABD tarafından göge fırlatılmış. Evet, Columbia devasa bir şehir ve havada uçuyor. Konunun BioShock'ta olanlardan da öncesine işaret ettiğini düşünürseniz, o senelerde böylesine bir projenin gerçekleştirilmiş olmasının ne kadar inanılmaz olduğunu da anlarsınız.

ABD'nin gözbebeği olan Columbia, açılışı yapıldıktan çok kısa bir süre sonra garip bir şekilde ortadan kayboluyor. Bulutların arasına karışıp sonsuzlukta yok oluyor ve bu şehrin akibetinden bir daha kimsenin haber olmuyor. En azından kahramanımız Booker DeWitt, irtifa kaybederek bu şehrle düşmeden önce...

Küçük hanım

Booker DeWitt için bir ajan diyebilir miyiz, emin değilim. Ona "görev adamı" demek daha doğru. Amacı Elizabeth'i de kapıp New York'a geri dönmek. Bunun için ona para ödeniyor ve o da işini yarımd bırakacak bir adam değil.

Peki Elizabeth kim, Vox Populi dersem kafanızda neler canlanır?

Elizabeth, sayfalardaki görsellerde gördüğünüz siyah saçlı kızçağız. "Kızçağız" dediğime bakmayın, aslında son derece güçlü biri. Fiziksel olarak arada bir çöküyor ama

bildığınız gibi büyük güç, büyük yorgunluk getirir...

Elizabeth çok özel bir insan. Evrendeki ve zamandaki yırtıkları görebiliyor ve bunları kontrol edebiliyor. Şimdi zamanla oynayabilirken, geleceğe de kapı açabiliyor.

Elizabeth'in yetenekleri bununla da sınırlı kalmıyor. Bir büyüğü denilebilcek kadar maharetli. Alev topu da atıyor, yıldırımlarla dolu bulutlara da hükmüyor. İşte bu yüzden de Columbia'nın sakinleri, Founders ve Vox Populi için kıymetli bir hazine.

Founders'ı ve Vox Populi'yi, Rapture'in halkına benzetebilirsiniz. Onlar da sürekli birbirleriyle didiştirdi hatırlarsınız. Kavga bu defa ne için çıkıyor, onu henüz öğrenemedik ama iki grubun da birbirini sevmemiği net bir şekilde ortada.

Booker olarak biz de bu karmaşanın içerisinde Elizabeth'i kaçırılmaya çalışıyoruz. Elizabeth'in yanımızda olduğu demo bölümünden ve yapımcıların açıklamalarından anladığımız kadariyla, Elizabeth gayet de kendine yeten bir insan. Hiçbir zaman onu korumamız gerekmıyor, hiçbir zaman yanımızdan ayrılmaması veya kendini ateş hattına atmaması için ona komutlar veriyoruz. Elizabeth fiziksel olmasa da IQ puanıyla ve büyük yeteneğiyle, akıllara zarar bir karakter. Bu özellikleriyle de yanımızda gezerken, bize inanılmaz faydası oluyor.

Şarkı söyleyen kuş

Founders, Vox Populi, yerden metrelerce yüksekte olan ve sürekli sağı solu patlayan bir şehir ve tuzakların yanında, Elizabeth'in ve Booker'in bir başka derdi daha var ki oyunun demosunda görüp anlam veremediğimiz, korkunç bir cisimdi kendisi.

Songbird'den bahsediyorum. Metal kanatlarını çırıp

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



kolumuza konan küçük kuş... Hayır, o hiç küçük değil; hatta tek bir pençesiyle sizi rahatça ikiye bölebilir. Ve bu tehlikeli kuş maalesef ki düşmanımız.

Songbird'ün nereden çıktıgı belirsiz ama amacı çok net: Ne pahasına olursa olsun Elizabeth' bir zarar gelmemesi. Booker DeWitt'in Elizabeth'e zarar verme gibi bir derdi yok ama Songbird onu da sevmiyor. Neden? Çünkü Booker, Elizabeth'i Columbia'dan kaçırmaya çalışıyor ve Songbird, Elizabeth'in olmadığı bir Columbia'ya "evet" deme niyetinde değil.

Elizabeth'in Songbird hakkında düşünceleri de bir hayli karmaşık. Hem ondan korkuyor, hem de onu en yakın dostu olarak görüyor. Bir ara Booker'a diyor ki "Onu öldürmem gibi bir durum söz konusu değil ve eğer senin bunu yapman gerekirse onun yerine beni öldür!".

Al işte. Kadın milleti. Bir dakika önce, "Ay kaçır beni buralardan, yetti ya pir pir uçuyoruz yillardır. İki insan yüzü görmedim, dans etmedim diskolarda, barlarda!" diyor, bir dakika sonra "Ah, vazgeçtim hacı; Songbird'le oturup kitap okuyacağım ben." sözleriyle sizi çileden çıkarıyor. Zaten gösterilen demoda Songbird, Elizabeth'i kaçırıyor da kurtuluyoruz çelişkili ruh halinden iki dakika...

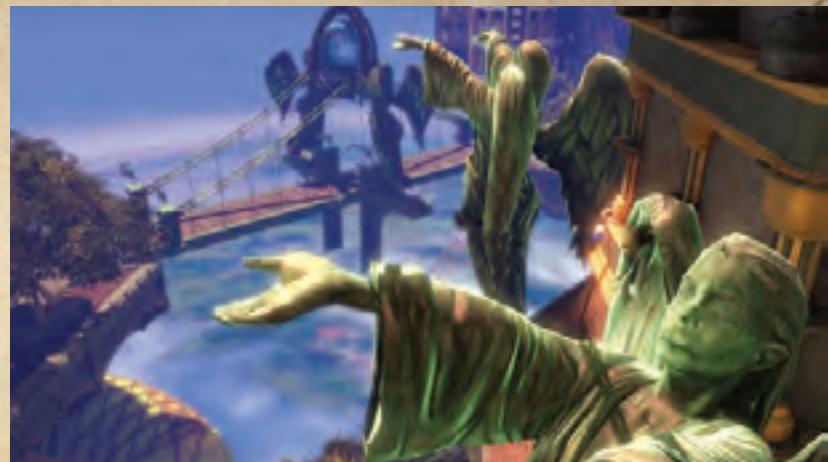
Songbird, BioShock 2'deki Big Sister'lari andırıyor. Ama sadece biraz çünkü Songbird bir tane ve onuna dalaşmamıza pek izin verilmeyecekmiş gibi gözüüyor. Nasıl ikinci oyunda Big Sister'ların karımıza çıkmaması için dua ediyorsak, burada da Songbird'u görmemek için dualarımızı esirgemiyoruz.

Oyunun bir yerinde, Elizabeth'le birlikte geminin iç kısımlarında dolaşırken Songbird'ün yaklaştığı duyuluyor ve pencereyi havaya uçurarak, bulunduğunuz yerin yakınına geliyor. Ses çıkarmadan beklemeye başlıyorsunuz ve yaratığın dev gözünden, yeşil bir ışık içeriyi taramaya başlıyor. Kulakları sağır eden bir ses yayan Songbird, bir şeyler bulduğunu belirtircesine gözünün rengini sarıya alıyor fakat ne bulduğunu çözmemeyerek, bir süre daha bekledikten sonra dev kanatlarını çırparak oradan uzaklaşıyor. İşte o noktada anlıyorsunuz ki Columbia'daki en korkunç varlık, Songbird'den başkası değil...

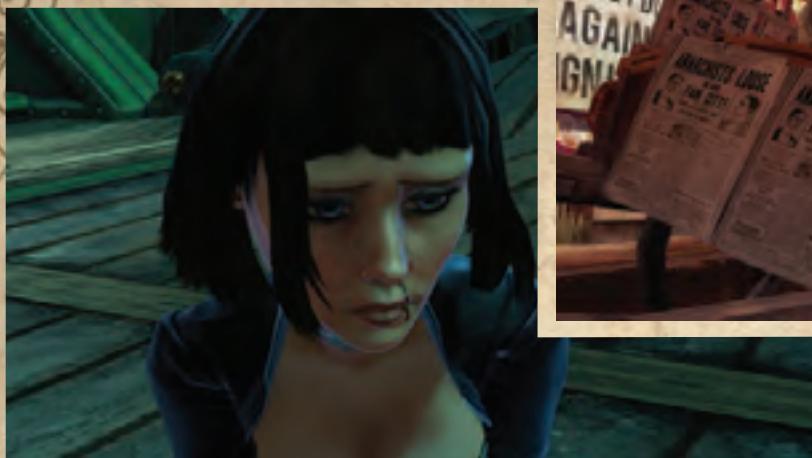
Kargalar

BioShock'ta ne yaptığımızı hatırlayalım. Little Sister'lari kurtarıyor ve yolumuza devam ediyoruk. Bunu nasıl yapıyorduk; elbette ki silahlarımızı ve Plasmid güçlerimizi kullanarak...

BioShock Infinite'te de silahlarımız var; hem de envai çeşit. BioShock'tan farklılar mı, bunu zaman gösterecek fakat şu ana kadar gördüğümüz tabancalar ve pompalı tüfekler, olayın pek de farklı olmadığını kanıtlar nitelikte. ▶



Columbia'nın tek gazetesi
Columbia Chronicles'da
gün arası manşetleri.



► Silah kullanımında pek bir farklılık göremeyeceğiz, ben şimdiden söyleyeyim size. Asıl farklılık büyük gücümüzde. Booker nasıl bir adamsa bir büyüğün gibi davranışını Columbia halkını darmadağın ediyor.

Şimdiye kadar gözlerimizle gördüğümüz güçleri arasında, en etkileyici olanlardan bir tanesi kargalar oldu. Bir anda, birçok karganın yoktan var olmasını ve bunların düşmanlarını didik didik etmesini sağlayabileceksiniz. Kargalar düşmanlarınızın hareketsiz kalıp onları, kendilerini korumaya yönlendirirken siz de silahlarınızla kurbanlarınızı bir bir avlayacaksınız.

Maalesef Booker uçamıyor. Onun yerine, bu adaları birbirine bağlayan çelik rayları kullanıyor

İlk iki oyunda da yer alan bir güç, elektrik gücü yine Booker'in emrinde. Bu defa düşmanlarının sendeleyip yerlerinde çaklı kalmasını da sağlayan elektrik gücünü sık sık kullanacağımızı düşünmekteyim.

Yine iki oyunda da bulunan Telekinesis gücü, Infinite'te de kendine yer edinmiş ama biraz farklı. Telekinesis gücüyle artık objeleri düşmanlarınızın kafasına atmakta daha ötesini yapabiliyoruz. Örneğin; bize kocaman bir top mermisi fırlatan bir makineye, o top mermisini havada yakalayıp geri fırlatarak cevap verebiliyoruz. Bunu yapmak için sağlam reflekslere ihtiyacımız olacağrı da çok net fakat sonuc, gerçekten büyülüyici. Daha da büyülüyici olanımı söyleyeceğim: Telekinesis gücüyle düşmanlarınızın silahlarını ellerinden alıp onlara doğratabiliyoruz. Neler olduğunu anlayamayan kurban adayımız, gerisin geri yürüken silah patlıyor ve... Bu fantastik hareketi sanıyorum ki düşmanlarınızın sayısını yoğunken kullanmamız biraz

zor olacaktır ama yine de çok hoş bir düşünce, sevmedim dersem yalan olur, Cole Phelps de bunu ortaya çıkartır.

Bir elin nesi var...

Elizabeth konusuna geri dönüyoruz çünkü o, silahlarımızdan bir tanesi. Az önce ne söylemişim, elektrik atıyoruz, düşmanlarımız neye uğradığını şaşırmıyor... Peki inFamous 2'deki etkiyi yaratmak istemez miydiniz? Yıldırımlarla dulu ufak bir fırtına esip bir grup silahlı adamı etkisiz hale getirsin?

Yanımızda Elizabeth olduğunda ve gücü yerindeyken, sahip olduğumuz güçleri onun sayesinde daha güçlü saldırılara dönüştürebileceğiz veya direkt olarak onun, kendisine has saldıruları gerçekleştirmesini sağlayacağız.

Oyunun demosunda, Booker'in bir grup silahlı adama elektrik fırlatlığını görüyor ve Elizabeth'in bu saldırıyı bir elektrik fırtinasına dönüştürdüğüne şahit oluyor. Bir başka örnekte de patlayan bir ateş topunu düşmanlarına patlatıyor Elizabeth. Fakat dediğim gibi bunlarıaptıktan sonra güşüz düşüyor ve bir süre, size yardım edemeyecek durumda kalyor genç kızımız.

Elizabeth'in ortamındaki garip noktalari bulup bunları kullanabileceğinden de bahsetmemiştim oyunun başında. Hani zamanla ilgili çeşitli ayarlamalar yapabilmesi konusu... Elizabeth bu özel noktaları bulunca, bu noktalarda çeşitli kapılar açıp çıkış kapıları yaratabilecek veya bu yırtıkta bir siper, kurşun sahibi bir taret çıkarıp savaşa sokabilecek. Bu sistemin nasıl işleyeceği de henüz tam olarak belirlenmiş değil lakin oyuna çok ilginç bir tat katacağından şüphe yok.

Yer mekan, gök mekan

Rapture'a geri dönelim. Oradaki mekanları biraz gözümüzde canlandırmaya çalışın. Koridorlar, dehlizler, dar geçitler, ufak odalar... Şimdi gelin Columbia'nın bize sunduklarına bakalım. Geniş mekanlar ve ufukta kalan yerleşimlerle kaplı, ferah bir manzara.

İlk iki BioShock'tan sonra, BioShock Infinite çok farklı bir tecrübe sunacak bize çünkü bu defa metrelerce öteyi görebileceğiz. Bu oynanışı nasıl değiştirecek? Örneğin; aval

Dış Mihenkler



Columbia, çok enteresan bir ortama ev sahipliği yapıyor. Normalde ABD'nin özgürlük simgesi olarak hazırlanan bu uçan şehir, kaybolduktan sonra garip bir hale bürünüyor. Neden kaybolduğunu, içerisinde yaşayan insanların amaçlarını, kim olduklarını, neden mutasyona uğramış yaratıklar gibi davranışlarını sanyorum ki oyun çıkmadan öğrenemeyeceğiz.

Görseldeki posterse, Columbia'nın birçok yerinde görebileceğimiz provokatif posterlerden bir tanesi. "It is our holy duty to guard against the foreign hordes." yazıyor üzerinde. Yani, "Dışarıdan

gelenlere karşı burayı korumak, kutsal vazifemizdir." Posterin üzerinde ayrıca bolca dinsel öğe de görülmektedir. Ne var ki kutsal olmaya aday bu posterde, yine son derece ilahi bir portre çizen ve elinde bir çan taşıyan figürün her iki yanında gözükken karakterler, konsepti tam anlamıyla bozuyor. Daha doğrusu, Columbia'nın çarpılmış düzeninin bize resmediyor. Founders'in veya Vox Populi'nin üyeleri olduğunu düşündüğümüz bu halk, posterdeki mesajı uygulamak üzere harekete geçmiş durumda. Yani dışarıdan gelenler olarak, bizi durdurmaya ant içmişler...



aval duvardaki bir postere bakıyoruz. Ortada düşman yok, bir şey yok. Derken kafamızda bir top mermisi patlıyor. Ve anlıyoruz ki yükerek ulaşamayacağımız, resmen bir başka ada olarak havada yer alan bir düzlükteki top atışının sonucunda yere yıkılmış.

O topu nasıl hallederiz, şu an bilmiyorum ama tetikçi tüfeğimize oyun boyunca sıkı sıkı sarılacağımızdan emin olabilirsiniz. Yine oyunun demosunda, gerçekten metrelerce ötede şaşın şaşın duran bir düşmanı vuruyordu Booker ve ona, o bölgeye gittiğinde bir sürprizle karşılaşmasını sağlıyordu.

Bu denli geniş bir düzlemede oyunu südürecek olmamızın, oynanışa getireceği bir başka yenilik de yolculuk mevzusu. Uçan adalar topluluğu olan Columbia'da, bir adadan diğerine nasıl geçeceksiniz? Elbette ki uçarak. (Hoş olurdu.)

Maalesef Booker uçamıyor. Onun yerine, bu adaları birbirine bağlayan çelik rayları kullanıyor. Columbia halkın birçoğunda, bu raylara takılabilen bir aparat bulunuyor. (Assassin's Creed: Revelations'daki hookblade benzeri.) Bu aparatla raylara tek kolla asılan karakterler, büyük bir hızda rayın onları gördüğü yere doğru ilerliyor. Üstelik bu rayları, illa en başından asılarak kullanmak zorunda da değiliz. Bir yerden düşerken, eğer bir raya denk gelirsek, fizik kurallarını ve kolumuzun aslında kopacak olması gerektiğini hiçe sayarak raylara kancayı takabileceğiz. Gerçeklikle hiçbir ilgisi olmasa da bu özelliğin oyuna büyük bir hareket getireceğini düşünüyorum.

Atmosfer yakın

En önemli konuyu sona sakladım. BioShock, oynamışından çok sunduğu atmosfer ve hava ile oyuncuları etkileyen bir oyun olmuştur. BioShock Infinite de şu anda bile inanılmaz bir görSELLİGE ve atmosfere sahip.

Columbia adındaki bu uçan şehir, tek kelimeyle "yaşıyor". Belki halkı tıratmış olabilir fakat o temaya uygun

olarak yaşamlarını sürdürüler mi? Evet; hem de bir film tadında...

BioShock Infinite'de savaşmaktan çok çevreyi gezmek isteyeceğiz. İç mekanlardaki detaylara takılacağız, dışarı açılan balkona çıktığımızda, adalarдан oluşan Columbia'yı karşımıza görünce şaşıracağız.

Yanan bir dükkânın öününe bıkmadan, usanmadan temizleyen kadının amacını merak edeceğiz, kargalarla dost olan adamın onlarla ilgilenmesine uzun uzun bakacağız. Her tarafı detaylarla dolu olan Columbia, senaryonun getirdiği mükemmel sahnelerle bizi buradan alıp bambaşa bir dünyaya getirecek.

Daha piyasaya çıkışmasına çok uzun bir süre olsa da bu oyunu merakla beklemeye devam edeceğiz gibi gözükmek. E3'te hakkında bakalım ne gibi detaylar su yüzüne çıkacak. Bana kalırsa çok fazla açık vermeyecekler ama yeni bir fragman gösterseler bile bize yeter, değil mi?

■ Tuna Şentuna





Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon / RPG **Platform** PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2012 **Web** www.capcom.co.jp/dd

Dragon's Dogma

Capcom'un açık dünya turu

Capcom'un ayıllar üzerinde çalıştığı Dragon's Dogma'nın detayları sonunda açığa çıkmış bulunuyor. Capcom için bir ilk anlamına da geliyor Dragon's Dogma; ilk "açık dünya" özelliğine sahip oyunu olacak firmanın. Capcom'un en başarılı oyunlarının mimarlarını da bu oyunda göreceğiz. Devil May Cry 4 ve Resident Evil 4'ün önemli isimlerinden Hiroyuki Kobayashi ve Hideaki Itsuna, yapım ekibinin başında bulunuyor. Durum böyle olunca da Dragon's Dogma cephesindeki ayrıntılar dikkat çekiyor haliyle.

Aksiyon ve adventure öğelerinin RPG ile buluştuğu, gezip dolaşınca bitiremeyeceğimiz topraklardaki "Cassadis" isimli bir köyde başlıyor bütün hikayemiz. Cassadis, şirin görünümü bir balıkçı köyü, havası temiz, huzuru yerinde. Bir klasiktir; oyuncunun başladığı yerde huzur kalmaz, aynen bu oyuncunun da başladığı yerde bizim yönettiğimiz karakter yillardır görülmeyen bir ejderhaya burun buruna geliyor. Dragon bize "Sen seçilmiş olansın!" diyor ve kalbimizi söküp çıkarıyor. Bu sahneden sonra herhangi bir ölümlü gibi oracıkta ölüyoruz. Herhangi bir fantastik karakter gibi de diriliyoruz ama "Kakusha" olarak. Kakusha, "aydinlanmış olan" demek ve kaderimiz de kalbimizi çalan ejderhaya mücadele etmek olacak.

Dragon's Dogma'nın aksiyon ve RPG öğeleriley dolu olduğunu söylemiştim, yönettiğimiz karakterin gidişi için de seçmemiz gereken sınıf sistemi yine büyük rol oynuyor. Oyunda üç sınıf seçeneği bulunacak. Bunlardan ilki Fighter; yakın dövüşte oldukça başarılı olan bu sınıf, kılıç ve kalkanla mücadeleye giriyor. İkinci sınıf Striders ise okcular, yani Ranger'lar. Uzaktan hedefi vurma yeteneği ve akrobatiske hareketleriyle dikkati üzerine çekerek olan Strider'lar, hızı ve çevikliği ile öne çıkıyor. Üçüncü ve son açıklanan sınıfımıza Mage'ler. Büyü ve iyileştirici güçleri olan bu sınıfı seçerseniz, çeşitli büyülü güçleri kullanarak düşmanı öldürmeye çalışacaksınız. Hem Healer, hem de Mage özellikleri bir sınıfta toplanmış gibi asında; ölen bir takım arkadaşınızı diriltme veya iyileştirme, elementleri ve

Sürpriz

Haritanın bu kadar büyük olması akillara -ana ve yan görevler dışında- sürprizlerin de olabileceğini getiriyor. Sürekli savaş modunda olmayacağıımızı düşünürsek, bir ağaçın dibinde nadiren görünen bir silah bulabilir veya bizi hızlandıracak botlara sahip olabiliriz.

Tansiyon Ölçer

NORMAL

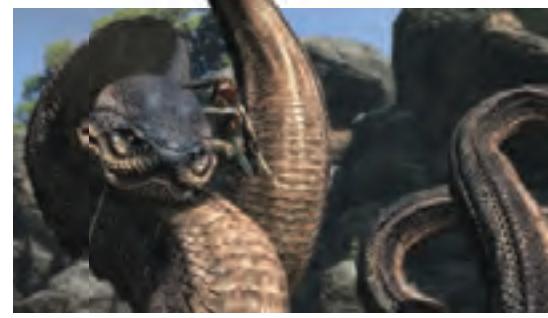
doğayı kullanarak büyüp yapabilme özellikleriyle öne çıkacak Mage'ler. Açıklanan resmi sınıflar şimdilik bu kadar, daha fazlasının eklenmesi de bekleniyor.

"Takım arkadaşları" demişken... Bu balıkçı köyünde tek başımıza kalbimizi söken ejderhaya kafa tutma şansımız olmayacak, dört adet takım arkadaşımız olacak. Bunların hepsi yapay zeka tarafından yönetilen, "NPC" dediğimiz karakterler. Bizim seçtiğimiz sınıf ne olursa olsun, bu kocaman dünyada bize yardım etmesi için bulunan ilk karakter, "Kina" isimli eski arkadaşımız olacak ve güvenliğimizi sağlamak için elinden geleni yapacak. Adaro ise Cassadis köyünün yöneticisi, çok yaşlı ama güçlü bir karakter. Kina ve bizim üzümüzde baba gibi bir rolü olacakmış. King Edmon, üçüncü karakterimiz ve daha önce ejderhayı yenmiş, barıştı getirmiş. "Gran Solen" isimli kalede yaşıyor ve ejderha ortaya çıktığından beri ona kafa tutacak ordu üzerinde çalışıyor. Bize çok fazla yardım dokunacak. Dördüncü karakterse kralın üçüncü karısı olan Eleanor. Hakkında pek bilgi bulunmuyor fakat kaledeki bazı görevler ve kurallar kendisinden gelecek.

Toplamda haritada 200 kadar NPC karakterin olacağı söylende de biz "pawn" denilen ekibimizle düşmana kafa tutacağız. Oyunındaki dikkat çeken özelliklerden biri de "grab", yani kavrama sistemi. Mesela Griffin tepeümüzde uçarken onu okla vurdugumuzda iyice sinirlenmeye ve saldırmaya başlayacak. Yakınlaştığı anda sınıfımıza göre onu kanadından veya kuyruğundan yakalayıp üzerinde tırmamabileceğiz. Üstündeyken zayıf noktası neresindeyse kafasını veya gözünü yaralama gibi aksiyonlar içinde bulacağımız kendimizi. (Shadow of the Colossus havası aldım ben. - Şefik)

Bu karakterlerin multiplayer ve co-op seçeneğiyle gerçek kişiler olarak da yönetilip yönetilmeyeceği hala oyunun bilinmez yanlarından biri. %50'sinin bittiği açıklanan Dragon's Dogma cephesinden gelecek yeni haberlere bakacağız artık.

Ayaç Zaman





Yapım Spicy Horse **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 14 Haziran 2011 **Web** www.alicemadnessreturns.com

Alice: Madness Returns

Kanlı bir bıçak

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Lewis Carroll'ün ünlü yapımı Alice'i sanıyorum bilmeyeniniz yoktur. Malum, filmi de piyasaya çıktıktan sonra okumayan ve sadece izleyen kesim de bilir oldu hikayeyi... Fakat çok az insanın oynadığı bir de oyunu vardı geçmiş bir zamanda. İşte o oyun geri geliyor, hem de ilkinden çok daha korkunç ve bir o kadar da gözü dönmüş bir şekilde.

Delilik

Bu oyun piyasaya çıktığında, elektriği bulan o güzel kişiye bir hayli dua edeceğiz zira American McGee ve Spicy Horse bizi bir hayli korkutacağı, korkmak nedir bilmeyenleriye gerilimin eşiğine taşıyacağa benzıyor. Hikayemiz ilk oyunun 10 yıl sonrası konu alıyor ve karakterimiz ilk olarak baş başa kaldığımız o gergin sahne, bir aklı hastanesinden başka bir yer olmayacak. Londra ile hayal dünyası (Yersen.) arasında gidip geleceğimiz oyunda, genel olarak birçok bulmacayı çözmeye ve olabildiğince aklımızı yıtmamemeye çalışacağız.

Harikalar Dünyası'nın neredeyse bütün oyuna hükmedeceği, bilinen gerçekler arasında ama genel olarak tamamen gotik bir havaya bürünmüş, eciş büçük yaratıklarla bezemmiş bir Harikalar Dünyası olacağı, gerçekte pek tabii ki işleri bir hayli değiştiriyor. Oyun boyunca karakterimizden çok, yaratılan dünyanın ön plana çıkacağına da deşimekte fayda var.

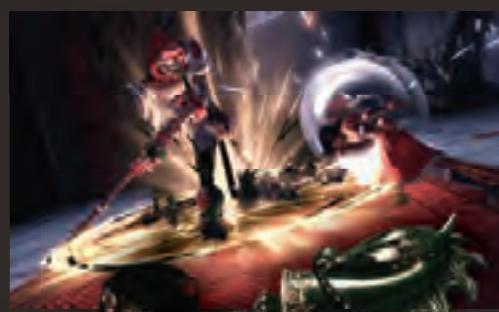
Oyun genel hatlarıyla bolca ara ve bul üzerine kurulacak, bütün bu karmaşanın içerisinde Alice olarak gözün gördüğünün çok daha ilerisindeki farklı yerbeler ulaşmaya çalışacağız. Oyunun ileriği bölümlerinde kullanıma açık olacak olan Alice yeteneklerinden bir tanesi "Shrink" olacak. (Ultima'cılara selam olsun.) Bu yeteneği sayesinde Alice, istediği zaman küçülebilecek ve hiç de ummadığımız bir delikten bonus bölmelere yelken açabilecek. Etrafta hatırı sayılır derecede bulunacak olan bu gizli platformların sonunda, birçok toplanabilir hafıza kırıntısı ve de "dişleri" bulabileceğiz. "Diş"i akınından tutun; önce silahları açıklamam gerekiyor ki dişler bir anlam ifade etsin...

Efendim, oyun boyunca elimiz birazlık kanlı olacak ama ollerin kanlanması için önce düşmanlarımıza yakın teması geçmemiz gerekiyor. İlk oyundan da tanıdığı-

mız "Butcher Knife", yine bizimle birlikte olacak ve sizan bilgilere göre bir hayli işe yarıyacak. Fakat tek silahımız devasa bıçağımız olmayacağı; "Pepper Grinder" ve "Vorpal Blade" gibi silahlarımız sayesinde Alice: Madness Returns'de çok farklı deneyimler yaşayabileceğiz. Diş kısmına dönmenin tam sırası zira bulduğumuz dişler sayesinde silahlarını upgrade edebileceğiz. Hiç öyle yabana atılacak gibi de gözükmemiyor bu upgrade'ler ki Pepper Grinder'in upgrade'leri, onun normalden çok daha uzağa atesler saçılmasına olanak tanıyacak,, Vorpal Blade gibi silahlarımız çok daha ağır hasarlar verebilecek.

Oyun çıkmadan

Oyunda birbirinden farklı bolca düşman da göreceğiz ve düşmanlarımızın hepsinin bir zayıf noktası olacak. Benim bütün bunlardan anladığım, -tipki ilk oyunda olduğu gibi- bir kesimin severek oynayacağı, bir başka kesiminse yüzüne bile bakmayıacağrı bir oyun olacak Alice: Madness Returns. Umarım bu sefer herkes oyundaki alt metinleri anlar... ■ Ertuğrul Süngü





Atmosfere iyi bakın zira bu oyun, daha önce görülmemiş bir kurguya karşıma çıkmaya hazırlanıyor. E kolay değil; koskoca Warhammer 40.000!

Şimdilik düşman olarak karşımıza çıkacağından emin olduğumuz tek ırk olan Ork... Ben Chaos da görmüş-tüm ama bekliyoruz...

İşte oyunda belki de en çok kullanacağımız yakın dövüş silahlarından bir tanesi: Chain Sword.

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Relic Entertainment Dağıtım THQ Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2011'in üçüncü çeyreği Web www.spacemarine.com

Warhammer 40.000: Space Marine

Zırhları ağır, kılıçları testereli idi...

Warhammer ile uzun zamandır ilgileniyorum ve uzun zamandır ilgilenen bir gürün içerisinde büyümüşüm. Aslında masaüstüne modellerle oynanan ve inanılmaz roman serilerine sahip bu farklı dünyanın piyasaya çıkan birçok oyununu, bazlarının aksine çok beğendim. Beğendim ama hiçbirini beni bu dünyanın içerisinde Warhammer 40.000: Space Marine'in (SM) çekici gibi içine çekemedi ya da ben, kendimi bu fikre fazla inandırdım.

Yıllar evvel piyasaya çıkan Fire Warrior isimli oyun, ne yazık ki bu inanılmaz dünyayı bir anda harcamıştı. Büttün dünyanın hastası olduğu Space Marine ırkı yerine Tau Empire'in kullanılması bile başı başına yanlış bir stratejiydi. Biz Warhammer 40.000 hastalarıyla her zaman kontrolümüzde bir Space Marine olmasını, onun o inanılmaz savaş kabiliyetini ve savaş alanındaki ağırlığını hissetmeyi istemiştik. Artık o güne çok az kaldı...

Ultra Marine

SM, ilk bakışta birçok oyunu andırıyor olabilir ama kendisine biraz daha yakından bakınca -başta etrafımızdaki dünya olmak üzere-ambaşa bir yerde olduğumuzu fark edebiliyoruz. "Forge World" isimli bir galaksideyiz ve Ultramarine subayı "Titus" isimli karakteri kontrol ediyoruz. Bu isim belki birçoğunuñ için henüz bir şey ifade etmiyor olabilir ama ben ve benim gibi Warhammer'ı masasüstünde oynayanlar için çok sevindirici ve bir o kadar da manalı bir seçim olmuş.

Oyun içerisindeki silahlarda bir hayli fazla... Re-

lic Entertainment'ın yaptığı açıklamaya göre, daha önce rastlamadığımız sayıda farklı silahı SM'de kullanabileceğiz. Bu silahlar arasında Bolter Pistol gibi ufak silahlardan, Heavy Bolter'a kadar uzanan bir liste var. Pek tabii oyunun savaş sistemiyle birlikte gelecek olan yakın dövüş silahları da bu uzun listede kendisine yer edinecek. Savaş sistemi demişken, SM'de sadece uzaktan uzağa silah sıkımk olmayacağı; yanı yakın dövüş bu oyunda çok önemli bir yer teşkil edecek. Öyle ki Chain Sword, Power Axe ve Power Fist gibi silahların yardımıyla düşmanlarını çoğu kez tek hamlede yok edebileceğiz.

Karakterimizin üzerine giydiği zırh, bir Space Marine'i kontrol ettiğimizi bize fark ettirecek şekilde dizayn edilmiş. Bu da demek oluyor ki yapımcılar, Warhammer 40.000 evreni hakkında çok fazla okumuşlar ve bilgi edinmişler zira o zırh öyle iki kilouluk bir zırh değil. Karakterim hız kazandıktan sonra kontrolü büyük oranda zorlaşacak ve koşmak, herhangi bir oyunda olduğundan çok daha fazla önem arz edecek. Bu fizik durumu yakın dövüşteki saldırılara da doğru oranda etki yapmış durumda. İki ana saldırımız mevcut ve bunlardan bir tanesi, benzeri TPS oyuncularında varolan "ağır" saldırı. Titus, bu saldırısını bütün gücüyle gerçekleştirdiğinde vurduğu yer gül bahçesine dönecek.

Bence oyundaki en büyük sorun, SM'nin ilk duyurusundan sonra değişen siper alma sistemi zira yapılan son büyük değişikliklerle birlikte siper alma sistemi tamamen kaldırıldı. Yani öyle "duvar



arkasına saklandım da ateş ettim" diye bir şey söz konusu değil. Yapımcılar "Duvarın arkasına saklanmaktansa bir Space Marine olarak, düşmana saldırmak çok daha iyidir." diyerek şimdilik kıvırmayı başardılar. İdeolojik olarak çok doğru bir açıklama olmasına rağmen, siper alma sisteminin tamamen ortadan kaldırılması, oyuna nasıl bir hissöt getirecek, hep beraber göreceğiz.

Son rötuşlar

Yapımcılar oyunu çok iyi okumuşlar ve Dawn of War serisindeki tecrübelilerini de bu oyuna aktarmışlar gözüküyor. Hiçbir şey olmasa bile SM inanılmaz bir atmosferle oyuncuların başına çakabilecek bir oyun ve sifir bu dünyanın içerisinde vakit geçirmek için bile bitireceğiz gibi gözüküyor. **Ertuğrul Süngü**



So much is going wrong... You've gotta believe me here, okay?



Yapım Atlus **Dağıtım** Atlus **Tür** RPG **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 26 Temmuz 2011 **Web** www.catherinethegame.com

Catherine

Farklı bir hikaye geliyor

Su ana kadar piyasaya enva çeşit oyun çıktı ve her birinin de kendine has bir tarzı bulunuyor. Bu oyunlardan bazıları pek tabii ki kendini ön plana çıkardı ve zamanla çok daha farklı tarzlarda oyun yapıları geliştirdi. Mesela Fahrenheit ile başlayan oyun zincirinin günümüzde hangi noktaya kadar geldiğini zaten biliyorsunuz. İşte bütün bu değişim ve farklı oyun yapısı arayışı içerisinde olan Atlus, Catherine adlı oyunıyla bizi büyümeye hazırlıyor.

Cidden farklı görüntüler

Eğer yazılı okuyuncaya kadar oyun hakkında hiçbir şey duymadığınız, nokta işaretini gördüğünüz andan sonra oyun içi videolara bakmanızı tavsiye ederim zira oyunun görselliği, yazı ya da söz ile anlatılabilecek gibi değil. Temel olarak anime tarzı bir grafik modellemesi kullanılmış oyunda, çok farklı ve hoş bir üç boyut havası var. Yani o bildiğimiz, klasik Uzak Doğu oyunlarından çok ama cidden çok uzak bir oyun Catherine.

Oyun genel olarak ilişkiler üzerine kurulu bir yapıya sahip olacak ve yönettiğimiz karakterimizle genelde "doğu" olan şeyler yapmaya çalışacağız. Senaryo olarak baktığımızda, ana karakterimiz olan Vincent'in, hamile eşi Katherine'i çok güzel bir kadın olan Catherine ile aldattığına şahit oluyoruz. Hemen ardından korkunç kabuslar görmeye başlıyor karakterimiz. Rüyasında kız arkadaşını aldatan bir adamın nasıl zombi olarak etrafa gezdiği görüyor ve bütün bunların kendisinin de başına geleceğinden korktuğu gibi, aynı zamanda sorumluluk duygusuyla savasıyor. Oyunun yapımcılarından gelen bilgiye göre, biz oyuncuların genel olarak sadakat ve aşk temasını nasıl kullanacağımız resmen bu oyun tarafından test edilecek. Hal böyle olunca, oyun içerisinde karakterimizin karşısına senaryoya ilgili onlارca, hatta yüzlerce seçenek sunulacak. Yapılığımız tercihlerse çok daha farklı karakterlerle karşılaşmamızdan tutun da çok farklı oyun senaryolarından sadece bir tanesini oynamamızı sağlayacak. Catherine ile birlikte gelen en önemli yeniliklerden bir tanesi bu tarzda seçimlerimizin direkt konuşma sırasında gelişeceğ olması. Yani bir cümleyle her şeyi özetlemeyecek, onun yerine konuşmanın şeklini belirleyeceğiz.



Tansiyon Ölçer

NORMAL

Bütün bunların yanında, bir de oyunun diğer tarafı var ki bir hayli korkunç: Vincent'in kabusları... Şaka yaptımı düşünenler olabilir ama gerçekten oyunun birçok kısmında karakterimizin gördüğü rüyaları oynayacağız. Su ana kadar yapılan açıklamalarda göze çarpan ilk şey, ilk rüyada babası olacağımız çocuğun, bir demon bebek formunda bize ateş topları saçarken ondan kaçmamız gerekeceği oldu. Oyunun bir diğer farklı yanı olan bulmaca kısmısı neredeyse her yerde karşımıza çıkacak, yani bir nevi adventure tadında ilerleyeceğiz.

Catherine, dört farklı zorluk seviyesinde oynanabilecek. Eğer hikayenin tadını rahatça çıkarmak ve bulmacalarda fazla zorlanmak istemiyorsanız, "Easiest" sizin için tasarlanıyor. Eğer bulmaca meraklısı ve birtakım şeylelere zaman harcayaarak ulaşmak isteyenlerden iseniz, o zaman da "Hardest" sizlerin seçmesi gereken zorluk seviyesi. Son olarak Catherine'nin co-op multiplayer desteği olacağını da söylemeden gitmek istemedim. Bu modda arkadaşlarınızla farklı kulvarlarda yarışabileceğiz ama asıl ilginç olan, oyun esnasında verdiğimiz cevaplarla bir yukarı, bir aşağı inen "Chaos Meter" isimli sayacın, diğer oyuncular tarafından da görülebilecek ve verdiğimiz cevaplarla ne tarzda bir yol izleyeceğimizin bilinecek olması... Bakalım nasıl bir multiplayer yapısı ortaya çıkacak.

Beklenti

Yazında da belirttiğim gibi, Catherine'nin oyun içi videolarının gördükten sonra beni çok daha iyi anlayacaksınız. Fakat ben uzun süredir bu tarzda bir oyun bekliyordum; klasik FPS, TPS ve RTS'lerden haftitten bunaldığım şu günlerde, çok güzel bir haber olarak geldi bana oyun. Ayrıca çıkış tarihinin de yakın olması ayrı bir güzellik kattı olaya. ■ Ertuğrul Süngü

Komik

Karakterimizin hal ve hareketleri tam da komik manga çizimler ve anime filmlerde gördüğümüz insten; kocaman açılan ağızlar, kafadan akan terler... Fakat benim en çok dikkatimi çeken bilgi kırıntıları, toplayacağımız yastıklar sayesinde sağlık kazanacak olmamız. Hmm...

■ Kabuslarımızdan bir demet...
İşte bolca yastık toplamak ve bir o kadar da bulmaca çözmek zorunda kalacağımız alanlardan bir tanesi.



DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



MISAKI

HASTA: İMGİE ŞENSEŞER

"Merhabaaag!!! Ben Resident Evil ile büyümüş, evcilik yerine Rezident-İvülcilik oynayarak çocukluğunu geçirmiş bir salağım."

- CENK BEY BU RESIDENT EVIL NEDİR?
- RESIDENT DEĞİL ERDEM BEY; RESIDENCE EVIL.
- AAA! ŞEYTANIN EVI. YANI BU ARKADASIMIZI ŞEYTANLAR MI BüYÜTMİŞ?
- SAÇMALAMAYIN. KİMSE KİMSEYİ BüYÜTEMEZ.
- Kişi, KENDİ KENDİNE BüYÜR.
- OTOMATİK MİDIR? O HALDE ÖNÜ ALINAMAZ BİR BüYÜME ÖYLE Mİ?
- BüYÜTMEMİYİN.
- HANI OTOMATIKTİ?

UZUK

HASTA: BERK BOLAT

"Bu mesajı Doctor's of the LEVEL bölümünde yayınlasanız güzel olur. Aile hekimliğiniz var değil mi? Çünkü ben baktım, Cenk & Erdem yazdırdı."

- ERDEM BEY BİZİM AİLE HEKİMLİĞİMİZ VAR Mİ?
- AİLE HEKİMLİĞİMİZ ÜST KATTADIR CENK BEY!
- SAÇMALAMAYIN!
- CENK BEY BU AİLE HEKİMI ÇOLUK ÇOCUK AİLECE GİDEBİLECEĞİMİZ BİR HEKİM DEĞİL Mİ?
- TABİİ Kİ! RAHATLIKLA AİLENİZİ GÖTÜREBİLİRSİNİZ. ZİRA KÜPÜR, BEL ALTI MUHABBETİ KESİNLİKLE YOKTUR.
- OHHH! HAYDİ ÇOCUKLAR! HAZırlANIN HEP BERABER HEKİME GİDİYORUZ
- HEEEEEY! YAŞA BABA!

BUMBUM

HASTA: ALP CAN ATES

"Bana böyle kolların, bacakların, kafaların havada uçtuğu, bol explosive'lı bir film tavsiye eder misiniz? Stres atmak için iyi oluyor."

- ERDEM BEY SU ARKADAŞA İSTEDİĞİ TAVSİYİYİ YAPIN DA BENİ YORMAYIN, HADİ.
- ÇOK BASIT CENK BEY; KOL, BACAK VE KAFALAR OLACAK. VE BUNLAR HAVADA UÇACAK.
- EVET!
- ALAIN DELON ABİMİZİN VAKTİYLE OYNADIĞI CONCORDE ADLI FILME NE DERSİNİZ?
- ANLIYORUM.

AIAIAI

HASTA: OZAN TİVRİZ

"Rocko'yu ve Fırat'ı karanlık odaya kapatalım. Cenk Doktor ile PES maçı atayım. Yenersem Fırat ve Rocko serbest kalır. Kaybedersem siz belirleyin?"

- CENK BEY, HALA PES MAÇINDA SİZİ YENEBILECEĞİNİ DÜŞÜNEN KALMIS YA PES!
- TEBESSÜM!
- YALNIZ BU SEFERLİK KAYBETSENİZ DE ROCKO'DAN VE FIRAT'TAN KURTULSAK?
- TEREDDÜT!
- PEKİ OZAN BEY KAYBEDERSE ÖDÜLÜ BİZ BELİRLEYECESİGİZ YA HANI?
- TECESSÜS!
- FIRAT'I VE ROCKO'YU SERBEST BIRAKMA MASINI ÖDÜL OLARAK BELİRLEYELİM DERİM.
- TAHAMMÜL?
- HAYIR, TAAMMÜD!



MASAÜSTÜ ROL YAPMA SANACI

Hayal gücünün vücut bulduğu,
kelimelerin role dönüştüğü bir dünya...





Uzun zamandır ilgileniyorum şu FRP denen işe. Ta Antalya'da, çok küçük yaşlarında başlayan bu serüven, siz sevgili LEVEL okurlarının karşısında çıkmama yeteceğ kadar uzun bir yolun yolcusu yaptı beni. Eskiden zorla bulduğumuz kaynaklar yardımıyla, envai çeşit farklı mekana giderek ele geçirdiğimiz kitaplar sayesinde Fantastik Edebiyat'a merhaba dediğimiz zamanlardan bugüne kadar çok şey değişti. Birazdan okuyacağınız dosya konumuzsa FRP'nin ne olduğundan tutundan nasıl oynandığı ve nelere kadir olduğuna kadar uzanan bir yazı olacak. Aslında Role Playing Günütlükleri kısmında bir dönem bu konunun önünden geçmiştim ama hiç bu kadar derine inmemiştim...

YILLAR EVVEL

İlk olarak FRP nedir, bu soruya bir cevap bulmaya çalışalım. Efendim aslında FRP, "Fantasy Role Playing", yani "fantastik rol yapma" olarak lügatimize geçmiş garip ve bir o kadar da Türkçe dışı bir kısaltmadır. Aslında olaya daha gerçekçi bakmak gerekirse FRP diye bir kısaltmanın sadece Türkiye'de kullanıldığına bile rastlamak mümkündür zira ABD başta olmak üzere ana dili İngilizce olan lisanlarda daha çok RPG, "Role Playing Game", yani "rol

yapma oyunu" olarak geçer. Nitekim işin içine giren "fantastik" başlığının nereden geldiğini de açıklamak gerekiyor.

Her şeyin bir başlangıcı vardır; FRP'nin de başlangıcı, genel geçer doğrular açısından baktığımızda J.R.R. Tolkien'in yazdığı Yüzüklerin Efendisi ülemesidir diyebiliriz. Fakat işin içine biraz daha girdiğimizde ve Tolkien'in yazdığı çok daha ağır olan, bütün Orta Dünya'nın nasıl yaratıldığını anlatan kitap Silmarillion'u okuduğumuzda, aslında her şeyin çok daha derin olduğunu anlarız.

Yaratıma baktığımız açı farklılığından işin içine edebiyat girer ve birazcık daha didiklememiz gereklidir. Demek istediğimiz daha Türkçe haliyle fantastik edebiyatın başlangıcının aslında eski Yunan mitlerine kadar uzandığı, İskandinav esintisine kapılıp eski Britanya'ya kadar gittiği görülür. Yani fantastik düşüncenin kurgu, bazları tarafından zannedildiğininaksine çok ama çok daha eskidir. Tolkien'in yarattığı eserse zaten bu dünyanın bir izdüşümüdür ve hayatın bir nevi kopyasıdır. (Yani Miyamoto

BASLANGIC

Dosya konumuzun her yerini işgal eden FRP kısaltmasının ne zaman başladığını düşününleriniz varsa bu kutu yardımınıza koşacaksın. Aslında bu oluşum, düşündüğünüzden de erken bir tarihte başladı. Ta 1974 yılında ABD'de bulunan iki deha tarafından ortaya atılan D&D fikri, aynı yıl içerisinde Tactical Studies Rules (TSR) firması tarafından piyasaya çıkarıldı. Bu iki kişiyse Gary Gygax ve Dave Arneson'dan başkası değildi... TSR firması uzun yıllar boyunca başta ABD ve D&D sistemi olmak üzere, takibi yıllarda çok daha farklı ülkelere ve sistemlere ev sahipliği yaptı. Nitekim Wizards of the Coast isimli bir diğer firmanın durdurulamaz büyümeye yenicik düşüdü ve bir anda TSR ismi tarihe karıştı.





TÜRKÇE D&D

Konu fantastik edebiyat olunca, eskiden insanların fazla sesi soluğu çıkmazdı. Kitap bulmanın bir büyüğ, okuduğunun terminolojik zorluklar yüzünden bile anlaşılmasıının imkansız olduğu bir dönem vardı. Gel zaman git zaman, bütün bu zorluklar aşıldı ve fantastik edebiyat kitapları-başa Yüzüklerin Efendisi olmak üzere Ejderha Mızrağı ve takip eden diğer seriler ile bir anda Türkçeleştirilmeye başladı. Başlarda birazcık da olsa sendeleyen çeviriler, günümüzde 12 yıl önce hayal bile edemeyeceğimiz sayılara ulaştılar. Fakat fantastik edebiyatla uğraşır da FRP oynamaya konusunda İngilizce sorunu çekenler için hala büyük bir engel vardı; kural kitapları... Uzun ve yoğun bir çalışmanın ardından AD&D 3rd Edition'ın kitabı da Türkçeleştirildi. Yine de FRP severler düşündükleri ka-

dar sevinemediler. Öncelikle zaman içerisinde 3,5 Edition'ın çıkışması ve açık ara daha kaliteli olması, bu çevirinin yenisiinin beklenmesine sebep olduğu gibi, aynı zamanda çevrilen kitap sadece Oyuncunun El Kitabıydı. Yani FRP oynamak için gerekten Oyun Yöneticisi ve Yaratık Kitabı eksiki. İşin daha da kötüsü, kitabın çevirisinde yaşanan terminoloji kriyizi. Oyun içerisindeki kullanılan büyük okullar ve çeviriileri resmen Farsça'ydı. Misal, "abjuration" himaye olarak, "necromancy" ise meftülüm olarak Türkçe'ye çevrilmiştir. "Ghost sound" gibi isimlerin "heyula seda" olarak çevrilmesi yse kitabı okumayı bir derece daha zorlaştırıyor, en azından kitabın direkt olarak hitap ettiği yaş aralığı tarafından anlaşılmasını imkansız kılıyordu ki ben kitabın Türkçe'ye çevrilmesine sevinmiştim, zamanla bu konuda gelişmeler kaydedileceğine de inanmıştım.

Musashi'nin Beş Çember Kitabı'nda yazdıklarına kadar gerçekse Tolkien'in yazdıklarları da o denli gerektir.)

Günümüze baktığımızdaysa işin kuyruğunu resmen koptığını görürüz. Modern fantastik edebiyat (Bu tabir bana ait, başka yerde kullanılıyorsa da bilmiyorum ama yazının ilerleyen kısımlarında geçerse hep bu şekilde gececek; 1980 ve sonrası yazınlar için bir söylemimdir.) Tolkien'den sonra inanılmaz ölçüde değişti ve artık alt metin taşıyan edebiyat yazımından daha çok, bir nevi mitoloji özentiliğine dönüştü. Bu durumu özentilik sıfatından kaldırırmak içinse çok geçmeden oyunlaştırıldı ve -kaba bir tabirle- çok daha kullanışlı bir hal olan "masaüstü oyun" düzeline dönüştürüldü. Sanıyorum ki yazar ve firmaların her ne kadar kendi çıkarları için olmuş olsa da fantastik yazın için yaptıkları en

iyi atılım bu olmuştur.

Efendim, özellikle 1985 sonrasında karşımıza çıkan fantastik edebiyat eserleri fazlasıyla bir diziyi andırır. Bunun en büyük sebebiye Ejderha Mızrağı gibi serilerin, daha önceleri üretilmiş olan Dungeons & Dragons (Zindanlar ve Ejderhalar) sistemi üzerinde oynanan rol yapma oyunu üzerinden yazılmalarıdır. Haberiniz yok muydu yoksa? Evet, Ejderha Mızrağı serisi, kitabı yayan iki efsanevi yazarın bir Ejderha Mızrağı oyunu esnasında kullandıkları karakterlerin zamanla başlarına gelenlerden esinlenerek yazılmış bir romanlar dizisidir. Hah, şimdilik tıkananlarınız olmuş olabilir "Nedir arkadaşım bu rol yapma işi? Sabahтан beri açıklamadın." diye. Siz de haklısınız; şimdilik birazcık bu konu hakkında konuşalım ve geçelim nasıl FRP oynandığına...

"FRP OYNAYALIM MI?" DİYE SORAN ADAMA CEVAP VERMEK İSTENENLERE...

Fantastik dünyalar içerisinde oyun oynamayı, tamamen hayal gücüne dayalıdır. Varolan ya da varolmayan bir dünya içerisindeki durumdan ve kişinin rolünü yapmak üzere seçtiği ya da yarattığı karakteri canlandırmadan ibarettir. Yani iş hayal gücü olduğu sürece istediğiniz yerde, istediğiniz şekilde FRP oynayabilirsiniz. Bütün bu denklemin herhangi bir sisteme ya da yazılmış bir romana bağlı kalması gerekmektedir. Yani İstanbul'da geçen bir oyun oynayabileceğiniz gibi aynı zamanda Osmanlı İmparatorluğu döneminde geçen bir oyun da oynayabilirsiniz. Bir ninja kaplumbağa ya da bildığınız bir ninja olmak da sonsuz seçeneklerimize sadece birkaç.

İşin böyle bir yüzü de olduğunu bildikten sonra artık sistem kısmına geçebiliriz. Malum, hiçbir oyun kuralsız oynamaz. Pek tabii ki FRP konsepti de belirli kurallar silsilesi içerisinde kaybolmuş durumdadır. Biz bu kural yapısına genel olarak "setting" deriz ve neredeyse her farklı dünya (Unutulmuş Diyarlar, Ravenloft, Ejderha Mızrağı gibi) kendine has bir sisteme sahiptir. Sistem denildiği zamansa aklimiza ilk olarak D&D sistemi gelir. Kendisi D20, yani D4'e, D6'ya, D8'e, D10'a, D12'ye ve D20'ye kadar olan zarların bir arada olduğu bir sistemdir ve yıllar içerisinde birinci versiyonundan dördüncü versiyonuna kadar uzun mu uzun bir yol kat etmiştir. Buna istinaden Ejderha Mızrağı'nın, "SAGA" isminden, zarlardan tamamen uzak ve kartlarla oynananambaşka bir sistemi vardır... Anlatmaya çalıştım, eğer her şeyi yordamina göre yapmak istiyorsak, bize bir adet D&D sistem kitabı gerektiğidir. Mümkünse AD&D 3.5 Edition ile çok rahat ve güzel bir oyun oynamak mümkündür. (Pek tabii ki benim için SAGA sisteminden daha iyi bir varoluş yoktur ve D&D "bence"





ÖÜNYALAR

"FRP oynamak için kullanılmayı bekleyen birçok dünya var." demiştim yazının bir yerinde; olacak yani oralarda, iyİ bakın. Şimdi bu dünyalardan birazlık bahsetmek istedim. Bütün bu dünyalar ve dünyaların yaratılışları hakkında detaylı bilgiyi bir zamanki Role Playing Günlükleri'nde yazmıştım. Şimdi özellikle Türkçe olması ve bu işin öncüsü olmaları açısından üç farklı dünyayı sizlerle paylaşacağım.



EJDERHA MIZRAĞI

Ejderha Mizrağı, benim her şeyimdir. Her ne kadar herkesin sevdiği yanlarını sevmesem de yine de benim için çok büyük bir önem arz eder. Margaret Weis ve Tracy Hickman tarafından yazılmış olan eser, Krynn isimli dünyada geçer. Roman serisi olarak yüzü aşıkın eserin bulunduğu seride, neredeyse her ırk, her dönem ve her bölge ile ilgili bir eser bulmanıza mümkün. Hal böyle olunca da FRP oynarken hem oyun yöneticisi, hem de oyuncular çok rahat ederler. Ayrıca kitapların büyük bir kısmı Türkçe'ye çevrili durumda.



UNUTULMUŞ DİYARLAR

Unutulmuş Diyarlar özellikle işe biraz daha erken dönemlerde başlamış olan FRP'cilerin çok önem verdiği bir seridir; çünkü bu roman serisi daha çok Zindanlar ve Ejderhalar sistemini aktif olarak kullanmak için yaratılmış bir seridir. Yıllar evvel Ed Greenwood tarafından ortaya çıkarılmış olan bu gizemli dünya, günümüzde R.A. Salvatore ismiyle anılmaktadır. RPG piyasasına Drizzt Do'urden gibi efsanevi bir karakter de sokmuş olan Salvatore, halen Unutulmuş Diyarlar hakkında kitaplar yazmaktadır.



RAVENLOFT

Ravenloft ismi aniden tüylerimizin ürpermesine sebep olan bir seridir. TSR tarafından yaratılmış olan dünya ilk kez 1990 yılında okuyucu ve oyuncuların karşısına çıktı. Gotik roman ve korku romani olarak piyasada kendine çok büyük bir yer edinen Ravenloft serisi, FRP oyuncuları için gidilmesi korkunç ve ölümün kol gezdiği bir dünyaya açar kapılarını. Karanlık güçler ve sislerle kaplı bu dünyada yolunu sadece çingüler, bulabilirler. Her bölgenin bir lordu olduğunu ve buraya girenlerin bir daha dışarı çıkamadıklarını da göz önünde bulundurmanız dileğiyle.



FARKLI OYUN ŞEKİLLERİ LARP

FRP denildiği zaman bu işten anlayanların akıllarına hemen masa etrafına toplanmış üç - beş kişi ve bolca zar gelir. Nitekim FRP sadece bu durumla sınırlı değil. Belki de hala birçoklarının bilmemiği ya da sadece maskeli balo ekolünden bir iş döndügüünü sandığı "live action role-playing game"ler de FRP ana başlığı altında kendisine yer edinmiş yapılarından. (Aslında kendi başına bir oluşum haline gelmiş durumda ama şimdilik böyle açıklamakta yarar var.) "Nedir bu live oyunlar?" diyenlerden sen buyurun... Efendim, "live", yani canlı tabiri, hakikaten de Türkçe karşılığı olan anımlarının hepsini destekliyor. Live oyunlarda da yine bir oyun yönetici olur. (Aslında iki ila üç arası, yi anlaşıbilen oyun yönetici çok daha efektifdir. Pek tabii ki bu durum, oyunun büyülüğyle de alakalıdır.) Oyun yöneticileri senaryoyu bilen ve bir nevi hakemlik yapan kişilerdir. Oyuncuların her birinin karakter kaçışları yine ellerindedir ama bu sefer masa başında değil, ayakta ve hatta mümkünse senaryonun geçtiği yerle alaklı bir yerededirler. Kısacası her şey, bildiğiniz tiyatroya gibidir ve karakterler kendilerine verilen görevleri tamamlamaya çalışıkları gibi, aynı zamanda büyük resmi görmek için uğraşırlar. Live oyunlarda karakter oyuncuları, oyun yöneticileri tarafından oyun- dan birkaç gün önce ellerine geçen karakterin olası kıyafetlerini olabildiğince üstlerinde taşımaya çalışırlar. Aslında hayal gücü burada bile inanılmaz bir şekilde devreye giriyor. Düşünsenez; birisinin hayal gücünde yarattığı karakteri yazılı metin olarak size vermesi üzerine, siz de karakteri kendi hayal gücünüzde canlandırdık kendi üzerinde şekillendiriyorsunuz... İşte LARP budur!

bu işe yeni başlayacaklar ve PvP severler için tasarlanmış bir sistemdir.)

İşin bu noktasında ilk olarak oyunu oynayacağımız bir evren seçmek, ilerde çok rahat etmemizi sağlayacaktır; çünkü evrenler de bir anlamda kural sisteminin bir parçasıdır ve bağlı olduğumuz dünyananın gerçekleri üzerinde hareket etmemizi sağlar. Misal, Unutulmuş Diyarlar'daki Karanlık Elfler'in yaşadığı yer bellidir ve oyunu oynarken o bölgeye gittiğinizde farklı bir şey bulmanız pek mümkün değildir. Böylece bir dünyaya bağlı kaldığınız sürece oyun içerisinde herkesin genel geçer yaratımları bildiğinden de emin oluruz. Bu sayede oyununuz çok daha akıcı ve rahat olur. En azından her şeye başlamadan önce "Unutulmuş Diyarlar oyunu açıyorum; isteyenler gelsin." denildiği zaman kimin ne yapacağını az çok bilinir.

Tikandığımız ikinci nokta da işte tam burası zira sizin de anladığınız üzere FRP demek, çok ama çok okumak demektir. Her seferinde söyleyorum; tabii ki istediğiniz gibi oynayabilir ve bir yere bağlı kalmamayı tercih edebilirsiniz ama onlarca, hatta yüzlerce romanı yazılmış bir dünya üzerinde oyun oynamanın ve o dünyaya ait kitapları, kahramanları ve yerleri bilen başka insanlarla bir oyuna dahil olmanın zevki bence paha biçilemez. Zaten

bir noktada FRP'yi bu kadar özel ve güzel yapan da onu, okumuş ve ortak zevkleri olan bir kitleyle paylaşabilmektir.

Artık biraz da pratik kısmına geliyorum, yani oyunun nasıl oynandığını... Bize ilk olarak bir oyun anlatıcısı, "DM" ya da bir diğer adıyla "GM" gereklidir. Bu kişiler genel olarak oyun sistemlerine ve dünyalarına hakim olmak zorunda olan insanlar. Bolca kitap okumuş oldukları gibi, sorulacak sorulara da açık ve net cevaplar vermekle yükümlüler. Fakat her şey bununla da bitmiyor. Bu kişiler, oynatacıkları oynaya dair bir senaryo ve yine kendileri tarafından canlandırılacak olan "NPC"ler yaratmak da zorundalar. DM insanlarda aranacak bir diğer özellik de hazırlıçevaplık ve kıvrak zeka olacaktır. Envai çeşit insanın karşısında bir oyun oynatmak, inanın ki düşündüğünüzden çok daha zor. (Mesela canlı yayında konuşmak 10 kat daha kolay.) Gelebilecek zor sorulara "şak" diye cevabı yapıştırmak zorunda olduğu gibi, aynı zamanda gelebilecek ters cevaplara karşı sakinliğini bozmaması gereken DM'lerimiz, yetmezmiş gibi bir de senaryo sıkışlığında hızlıca farklı yollar düşününebilirler. Geliyorum oyuncu kısmına... FRP oynarken mümkünse bir grupta oyun oynamak, teke tek oynamaktan çok daha eğlencelidir. Benim rakamım dört ile beş



ZARLAR

D&D ve buna bağlı birçok sistem zarla oynanır. D20 sistem adı altındaki sistemlerde en büyük zar 20 yüzlü olmakla birlikte en küçük olanı dört yüzlüdür. Yine yazımızda bir yerde söylediğim gibi, farklı farklı zarlar vardır. Buradaki amaçsa oyunun kural sistemindeki dengeyi sağlamak. Mesela, bir büyüğünün bir savaşçıya göre daha dayaniksız olduğunu düşünürseki öyledir, yeni bir seviye atladığında toplam canına eklenecek rakamı bir adet D4 zar atarak belirler. Oysa ki bir savaşçı D10 zar atarak bu rakamı çok daha yukarıda tutabilir. Bir örnek daha vereyim, içim rahat etmedi: Silahları ele alalım. Normal, Long

Sword dediğimiz uzun kılıçın zarar puanı bir adet D6 zar atılarak hesaplanıyorken Two-Handed dediğimiz ve iki elle taşınan kallavi cihaz D12 zarar puanına sahiptir. "Her şey kabul ama 20 yüzlü zar mı olur?" diyenlerden sen de bir cevabım var zira 20 yüzlü zar oyun geneline hükmeder. Yeteneklerimi kullanırken, kritik hareketler yaparken, kısacası herhangi bir aksiyona girerken ve oyunun genelinde 20 yüzlü zar bolca görürüz. İşte bu ve bunun gibi daha birçok nedenden dolayı envai çeşitli zar kullanılıyor FRP oynarken.

arasında gidip gelir. Oyuncu olarak yapılması gereken, bir karakter yaratmak ve yarattığımız karakterin özelliklerini doğru ve uygun bir şekilde kullanmaktır. Oyuncuların genelde zorlandıkları yer, karakterin rolünü yapmaktır ki FRP denilince aklımıza ilk gelen sey rol yapma olmalıdır. Eğer karakter "Lawful Good" diye tabir ettigimiz inanılmaz iyi bir yapıya sahipse gidip de rolü dışında anlamsız bir hareket yapması genelde aykırı bir durumdur.

Bir FRP oyunu oynamak için gerekenleri şeyle sıralayabiliriz. Öncelikle okumuş efendi insanlar, (Mümkürnüş egodan arınmış olsun.) sonra güzel ve sakin bir mekan, kullanabileceğimiz bir masa. Bolca kalemin ve silginin inanılmaz yardımı olacağı gibi,

bolca boş kağıt yardımıyla DM tasvirlerini yaparken resim yoluya da kimin nerede olduğunu oyuncularına daha rahat aktarabilir. Oyuncuların karakterlerinin yazılı olduğu karakter kağıtları da masanın vazgeçmezleri arasında yer alacaktır. Eğer oyunumuzu biraz daha atmosfer katmak istiyorsak, ortamda duruma göre çalınacak müzikler, yadsınamaz düzeyde etki sağlayacaktır.

SAĞLICAKLA

FRP diyin, RPG diyin, hiç fark etmez. Eğer dosya konumuzu dikkatli bir şekilde okuduysanız, aslında bütün bu oluşumun hedef aldığı tek bir şey olduğunu siz de fark edeceksiniz: Hayal gücü... Hayal gücü olmazsa insan

da olmazdı, olamazdı. İşte bu gücü hem kendimizi eğlendirmek, hem de hayatımızın gerçeklerini baz alarak bir oyuna dönüştürmek inanılmaz bir duygudur bence. Nerede, ne şekilde FRP oynadığınızın hiçbir önemi yok ve kimse size gelip "Öyle FRP'mi oynanır?" diyemez... Yine de işin kurallar düzlemindeki boyutuna bağlı kalmak istiyorsanız, yapmanız gerekenler belli. Alınması gereken tek şey, bolca kitap ve pek tabii ki okunması gereken sonsuz sayfa... Umarım konu hakkında bir bilginiz olmuştur ve eğer vardiyası ön yarglarınız ortadan kalkmıştır. Daha detaylı bilgi almak isteyenleri mail adresime bekliyorum; zaten orada bir grubumuz çoktan oluştu.

■ Ertuğrul Süngü



blue JEan

10 KİŞİYE SONISPHERE BİLETİ

HERKESİS POSTER ALBÜMÜ 20 POSTER

blue JEAN



20 POSTER



inceleme

Dedektif olmak isteyen?

Oyunların ertelenmesine abnormal tepkiler veren birçok oyuncu var ve onlara anlam vermek mümkün değil. Bir oyun erteleniyor da ne oluyor? Verilen bir söz mü var? Yapılan bir sözleşme mi var? Unutmayın ki zaman her şeyin ilacıdır ve buna en yeni örnek de L.A. Noire. İlk duyurulusunun üzerinden yollar geçen ve birçok kez iptal edildiği iddia edilen oyun, en nihayetinde geçen ay piyasaya sürüldü ve hepimiz birer dedektif olup çıktıktı. Team Bondi tarafından geliştirilen ve ciddi anlamda İngilizce gerektiren oyun, DiRT 3 gibi bir şaheseri gölgede bırakmayı başardı ama merak etmeyein, biz onu da inceledik.



L.A. Noire

Cole Phelps'in kariyerindeki hızlı yükselişe tanık olmak ister misiniz? O halde vakit kaybetmeden sayfaları çevirmeye başlayın.

72



80

DiRT 3

Ralli meraklılarının dikkate aldığı tek seri DiRT, bir kez daha etkileyici görselliği ve muhteşem oynanışı ile tozu toprağı yutturdu bize.



88

The Witcher 2

L.A. Noire'in gölgelerinde kalma-yacak kadar sağlam bir devam oyunu var karşımızda... Ertuğrul diyorsa doğrudur!



90

Brink

Mirror's Edge'i unutamayanlar, Bulletstorm'un aksiyonundan hoşlananlar; iki oyunu bir şekilde bir araya getiren Brink'e ne dersiniz?

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağı-iyorsak iyunının hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdığımız ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdığımız ödül

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

The Level Times

Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Yıl:15 Sayı:173 Fiyat: 6,90TL

Yapım Team Bondi Dağıtım Rockstar Games Tür Aksiyon Platformlar PS3, Xbox 360 Web www.rockstargames.com/lanoire

L.A. NOIRE

Kırmızı ruj cinayeti



Yalan neden söylenir? Söylenmeli midir? Hayvanlar neden yalan söylemez, hiç düşündünüz mü... Çünkü yalan söylemek akıl işidir. Belirli bir zeka ister ki buradaki IQ seviyesinin çok da yüksek olduğunu söylemek zor.

Cesit çeşit yalan vardır. Beyaz yalanı, pembe yalanı, yok mor üstüne çizgilisi... İnsanlar yalan söylemek istesin, bahaneleri de hazırlır zaten.

Daha küçüklükten başlanır yalan söylemeye. "Aaa, buranın hali ne böyle!?" der anne mesela, yerdeki kirik tabakları göstererek. "Şey, anne, demin ben burada sessizce oturuyordum, sonra çok acayıp bir ses geldi. Benim topum düşmüş meğerse 12. kattan aşağıya, onu geri atmak istemiş arkadaşlar ama pencere kapalıymış. Top pencereye çarpa çarpa pencereyi açmış, pencere de dolaba çarpmış, tabaklar da ucunda duruyormuş, düşmüş..." Sessizce oturan çocuk, telepatik olarak bunları anlıyor; çünkü ve anne de biz çizgi-film kahramanı olduğu için herhangi bir zekaya sahip değil... Anne bu, kaçın kurası; hiç inanır mı? Zavallı çocuk, azarı yememek için bu yalanı uydurmıştır ama bilmiyordur ki annesinin canı burnundadır; yalan gerçek olsa bile tahammülü yoktur duyacaklarına...

Daha sonra yaş biraz büyür, bu defa okulda başlar yaların. Çiğdem, Ali'den hoşlanmaktadır. Ne var ki en yakın arkadaşlarından biri olan Cansu da Ali'yi sevmektedir. Çiğdem durumun farkında olsa da boş boğaz olup, "Ay Ciğdeem, Ali'yi gördün mü bugüün... Farklı bir beyaz gömlek giymişti galibaaa!" diye sayıklayan kişi Cansu'dur ve Çiğdem'in durumundan bir haberdir. Çiğdem Ali'yi



Cocukları taciz eden bu adamı mı içeri tikacaksınız, yoksa karısını öldürdüğüünden şüphelendiğiniz, Heroes dizisinde düşünce okuyabilen karakteri canlandıran adamın oynadığı, diğer zanhyı mı...

görmüş olsa bile, "Ah, hiç fark etmedim.", "Kızım ne buluyorsun şu Ali'de, bence ondan iş çıkmaz." gibi cümlelerle Cansu'nun beynine gizli gizli mesaj gönderir; bir eli de kendi cep telefonundan Ali'ye mesaj atmaktadır. "Naber Ali? Gömleğin yeni galiba :)"...

Okul biter, iş hayatı başlar. Envai çeşit insan vardır ofiste. Her biri birbirinin kuyusunu kazmaktadır aslında ama bu asla söyle ifade edilmez. Birisinden yardım istediginizde, "Ya bende de yok ki o toplantı notları; biliyorum bir saatte patrona bir şeyler göstermen lazım ama..." der arkadaşınız sandığınız kişi. Oysa ki toplantı notlarının işliğinde hazırlanacak olan o ufak sunum, çoktan patrona kendi imzasıyla gitmiştir bile...

"İş biter, evlilik başlar..." diyerek konuyu uzatma niyetinde değilim. Bu ve bunun gibi yalanlar, artık hayatın içinden ve yer yer de normal kabul edilen yalanlar olarak hayatımızda yer etmiş durumda. Ne var ki işin içine tehlikeli

durumlar girince, durum tatsızlığını gizleyemiyor.

Suçluların izinde

"Ben yapmadım!" der hepsi. İstisnasız. Çünkü kimse sadece bir kez sahip olduğu ömrünü dört duvar arasında geçirmek istemez. "Evet, yaptım ama pişmanım..." derler ki iyi halden birkaç yıl kazanmak için. Ancak psikolojik sorunlarla birlikte bir hayat sürenler kabul eder yaptıklarını ve cezalarını çekerken, yaşadıkları pişmanlığı da kimseye belli etmezler, güçlü gözükmeyle çalışırlar. Bilirler ki bir kez kendilerini bırakırlarsa geri dönüşü olmayan bir yola girecekler...

Adaletten kaçış yok arkadaşlar. Bunu iyice kafaniza sokun. Tabii ki adalet kavrımı ülkeye, yönetimden yönetime farklılık gösterebilir ama o konulara girip



ortamı germeye hiç gerek yok. Biz daha saf haliyle adaletent bahsediyoruz. Yani suç işlersen, cezasını çekersin.

Hafif suçlara örnek verelim. Yüz kızartıcı suçlar var bunların arasında fakat bu grupta da ileri safhalarda, suçlar hafif olmaktan çokiyor.

Ağır suçlardaysa cinayet, Fatmagül'e olanlar, kundaklama ve benzeri, insanların hayatını tehdit eden birçok unsur bulunuyor. Adalet bunların karşısında yanıtızız mı kalyor? Asla.

Küçükken polis olmayı düşünenleriniz vardır eminim. Belki hala polis olma niyetinde siniz. Polislik kavramı bize nasıl yansıtılmış, bilmiyorum ama küçükken benim çevremde de polis olma hayaliyle dolanan birtakım arkadaşlarımlı olmadı değil. (Bense direkt olarak süper kahraman olmak istiyordum; kulvarım bambaşkayıd.)

Onlar ne yaptı bilmiyorum. Benim ne yaptığımsa ortada. Ben polis olmayı sanal ortamda seçtim. Sanal suçlulara savaş açtım, sanal olayları çözmek için hareket ettim. Çok fazla adam vurdum. Suçu myself, değil miydi, bilmiyorum ama "elinde silah tutuyorsa ve o silahı bana yönelikse benim düşmanımdır" dedim, vurdum. Şimdiye kadar bu formülü hep kullandım ve her seferinde iyi bir sonuç

aldım. En azından, L.A. Noire'la karşılaşana kadar...

Polis harekatı

Polislerin görevi nedir? Suçları önlemek. Peki Cole Phelps kimdir? Eski asker, yeni polis, L.A. Noire'in yıldızı.

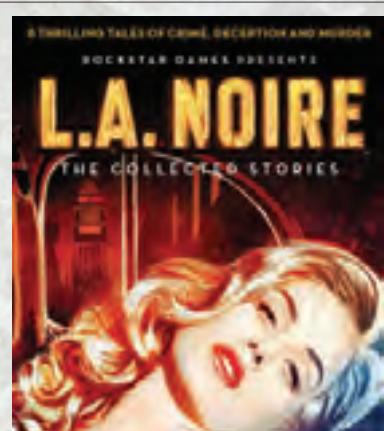
"Polis memuru", asayışı sağlamakla görevli kişilere verilen ad, bunu biliyoruz. Karakolda bolca bulunanları da vardır, emniyyette olanları da, devriye gezenleri de. Devriye kısmında aracımızı durduralım; çünkü Cole'u alacağız.

Bir polis memuru olarak hikayesine başlıyor Cole. Mavileri çekmiş, belinde tabancası, yanında bir başka polis memuru, geziyor devriye arabasıyla. Ve bir anonsla kendini çatışmanın içerisinde bulması bir oluyor. Çekiyor silahını GTA stili, vuruyor düşmanlarını bir bir...

Cole korkusuz, Cole acımasız. Yine de bir insan. Kurşunlara karşı yapabileceği pek bir şey yok. O da saklanmayı seçiyor. Duvarlar, arabalar, kolonlar hep dost... Saklanıyor, düşmanlarından ses çıkmayınca ortaya çıkıyor ve düşmanı da siperin arkasından belirince, basıyor tetiğe. Kafasından vurursa biliyor ki o adam bir daha ayağa kalkamayacak. Kolundan vurursa da biliyor ki silahını kullanmasına imkan yok... En azından böyle olmasını dilerdi zira kolundan mı vurmuş, bacagından mı, durum pek fark etmiyor.

kimse sendelemiyor, kimse silahını kullanma konusunda sıkıntı çekmiyor.

Tüm kötü adamları ortadan kaldırın Cole, görevini tamamlıyor ve teşkilattaki amirinin dikkatini çekiyor. "Ülkenin senin gibi adamlar-

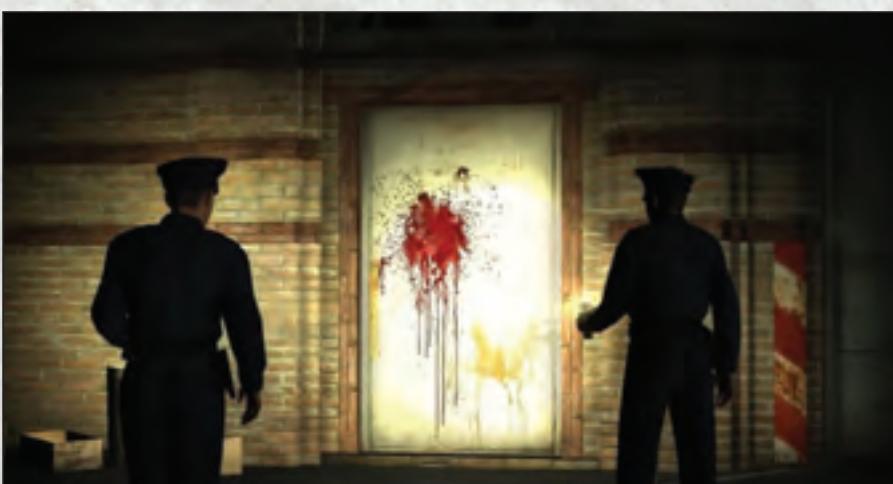


L.A. Noire: The Collected Stories

"Yetmedi, L.A. Noire'a doyamadım!" diyen, İngilizce sahibi okurlar. Rockstar'ın size güzel bir sürprizi var. Yazalarını Lawrence Block'in, Duane Swierczynski'nin, Joe R. Lansdale'in, Jonathan Santlofer'in, Joyce Carol Oates'in, Francine Prose'un, Megan Abbott'un ve Andrew Vachas'ın oluşturduğu, L.A. Noire: The Collected Stories adındaki e-kitap, 6 Haziran itibarıyla birçok e-kitap satıcısında satışa çıkıyor.

Kitapta bu sekiz yazının yazdığı, sekiz adet hikaye bulunuyor ve tüm hikayeler de oyundaki dava dosyalarını konu alıyor. Hayır, aynı olayları bir de yazılı olarak tecrübe etmiyorsunuz. Kitaptaki hikayeler, bu olayların iç yüzünü, karakterlerin duygularını ve neler yaşadıklarını size gösteriyor.

Megan Abbott'un yazdığı "The Girl" adlı hikaye şu anda Rockstar'ın sitesinde yayında, hatta oyunun çıkışıyla birlikte, daha fazlasını okuma şansınız olacağrı da söyle尼yor; belki daha fazlasına da ulaşırsınız.





Alternatif

Condemned 2: Bloodshot (8,0)
Grand Theft Auto IV (8,0)
Heavy Rain: The Origami Killer (9,1)

► "ra ihtiyacı var." diyor ve ekliyor, "Bunun gibi bir - iki tane daha iyi iş çıkarırsan, seni terfi ettirmem gerekecek ahbab..."

Ve böylece sahne kararlıyor, trafik suçlarına bakan bir polis, Dedektif Cole Phelps doğu-yor...

Sen sor, ben cevabını vereyim

Gerçek hayatı işler o kadar kolay yürümez. Hak var, hukuk var, kanun var. Bir adamın gözünün içine bakarsınız, bilirsiniz ki pisliğin teki. Bıraksalar, orada onu infaz edersiniz... Bunu ne kadar isteseniz de kanunlar o suçluya, o çocuk katilini bile korumaktadır; en

azından suçu kesinleşे kadar. Ha nedir, o noktadan sonra fişlenmiştir ve her attığı adım takip altındadır ama yaptıklarının cezasını çekmediği sürece, o çocuğun ailesine ne faydası var...

Ve dedektifler, suçu su yüzüne çıkarmak için harekete geçerler. Araştırmaya başlarlar. Maktul kim, o gece neredeymiş, sabah ne yapıyormuş, peki ya önceki gece, evine gelmiş mi... Ailesiley konuşturur. Son zamanlarda kimlerle görüştüğü öğrenilmeye çalışılır. "Valla bilmiyorum ki memur bey, deli bir kızdı işte; aynı o yaştaki diğer kızlar gibi. Odasına girer, bazen hiç çıkmaz, bazen de gece yarlarına kadar arkadaşlarıyla dolaşırı..." der yaralı anne, ipuçlarının farkında olmadan. Dedektif tüm isimleri not eder, genç kızın odasını araştırmak için izin ister.

Klasik bir genç kız odasıdır karşılaşılan. Duvarlarda posterler, renkli peluş oyuncaklar, bir tane çalışma masası, bir okuma lambası ve rengarenk deseniyle gözü çarpan bir nevresim ta-

kımı... Çekmeceleri açar dedektif, bir şey bulmayı umduğundan değil, kızın yaşantisını enince ayrıntısına kadar sindirmek, anlamak için. Çekmeceler biter, dolaplar açılır. Dolaplar kapanır, komodinin çekmecelerine kısa bir bakış atılır. Umutsuzluğa kapılmıştır dedektif lakin bir şeyle bulsa dünyanın aslında üçgen olduğunu ispatlayacak bir kanıt bulmuşçasına bir heyecan da yakalamayı umar ve yatağın çevresine bir göz gezdirir.

Şıtleyle yatak başlığı arasına sıkışmış, basit bir kağıt parçası. Annesi, o parçanın orada olduğundan belki de hiçbir zaman haberdar olmadı. Belki de dağınıktır dedi, geçti. Fakat dedektif bilir ki en ufak detay bile olayı çözceek bir delile işaret edebilir. Kağıdı çeker ve özenle katlanmış bir mektup olduğunu anlar. Satırları bir bir okuduğunda da anlar ki gözü yaşlı annenin tek kızı, aslında hiç de yalnız değildi...

Kırmızı ışıkta mı geçmiş?

Trafik suçlarına bakan bir dedektifin, bir kızın odasını neden karıştırduğunu merak ettiğinize eminim. Cole Phelps'in amiri de bu konuya şaşırıyor oyunda ve şaşkınlığını gizleyemeyerek diyor ki, "Hacı, trafik diye yolladık seni; buzağının altından bir dizi cinayet çıkardın yahu, ne adamsın!".

Trafik suçu aslında nedir, kırmızı ışıkta geçmek midir mesela. Tamam çok hafif oldu; bir bisiklete çarpıp kendi arabanızın alev almasına neden olmaya ne dersiniz? Buna da trafik polisi baksın, biz uğraşmayalım. Peki "Hit & Run" adıyla bilinen, çarpıp kaçmayı nasıl buldunuz? Ben gayet yerinde buldum! Ama yasalar çerçevesinde değil, hikayemize uygunluk olarak.

Basit bir kaza gibi gözüken ve ölümle





sonuçlanan bir olayın arkasında, hiç tahmin edemeyeceğiniz başlıklar olabilir. ("Kanıt" adlı dizideki kadının sesiyle konuşuyorum şuan.) Dedektif değil miyiz? Bu başlıklarları bir bire aydınlatmak da bizim görevimiz.

Anneye konuşmadan ve evi araştırmadan önce, olay mahalline gitmesi gerekiyordu dedektifin ve buna da yapmıştı ve kameramızı oraya çeviriyoruz.

Dedektif, olay mahalline vardığında çok dikkatli davranışır. Ufacık bir sigara izmariti bile, cinayeti çözme yolunda bir yol taşı

olabilir çünkü. (Oyundaki sigara izmaritlerinden hiçbir hali çıkmıyor, haberiniz olsun.) Olay mahallini bir tablo gibi değerlendirir dedektif. Öğelerle bir bir bakar. Yerde kanlar içinde yatan bir genç kız, bir kenara fırlamış ufak bir çanta, kan öbekleri ve fren izi... Çalakalem, hızla çalışılmış bir tablo ve ressami da kayıplara karışmış.

Genç kızın yanına yaklaşır dedektif ve önce yüzüne bir bakar. Morluklarla doludur yüzü. Yere birkaç kez çarpmayı etkisinden olsa gerek... Ardından kollarına ve ellerine bakar ve son olarak, üstündeki hırkanın cepherine... Sadece bir

tane el yazısıyla yazılmış bir telefon numarası bulur, bu numarayı defterine not eder ve diğer izlerin peşine düşer.

Fren izinden, aracın durmak için hamle yaptığı anlar ve emniyette çalışan, görevli doktora bir soru yöneltir: "Maktulün vücutunu incelerken, göğüs kısmına yakın bölgede bir gariplik sezdim..." Doktorun cevabı onu tatmin edecektir. "Çarpın aracın tipi tanımladığı için bu tip arabaların kaput bölmelerinin yüksekte olduğunu görüyoruz ve bu da çarpmayı şiddetitle, bu tip bir

Altı

L.A. Noire sizi etkilediyse bunun bir nedeni vardır. Eğer bu atmosferi, "film-noir" atmosferini hissetmeye kaldınız yerden devam etmek istiyorsanız, aşağıdaki altı önemli filme göz atın.



L.A. Confidential

Başrollerinde Guy Pearce'ın, Russel Crowe'un ve Kevin Spacey'nin oynadığı, bu üç ünlü isme Kim Basinger'in eşlik ettiği mükemmel bir polisiyedir L.A. Confidential. L.A. Noire'in açıkça esin kaynağı olarak benimsendiği filmin Los Angeles'ta geçiyor olması ve inanılmaz bir hikayeye ev sahipliği yapması, filmi izledikten sonra L.A. Noire 2'yi istemenize neden olacak.



Who Framed Roger Rabbit

Siz bu film çıktığında ne durumdaydınız, bilmeyorum ama bu film benim küçüklüğümde denk geliyor ve ilk defa bir çizgi karakter, kanlı canlı aktörlerin oynadığı bir filme yer alıyordu. Ben daha çok bu kısmıyla ilgilenmiştim lakin film aslında çok iyi bir dedektiflik hikayesini barındırıyor içinde. Set yine Los Angeles'ta ve yine olaylar, yavaş yavaş bir çıkmaza sürüklüyor.



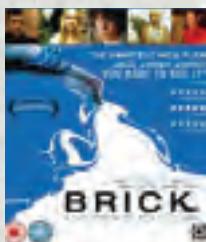
Chinatown

1974 yapımı neo-noir tarzı bir film. Ben izledim, duydugumu anlatacağım. İlişkilerin ve olayların bir kaosa dönüştüğü filmde, basit bir aldatma olayı için tutulan özel ajan Jack Nicholson'ın başına gelenler anlatılıyor. Aldatma hikayesindeki çift, bir ölüm yüzünden teke düşüyor ve Jack, onu aslında kimin kiraladığını öğrenmek için olayları bir bir incelemeye başlıyor.



Body Heat

Billy Wilder'ın 1944 yapımı Double Indemnity adlı filminin, farklı bir isimde yeniden sinemaya uyarlanması. Başrollerde benim tanımadığım isimler var ama konu gayet sık. Bir adamın, bir kadın tarafından kurnazca tuzağa düşürülmesi konu ediliyor.



Brick

İşte "indie" bir film! Pek az kimsenin bildiği bu film, modern zamanları konu etmesiyle bahsi geçen diğer filmlerden ayrılıyor. Bir liselinin, eski kız arkadaşının ölümünü araştırmasıyla başlayan hikaye, olayın içine tüm kötü alışkanlıklarla karışmasıyla iyiden iyiye bir polisiyeye dönüyor. Bir yerlerde bulursanız, mutlaka izleyin.



The Big Sleep

Bogart'tan bir klasik. Maalesef eski filmlere ilgim pek az olduğu için bu film hakkında da size samimi bir yorum yapamıyorum lakin 1946'nın Los Angeles'ta daha geçen hikayesiyle, L.A. Noire esintisini sonuna kadar hissedeceğinizeeminim. Eski filmlere ilgi duyanlara duyurulur.



► durum oluşturabileceğini gösteriyor..."

İz peşinde geçen bir ömür

Av Mevsimi adlı filmi izlemiş miydiniz? Hani olan bitenin filmin ortasına yakın bir kısmında gözümüze gözüümüze sokulduğu, herkesin tiyatrocu edasında oynadığı o filmi? Şener Şen, rolünün hakkını zaten veremiyordu bana sorarsanız (Emekli öğretmen gibi bir hali vardı.) ama senaryoda da yılların polisi gibi değil, acemi biriymiş gibi lanse edilmişti. Her şey kabak gibi ortadayken, hala Cem Yılmaz'ın son hareketine bakıyordu olayı çözmek için.

L.A Noire'daki Cole Phelps'in durumu hiç de böyle değil. Cole sizsiniz. Cole'un bulduğu delillere anlamı siz yükleyeceksiniz, sorguya çektiğiniz zanlıların aslında ne demek istediğinizi siz anlayacaksınız.

Uydurma senaryomuzdaki durumda, bir genç kız bir aracın çarpıp kaçtığını görüyoruz. Araç gaza basıp uzaklaşmış ama plakasını geride bırakarak... Yıl 1940, bilemedin 1941. "Plaka sorgulama" adında bir internet sitesi yok, telefon bile hasbelkader var. Cole, her işini bilen dedektif gibi en yakındaki telefona ulaşıyor ve santral memuruna kendi bilgilerini verdikten sonra, memurdan ilgili plakanın sorgulanmasını talep ediyor. Memur, plaka sahibinin ismini ve ulaşım bilgilerini正在读取。

Adrese vardığında, kapıyı çalmamasına rağmen kapı açılmıyor fakat içeriden gelen seslerden, içeride birlerinin olduğunu anlıyor, kapıya bir tekme atıyor dedektif. Zaten yapması gereken de buyum; çünkü aracın sahibi olan adam, pencereyi açmış, gidiyor.

Bir kovalamacı sahnesi koyalım buraya. Evet, birçok polisiye gördüğümüz türden. Zanlı önde, biz arkasında... Gözümüzün önünden ayrılmaması gereklidir. Buna izin vermeyiz. Koşuyoruz, koşuyoruz ve oyun sağ olsun, çoğu hareketi bizim yerimize yerine getiriyor. Cole biz ona komut vermesek de zıplıyor, tırmanıyor, suçlunun peşinden son hız gidiyor. Ona yaklaşlığında, onu tutup yere yapıştırmanız gerektiren bir komutla karşılaşıyoruz ve zamanında o tuşa basabilsek, suçu adayımızı yakalamış oluyoruz!

Yalan yüzünden okumak

Elimizde bir zanlı var. Belki de oyunun rehberinde bahsettiğim gibi, o bir zanlı bile değil; sadece soru sorarak bilgi almak istedigimiz birisi. Kim olursa olsun bize yalan söyleyecekler, bunu aklımızdan çıkarmayın.

Tüm oyunda hakkında kafanızda ne canlandıysa onları şimdilik bir kenara bırakın; çünkü en önemli kısma geldik. Aylar boyunca

bu oyundaki "yüz mimikleri" özelliğini dinledik. "Her karakterin oyunda duygusal bir yerinin olması için hepsi birbirinden ünlü aktörlerle çalıştık." deyip durdu Rockstar ve L.A. Noire'ı birkaç saat oynadıktan sonra fark ettim ki sonuç, o kadar emeğin meyvelerini vermiş...

Sorgu sırasında mimiklere ve bunları okuma çalışma kısmına geleceğim fakat beni asıl etkileyen, ara sahnelerdeki oyunculuklar ve yüz hareketlerinin buralarda da etkin olması oldu. Hayatında hiç bu kadar gerçekçi ara sahneler izlememiştim ve üstelik tüm bu sahneler, oyun içinde kullanılan grafik motoruya hazırlanmış durumda. Ağız hareketleri diyaloglara birebir uyuyor, karakterler sınırlıysa bu gözlerinden de okunuyor, ağızlarının fazla açılıp kapanmasından da, gergin yüz hatlarından da... Veya bir karakter üzgünse gözlerin aşağı düşmesi, yanakların çökmesi net olarak gözükmektedir. Gerçekten etkilendim ve bunu da daha fazla gizleyemeyeceğim!

Ara sahneler inanılmaz olsa da bu mimik durumu, sorgular sırasında daha etkin bir rol alıyor. Kolundan, bacagından tutup sorgu masasına oturduğumuz adama sorular sormaya başlıyoruz ve eninde sonunda, gevelemeye başlıyor kurbanımız.

Cole, karşısındaki karaktere soruları elindeki not defterinden yöneltiyor ve bu soruları da bulduğu deliller, karşılaştığı olayları ve tanıkların ifadeleri sayesinde şekillendiriyor. Bir soruyu sorduktan sonra, karşısından bir yanıt geliyor ve size üç seçenek sunuluyor. Ya doğruyu söylediğine inanıyorsunuz ya da durumdan şüphe ediyorsunuz ya da yalan söyleniligidinden emin olup elinizdeki delille bunu kanıtlıyorsunuz.

Karşılaştığınız her karakteri farklı bir aktör canlandırdığı için yüz mimikleri de birbirinden farklı oluyor. Bir karakterin yalan söylediğini, gözlerini kaçırıp kafasını

Bu yaşlı kadını sorgularken bile zor anlar yaşayabiliyorsunuz.





eçip bükmesinden rahatça anlarken, bir başka karakterin çok az mimik kullanması sizi şüpheye düşürebiliyor.

Buradaki mimik durumu aslında biraz abartılı olmuş. Hele bazı karakterlerin yüzü öyle şekillere giriyor ki "Hocam git adam gibi bir yalan bul, öyle gel." diyenizin geliyor. Üstelik bu abartılı mimiklerin "motion capture" ile değil, bilgisayarla ayarlandığı da net bir şekilde ortada. Ya da aktörler hareketleri ni iyice abartmaları yönünde talimat verilmiş, onlar da bacağı aşağıdan çekilen kuğu gibi garip hareketler yapıyor.

Sorgu sırasında, eğer doğru seçenek'i işaretlediyseniz sorgulanan şahistan daha çok bilgi alıyor ve olayı çözmeye bir adım daha yaklaşıyorsunuz. Eğer adam doğruluğu söyleken, ondan şüphelenip suratına suratına bağırırsanız, size bilgi vereceği varsa bile vermiyor ve ketum tavrıyla asabınızı bozuyor; siz de masadan eliniz boş kalkıyorsunuz.

Burada şöyle bir eleştirim olacak ki soru masasından nasıl kalkarsınız kalkın, olayı uzun yoldan olsa çözüyorsunuz ve bu da oyunun gidışatını değiştirmiyor. Dilerdim ki bir Heavy Rain'deki gibi karakterler ölüşün, davayı çözmemiğimiz için sağlam bir aazar işitmeli, yeri gelsin, bize biraz uzaklaştırma mahiyetinde daha dandık görevler verilsin...

Bunların hiçbiri olmuyor ve bir trene binmiş gibi gidiyorsunuz oyunda.

İşte bu da, yeni nesil oyunlardaki ortak özelliğin bir Rockstar oyununa yansımısi. Daha önce de eleştirmiştüm, artık oyunlar çok kolay diye... L.A. Noire gibi zeka dolu bir oyun da bundan muzdarip bana sorarsanız. Siz bir şeyler başardığınızı sanıyorsunuz ama aslında oyun siz istedığınız yere çoktan götürmüştür. Ha o delili bulmuşum, ha bulmamışım. Oyun bazen, bir delili atlattığınızda ilerlemeyi reddediyor. Belki ben o delil olmadan, saçma sapan ilerlemek istiyorum. Yok, ortağım o zaman arabaya binmeyi reddediyor ve illa ki olay mahallini iyice araştırmam için kenarda bekliyor. Hatalarımızdan bir şeyler öğrenmemelisiniz oyunda. Oyun siz değil, siz oyunu yönetmelisiniz. Şu olay, başka herhangi bir oyunda, bu kadar iyi senaryosu ve yeniliği olmayan bir oyunda olsaydı, emin olun şu sayfalardan alev fişkirirdi fakat L.A. Noire beni, bir diziyi kontrol ediyormuşum hissiyatına soktuğu için neşem yerimde. (Ne olduğum belli değil.)

Bing Crosby

Bakalım neler anlatmışım gizlidenden gizliye. Karakterimiz Cole Phelps, bir dedektif, cinayetleri çözmek için önce olay mahalline gidiyor, delil toplayıyor, varsa tanıklarla görüş-



Lie to Me

Öncelikle şunu belirtmeliyim ki bu dizinin adını her yazma girişimimde "Lie" yerine "Lite" yazdım. Demek ki birtakım programların Lite sürümlerini arayıp durmuşum yollarca...

Lie to Me (Yine yanlış yazdım!) konusuna gelecek olursak, bu dizinin oyunla çok yakından bir ilişki içerisinde olduğunu görmüş olacağımız.

2009 yılında yayına giren ve üç sezon süren dizide, Dr. Cal Lightman adında bir uzmanın, ekiyle birlikte birçok davayı çözmeye çalıştığını gözlemliyoruz. The Lightman Group adı altında toplanan bu grup, firmaların ve direkt olarak polisin özel olarak kiraladığı bir grup ve uzmanlık alanları da yalan okumak. "Microexpression" ve "vücut dili" okuma konusunda coşup giden bu ekip sorguya çektilerini her türlü insanın, en ufak hareketinden yalan söyleyip söylemediğini anlıyor. Bunları da o kadar farklı şekillerde anlayabiliyorlar ki dizinin her bölümünü izlerken, "Acaba bu sefer nasıl çözücekler olay?" diyerek,

merakınızı dışarı vuruyorsunuz.

Üçüncü sezonun bitmesiyle birlikte, geçen ay iptal edilen diziaslında gayet de kaliteliydi. Ellerinde konu mu kalmadı, ne oldu... Dizi şu an hangi Türk kanalında yayımlanıyor, bilmiyorum ama DVD'leri satışta. (Gerçi Türkiye'ye geldi mi, ona da bakmak lazım...)

Şüp onlardan bilgi alıyor ve şüphelendiği birisi olursa da onu sorguya çekiyor. Bunları gerçekleştirmek için gideceği mekanlara da arabasıyla ulaşıyor. Evet, araba konusuna gelmişiz, devam edelim.

GTA'da arabaları nasıl kullanıyoruz, burada da aynısı söz konusu. Zaten her görevde bir tane polis arabasına sahip oluyoruz ama dilersek bunu bırakıp koskoca Los Angeles'ta -ki 1940'lı yıllara göre modellenmiş- dolanan diğer araçları, yine GTA stili ele geçirebiliyoruz.

Araç kullanımı hakkında detaylı bilgi Rehber bölümünde zaten bulunuyor, ben size araçlar konusundaki yorumlarımı bildireyim. Araçların kontrollerini beğenmedim. Hele ki Mafia II'den sonra, burada aracı sağa çektiyorsunuz en sağa fırlıyor, sola çektiyorsunuz ters dönüyor. Hareketler biraz ani, hatta ani ötesi. İki aracın arasından hızla geçiyim dediğim saniye mutlaka bir yerlere ►





► tosluyorum. Yavaş gideyim diyorum, canım sıkılıyor. Araç kullanımını beğenmedim ve biraz da amaçsız buldum açıkçası. O yüzden, eğer yan görevlere bulaşmak istemiyorsam, arabayı hep ortağımın kullanmasına izin verdim. (Bu seçeneği koymaları çok yerinde bir karar.)

Yan görevler konusunda bir sıkıntılmadı, hatta tecrübe puanı kazanmak için gayet iyi bir yöntem olarak bağıma bastım hepsini. Bu görevler içerisinde ufak çatışmalara girmek de var, kovalamacı sahneleri de, birisini intiharın eşiğinden döndürmek de... Normal görevlerle karşılaşırıldığında bir hayli kısa süren yan görevlerin hepsini yapmanızı tavsiye ediyorum zira çok iyi tecrübe puanı bırakıyorlar.

Cinayet masası

Oyunca basit bir polis memuru olarak başladığınızdan bahsettim. Cole burada bir süre geçir-

dikten sonra hemen trafik bölümüğe geçiyor, bunu da öğrendiniz. Trafikte üç tane dosyayı kapattıktan sonra cinayet masasına alınıyor. Burada da altı tane cinayette uğraşıyor ve ikinci cinayette anlıyorsunuz ki işin arkasında hep aynı kişi var ve siz sürekli yanlış kişileri suçluyorsunuz. Açıkçası bir seri katil hikayesiyle karşılaşlığım için çok mutlu oldum; çünkü oyun bir televizyon dizisi gibi tek tek, ayrı bölümlerden oluşmuş hissiyatıyla devam ediyordu. Bu seri cinayetler sayesinde büyük bir olayın arkasında olduğumu anladım ve katili tahmin etme mücadeleşine girdim.

Cinayet masasından çıktıktan sonra ahlak masasına ve oradan da kundaklı aylamak üzere son masaya atlıyoruz. Her masa, kendine has farklı görevleriyle geliyor, her birinden de ayrı bir keyif alıyorsunuz.

L.A. Noire tamamıyla bir "senaryo" oyunu. Çatışmaları, araç kullanımını, kovalamacı



Yakın dövüş

Cole Phelps neler yapabiliyor? Çok iyi koşuyor. İnsanların yüzünden yalanı okuyor.

Her türlü silahı, son derece iyi bir şekilde kullanıyor ve... Evet, Cole yakın dövüşte de rüzgar gibi esiyor; tabii ki parmaklarınız yeterince hızlıysa...

Durdugunuz yerde dövüşmüyorsunuz oyunda. Genellikle oyunun gerektirdiği yerlerde, özel bir kamera açısında gerçekleşiyor dövüşler.

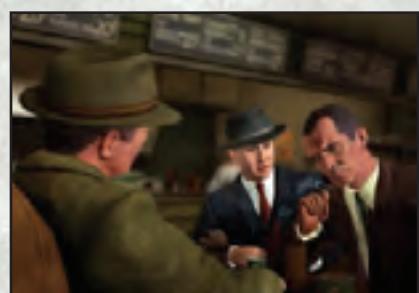
Mafia II'yi oynadıysanız, oradaki dövüş sistemine çok benzer bir sistem kullanılıyor burada da. Cole, tek bir tuşla artrada yumruk atıyor, bir tuşla yumruklardan kaçıyor ve bir başka tuşla düşmanını tutup atıyor. Oyunun başında düşmanlarınız pek yetenekli değil, gard almadan bile onları yenebiliyorsunuz lakin zorlaştı davalardaki zanlılar, daha iyi bir performans sergiliyor ve gard almadan onlara

karşı gelemediyorsunuz. Dövüşürken boş yumruk savurmaktan öte, düşmanınızın yumruk atacağı anı iyi saptayıp ve yumruk size doğru gelirken hemen gard tuşuna basın. Cole yumruğu savuşturup kaçacak ve düşmanınız saldırya açık hale gelecek. Eh, beklemeyin ve yumruğu geçirin suratına!

Tutma hareketini de düşmanına yeterince hasar verdikten sonra yapmalısınız, yoksa bu hareketi savuşturup size okkali bir yumruk patlatıyor. Dövüşler pek uzun sürmediği için birkaç gard hareketinin ardından gelen birkaç yumrukluk tüm dövüş sahnelerinin üstesinden gelebiliyorsunuz.

sahnelerini boş verin. Onlar sadece oyunun monotonluğunu kırmak için koyulan birkaç öğe. Bu oyunu oynayacaksanız, diyalogları takip etmek, olayları yaşamak ve detektif olmak nasıl bir duyguymuş, bunu tatmak için oynayacaksınız. Sorgu sahnelerinden dört yanlışla çıkmak sizin için doğru gelmeyecek. Siz, o sorguyu mükemmel bir şekilde bitirmek isteyeceksiniz. (Bunun için oyunu kaç kez "Load" ettigimi sormayın...) Tabii ki bunları yapmak için de İngilizce'niye sonuna kadar güveneceksiniz; çünkü oyunun her an diyalogla dolu.

Bunlar akılınızda yatıyorsa, "kusursuz cinayet yoktur" tanımı sizin de kafanızda yatıyorsa ve bunu çözmek için bir mutfakta duran spatalalara bile uzun uzun bakabileceğinizi düşünüyorsanız, L.A. Noire'i kesinlikle almalısınız. Düşünün ki bu oyun Heavy Rain'den bile yavaş ilerleyebiliyor. Buna hazır musunuz? Yoksa GTA'daki çatışmaları mı bekliyorsunuz? Hayır! Yanlış yoldasınız; L.A. Noire size çatışma vaat etmiyor. Kendimi mi tekrarlıyorum? Belki





evet; çünkü bu yazıyı baskıya yetiştirmemiz gerekiyor ve ben biraz fazla enerji içeceğim içmiş olabilirim!

Rockstar'ın son zamanlarda hazırladığı en iyi oyunlardan bir tanesinin daha incelemesini okudunuz. Daha önce GTA IV'ü, GTA IV: Episodes from Liberty City'yi ve Red Dead Redemption'ı sunmuştuk size. Bu oyuna kayıtsız kalmamanız gerektiğini bir kez daha vurguluyor ve sizin bu yazındaki senaryonun müthiş finaliyle baş başa bırakıyorum...

Film Noir

Sorgu masasında zanlıyı iyice terleten Cole, zanlıdan istediği itirafı sonunda almıştı. Kızın bir anda önüne çıktığını, durmak için frene bastığını fakat yanındaki bayan arkadaşıyla biraz özel anlar yaşadığını için ayağının frene geç gittiğini ve kızı geç fark ettiğini... Hepsini bir bir söylemişti. Cole, bir cinayeti daha aydınlatmanın verdiği gururla odadan çıktı, suçluyu polis memuruna teslim etti ve kravatını gevşeterek, koridorda yumrumeye başladı. Bu anların keyfini bir süre daha sürdürmeyi umuyordu ki ona gelen bir telefon çağrısıyla odasına geri dönmek zorunda kaldı. Cesedi inceleyen doktor, onu otopsi odasına çağırıyordu...

Otopsi odasında cesedi incelemekte olan doktor, Cole'a bilmesi gereken ilginç bir durum olduğunu söyledi. Genç kız araba çarpmadan önce, göğüsne aldığı iki bıçak darbesi yüzünden ölmüştü!

Cole hemen kızın cebinde bulduğu telefonu aradı. Açılan olmamıştı. Bir kez daha aradı fakat yine cevap yoktu. Bu numaranın kime ait olduğunu öğrenilmesi için hemen ilgili numarayı çevirdi ve bekleyiş başladı. Santralin geri dönmesi çok gecikmemiştir ve numaranın sahibi ve ev adresi, şimdi Cole'un not defterindeydi.

Cole ortağını da alıp hızla eve doğru yol



almaya başladı. Telefonu cevap vermediği için bu kişinin evde olmayacağına da düşünüyordu ki eve yaklaşınca, eve park etmek üzere bir başka arabanın daha yanalığını fark etti. Takip mesafesini koruyacak kadar vakti olmadığı için araçla burun buruna gelen Cole, diğer aracın bir seylerden şüphelenmesi ve hızla uzaklaşması ile doğru iz üstünde olduğunu anladı. Uzunca bir kovalamacadan sonra adamı yakalayan Cole, onu karakola götürüp sorgu odasına oturttu. Adam konuşmamakta ısrar ediyordu. Cole, ne kadar çabaladıysa da ağızından bir türlü laf alamıyordu. Adamı mahkum etmek için evine gidip delil peşinde koşmaya karar verdi.

Adamin evi sıradan bir Amerikan eviydi. Salon derli topluydu fakat mutfaka böcekler kol geziyordu. Çamaşır odasına uğradı, deterjana baktı, yerine koydu. İlk odada da ilginç bir şey bulamayan Cole, yatak odası olduğunu düşündüğü, biraz dağınık olan odaya girdi. Dolaplardan sadece ikisini açmıştı fakat

gözü, aynaya ve bitişigindeki masaya takıldı. Masaya yanındaki dolabin birleştiği yerdeki ufak çırıntıyı gören Cole, bu nesneyi çektiğinde kanlı bir bıçakla karşı karşıya geldi. Masaya baktığındaysa, "Beni hatırlaman için..." yazan, zavallı genç kızdan gelen bir not ve yanında da yine kızın ait olduğunu düşündüğü bir nesneyi gördü: Kırmızı bir ruj... ■ Tuna Şentuna

Not: Bu hikaye, oyundaki bir bölümden esinlenerek katledilmişdir.

Not 2: L.A. Confidential izleyin.

Not 3: Fırat bu oyunu oyna.

L.A. Noire

+ Senaryo ve oyunun ilerleyisi çok iyi. Yüz mikmeleri, özellikle ara sahnelere dekiler inanılmaz.

- Yenilikçi oynaması diyecek bir şey yok.

- Araç kullanımı gereksiz ve kötü.

Hareketlerimiz oyuna daha çok etki etseydi, daha iyi olurdu.

8,9



Gymkhana

Oyunun Gymkhana tarafına adım atmadan önce birkaç Gymkhana videosu seyretmenizi tavsiye ediyorum; hatta bu videonun yıldızı da Ken Block olsun, tam olsun. Böylece hem olay hakkında bir fikir sahibi olmuş olursunuz, hem de gaza gelirsiniz.

DiRT 3



Yolların ustasıyım, gözlerinin hastasıyım!

Tarihini hatırlayamam şimdî DiRT 2'nin kökünü yeni kurutmuşken DiRT 3'ün haberini almıştım; hatta bir de ilk bakış yazısı nasip olmuştu bana ki o dönemde çıkan haberlerin içeriğine göre DiRT 3'te karlı - buzlu pistlerin yanı sıra gece yarışları olacaktı. Yarış oyularında buzlu pistlere ne kadar uyuz olsam da gece yarışları, DiRT serisinin görsel kalite anlayışını da hesaba katınca istahumi kabartmıştı. Daha da ötesi, "Gymkhana" diye bir terimden de haberim olmuştu ve tabii ki DiRT 3'te bu olay da yer alacaktı. Gymkhana'nın kabaca "ralli otomobilleriyle artistlik yapmak" olduğunu da şöyle bir hatırlayalım yeri gelmişken. Evet... Beklentilerim bunlardı ve nihayet oyunun piyasaya çıkış arifesine dayandık. Daha da iyisi oyunun test sürümünün tadına bakma şansı yakaladım. Tüm beklenelerimin oyunda yer olması sevindiriciydi ama... Ama DiRT 3 gerçek anlamda beni mutlu etti mi? Görelim...

Oyna adım atar atmaz söyle lezzetli bir test sürüsü yapmak istedim ve saldım kendimi Finlandiya'nın bayırlarına. O anda oyunun görsel kalitesinin farkına varamamak imkansızdı gerçekten. "Muhtesem" diyebileceğim bir görsel kalitesi var DiRT 3'ün. Detaylar o kadar fazla ki bir süre etrafi izlemek ve yarışa konsantre olmak arasında bocaladım diyebilirim. İlk aşamada her şey bu kadar lezzetliyken tek bir sıkıntım vardı, o da şu son zamanların yarış oyularında adet haline gelmiş olan yeşil rehber çizgisi. DiRT 3'ün bir simülasyon olduğunu söylemek çok zor; bu yüzden de o

standart olarak açık gelen yeşil çizginin gereksizliği tartışılmaz. Bütün doğallığı yerle bir etmesi de ayrı bir konu. Neyse ki bu çizgiyi kapatmak ya da sadece fren noktalarında görünmesini sağlamak mümkün. Oyunun geri kalan hemen hemen her şeyi son derece kusursuz.

Oyunun içeriğinde yer alan ülkelerden, pistlerden, otomobilinden vesire bahsetmeyeceğim bu sefer. Onun yerine daha can alıcı noktalara değinmek istiyorum müsaadenizle. Diğer yarış türlerine nazaran ralli yarışlarında pastoral yapı hakimdir bilginiz gibi; yani direkt olarak doğuya iç içesinizdir. Dolayısıyla her ralli oyundan görsel ve oynanış tarzı açısından doğallık beklemek farz olur. DiRT 2'de bu doğallığı tam anlayıla yakalamaşken DiRT 3'ten de aynı beklenmem oldu haliyle ve neyse ki hayal kırıklığıyla karşılaşmadım. Her şey yeterince doğal, kusursuz ve akıcı. Mesela; yarışlığınız pistin belirli bölgelerine kamp kurmuş olan seyircilere doğru yaklaşırken birkaç kişisinin koşarak yoluñ karşısına geçmeye çalışması muhteşem bir detay (Gerçi buna Şefik bir türlü sahit olamadı ama olsun.) Şöylede ince bir detay var ki sık sık karşılaşmıyorsunuz bu tarz sahnelerle; yani lezzetli bir detayı mide bulandırıcı hale getirmekten kaçınmış yapımcılar ki cidden takdir edilesi bir olay bu.

Hazır aklına gelmişken söyle bir tavsiye vermek istedim size şimdî: Oyna kesinlikle zorluk derecesini en az bir kademe artırarak başlamalısınız. En kolay zorluk derecesinde etrafi seyretmekten başka oyuna herhangi bir katkınız olmuyor çünkü. O mendebur yeşil çizgi, sizi virajlarda yavaşlatıp düz yollarda

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.codemasters.com
Türkiye Dağıtıcı Aral



hızlandırdığı için fren tuşları
na bile basmaktan aciz kalyorsunuz.

İkinci zorluk derecesinde de rehber çizginiz var
ama virajlara giriş hızınızı kendiniz ayarlamak zorundasınız.
Dolayısıyla oyunun kemik noktalarından biri olan rekabet
unsuru devreye giriyor ve asıl heyecanlı taraf da böylece
ortaya çıkmış oluyor. Tabii ki birer ralli profesyoneli olarak
direkt en zor aşamadan da dalış yapabilirsiniz olaya ama
eğer böyle bir iddianız yoksa ve kendinizi sürekli son
sırалarda görmekten haz alacak kadar deli değilseniz, yani
contalarınız hala sağlamsa bu aşamadan uzak durmalısınız;
en azından bir süreliğine...

They say it's all about to win!

DiRT 3'ün kariyer tarafıydı aslında heyecanla beklediğim ve bu noktada oyunun bir puanına mal olacak önemli bir detayın eksiksliğine şahit oldum ne yazık ki. DiRT 2'deki o muhteşem sunum atmosferiyle yeniden karşılaşmak istiyordum ama olmadı maalesef. Aslında böyle bir detayı DiRT 2'de görmemiş olsam pek umursamazdım ama haklı olarak yeni ve daha iyi bir sunum kalitesiyle karşılaşmak istiyordum, olmadı, olamadı. "DiRT Tour" başlığı altında dalış yapıyoruz kariyer moduna ve ilk durağımız da Finlandiya. Muhteşem bir doğa manzarası eşliğinde birbirini ardına yarışlara katılıyoruz ve aldığımız dereceler puan olarak geri dönüyor bize. Puanların ne işe yaradığıysa malum; yeni otomobiller, yeni pistler, yeni ülkeler, yeni maceralar... Çok geçmeden oyuna yeni eklenen detaylar da çıkıyor karşımıza. Bembeyaz pistlerde virajları pist dışına çıkmadan almayı çalışırken, etrafın toz duman olduğu pistlerde burnumuzun ucunu görmek için mücadele veriyoruz. Bir noktadan sonra gece yarışları da devreye giriyor ve tabii ki görsel kalite yine beklenilerimi karşılayacak kadar güzel. Doğrusunu söylemek gerekiyor oyunun kariyer modunda bir an bile sıkılmadım. Bunu tekrar söyleyebilirim ki her şey kusursuz ve tam kıvamında.

Önümüzde boylu boyunca uzanan kariyer boyunca birçok yarış türüyle karşılaşıyoruz. En bilindik haliley Rally,

yarışığınız pistte en iyi zamanlamayı yapmanız üzerine kurulu. Rally Cross ise yarıya diğer rakiplerinize birlikte başladığınız ve birincilik mücadelesi verdığınız tipik bir yarış modu. DiRT 2'de yer alan Trailblazer modunda uçaktan bozma görünen tuhaf ralli araçlarıyla hızın dibine dibine vuruyoruz. Landrush ise ağır ağabeylerin, yani kamyonetlerin birbirile çekiştiği çok ama çok eğlenceli bir mod. Son olarak Head to Head moduna baktığımızda da iki rakibin aynı pisti birbirlerine ters yönde kat ederek zamanlama yarışına tutuştuklarını görüyoruz. İlginç olduğu kadar eğlenceli bir yan tipi Head to Head. Ve tabii ki DiRT 3'ün duyurusundan itibaren dört gözle beklenen Gymkhana olayı var ki kendisini ayrı bir paragrafta ağırlayalım isterseniz.

Gymkhana oyununu takip ediyorsanız eğer, aklınıza ilk olarak Ken Block gelecektir. Bir otomobilin bir lobutun etrafında 360 derece dönebilmesine şahit olduğunuz ender gösterilerden biridir Gymkhana ve Ken Block da bu enteresan olayın önemli isimlerinden. Ve tabii ki DiRT 3 sayesinde bu tarz bir gösteriyi birebir sergileme şansına sahipsiniz. Olay yine tamamen puan kazanmak üzerine kurulu. Gymkhana gösterisine özgü olarak tasarlanmış pist ne kadar çok marifet sergileseriz, o kadar çok puanınız olur ve sıralamada yüksek kulvarlarda yer alırsınız. Diğerden bakıldığından zor gibi görünse de aslında olay tamamen manevralara alısmaktan ibaret. Mesela; bir lobutun etrafında tozu dumana katarak dönmek istediğinizde lobutun etrafındaki kırmızı daireye yavaşça yaklaşıp el freniley birlikte gaza abanmanız ve doğru yön odaklanmanız yeterli. Etrafinızda çarpmanın gereken bir duvar varsa iş biraz sıkıntıya dönüşebiliyor ama genel olarak sadece biraz pratik yapmanız ve olaya alışmanız kafi. Ortaya muhteşem bir gösteri çıkardığınızda parmağınızın Replay tuşuna gitmesi çok doğal ve bu gösteriyi dostlarınızla paylaşmak istediğinizdeyse...

VIP oyuncular bu tarafa...

Oyunlar her cebe uygun olmayabiliyor bazen, doğrudur. Bu durumda en banal ve basit yol da korsan kullanıma kaçmaktadır ki oyun oynamaya zevkini içten içe ve fark ettirmeden kemiren bir kavramdır korsan. İkinci ve daha katlanılabilir bir tercih de ikinci el oyun satın almaktır. Bu kategoriye takas yönteminin de dahil edebiliriz pek tabii ki. Oyun piyasası korsan kullanımını engellemek için yıllardır ter döküyor zaten ama artık yavaş yavaş ikinci el kul-



Alternatif

- Burnout Paradise (9,6)
- Gran Turismo 5 (9,0)
- Need for Speed: Hot Pursuit (8,8)



Kokpitten oynama keyfi...

► İanımlının da önüne geçmeye çalışıyor anlaşılan. DiRT 3, size özel bir şifreyle birlikte elinize gelecek. Bu şifreyi kullanarak VIP kullanıcı sınıfına adım atmış olacaksınız. VIP Pass'ın ciddi anlamda avantajlı yanları var. En basitinden McRae R4, Ford Sierra RS Cosworth ve Hummer H3 modellerinin de içinde olduğu toplam beş otomobile ekstradan sahip olacaksınız. İkinci bir artı olarak oyunun online içeriğini sadece VIP Pass sahipleri oynayabilecek. Ve en ilginci, Gymkhana gösterilerini YouTube platformunda sergileyebileceksiniz. "Ne gereği var ki?" demeyin, cidden görülmeye ve sergilenemeye değer gösteriler çıkabiliyor ortaya. İşin içinde "Ben yaptım!" demek var ne de olsa, değil mi?

DiRT 3'ü oynayıp bir kenara atmamak için mutlaka ama mutlaka VIP Pass sahibi olmalısınız; çünkü oyunun online tarafını sadece ve sadece VIP Pass sahipleri oynayabiliyor. Yapay zekadan sıkıldığınız anda oyunun online modlarına dalıp rakiplerinize kırın kirana mücadele vermeniz mümkün. Online kulvarda -multiplayer içeriği olan her oyunda olduğu gibi- olay bambaşa bir boyut kazanıyor. Amatörü

de orada, profesyoneli de...

DiRT 2'nin çok basit bir oyun olduğu yönünde şikayetçi olan var mı aranızda? Eğer böyle düşünün kesimden seniz, bir de DiRT 3'ü denemenizi tavsiye ediyorum. Evet, zevkli olduğu kadar kolay bir oyunu DIRT 2; hatta hatırlarım, oyunun en kolay zorluk derecesinde rakiplerinize birkaç kat tur farkı atmanız bile mümkünü. DiRT 3'te olay biraz daha farklı sanki. En kolay zorluk derecesinde illa ki birinci sırada yer alıyorsunuz zaten ama bir üst kademeye geçtiğinizde işin rengi değişiyor. Gerçek bir ralli keyfi alacağınızı garanti verebiliyorum. Öyle ki ralliden ve otomobillerden anlayan birisi daha ince detaylara inip otomobilinin fonksiyonlarını yol şartlarına ve diğer atıp tutamayacağım detaylara göre ayarlayabilir. Her halükarda herkes için zevkli olabilecek bir zorluk derecesi illa ki var ama tekrar işirtmek gerekirse oyunu ikinci kademe zorluk seviyesinden aşağıda oynamayın. Sonra "Ben yaptım!" demenin de bir anlamı kalımıyor çünkü.

Genel hatlarıyla tekrardan şöyle bir baktığında gerçekten muhteşem bir oyun görüyorum karşımıda. DiRT 2 gibi bir oyun

Üç Adımda Gymkhana Dersi

Oyunun en eğlenceli yanlarından biri olan Gymkhana için başlıca notlar...



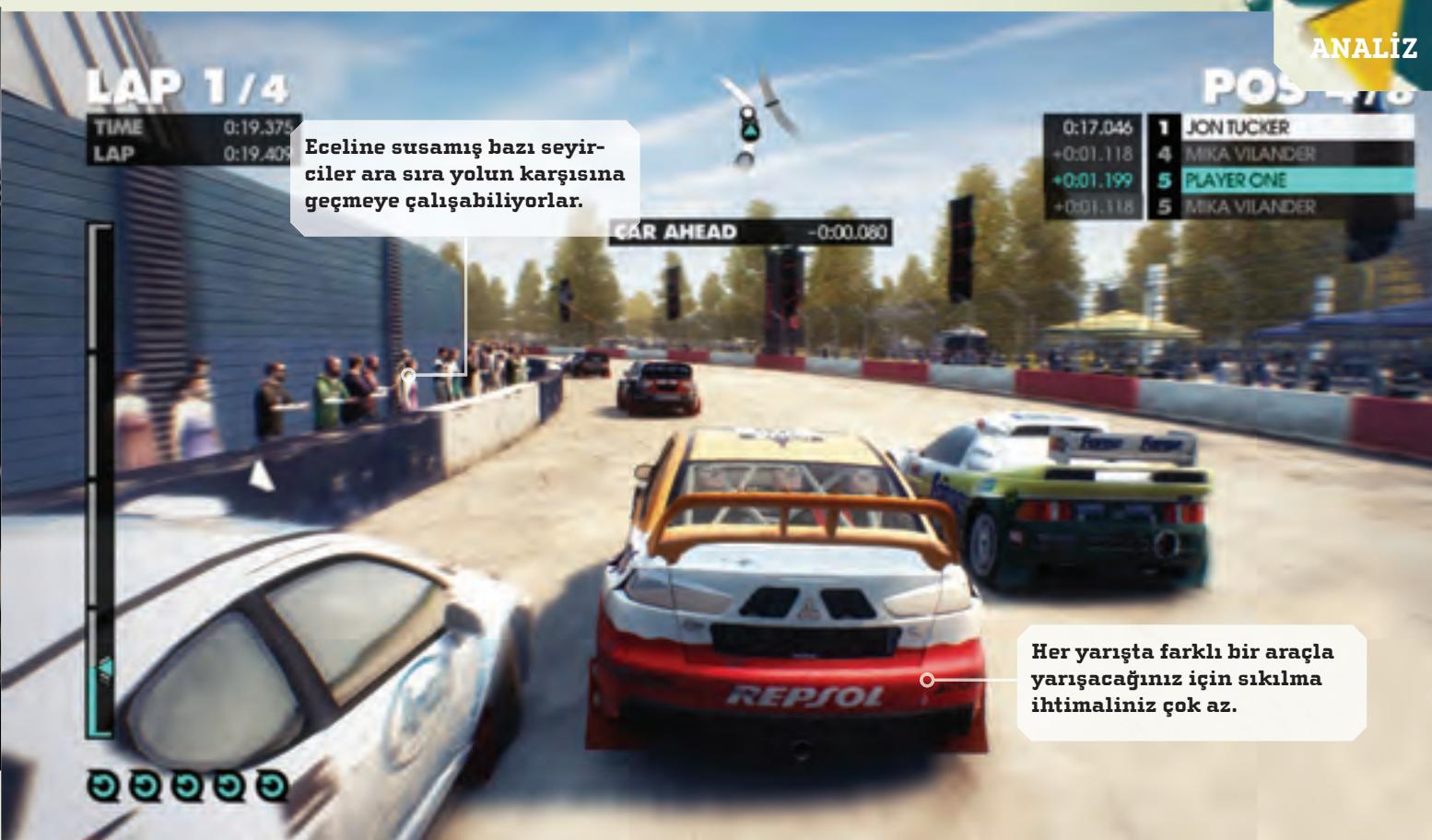
■ Öncelikle etrafında döneceğimiz şeye emin adımlarla yaklaşıp bir anda gaza ve frenе yükleniyoruz. Eğer çok hızlı girerseniz, o lastiklere ya bodoslama dalarsınız ya da yanından hiçbir şey olmamış gibi geçip gidersiniz. O yüzden olaya giriş kısmı önemli.



■ Girizgah kısmını başarılı bir şekilde hallettiğiniz vakti ivmeyi yakalıyorsunuz zaten. Bundan sonrası olabildiğince toz çıkarıp lastikleri eritmekten ibaret. Ve tabii ki gösterinizinize sağlam bir detay da yerleştirmiş oluyorsunuz böylece.



■ Hakimiyeti daha zor olan şekiller de çıkışacak karşınıza. Bir tırın altından kayarak yağ gibi akmanız gerekecek mesela. Bu aşamada biraz zorlanmanız olası ama başarılı olursanız eğer, videonuzu izleyenlerin ağızlarındaki karış miktarını zevkle sayabilirsiniz.



olmasa, 10/10 puan alabilecek bir oyun olmuş DiRT 3. Bütün eksik yanları da tabii ki yine DiRT 2 sayesinde ortaya çıkıyor. Yine de son derece özenle çalışılmış ve serinin devamına laıık olabilecek bir oyun olarak görüyorum DiRT 3'ü. Özellikle Gymkhana gibi bir olay var ki belki de birçoğunuza oyunun sadece bu tarafıyla ilgilenecektir. Artık YouTube ve dolayısıyla Facebook aracılığıyla görürüz herhalde kimin ne kadar yetenekli olduğunu. "İşte burdur!" dediğiniz bir gösterinin altına imzınızı atarsanız, mutlaka benimle bir şekilde paylaşın, izlerim büyük bir keyifle. Her gösterinizi de paylaşmayı ama... İmkan var diye olayın suyunu çırmanmanın alemi yok, değil mi?

Eh, yavaştan sadece gelmek lazımlı artık. Daha fazla nasıl övebilirim DiRT 3'ü, bilmiyorum. Şu ana kadar okuduklarınız yeter de artar bile zaten ama yarış oyunlarından, özellikle ralli yarışlarından hoşlanıyoysanız eğer, mutlaka edinmek isteyeceğiniz bir oyun DiRT 3. Oynadığınızda grafik kalitesi arayanlara direkt olarak hitap ediyor ki ben de böyle mutlaka alıp arşivime ekleyeceğim DiRT 3'ü. Artık

bir pistte karşılaşıp birinci olmak adına debeleniriz herhalde. Gymkhana olayında pek bir iddiam yok. Kesin bir videomu görmüsünüz Facebook'ta ama göreceğiniz şeyin özel bir Gymkhana gösterisiyle uzaktan yakından alakası olmayacağından emin. Bir lobutun etrafında artist artist dönmek yerine o lobuta bodoslama girmek daha eğlenceli olmaz mı? Olayın suyunu çıkarmamak için cümle kuran da bendum az önce aslında ama neyse artık, idare ediverin; hatta müsaade edin, ben kaçayım yavas-tan. Görüşmek üzere... ■ Ertekin Bayındır

DiRT 3

- + Muhteşem grafikler, Gymkhana eğlencesi, doğal atmosfer, uzun ve doyurucu kariyer modu
- Sunum kalitesi, gereksiz rehber çizgisi

9,0

MSI 770 80 Performansı: Mükemmel



Sistem

Günümüzde piyasaya çıkan birçok kaliteli oyun, inanılmaz sistem ihtiyaçlarına sahip. Fakat M&B serisi, çıkan ilk oyunundan beri tam bir kullanıcı dostu. WFS de bir önceki oyun olan Warband'den çok da farklı configürasyonlara ihtiyaç duymuyor. 900 MB sabit disk alanı ve 1 GB RAM her şeye yeter!

Mount & Blade: With Fire and Sword

Havada barut kokusu var

Açıçası nereden çıktıığını bilmiyorum bu oyunun; bir anda karşısında buluverdim üç yıl kadar önce. Eminim ki ilk oyun piyasaya çıktığında da çoğu insan bilmiyordu böyle bir efsanenin doğacağıını. Neredeyse hiç reklami olmayan oyun, kulaktan kulağa dolaştı ve şimdiki halini aldı. Artık Mount & Blade dendiği zaman herkes RPG türünün ne kadar da farklı bir şekilde kullanabileceğini bir kez daha anlar oldu.

Yeni oyun

Mount & Blade: With Fire and Sword (WFS), serinin üçüncü oyunu. Birkaç ay önce ilk bakışını yaptığım oyuna ilk olarak temelden girmek istiyorum. Henryk Sienkiewicz'in yazdığı eserden direkt olarak oyuna uyarlanmış, kocaman bir senaryosu var WFS'nin. Hal böyle olunca önceki oyunlara göre takvimden birkaç yaprak daha koparmamız gerekiyor; artık 17. Yüzyıl Avrupası'ndayız. Oyunun genelinde karşımıza çıkan beş farklı ırk var: Kazak Hetmanlığı, Osmanlı'nın kontrolünde bu

Barutlu silahlar çok güzel tasarlanmış. Özellikle tekrardan doldurmasının saatler alıştı ve tek mermi de herkesi öldürebilmek, tam da dönemi yansıtmayı başarmış

Ivan Kırım, Rusya, İsveç ve de cumhuriyet rejimine çoktan kavuşmuş olan Polonya. Bu kadar ırk arasında kendimize bir yer bulmak epey zor ama oyunu tadından yemek hale getiren de bu karışık durumaslına bakarsınız.

Yenilikler

Seriyi daha önce oynamamış insanların bir - iki cümleyle başlamak istiyorum. Eğer farklı bir oyun yapısı ve içerisinde bolca RPG bulunsun istiyorsanz, M&B serisi gibisini bulmak baya zor. Oyunu girdiğimiz anda çok detaylı bir karakter yaratma menüsüyle karşılaşıyoruz. Burada karakterimizin temel özelliklerini dağıttıktan sonra, 24 farklı yeteneğin bulunduğu "skill" tablosuna geçiyoruz. Tablomuzdaysa yok, yok... WFS'nin her yerine hükmeden ve fazlasıyla önem arz eden bütün yeteneklere buradan ulaşabiliyor, karakterimi o doğrultuda geliştirebiliyoruz. Ayrıca bir diğer kenarda duran "Proficiencies" kısmında da

hangi cins silahlarda ustalaşacağımızı belirleyebiliyoruz.

Önceki oyunlara göre birçok değişim var WFS'de. Bunlardan ilki, detaylandırılmış konuşma diyalogları. Konuşmalarımızı artık oyundaki RPG yönünün bir kademe daha artmasına sebep olmuş. Bu sayede aldığımız bir görev içerisinde, sadece bir diğer NPC'yle konuşarak onlarca farklı görev çkarabiliyoruz. Yani anlayacağınız, oyuncunun merakı ve oynayış tarzına göre şekillenen bir görev sistemi üretmiş yapımcılar. Diğer oyunlarda şehir ve kale ele geçirerek tam bir işkenceyken, artık bu işlem çok daha kolay hale getirilmiş. Aslında "kolay" kelimesi tam karşılığı değil durumun ama en azından kale savaşlarında böyle bir iç çekiye yaşamayacaksınız. Misal; artık kale kapısındaki gardiyarı kandırıp Truva misali kendisine kapı açtırabiliyoruz. Şehri ele geçirdik diyelim; eski oyunlarda bu şehirlerden asker üretmek çok büyük bir sorundu. Aslında bu durum tam olarak ortadan kalmış değil ve yine kurduğumuz binalardan asker üretebiliyor, halkı yetiştirebiliyoruz. Fakat WFS ile gelen "Mercenary Camp", yani kiralık asker kampları sayesinde paramız olduğu sürece istediğimiz anda resmen bir ordu kurabiliyoruz; hatta bu kamplardan askerlerimizin giyim - kuşamlarını bile değiştirebiliyoruz.

WFS ile eklenen "Custom Battle" ile dilediğiniz gibi savaş ortamlarına akabiliyor, büyük ordular eşliğinde savaşabiliyoruz. Yine de bu durum multiplayer özelliklerinin yanında havada kalkıyor diyebilirim; çünkü toplam 14 farklı harita da multiplayer zevkini yaşamamızı olanak sağlayan WFS, sekiz farklı oyun moduyla da beni benden almayı başardı. Askerlerimizi uzaktan da yönetmemize imkan tanıyan oyun sayesinde multiplayer oyuncularumbaşa bir boyut kazanmış durumda. Dönem birkaç yüzyl ileriye atınca -malum- silahlarda da bir değişim oluyor. Zaten WFS ile en çok adı geçen yenilik, barutlu silah olmuştu. Özellikle barutlu silahlar çok güzel tasarlanmıştır. Özellikle tekrardan doldurmasının saatler alıştı ve tek mermi de herkesi öldürebilmek, tam da dönemi yansıtmayı başarmış.

Kalanlar

Seriye dikkatli bir şekilde baktığımızda, her oyunun bir öncekiinin yenilenmiş hali olduğunu görmek hiç de zor değil bence. Bu

Hayda bre!**Alternatif**

Mount & Blade: Warband (-)
The First Templar (5,6)
The Witcher 2: Assassins of Kings (9,2)



Yapım TaleWorlds
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Aksiyon / RPG
Platform PC
Web www.withfireswordgame.com

yenilik sillesi daha ne kadar devam eder, bilmiyorum ama bir sonraki oyunda kesinlikle değişmesi gereken bazı noktalar var. Bunlardan ilki, her ne olursa olsun grafik motoru. Warband'deki grafik motorun aynısı kullanan WFS, bu görüntü kalitesiyle çok yol kat edemez. Ben de grafik hastası değilimdir ama yeni bir oyunda bu kadar eski grafikleri görmek de istemiyorum. Fizik modellemeleri yine eski kalmış, düşmansa hala önceki oyunlardaki tavırlarını sergiliyor. Şöyle ki silahıyla size ateş eden düşmanın koşarak yanına gidin, yakın mesafeye geldiğinizde üzerinize doğru koşmaya başlayacak. Siz de geriye doğru koşarken, bir yandan da silahınızı doldurun ki yakın mesafeden iskalamanız imkansız; yani inanılmaz bir yapay zeka beklemeyin. Ben bu şekilde en son sekiz kişiyi yok ettim. Bilmem anlatılabildim mi...

Şehirlere girdiğinizdeye etrafınıza iyi bakın; bir boşluk göreceksiniz. Neden hala şehirler bomboş? Ya da köylerde neden sadece beş tane NPC var? Açıkçası gittığım yerin yaşadığıni hissetmemi severim ve oyun boyunca savaş alanları hariç boş bir oyun görmek, WFS'ı test ettiğim dönemlerde beni fazla sıktı. Benim garipsediğim bir diğer noktaya barutlu silahların ve RPG konseptinin -bence- tamamen kilitlendiği yer oldu. Normalde barutlu bir silahlı tek seferde öldüremedigim neredeyse kimse yokken bana ateş edildiğinde en az üç mermi, eğer seviyem ilerlemişse beş ve hatta altı mermi ile ölüyorum. İşte bu ve bunun gibi teknik hatalar benim gözüme fazlaıyla batıyor ne yazık ki...

Sonraki

WFS çok da güzel bir oyun aslında ama eksikleri artık fazlaıyla göze batıyor. Oyun 2008 yılında piyasaya çıktıığında çok daha farklı bir konumdaydı; çünkü o günün oyun pazarı için çok değişik bir tarzı vardı. Nitelikin aradan geçen üç yıldan fazla sürede oyun pazarı çok daha yeni ve farklı fikirler üretirken, M&B'in bazı noktalarının yerinde sayması beni üzdü. Ben yine de oyunu çok begendim ve deliler gibi de oynamadım ama bazı gerçekler de yadsınamaz... ■ Ertuğrul Süngü

Mount & Blade: With Fire and Sword

- + Kendine özgü oyun yapısı, barutlu silahlar ve bunların kullanımları, şehir kuşatmaları
- Warband'ın geliştirilmiş hali olarak kalması

7,5

MSA 47/80 Performansı: Mükemmel



M&B oyunlarının hepsinde olduğu gibi, savaşlar yine çok hızlı ve karambollerle dolu. O yüzden bir anda kendinizi ortaya atmayın; doğruyorlar adamı yemin ediyorum!

ANALİZ

Oyun boyunca saflarımıza katacağımız onlarca üniteyle savaş alanında çok daha rahat hareket edebiliyoruz. Aman diyeyim, savaşlar başlamadan önceki şıkları doğru işaretleyin

Oyunda belki de gözünüzün en çok kayacağı yer, kendi sağlık barınız ve atınızın sağlık barı.



Darkspore

Spore'larımız tarz mı değiştirmiş ne?



İlk spore oyununu oynadınız mı bilmiyorum ama kesinlikle bir göz atmanızı tavsiye ediyorum. Zira ilk oyundan sonra Darkspore'a geçmek çok daha farklı bir anlam taşıyor bence. Yeni oyunumuzsa bir hayli değişmiş durumda. Özellikle çok daha farklı bir RPG yapısına sahip. Ayrıca olayların geçtiği yer ve dönem; hiç de öyle ilk çağlarda başlamıyor. Aksine, olabildiğince gelecekte bir yerlerdeyiz ve spore'larımız biz ne dersek yapmaya hazırlar.

Dikkat

İlk oyunu oynayanlar; genel yapıdan haberdardır ama bildiğiniz her şeyi gönül rahatlığıyla unutabilirsiniz. Siz oyna yeni başlayanlar; siz de yeni ve hızlı bir RPG'ye merhaba diyebilirsiniz. Evet, Darkspore tamamen RPG öğeleriyle bezenmiş bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Bu değişikliğin en büyük sebebi; karakterlerimizin kendilerine has özellik ve yetenek puanlarının olması. Karakterlerimiz dedim

Alternatif

Magicka (7,5)
Diablo II (-)
Torchlight (8,3)

doğru duyduınız. Zira tam tamina 100 tane karakter saklı Darkspore içinde. Yine de yalan söylemeyeceym; aslında 25 tane farklı karakter var; diğerlerinin yetenekleri birbirleri içerisinde bölünüyor ve yeni bir karakter oluşturuyorlar.

Bu kadar karakter neden var diye merak ediyorsunuzdur; hemen yardımcı olayım. Öncelikle bu oyunun en önemli özelliklerinden bir tanesine değinerek duruma açıklık getirmek istiyorum. Darkspore tamamen online bir oyun ve tek kişilik senaryo dahi oynayacak olsanız; online olmanız gerekiyor. Oyunu tek başınıza oynayabildiğiniz gibi aynı zamanda "matchmaker" sistemi sayesinde çok kısa sürede girmek istediğiniz bölümü sizinle beraber oynayacak iki kişi daha bulabiliyorsunuz. Yani bölümler üç kişiye kadar oyuncu destegine sahip. Her oyuncununsa üç kişilik bir takımı var. Ana menüden kurduğumuz takımımız oyun içerisinde de aktif bir şekilde kullanılabiliyor. Tabii bazı şartlar dahilinde. Şöyled ki; W, E ve Q tuşları karakterlerimiz arası geçiş için tasarlanmış kısa yollar. Bir karaktere geçtiğimizde en azından bir süreliğine o karakterle oynamak zorunda kalıyoruz; ta ki cool down dolana kadar. 25 ana karakterin birbirinden farklı özellikleri mevcut; verilecek en basit örnekse, bazları yakın dövüşçükken, bazıları da uzak mesafelerden

düşmanlarına zarar verebiliyor. Anlayacağınız oyun içerisinde inanılmaz bir mikro yapı hakim. Büttün bu oyun yapısının getirdiği asıl zorluksa; ilerleyen seviyelerdeki görevlerde tam bir takım halinde çakışılması gereği. Aksi taktirde ilerlemek bir hayli zor.

Karakterlerimizi geliştirebildiğimizden bahsettim... Darkspore'daki karakter gelişimi için öncelikle fazlaıyla bölüm tamamlamamız ve seviye kazanmamız gerekiyor. Fakat buradaki ana fikir; görevler esnasında düşen eşyaları toplamak. Topladığımız eşyalar inventory'mizde birikiyorlar ve bölüm sonlarında "Editor" kısmına gidip, buradan uygun eşyaları, uygun karakterlerimize takabiliyoruz. Hemen aklıllarla loot sistemi gelmiştir (Bence gelmeli); ortama düşen eşya değerli kategorisine giriyorsa, bilgisayar tarafından zar atılıyor ve siz daha ne olduğunu anlamadan eşya çantaniza düşüyor ki bu durum, özellikle ilerleyen seviyelerde aşırı hızlanan Darkspore için harika bir hareket olmuş.

Evrim tamamlandı

Oyun özellikle Torchlight II ve Diablo III gibi oyunları bekleyen biz hack & slash RPG severler için biçilmiş kaftan ama ne yazık ki herkese hitap etmiyor. Bir noktadan sonra uç noktaya çikan grind mantığı, oyundan resmen soğumama sebep oldu zira oyun içerisindeki bütün bu tek düzeliyi ortadan kaldırabilecek senaryoyu ne yazık ki göremedim. Hal böyle olunca bana da yapacak fazla bir şey kalmadı... Bu notla idare etsin bakalım şimdilik; temeli iyi atılmış bir oyun, umarım yeni bir müteahhit alırlar işe de eklenen paketinde haleşir. ■ Ertuğrul Süngü

Darkspore

- + Farklı karakter yaratımı, co-op oyun modu, kolay oynanabilirlik
- Sürekli aynı şeyi yapmak, sonsuz grind, bir ara senarist alalım firmaya

7,3

msa 47/80 Performansı: Mükemmel



☒ Abi bastığın yerlere dikkat et; vallahi sonra Samanyolu'na gg...



Yapım Maxis
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **MMO / RPG**
Platform **PC**
Web www.darkspore.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Yapım Haemimont
Dağıtım Kalypso
Tür Aksiyon
Platform PC, Xbox 360
Web thefirsttemplar-game.com

The First Templar

Haçlı olduk, düştük yollara...

Beni tanıyanlar iyi bilirler, tarih konusu hakkında çok fazla araştırma yaparım. Hal böyle olunca malumunuz; Türkiye gibi bir yerde yaşayıp da Haçlılar konusunda bilgi sahibi olmamak ya da üzerlerinde araştırma yapmamak, benim cinsimdeki insanlar için bir hayli zor. Efendim; oyunumuz da üzerinde çok fazla araştırma yapılmış bir dönemde, Birinci Haçlı Sefer'leri döneminde geçiyor. Hatta çta bir derece daha yukarı çekiliyor ve bu çok kritik dönemin içerisindeki ünlü; Kutsal Kase efsanesinin içerisinde bırakıveriyor oyun bizi.

Kase dedik

Kutsal Kase efsanesini açıklamak isterdim ama yerim birazcık dar; bu sebepten oyunu oynayacaklara, efsaneyi baştan sona okumalarını şiddetle tavsiye ediyorum. Zira biz de döneminde Kutsal Kase'nin peşine düşmüş bir kuruluş olan Templar Şövalyelerinden bir tanesinin oynuyoruz. Yıl; 1291, mekan Kıbrıs adası...

Oyna başladığımızda kendimizi bir anda gelişen olaylar içerisinde buluyoruz. Fakat nerede, ne olduğunu çok geçmeden alıyoruz zira biz de kasenin peşindeki ekipten bırsızı ve elimizdeki bilgiye göre artık kendisini nerede bulabileceğimizi biliyoruz. Genel hatlarıyla kontrolleri rahat bir oyun The First Templar (FT). Yön tuşları ve fare yardımıyla oyunu çok akıcı bir şekilde oynayabiliyoruz. Oyunu girdiğinizde sizin de dikkatinizi çekecek olan bir oluşum var; o da oyun boyunca bize yardım eden bir başka karakterin varlığı... Evet, bu durumda FT'ı internet üzerinden iki kişi olarak oynanabileceğimiz gerçeğe de karşı karşıya kalıyoruz. Zaten oyunun sanıyorum beni cezbeden, senaryosu haric, tek noktası bu oldu. Ekranımızın sol üst tarafındaki haritada gözüken sari ok sayesinde görevlerimizi hiçbir zaman kaçırmadığımız gibi, bu harita aynı zamanda hem etrafındaki sağıkları, hem de oyunda birçok parçasını toplamamızın gerektiği özel silah ve kıyafetlerin yerlerini de gösteriyor.

Ana senaryoyu takip ederken, karşısına bolca yan görev çıkması oyunun bir diğer artısı; zaten öteki türlü oyun dört saatte biterdi... Yan görevlerden ayrıca bolca yetenek puanı geldiğini de hatırlatmak isterim. Hah, yetenek puanı demissen; yaptığımız, neredeyse, her görevden yetenek puanı alıyoruz. Bu puanlarıyla karakter menümüzdeki yetenek ağacından seçebileceğimiz onlarca farklı yeteneğe yatırarak karakterimizi geliştirebiliyoruz.

Ama Kudüs?

Az önce efendiliğimi bozmadım ama artık dayanamayacağım; yahu bu oyunun yapımcıları ne pis adamlarmış arkadaş? Uzun

zamandır Haçlı konseptli, daha doğrusu ortaçağ tarihi bazlı, bir oyuncu bekliyordum dilim dışarıda ama gelin görün ki yine üçlüignum panyadan döndü. Grafik falan aramayan; zira oyuncak gibi her yer, bir ara kermit de çıkar mı diye bekledim. Ana karakterlerin animasyonları ve zırhları hariç hiçbir şey yapmamışlar! Dövüş sistemine bir mavi kutu koymuşlar özel hareketler için ama alakası yok. Ben vura vura herkesi öldürdüm; kalkanı kırılması gerekeni de yanındaki adam kırdı; ben yine ağızma ağızma vurdum düşmanları. Seslendirmel! "Oh may Gad" demek istiyorum -ki diyyorum! Bir karakterimin sesi neden pastile ihtiyacı olan bir adamın ki gibi? Peki, çalan müzikler ne? Bir ara müziksiz bir dünya diletiler bana; o derece... Yaşam enerjimizin bittiğiniye sakın düşünmeyin, savaşa girdiğimiz her yerde onlarda enerji noktası var, hadi onu da geçtim zaten yapay zeka kontrolündeki okcular hariç kimse ne yapacağını bilmiyor. Ayrıca senaryo ve ilerleyiş yok oyunda; yönetmeni kimse bir ara çaya gelsin ofise istiyorum...

Böhü

Anlayacağınız bu oyundan bir kaç olmaz... İki kişi oynamak bazen eğlenceli olabiliyor ama bunun haricinde hiçbir şey beklemeyin. Çöpe gitti yine mükemmel bir potansiyel; gitti hayallerim, gitti o güzelim macera dolu dönem ve yansittıkları...

■ Ertuğrul Süngü

The First Templar

- + Geçtiği dönem, oyuncunun içerisinde bulunan ufak oyunlar, iz sürmek
- Grafiklerin inanılmaz donuk olması, animasyon faklılığı, müziklerin var oluşu problemlerine yol açması...

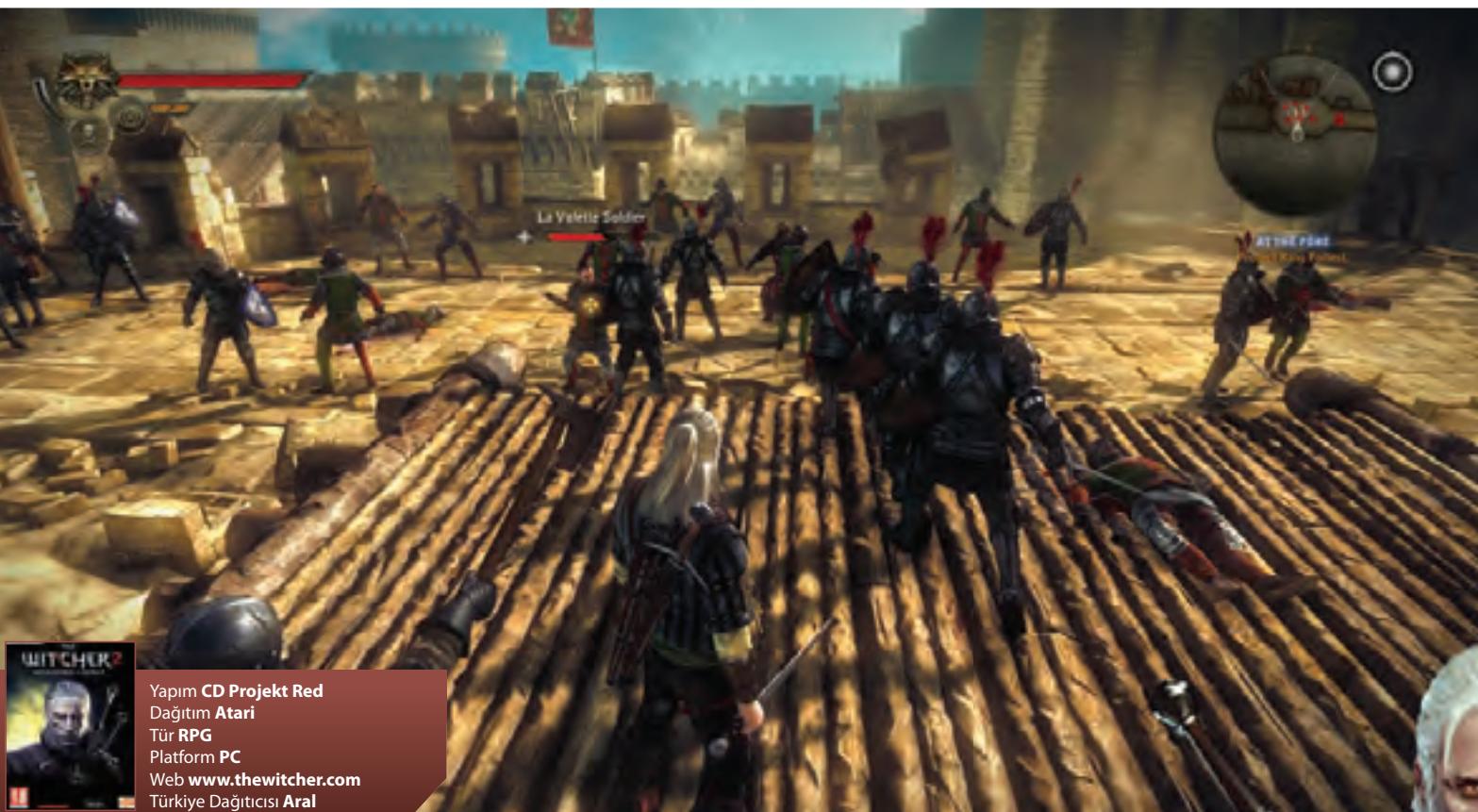
5,6

MSA 47/680 Mükemmel



Alternatif

- Dragon Age II (9,0)
- Mount & Blade: With Fire and Sword (7,5)
- The Witcher 2: Assassins of Kings (9,2)



Yapım CD Projekt Red
Dağıtım Atari
Tür RPG
Platform PC
Web www.thewitcher.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

The Witcher 2: Assassins of Kings

Daha önce görmediğiniz bir dünya



İlk oyunun seveni de vardı, sevmeyeni de. Bense çok alışmamışlar grubuna giren nadir RPG severden birisiyim. İkinci oyunun haberini aldıgımızda aćıkçası çok heyecanlanmıştım ve ilk oyun içi videoları görünçeye kadar da birçok endişem vardı ama oyun piyasaya çıktıktan sonra ne derdim kaldı, ne de tasam...

Hikaye

The Witcher 2: Assassins of Kings (TW2), ay içerisinde incelediğim ve eksilerini gördüğüm diğer oyunlara tam bir darbe olarak geldi. Öyle ki sizländiğim ve yakardığım her şeyi bu oyunda neredeyse tam olarak bulabildim. TW2, RPG türünde tipki ilk oyunda olduğu gibi farklı bir soluk getirmiş ve yine tipki ilk oyundaki gibi harika bir senaryo işlenişi ve kurgu ile karşımızda. Brenna savaşından sonra altı yıl geçmiş ve bütün kuzey bölgelerini hastalık kirip geçirmiş. Temeria'da ise eşkili bilinmeyen bir suikastçı, kralı öldürmeye çalışmış ve bir anda bütün oklar, Kahramanımız olan Rivialı Geralt'ı göstermiş. Geçmiş zaman ekini neden kullandığımı oyunu oynadığınızda biraz daha iyi anlayacaksınız. Bu noktada şunu da belirtmek isterim ki oyunun yapısı gereği okuyacağınız birçok nokta spoiler içerebilir, sonra beni aramayın her yerde.

Yaralı bir vücut

Her şeye haphane de başlıyoruz ve kralın sağ kolu (Şimdilik böyle bilin.) bizi güzel bir sorguya çekiyor. Neler olduğunu anlatlığımız bu senaryo kısmında olabildiğince ilk seçenekten başlayarak ilerleyin ki senaryo anlatımı ve olay örgüsü birbirini üzerine otursun... Oyunu girdiğinizde ilk dikkatinizi çekecek olan şey açık ara grafikler olacaktır. Uzun zamandır görmemiş kalitede ve detayda grafiklere sahip bir oyun TW2. Bütün

bu grafiklerin bir de açık arazide aktif olarak kullanıldığını görmek beni mest etti; hele renkler, RPG sevmiyorsanız bile sizi içine çekicek cinste. Zaten RPG ile birazlık alakanız varsa tamamdır, mümkünse bu oyunu sınavlarınızdan sonra saklayın. Kalitenin tavan yaptığı bir diğer noktaya sesler ve aynı zamanda efektler. Karakter seslendirmeleri çok kaliteli olduğu gibi silah, mancınık, düşme ve benzeri seslendirmeler sanıyorum ki türünün en iyilerinden.

İlk oyunu oynayanlar savaş sisteminde çok zorluk çekmeyeceklerdir zira temelde iki farklı saldırmız var. Bu sebeple oyunu oynamak çok rahat ve kolay. Bir adet normal, bir adet de güçlü saldırmız mevcut. Savunmaya çok anlık ve zor bir hareket; özellikle ters taraftan gelen saldırılara karşı koymak bir hayli zor. Bu





noktada birazcık düşmanlarımızdan bahsetmek gerekiyor. Genelde zırhsız, kalkanlı, zırhlı ve ağır zırhlı düşmanlarımız oluyor. Pek tabii ki bu kombinasyonlar kendi aralarında bölünüyor. Özellikle zırhlı ve iki eli kılıç taşıyan arkadaşlardan ufakta uzak durmak gerekiyor zira hem çok zarar veriyorlar, hem de az zarar alıyorlar. Kalkan kullanan ekipse yine benzeri bir durumda; hep kalkanları önde bir şekilde duruyor ve bizi bir hayli zorluyorlar. Bu da demek oluyor ki yapay zeka gayet kaliteli ve aktif olarak karşı koyabiliyor. Oyunu oynadığım saatler boyunca, gördüğüm bir - iki duvara takılma ya da saldıracak adama karar verememe durumu dışında da bir saçmalıkla karşılaşmadım.

Yetenekler

Büyük güçlerimiz halen bizimle ve oyun içerisinde çok önemli bir yer teşkil ediyor; hatta o olmasa bazı yerleri açık ara geçemezdik. Nedir bu büyüler, bir tanışalım. İlk olarak Yred; kendisi savunmaya yönelik bir büyү ve yaptığından takdirde etrafımızda oluşan elektrik kalkanı, bize el kaldırınların krize girmek suretiyle dommasını sağlıyor. Igni, tamamen rakibe zarar vermek üzerine tasarlanmış bir ateş gücü ve bu gücün en büyük özelliği, sessiz bir suikast esnasında düşmanlarına görünmemek için meşale-

lerdeki ateşi çalabilmemiz. Quen, üzerimize bir kalkan örmemizi sağlıyor ve bu sayede düşman herhangi bir şekilde bize zarar veremiyor. Aard ise benim favorim ve emin olun ki oyun boyunca en çok işinize yarayacak gücünüz. Kendisi düşmana bir enerji dalgası yolluyor ve bu sayede düşman ya yere düşüyor ya da "stun" oluyor. En önemli özelliği düşmanlarınızın düşebilecek yerlerden aşağıya uymasına imkan vermesi.

Skill diye adlandırdığımız yeteneklerimiz fazlasıyla güzel tasarılanmıştır. (Ben şemasına bile hasta oldum.)

Dört adet ana yetenek ağacımız bulunmaktadır ve her seviye atladiğimizda, harcayacak bir adet yeteneğimiz bulunmaktadır. Witcher Training, Swordmanship, Magic ve Alchemy olarak bölünen yeteneklerden ne yazık ki ilk başta Witcher Training'den başkasını seçemiyoruz. Yani bu da oyunu en az beş saat oynadıktan sonra diğer yeteneklere yelken açabildiğimiz anamina geliyor. Her biri ikişer seviyeden toplamda altı adet yetenek Witcher Training'de bulunuyorken kalan ağaçların her birisi 15'er farklı yeteneği bünyesinde barındırıyor.

Craft ise TW2'de yine unutulmamış. Wo'waki Alchemy ve Herb yeteneğinden hallice bir oluşum bu oyunda da mevcut. Etraftan toplayabildiğimiz ya da satın alabildiğimiz bitkiler ve

Alternatif

Dragon Age II (9,0)
Fable III (8,5)
Mass Effect 2 (8,9)

☒ **Sanki bir Mordor havası kokuyor.**



gerekli diğer malzemelerle birlikte güzel bir iksir yapabiliyoruz. Pek tabii ki önce bize bir tarif gerekiyor. Bütün craft özelliklerini iksirlerle sınırlı değil, panik yok! Mahallenizin demircisine gittiğinizde hem kendisinin bazı silah tarifleri sattığını göreceksiniz, hem de bulduğunuz silahların gereken parçalarını topladığınız takdirde size yeni bir silah yapacağına şahit olacaksınız. Zaten ilk olarak efsanevi silahımız olan Witcher's Silver Sword'u da bir demirciye yaptırıyoruz. Bir diğer oluşumsa zırhlarımıza farklı parçalar ekleyebilmek. Bir nevi Enchantment yeteneği sayesinde zırh ve silahlarmızı daha güçlü hale getirebiliyoruz. Yani anlayacağınız, TW2'de her şey düşünülmüş...

Madalyon önemli

Oyunun eksileri var tabii ki, merak etmeyein; kafamıza taç yapma-yacağım kendisini. İlk olarak sorunum looting sisteminde. Oyunun yapısı çok hızlı ama etrafımızı yağmalamak ve objelerle iletişime geçmek için sürekli durmamız gerekiyor; çünkü loot edebileceğimiz torbalar, düşmanlar öldükten bir süre sonra beliriyor ve her zaman alınabilir halde olmuyor. Demek istedığım şu ki oyun yaldır yaldır giderken orada durup da öldürdüğüm düşmanların etrafında kese aramak çok canımı sıktı. Bir diğer sorunumsa toplu olarak gidilen, yani NPC'lerin bize eşlik ettiği görevlerde benim çekirdek çitlemem, çamaşır yapmam; çünkü yanımızdaki karakterler hiçbir zaman ölmüyor ki bu bazı oyuncular için rahatlatacık bir durum olsa da benim gibi "hardcore" tayıfayı fazlaıyla itiyor. Böyle bir durumda zorluk seviyesi de bir anda çok aşağılara çekilebiliyor. Ha bu arada, bu bir eski değil ama TW2 ortalama bir oyundan daha zor, aklinızda bulunsun. Son lafmısa dövüş sistemine. Benim ilk oyunda fazlasıyla sorun yaşadığım yakın dövüş mekanikleri halen çok gelişirilmemiş gibi geldi bana. Fazlasıyla karambole kılıç salladığımız dövüşlerde, sürekli spam yaparak ve de Aard gücümüzü kullanarak yemeyeceğimiz düşman yok nerdedeyse. Keşke biraz daha farklı bir sistem bulunabilseydi şu işe.

Film gibi oyun

TW2, vaat ettiği her şeyi nerdedeyse başarıyla yerine getiren nadir oyunlardan bir tanesi. İnanılmaz bir senaryo ilerleyisi ve harika bir kurgu var. Bütün bunlara bir de hem diyaloglarla dolu oyun yapısı, hem de film havasındaki gidişat eklenince bizlere de başına oturup bitirene kadar yerimizden kalmamak düşüyor. Özellikle Mass Effect 2'deki canlı geçişleri ve aynı zamanda 1200'lü yıllar Avrupa'sını bu denli kaliteli grafiklerle deneyim etmek isteyen herkesin oynaması gereken bir oyun TW2. ■ **Ertuğrul Süngü**

The Witcher 2: Assassins of Kings

- + İnanılmaz grafikler, harika senaryo ve kurgu, mükemmel seslendirme
- Arada sırada sapitan yapay zeka, looting sisteminin zorluğu

9,2

MSI 47080 Performansı: Çok İyi



Brink

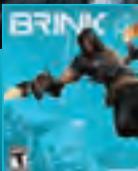
"Arcade" FPS bekleyenler Brink'e buyursunlar!

Bu yıl heyecanla beklediğim oyunların sayısı bir elin parmaklarını geçmez, o parmaklardan da serçe olanı Brink idi. Bu kadar beklediğim bir oyunun yazısını almam da kaçınılmaz oldu. Şefik'e rica etmemden ve ona Burger King'de beş Steakhouse Menü ismarlamamdan sonra (Evet, yiyebiliyor!) Brink'i aldım. Benim gibi oyunu merakla bekleyen iki arkadaşla birlikte, hemen hemen aynı vakitlerde oyunu yükledik ve iki tarafın amansızca çarpıştığı Brink dünyasına adımıuzu attık. Ya Ark'ı kurtaracaktık ya da Ark'tan kaçacaktık.

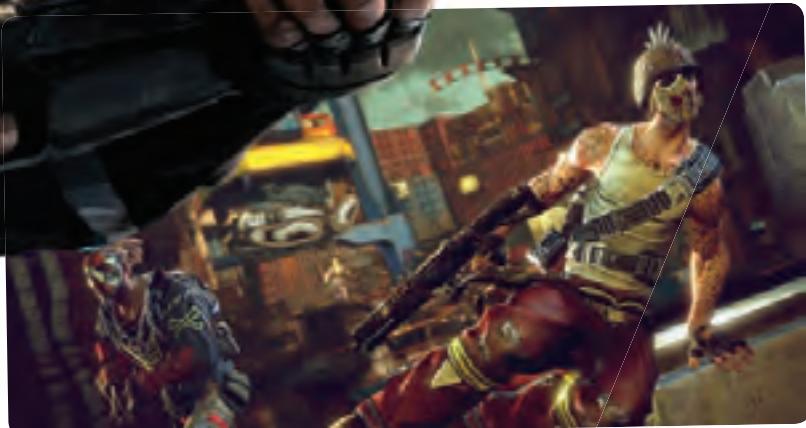
Ya sev, ya terk et!

Ark polisi aslında farklı söylüyor: Ya sev, ya sev! Sevecekler yani, kaçınız yok ama kaçmaya çalışanlar da var. Direnişçilerle, yani polislere göreysse teröristler. Yayla yayla Ark'ta yaşamak varken nedir kuzum bunların birbirleriyle alıp veremedikleri? Yani kısaca hikayeye bakalım. Brink, Ark adında, su

üzerinde yüzen, ileri teknoloji bir ada-şehirde başlıyor. Sadece ilk kurucuların, araştırmacıların, mühendislerin ve güvenlik görevlilerinin nüfusunu destekleyebiliyor ama hayat standartları gayet lüks. Gün geliyor, sular beklenmedik bir zamanda yükselmeye başlıyor ve Ark, okyanusun ortasına sürüklüyor. Bilinen dünyada yaşam imkansız hale geldikçe son kurşunu veren milyonerler Ark'a kaçıyor ve sığınmacı oluyorlar. Ark kurucuları bu sığınmacılara yer açıyor (izbe, paslı, yaşanması zor yerler...), onları kendi işlerinde kullanıyor ama onlara yardım etmekte pek cömert davranmıyorlar. Dolayısıyla Joe Chan adında bir lider sayesinde millet galeyana geliyor ve isyan ediyor. Bazısı Ark'ı yok etmek, bazısı kontrolü ele almak, bazısıysa Ark'tan kaçıp dış dünyada sağlam kaldığına inandıkları yerkere, başka insanları keşfe çıkmak istiyorlar ve Ark güvenliğiyle çatışma başlıyor. Bu noktadan sonra siz karar verin; kim iyi, kim kötü?



Yapım **Splash Damage**
Dağıtım **Bethesda Softworks**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web www.brinkgame.com





Oyunun hikayesi gerçekten ilginç ve hangi tarafla oynarsanız oynayın, tam olarak birini suçlayamayorsunuz.

Zengin karakter tasarımlı

Kısa bir demo izledikten sonra size şöyle önemli bir soru sorulacak: "Escape the Ark" veya "Save the Ark". İlkini seçerseniz direniş, ikincisini seçerseniz güvenlik kuvvetlerine geçiyorsunuz. Bu sorudan sonra karakter yaratılmış oluyor ve oynayacağınız bütün oyunlarda alacağınız tecrübe puanı, bu karakterin hanesine yazılıyor. İsterseniz başka bir karakter de yaratılabilirsiniz ama özellikle 10. seviyeden sonra kademe atlama zor olduğundan sürekli karakter değiştirmek, gelişmenizi engellemekten başka bir şeye yaramıyor. Yani iyi düşünerek tarafınızı iyi seçin. Brink lans edilirken, oyunun tasarımda trilyonlarca kombinasyon olacağı söylendi. Trilyonu bulur mu, bilmiyorum ama size gayet zengin bir içeriğin var olduğunu söyleyebilirim. Elbisenziden yüz hatlarına, dövmenizden şapkaniza kadar o kadar çok seçenek var ki bir oyuncunun diğerinin tipatip aynısı olması imkansız. Karakter ve kıyafet tasarımlısı çok renkli ve göze hitap eder cinsten. Hangisini seçeceğinizi şaşırıp kalyor, oyuna başlamadan evvel Barbie'yle oynayan kız çocuğu gibi uzunca bir zamanı karakter tasarıma harcıyorsunuz. Unutmadan söyleyeyim; dövmelerinizi ve sesinizi seçmek için tek hakkınız var, bunlar kalıcı.

Adam vurmak önemli değil!

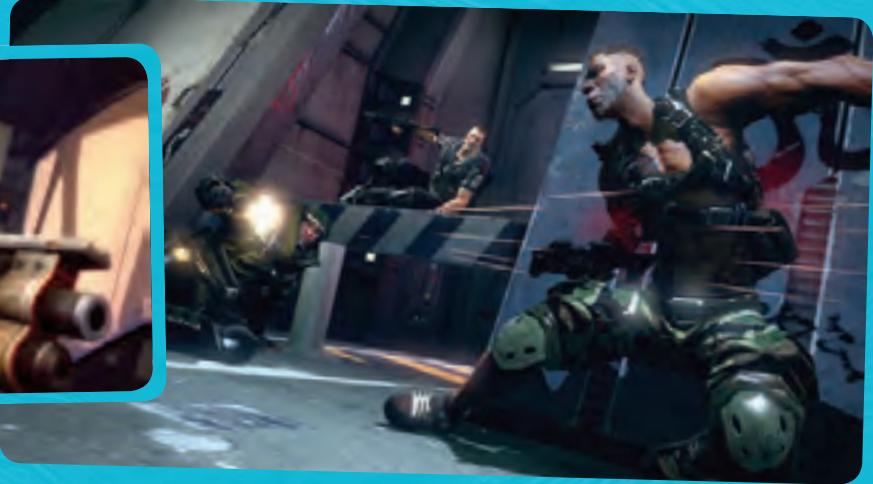
Her bölüme girişte o bölümün hikayesini ve ne yapmanız gerektiğini anlatan bir videoyla karşılaşacaksınız. Bunu dinledikten sonra tavsiyem, diğer oyuncuların hangi sınıfı aldığına bakarak gerekli sınıfı seçmeniz. Seçebileceğiniz dört sınıf var ve bu dört sınıfın yapabildiği farklı yetenekler mevcut. Brink'i oynarken dikkatinizi çekeceğindeneminim ki bu oyunda klasik kill / death karşılaşması yok, puanları "Objective", yani yerine getirdiğiniz görevlerden toplayıyor ve bölüm birinciliği için çarpışıyorsunuz. Yani isterseniz 100 adam vurun, bunun verdiği puan çok düşük. Görev yerine getirilmedikten sonra 100 adam vurmuşsunuz, ne önemi var, değil mi? Dolayısıyla Objective sistemiyle Brink, sizi görev yapmaya, daha doğrusu takım oyunu oynamaya zorluyor. Takım oyunuya dört klasik ama birbirinden farklı sınıfın uyum içinde çalışmasıyla oluyor: Soldier, Engineer, Medic ve Operative.

"Soldier, her silahı kullanabilir!" klasik tespitini söylemeyeceğim; çünkü bu oyunda hangi silahı kullanabildiğiniz, vücut yapınızı göre

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

değişiyor. Soldier'ın avantajı, cephanesinin hiç bitmemesi. Mevcut cephaneniz tükettiğinde "X" tuşuna basıp bir süre beklerseniz, cebinizin yine mermiyle dolduğunu göreceksiniz. Brink'te takım oyunu önceliği olduğundan "F" tuşuna basıp bir takım arkadaşınızın üzerine gelirseniz, hem ona ekstra cephe vermiş, hem de sağlam puan almış olursunuz. Özellikle Engineer'in ve Medic'in cephanesinin çabuk bittiğini aklınızda tutup bunlara yardım etmeye çalışın. Soldier ile kaplı kapıları ya da geçitleri patlatma görevini üstlenebilirsiniz. Görev almanın nasıl olduğunu ve çeşitlerini ilerde belirteceğim. ▶

☒ Böyle bir tip, akşam sokakta yürüken ölüme çırka değil cüzdanı vermek, banka hesabımı kendisine bağışlar, evi üzerine yaparım.



Dipçiği burnuna burnuna!

Oyun bir hayli hareketli olduğundan düşmanla aniden yüz yüze kalabilirsiniz. Koşuyor vaziyeteyseñiz sorun yok, hemen bacaklarına kayın ama yürüyorsanız... İlk iş, refleks olarak dipçiği kafasının yumuşak bölümüne geçirin, sersemleyince ateş açın, genelde işe yarar.

► Engineer, bence oyundaki en kullanışlı sınıf. Öncelikle kendi silahlarını güçlendirebiliyor. Takım arkadaşlarına da yardım edip silahlarını güçlendiriyor ya da çelik yelek veriyor. Makineleri tamir edebiliyor, Operative'lerin hack'ledikleri cihazları tamir edebiliyor. Yere, yanına yaklaşan düşmana otomatik ateş eden makinelî tüfek aparatı kurabiliyor, mayın döşeyebiliyor. Ciddi şekilde savunma ve sağlam bir düşman sınıfı. Tek zayıf yanı, çok çubuk cepheanelerinin bitmesi ki bu gibi durumlarda Soldier'lardan yardım istemelisiniz.

Medic, Brink'in doktoru ve aldığı yetenek puanıyla en önemli destek sınıfı. Kendi sağlığını artturabiliyor, aynı şekilde takım arkadaşlarına da bu özelliğin uygulanabilir. Yaralanan arkadaşlarını iyileştirebilir, vurulup etkisiz hale gelen arkadaşlarınıysa verdiği ilaçla yeni den oyuna sokabilir. Kapı kıramaz, cihaz hack'leyemez ama kaçırılması gereken kişileri iyileştirerek ilerlemelerini sağlar. (Bu şekilde iki görev var.) Yani kısaca arkadaşlarınız nereye gidiyorsa oraya ilerlersiniz ya da "Ben şu kapıyı patlatacağım!" diyen adamı korumayı görev bilerek yaralandıkça onu iyileştirirsiniz.

Operative, bildiğiniz casus sınıfı. Oynaması çok eğlenceli ama bir o kadar da zor bir karakter. En önemli özelliği tabii ki kılık değiştirebilmesi. Olen düşmanları yanına geldiğinizde onların şekline bürünüyor-sunuz ama şecline büründüğünüz düşmanın ekranında "You have been hacked!" diye bir uyarı çıkıyor. Yani takım arkadaşlarınızın arkasından sinsiçe yaklaşmaya çalışan başka bir "siz" görürseniz hemen vurmaları-

Alternatif

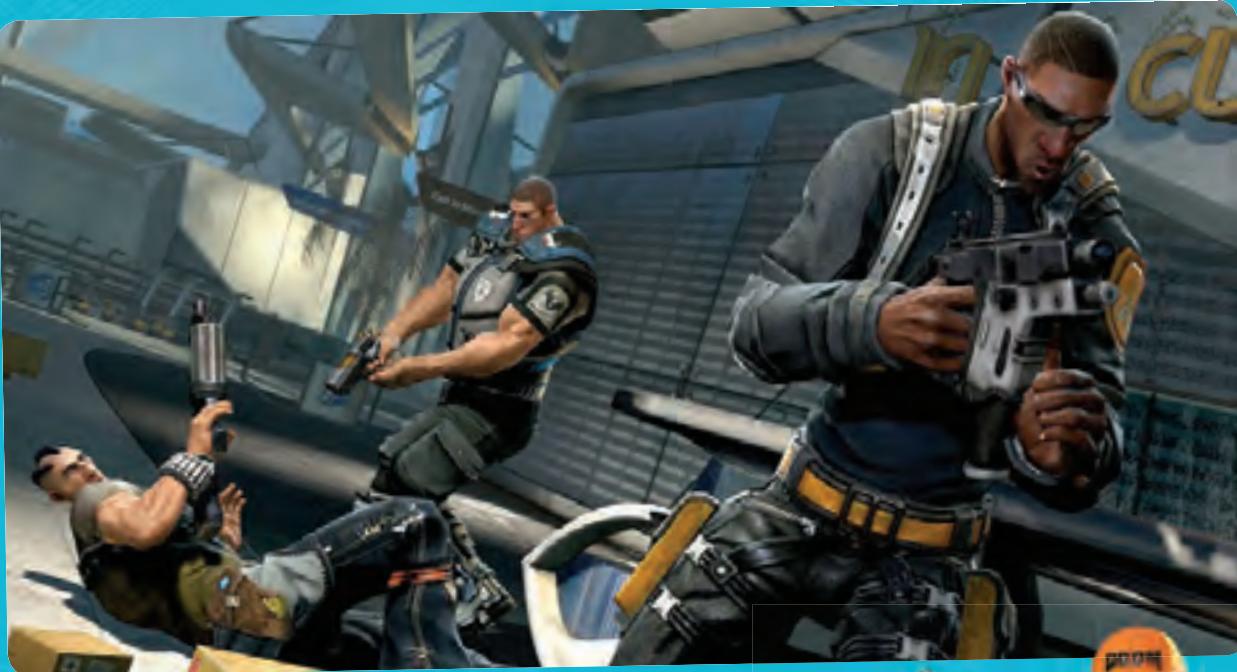
Bulletstorm (8,3)
Mirror's Edge (9,6)
Team Fortress 2 (-)

niz. Herhangi bir fonksiyonu yerine getirmeye kalktıığınızda gizliliğiniz bozuluyor. Operative, düşman makineli silahlarını yeniden programlayıp kendi tarafına geçirebiliyor, makineliyi kendi yönetebiliyor, görevlerde ele geçirilmesi gereken bilgisayarları kirabiliyor ve farklı el bombaları kullanabiliyor.

Koş koş koş!

Brink'in en önemli özelliklerinden biri, parkur FPS'si olması. Akıllı parkur sistemi sayesinde haritada gördüğünüz nesnelerin %90'ına tırmanabiliyor, üzerinden atlayabiliyor ya da altından kayarak gecebiliyorsunuz. Koşarken bir engelin üzerine bakiyorsanız üzerinden, altına bakiyorsanız altından otomatik olarak gecebiliyorsunuz. Parkur sisteminde vücut şekliniz çok önem kazanıyor; çünkü "azman" vücut şeklini seçerek oynarsanız, (Azmancıklar fazladan HP bonusu alıyor, minigun ve pompa tüfek kullanabiliyor.) popoyu kaldırıramaz ve iki adımlık yere bile tırmanamazsınız. Medium vücut seçenekinde çoğu yerden geçebilirsiniz ama her yere tırmanmak istiyorsanız, Light sıktı seçmelisiniz. Bazı haritaların kestirme seçenekleri olduğundan maymun gibi oraya buraya atlamak çok önemli avantajlar sağlıyor. Bu yüzden vücut şeklini oynadığınız sınıfa göre seçip ona göre hareket etmek en mantıklı. Kısacası Brink'te hareket etmeye olabildiğince özgürsünüz.

Silahlara gelince beklentiler biraz dumura uğruyor. Karakter tasarımasına harcanan özen ne yazık ki silahlara yoğunlaştırılmış. Her iki tarafın farklı silahları olduğunu düşünüyorsanız, yanlışlıyorsunuz; iki karşıt grubun silahları aynı. Silahlar ne yazık ki belli başlıklar altında toplanmamış ve seçim ekrانına girdiğiniz zaman hepsi çingene bohçası gibi önüne dağılıyor. Yani keskin nişancı tüfekleri (Zaten bu tip tek bir tüfek var.), tüfekler ve hafif makineler gibi başlıklar yok. Silahlar tanındık değil, hepsine ışkembeden isimler uydurulmuş ve çoğu etkisi birbiriley aynı. Genelde çoğu kişi oyundaki tek keskin nişancı tüfeğini alıyor. Silahlar hakkında söyleyebileceğim tek iyi şeysé eklenen yelpazesi geniş olması. Bunları açmanız için de "Challenge" modundaki görevleri bir arkadaşınızla ya da tek



başınıza bilgisayara karşı oynayarak tamamlayabilirsiniz.

Görev bizi bekler

Önceden de belirttiğim gibi Brink'in amacı adam vurdurmak değil, görev yaptmak. Brink'i Team Fortress'in daha hızlı olarak düşünebilirsiniz. Temposu yüksek olduğundan parkur gazina gelip iki - üç düşmanın ortasına dalmak isteyebilirsiniz, dalıp da yüksek ihtimalle ölürsünüz. Bu yüzden oyuna başlarken görevin ne gerektirdiğine bakın. Her bölüm tek gereklilik içermiyor; yani ilk aşamada bir kapiyi patlatmak gerekirkene, ikinci aşamada uçak yakıtı çalmak zorunda kalyorsunuz, sonra uçağın benzin deposunu tamir ediyorsunuz vesaire... Bu yüzden görev değişiklikleogradıka sınıf değiştirerek gerekli olan noktalara

düzungün çalışmıyor. Yani adamı kafasından vurmanızrağmen hemen inmediği de oluyor,indiği de. Buna rağmen oyunun güzel kısmı, hızlı yapısından dolayı soteye yatan fazla oyuncu olmaması. Genelde herkes ortalıkta koşuyor. Düşmanın üzerine koşarken "C" tuşuna basarsanız, ayaklarına doğru kayıp kisa bir süre yere düşürebilir ve böylece üzerinde daha rahat mermi boşaltıbilirsiniz. Fakat genel olarak silahlarla çarpışma kısmı, böyle bir oyundan beklediğiniz düello hissini vermiyor. Silah türleri genelde hafif makineli ve seri tüfekler olduğundan yapmanız gereken tek şey, hedefi seçip

Görev yerine getirilmekten sonra 100 adam vurmuşsunuz ne önemi var değil mi? Dolayısı ile "Objective" sistemi ile Brink sizin görev yapmaya daha doğrusu takım oynamaya zorluyor

destek verebilirsiniz. Fakat bir aracı tamir için takımınızda üç tane Engineer varsa sizin de onlara katılmamanız gereklidir. Medic olarak adamlara destek verebilirsiniz. Arkadaşınız "Aracı tamire gitmıyorum." diyerek ne yapacağınızı belirtir, siz de "O arkadaşa eşlik ediyorum." diyerek ona yardımcı olduğunuz her noktada puan toplarsınız. Her görevi bitirmek için zamanla yarışığınızı hatırlatmak isterim; bu yüzden genelde insanların aklına takım oyunu oynamak son iki - üç dakika içinde geliyor.

Toplamda sekiz harita mevcut fakat gelecek ücretsiz DLC'lerle yakında bu sayı artacak. Bazı haritalarda çıktıığınız nokta, görevinize çok yakın olduğundan -eğer iyi oynayan bir takımınız yoksa- rakip takım sizin rahatlıkla kenara sıkıştırıp üst üste zevkle öldürebiliyor. Bu gibi durumlarda sinirlenip çok "rage quit" yaptığım oldu. Oyunun eksiklerinden biri de bu.

Brink'te karakter gelişimi seviye atlama üzerine kurulu. Seviye atladıkça aldiğiniz puanlarla yeni yetenekleri açabilirsiniz. Toplamda 50 yetenek mevcut ve her sınıfın ait özel yetenekler mevcutken genel bir yelpazede her sınıfın kullanabileceği ortaklar kalemler de bulunmakta. Seviye farkı yeni oyuncuları zorlayabilir ki bu gibi durumlarda büyük ağabeylere destek vermek en iyisi. Seviye atlayarak daha güçlü ve yeni silahlar açılmaması, (Challenge ile açılıyordu hatırlarsanız.) karakterler arasındaki dengesizliği azaltmış.

Çarpışma kısmına gelirsek oyundaki "headshot" sistemi

mouse'un sol tuşuna basılı tutmak oluyor.

Bu oyunu uzun süreden beri bekleyen biri olarak, umutlarımıza yenilmeden artırılmış / eksilerini bütün açıklığıyla söylediğimi düşünüyorum. Eksileri oyunu oynamanı -yakac duruma sokmuyor ama Splash Damage gibi Enemy Territory: Quake Wars şaheserini yaratmış bir firmanın bu noksaları kapatarak oyunu piyasaya sokması gerektiğini düşündürüyor. Çok ağır olmayan eksilere rağmen bolca artısı olan bir oyun Brink ve bunlar onu -eğer doğru ayarlar yamalarla yapılırsa- çok iyi potansiyeli olan bir oyun yapıyor.

Haydi ben izninizle Mortal Kombat oynamaya kaçıyorum; achievement kölesi yaptı bu oyular bizi. Bu arada Şefik parantez açıp "Yok efendim, ben beş Steak House yemem." diyebilir inanmayın. (Vallahi yemem ama Whooper olsa düşünülebilirim. - Şefik) ■ Nurettin Tan

Brink

- + Takım oyununa yönlendirmesi, zengin karakter tasarımları, parkur sistemi alt yapısı
- "Hitbox" dengesizliği, silah çeşitsizliği, harita azlığı

8,0

MSI GT 680 Performansı: Mükemmel





Yapım Owlchemy Labs
Dağıtım Owlchemy Labs
Tür Platform
Platform iPhone, iPod Touch, iPad
Web www.snuggletruck.com



Snuffle Truck

Sıkı tutunun, yola çıkıyoruz!



Bundan ayalar, hatta belki de yıllar önce Trials adlı, motosiklet kullandığımız ve zorlu parkurlarda dengemizi kaybetmeden bitiş çizgisine ulaşmamız gereken oyundan bahsetmişimdir ya da bahsetmişizdir. Daha önce de işlenmiş olan, belki de Trials ile zirve yapan ve halen birçok oyunun da temelini oluşturan bu yapı, Snuffle Truck'ın da önemli özelliklerinden. Üstelik tek derdimiz denge de değil; kullandığımız kamyonetin kasasında bulunan sevimli,

Smuggle Truck



İsim benzerliğini ya da aradaki tek harflik farkı fark ettiniz mi? Evet, Snuffle Truck'ın bir de Smuggle Truck adlı bir kardeşi var. Aslında bugün sadecə Smuggle Truck ile tanışmış olabiliirdik ama oyuncun çıkış notasındaki fikir "yetkililer" tarafından kabul edilmeyince hem Smuggle Truck, hem de Snuffle Truck çıktı ortaya. Konu şu ki Smuggle Truck, ilk olarak ABD'ye göçmen olarak gitmek ve sırında kaçak olarak geçiş yapmak isteyen insanları konu alıyordu. Öyle kamyonetin kasasında sevimli hayvanlar değil, basbaba gibi insan taşımamız gerekiyordu ki Smuffle Truck'ta bunu yapabiliyoruz. N'var ki bu konuya oldukça hassas bulan Apple, özellikle de yol boyunca kamyonetten fırlayan bebeğlerin olduğu sahneleri de gördükten sonra oyuncun App Store üzerinden satılmacağına karar verdi ve oyunda ufak bir değişiklik yapıldı, "m" harfinin yerini "n" harfi, kasadaki insanların yerini de hayvanlar aldı. Yapımcılar fikirlerinden döndüler mi? Hayır. Eğer oyunu PC'de veya Mac'te oynamak istiyorsanz, Snuffle Truck'ı satın alarak "orijinal fikirli" versiyonu da oynayabilirsiniz. Üstelik PC / Mac versionunu satın alanlar, oyuncun iOS versiyonuna da ücretsiz olarak sahip olabilirler.

küçük ve tüylü hayvancıları hayvanat bahçesine taşımamız gerekiyor. İlk başta gayet kolay bir görev gibi görünse de oyundaki birkaç bölüm geçiktiken sonra işin hiç de sandığınız gibi kolay olmadığını görebilirsiniz.

Snuffle Truck'ta yer alan ilk Tutorial bölümünü bitirdiğinizde, karşınıza Easy, Medium, Hard ve Extreme başlıklar altında birçok bölüm geliyor. Tahmin edeceğiniz üzere, zorluk seviyesi arttıkça parkurlar zorlaşıyor, değil hayvanları hayvanat bahçesine taşımak, zaman zaman kamyon yolda tutmak bile bir hayli çaba gerektiriyor. Oyundaki tüm bölgümler vadiler, orman ve yeraltı tüneli gibi temalarda görsellikle hazırlanmış (Yapımcı ekibe eski bir LucasArts çalışanı olan ve The Curse of Monkey Island için arka plan çizimleri yapan birinin olduğunu da not düşelim bu noktada.) ve bu nedenle oyunu bir oturuma bitirmeye kalktığınızda birbirine oldukça benzer parkurlarda ilerliyormuş gibi hissedebilirsiniz ki doğrudur, böyle bir hava var. Bölümülerin birçoğunu oyuncun yapımıcları hazırlarken, bazı bölgümlerin altında da oyun satışa çıkmadan önce düzenlenen bölüm tasarımlama yarışmasına katılan oyuncuların imzaları var. Yani aslında, bölgümleri birçok farklı insan tasarladı için bölgümler arasında farklılıklar mevcut. Üstelik oyuncular tarafından hazırlanmış bölgümleri oynayabilmek de aynı bir eğlence unsuru bana göre. (Oyuncuların hazırladığı bölgümlerin sol üstünde, bölüm hazırlayanların isimleri de yer almaktır.)

Hayvanat bahçesi göründü!

Snuffle Truck'ta 40'in üzerinde bölüm bulunuyor ve bu bölgümlerde mutlu sona ulaşabilmek için gaz, fren ve denge kontrolünü iyi yapmamız gerekiyor. Ekranın sağına bastığınızda kamyonet hızlanıyor, soluna bastığınızdaysa yavaşlıyorsunuz. iPhone'u sağa sola yatırarak kamyonetin dengesini sağlamak mümkün ama çoğu bölüm bu detaya başvurmadan tamamlamak da mümkün. Bir de zaman zaman ortaya çıkan "ekstra sürat" ve "kapalı kasa" özellikleri var ve bunları almakla hak kazanarak çok hızlı yol alabiliyor ya da her türlü sarsıntıya karşı kasadaki hayvanları güvene alabiliyoruz.

Kasanın kapalı hale gelmesi şu açıdan önemli ki tüm bölgümlerde ciddi tümsekler, çukurlar, dev kayalar, bataklıklar ve hatta TNT kutuları mevcut. Böyle bir ortamda sağlıklı bir şekilde yol almak, kamyonu dengede tutmak ve hayvanları kasada kalmasını sağlamak oldukça zorlaşabiliyor. Üstelik oyuncun ödüll sistemini de göz önüne aldığımızda hem bitiş noktasına getirmemiz gereken hayvan sayısı, hem de seyahat süresi değer kazanıyor. Öte yandan yol boyunca ilerlerken belli noktalarda ekstra birer hayvan daha atabiliyoruz kasaya ki bu yavru hayvanlar, kasadan fırlayıp düşüre geçiyor ve ağır çekimin eşlik ettiği anlarda hayvanların kasaya düşmesini sağlamamız gerekiyor.

Oyundaki her bölüm için beş farklı madalya mevcut. İlk üç madalya, hayvanat bahçesine en az bir, beş ya da yedi hayvanı belli sürelerde ulaştırmamız şart koşuyor. "Ark" adlı madalya en az dokuz hayvanı süre kısıtlaması olmadan, "Speed Run" adlı madalyaya sadece bir hayvanı istenen sürede bitiş noktasına ulaştırmamız sonucunda bizim oluyor. Tüm bu madalya süreci, oyuncun ilerleyen zorluk seviyelerinin açılması için gereken minimum madalya miktarını tamamlamamız ve oyuncun devamı için gerekli.

Snuffle Truck'ta Game Center ve buna paralel olarak hem Achievement, hem de Leaderboard desteği bulunmakta. Oyunda yer alan 40'in üzerinden bölümün sadece bir bölgümü kapsayan Leaderboard sistemi, bölüm seçme ekrانına not düşülmüş durumda ve oyuncuları ayrı bir mücadelene içine çekiyor. Üstelik ilerleyen dönemde yayınlanacağı söylelenen güncellemeler sayesinde yeni bölgümler ve yeni mücadeleler de bizi bekliyor.

Bağımsız ve küçük bir ekip tarafından geliştirilen Snuffle Truck, mobil oyun meraklısı iPhone, iPod Touch ve iPad sahibi herkesin satın alıp oynaması gereken bir oyun. Başarılı görselliği, eğlenceli oynanışı, Brass Monkey teknolojisi başıyla kullanması ve daha birçok detay ile bu üç platformun en iyi oyuncuları arasına şimdiden adını yazdırdığını söyleyebilirim.

■ **Şefik Akkoç**

Snuffle Truck

- + Eğlenceli oyun yapısı, renkli görsel tasarım, basit kontroller, Brass Monkey teknolojisi
- Bazı bölgümlerin tasarım açısından tekrar etmesi

9,0



Röportaj

Oyunun yapımcılarından Yılmaz Kiyimaz ile oyun yapımcılığı üzerine...

Owlchemy Labs'ın geliştirdiği oyunların altında Alex Schwartz ile beraber imzası bulunan Yılmaz Kiyimaz'a hem oyun, hem de oyun yapımcılığı hakkında birkaç soru sorduk, o da ABD'den cevaplayıverdi. Buyurun...

Şefik Akkoç: Oyun yapımcılığına nasıl başladın?

Yılmaz Kiyimaz: Annemden doğarak! Şaka bir yana, gençlik yıllarımın odak noktası bilgisayar oyunlarıydı. Üsküdar Amerikan Lisesi'nde ders projelerini hep oyun tasarlayarak tamamlamaya çalıştım. Hatırıyorum, lisenin ikinci senesi, edebiyat dersinde Leyla ile Mecnun efsanesi üzerine bir proje hazırlamamız gerekiyordu. O zamanlar uzun uzun makale yazmak bana çok sıkıcı geldiği için ben de efsaneye uygun bir oyun tasarlamak istedim. Herhangi bir programlama ya da sanat deneyimi yoktu o vaktin elimden geldiğince her şeyi hızla öğrenmeye ve pratige dökmeye hevesiydim. Kullanabileceğim programları internette araştırırken, 3D GameStudio programına denk geldim. Oyun yapımı konusunda deneyimim olmadığı için hemen "Ekran Görüntüleri" sayfasına gittim. Gördüklerimi beğenince de projem için bu programı kullanmaya karar verdim. Motorun sitesindeki örneklerden, forumlardan yaranarak, oradan şu iki satır kodu, şuradan şu bedava 3D modeli kullanarak, basit 3D FPS kontrolleriyle dolaşılabilen ufak birkaç bölüm yarattım. Projeyi sınıfı sunma vakti geldiğinde, odadaki bilgisayarı projekture bağladım ve bütün sınıfı yarattığım bu bölümleri gösterdim. Herkes çok beğenmişti, öğretmemenim de dahil olmak üzere. O anda kariyerimin oyun yapımcılığı olacağını fark ettim.

Lisenin son senesinde, herkes ÖSS'ye hazırlanırken, ben ABD'de okumak istediği karar verdim. Ama hangi üniversitelere başvuracağımı bilmiyordum. Bir gün lisemize yabancı üniversitelere temsilciler geldi ve okulları hakkında bilgi vermek için yemekhanede masalar kurdular. Ben hepsini tek tek dolaşmaya başladım. Aşağı yukarı her okulun "Computer Science" bölümünden bir de sadece Worcester Polytechnic Institute (WPI), bilgisayar oyunları üzerine lisans eğitimi veriyordu. Bölümün adı "Interactive Media and Game Development" idi. Birçok başka okula da başvurmama rağmen WPI'ya

gitmeye karar verdim ve oyun yapımcılığı yolculuğuma ilk adımı attım.

ŞA: Smuggle Truck & Snuffle Truck öncesinde projelerin / projeleriniz nelerdi?

YK: Smuggle Truck, Owlchemy Labs'ın ilk projesi ama Owlchemy Labs'ı kendisiyle beraber kurduğum iş ortağım Alex ile WPI'da tanıştığımızdan beri beraber birçok proje üzerinde çalıştık. Bu projeler arasında en öne çıkan Super Ramen Brothers projesiydi. 2010 yılına girerken 24 saat içerisinde bir iPhone oyunu yaratmaya karar verdik. "TouchArcade" isimli popüler iPhone portalının forumlarından tasarım fikirleri toplayarak hemen işe koymuktan ve Super Ramen Brothers'i App Store'a bedava bir oyun olarak koymaktan. Bugüne kadar yaklaşık 60.000 kere indirildi.

ŞA: Smuggle Truck & Snuffle Truck'in yapımı konusunda başlangıç noktası neydi ve süreç nasıl ilerledi?

YK: Smuggle Truck fikri Ağustos 2010'da, MIT'nin GAMBIT oyun laboratuvarlarında düzenlenen Immigration Jam (Göç konusu üzerine Game Jam,) sırasında ortaya çıktı. Immigration Jam'e katılan her takım, iki gün içerisinde göç ile ilgili bir oyun tasarlıyordu. Alex, kaşları kaldırıacak türden bir oyun yapmak istediği karar verdi ve bir beyin fritması sonucunda Smuggle Truck fikrine rast geldik. Oyunun öz mekaniklerini o 48 saat içerisinde tamamladık ve herkese sunduk. Odadaki herkesin tepkisini kahkahalar atmak olduğunu görünce, eğlenceli bir oyun konsepti yarattığımızı anladık. Immigration Jam bitiktiken sonra boş vakitlerimizde Smuggle Truck üzerinde uğraşmaya devam ettiğimizde, bu noktada ikimiz de ayrı işlerde çalışıyorduk çünkü. Kasım 2010 gelip çattığında, artık kendi oyun stüdyomuzu kurmamız gerektiğine karar verdik ve Smuggle Truck'ı Owlchemy Labs'ın ilk projesi olarak kucakladık.

ŞA: İlerleyen dönemde oyunun içeriğini zenginleştirmeye düşünüyor musunuz?

YK: Kesinlikle. Şu an oyun için yeni bölümler yapım

aşamasında ama en heyecan verici olan şey, yakında tüm oyuncularımıza sunacağımız 1.5 versiyonıyla bütün platformlarda çalışacak (iOS, PC ve Mac,) bir "Level Lobby" kurmuş olacağız. Bu yeni eklenen iPad ve PC / Mac oyuncularımızın kendi yarattıkları böülümleri diğer bütün oyuncularla paylaşabilmelerini sağlayacak ve oyun inanılmaz derecede zenginleştirmeye destek olacak.

ŞA: Geleceğe dair projelerin / projeleriniz var mı?

YK: Olmadı mı. Şimdi de Smuggle Truck'ı geliştirmeye devam ederken bir taraftan ikinci projemize başladık bile. Henüz bu yeni projenin detaylarından bahsetmiyoruz ancak Boston'daki diğer bir oyun stüdyosuyla beraber çok heyecanlı bir girişimde olduğumuzu söyleyebilirim.

ŞA: Oyun yapımcısı olma hayali kuranlara tavsiye rin var mı?

YK: Evet. Her ne kadar bu alanda ben de yeni sayısam da (Yaş 23.), oyun yapımcısı olmak isteyenlere aktarabilecek bir iki anekdotum var. Birincisi; acı ama gerçek, oyun yapımı, oyun oynamaya benzemez. Her ne kadar oyun yapımı bazen oyun oynamak kadar eğlenceli olsa da aslında çok önemli araştırma ve çalışma gerektiriyor. Sürekli yeni şeyler öğrenmeye ve denemeye hevesli olmanız gerekiyor. Bu hevesi canlı tutmak için ben her gün başka oyun yapımcılarının bloglarını okuyorum ve onlarca sitelerden oyun endüstrisi ve oyun yapımı konusundaki haberleri, makaleleri takip ediyorum. Bu sitelerden öne çıkanlar; Gamasutra, AltDevBlogADay, Wolfire Games Blog, Above 49, Chris Hecker'in blogu, Games From Within (iOS oyun yapımcısı Noel Llopis'in blogu.)

Birkaç sene öncesine kıyasla, oyun tasarımlarını gerçekleştirmek için ihtiyacınız olan oyun araçları ve motorlarına ulaşmak inanılmaz derecede kolaylaştı; bu durumdan kesinlikle yararlanın. Unity ve UDK gibi bedava versiyonları olan oyun motorları, oyununuza konsept aşamasından prototip aşamasına getirmenizde size çok yardımcı olacaktır. Sıfırdan başlayıp kendi oyun motorunuuzu yazmaya çalışmaktansa ilk başta bu halihazırda mevcut araçları kullanın. Eğer asıl isteğiniz, oyun araçları yazmaksa kendi araçlarınızı yazmak için başka araçları incelemeniz zaten gerekecek.

**Boss**

Büyük yaratıklara karşı savşmak belki de oyunun en eğlenceli kısmı. Üzerine çıktıığımız yaratıkların her yerinde dolaşır onlara sağlam saldırır yaparak fazlaıyla zarar verebildiğimiz gibi, zayıf saldırır larla kendimize sağlık puanı da çkarabiliyoruz.

Thor: God of Thunder

Yıldırımlarda parazit tehlikesi



"Çizgi roman nedir?" diye bakmışlığınız varsa kesinlikle Thor ismini duymuşsunuzdur. Kendisi en az Örümcek Adam kadar bilinen ve onun kadar olmasa da fazlaıyla hikayesi yayılmış bir karakterdir. İşin birazcık içerisindeyse de Marvel dünyasında kendisinden daha büyük bir karakter olmadığını fark etmişsinizdir; "büyüklük" derken hem endamından, hem de gücünden bahsediyorum pek tabii ki. (Hulk'un en sınırlı hali öňünden geçer.) Uzunca bir bekleyişten sonra beyazperdeye yansımıy় bašaran efsanevi karakter, şimdi de oyunuyla karşımızda...

Baba, baba, söyle bana

Bütün oyun, -bız mutlu mesut yaşıken- bir anda üzerimize saldırın Jötün ekipinden kendimizi ve şehrimizi korumamız üzerine kurulmuş durumda. Malum; direkt olarak Thor ile bu TPS türündeki maceranın içerişine atlıyoruz ama Odin'in desturunu almadan bu işlere kalkışınca, arada bir orta yerde kaldığımız da oluyor. Efendim, dediğim gibi oyun tam bir TPS, kamera açısı hiç de fena ayarlanmamış ve üzerine kullanılmayı bekleyen birçok tanrısal yeteneğimiz de oyunda kendisine yer bulmuş durumda.

Yaşam puanı ve mana puanı üzerine yoğunlaşmış bir oyun Thor zira mana puanımız olmazsa bir hiciz. Bu puanlar, oyun içerisinde her saniye değiştirebildiğimiz Thunder ve Wind gibi rüzgar ve türevlerini kullanmamızı sağlayan özel hareketler için kullanılıyor. Yaptığımız vrouşlarına birçoğu combo ve zırh kırmaktan tutun da kombolar sonundaki etkili bitişleri yapmaya kadar uzanan ufak bir liste olarak karşımıza çıkmıyor. Bu kadar adam dövüyoruz da bize kimse puan mı vermiyor?

Tabii ki veriyorlar, hem de en kalitelisinden Valor puanı. Valor puanları sayesinde de karakterimizin kişisel gelişimine katkıda bulunabiliyoruz. ("Sen kazana düştün" esprisinin tam zamanı!) Lightning, Thunder, Wind, Hammer, Melee ve General Power

**Alternatif**

Devil May Cry 4 (6,9)
Spider-Man: SD (7,7)
Splatterhouse (6,8)

olmak üzere bölünen yetenek ağacımızın her bir dalı da kendi içerisinde beş bölünüyor. Oyunun belki de en ilginç kısmı Power Surge yeteneğimiz. Bazen Thor'a öyle bir haller oluyor ki sağlık ve mana barımız arasındaki boş kalan kısım bir anda dolmaya başlıyor, tek bir tuşla hayatı geçirdiğimiz Power Surge gücümüzlese etrafımızdaki bütün düşmanları temizleyebiliyoruz. Ha bu arada, Thor gibi karakter olur da uçmak olmaz mı? Estafüullah, pir pir uçuyoruz efem etrafa...

Kaldır şu çekici, gözüm görmesin!

Fark ettiğiniz üzere hafiften eğlencemeye başladım... Benim size oyun hakkında söyleyebileceğlerim, aslında çok kısa: Sakın! Oyunun herhangi bir yerinde senaryo göremedim; hadi ben çok takılıyorum bu konuya da savaşlar nerede? Sürekli aynı kombolar, sürekli birbirinin benzeri düşmanlar. Karakterimin ya da düşmanlarınızın yapabilecekleri herhangi bir hareket yok resmen ve bu sayede sadece ekranın etrafında koşturabiliyoruz. 2000 yılı civarında oynadığımız herhangi bir TPS'de bile en azından bir - iki tane akrobatik hareket vardı. Peh... Neyse, izin verin devam edeyim. Boss savaşlarında her şey anlamsız, yapılması gereken bir çok şey üstü kapalı söylemiş ve ta ki onlarca deneme sonrasında ne yapacağımızı keşfedebiliyoruz. Uçmak dediğime de inanmayın; hani Valhalla falan diyoruz ama baya yalan. Ancak haritada işaretli olan bir yere, tek bir düğme yardımıyla gidebiliyoruz ve o sırada zaten ekran kapanıyor, tam bu noktada da kamera açları devreye giriyor... Az önce dediğim gibi bolca koşmamız gerekiyor oyunda ve kamera resmen bizi çekmekten yoruluyor, bazı açılar tamamen görünmez hale gelebiliyor.

Anlayacağınız inanılmaz derecede tedküze bir oyun Thor: God of Thunder. TPS diye belki alanlarımız olur, belki de karakteri çok sevdiginden almak isteyenler olur ama oyun sektörüne katabacağı ne yazık ki hiçbir şey yok. Aksine bütün firmalarla ibret olacak görüntüler sergilenebilmesine sebep bir oyun kendisi...

Ertuğrul Süngü**Thor: God of Thunder**

- + Serinin hayranlarına Thor'u kontrol edebilme şansı vermesi
- Thor dışındaki her şey

3,3



THOR
Yapım Sega
Dağıtım Sega
Tür TPS
Platform PS3, Xbox 360
Web www.sega.com/thor/us
Türkiye Dağıtıcı Aral



Don't Take it Personally, Babe...

Dedikodu!

Bu oyunun neye benzediğini, anime tutkunları bilecektir. Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai adlı animesi izlediyseniz örneğin, buradaki küçük kız kardeşin deli gibi oynadığı oyunlardan bir tanesidir Don't Take it Personally. Sadece el çizimi, anime stil sabit grafiklerden oluşan oyunda, bir liseye atanın yeni bir öğretmenin rolünü üstleniyor. İki kez boşanmış ve kendi hayatından pek mutlu olmayan

bu adam, öğrencilerinin birbirleriyle mesajlaşmalarını her nasıl takip edebiliyor. Bu oyunu oynamak için sağlam İngilizce'niz olmasız, bunu not edin. Bundan daha ötesi, dedikoduya ve ilişkilere sıcak bakıyor olmalısınız. Yani o ona ne demiş, o aslında ne düşünüyor, bunalımları hepini merak ediyor olmalısınız. ■ Tuna Şentuna

Tür Adventure
Yapım Christine Love
Web blog.scoutonour.com

8,3



Cubetastic

PC'ler ve geri kalanları için

Cubetastic, PC'nin yanında, iPhone, iPod ve iPad için de piyasada ve oyuncunun internet sitesine girdiğinizde, siteye hangi sistemden giriş yaptığınız otomatik olarak algılanıyor ve oyuncunun o sürümü size sunuluyor. Her neyse, çok uzadı, konuya giriş yapamıyorum. Gerçi oyunda olan biteni elimizde tutarak test etmişlik daha önce. Hani sır renkli karelerden oluşan, Rubik'in küpü var ya... Her kenarında aynı renkleri dizmeye çalışıp başaramazdım. (Ben bayağı yetenesizim bu konuda.) İşte Cubetastic'ın özü de bu temayı

benimsenmiş. Burada amaç, bir ışık topunu çıkışa ulaştırmak ama onu ulaştırmak için karelerden bir yolu oluşturmak gerekiyor. Yolu oluşturan kareler de küpün saçma sapan yerlerinde olduğu için, küpü ha bire çevirmeniz gerekiyor. Başlarında çok basit birer ışık gibi davanırdı. Buradaki araçlarda da aynı özelliğin etkin olduğunu görüyoruz ama olayın Tron'daki ciddiyette olmadığı da aşikar. Multiplayer kısmında gerçek bir mücadele söz konusu. Oyundaki beş oyuncu tipinden birini seçip ya Deathmatch mücadeleşin ya da bir şeyleri toplamanız gereken bir mücadeleye başlıyorsunuz. Her karakterin kendine özel bir hareketi var fakat hepsinin amacı aynı:

Tür Bulmaca
Yapım doPanic
Web cubetasticapp.com

8,4



Crazy Machines Elements

Ev yapımı makineler

PlayStation 3 ve Xbox 360 için de piyasada olan oyunda birkaç farklı mod bulunuyor ama en eğlenceli Puzzle Mode, bize çeşitli bulmacaları çözmemizi söylüyor. İki boyutlu bir düzenek gösteriliyor bize ve örneğin deniyor ki, "Arabanın vazoyu kırmasını sağla." Düzeneği çalıştırıldığında arabayı çalıştırması gereken alete bir topun ulaşamadığını görüyor ve bize verilen birkaç parçayla bunu sağlamaya çalışıyoruz. İlerleyen bölümlerde parçaların sayısı artıyor ve hangi parçayı, düzeneğin neresine

getirmemiz gerektiğini daha zor kestiriyoruz.

Yenilenmiş grafikleri çok hoşuma gitse de oyunda kullanılan fizik beni pek tatmin etmedi. Eşyaların ağırlığı yokmuş gibi bir durum var. Bir top, bir duvara çarpınca sanki süngermiş gibi gözüküyor, bir kutu devrildiğinde kartondanmış hissiyatı yaratıyor ki böyle bir oyunda, bunlar gerçekten çok önemli. Yine de beğenilmeyecek bir oyun değil... ■ Tuna Şentuna

Tür Bulmaca
Yapım Fakt Software
Web www.fakt-software.com

7,4



Icebreakers

Kartopu savaşı!

Tron'daki motosikletleri hatırlırsınız? Arkalarında bir iz bırakırlırdı ve bu izler, birer duvar gibi davranırdı. Buradaki araçlarda da aynı özelliğin etkin olduğunu görüyoruz ama olayın Tron'daki ciddiyette olmadığı da aşikar. Multiplayer kısmında gerçek bir mücadele söz konusu. Oyundaki beş oyuncu tipinden birini seçip ya Deathmatch mücadeleşin ya da bir şeyleri toplamanız gereken bir mücadeleye başlıyorsunuz. Her karakterin kendine özel bir hareketi var fakat hepsinin amacı aynı:

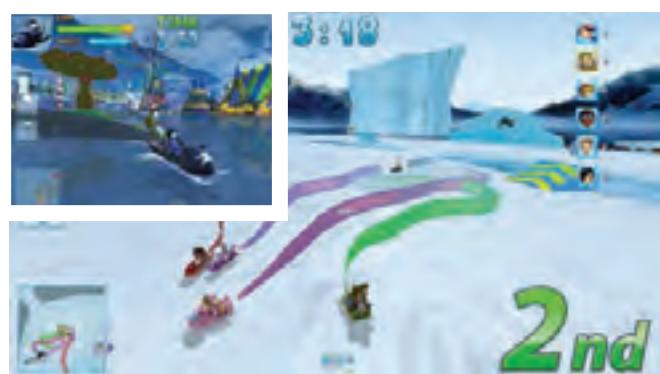
Rakiplerinden önde olmak.

Oyunda yaklaşık 10 tane farklı bölüm var ve hepsi power-up'larla, engebelerle, rampalarla dolu. Stratejik kararlar vermek zor ama enerji tazeleyen eşyaları görüp almak da göz göre göre fırsat kaçırmaktır.

Ekrani dörde bölgerek, Xbox 360 gamepad'ıyla oynayabileceğiniz Icebreakers'i beğenirseniz sitesinden cüzi bir miktar satın alabileceğinizde de hatırlırtım. ■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon
Yapım Xibalba Studios
Web icebreakers-game.com

8,0



2nd

Erkugrul Sängä

ROIC

PLAYING

GÜNUÜKÜCERİ

Geçen ay vermiş olduğum iki RPG oyunu beğenilmiş olacak ki, her yanım bir anda mail oldu. Aralarında en çok sorulan soruya; "Bu oyuntarı nereden edineceğim?" yönünde oldu. Neverwinter Nights nispeten yeni bir oyun ve bu oyunu birçok yerden temin edebilirsiniz. Baldur's Gate serisine gelecek olursak; www.gog.com adresinden birçok eski ve ünlü oyuna çok cüzi bir rakam ödeyerek kavuşturabilirsiniz. Bu önemli bilgiyi de verdikten sonra sıra geliyor tavsiye edeceğim yeni oyunlara. Bu seferki hedefim daha çok bilimkurgu severler için olacak. Malum geçen ayki iki oyundan gayet fantastik oyuları.

Coc eskilerde

O kadar da eski değil gibi geliyordu bana ilk başta ama yazma başladığım andan itibaren fark ettim ki aslında bu oyuncun çıkışından bu yana tam tamina 16 yıl geçmiş; 1995'den bu yana geçen yıllar içerisinde oyun sektörü ne kadar da değişmiş, bir de onu fark ettim. Bahsettiğim oyun Wing Commander IV (WC IV). Vakti zamanında kuzeñim aracılığıyla varlığını öğrenmiş ve başrol oyuncusunu görünce de başından kalkamamıştım. Bu oyundan önce bize gereken bir başka isim var ki o da Chirs Roberts. Kendisi uzay savaşçı bazı simülasyonların atası diyebilirim.

WC IV serinin dördüncü oyunu olma özelliğini taşıdığı gibi, aynı zamanda da uzay simülasyonlarının atası röllünde. Zira bu oyun piyasaya çıktığında daha önce (bence) benzeri bir oyun yoktu piyasada. Bunun en büyük nedeniyse; WC IV'in hem uzayda, hem de istasyonda geçmesiydi. Takip edilen inanılmaz bir senaryosu olan ve de bir anda kendimi uzayda bulduğum çok az oyun hatırlıyorum. Bir diğer farklı durumsa; geçmişteki oyunların sinematik şekilde yapılmasından kaynaklanıyordu. Misal; Red Alert gibi oyunların demolarında hep gerçek insanlar oynardı. Fakat WC IV'in olduğu dönemde oyunun neredeyse tamamı sinematik bir şekilde tasarlanmıştı. İşte tam bu noktada deminden beri düşündüğünüz "Ne alaka arkadaş RPG ile

uzay simülasyonunun?" sorusunun cevabına geliyorum. Zira bütün bu sinematik sahneler arasında biz oyunculara çok büyük işler düşüyordu. Senaryo akarken sürekli duruyor ve bize birçok cevap hakkı veriliyordu. Özellikle dönemine göre o kadar farklı ve güzel yollar vardı ki WC IV'de, senaryo sürekli dallanıp budaklanabiliyordu. Bu oyun birçok yerde uzay simülasyonu olarak lanse edilmiş olabilir ama ne yazık ki içerisinde kocaman bir RPG barındırıyor. Eğer siz de benim gibi bilimkurgu hastası ve uzay mekiği meraklısı olduğunuz kadar RPG de seven insanlardansanız, bu oyunu kensinlikle oynamanız gerekiyor. Yani öyle böyle kaçarı yok... Bu arada yukarıda ismini vermediğim başrol oyuncusu; Star Wars'dan çok iyi tanıdığınız Mark Hammill!

Planescape: Torment

Bu ismi duyuncu bile bir sıklıkmanız gerekiyor. Eğer böyle bir hissiyat sarmadıysa siz, ya bu oyunu oynamadınızın ya da oynadığınız dönem RPG nedir bilmiyordunuz. Efendim Planescape: Torment çok ama çok büyük bir dünyaya sahip. Bilimkurgu ögesi arayan oyuncuları şarşırıacak düzeyde materyale sahip oyundan ve aynı zamanda bir boyut kapısından girip, bir diğerinden çıkmamızı mümkün kılacak kadar da karışıklıktı.





Fakat her gidişin bir dönüsü vardır değiiminin ne yazık ki çalışmadığı bir dünyası vardı P:T'in. RPG denilince eğer aklınıza ilk gelen ya da aradığınız ilk şey diyalogsa, bu oyundan daha iyisini bulamayabilirsiniz. Hatta ve hatta başlangıç ve orta seviye İngilizceye sahip okurlarına hiç tavsiye etmiyorum bu oyunu, zira dili ağır ve diyalogları anlamadığınız sürece bu oyundan hiçbir tat alamazsınız. Çünkü oyunu yönlendiren diyaloglar olduğu gibi, aynı zamanda da bütün senaryo burada saklı. Bir oyunu diyaloglarıyla bitirmek ve bütün olan biteni anlamak inanın bambaşa bir hız. Ayrıca daha önce görülmemiş ve benim için halen daha üretilmemiş bir kurguya sahip P:T.

Oyunu ayrıca muhteşem hale getiren; tipki Baldur's Gate de olduğu gibi kendisine ait bir FRP sistemi bulunması. Gerçi sistem yine D&D ama kendisine ait kocaman bir dünyası olması, bu dünya hakkında onlara farklı sistem kitabı üretilmesi, oyunu zaten birkaç adımı öne taşımayı yetiyor. Bütün bu içeriğe rağmen P:T'ı oynayıp da beğenmezseniz bir de kitaplarına bakmanızı tavsiye ederim.

Knights of the Old Republic

Oyunumu tavsiye etmeden önce hemen dejinmekte fayda var ki bahsettiğim oyun serinin ilk oyunu. İkinci oyun nedense çok tat vermemişti. Aslıda çok daha iyi şeyler yapabilirdi Lucas Arts ama yine bir dingoluk yaptı ve serinin devamını pek umursamadı. (Bzk. Serinin devamı konumundaki yeni üç Star Wars filimi.) KotOR hiç beklemedigim bir anda çıktıtı piyasaya. Daha doğrusu bu denli kaliteli bir RPG beklemiyordum Lucas Arts'tan. Malum, özellikle ilk filmin ardından piyasaya çıkan oyunlar bir hayli kötü ve amaçsızdı. Pek tabii işin içine ismi malum firma da girince işler birazık daha değişti.

Efendim eğer Star Wars hayranısanız ve bu oyunu oynamadıysanız çok şey kaçıryorsunuz demektir. Star Wars hayranı dejilim diyorunuz, halen çok şey kaçırdığınıza dejinmekte fayda var. Serinin kullandığı sistemi yine D&D tabanlı ama bu sefer Star Wars için özel olarak geliştirilmiş bir sistemden bahsediyorum. Diğer oyunlarda da olduğu gibi bu sistemin de bir FRP seti bulunuyor. KotOR da birçok RPG oyunu gibi çok büyük bir dünyaya ve sonu gelmez diyalolgara sahip oyunlardan



Ne dinledim?

Aslında çok bilindik gruplardan tavsiye etmezdim ama Wihtin Temptation yeni albümüyle kendilerini tavsiye etmeye neden oldu. 1996 yılında kurulan grup, Sharon den Adel isimli ablamızın muhteşem vokaliley hayat buluyor. Genel hatlarıyla metal / rock, gothic metal ve senfonik metal türleri üzerinde dolaşan grup, en çok Ice Queen şarkısıyla biliniyor. Grubu benim için özel yapansa, Pagan tanrıları ve Pagan kültürünü temel alan şarkılar bestelemeleri. Benim size tavsiyem Ice Queen ile bu grubu dinlemeye başlamanız ve özellikle son albümü dikkat etmeniz. Ben severek dinliyorum, umarım sizler de severseniz.

bir tanesi idi. Fakat oyunu asıl mükemmel yapan geçtiği dönem ve bu dönemin hali hazırda olan film serileriyle kıyaslandığında harika bir uyumla yapılmış olasıydı. Gündün iki tarafına da kayabileceğimizde, tam bir Star Wars havası katmış durumdaydı oyna. Stat'ların ve yeteneklerin harika uyumuysa üzerinde durulması gereken bir başka durumdu. Son olarak oyunun ara birimi o kadar rahat ve kullanıma aştı ki RPG oyuncularına yeni başlayan oyuncular bile çok hızlı ve rahat bir şekilde uyum sağlamışlardı KotOR'a. Benim size tavsiyem, grafikleri çok da eski olmayan, orta seviye İngilizce gereksinimi duyan ve de rahat oynanabilir bir bilimkurgu RPG isteyen herkesin bu oyunu oynaması yönünde olacaktır. Baktınız bu oyunu rahatça oynayabiliyor ve ilerleyebiliyorsunuz; işte o zaman zaman Fallout 2 ve Planescape: Torment zamanıdır... (Fallout atladm sandınız değil mi? Neh neh neh.)

Mass Effect

Bu sefer iki oyunu da baz alדיםı düşünebilirsiniz. Serini üçüncü oyununu heyecanla beklediğimiz şu günlerde; tavsiye edilebilecek bilimkurgu RPG'lerin en önemlilerinden bir tanesi. İlk olarak kendisi grafik kalitesi ve RPG öğelerini bir arada isteyen oyuncular için tavsiye ettiğim oyun kategorisine giriyor. Özellikle son dönemlerde bilgisayar oyunculuğunun tamamen grafiğe önem verdiği bir noktada, hem grafik kalitesini, hem de senaryo akışıyla beni benden almış bir oyun serisidir ME. Bir noktada her şey ilk tavsiye ettiğim oyun olan Wing Commander'a bağlıyor fark ettiyiseniz. Neden mi? Çünkü bir çoklarının dikkat dahil etmediği senaryo akışı, tipki Wing Commander'da olduğu gibidir ME'te de. Konuşmalar bütün oyunu kaplar, karakter animasyonları gerçekçi olur ve yüz hatları bir çok şeyi ele verir. Gemide geçen onlara konuşmadan sonra görev yapmak üzere karaya inilir ve olaylar gelişir...

ME serisi bilimkurgu konusunda fazlaıyla iddialı bir yapıp, öyle ki o kadar güzel şehir tasarımları var ki insan kendisini adeta kaybediyor. Gemimizse bir anda oyuncuya aitlik hissisi verebilen inşte tasarlanmıştır. Pek tabii yeni ve farklı savaş sistemiyle kabası... Bir nevi FPS oyunuyormuşcasına hızlı ve akıcı oyun yapısı, RPG türüne inanılmaz bir boyut ve yenilik getirmiş durumda.

Geçen ayki giriş yazımın ardından ancak iki oyuna yer verebilmistiş fakat bu ay yeri bol buldum ve bir anda dört oyuna yer verebildiğimi fark ettim. Önceki sayıları okumayanlara hatırlatmakta fayda var; bu ismini verdığım oyunlar has be has RPG oyuncuları olmakla beraber, bolca diyalog ve yüksek İngilizce gereksinimi istemektedirler. Bu aylık da bu kadar sevgili okur. Akılda birkaç tane daha oyun var, belki önumüzdeki aya da onları yazarım ama beni bilirsiniz, bir anda farklı bir konuya yönelebilirim. Malum bu arası çok fazla çizgi roman çıktı... ■

www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne okudam?

Aslında çok ama çok uzun zaman önce okumam gereken bir eseri sonunda tek seferde tükettim. Japonya'nın Edo döneminde yaşamış olan ve girdiği hiçbir savaşı kaybetmeyen, sonunda da kendisini bir dağa kapatılan ünlü savaşçı Miyamoto Musashi'nin Beş Çember Kitabını okudum. Kendisi, hayatının son yıllarında kaleme aldığı kitabında, savaş stratejileri üzerinde duruyor ama bu stratejiler aynı zamanda günlük yaşamımızda ve kendi hayatımızda da kullanabilecek konular olarak karşımıza çıkarıyor. Konfucyuşçu düşünceyle bezenmiş, bu dünyayı kendi evreninde çözümüş bir savaşçının yazdıklarını okuyunca beni çok daha iyi anlayacağınız.

Auto SHOW

TEST YILLIĞI 2011

www.autoshow.com.tr
www.autoshow.com.tr

bayilerde
09 AĞUSTOS 2011

95 modelin
YOL TESTİ

- ➡ ÖZEL TEST FOTOĞRAFLARI
- ➡ FABRİKA VERİLERİ
- ➡ ÖZEL TEST ÖLÇÜMLERİ
- ➡ SEDAN, HATCHBACK, SUV'LAR
- ➡ PREMIUM MODELLER
- ➡ BENZİNLİ VE DİZELLER
- ➡ HER MODELİN YAKIT TÜKETİM TESTİ SONUÇLARI



Donanım

iPad 2 çıktı, gidip yerinden aldık!

Cay, Rize'den; Findık, Ordu'dan; Elma, Amasya'dan; iPad 2, New York'tan alınır. Biz de üşenmedik ve özellikle iPad 2 almak için Central Park'ın köşesindeki Apple binasına sızdık. Güler yüzlü bir satıcı bulup "Sar oradan iki kilo iPad 2!" dedik. Malum, LEVEL dergisi artık LEVEL+ ile iPad'i olan okurların elinde, iPad'i olmayanların dilinde... Tabii ki geçtiğimiz Mayıs ayında LEVEL editörleri yine durduğu yerde durmadılar. Bazlarını bağlayan durmaz zaten. Editörlerden biri ABD'de, o Best Buy senin, bu Apple Store benim dolaşırken, LEVEL'in donanım

editörü Recep Baltaş da Abu Dabi'ye gitti. Okurlarımızı birinci elden bilgilendirmek için teknolojinin son harikalarını yerinde inceleyen Recep Baltaş, Arapların içinden anavatanına geri döndüğünde dünyanın dört bir yanından toplanıp öününe serilmiş son model ürünlerini inceleme işine giristi. Hızını alamayan Recep Baltaş, test merkezindeki arızalı ürünlerde bir bir tamir etmeye başladı; hatta bir ara kendini tamir işine kaptıran Recep'in, Hürriyet'in alt katındaki spor salonunda bozulan koşu bantlarını da tamir ettiği rivayet ediliyor.



102

iPad 2

Kimilerine göre oyuncak, kimilerine göre uzay teknolojisi.



104

MSI GT680

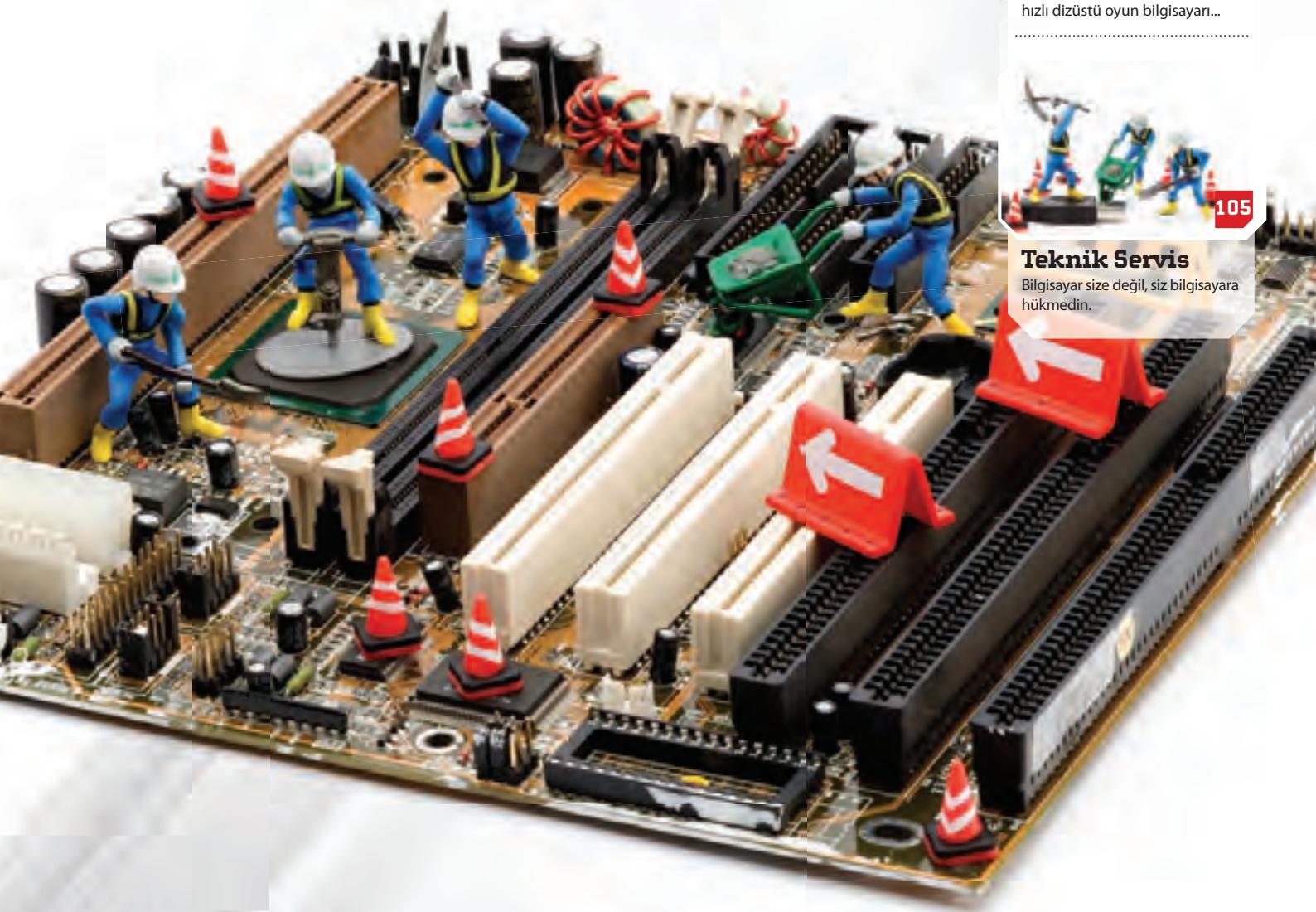
MSI'dan görüp görebileceğiniz en hızlı dizüstü oyun bilgisayarı...



105

Teknik Servis

Bilgisayar size değil, siz bilgisayara hükmedin.



Puanlama Sistemi

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



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



Apple iPad 2 32 GB Wifi+3G

Yeni oyuncuğumuz hazır

i Pad aramıza gelene kadar piyasaya binlerce tablet bilgisayar çıkmış, fakat hiç biri beklenenleri karşılamamıştı. Masaüstü bilgisayarlar için kullanılan işletim sistemini cep telefonuna uyarlamaya çalışıp "Başlat Menüsü"nü cebimize sokmayı amaçlayan düşünce, tablet dünyasında da başarısız olmuş ve ortaya kullanışız ürünlerden başka bir şey çalışmamıştı. Dokunmatik özelliğinden yararlanmak için bir kaleme ihtiyaç duyulan, elinizde 10 dakika tuttuktan sonra kollarınızı hissetmemenize neden olan ve dizüstü bilgisayardan tek farkı içerisindeki el yazısı tanıma yazılımı olan bu tabletlerin başarılı olması mucize olurdu. Dokunmatik özelliği tamamen parmaklarınıza için düşünülmüş olan iPad ise, teknolojinin de desteğiyle birlikte tablet bilgisayarların pil, ağırlık ve boyut sorununu aşarak adeta çığır açtı. Şimdije kadar piyasaya çıkan "tebletimi"ler gibi gövde ve ekran olmak üzere iki farklı birimden oluşmak yerine Apple'in diğer ürünlerinde de sık sık vurguladığı yekpare bir gövdeye sahip olan iPad, tabletlerin de artık taşınabileceğini gözler önüne serdi. iPad 2 ile birlikte ilk nesil ürünün birçok eksikini tamamlayan Apple, yine de iPad 3'ün öünü kapamamak için bazı özellikleri kendine sakladı. Peki, iPad ile devrim yaratılan firmanın yeni ürününde bizleri ne gibi farklılıklar bekliyor?

TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci:	1GHz Apple A5 Çift Çekirdek
Ekran:	9.7" 1024x768 piksel
Kablosuz:	WiFi 802.11 b/g/n, Bluetooth 2.1
3G Desteği:	UMTS/HSDPA/HSUPA
Kamera:	720p arka kamera, VGA ön kamera
Diğer:	GPS, Cayroskop, İkmeölçer, Işık Algılayıcı

Apple, yeni iPad 2 ile iyileştirecek ve güncelleyecek epeyce özellik bulmuşa benziyor. Her ne kadar ekran çözünürlüğü artmasa da ve USB 3.0 katılı, süper hızlı Thunderbolt bağlantısını göremesek de iPad 2'nin ilk iPad'e göre daha ince ve daha hafif olduğu dikkatlerden kaçmıyor. Bu bağlamda 8.8 mm kalınlığında olan iPad 2 artık %33 daha ince ve 600 gram ağırlığıyla da %15'e kadar daha hafif.

Sadece tasarım konusunda değil, performans konusunda önemli iyileştirmelere giden firma, iPad 2 ile artık çift çekirdekli bir işlemci sunuyor. Teoride iki kat daha hızlı olan bu işlemcinin oluşturacağı fark pratikte webde dolaşırken, film izlerken, görüntülü konuşmada, oyunlarda ve uygulamalar arasında geçişte kendini gösterecek. iPad 2'ye donanımı gözüyle baktığımızda ilk nesil iPad'e göre en büyük fark cihazın grafik performansında ortaya çıkıyor. Grafik yongasını da değiştiren Apple, yeni çok çekirdekli SGX543 ile artık oyuncular konusunda da söz sahibi olmak istiyor. Daha önce Apple ile Sony arasında taşınabilir oyun konsolları üzerinde büyük çekişmeler olduğunu görmüştük. Bu bağlamda oyun konusuna artık eskisinden daha fazla önem veren Apple, ileride uygulama mağazası ile oyun mağazasını birbirinden ayırmaya yoluna dahi gidebilir.

iPad 2'nin 3G bağlantılı sürümünü satın alacaklar için de bir değişiklik söz konusu. İlk iPad'de EDGE ve üç bant HSPA bağlantısı varken iPad 2'de EDGE'in yanında bu defa dört bant UMTS/HSDPA/HSUPA desteği olacak. Bu da demek oluyor ki iPad 2 ile artık internette sörf yapmak da daha hızlı bir hal alacak. Tabii ki söz konusu 3G olunca Apple görüntülü konuşmayı da göz ardı edemezdi. iPad 2 ile ön kısma bir kamera yerleştirilen firma, artık Face Time ile sevdiklerinizle -veya patronunuzla- yüz yüze görüşmenize olanak tanıyor.

iPad'in en çok eleştirilen yönlerinden biri de kamerasının olmamasıdır. iPad 2 ile bu konuya da el atan Apple, kullanıcılarla artık yüksek tanımlı videolar kaydetmeye ve yine yüksek kaliteli fotoğraf çekmeye olanak veren yeni bir arka kamera sunuyor. Bunun dışında üründe dikkat çeken bir başka yeniliğin de denge ölçer (Cayroskop) olduğunu görüyoruz. Söz konusu oyuncular olduğunda yaratıcı kullanım alanları olan denge ölçer, artık iPad 2 için oyun hazırlayanların emrinde. Son olarak iPad 2'nin oyuncular ve diğer uygulamalarda daha yüksek performans sunması için artık iki katı daha fazla, 512 MB RAM ile geldiğini belirtelim.

■ Recep Baltaş

Apple iPad 2 32 GB Wifi+3G



- + Daha ince ve daha hafif
- + Fonksiyonel Çift Kamera
- + Daha hızlı işlemci
- Çözünürlük iPad ile aynı

Fiyat: 999 \$ + KDV

İthalat: Bilkom

Web: www.apple.com

Puan: 8/10

Thermapak HeatShift 15"

Fansız soğutma mı olurmuş

Thermapak'ın patentli HeatShift teknolojisini kullanan dizüstü bilgisayar soğutucusu, içerisindeki soğutma kristalleri ile dizüstü bilgisayarların oluşturduğu ısını emerek azaltmayı amaçlayan bir ürün. Dizüstü bilgisayarların sıkılıkla yataktaki, kanepede veya dizlerin üstünde kullandığını düşündüğümüzde soğutucu fanların bu yerlerde kullanılmasının zor olduğunu fark ediyoruz. HeatShift ise çalışmak için elektrikte veya herhangi bir mekanik parçaya gerek duymuyor. Ürünün içerisindeki kristaller ısını emdikten sonra jel şeklinde eriyor ve emmiş oldukları bu ısını dağıtarak etkisiz hale getiriyorlar. Dizüstü bilgisayar kullanılmadığında veya soğutma işlemi sona erdiğinde erimiş olan jel tekrar katı hal alıyor. Yaptığımız testlerde 60 derecede çalışan dizüstü bilgisayarımızın ısısını 54 dereceye indirebilen ürün, patentli teknolojisinin işlevsellliğini kanıtladı. Çoğu dizüstü bilgisayarın soğutma için havayı alttan aldığı ayırtmasını da gözden kaçırmanın HeatShift, girintili çıkışlı yapısıyla dizüstü

bilgisayarın kendi soğutmasını da engellemiyor. Ürünün özellikle dizüstü bilgisayarlarınızın ısidan dizlerinizi yakmasına bir son vereceği kesin. ■ Recep Baltaş

- +Sessiz soğutma
- +Dizleri koruyan yapı
- +Hafif tasarım
- Çok etkili değil

Fiyat: 50 TL
İthalat: Aksoy
Web: www.aksoydisticaret.com
Puan: 7/10



TEKNİK ÖZELLİKLER

Uyumluluk:	15" dizüstü PC'ler
Soğutma:	10 dereceye kadar
Materjal:	İsı emici kristal
Kaplama:	Kadife, Nylon
Boyutlar:	13.8 x 0.4 x 11.8 inç
Ağırlık:	680 g

MSI N580GTX Lightning

Koltuğa yaslanma sırası sizde

Dünyanın tek GPU'lu en hızlı ekran kartı olma özelliğine sahip olan GTX 580 bu ay MSI ile Test Merkezi'meye konuk oldu. Firmanın ürettiği ekran kartları arasında en yüksek seviyeyi temsil eden Lightning serisine ait olan N580GTX Lightning, daha ilk bakışta soğutması ile dikkatimizi çekiyor. Bu bağlamda firmanın uzun zamandır beri kullandığı başarılı soğutma mimarisini Twin Frozr II'yi daha da geliştirek Twin Frozr III'e terfi ettiğini görüyoruz. Fanların pervane tasarımını değiştiren MSI artık %20 daha fazla hava akımı oluşturarak ekran kartının 21 derece daha serin ve 5.5 dB de daha sessiz olmasını sağlıyor. Yine 9cm'lik fanların altındaki alüminyum ızgaralarla da 8mm'lik normalden daha büyük olan ve firmanın SuperPipe adını verdiği ısı boruları eşlik ediyor. Bu yekpare soğutma bloğu sadece GPU'yu değil, diğer tüm bileşenleri de soğutuyor. Lightning'in bir diğer özelliği de hız aşırıtma için tasarlanmış olması. Bu bağlamda N580GTX Lightning'in, GTX 580'de 16 fazlı PWM tasarımını Dünyadaki ilk kullanan ekran kartı olduğunu da belirtmememizde fayda var. Yine bağımsız bellek güç mimarisinde, iki katı daha fazla akım kapasitesi sunan bakır MOS ve mümkün olan en iyi güç gereksinimi için de Proadlizer yongası kartın diğer özelliklerini arasında. Proadlizer yongasını biraž daha geniş ele alacak

olursak, NEC tarafından geliştirilen bu yonganın, anakart ve ekran kartlarında yer alan yüksek hız geçiş devrelerinin oluşturduğu paraziti etkin bir biçimde filtrelemek için gerekli olan kapasitörlerin sayısını azaltmak için tasarlandığını söyleyebiliriz. Çok düşük empedanslı kapasitörler açısından oluşan bu yonga, ek güç tüketimine neden olmadan oluşan paraziti bertaraf ediyor. Bu denli kaliteli bileşenleri ve soğutuması olan N580GTX Lightning'i hız aşırıtması yapmamak olmazdı. Karttan mümkün olan en yüksek performansı elde etmek için firmanın AfterBurner II yazılımını çalıştırık ve saat frekans hızlarını yükseltmeye başladık. Halihazırda stok GTX 580 modellerden yüksek olan kartın çekirdek frekansını 950 MHz'e bellek, Shader frekansını

1900 MHz'e ve bellek frekansını da 4600 MHz'e yükselttik. Sonuç olarak Full HD çözünürlükte CoD: MW2'de 200 FPS değerini veren kart artık 225 FPS sonucunu vermeye başladı. Yine 3DMark11 skoru da 6500'den 7200'e yükseldi. Sonuç olarak satın aldiktan sonra uzun süre arkaniza bakmayacağınız N580GTX Lightning ile Full HD oyun keyfi artık çok rahat. Tek yapmanız gereken koltuğunuza yaslanmak.

■ Recep Baltaş

Fiyat: 649 Dolar + KDV
İthalat: Datagate, Mascom, Penta
Web: www.tr.msi.com
Puan: 9/10





**Editörün
Seçimi**

MSI GT680-SSD

Dünyanın en hızlı notebook'u



O yuncular son zamanlarda -özellikle de- SSD disklerin performansta ne gibi bir fark oluşturduğunu merak ediyorlar. İşte tam bu noktada ofisimize konuk olan MSI'nın GT680-SSD oyuncu bilgisayarı, bu farkı gerçek anlamda hissetmenizi sağlayacak bir ürün. Sahip olduğu 128 GB'lık Intel SSD ile yaklaşık 10 saniyede sıfırdan Masaüstü'ne gelebilen GT680-SSD, oyunların yüklenmesinde de -oyunu kurduğunuz ortama bağlı olarak- en az iki kart fark yaratıyor. GT680-SSD'nin avantajlı olduğu bir başka nokta, her oyunda yer alan bölümler arası yüklemeler. SSD'nin 0.1 milisaniyelik erişim hızı ve saniyede 150 MB'ın üstündeki okuma performansıyla yeni bölmüler yüklenirken PC başından kalkıp kahve makinesine yönlemenin gerek kalmıyor. Tabii ki SSD sadece oyunlarda kendini belli etmiyor. Programları kurarken artık çok daha hızlı geçişler mümkün oluyor. PhotoShop gibi, açılırken yüzlerce

eklenen yükleyen ağır yazılımlar dahi "Solid State Disk"ler sayesinde saniyeler içinde kullanıma hazır hale geliyor. Peki, MSI GT680-SSD tüm bunların yanında oyunculara başka neler sunuyor.

MSI'nın öncelikle ekran konusunda oyunculara Full HD çözünürlükli ve LED arkaya aydınlatmalı bir ekran sunduğunu görüyoruz. Hem RTS, hem de FPS oyunlarında çok daha geniş bir görüş alanına sahip olmanızı sağlayan bu ekranla daha en başta oyuna 1 - 0 onde başlıyorsunuz. Tabii ki bu ekranda 1080p filmleri izlemenin keyfi de ayrı bir konu. GT680'in 2.0 GHz hızında çalışan ve Turbo Boost ile 2.9 GHz'e kadar çıkabilen yeni nesil Sandy Bridge i7-2630QM işlemcisi, dörtü sanal olmuş üzere sekiz çekirdeğle performans ihtiyacını fazlaıyla karşılıyor. Eğer "Bu performans bana yetmez!" diyorsanız da sorun değil. Ürünün üzerindeki Turbo tuşuna bastığınızda Turbo Drive Engine+ devreye giriyor ve sisteme daha fazla güç vererek işlemci ve ekran kartını, sistem

kararlılığınından en ufak bir ödün bile vermeyecek overclock ediyor. Bu işlemenden sonra sistem normalden fazla ısınacak diye bir derdiniz de olmuyor zira MSI, bunun için de bir Fan Boost tuşuna sahip. Tek tuşla fanların hızına kolayca hükmenebilirsiniz.

GT680 ise nispeten yumuşak kenarları, kırmızı hatları ve peteği andiran tasarımla oyun bilgisayarları arasında rakiplerini gölgede bırakan bir ürün. Güç tuşunda kalkan ve touchpad'inde üçgen Assassin's Creed simgesi olan GT680, kırmızı etiketli WASD ve yön tuşlarıyla da farklı bir hava yaratıyor. Üründe birlikte Assassin's Creed II DVD'si, taşıma çantası ve oyuncu mouse'u geldiğini de belirtelim. Söz konusu tasarım olduğunda, ürünün üzerindeki hoparlörlerden de bahsetmemizde fayda var. Baştan aşağıya elden geçirilmiş bir ses teknolojisiyle gelen bu

oyun canavarı, Dynaudio ve DTS Surround Sensation ile ses konusunda bizden tam not aldı. MSI'nın oyun performansına da göz atmadan geçmiyoruz. GTX 460M ekran kartıyla gelen canavarın üstünde ilk saldığımız oyun DirectX 11 destekli S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat. Full HD çözünürlükte 62 fps ile oyunu cerez niyetine yapıyor MSI. Bir sonraki oyumuz olan FarCry 2 de Full HD çözünürlükte ve Ultra ayarlarında 40 fps ile gayet akıcı. Sistem katılı Metro 2033'ü da 1080p kalitesinde 30 fps ile oynatabilen GT680, Mafia II'de de en yüksek ayarları açmamıza izin verip oyunu 50 fps ile oynatarak bizden tam not alıyor. Son test ettiğimiz Crysis 2 ise yüksek ayarlıda saniyede 50 fps ile yine çok eğlenceli bir biçimde oynanabiliyor. ■ Recep Baltaş

MSI GT680-SSD



+ Yüksek oyun performansı

+ USB 3.0 desteği

+ SSD

+ Zengin kutu içeriği

Fiyat: 2249 \$ + KDV

İthalat: Penta

Web: www.penta.com.tr

Puan: 9/10



Teknik Servis

S: Elimde Windows 7 Ultimate var. Acaba 32 bit mi iyi, 64 bit mi? Ve aralarındaki fark nedir? Volkan Yılmaz

C: 64 Bit hem 4 GB ve üstü bellek destekler hem de daha güvenlidir. Ayrıca Windows 7, 64 Bit olarak yazılmıştır. 32 Bit sürümü ise derlemedir. Yani 64 Bit daha stabil ve iyi çalışır.

S: Benim optik sürücü bilgisayarımda görülmüyor. Ayrıca aygit yöneticisinde de görülmüyor, takılan DVD'leri okumuyor. Bazen kendiliğinden bilgisayarıma geri geliyor ama geri kalan zamanda yok. Son iki üç haftadır mavi ekran alıyorum bunun ile bir ilgisi var mı? Ayrıca format atsam sorun düzeller mi? Ramazan

C: Bu güç tüketimiyle ilgili bir durum olabilir, DVD sürücü yerinden çıkış da olabilir. Sürücünün tuşuna bastığında açılıyorsa ve DVD'yi taktığında aygit yöneticisinde çıkışyorsa DVD sürücü güç tasarrufu için kapatılıyor demektir. Bu düzüştü bilgisayarlarda olabilecek bir durum. Format atmana gerek yok ve mavi ekran hatasının bununla ilgisi olduğunu sanmıyorum.

S: Ben geçenlerde bir bilgisayar topladım. İki tane sorum olacaktı. USB 3.0'lar çalışmıyor, neden olabilir? BIOS ayarlarına baktım devrede görüneniyor. Appcrash

hatası alıyorum bazen, bunu nasıl halledebilirim? Çağatay Ercan

C: USB 3.0 sürücüsü yüklü değilse çalışmaz. Windows 7 USB 3.0 için doğrudan destek vermiyor. Sürücüyü anakartına ait destek sayfasından indirmen gereklidir. AppCrash hatası genelde eski tip sürücüler ve programlardan kaynaklanıyor. Sisteme kurduğum eskiden kalma çop programları kaldırır. Program arşivi yapma ve programlarını sürekli güncel tut. Eski Anti-Virüsler yazılımlarını kurma ve yine anakart CD'sinden de kurulum yapma zira bunların hepsi eskimisti.

S: Merhaba benim Asus K52JC modeli bir notebook'um var. Nvidia Optimus özellikle, Intel i5 işlemci, Nvidia Geforce 310M CUDA 1GB ekran kartı ve birde Intel tümleşik. Sorunum; ekran kartı ile ilgili bir hafta önce mavi ekran aldım ondan sonra Nvidia denetim masası vs. kayboldu tekrar aktif edemedim. Sürücüyü tekrardan kurmayı denedim lakin her denememde şöyle bir uyarı aldım "NVIDIA kurulum programı mevcut donanıminızla uyumlu bir sürücü bulamadı. Kurulum programı şimdilik kapanacak.", aygit yöneticisinden de baktım orda da gözükmüyor kart. Sadece Intel tümleşik olan gözükmüyor. Berk Özergün

C: Öncelikle bilgisayarın şarja takılı olsun. Sonrasında bir BIOS güncellemesi yap. Sonrasında

Aygıt Yöneticisinde yeni donanımları taraması için tazele butonuna tıkla. Ayrıca Intel Yonga Seti Sürücüsünü de kurmayı unutma. Son olarak sürücüyü bir de Asus'un sitesinden indirmeyi dene.

S: Ben Intel Core i5-2500K işlemcili, MSI P67A-GD65 anakartlı, 8 GB GSKILL Ripjaws DDR3 1600 MHz CL9 bellekli, 750 Watt'lık güç kaynaklı bir sistem toplayacağım. Grafik kartı olarak AMD Radeon HD 6990 düşünüyorum. Ayrıca PhysX desteği sağlayabilemek için GTX 460 almayı düşünüyorum. Anakartım destekler mi, güç kaynağım yeterli olur mu? Güç kaynağım yetersizse kaç Watt'lık bir güç kaynağı almalıyım? Yener İldan

C: HD 6990 almanız pek tavsiye etmem zira verdığın paraya karşılık alacağın performansa dejmeyeceği bir kart, aynı durum GTX 590 için de geçerli. Onun yerine HD 6970 almanız tavsiye ederim. PhysX desteği sunan oyunların sayısı sınırlı ve abartıldığı kadar büyük bir fark sunmuyor. İllia bu destek olsun dersen evet GTX 460 takabilirsın. PhysX için. Güç kaynağı da yeterli olur.

S: Dün PS3 aldım, PlayStation network'a girmeye çalışıyorum, bir türlü bağlanamadım. Ne dedeniysem olmadı. 3 - 4 gün daha giremezsem geri iade edeceğim. Yardımcı olursan sevinirim. Türkiye ve ABD ►

► olmak üzere iki tane kullanıcı açtım fakat hiç birinde giremiyorum yaklaşık 5 - 6 saatten beri uğraşıyorum, çıldırmak üzereyim. İsmail Boncuk
C: Sevgili İsmail sana iki haberim var. Biri iyi, biri kötü. Önce iyi haberden başlayalım. Şanslısun ki PS3'ünü PSN hack'lendikten sonra aldın. Bu sadece kredi kartı bilgilerin ve şifrelerin çalınmadı. Kötü haber ise PSN Mayıs ortasına kadar açılma-yacak gibi zira Sony'nin sunucuları hack'lendi ve 70 milyondan fazla kişinin kişisel bilgileri çalındı. Sana tavsiyem PS3'ü iade et ve Kinect'li XBOX 360 Slim al.

S: Benim 6 GB RAM, Intel Core i7-870 İşlemci, 2GB ATI HD6750 Ekran Kartı (1 GB DDR5 Ayrılmış Bellek), 1 TB hafıza özellikli bir bilgisayaram var. Sizin dergilerinizi her ay donanım sorularına bakıyorum, hep ekran kartı modelleri öneriyorsunuz ama hiç HD 6750 ekran kartını görmemiş. İçime bir şey doğdu acaba kötü bir ekran kartına mı sahibim diye. Acaba sizin görüşünüz nedir? Ertan Değer

C: Öncelikle "2GB ATI HD6750 Ekran Kartı" derken ne demek istediğini anlamadım. DVD'den Sabit Diske Recep Balta'sı her ay takip ediyorsan ekran kartında belleğin ömensiz olduğunu biliyorsundur. Yani o kart 2 GB olmuş, 4 GB olmuş, değişen bir şey yok maalesef. Ekran kartının performansı fena değil. Ama kötü olan ekran kartın değil, bilgisayarının markası. Sanırım marka PC aldın. Bir dahakine dergiyi daha iyi okumanı ve marka bilgisayarlardan uzak durmanın tavsiye ediyorum.

S: Ekran kartının soldan ikinci rakamının yüksek olmasını öneriyorsunuz. Bu durumda soldan ikinci rakam oyun performansını gösteriyor diye düşünüyorum. Peki diğer rakamlar neyi belirtiyor? Mesela soldan üçüncü rakam soğutma performansını mı gösteriyor? Yoksa diğer rakamlar böyle bir bilgi vermiyor mu? Oğuzhan Özçelik

C: Soldan ilk rakam kartı neslini gösteriyor. Şu anda AMD'den son nesil kartların soldaki ilk rakamı 6 iken Nvidia'da bu rakam 5. Soldan üçüncü rakam da performansı gösteriyor fakat bu ikinci kadar önemli değil. Mesela HD 5770, HD 5750'den daha hızlıdır.

S: Benim Win 7 64bit bilgisayaramda tahminimce malware/spyware/virus tarzi bir şey var ve bazı sitelerin videolarını açmamla ilgili sıkıntılardan şikayetim var. Ve bütün "browser"larında aynı mesajı alıyorum "get the flash player". Bu sorunu çözmemde yardımçı olabileceğiniz bir öneriniz var mı? Bir de lütfen bana PC'yi çok fazla yavaşlatmayan ama korumada da kötü olmayan iyi bir anti virüs programı önerin. Yaşas olmasın diye de korumasız kalmak istemiyorum. Yardımcı olursanız çok sevinirim. Ceyhun Alp
C: PC'de zararlı varsa Kaspersky Rescue Disk veya Norton Bootable Recovery CD ile taratın. Aksi takdirde zararlıyı bulmanız zor. Ücretsiz koruma derseniz MSE veya Panda Cloud tavsiye edebilirim. Bu arada tarayıcı olarak bir de Chrome deneyin. Ben onu kullanıyorum ve Flash kendi içinde geliyor.

S: Yaza bir tablet bilgisayar almak istiyorum ve android olmasını istiyorum. Exper EasyPad P10AN02 için "iPad den sonra test merkezimize giren en iyi tablet" diye bahsedilmiş. Ben açıkçası Exper'in kalitesine pek güvenmiyorum ama Galaxy Tab'e göre de fiyatı çok çok daha iyi. Bu fiyat farkı niçin bu kadar fazla? Cem Bayraktar

C: Exper'i ben test ettim ve gayet başarılı buldum. Zira cihazı Exper üretmiyor, kaliteli üretim yapan bir firmadan fason alıp marka basıyor Ama yaza kadar daha çok şey olacağı için biraz daha bekle derim. Samsung'un yeni tabletleri gelecek ve iPad 2 artık satışta. Biraz daha beklemekte fayda var.

S: Dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum. İki seçenek arasında düşünmekteyim: Asus G53SW, MSI GT680. Hangisini alsam daha iyi bir karar vermiş olurum? Daha önce kullanmadığım çok kişinin elinde de görmediğim bir marka olan MSI konusunda da tereddüt ediyorum... Bu ikisi arasında hangisini seçmeliyim? bir ikincisi olarak bunların dışında notebook olarak ne önerilebilirsiniz? Ümit Ertugrul

C: Şimdi kontrol ettim. Asus'un yeni modeli 3.3 Kg yazıyor. Bu durumda MSI'dan 200 gram daha hafif. Fakat MSI'da disklerden biri 128 GB'lık Intel SSD. Bu yüzden açılısta ve oyuncular yüklenirken çok fark ediyor. Biraz daha sabredersen MSI'nın GX680 modeli de gelecek ve bu modelde daha yeni bir ekran kartı yer alacak: GTX 560. Yine GX 680 ile MSI'nın çift SSD kullanması gibi durumları var. Bu durumda performans doruk yapacak tabii ki. Şu anki modelde de RAM miktarı MSI'nın daha yüksek. Fiyat da SSD'ye göre gayet makul. Yalnız 3D istiyorum dersen Asus'u tercih etmelisin. Fakat 3D ile ürün oyuncularda biraz zorlanabilir.

S: Bize Toshiba'nın 40SL733G modeli bir LED TV var. Ben bu TV'ye benim şimdilik olan PC'yi takıyorum d-sub kablusuyla. Sonra ekran çözünürlüğünü 1920x1080 yapıyorum ve ekran kararlıyor. "Desteklenmeyen video formatı" diye bir hata çıkıyor. Bir oyunu da aynı çözünürlüğe ayarlıyorum aynı hata tekrar çıkarıyor. Bu neyden kaynaklanıyor? TV'de Full HD diye geçiyor. Mustafa Can Bolet

C: Öncelikle 8400 GS gibi bir bakkal kartı ile Full HD oyun oynamayı unut. Aldığın hatanın nedeni tazeleme oranından dolayı kaynaklanıyor olabilir. Eğer TV 60 Hz'den fazlasını desteklemiyorsa ve sen de PC'den 85 Hz veriyorsan bu hatayı alman doğal. Ayrıca neden VGA'dan bağılıyorsun HDMI veya DVI varden?

S: Bilgisayaram herhangi bir oyunu oynarken önce birkaç kez oyunu simge durumuna getiriyor eğer oynamaya devam edersem bilgisayar kendini kapatıyor. Bunun sebebi nedir? Sistemim: Windows 7 32-bit, AMD Athlon 64x2 Dual Core Processor 4000+, 2 GB RAM, ATI Radeon HD 4670.

C: Ekran kartını söküp kontrol et. Fanı bozulmuş olabilir, tozlanmış olabilir veya termal macunu kurmuş olabilir. Bu durumda kart oyuncunun grafiklerini kaldırır. Ayrıca sürücüyü de güncellemeyi dene. Son sürüm Catalyst 11.4.

S: nVidia'nın son sürücüsünü yüklediğimde kullanıcılarla 'UpdatUser' diye yeni bir profil oluşturuyor. Silmek istiyorum ama silmemiyorum bunun nVidia ile bir alakası var mı ya da kötü bir şey mi? Virüs ya da Trova atı? Yiğit Sarıkhan

C: nVidia'nın yeni sürücülerini otomatik güncelleştirme bilgisi özellikle geliyor. Mesela sürücünün yeni bir sürümü çıktıığında sistem siz otomatik olarak bilgilendiriyor. Fakat bu sistem, bilgisayarınızda UpdatUser adında bir klasör oluşturuyor. Bu klasör zararlı değildir ve hiç bir sorun teşkil etmez.

S: Ben Sims 3 oynarken bazen bilgisayar kapanıyor. Yani oyun donuyor ve birkaç saniye sonra mavi bir ekran çıkarıyor ve bilgisayar yeniden başlıyor. Dell Inspiron N5030, 2.3 GHz, 2 GB RAM, Mobile Intel 4 Series ekran kartı. Sorun nedir acaba?

C: Sorun ekran kartının olmaması. Bilgisayarında bir ekran kartı yok. Bunun yerine basit bir dahili GPU var. Bu GPU da doğal olarak Sims 3 gibi bir oyunu kaldırıramıyor ve isniyor. Sonunda da mavi ekranla birlikte sistem pes ediyor. Oyun oynamak istiyorsan buna uygun bir dizüstü PC almalısın.

S: Bir notebook kullanıcısıyım. Bilgisayaramda GTA 4 ve Crysis 2'yi tam performansta oynamak istiyorum. Oyunların sistem gereksinimlerine baktığında bilgisayarımın bu oyunları kaldırması lazım geliyor. Bu sorumu bir çok forum sitesinde paylaşım ve hepsinde bana XP'ye geçmem önerildi. Bilgisayarımın özellikleri şunlar: 4 GB RAM Intel Core 2 Duo 2.20 GHz TI Radeon 4330. Yunus Emre Taşkin

C: Sevgili Yunus, bilgisayarının bu oyunları kaldırığındınerden çekardin? Ekran kartın HD 4330 ve soldan ikinci rakamı 3! O forum sitelerinde sana XP'ye geç diyecek kadar bilgisayar bilgisinden yoksun kişilere de, boş tavsiyelerde bulunacaklarına, açıp bir LEVEL okumalarını tavsiye edebilirsin mesela. Her zaman diyorum soldan ikinci rakam! Crysis 2 oynamak için en az HD 5650 gereklidir.

S: Ben bilgisayaramda Assassins Creed II oynarken bir anda donmaya başlıyordu. Sonra oyundan çıktıım bir bilgisayarıya götürdüm (Bakkal olmadığımda düşündüğüm biri). Yaklaşık iki hafta sonra bilgisayarı geri aldığımmda bana "Anakart ekran kartını görürüm" gibi bir şeyler dedi. Bana farklı bir ekran kartı taktığını onunla da oyun oynayabileceğini fiyatının da yaklaşık 80 TL olduğunu söyledi. Ben hemen reddettim ekran kartını takıp kasamı geri vermesini söyledi. Öyle de yaptı. Şu an hala ekran kartsız kullanıyorum; ama mesela Game Booster programında sistem özelliklerine girince ekran kartı olarak 8500 GT'yi gösteriyor. Maalesef masaüstünden özellikle girerek bağıdaştırıcı sekmesine tıklayınca ekran kartının olmadığını gösteriyor. Bu duruma nasıl çare bulabilirim. Sistem özelliklerim: Asus M2N-X Plus, AMD Athlon X2 Dual Core Processor 5200+, 2 GB RAM, Windows XP Professional. Ali Selim Can Duman

C: Öncelikle 8500 GT ekran kartı çok vasat bir kart. Bu kart oyun oynamak için değil, HTPC'lerde video oynatmak için tasarlanmış bir kart. Bakkal olmadığımda düşündüğüm biri Bakkal'ın ta kendisi. Öncelikle PC'yi kapat ve VGA kablosunu anakarttan çıkarıp ekran kartına tak. Sonra bilgisayarı yeniden başlat bakalım ekran kartın gerçekten olmuş mü? Tabi bundan önce vasat ekran kartının üzerindeki tozları temizlemeyi de unutma. Şansın varsa o vasat kartın üzerinde bir fan vardır. Kartın çalışıyorsa ve fanı yoksa bir fan koy altına. Böylece idare edersin, tabi yeni bir kart alana kadar. Kart bozuksa da sorun değil. Sisteminde zaten dahili bir ekran kartı var ve modeli NVIDIA GeForce 6100. Bu kart senin 8500 GT'nin yerine bir süre idare eder. Sen de bu esnada yeni alacağın HD 5670 için para biriktir. Son olarak şu XP'ye elveda deme vakti çoktan geçiyor... ■

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

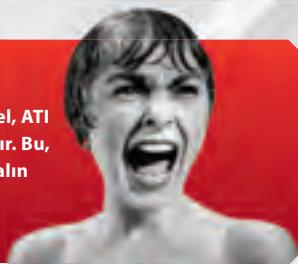
En Saçma Donanım Soruları

S: Abi ben AMD sistemimde nVidia ekran kartı kullanmak istiyorum. Bazıları diyor ki performans düşüklüğü yaşarsın sıkıntılı olur diyorlar. Fakat üst düzey oyuncuların kimisi AMD Phenom II X6 ya

GTX 570 takıyorlar. Biliyorum bu sorulara kıziyorsun ama bazı bakkallar kafamızı karıştırıyor.

C: Bakkallar her zaman ürünlerini satmak için yalana başvuracaktır. Ama

her zaman dediğim gibi AMD, Intel, ATI ve nVidia her zaman uyumlu çalışır. Bu, seni kandırmaya çalışan bir bakkalın dediğine değil, yasalarla korunan kararlara bağlıdır.



Sistem Gereksinimleri



Brink

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista SP2 / Windows 7 SP1
İşlemci: Intel Quad Core i5 / AMD Phenom II X4
Bellek: 3 GB RAM
Sabit Disk: 8 GB boş alan
Ekrان Kartı: TI Radeon HD 5850 / nVidia GeForce GTX 460



DiRT 3

İşletim Sistemi: Windows Vista / Windows 7
İşlemci: AMD Phenom II / Intel Core i7
Bellek: 4 GB RAM
Sabit Disk: 15 GB boş alan
Ekrان Kartı: AMD Radeon HD 6750 veya üstü



Mount & Blade: With Fire and Sword

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista SP2 / Windows 7 SP1
İşlemci: 2.1 GHz veya üstü
Bellek: 4 GB RAM
Sabit Disk: 900 MB boş alan
Ekrان Kartı: AMD Radeon HD 2000 serisi / nVidia GeForce 8000 serisi



The Witcher 2: Assassins of Kings

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 Windows / Windows Vista SP1
İşlemci: Dört çekirdeklı Intel veya AMD
Bellek: 4 GB RAM
Sabit Disk: 16 GB boş alan
Ekrان Kartı: ATI Radeon HD 4850 / nVidia GeForce GTX 260

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel P55 / AMD 8XX PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel P67 / AMD 890 Yonga Seti [SATA 3.0 / USB 3.0]
İŞLEMÇİ	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Athlon II X2, X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4 / X6-Black Edition
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1333-1600 6x2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 [DirectX 11]	Radeon HD 5750 /HD 5770 / GeForce GTX 550	AMD HD 6970 / 6990 - GeForce GTX 590
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2x 1 TB [RAID 0/1] / 64 GB SATA III SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA [Çift Katman]	Super Multi DVD-RW SATA [Çift Katman]	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

L.A. NOIRE

Bana sadece doğruluğu söyleyeceğine dair yemin et

Sevgili dostlarım, hoş geldiniz. Bu ayki Rehber bölümümüzde, son zamanların en iddialı yapımlarından biri olan... Ya böyle bir insan olsaydım ey okur? "Miy Miy" anlatıp dursaydım standart cümlelerle... Hiç bana yakışır mıydı? Hiç bunu hak ettiğinizi düşünür müydünüz? Ben olsam "Aaaeeeh, yine Tuna mı yazmış; yirt at sayfayı!" derdim.

İşte böyle bir insan olmadığım için size şimdiden çok eğlenceli bir rehber sunacağım. Her tarafı şaka dolu, sıfır bilgi içeren... Bakın böyle olsaydım da iyi olmazdı. O yüzden ne yaptım, beynimin şaka yapan sağ lobu ile ciddi takılan sol lobunu harmanladım, birbirine kattım ve bu rehberi yazarken bana eşlik etmesi için masanın üstüne koymudum. Bakın sonuç ne oldu... ■ **Tuna Şentuna**

Şehirde birkaç adım

Bildiğiniz üzere L.A. Noire'in oynamasını birkaç bölüme ayıralım. Yayan dolaşım, araçla dolaşım, silahlı çatışmalar ve soru bölümü.

Yaya olarak Los Angeles'ta nasıl bir duruş sergilediğimize bakalım öncelikle. Eğer daha önce herhangi bir GTA oyununu oynadıysanız (İlk ikisi sayılmaz...), karakterinizin hareketleri size son derece tanıdık gelecektir. Karakterimiz Cole Phelps, analog stick'ı itelediğinizde varyasyonlar olarak yürüyor. Koşmasını istersek R2 veya RT tuşlarını kullanıyoruz. Koşmak Phelps'i yormuyor ve dilerseniz şehrin en başından sonuna kadar koşabilirsiniz.

Şehirde durup dururken yaya olarak dolaşmanın pek anlamı yok ve karakterinizi yürütmeniz gereken yerler genellikle olay mahallisi ve soruya cekeceğiniz insanların evleri oluyor. Evlere adım attığınızda karakteriniz birtakım eşyalarla etkileşime geçiyor ve bundan fazlasını yapmayı da reddediyor. Yani durup dururken kenarda duran sandal耶eyi alıp duvara çalamıyorsunuz. (Zaten deli derlerdi.)



Benim küçük arabam

Yine GTA'da olduğu gibi oyundaki her türlü aracı kullanmamız mümkün. Hayır, boşu boşuna bir askeri üs aramayın, tanka veya helikoptere binme imkanımız yok. (O yillarda helikopter var mıydı ki...) Genellikle kendi aracımızı tercih edeceğimiz oyunda, aracımız fazla hasar alıp yürümez hale gelirse başka araçlarla da geçiş yapabiliyoruz. Şanslıysak, kendi aracımızdan daha hızlı olanını bulmak da mümkün.

Araç kullanımı çok kolay. Yine analog stick yardımıyla yönlendiriyoruz aracımızı lakin görüyoruz ki araçlar biraz anı hareketler yapabiliyor. Eğer hızınız fazlaysa NFS'deki iki aracın arasından geçmeye çalışmıyor zira kaza kaçınılmaz olabiliyor.

Aracın fren kontrolünün yanında R1 veya RB tuşlarıyla çalıştırılan el freni kontrolü de bulunuyor. El freniley dönüş yaptığınızdaysa araba bir hayli savruluyor ve toparlamak güç oluyor; çok ihtiyacınız olmadığından kullanmayı derim.

Polis arabalarını kontrol ederken sirenini çalıştırma da mümkün. Bu siren sizi fark eden araçların yoldan çekilmesini bir ölçüde sağlıyor ama bazı sıyrırlar, yoldan çekilmeyi reddediyor ve son hız kaçmaktadır bir suçluyu yakalamanızı engelleyebiliyor.



Bırak silahını!

Biraz "çakma" olarak nitelendirebileceğim çatışma sahneleri, oyunun çok monoton olmaması ve diyaloglarla oyunun boğulmaması için oyuna eklenmiş gibi geldi bana ama olsun, bu bölümleri oynamak da zevkliydi.

Silahlı çatışmalara ne zaman giriyoruz, bir bakalım... Öncelikle senaryo gerektirdiğinde silahlı çatışmalara giriyoruz. Karakterimiz her zaman yanında, cephane problemi olmayan bir tabanca taşıyor ve düşmanlarımız belirdiğinde, onları etkisiz hale getirmek için de gayet etkili oluyor.

Ekranın sol alt kısmındaki ufak haritada kırmızı noktalar belirdiğinde anlayın ki birlileri size ateş etmek için hazırlanmış ve belki de ateş ediyor bile. Silahlar kiminden çıktıktan sonra kontrollerde bir değişim oluyor ve karakteriniz L2 veya LT tuşıyla hedef alıyor, R2 veya RT ile de ateş ediyor. Hedef noktasını sadece ufak, beyaz bir nokta gösteriyor fakat düşmanlarınız geri zekâlı gibi davrandığı için onları vurmaktak bir zorluk çekmiyorsunuz. Her türlü aksiyon oyundaki olduğu gibi burada da düşmanlarınızı kafasından vurmak, onlardan tek vuruşta kurtulabilmenizi sağlıyor.

Bazı düşmanlarınız makineli veya pompalı tüfeklerle size ateş edebiliyor. Cole Phelps de sıradan bir insanoğlu olduğu için kurşunlara fazla dayanamıyor. Dolayısıyla, her türlü çatışmada R1 veya RB tuşıyla bir yerlerde siper almanız gerekiyor. Eğer "Aim Assist'i açık tutuyorsanız, siperden çıktığınızda hedef noktası direkt olarak düşmanının üstüne geliyor ve size de onu vurmak için sadece ateş etme tuşuna basmak kalmıyor.

Karakteriniz çatışmalarda sadece tek bir silah kullanmak zorunda da değil. Düşmanlarından düşen silahların tümünü ele geçirip aynen tabancasındaki sınırsız cephane gibi, cephane sıkıntısı olmadan kullanabiliyor. Pompalı tüfek yakın mesafede çok etkiliyken, uzun mesafede kullanıldığından bir tabanca kıvamında çalışıyor. Makineli tüfekse her anlamda çok sık bir silah.

Çatışmalarda düşmanlarınızı tek tek vurmanın yanında, etraftaki varillere de yönelebiliyorsunuz. Böylece bir grup düşmanı tek bir atışla patlamanın içine çekmeniz mümkün olabiliyor. (Sinema setindeki görevde bu varillere dikkat edin.)

Olay mahalli

Bir cinayet işlendiğten sonra soluğu hemen olay mahallinde alıyoruz. Olay mahallin polisler tarafından çevrelentiği için kimse delilleri bozamıyor ve tüm deliller alfabetik olarak işaretleniyor.

Olay mahalline vardıkten hemen sonra ilk önce olay mahallindeki doktorla konuş. Size cinayetin nasıl işlendiği konusundaki ilk ipuçlarını o veriyor. Ardından cesedi inceleyin. Karakteriniz cesede yaklaştığında, cesedin birkaç kısmına bakılmasına olanak veriliyor. İki eline birden bakılabilir, yüzünü inceleyebilir veya bir kıyafet giyiyorsa bunun ceplerine göz

atabilirisiniz. Eğer maktulün bir bölgesinde dikkat çeken bir durum varsa gamepad'de bir titreşim oluyor ve X veya A tuşıyla bu bölge yakınlaşabiliyorsunuz. Bu durum gerçekleştiğinde, her zaman yeni bir ipucuna kavuşuyorsunuz.

Olay mahallinde cesedin yanında incelenibilecek, cinayetin geride bıraktığı izler neticesinde birkaç tane daha bölge oluyor. Bunlara da yaklaşmak ve incelemek durumundasınız ve genellikle her birinden bir ipucu çıkarıyor; hatta bazı ipuçlarını almazsanız, oyun ilerlemiyor ve bir şeyleri eksik yaptığınızı anlıyorsunuz.



Sorgu

Suçlu adayı olarak gördüğümüz arkadaşları sorguya çekmeden önce, bundan bir önceki aşamaya göz atalım. Birçok görevde, birilerini ararken onlara ya rast geliyoruz ya da nerede olduklarını bilerek oraya hareket ediyoruz. Onlara adlarıyla seslendirdiğimiz andaysa ipler kopuyor ve bir kovalamacaya başlıyor. Suçlu olduğunu düşündüğümüz kişi içinde, biz arkada, koşmaya başlıyoruz. Burada oyun bize bir hayli yardımcı oluyor ve genelde karakterimizi sadece suçlunun peşinden koşmaya yönlendirmek yeterli oluyor. Şayet ki karakterimiz koşarken, elinde silahını tutuyorsa önmüzdeki adamı durdurmak için uyarı atışı yapabiliyoruz. Ne var ki genellikle bu kaçış sahnelerini sonuna kadar oynamamız için silah kullanımına izin verilmiyor.

Ve zanlıların sorgulanmasına geldik. Oyunun en önemli ve büyük kısmı, sorgular ve bu sorgular her türlü yerde gerçekleştirilebiliyor. Aslında sorgu durumunu, "soru sorma" olarak genelleyebiliriz oyun için; çünkü bir barmene de

soru sorma şeklimiz aynı, suçlu olduğundan emin olduğumuz bir adama da.

Sorgu başladığında karşımızdaki kişiye ilk sorumuzu yöneltiyoruz. Soracağımız sorular, bulduğumuz ipuçları neticesinde ortaya çıkıyor ki olay mahalli incelemesini de yine bu sayfalarда bulabilirsiniz. Soruya yanıt veren karaktere cevaben üç şikkimiz var. Eğer söylediklerine inanırsak "Truth" u, söylediklerinde eksikler olduğunu düşünüyorsak "Doubt" veya yanal söyleşiden eminsek "Lie" i seçiyoruz. Lie seçenekini seçtiğimizdeye zanlı bize, neye dayanarak onun yanal söylediğini düşündüğümüzü soruyor. Bu durumda da elimizdeki ipuçlarından bir tanesi ni göstermemiz gerekiyor. Eğer bunu yapamazsak,

boşa boşuna sorgudaki karakteri suçladığımız için elimize hiçbir şey geçmiyor, zanlı sorudan kaçmış oluyor.

Peki neye göre anlıyoruz zanlıının cevabının doğru olup olmadığını? L.A. Noire'in oyun dünyasına kazandırdığı yeni yüz mimikleri teknolojisi, zanlıları ele veriyor. Bir soruyu cevapladıktan sonra zanlıının yüzüne bakın. Eğer sıkıntılı tavırlar takınıyorsa anlayın ki ya bir şeyler saklıyor ya da yalan söylüyor. Elinizde delil varsa direkt olarak Lie'a basabilirsiniz, hiç çekinmeyin.

Sorgu sırasında elinizde ne delil var, neler sorabilirsiniz, bunların hepsine Select veya Back tuşıyla ulaşabiliyorsunuz. Her sorguda, ilk soruyu sormadan önce elinizdeki ipuçlarına bir göz atın.



Not defteri

Cole Phelps, bilinçli ve düzenli bir detektif. Her türlü bilgiyi not defterine kaydediyor ve bu not defterini her zaman yanında taşıyor.

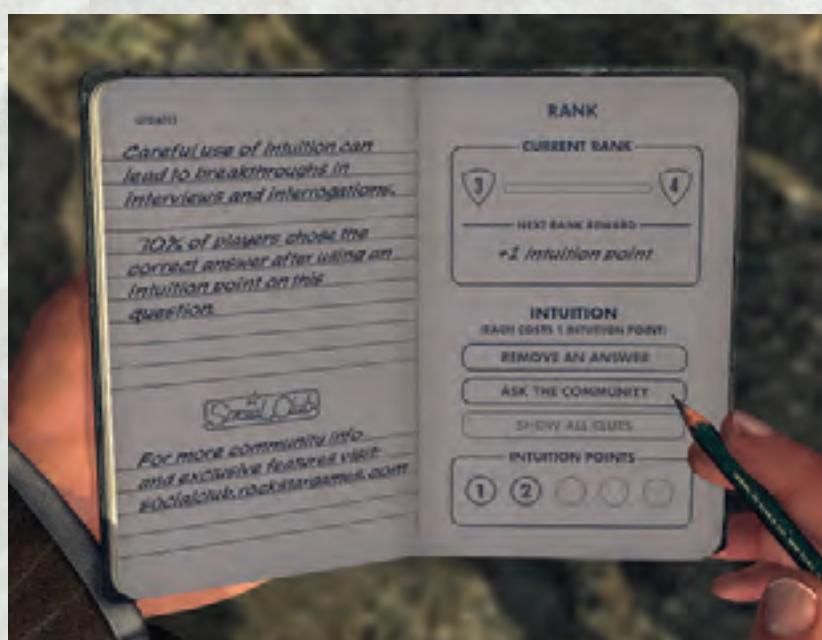
Select veya Back tuşıyla ulaşabileceğiniz not defterini ilk açığınızda üç tane başlık sizi karşıyor: People, Clues ve Locations.

People kısmında dava dosyasıyla ilgili olan isimler yer alıyor. Bu isimler, siz birileriley tanıştıkça, birilerinin isimleri geçtikçe de çoğalıyor.

Clues, davaya ilgili bulduğunuz tüm delilleri gösteriyor. Her delilin ufak da bir açıklaması olduğu için soru sırasında hangisini kullanabileceğinizi önceden anlayabiliyorsunuz.

Locations bölümü oyunda en çok başvuracağınız kısım olacak zira bir dava boyunca birçok bölgeye gitmeniz gerekecek ve bir bölgeyi, hedef olarak belirlemediğiniz sürece onu devasa Los Angeles haritasında göremeyeceksiniz.

Bu üç seçenekin yanında, Intuition ve Case Objectives adında iki seçenek daha göreceksiniz. Intuition'ı bir sonraki başlıkta derinlemesine inceleyeceğiz, onu atlayalım. Case Objectives'e gelirsek, davada ne yöne gitmeniz gerektiği, bir sonraki aşamada ne yapmalısınız, bunları öğrenebileceğiniz tek yer bu seçenekin altında yer alıyor.



Sezercik

Sezgileriniz bu oyunda önemli. Diyelim ki bir sorgudasınız. Sorgudaki adamın bir şeyler gizlediğinden emin gibisiniz ama yalan söylediğinden de şüpheleniyorsunuz. Eğer sezgilerinizi kullanabilmeniz için en az bir "sezgi" puanı sahibiyseniz, varolan üç seçenekten bir tanesini ortadan kaldırabilirsiniz.

Bunu yapmak yerine, internet bağlantısına sahipseniz "Ask the Community" seçeneğiyle oyuncuların bu durumda en çok hangi cevabı seçtiğine de göz atma olanağınız bulunuyor.

Intuition'ı sorgu dışında kullanmanız da mümkün ve bu sayede ipuçları haritada size gösteriliyor, siz de delilleri elinizle koymuş gibi buluyorsunuz.

Peki Intuition puanları nasıl kazanılıyor? Oyun boyunca birtakım hareketleriniz, tecrübe puanı olarak size geri dönüyor ve bunlarla da rütbemizi yükseltiyoruz. Her rütbe, bize bir Intuition puanı olarak geri dönüyor. Hangi hareketlerimiz bize tecrübe puanı sağlıyor:

- Sorgularda, zanlıının veya sorgudaki kişinin verdiği cevabın doğru mu, yanlış mı olduğunu bilmek.

- Yan görevleri tamamlamak.
- Farklı tipte arabalara binmek.
- Landmark'ları keşfetmek.
- Film rulolarını bulmak.

Bu konuları biraz açalım. Örneğin; bir sorgudasınız ve dört tane soru soracaksınız. Tahminlerinizin doğru gittiği her sorunun yanında bir "check" işaretü oluyor, yanlış olanlarda ise



X. Bu dört sorunun tamamında çuvallarsanız, hiç tecrübe puanı almadan kalkıyzsunuz masadan. İki tanesinde doğru tahmin yürüttürseniz, az bir tecrübe puanı alıyzsunuz. Hepsini bildiğinizdeye bir sonraki seviyeye atlamanızda fayda sağlayacak, büyük bir tecrübe puanı sizin oluyor.

Yan görevler, araç kullanırken radyodan gelen polis çağrılarına cevap vererek almıyor. Olay mahalline doğru sürenken bu sinyallerden bir tanesini yakalayıp cevap verirseniz, haritada kaçan adam olarak gösterilen ikona doğru gitmeniz gerekiyor. Buradaki olayı -ki genelde kısa sürüyor- çözük-

ten sonra, hiç de fena sayılmayacak bir tecrübe puamına konuyorsunuz.

Oyundaki onlarda farklı marka arabayı keşfetmek ve onlara binmek, ufak da olsa tecrübe puanı sağlıyor ve surf bunun için şehirde yayan dolaşip araba peşinde koşabilirsiniz.

Landmark'lar, yani önemli yapılar genellikle bir yerden bir yere araçla giderken karşınıza çıkıyor. Bunlar da size ufak bir tecrübe puanı katkısı sağlıyor.

Film rulolarını bulmak tam bir şans. Bunları bulmak için şehrin altını üstüne getirmelisiniz ki bunu da yürüerek yapmanız, sonuca daha kolay ulaşmanız sağlıyor.

Genel tavsiyeler

- Olay mahallinde olsun, bir evde olsun, her yeri didik didik edin. Gamepad'ın her titrediği yere bakın ve arka planda çalan esrarengiz müzik durmadan, buna son vermeyin. (Müzik durduğunda bulunacak daha fazla delil olmadığı da ortaya çıkıyor.)

- Sorgu sırasında mimiklere çok dikkat edin. İller-yen böülümlerde karakterler renk vermemek için çok çabalıyor.

- Eğer bir sorguda çok başarısız olursanız, sorgudan hemen sonra hiçbir yere adım atmadan oyundan çıkmak ve kayıt dosyasını geri yükleyin. Muhtemelen sorguya başlamadan hemen önce oyuna geri döneceksiniz. (Eğer sorgudan önce ortalıkta delil bulduysanız, bunları da tekrar bulmanıza gerekliyor.)

- Yan görevlere çıkmak istiyorsanız, bir polis aracı kullanmanız gerekiyor; çünkü polis anonslarını sadece bu araçlarda duyabiliyorsunuz.

- Silahlı çatışmalarda kahramanlık yapmak için çabalamayın. İnsan gibi, saklanarak ve kendinizi en uygun anda göstererek ateş edin. Zaten çok basit olan çatışmalarda ölmek, sinirlerinizi bozabilir.

- Aracınızı yola park edip yol tarafından inerseniz, avalaval etrafı bakmayın. Araçlar size çarpıp çok anlamsız bir şekilde ölmene neden olabiliyor.

- Sezgi puanlarını ipucu bulmak için harcamayın. İpuçlarını aramanız gereken alanlar zaten çok kısıtlı, illa ki onlara bir şekilde erişiyorsunuz. Bu puanları daha çok sorgu sırasında kullanmaya özen gösterin.



LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69^{TL}



C

CD

CD

C

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa Master Card

Kart No:

_____ / _____ / _____ / _____

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik **69 TL**

Bu form 30 Haziran 2011 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal Şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 1111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkışak ilk sayıdan itibaren

uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com



PC TOP 10



Batman: Arkham Asylum

Çizgi romandan, diziden, filmden ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en iyi yapılmış belki de.

3.0 Ghz İşlemci,
ATI 1300 / nVidia 6600 Ekran
Karti, 2 GB RAM

Yapım Rocksteady
Dağıtım Eidos
Çıkış Tarihi 2009



Battlefield: Bad Company 2

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

2.0 Ghz İşlemci,
ATI X1900 /
nVidia 7800GT Ekran Kartı, 2
GB RAM

Yapım EA DICE
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010



Call of Duty: Modern Warfare 2

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

2.4 Ghz İşlemci,
ATI 9800 Pro / nVidia 6600
Ekran Kartı, 768 MB RAM

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009

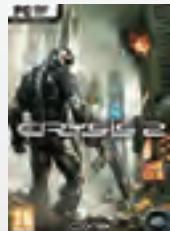


Civilization V

Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımıza. Yeni taktiğe dayalı savaş sistemi de kabası.

2.0 Ghz İşlemci, ATI HD
2600XT / nVidia 7900GS
Ekran Kartı, 2 GB RAM

Yapım Fireaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Crysis 2

New York, New York olalı böyle aksiyon görmedi. Nanosuit 2.0'ın modası kolay kolay gelecek gibi değil.

2.0 Ghz İşlemci, ATI HD 3850 /
nVidia 8800GT Ekran Kartı,
2 GB RAM

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011



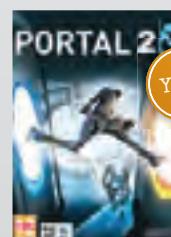
YENİ

DiRT 3

Görselliğle oyuncuları etkisi altına alan oyunda parkurların tozunu dumana katıyoruz.

3.0 Ghz İşlemci,
ATI HD 4770 512MB, nVidia
8800 GTS 512 MB, 3 GB RAM

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi 2011



YENİ

Portal 2

Valve'in son şaheseri... Bu kez arkadaşınızla birlikte portal açıp sonsuzluğa doğru yuvarlanabilirsiniz.

3.0 Ghz İşlemci,
ATI X800 / nVidia 7600,
2 GB RAM

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011

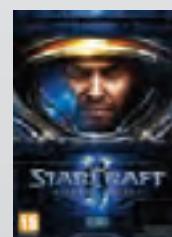


Shogun 2: Total War

İşte beklediğimiz, özlediğimiz strateji keyfi. Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

2.6 Ghz İşlemci, ATI HD 2600
Pro / nVidia 7900 GS
Ekran Kartı, 2 GB RAM

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

Yıllarca süren bekleyişten sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

2.6 Ghz İşlemci,
ATI 9800 Pro / nVidia 6600 GT
Ekran Kartı, 1.5 GB RAM

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



World of Warcraft: Cataclysm

World of Warcraft evreninde ezberleri bozan eklatent paketi Cataclysm, hayranlarını uykusuz geceler mahkum etmek için geri döndü.

1.3 Ghz İşlemci, ATI 9500 /
nVidia FX Ekran Kartı,
1 GB RAM

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



Brink

Bu ay eğlenerek oynadık ama nedense bir Bulletstorm kadar tat vermedi Brink bize. Biraz sık ve sessiz kaldı. Eğlence dozajı yüksek bir oyun ama tuzu mu eksik, biberi mi, anlayamadık. Ofis ahalisi bir türlü tam anlamıyla coşamadı bu

oyunda. 10 numara FPS oylarında böyle hop oturup hop kalkarsınız ya, Brink'te hop oturup öyle kalyorsunuz. Grafikler falan güzel ama aksiyona ruh katacak bir şeyler eksik. Olmamış bu oyun arkadaşlar.

2.4 GHz İşlemci, ATI HD 2900 Pro /
nVidia 8800GS Ekran Kartı,
2 GB RAM

Yapım Splash Damage
Dağıtım Bethesda Softworks
Çıkış Tarihi 10 Mayıs 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 listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklenilerinizi boş bırakmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010

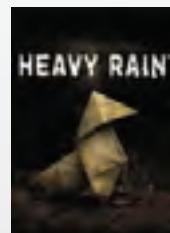


Halo: Reach 360

Bungie, Reach ile Halo serisine dillere destan bir şekilde veda ediyor. Kocaman bir alkış!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010



Heavy Rain PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Quantic Dream
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010

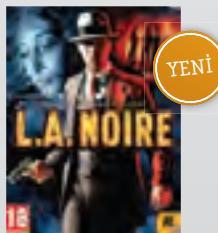


Killzone 3 PS3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerrilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



L.A. Noire 360

Rockstar Games etiketli en yeni oyun L.A. Noire'da hiçbir suç cezasız kalmıyor!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Team Bondi
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2011



LittleBigPlanet 2 PS3

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

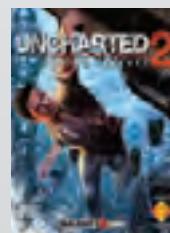


Red Dead Redemption PS3

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010

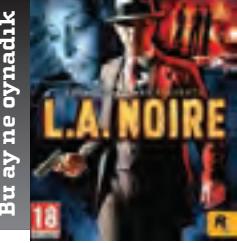


Uncharted 2: Among Thieves PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009



L.A. Noire (PlayStation 3)

L.A. Noire'da ceset incelemekten kusacak durumda olduk. Güzel kızların yüzünü gözünü parçalayıp oraya buraya atmışlar! Bize de oyun çıkmadan evvel GTA'nın dedektiflik versiyonu gibi bir oyun bekliyoruz. Esasında L.A. Noire, aksiyon dozajı bakımından beklenilerimiz doğrultusunda

geldi. Daha az aksiyon, daha çok araştırma ve suçluların peşinden koşuşturma... Rockstar'ın yeni gözbebeği, Tuna'ya geceleri ikinci bir hayat yaşamın yolunu açtı. Tuna gündüzleri mimari tasarımlar yaparken, geceleri katilleri kovalayarak ikinci bir hayat yaşamaya başladı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Team Bondi
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 17 Mayıs 2011

Bu ay ne oynadık

Mobil TOP 10



Angry Birds Rio

Geliştirilmiş grafikleri, boss mücadeleleri ve yeni gürbüz kuşları ile birlikte bu defa da Rio'dayız!

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rovio
Dağıtım Rovio
Çıkış Tarihi 2011



Crisis Core: FF VII

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008



Echochrome

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



God of War: Ghost of Sparta

God of War'u God of War yapan tüm iyi özellikler, -Chains of Olympus'tan sonra bir kez daha- PSP'ye siğdirilmiş durumda!

PSP
IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010

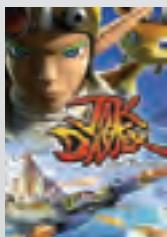


GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyuncun, elimizdeki küçük oyuncu konsollarında yer almış gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadar...

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 2009



Jak and Daxter: The Lost Frontier

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım High Impact
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009



LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunıyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyuncu ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010



Patapon 3

İki avucunuzun arasına alıp ritimle bütünlüğe eğlenceli bir Patapon 3, keyifleri her seferinde yerine getiren bir yapım.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Pyramid, Japan Studio
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

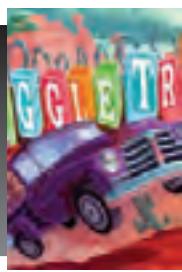


Valkyria Chronicles II

Anime tarzındaki karakterlerle "Kahrol düşman, al sana bomba!" modunda etrafı ölüm yağırdırmış ilginç bir oyun.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010



Snuffle Truck [iPhone]

ÖSS'ye hazırlanırken kafasına oyun yapıcılığını koyan Yılmaz Kiyamaz'ın elinden çıkan müthiş bir aksiyon oyunu. Dünya çapında büyük yankı uyandıran ve dünya listelerinde en üst sıralara tırmanan Snuffle Truck'ı ofisteki herkes

PC'de, Mac'te, iPhone'da ve iPad'te ayrı ayrı oynadı, zevkten altı köşe oldu. Büyüyük bir başarı öyküsüne imza atan Yılmaz'ın Türkiye'den çıkış ABD'de oyuncu yapımı olması birçok gence ilham kaynağı olabilir.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Owlchemy Labs
Dağıtım Owlchemy Labs
Çıkış Tarihi 17 Mayıs 2011

Bu ay ne oynadık

PCnet Haziran sayısı

3 tam sürüm Türkçe oyun ve fotoğraf düzenleme yazılımı hediyesi

10 SORUDA INTERNET SANSURU DİZÜSTÜ FARELERİ PC SOĞUTMA
Koblosus, dizüstü farelerini en iyileri. Bilgiyorumuz yaz ve okluma hazırlayın

PC net bilgisayar ve internet dergisi
Sayı: 2012 Sayı: 149 Yılı: 14 Fiyat: 7,99 TL www.PCnet.com.tr

ERGONOMİ

Bilgisayar kullanıcılarının daha konforlu ve sağlıklı bir yaşam sürmesi için bilmesi gereken püf noktaları, ergonomik ürünlerle ilgili ipuçları ve örnek modeller

URUN SEÇİMİ
AYDINLATMA
EGzersizler
COCOR ERGONOMİ
HAVALANDIRMA
DİS ERGONOMİ
DURMA

NETBOOK'UNUZU SEÇİN
Netbook modelleri giderek çoğalıyor. Püf noktalarıyla dolu bu satın alma rehberimizi 750 TL altı netbook modelleriyle zenginleştirdik.

TEST MERKEZİ
Gece boyunca PC üzerinden kalkmayağınlar! Özel 11 farklı aydınlatmalı klavye

FIREFOX'U HIZLANDIRIN, CHROME'U GE

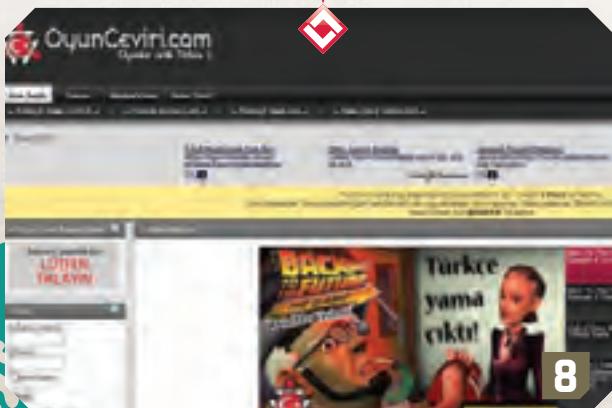
TAM SÜRÜM OYUN DVD'DE
TAMAMI TÜRKÇE 3 TAM SÜRÜM OYUN DVD'DE

10\$ DEĞERİNDE TAM SÜRÜM

100

Dijital Dergi Aboneligi İde:
www.eMecmuu.com





Sokaklar Benim Yeniden ♦

Sadık Yemni

Bundan 15 yıl önce böyle olacağını söylesek inanmazdık ama teknolojiye, özellikle de bilgisayara ve internete öyle bağımlı hale geldik ki oturup geçen saatleri hesaplamadan farkına bile varamıyoruz çoğu zaman. Sadık Yemni'nin bu eserindeki iki karakter de 24 saatini internet ve oyular ile geçiriyor. Başka hiçbir eğlencelerinin olmadığı bu yapay dünyalarında ömrülerini geçirirlerken bir gün elektrikler kesiliyor. Diş dünyadan bilaber olan ikili, saatlerini başında harcadıkları oyuların senaryolarını hiç de aratmayan bir dünyanın içine düşüyorlar. Büylesine bağımlı bir hayattan sonra gerçek dünyada onların nasıl göründüğünü merak ediyorsanız, Sokaklar Benim Yeniden güzel bir hikaye sunuyor. Kapak gorseliyle de ilgi çeken kitap, Çizmeli Kedi Yayınları'ndan piyasada. ■ Ayça Zaman



8

Etkinlikler



Sonisphere Festival 2011

19 Haziran 2011

Metal müziğin devleri, 19 Haziran'da aynı sahnede buluşmaya hazırlanıyor! Iron Maiden ve daha fazlasını kaçırılmamak için elinizi çabuk tutun, biletler sınırlı sayıda!

Oyunlar Türkçeleşiyor!

www.oyunceviri.com

Oyun sektörünün hızla gelişmesi ve Türkiye'de de oyuncuların sayısının günden güne artması ile bazı oyular çoktan Türkçe olarak piyasaya sürülmeye başladı bile. "Herkes İngilizce bilmeli!" diye bir kural yok ama oynadığımız oyuların senaryoları başyapıt kıvamına geldikçe, "Keşke derinlemesine anlayabilseydim ne denildiğini..." diyorsanız, sizi düşünen birileri var artık. www.OyunCeviri.com sitesi, popüler oyuları Türkçe'ye çevirerek oyun tutkunlarına yama paketleri halinde sunuyor. Shogun 2: Total War'un çevirisisiyle adını iyice duyuran ekip, siteye ekledikleri bir sayıda da sıradaki çevirilerin durumlarını da paylaşıyor. Eğer çeviri ekibine katılmak gibi bir niyetiniz varsa başvurular şu anda açık. Dil desteğine ihtiyaç duyuyorsanız doğru yerdesiniz, mutlaka ziyaret edin. ■ Ayça Zaman

Kafası Güzel Filler ve En Acayıp Deneyler ♦

Alex Boese

Güldürürken düşündürsen mi, yoksa düşündürdükten sonra güldürsen mi demeli, tartışılır. Keçilerle kesişen bir adamın deneyi nasıl olur? Görünmez goril var mıdır? Kadın kokusu nasıl anlaşılır? Bu ve buna benzer absürd sorulara cevap arayan, fikra tadında anlatılan bilimsel deneyleri okuduğunuzda gülmekten gözleriniz yaşarabilir. Okuduklarınıza şışırmaktan öte derhal bir başkasıyla paylaşmak için sabırsızlanacaksınız. Kafası Güzel Filler ve En Acayıp Deneyler kitabımda, okuldayken fen dersine burun kıvrarak gidenlerin bile ilgisini çekecek, şoke edici deneylere yer verilmiş. Üstelik bu defa alışışlagelmiş deneylerden oldukça farklı bir içerikle karşılaşacaksınız. Kitabı elimize alıp şöyle bir ters düz ettinizde etrafınızda meraklı kaç çift göz olduğuna dikkat edin, keza okumak için size sıra gelmeyebilir.

■ Ahmet Özdemir

Ayın diğer etkinlikleri

- 1 Haziran: Interpol / Maçka KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 4 Haziran - 22 Temmuz: 39. İstanbul Müzik Festivali
- 14 Haziran: Goran Bregovic / Cemiz Topuzu Sahnesi, İstanbul
- 18 Haziran: Ricky Martin / Maçka KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 19 Haziran: Sonisphere Festival 2011 / Maçka KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 19 Haziran: Tiesto / Park Orman, İstanbul
- 20 Haziran: Amy Winehouse & Oi Va Voi / Maçka KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 24 Haziran: James Blunt / Maçka KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 25 Haziran: James Blunt / İzmir Arena
- 25 Haziran: Jamiroquai / Turkcell Kuruçeşme Arena, İstanbul

Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



Altın

10 puana karşılık gelen ödül



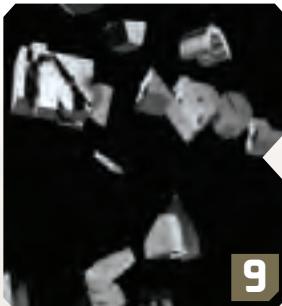
Gümüş

9 puana karşılık gelen ödül



Bronz

8 puana karşılık gelen ödül



Interpol

Interpol

Yıllı 2001, Akmar Pasajı'ndayım, Zihni Müzik'de. Ben raflarda Brit albüm olarak neler var diye bakınırken, Zihni bana "Şu grubun albümünü al!" diye Interpol'un ilk albümünü uzattı, o gün bu gündür, ilgili zamandan itibaren takip eder, dinleriz kendilerini.

Bahsedeceğimiz albüm, grubun kendi ismiyle aslında 2010 sonlarında yayınladıkları albüm ama her zaman son çıkan albümlere göre yazmıyorum, biliyorsunuz. Bu kez biraz şehirdeki konserlere göre yazmaktayım.

Interpol, gerçekten New York'un o kozmopolit sosyal yapısını üst düzeye müziğine yansitan bir grup; bu albümde de bu durum -tipki diğer üç çalışmada olduğu gibi- belirgin, bağımsız, karma bir sound altında toplanmış. Indie Rock & Post Punk çatıları altında kendine sağlam yer edinen 10 iyi şarkı. Şarkıları ayırmadan tüm albümü edinin ve dinleyin derim. ■ **Turgut Taneli**

9



The Kills

Blood Pressures

Işte müzik adına güzel harman, bir İngiliz'den ve bir Kuzey Amerikalı'dan oluşan The Kills, dördüncü stüdyo albümüyle Nisan'da raflara ve dijital ortamlara yerlesti.

Bir kere Placebo ile ortak şarki yapan bayan solistlerine saygı otomatik olarak olmuştu zamanında tarifimden, üzerine kendi çalışmaları da beğenmiş olduğumda kendilerini iyice takip ettim.

Albümümüz, yine o tırmalayıcı gitari ve efektleri barındırırsa önceki üç albümüne göre kesinlikle daha kolay dinlenebilir, daha melodik ve yumuşak vokallerle yaklaşık 40 dakikalık bir dinleme keyfi sunuyor.

Çıkan ilk single Satellite, albümdeki ortalama şarkılardan biri bana göre ama melodik yapıyla önde. Ben bu albümde toplam bir dinleme keyfi aldım. Basit fakat düşünülmesi zor melodiler ve buna yakışan düzenlemelerle arşivde yer almaya hak ediyor albüm.

Benim bir numaram şimdilik "DNA" ismindeki şarkısı. (Grubun kendi resmi internet sitesinden bu şarkıyı ücretsiz yükleyebilir, dinleyebilirsiniz.) ■ **Turgut Taneli**

9



8

Türkiye'deki Adı Hızlı ve Öfkeli 5: Rio Soygunu **Yapım** A.B.D. **Süre** 130 dk **Yönetmen** Justin Lin **Seslendirenler** Vin Diesel, Paul Walker

Fast Five

Dev bir kasayı nasıl çalarsınız?

Araç sahibi kişilerin, bu filmi bir AVM'de izledikten sonra otoparkta çıkardığı sesleri duymazsınız gereklidir... Sanki herkesin altında birer Camaro, birer Mustang veya Corvette; gazlara bir basılıyor ki sormayın. Çıkması gereken ses tok ve dolu bir ses olmalıken, ülkemizdeki standart araçlardan ancak "pirpirpir" gibi sesler çıksa da gaz alınmış bir kere filmden, kimsenin sakin olmaya ihtiyacı yok. The Fast and the Furious'ta zirve yapan bu konu, ikinci filmde de devam etmiş ve üçüncü filmde son bulmuştu; çünkü üçüncü film olan Tokyo Drift hem filmin starları Vin Diesel'i ve Paul Walker'ı bünyesinde barındırmıyordu, hem de kimse "Drift" yapacak kadar cesareti ve teknik donanımı mevcut değildi. Fast & Furious adıyla dördüncü filmine kavuşan seri, beşinci filmin sinyallerini vererek sonlanmıştır ve Fast Five da dördüncü filmin son sahnelerini birebir taklit ederek sizi yeni maceraya davet ediyor...

Evet, artık Vin Diesel özgür ve ekip tekrar bir arada. Yeni, ufak bir iş yapmaları gerekiyor fakat bu iş sırasında birtakım sorunlar ortaya çıkıyor, Rio'nun en mafiyat ismiyle papaz oluyor Toretto'nun ekibi. Bu yetmezmiş gibi, özel harekat

uzmanı Dwayne "Rock" Johnson'ın ekibi de Toretto'yu kanuna teslim etmek içine peşine düşüyor...

Tüm Fast & Furious filmleri içerisinde en fazla çalışma sahnesinin olduğu film, Fast Five. Ve serinin tüm filmleri içerisinde en az araç kullanma sahnesi de maalesef bu filmde. Eğer bu filmi bolca yarış, araba aksiyonu ve çeşit çeşit araba görme hayaliyle izleme niyetindeyseniz, kararınızı değiştirebilirsiniz; çünkü bu defa araçlar biraz arkala plana itilmiş. Birkaç tane enteresan sahne dışında ortada pek fazla araç hareketi yok, otoparkta rölicantide gaza basanların sayısı da bir o kadar az. Buna karşın filmdeki aksiyon kesinlikle düşmüyordur. Her daim bir hareket var, her daim önceki filmlerden tanıdığımız arkadaşlar Toretto'yla birlikte ortaklığını birbirine katıyor.

Biraz daha fazla araba sahnesi olsa, biraz daha hayallerimizdeki arabaların ve görseklere, bu filmi aksiyon kategorisinde klasik olarak bile nitelendirilebilirdim. Neyse, nasıl olsa altıncısı gelecek, dileklerimiz o film için...

■ **Tuna Şentuna**



kültür & sanat

BROWNE

EMRAH GÜRKAN



Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides Original Soundtrack

Yapımcılığını Jerry Bruckheimer, yönetmenliğini Rob Marshall'ın üstlendiği Karayıp Korsanları: Gizemli Denizlerde, son dönemin en merakla beklenen filmlerinden biriydi. 19 Mayıs'ta vizyona giren film, serinin tutkunlarını hayal kırıklığına uğratmadı. Fakat ne yazık ki aynı şeyi müzik albümü için söylemeyeceğim.

Aslında albümün altında yine Hans Zimmer'in imzası var. İlk üç filmin müziklerini başarıyla yapan Zimmer, bu kez albümde remix'lere yüklenmiş. Ağırlığı DJ Earworm'a ve Adam Freeland'e ait olmak üzere albümde tam yedi remix var. Bu yedi şarkı toplamda 32 dakika sürüyor ve bence bu durum, albümü bir Hans Zimmer albümü olmaktan çkarıyor. Walt Disney Records'un niçin böyle bir karar aldığıni bilmiyorum. Belki de TRON: Legacy albümün başarılı olması, şirketin bu kararı almasında etkilemiş olabilir ama ben Karayıp Korsanları'nın çok farklı bir havaya sahip olduğunu ve remix şarklarının filmin müziklerine çok uygun olmadığını düşünüyorum. ■



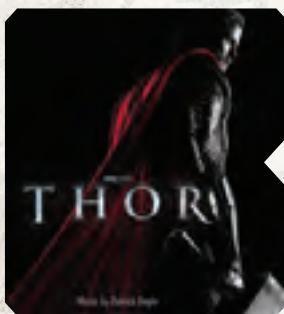
EMRAH GÜRKAN

Medal of Honor

Soundtrack Collection - Limited Edition

Eğer siz de benim gibi bir FPS tutkunuy- sunuz, Medal of Honor'in yeni müzik albümünden fazlasıyla heyecan duymuşsunuzdur.

La La Land Records tarafından yayınlanan Medal of Honor: Soundtrack Collection - Limited Edition, oyunun tutkunları için gerçek bir hediye netliğinde. 12 yıllık geç- miyle dünyanın dört bir yanında milyonlarca hayranı bulunan oyunun albüm seti ABD'de 60 Dolar'dan satışa çıkarıldı. İçinde şarkılar ve oyunu tanıtan 40 sayfalık özel bir kitapçığın yer aldığı set, sekiz CD'den oluşuyor. Sadece 2.000 adet basılan bu özel set, tüm Medal of Honor oyunlarının müziklerini bir araya getiriyor. Michael Giacchino, Christopher Lennertz ve Ramin Djawadi gibi önemli müzisyenlerin imzasıyla ortaya çıkan müziksleri -eğer daha önce dinlemediyseniz- mutlaka dinleyin derim. ■



Thor Original Soundtrack

Viking Mitolojisi'ne takık biri olarak uzun zamandır merakla beklediğim Thor filmi -ne yalan söyleyeyim- beklenilerimi tam olarak karşılayamamıştı. Kesinlikle kötü değildi ama çok daha iyi işlenebilirdi diye düşünüyorum. Buna karşılık filmin müzik albümünü son derece beğendiğimi söylemeliyim. İskoç müzisyen Patrick Doyle, zaten müzik albümü endüstrisinin yıldız isimlerinden biri. Harry Potter'dan Bridget Jones'un Günlüğü'ne kadar birçok önemli filmin müziklerinde Doyle'in imzası var. Doyle yine çok güzel ve keyifle dinlenen bir albümü imza atmış. 70 dakikalık albümde 24 şarkı bulunuyor. Uzun yıllardır Viking Metal dinleyen ve vücudunda iki tane Thor dövmesi olan birisi olarak şarkı isimlerini de oldukça sevdigimi söylememeliyim. Odin Confesses, Thor Kills the Destroyer, Crisis in Asgard ve Sons of Odin insanı fena gaza getiriyor. ■



L.A. Noire Original Soundtrack

Rockstar Games'in ve Team Bondi'nin merakla beklenen aksiyon oyunu L.A. Noire'in müzik albümleri 17 Mayıs'ta iTunes üzerinden satışa sunuldu. Yaklaşık beş yıllık yapım sürecinden geçen oyunun iki farklı müzik albümü versiyonu bulunuyor. Oyun bu özelliğle de benzerlerinden farklılaşıyor. Ben iki albümden özellikle "L.A. Noire's Official Soundtrack"ı beğendim. Müzikleriyle oyun severleri 1940'lar ABD'sine götüren albüm Andrew Hale imzalı. Bu arada dünyaca ünlü Abbey Road stüdyolarında kaydedilen albümde bir sürpriz olarak Red Dead Redemption'ın ödüllü müzik yapıcısı Woody Jackson da bir şarkıyla yer alıyor. Oyunun ikinci müzik albümü versiyonu olan "L.A. Noire: Remixed"daysa Dave Sitek, DJ Premier ve Truth & Soul gibi ünlü DJ'ler tarafından yorumlanmış altı caz şarkısı bulunuyor. Söz konusu altı şarkı 1940'ların popüler olmuş şarkılarından oluşuyor. ■

Super Heroes

Kendimi bildim bileli süper kahraman olmak istemiyordim. Bu net bir konu; şu an birisi gelip "Hocam, sana süper güçler vereceğiz birtakım ama bunun bazı götürüleri de olacak senden." dese, başıma neler geleceğini düşünmeden bu güçleri kabul ederim. "Şuursuzluk" olarak nitelendirebilirsiniz bu durumu ama içinde bulunduğu şu yaşı grubunda hala "anime", "çizgi roman", "Oha, Thor'un filmi gelmiş!!" diye sevinen pek

az kişi kaldı ve artık biliyorum ki süper kahraman olmak, genlerimde var!

Bu vesileyle ve türlü türlü Marvel yayınlarını ülkemizde de görebilmeyen heyecanıyla, bu ayı süper güçlere sahip insanlara ayırmayı uygun gördüm. Anime kısmında, Madhouse firmasının hazırladığı X-Men, çizgi romanda Hoz Comics'ten İç Savaş ve film kısmında da Odin'in oğlu Thor bulunuyor... ■ Tuna Şentuna



Çizgi Roman

İç Savaş

Kötü adamların, iyi adamlara karşı olan mücadele bir noktada tıkandı. Kötüler geliyor, iyiler defediyor ve bu böyle sürüp gidiyor... Marvel yazarlarından Mark Millar, konuya el atıyor ve İç Savaş'ı başlatıyor. Aslında İç Savaş, Marvel kahramanlarının kendine ait çizgi romanlarında yavaş yavaş gelişen ve sonra büyük bir hikayeye dönünen, büyük bir konu. Eğer Hoz Comics'ten çıkan İç Savaş cildini alırsanız bilin ki bu derleme yayımlanırken bir yandan Örümcek Adam'da da konu işlenmekteydi, Iron Man'de de, Captain America'da da...

Olay ise şu: Stamford Faciası adındaki büyük yıkımda birçok sivil can veriyor ve bunların hepsi de birkaç kendini bilmez "süper kahraman" yüzünden oluyor. Süper güçlere sahip olanların kaydedilmesi ve maskelerini de çıkarmasını buyuran bir

reformdan söz edilmeye başlıyor ve reformcuların başını da Iron Man, yani Tony Stark çekiyor. Captain America'nın öncülüğündeki diğer bir grup ise bu yasaaya karşı geliyor, kayıt altında olmanın büyük bir hata olduğunu savunuyor. İki süper güç ve kendi ekipleri arasındaki gerginlik, büyük bir savaşa doğru sürüklüyor ABD'yi ve...

Okunmayı sonuna kadar hak eden bir çizgi roman İç Savaş. Çizimlerinden konusuna kadar her yerinden kalite akiyor. Eğer çizgi romanı mağazalarda bulamıyorsanız, internetten satın almayı da deneyebilirsiniz; aklınızda olsun. ■ Tuna Şentuna



Anime

X-Men

Marvel dünyası bir bir animeye dönüşüyor. Daha önce Iron Man ve Wolverine'ı gördük, şimdi de sıra X-Men'e geldi. Ne yalan söyleyeyim, Iron Man ve Wolverine beni zerre tatmin etmedi. "X-Men'de durum farklı olur mu?" diyordum ve müthiş bir tatmin yaşamamasam da X-Men'den memnun kaldım.

Madhouse'un verdiği en iyi karar, bu 12 bölümlük serideki her bölümü ayrı birer hikaye olarak işlemek yerine, tek bir hikayeyi bölümlere yapması olmuş. Tabii ki böyle olunca bazı bölümler aksiyondan uzak kalmış fakat daha önce izlediğim X-Men animasyonlarındaki donuk hava da bu şekilde ortadan kaldırılmış. Animelerdeki duygusal yoğunluğunun X-Men'de de görülmüş, her karakterin aslında bir insan olduğunu da göstermiş. Wolverine'ın Cyclops ile iktidar mücadelesi, Cyclops'un sevgili Jean Grey'e olan sevgisi gayet iyi işlenmiş.

Siz bu yazıyı okuduğunuz sırada anime büyük ihtimalle sekizinci veya dokuzuncu bölümünde olacaktır ve hikaye daha iyi şekillenecektir. Şu aşamaya kadar X-Men'in U-Men adlı bir başka grupta olan savaşçı ve Tohoku'daki gizemli araştırmalar hakkında olaylar anlatılmış durumda fakat sanıyorum ki hikayenin sonuna doğru olaylar iyice kızışacak ve savaş giderek büyütülecek. Şu aşamaya kadar X-Men'in düşmanlarından tanıdık bir yüz görememiş olmamızı ve X-Men elemanlarının da biraz kısıtlı sayıda bırakılmış olması eksi olarak gösterilebilir ama söylediğim gibi, şov henüz bitmiş sayılmasın... ■ Tuna Şentuna

Film

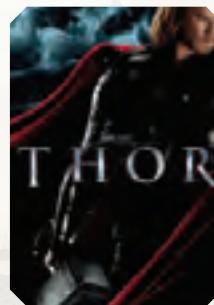
Thor

Bu filmin fragmanını izlerken üç tane aksiyon sahnesi göreceğimi anlamıştım ve filmi izledikten sonra da bu konuda yanıldığımı anladım. Ne var ki Thor'u çok sevdim; çünkü yıllarca çizgi romanlarda ve bazı çizgi animasyonlarında gördüğüm bir kahramanın beyazperdede bu kadar görkemli duracağını hiç tahmin etmemistiğim.

Tanrıları tanrı Odin'in oğlu, yıldırım tanrı Thor'un hikayesi filme son derece iyi anlatılmış, Thor'u tanımayanlar bir bir tane isimle sarsılmış olsa da tanyanlar, herkesin vücut bulmasıyla sevinmiş durumda. Babasının emrinin içindəği için tüm güçlerinden arındırılmış bir şekilde dünyaya yollanıyor Thor (Ve emin olun, bunu çizgi romanlarda kaç kez gördüğümü hatırlıyorum.) ve burada, Asgard'a dönenin yollarını arıyor. Bu sırada kardeşi Loki, Odin'in uykuya dalmasını fırsat bilerek tahta

oturuyor ve edindiği gücün sarhoşluğuyla Thor'dan ebedi kurtulmak istiyor. Bunu sağlamak için de dünyaya onu yok etmek için çok güçlü bir savaşçı yolluyor. Güçlerine sahip olmayan Thor'un ne yapacağını merak ederken olaylar gelişiyor, büyük bir savaş başlıyor.

Kendisini, 2012'de gösterime girecek olan Avengers'ta da görevimize Thor, açılışı gayet iyi bir şekilde yapmış. Filmi sinemada kaçırdıysanız, DVD'sini kuşku duymadan satın alabilirsiniz satışa çıktıında. Bana güvenin... ■ Tuna Şentuna



ROCKDA SEFIK İYATTA

SEFIK AKKOC

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYORUM"



DINO D-DAY

Hitler. Adolf. Hitler. Adolf Hitler. Dinozor. 1942. Dinozor. Hitler. Dinozor. Hitler. Avrupa. 1942. Dinozor. Hitler. Akdeniz. Adolf. Dinozor. Silah. 1942. Doktor. Hitler. Avrupa. Silah. Adolf. 1942. Savaş. Akdeniz. Adolf. Dinozor. Avrupa. Dinozor. Dinozor. Adolf. Hitler. Silahları. Dinozorlarla. Birleşti. Ordu. Kurmuş. 1942. Yılında. Savaş. Çıkıyor. Çok. Saçma. Doktor. Beni. Durdur. Baktım. Bu. Savaştan. Yeter. Nokta. Nokta. Nokta. Ünlem.

RANGO: THE VIDEO GAME

Çocukken bir kaplumbağam vardı, balkon-daki akvaryumda beslerdim. Kendi halinde yaşıyordu, öylece duru...ordu, hiç hareket etmiyordu. Akvaryumda biraz da su vardı, o kadar. Sonra bir gün, bir gün balkona çıktım, bir de baktım ki yok, gitmiş. Nasıl gidebilir ki? Çıkamaz o duvarlardan. Kuş mu kaçırdı acaba? Belki de intihar etmiştir ama yok, çıkmaz, kesin kuş kaçırmıştı. Şimdi de bir bukalemun almayı düşüyorum. Sence?

POST APOCALYPTIC MAYHEM

Doktor. Geçen gü..n yolda gidiyorum, böyle, karşısından karşıya geçmek istedim, her yer sakin falan. Sonra bir gürültü geldi, korktum ama bir şey de göremedim. Sonra ışık yandı, kırmızı ışık, ben de karsıya geçmek istedim ama o gürültü, demin duyduğum o gürültü. Sen de duydu mu? Yok. Ben duyдум ve korktum. Sonra yola baktım, sola baktım, sağa baktım, sola baktım, geliyorlardı. Kocaman araçlar, silahlı araçlar! Kaçıtım.

TEST YOURSELF: PSYCHOLOGY

Kolumu ısıtabilir miyim doktor? Bunu yapmayı gerçekten istiyorum. Baksana, ne kadar leziz gözüküyor kolumn. Sen de bir isırık al isterSEN. Hâ ama sen pişmiş istiyorsan olmaz, çığ bu. Pişiremem de senin için. Neden mi ısırmak istiyorum? Bilmem, ısıtabilirim diye düşünüyorum. Hem acımadı, ben acıya dayanıklıyorum. Şöyledi ki öncelikle kafada bitireceksin olayı, sonra ısıracaksın ve acımayacak; bu kadar basit. Bak bak, ısıriyorum.

ŞİKAYETLER

- Dino D-Day
- Post Apocalyptic Mayhem
- Rango: The Video Game
- Test Yourself: Psychology

Not: Uyusun da büyüsün...



Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Şöhret?

Bizi sevenler de var, sevmeyenler de. Sırf bir oyuna biraz düşük puan verdik diye yerenler, bir yazda ufak bir yanlışlığa imza attık diye duvara çarpanlar da var; övgü dolu mailler atmaktan çekinmeyen, yaptığım işi sevdiklerini belirtenler de...

İyiden iyiye sanal bir dünyaya dönünen "gerçek dünya"da, sizden gelen geri bildirimler genellikle yazılı oluyor. E-postalar, Facebook mesajları... Bir dakika kendimizi ünlü hissediyoruz, internetten uzak kaldığımız günlerdeye kendimizi normal hayatlarımıza buluyoruz.

Siz oradan nasıl görürsünüz, gerçekten bilmiyorum ama biz -ya da en azından ben- kendimizi hiç de ünlü hissetmiyoruz.

Şimdi size bu konuda, başıma gelen birkaç anı anlatacağım. Bunları okuduktan sonra, "Adama bak, gizli gizli kendini övdü!", "Ünlü mü sanıyor bu kendini yahu?" gibi düşüncelere kapılmamanızı istiyorum; çünkü tüm samimiyetimle söylüyorum,

anlatabileceğimde komik yönler olduğu için sizinle paylaşıyorum. Ayrıca bir gün bu sayfalarda yazıyla dünyaya kendini duyurmak isteyenler de belki bir - iki şeyi açılığa kavuştururlar kafalarında.

Dergide yer yer fotoğraflarımız olmasına rağmen, genelde sokak ortasında durdurulup "Aaa, siz şey değil misiniz ya?" tepkileriyle karşılaşmıyoruz; hatta yanınızdan geçsem, benim ben olduğumu (O ne demek oldu ki şimdi...) anlamayabilirsiniz bile. Ne var ki birkaç kez, benim için çok ilginç durumlarda beni dergiden tanıyan arkadaşlar çıktı.

İlk durumda ben spor salonundaydım. Düzenli olarak bir spor salonuna gidiyordum zamanında ve pek de bilinen bir yer değildi. Mahalle spor salonundan bozma bir yer diyevim, siz anlayın. Gitmişim buraya, saçım başıma karışmış zaten; bir de iş çıkış mı... Kendimi ağırlıkların altına atmaktan ter de basmış, tam sefalet. Bir de belime bir şey olmasın diye o kocaman kemeri bağlamışım, çapulcuandan bir adım önde yani! Elimde halter,

ağırlıklar beni zorlayacak seviyede, kaldırıma çalışırken genetken bir arkadaşın bana baktığını fark ettim. Halter ağır, ben sefilim. Salona da o yaş grubundan gelen giden yok. Bu arkadaş bakmayı kesti ve sonunda yavaşça bana doğru yürüdü. Geldi, geldi, önmüde durdu. Halter hala elimde, ter de burnuma düştü düşüyor. Sonra şöyle bir diyalog oldu:

Arkadaş: Eee, siz şey...

Tuna: Ben?

A: Şey siz eeeaaaööö...

T: Ben?

A: Aaaeee... Sizi şeyden mi tanıyorum...

T: LEVEL dergisinden mi?

A: Evet!!! Siz Ankara'da midiniz?

T: İstanbul saniyordun, değil mi? (Bir de ukalıyorum!)

A: Evet! Şey, sizi gözlerinizden tanıdım. (Demek istiyorum ki dergide saçınız kısa, burada uzun, ben de gözünüzü den tanıdım.)

T: Saçım uzadı ya evet. Bayağdır uzatıyorum. Çok da iyi olmadı ama... Aslında kestireceğim de. Fakat zaman bul-

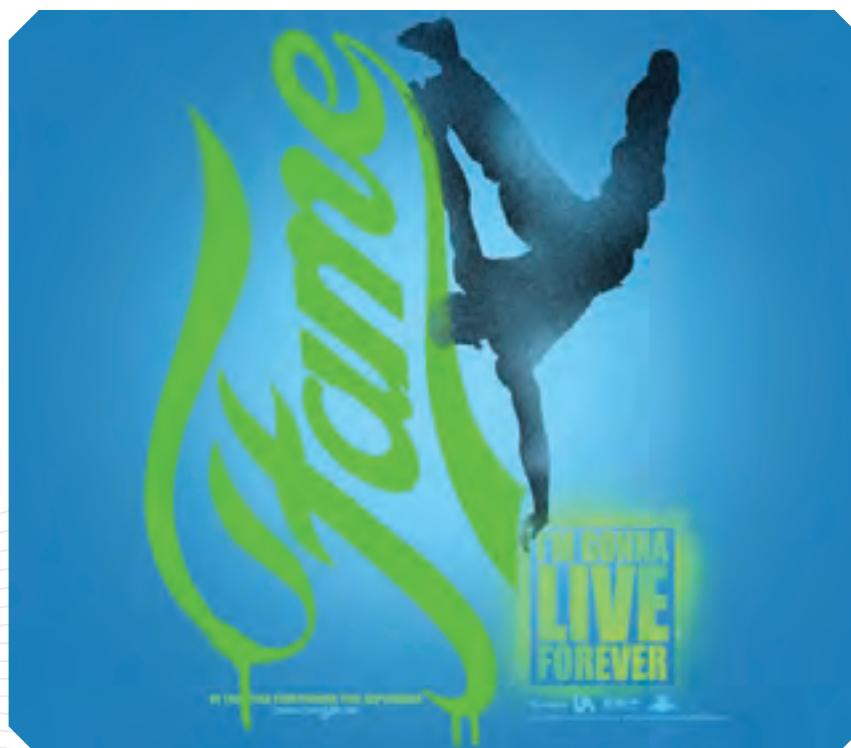
A: Şey, tanıştığımıza memnun oldum. İyi günler.

...dedi ve gitti. Tamam, ben saçım hakkında o kadar çok konuşmadım ama diyalog aşağı yukarı bu uzunluktaydı. Spor salonunda tanınmak, benim için enteresan bir tecrübe oldu.

İkinci örnekte, Capoeira dersi verdiğim kurs için gelen bir telefon söz konusu. Burada da karşısındaki arkadaş benim dersi veren hoca mı olduğumu sordu. "Evet" dedim. Telefonun ucundaki arkadaş dedi ki "Peki siz aynı zamanda LEVEL'daki Tuna misiniz?". Ona da gülümseyerek "evet" dedim. Karşısından gelen tepki şu oldu: "Vaaay!"

Son örnekteyse bir barda, saçma sapan eğlencelerdeki bir arkadaşın bana uzun uzun bakması söz konusu oldu. Baktı, baktı, dedim herhalde derdiden tanıyor ve birazdan konuşacak... Arkadaşımın sonunda yanaşı, geldi ve "Kusura bakmayın deminki olay için." dedi. Hiçbir şey anlamamama rağmen, "Eyvallah." dedim. Sonradan öğrendim ki yanındaki iki kız arkadaşın üstlerine bira boca etmişler yanlışlıkla fakat benim ruhum duymamış!

Gördüğünüz gibi örnekler garip, eğlenceli ve zaman zaman yanlış anlaşılmalarla mahal veriyor. Ben kendimi sizden biri olarak görüyorum anlayacağınız. Şöhret mi? O kim? ■





Author

cem@level.com.tr

Cem Şancı



The Elder Scrolls V: Skyrim

Geçen gün Yeşilköy sahilinde denize karşı ayaklarımı uzatmış, bir yandan müzik dinleyip diğer yandan Author hakkında yeni bir roman yapız yazmamayı düşünürken, kulağıma ulaşan şarkının bir oyunun soundtrack'ı olduğunu fark ettim.

Beni şaşırtan oldu. Şarkiya MP3 çalarına dört - beş ay kadar önce yüklemiştim ve o günden beri de dinliyordum. MP3 listemi devamlı değiştirdim de o şarkı her listede yer alıyordu ve artık dinleye dinleye kanıksadığım gibi, bir oyunun müziği olduğunu bile unutmuşum.

Sabah vakti sahilde sakince oturmuş, denizi seyrederken fark ettim ki hayranlıkla dinlediğim o senfonik parça, 11 Kasım 2011'de çıkacağı duyurulan The Elder Scrolls V: Skyrim'in müziğiydi.

Oyun müziklerinin "dibi dibi dübü dübü" şeklindeki dijital gürültüler olmaktan çıcip dev senfoni orkestralı tarafından seslendirilen sanat eserlerine dönüşümüne 25 yıl içinde canlı canlı şahit olmuşum ve bir oyunun bu kadar kaliteli, olağanüstü, insanın tüylerini diken diken

eden mükemmellikte bir müzik eseriyle karşımıza çıkmışa artık şaşırıyorduk. Bu detay hatırlayınca, yazmadan geçemeyeceğimi hissettim. Dile kolay, 25 yıl boyunca çevremizdeki çoğu insanın kücümsemelerine, alaycı yorumlarına katlanarak bilgisayarlığımızda oyun oynamış, sürükleyici bir romanı okur gibi, oyunların öykülerine dalmıştık, etkileyici bir film seyreden gibi oyunların karşısında zaman geçirmiştik.

Şimdi, bu köşe yazısını hazırlamadan önce Skyrim hakkında son gelişmeleri kontrol etmek için yapımcısı Bethesda'nın sayfasına da girdim. 25 yıldır bilgisayar oyunu kavramına "çoluk çocuk işi" diye bakan bir toplum karpuz kavun sayarken, yaratılış, sanat, teknolojiyi kücümsemeyen toplumların sadece video oyun endüstrisi sayesinde her yıl nasıl milyarlarca dolar saylığına tekrar şahit olup küçük bir iç geçirerek sayfayı kapadım.

Neyse, lafi "el alem nerelere geldi, biz bu kafaya bir yere gidemeyiz" muhabbetine çevirmeyeceğim, o kısmı çok önceden anladık. Artık ağız yormaya bile gerek duymuyoruz.

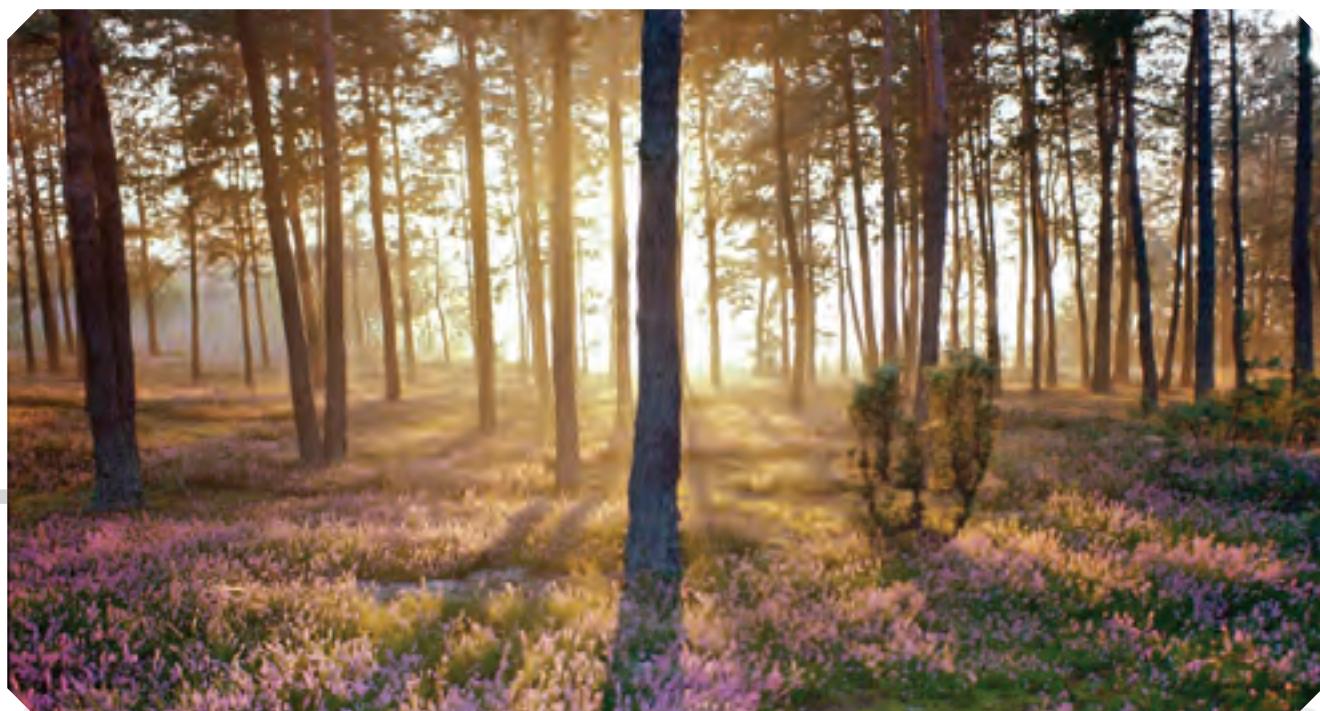
Ama 11 Kasım 2011'i bir kenara not edin. Bilgisayar

oyun dünyasının en görkemli yapıtlarından biri, Skyrim, bu tarihte görücüye çıkmak için hazırlık yapıyor.

Bethesda'nın yeni The Elder Scrolls oyunu, Skyrim aslında kendi başına sayfalarca haber yapılabilecek önemde bir yapım. Ancak onun çıkışı tüm oyun dünyasını dalga dalga sarsacak. Yeni bir grafik motoru, yeni bir oyun sistemi, yeni savaş mekaniği şimdiden oyunun videosunu seyredenleri heyecanlandırıyor. Ayrıca bu oyun çıktıktan sonra muhtemelen aynı motorun modifiye edilmiş halileyi yeni Fallout oyunu Fallout 4'ün de piyasaya çıkacağını hatırlamak lazım zira Bethesda, Fallout 3 için bir önceki The Elder Scrolls motorunu kullanmış ve sonuçtan çok memnun kalmıştı.

Skyrim'in videosunu YouTube'da ara tabilirsiniz ama üşenenler için doğrudan Bethesda'nın kanalından bir link vereyim: <http://bit.ly/dFKPqz>

İyi seyirler diliyorum. ■





Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr



Bir Sonraki Dünya

Okumak ve yazmak

Uzun zamandır çevremdeki insanlara bakıyorum. Bakıyorum ve garipsiyorum... Herkes bir kenarda, kendi işiyle uğraşır. Fakat işleri ne ola ki? Nedir onları bu kadar meşgul tutan şey? Yaptıkları çok mu değerli ya da yaptıklarıyla yetinmeyenler mi? Peki siz yeni nesil için ne düşünüyorsunuz? Hayır, siz söyleyen yeni nesil; siz kendinizi için ne düşünüyorsunuz?

Eski den bazi deyişler ve beraberinde getirdikleri sorular vardı: "Çok okuyan mı bilir, çok gezen mi?" Hani "Bir kilo pamuk mu daha ağırdır, yoksa bir kilo demir mi?" cinsinden, hatırlar misiniz? Peki, siz hiç gerçekten bu sorulara cevap vermiş misiniz? Belki siz değil ama dünyanın kalanı çok defalar bu sorulara bir cevap verdi ve verdiği cevap her zaman içerisinde bulunduğu dönem için doğru oldu... Fakat artık çok

gezen, ne yazık ki çok okuyandan daha fazlasını bilemiyor; çünkü göremiyor. Neden mi? Çünkü artık dünyanın da fark ettiği üzere gören göz ancak bilgiye saklı... Siz istediginiz kadar gezin, gezdiğiniz yere sadece bakar, bir binanın ancak yapıldığı tarihi söyleyebilir, o yörde yaşayanlar hangi dine mensup olduklarını ya da çok daha genel geçer bilgileri bileyebilirsiniz.

Oysaki birazcık okumak, ne de çok şey kadar bütün bu gezilere... Sanıyor musunuz ki Eviya Çelebi, seyahatnamesini yazarken öylece çıktı yola, hiçbir bilgi birikimi olmadan, kimin ne olduğunu bilmeden... Demem o ki okumak, gezdiğimiz yerleri konuşabilmek demektir;

okumak, gittiğimiz yerden bir şeyler öğrenmek ve eksik parçalar halindeki varoluşumuza bir parça daha eklemek demektir. Pek tabii ki okumak denince insanın aklına onlarda farklı varyasyon gelir ama ne yazık ki sadece bir spor gazetesi okumak, okumak değildir. Tek bir fikre dayalı olarak yoluna devam etmek, kendi kuyruğunu yakalamaya çalışan bir köpeksi misali döndürür bizi olduğumuz yerde.

Bir fark yaratmak gerekiyor artık; bilgilerimin kulaktan dolma olmadığı, herkesin bir "tik" ile internette ulaşamayacağı bir fark. Artık bilinçlenmek, o unutduğumuz kütüphanelerin yolunu yeniden tutmak gerekiyor. O tozlu

kitaplar, hala araştırılmayı bekleyen binlerce bilgi barındırıyor içerisinde...

Diğer yandaysa internet denen sonsuzlukta, o kitapların belki de sadece %10'unun araştırması yapıldıktan sonra ortaya çıkan bilgiler dönüyor... Bütün öğrencilerin "bilgi" diye kullandığı bu kolay ve birbirinin aynı ödevler bize ne katıyor? Birisinin yazdığı tek bir yanlış bilgi, bir anda yüz milyonlarca insana aktarılıyor ve belki de o insanların, bilginin doğrusunu öğrenmeye kadar aylar geçiyor...

Ve siz bilgisayar başında oyun oynayarak, günün bilmem kaç saatini Facebook üzerinde geçirenler, tarlanızda bir tane çiçek ekin ama ikinci çiçek yerine bir sayfa da kitap okuyun. Bilgisayar oyunlarına kapılanlar, bir - iki saat oyundan sonra bir - iki saat de kitap okuyun; okuyun ki bilin, bilin ki öğrenebilin... Ayrıca "Nasıl yazar olabilirim?" diye soranlar; okuyun, okuyun ki yazabilin, yazabilin ki okuduklarınız yüzeysel bağlaçlarla birbirine bağlı metinlerden sıyrılsın... ■

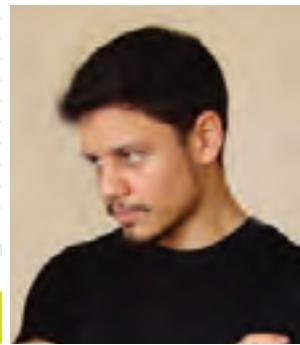




Kes Dedim!

ahmet@level.com.tr

Ahmet Özdemir



Grand Bahama

Simdi sıkı durun ve anlatacaklarımı kulak verin. Bir insan cahil olur da bu kadar mı olur diyeceksiniz! Madem cahilsin, neyine güvenerek dünyanın öbür ucundaki issız adalara gidiyorsun? Hadi yaptın bir zircahillik ve Miami gibi gelişmiş bir yeri bırakıp Bahama Adaları'na doğru yola çıktıın, peki hiç mi aklına gelmedi bi' internete bakıp burası nasıl bir yerdir, yamyamlar mı yaşar, neyin nesidir diye araştırmak? Cevap vereyim: Gelmedi! Geçtiğimiz Mayıs ayının başında tekrar "Hometown" olarak nitelendirdiğim Florida'ya gittim. Her şey aynı, her şey gerçek olamayacak kadar güzel, hava sıcak, plajlar sıcak, insanları sıcak... Gel gelelim ben Güney Florida'ya bırakıp Bahamalar'a gitmek gibi bir gaflet ve dalalet içine girmiş bulundum. Yıllarca burnumun dibinde olan Bahamalar'ı merak dahi etmemiştüm. Hani yillardır İstanbul'da yaşıyip da Büyükkada'ya bile gitme

ihtiyacı duymayan insanlar vardır ya, onun gibi düşünün. Neyse, bu sefer her yerde gözüme gözüme sokulan "99 Dolar'a günübirlik Bahama Adaları turu, üstelik limitsiz yeme - içme dahil!" reklamlarına kanıp telefona sarıldım. "İki kişilik rezervasyon yaptmak istiyorum." dedim, karşısındaki ses "Tabii efendim, pasaportunuz hangi ülkeden?" diye sordu. "Elhamdülillah Türk'üm de af buyur, neden sordunuz?" dedim. "Tamam efendim, Türk pasaportuya Bahamalar'a girebilirsiniz." şeklinde bir cevap alınca Bahamalar'ın başka bir ülke olduğu gerçeğini öğrenip cehaletimi bir nebze olsun gidermiş oldum. Ertesi gün Port Everglades'ten atladık gemiye, git Allah git bitmiyor yol. Üç saat oldu, beş saat oldu, hala varmadık Bahamalar'a! Ne bitmez yolumuş. Günübirlik gemi turu deyince siz git gel 10

saatten fazla bir gemi yolculuğu bekler misiniz? Ben nereden bileyim, en fazla iki saatte falan gidip döneriz sanıyorum. Google Earth'ten bakınca Florida'nın dibinde gibi görünüyor halbuki. Neyse, güclü bela vardık Bahamalar'ın en büyük adası olan Grand Bahama'ya. Miami'deki gibi güzel palmiyeler falan beklerken bir inşaat şantiyesi karşıladı bizi. Etrafa bakılırsa burası epey fakir bir ülke olsa gerek. Üstelik trafiği de Ingiltere'deki gibi tersten akan, tek şeritli daracık yollardan oluşuyor. 12 şeritli I-95'i bırakıp bu issız adaya gelmek tam bir hayal kırıklığı oldu. Ama bir dakika, amaç issız ada miydi yoksa? Türkiye'den bakınca Bahama Adaları nasıl görünüyor, bilmiyorum ama Bahamalar'dan bakınca Türkiye görünmüyordu desem beni işten atarlar mı acaba? ■





Monster® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi

Dünyanın en hızlı ve en güçlü dizüstü bilgisayarları ile iş istasyonunuza yanınızda taşıyın

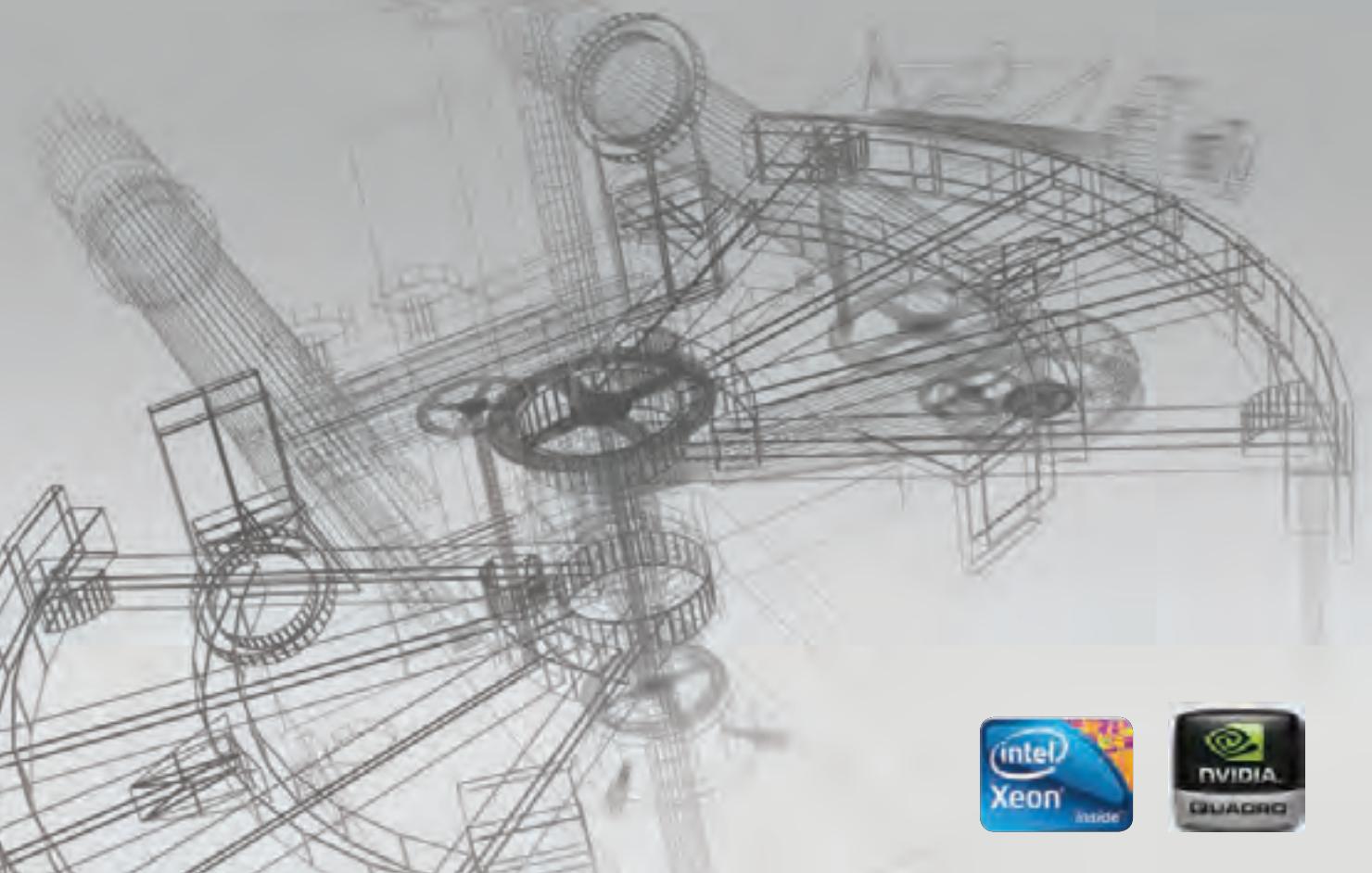
MONSTER® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi, tam bir sunucu ve/veya iş istasyonu kalibreli bir bilgisayarın yeteneklerini sunabilen, tamamıyla geleneksel masaüstü tabanlı iş istasyonlarının yerini almak için tasarlanmış dünyanın en hızlı dizüstü bilgisayarları olarak üretilmiştir.

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.

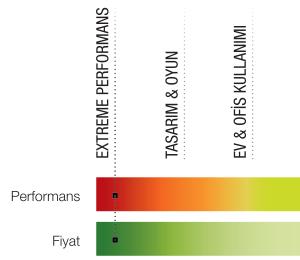


monster®
Powerful Technology

SUNUCU VE İŞ İSTASYONUNUZU YANINIZDA TAŞIYIN



koncepto



Fiyat Performans Ölçeği

Seçimini yaptığınız her Monster® Dizüstü Bilgisayar, en yüksek performans veren en kaliteli bilgisayar bileşenlerinin bir arada kullanılmıştır. En doğru seçimi yapabilmek için fiyat/performans ölçüğünü inceleyin.

Monster® Extreme **X7200**

Ürün özelliklerini ihtiyaçlarınıza göre değiştirebilir, size özel bir notebook yaratıbilirsiniz. Ayrıntılı bilgi için lütfen www.monsternotebook.com.tr adresini ziyaret edin.
*İlandaki notebook görsel ve anlatımın modellere göre farklılık gösterebilir.

Monster®, Orijinal Windows® 7 Ultimate işletim sistemi yüklemektedir.



ALICE: MADNESS RETURNS

Alice'in karanlık dünyası...

LEVEL 174

1 TEMMUZ'DA PIYASADA



ONUR AIR, BİLİŞİM PROFESYONELLERİNİ CeBIT BİLİŞİM EURASIA'YA İNDİRİMLİ TAŞIYACAKI*

CeBIT Bilişim Eurasia'nın "Ulaşım Sponsoru" olan Onur Air, Anadolu'daki uçuş noktalarından fuarı ziyaret edecek olan bilişim profesyonellerine indirimli ulaşım imkanı sağlıyor. Fuarın düzenlendiği ekim ayının ilk haftası boyunca İstanbul'a olan tüm uçuşlarda geçerli olacak indirimini yanı sıra, fuara özel olarak davet edilen "Anadolu VIP Heyetleri"nin ulaşımı Onur Air ve Hifaş işbirliğinde yaşanacak.

*Bu imkanlar sınırlı sayıda bilet kapsamaktadır.

ULUSLARARASI İŞ OLANAKLARI

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



ANADOLU HEYETLERİ PROGRAMI

Bu yıl da düzenlenmeye devam edilecek ve ulaşım masrafları organizasyon tarafından karşılanacak "Anadolu Heyetleri" özel programı kapsamında Anadolu'nun sanayileşmiş ve gelişmekte olan şehirlerinden ilgili profesyoneller CeBIT Bilişim Eurasia fuarını ziyaret edecekler.

FUAR ALANINDA B2B İKİLİ İŞ GÖRÜŞMELERİ

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

FUAR GİRİŞ SİSTEMİ YENİLENDİ!

2011 yılında uygulanacak yeni giriş sistemiyle, önceden online kayıt yaptıran iş dünyası ziyaretçileri fuara hızla ve zahmetszizce ücret ödemeden giriş yapabilecekler.

AKILLI YAŞAM KONSEPTLERİ

Akıllı kentlerde yaşam ve akıllı belediye çözümlerinin yer aldığı bölüm büyütürek devam ediyor. Türkiye'nin çevre ülkeler tarafından model olarak gösterildiği bu dönemde, büyuyen şehirlerde iletişim, güvenlik, ulaşım, hava kirliliği, eğitim, sağlık ve alt yapı alanlarında karşılaşılan sorunların, bilişim teknolojileriyle nasıl giderilebileceğine ilişkin projeler kapsamında 500'ü aşkın belediye yetkilileri fuarda açılacak.

CeBIT Bilişim Eurasia

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

Organizatör



Worldwide

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

Fuar Ana Sponsoru



Fuar Ulaşım Sponsoru



KAN HIZLI AKAR.
KORKU DERİNLERE İŞLER!

FEAR

WWW.WHATISFEAR.COM



Haziran Ayında Tüm Satış Noktalarında!



tiglon

F.E.A.R. © 2009 Warner Bros. Entertainment Inc. Published by EA Games LLC. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Windows, the Windows logo, Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox Logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation and its subsidiaries. Used under license. Sony, the PlayStation logo, and the PlayStation symbol are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. An all-new game and complete reimagining of the original F.E.A.R. game. © 2009 EA Games LLC. All rights reserved.

