

175 Tİ

DK SATAN OYUN DERGİSİ

BATTLEFIELD

MARSHAL

BATTLEFIELD 3



Toshiba, Windows® 7 ürününü önerir.

Bilgisayarınız,
şimdi daha kolay

► BİR ADIM ÖNDE OLMAYA CESARET ET



A laptop with a red keyboard and a silver body is shown floating in space against a dark background with stars and a small Earth-like planet on the left. The screen of the laptop displays a close-up image of a metal gear or mechanical part.

Qosmio

Qosmio X770 (3D)

Bir adım önde olmak, hedefe ulaşmadan yalnızca diğerlerinden önde olmak değildir. Bu, bazı şeyleri ilk defa yaşama şansı ve keşfettiğiniz heyecan verici yenilikleri dünyaya sunabilmek için eşsiz bir fırsatır.

Toshiba, sizi yepyeni bir pencereden dünyaya bakmaya davet ediyor.

Kırmızı çizgilerle derecelendirilmiş, modern metalik siyah Qosmio X770 (3D) ile 3 boyutlu oyun ve eğlencenin tadına varın. Günlük görevleri daha hızlı ve daha kolay yapmanızı yardımcı olan Windows® 7 Home Premium.

- 2. Nesil Intel® Core™ i7 İşlemci * (Dört Çekirdekli)
 - Orijinal Windows® 7 Home Premium
 - Arka Işıklanırmış LED 17,3" Toshiba TruBrite® HD + ekran
 - CUDA™ teknolojisine sahip NVIDIA® GeForce® GTX 560M
 - 1,5TB'a kadar Dual HDD
 - 3D HD Web kamerası

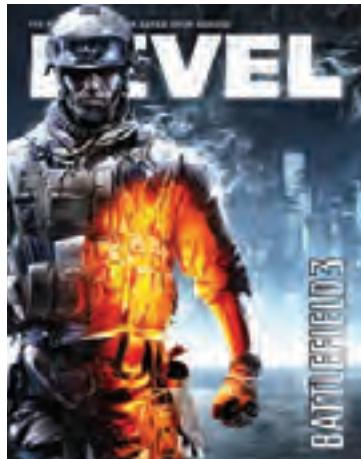


Birinci kalite
Harman Kardon®
Stereo Hoparlörle
ve subwoofer

Kırmızı aydınlatmalı oyun klavyesi

TOSHIBA

Leading Innovation >>>



ŞİDDET?

Bildığınız gibi geçtiğimiz ay dünya, Norveç'teki katliamla sarsıldı; 32 yaşındaki Anders Behring Breivik, İşçi Partisi'nin gençlik kampına düzenlediği saldırında yarım saat içinde tam 76 kişiyi katletti.

Breivik tarafından yazıldığı düşünülen 1500 sayfalık İngilizce bir metin, saldırının saatler önce internete koyuldu. "Andrew Berwick" takma adıyla yayınlanan metin, saldırının yıllardır planlandığına dair ipuçları içermektedir. Metinde sık sık kültürel çeşitliliğe ve Müslüman göçmenlere değiniyor. Breivik, Ortaçağ'da Haçlı Seferleri'ne katılmış Hristiyan bir grup olan Templar Şövalyeleri'nin üyesi olduğunu kaydediyor. Bu grup,ırkçı beyaz grupların idollerinden biri.

Breivik, Facebook sayfasında kendisini "Hristiyan, muhafazakar ve milliyetçi" olarak nitelendiriyor. Yerel medya kendisinin, aşırı sağcı gruplarla ilişkisi olduğunu ileri sürüyor. Ayrıca ifadesinde "Norveç toplumunu değiştirmek istiyorum." dediği biliniyor.

Ve yine Facebook'taki sayfasında, Call of Duty: Modern Warfare ve World of Warcraft oynadığı yazıyor.

Peki onca ipucu varken bir kısım Türk basın organı ne yapıyor? Hepimizin Facebook profilinde yer alabilecek "Call of Duty: Modern Warfare ve World of Warcraft oynuyorum" ibaresini çekip "Oyunlar şiddete mi yöneltiyor" gibi sansasyonel manşetler atıyor ve aciz duruma düşüyor. Evet, bir gazeteci her şeyi araştırabilir, araştırmalıdır da... Ama "şiddet" gibi kritik bir kavramı -sadece- "oyun" başlığı altında tartışmak da nesi? Şiddet gibi kapsamlı bir konu, nasıl olur da sadece oyunlarla bağdaştırılır? Aynı basın neden birbirinin kopyası, ikinci sınıf ve şiddet içeren dizilerden, bu dizilerin insanları şiddete yönelttiğiinden bahsetmiyor da oyunlardan bahsediyor?

Biz hiçbir mecrada şiddetin körkulenmemesinden ve bu konuda yapılabilecek her şeyin yapılmasından yanayız ama bu kavramla yanyana getirilecek tek şey oyunlar değil; olmamalı. Eğer şiddetten bahsedileceğse dizilerden de, filmlerden de, hatta şarkılardan da bahsedilecek.

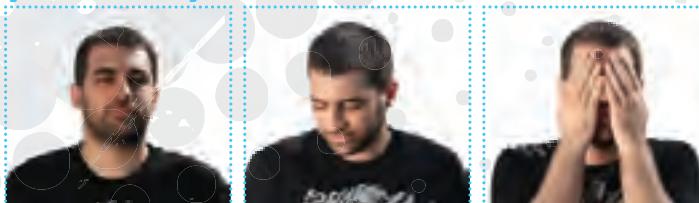
Ama biz LEVEL olarak oyunların günah keçisi yapılmasına izin veremeyiz, vermeyiz.

Not: Böylesine kritik konularda sadece oyunların değil, hiçbir şeyin tek başına günah keçisi yapılmasını tasvip etmiyoruz.

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

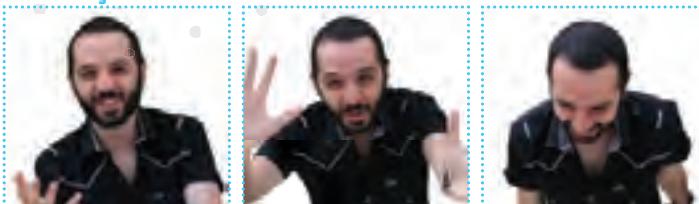
■ Hayatında oynadığın en unutulmaz oyun hangisi?

Sefik Akkoç



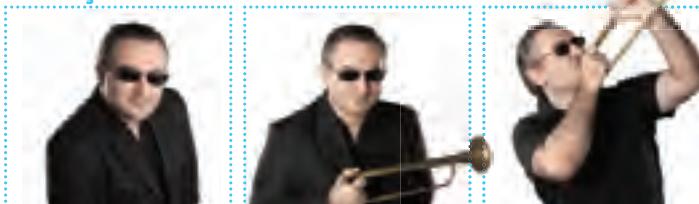
■ ZX Spectrum'umdaki Match Day'ı hala hatırlıyorum. Şu an görseniz, dünyanın en rezil oyunu diyebilirsiniz ama takım isimlerini değiştirdip oyunu Türkiye Ligi'ne çevirmek çok eğlenceliydi; hatta müziği de hala kulaklarımdaya...

Tuna Şentuna



■ Hayat. Hayat da bir oyun değil mi? Sims gibi bir şey adeta ya da Sims bir oyun ve hayatın esinlenmiş. Bence bu soruya cevabım kolbastı; lafi gevelemeye gerek yok.

Cem Şancı



■ Şu hayatmda hiç oyun oynamadım. Her işlemi disiplin ve ciddiyet içinde, ağır bir sorumluluk yükü altında yaptım. Hayatımın özeti bu: Hiç oyun oynamadım.

Eray Ant



■ Rus ruleti! Çok şükür silah tutukluk yapmıştı.

Ayça Zaman



■ Jungle Book! MicroGenius'ta öyle çok oynadım ki, yine de sonunu göremedim. Bir gün ne yapıp tekrar oynayacağımı bildiğimden akımdan da hiç çıkmadı, unutamadım. Fillerin kuyruklarına tutunarak ziptyordum ne güzel...

AĞUSTOS 2011, SAYI 175

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

Sefik 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 Uygan 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 abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkin

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

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 Kırımoğlu

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 Tesisi Hoşdere Yolu C Blok 34850 Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

EN İLERİ TEKNOLOJİ TÜRK TELEKOM'LA ELİNİZDE.



MOTOROLA
XOOM™

Türk Telekom Türkiye'yi dünyanın en ileri teknolojileriyle buluşturmayaya devam ediyor.

Ve işte karşınızda Motorola Xoom! Her açıdan üstün özelliklere sahip teknoloji harikası Motorola Xoom tablet sizler için şimdi Türk Telekom ofis ve bayilerinde.



ANDROID 3.0 İşletim Sistemi 2 MP Ön Kamera Adobe Flash Player

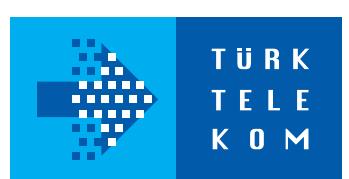
16:10 Geniş Ekran 5MP - HD Flaşlı Arka Kamera USB ve HDMI girişleri

**55 TL
x 36 ay**

Üstelik taksitleriniz telefon faturasına yansıyor, kolayca ödeniyor.



Kılıf
hediye!



► 444 1 444 ► TURKTELEKOM.COM.TR

Kampanya şartları: En az 6 ay süreyle Türk Telekom ev telefonu abonesi olmanız gerekmektedir. Kampanyadan 24 ay (ayda 79 TL) ya da 36 ay (ayda 55 TL) abonelik taahhüdü vererek yararlanabilirsiniz. Kampanya 30 Eylül 2011 tarihine kadar geçerlidir ve stoklarla sınırlıdır. Ayrıntılı bilgi, www.turktelekom.com.tr’de.



Battlefield 3 Sayfa 38

Call of Duty ile büyük bir rekabet içinde olan Battlefield serisi, bu oyunla liderliği ele geçirmeyi hedefliyor.

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

- 36 Doktorlar**

DOSYA KONUSU

- 38 Battlefield 3
- 72 Diablo III

İLK BAKIŞ

- 50 Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

- 52 Stronghold 3
- 54 Tropico 4
- 56 The Walking Dead
- 58 Arma III

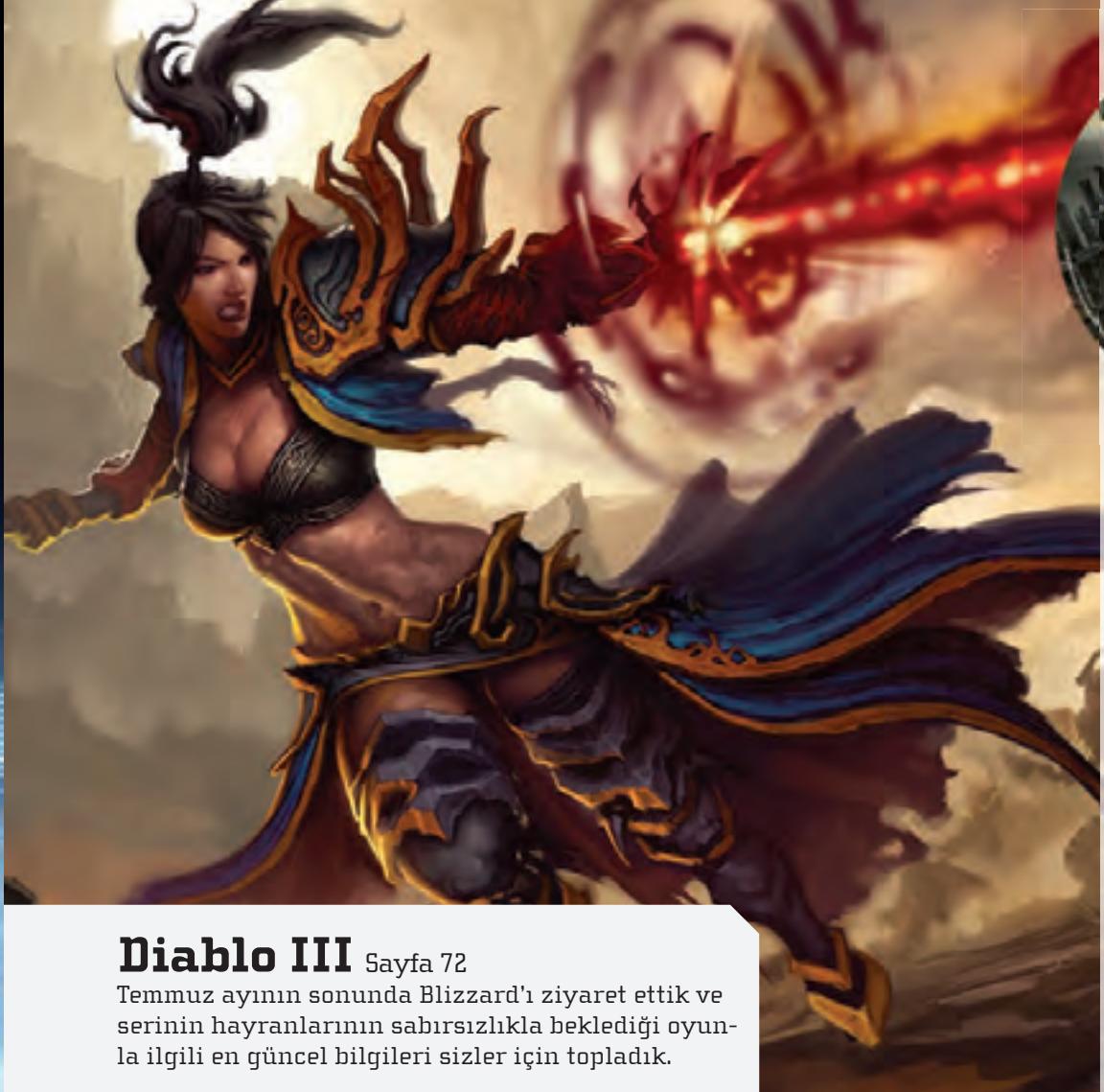


- 60 SSX
- 62 Raven's Cry
- 63 Payday: The Heist
- 64 Neverwinter
- 65 TrackMania 2 Canyon

- 66 Uncharted 3: Drake's Deception (Test)
- 68 The Darkness II

70 Pixel Junkie

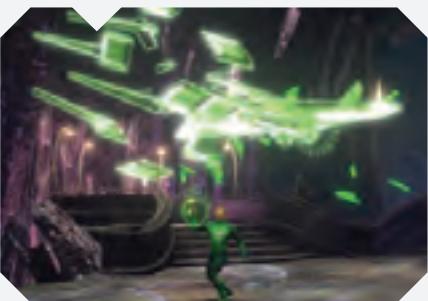
- İNCELEME**
- 84 Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2
- 86 Captain America: Super Soldier
- 88 Call of Juarez: The Cartel
- 92 Ms. Splosion Man
- 93 Super Street Fighter IV: Arcade Edition
- 94 The Sims 3: Generations
- 95 Pro Cycling Manager 2011



Diablo III Sayfa 72

Temmuz ayının sonunda Blizzard'i ziyaret ettik ve serinin hayranlarının sabırsızlıkla beklediği oyunla ilgili en güncel bilgileri sizler için topladık.

- 96 Green Lantern:
Rise of the Manhunters



- 98 BlazBlue: Continuum
Shift II
99 A Flipping Good Time
99 Frogatto & Friends
99 Jamestown: Legend of
the Lost Colony

- 99 Terraria

100 Role Playing Günlükleri

- 103 Donanım
114 Market
118 Kültür & Sanat

124 Rocko@Psikiyatrist

- 126 Kare
130 LEVEL 176



LEVEL DVD 175

TAM SÜRÜM

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

DEMOLAR

A New Beginning
Alpha Polaris
Harry Potter and the
Deadly Hallows: Part 2
Pirates of the Black Cove
Star Ruler

BEDAVA OYUNLAR

A Flipping Good Time
Frogatto & Friends

VİDEOLAR

Batman: Arkham City
BioShock Infinite
Cars 2: The Video Game
Crysis 2
Deus Ex: Human
Revolution
Dragon Age II: Legacy
Driver: San Francisco
Lord of the Rings:
War in the North
Mortal Kombat
Naruto Shippuden: Ultimate
Ninja Storm Generations
Soulcalibur V
Star Wars: The Old Republic
Stronghold 3
Transformers Universe

YAMALAR

Crysis 2 1.9
Crysis 2 DirectX 11

EKSTRA

DC Universe Online [WP]
Lord of the Rings: War in
the North [WP]
Portal 2 [Müzik Albümü / 2.
Bölüm]
S.T.A.L.K.E.R. [Müzik Albümü]

LE-VID'DE BUAY

Dünden Bugüne LEVEL
Ekibi Ahmet'in, Emre'nin,
Firat'ın ve Şefik'in dünden
bugüne yolculukları...



POSTA

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

Patlatmak isterseniz atın: inbox@level.com.tr

3D TV VS YENİ BİLGİSAYAR

Merhaba tüm LEVEL ahalisi ve Tuna Abi. Nasılsınız? Bu mesaj benim ilk mesajım. Dergide yayılmayağınızı umuyorum; yayılmamasınız bile cevap verin. (Bu da bana yeter.) Neyse uzatmadan sorularıma geçeyim. (Çok klasik oldu ama ne yapayım, başka bir şey bulamadım.)

Hoş geldin, sefalar getirdin. Nasılın? İyi misin?

Neler yapıyorsun tatilde? Cevabını tam deniz kıyısındaki kumlara hızla yaz, dalga gelmeden fotoğrafını çek ve bize yolla. Biz de tatile giderdiğimiz için sana sinir olalım. Nasıl plan? Saçma evet. (Ben sevdim. - Şefik)

1. Ben PS3 sahibi bir öğrenciyim ve doğal olarak oyun fiyatları bütçemi sarsıyor. Eh, malum piyasada bir sürü güzel oyun var ve çekmaya da devam ediyor. Ben bir CoD hayranıymış ve yeni oyunuńunu sezik gözle bekliyorum. (Nasıl ama?) Aynı heyecanla Assassin's Creed: Revelations'ı da bekliyorum, Battlefield 3'ü de... Yani bekliyorum da bekliyorum anlayacağın. inFamous 2 çıktı, onu da bekliyor(dum). Bunalımdan sadece bir ya da iki tanesini alma hakkım var ve sence hangisini almalıyım?

Bence... Hmm... Biraz düşününebilir miyim? Böyle düşünüp iki ay sonra cevap versem mesela? Ol-

mazdı evet. Bak bence inFamous 2'yi kesinlikle al. İkinci oynamadıysan da dert etme; zaten ilk oyuna çok benziyor. İkinci oyun hakkını da Assassin's Creed: Revelations'dan yana kullanmak isteyeceğini tahmin ediyorum. Yani o oyun çıktıığında alamazsan baya üzülürsun gibi geliyor bana. Ben üzüldürüm misal.

2. Ben bir sayınızda alternatif oyunlarda (Hani incelemeının sonunda benzer oyunlar var ya, işte o oyunlarda.) GTAIV'ün puanını 7.9 ve son sayınızda (174) 8.0 olarak gördüm; bu nasıl olabiliyor? Yoksa oyun hakkındaki düşünceleriniz mi değişti?

Şöyleden olabilir mesela, ayarlar geçtikçe oyunların puanları 0.1 puan artıyor olabilir? Olamaz? Peki. O zaman aramızdan biri -ki isim veremem- bir yazım hatası yapmıştır. Ayrıca Selim yanı şu kadar dergi yapıyoruz, 0.1'lik hatamızı mı bulundan yahu? O nasıl göz? Ben kırk yıl baksam yine görmem. (Bir gözüm görmüyor zaten.)

3. Geçen gün ekran kartım bozuldu ve onu değiştirip HD 6970 aldık. (Ama diğer parçalar M.Ö. 900'den kalma.) Sence babama israr edip bilgisayarı mı sıfırlayalım yoksa yeni bir 3D televizyon mu alalım?

Bilgisayarla 3D televizyonu karşılaştırman beni etkilemedi değil. Yalnız bu soruya bayağı yanlış birine sordur; çünkü IMAX'in kendine özel 3D filmleri dışında, dünyadaki hiçbir 3D teknolojisinin bir şeye benzediğini düşünmüyorum. 3D oyuncular da yalan, RealD'ler de, Xpand'ler de... O yüzden bilgisayar al, mis gibi oyna oyunlarını. Kahrolsun 3D!

Sorularım bu kadar. İnşallah yormamışdım seni. Orada ki tüm herkese selam söyle. Kendinize iyi bakın.

Selim Emre YALÇIN

MAFYADA GİRİŞ 101

Öncelikle selamlar Tuna Abi. Dergiyi okumaya daha yeni başladım. 170. sayından itibaren okuyorum ve hepsinde bu bölümü atl从来没. 174. sayıda fark ettim ve hemen mesaj atıyorum. Neyse daha fazla uzatmadan sorulara geçeyim.

1. Öncelikle şu anda oyun dünyasındaki gündemlerden biri Call of Duty: Modern Warfare 3 ve Battlefield 3 arasındaki rekabet. Tuna Abi bunlarla ilgili çoğu yorumu okudum ama bir karara varamadım. Sen bana hangisi önerirsin?

Ben sana serin kumlardan, çığın denizlere atlamanı

İKAMETGAH İLMUHABERİ



öneriyorum. Ben eskiden de böyledim biliyor musunuz? Sürekli mevsimlere uygun yazılar yazardım. O an tatil istiyorsam, her yazda kum, deniz, güneş derdim; havalarda soğuksa çok müthiş bir gözlem yapıyormuş gibi, "Ne çok kar yağıdı değil mi?" diye seslenirdim size... O yüzden cevabım 42. Ne diyorum Mehmet Eren, uyarmıyorsun da?! Bence Battlefield 3, bünyesindeki teknolojiyle çok daha ilgi çekici bir oyun. MW3 bana sıradan gözüktü bayağı. Zaten CoD serisine iyiden iyiye sinir oluyorum artık! (Tamamen tekrardan ibaret bir seri olup çıktı... - Şefik)

2. Ben aşırı derecede mafya oyunları hayranıyorum. (Favorim Mafia II.) Yeni mafya oyunları geliyor mu? Mafia III çıkacak mı ve çıkacaksa ne zaman?

Mafya oyunlarına hayrancın sadece, değil mi?
Mafyaya karşı da bir ilgin varsa mektubu annene ver lütfen, onuna konuştum gerekiyor. Sevgili Ebru Teyze... Ebru'dan hala teyze yok, değil mi? Hala genç onlar. Evet... Mafya oyunu diyorduk, konu saptı. Zaten Mafia II'den başka mafya oyunu da yok ortalıkta. Mafia III hakkında da herhangi bir bilgi yok maalesef. GTA gibi özgürlükü bir oynanışı olsa Mafia III'ün, tadından yenmez!

Yarış oyunlarında başarılı olmanın sırrı, rakiplerine gözüdağı vermek

3. Özellikle bu sorunun cevabını bekliyorum: 2010'dan 2012'ye kadar çıkışmış ve çıkacak oyunlardan senin en beğendiğin hangisi?

Çıkmamış oyunu beğenmem doğru olmaz. (Çıkmış olan oyunlar kırılır.) Ben son zamanlarda en çok Super Street Fighter oynuyorum, onu beğenmiş olabilirim biraz. inFamous 2 iyiydi gayet. L.A. Noire, Red Dead Redemption, Mortal Kombat, Killzone 3 diye gider... Daha önce de söylemiştim sanırım; ben tek bir oyuna takılıp kalacak yaşı geçtim. Yani yere yatmadığım artık çoğu oyun için. Eşit derecede dostum bir çöguya.

4. Biz yaklaşık iki hafta önce LEVEL Ligi'nden özenerek bir lig kurduk. FPS'lerde kazanıyorum. Sporda yenildiğim de oluyor ama genellikle yeniyorum fakat yarış oyunlarında çok kötü durumdayım. Arkadaşım klavyeden oynuyor, ben direksiyondan; o yüzden mi yoksa ben gerçekten kötü müyüm? Bana yarış oyunları hakkında bir kaç ipucu verebilir misin?

Yarış oyunlarında başarılı olmanın sırrı, rakiplerine gözüdağı vermek. Mesela yanında söyle iki yarı bir abi olursa rakip arkadaşın isterse ralli şampiyonu olsun, seni geçmek istemeyecektir.

İşin doğrusu şu ki sen kötüsün Mehmet! (Çok malzeme veriyorsunuz ama bana.) Tamam tamam, sen kötü değilsin zira direksiyonla oynamak biraz maharet istiyor. Hele ki klavyede sağ, sol oklarına basarak araba kullanmak fazlasıyla kolay. Yarış oyunlarında temel kural, virajları iyi almaktır. Düz yolda zaten herkes gidiyor ama virajda az hız kaybetmek, yolu geniş tutmamak çok önemlidir. Bunu yaparsan ve trafiğe de dikkat edersen, kimse seni tutamaz Mehmet! Eren! GÜNNER!

Tuna Abi dergide en çok senin tarzin hoşuma gidiyor, bilmeni isterim. (Sakin yanlış anlama, ya ğ çekmiyorum.) Herkese iyi tatiller!

Tatil derken? Tatil yapıyor gibi bir halimiz mi var? (Kızgın kumlar.) Fırat geçenlerde Bodrum'a gitti, (Serin sular.) onu kast ediyorsan yine de durumu kurtaramazsınız. Bize tatil haram; hayat size güzel. (Drama dalında Oscar adayı!)

Mehtem Eren GÜNNER

VIVA LA PS VITA!

Merhaba LEVEL dergisi ve Tuna Abi. Derginizin yaklaşık iki yıldır takip ediyorum. Bu size ilk mailim olacak.

1. Bu Assassin's Creed III için ikinci Dünya Savaşı döneminde geçecek diyorlar. Doğru mudur?

Doğru. Değil. Doğru, Değil... Hayır saçmalamıyorum, papatyadan bakıyorum fala çünkü o denli havada bir konu bu. Hiç kusura bakmasın kimse ama bir kez daha ikinci Dünya Savaşı çekemeyeceğim ben. (Ben bayılıyorum vallahı, daha çok yapısın! - Şefik) Tarih de ne kadar kısıtlı, değil mi aslında? İki tane büyük savaş var, yok Roma İmparatorluğu var, bilemedin dinozorlar var... Şöyleden onlarca gezegenin olduğu, galakside ciritt ababdılığımız bir ortam olsayı, konu sıkıntısı da çekmezdi bence.

2. Şu aralar senin de beğendiğin ve oynadığın iyi bir TPS önerir misin?

Bayonetta! Hala bunu oynuyorum. Son zamanlarda iyi bir TPS çekmediğini sen de fark etti mi? Gears of War 3 gelse de onu oynasak.

3. Bir arkadaşım Call of Duty: Modern Warfare 2'de "ban" yemiş. VAC durumunda siccili temiz değil yazıyor. Bu ban kalkarı mı? Kalkarsa ne zaman kalkar? Süresi nedir?

Bu banın kalkması için ikametgah belgesi, vergi numarası, varsa oda sicil kaydın, yoksa salon sicil... Bu problemden hiç anladığımı net bir şekilde bellİ edebildim mi? Biz oyuncuları orijinal oynadığımız ve hile yapmadığımız için "ban" da yemiyoruz; n'aber? (Sicaklardan hepisi...)

4. Duke Nukem Forever çok kötü oldu gerçekte. Oyunun satışı da beklenenin yarısındaymış zaten. Ama yani bu kadar kötü bir oyun yapılrı mı yahu? İnsan utanır. Bir de Borderlands gibi bir oyun yapmışsun; buna niye özenmiyorsun ya? Sinirleniyorum da bir yandan! (Ayrıca Brothers in Arms serisini de yaptılar ki bu yüzden DNF ile utançları katbekat artmalı bence! - Şefik)

5. Bu PS Vita çok güzel olacağa benzıyor. Bu konuda görüşün nedir?

PS Vita'ya hasta olacağım hep birlikte. Harika FPS'ler oynayacağız, dokunmatik oynlarda parmaklarını geliştireceğiz, GPS ile yön bulup internette ciritt atacağız! Hemen gelsin, hemen!

Cevaplarsanız çok sevinirim. Yayımlarsanız havalara uçarım. Herkese sevgiler.
Umut YAZAR

KASIM'A ÜÇ KALA

Merhaba LEVEL. Adım Gökhân Tiryaki, 13 yaşındayım ve uzun zamandır bu dergiyi okumaktayım. Akşamlara kadar mail okuduğundan, fazla sohbet etmeyeceğim ve sorulara geçiyorum.

Bir oturup kahvemizi içseydin yahu? 13 yaşında olup kahve içiyorsan hele... Gazoz ikram edelim? Gazozun da şöhreti ne kötü değil mi... Kimse kimseye ikram edemiyor artık. Şefik dışında! (Niye sataşıyorum?) (Kime gazoz ikram etmişim yine! - Şefik)

1. Daha yeni Mortal Kombat aldım. Arkadaşımı da bu oyunu almak için iktina etmek istiyorum ama sence oyunun en çok neyini övebilir? Bu oyunu almayı düşünen, hangi yönü için almalı?

Mortal Kombat, Mortal Kombat olduğu için alınır. Şimdi bu ne demek? MK inanılmaz iyi bir oyundu. En azından ilk üç oyunu öyleydi. Bu yeni Mortal Kombat da aynen bu ilk üç oyun gibi olmuş. Gerçek bir klasik bana sorarsan. Tamam mı düşününler? Alın da Xbox Live'da omurullığınıza göz dikeyim.

2. Kasım ayında piyasaya birçok oyun sürülecek. (Sorum biraz saçma olacak çünkü istediğim oyuncunun türünü belirtmedim.) Kasım ayında hangi oyunu almalıyım?

Kasım ayında kestane patlatılır, yanında da soba giyilir. (Konuya tamamıyla uzağım.) Doğru cevapsa elbette ki Assassin's Creed: Revelations!

3. Elimde PlayStation 3 için yapılmış bütün MotorStorm oyunları bulunmakta ama sadece bir oyun eksik ve o da MotorStorm: Apocalypse. Sence bu oyunu almalı mıymı?

Bütün MotorStorm'ları aldıysan, Apocalypse'i pas geçebilirsin zira pek fazla yeni özellik içermiyor. Oynamış da çok zevkli değil. Şefik bana dedi ki, "Oyun istersen sende kalsın." Dedim istemez. Dedi, "E ben ne yapacağım oyunu?" Dedim, "Eben mi?". Sonra konu dağıldı zaten.

4. Belki de en iyi oynadığım iki oyun PES'tir ve FIFA'dır. En son çıkan oyular arasında FIFA 11'in daha iyi olduğunu düşünenlerden biriyim. Erken konuşmam gerekiyor ama size göre yeni çıkacak PES ve FIFA oyunlarından hangisi daha güzel olacak?

Bu sorunun cevabını almak için Aziz Yıldırım'a bağlanıyoruz. Aziz Bey? Alo? "Bazı" nedenlerden ötürü cevap veremiyorum. Ben cevap vereyim: FIFA. Neye dayanarak bu cevabı verdiğim soracak olursan, Fırat'tan kopya çektiğimi söylemek isterim. Futboldan ne kadar anladığım bilinen bir gerçek cunkü. (Doğru cevap FIFA, aferin Tuna. FIFA'nın varlığına bir piyasada hala PES'in daha iyi olduğunu iddia edenlerle iletişim kuruyoruz, bilginize. - Şefik) Vereceğiniz cevaplar ve mektubumu derginizde yayımlayacağınız için çok teşekkür ederim Tuna abi. Sevgiler... Gökhân TİRYAKI

ŞEFİK ABI ARAYA GİRME!

Selam Tuna Abi ve tüm LEVEL ahalisi! Ben 13 yaşında, WoW hastası bir insanım. Derginizin 159. sayısından beri severek takip ediyorum. Bu benim ilk mailim. Her neye fazla sıkmadan sorularıma geçiyorum...

1. LEVEL ekibinin WoW Real ID'lerini verebilir misiniz?

Bunu yapamam zira çok gizli bilgiler bunlar. Şahsen bir WoW oyuncusu değilim. Fırat da değil. Şefik de, Ayça da, Mehmet de, Ahmet de... Ama Emre? Emre sıkı bir WoW oyuncusuydu son bıraklığında. Eğer dilerse buraya ID'sini yazar. Zaten dergiyi adamın eline bırakıp gidiyoruz, istese burayı kişisel not defteri haline bile getirebilir. Demek ki neymiş? Grafikeri mutlu edeceksin! (N'aber Emre, n'aptın?) (İnancınızıza ama o da uzun süredir WoW oynamıyor, baymış. - Şefik)

2. Arkadaşım Crysis 2'nin Killzone 3'ten daha iyi olduğunu söylüyor fakat ben Killzone 3'ün daha iyi olduğunu kanıtlıyorum. Buradan onlara gerekli cevabı verir misiniz?

Veriyorum, hazırlansınlar. Oraya gelirim... Onur, nasıl bir cevap vermemi bekliyordun acaba? Gereken cevap nasıl bir şey olmalı senin hayalinde? Bence Killzone 3 de çok iyi, Crysis 2 de. Cevabım son derece politik. Politikadan da hiç anlamam oysa ki...

3. Önceliği sayınızda, Posta bölümünde Şefik Abi çoğu soruda araya parantez açma suretiyle giriþ konuşmaya daldı; bunun nedeni nedir? (Biliyorum şimdi tekrar aynısı olacak.)

Şefik, arkadaşa gerekli cevabı verir misin? (Keh keh...) Şefik bu kadar yazı okuyor, düzeltiyor, ediyor, o da bir çift kelam etmesin mi şurada? Sürekli soru soruyorum yahu... Bundan sonra işi tersine mi çeviresek? Ben soruları sorsam, siz cevaplaşsanız? Hala soruyorum! (Çevremde konuşacak kimsem yok, ben de kendime bu parantez içinde yer, yuva arıyorum, çok mu? Ühühühü... - Şefik)



Kene mi yaaa!

Her türlü talihsiz olay, garip bir şekilde beni buldu, buluyor ve bulacak sanırı. Rock'n Coke 2011 kapsamında zaman zaman çımlere uzanan ama coğulukla yerdeki yastıkları tercih eden bendeniz, bana alternatif oluşturan ve bikinisiyle çımlere yatan sayısız kızı, giydığım kota ve ayakkabıma rağmen kenenin saldırısına uğradım. Sen koca çayırda, çımdende beni bul, ayakkabıyı geç, çorabı geç, yetmedi, kotu geç, yerleş oraya. Ertesi gün dupta yanlışlıkla sötüğüm kene, gün boyu doktor doktor dolaşmama ve hastanelerin cahil personellerle doluluğuna tanık olmama vesile oldu. Olur da üstünden kene bulursanız internet, birçok doktordan ve hastaneden daha bilgilendirici olacaktır. - Şefik

4. Ben yakın bir zamanda Mortal Kombat 9 aldım PS3'ümü; sizce bu doğru bir seçim mi oldu? **Mortal Kombat 9 değil, Mortal Kombat demek istedin sanırı. Evet dokuzuncu oyun ama oraya "9" eki gelmiyor. Gerekçiz ukalalığa da bir bayılırım, bir bayılırım... Seçimin çok iyi diyecektim lafi eveleyip gevelemeyi bırakabilseydim. Xbox Live'da kışkırtım mı? PS3'ten Xbox Live'a bağlanmayı başırsan, Sony ve Microsoft aynı anda seni işe alır.**

5. Ve son sorum, yeni oyun aldığım zaman ne almamışım? (Tür fark etmez, yeter ki güzel olsun.)

Ne zaman yapacaksın bu eylemi? Bu ay içerisinde hiç iyi oyun çıkmadığını göz önünde bulundurursak, inFamous 2 sana iyi gider. Şayet ki sonbahar aylarını kast ediyorsan... Aaa dur; ondan önce Ağustos sonunda Deus Ex var! Onu al. Bana da al bir tane. Bir tane de dergiden gelir. Bunu unutup bir adet de mağazadan alırm ben... Etti üç.

Evet sorularım bu kadardı; umarım sıkılmamışınızdır. Cevaplarsanız mutlu olurum fakat yazımlarınız daha da mutlu olurum. Saygılarımla...

Onur DUMAN

TEAM FORTRESS GÖZDEN DÜŞÜYOR

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ekibi. Sizi 149. sayınızdan beri takip ediyorum. (Bu arada o zamanlar kapak yaptığıınız Max Payne 3 hala çıkmadı.) Bu size ilk mailim, umarım yanıtlarınız. (31 Temmuz doğum günüm ve bana çok güzel bir armağan olur.) "Fazla uzatmadan sorularına geçeyim" gibi bir klişeye sorularına geçiyorum.

Doğum gününde mektup hediye ede ede garip bir hal aldı dergi. "Hediyeniz, mektubunuza kallayı bir cevap!" diye ilan versek ve para talep etsek, sizce kazanır mıyız? (Neyi?)

1. Ben Team Fortress 2 oyucusuyum ve bir yıl gibi bir süredir takip ediyorum oyunu. Team Fortress 2 artık Free to Play oldu ve Steam'den bedava olarak indirebiliyoruz. İşin kötüsü ben oyunu 10\$'a alı iki hafta olmuştu. Bir nevi param boş'a gitti. Artık üyeliğim Premium olmuş, oyunda fazladan birer şapkam olmuş dediler ama ben hala tatmin olmadım. İşin daha da kötüsü oyunu eskiden 40\$ gibi büyük rakamlara satın almış olanlar var. Sen bu konuda neler düşünüyorsun?

İşte o 40\$'a alanlardan biri de benim! Üstelik oyunu alıp uzunca bir süre de oynamadım niye... Durum şu ki Team Fortress 2 artık eski popüleritesini yitirdi. Dolayısıyla bedava olması da çok normal. Etraf "Free to Play" oyunlarla doldu, taştı. (Ücretsiz oyunlar da kitle kalitesi problemi yaşanıyor. Umarım aynı problem TF2'de de yaşanmaz... - Şefik)

2. Nurettin Abi'nin yazdığı Brink incelemesini okudum; güzel yazmış. Benim düşünceme göre oyun tamamen Team Fortress 2'nin kopyası olmuş. Team Fortress 2 bence daha güzel bir oyun olmasına rağmen, Brink yeni çıktıığı için Team Fortress 2 arka plana atıldı. Sanırı-

Steam'in oyunu bedava yapmasının nedenlerinden biri de bu. Sence de çakışması değil mi Brink?

Çakma demek doğru değil. Brink de kendi başında bir takım orijinallikler içeriyor diye biliyorum ben ama Nurettin bunu daha iyi bilir. Arayıp sorayım mı neleme bunlar diye? (Brink'i oynamadığım gün yüzü gibi, güneşli tatil günları gibi, çeşitli plajlarda içilen "Frozen"lar gibi ortaya çıkmadı da ne oldu...) 3. TF2 Free to Play olunca oyun MMO'cuların tabiriyle "n00b" doldu. İşin kötüsü oyunda hile kullananların sayısı da arttı. Oyun paralyken alabileceğimiz neredeyse tek yer Steam olduğundan artık onları kimse tutamaz. Steam bu kullanıcılar konusunda ne yapacak sence?

Steam onların hepsinin izini sürüp onları issız bir adaya toplayacak. Sonra adaya bir uçak düşecek, içinde Kate, Locke, Sawyer vesaire olan. Bu sinirli TF2 oyuncuları, "Others" kisvesi altında uçaktakilere saldıracak, olaylar gelişecek... Sence ne yapmalılar? Oyun artık bedava olmuş, şeyi de gelecek, kopuğu da. Bence sen başka oyunlara yönel.

4. Biraz aşağıya kaçmış olabilirim ama bu TF2 konusundaki son sorum. Ben oyunu orijinal alacaktım fakat hiçbir oyun satan yerde bulunmuyor. The Orange Box'ı alayım dedim fakat o da hiçbir yerde kalmamış. İnternette de aramadığım internet sitesi kalmadı. Çaresizliğime Steam yetti. Siz oyunlarınızı nereden alıyorsunuz?

Steam'in varolma sebebi olarak Valve'ı gösterebilirim ben. Valve oyunlarını bu sistem üzerinden yayan en önemli firmalardan biri ve o yüzden de Valve'ın oyunlarına sadece Steam üzerinden ulaşılıyor. (Bunu sormamışım, değil mi?) Biz oyunlarımızı firmalardan alıyoruz. Para da vermiyoruz. Kışkanmazsanız seviniz. Teşekkürler, iyi günler. (Ben Steam'den alıyorum vallahı. - Şefik)

5. Ben PS2 sahibiyim. Evet, hala böyle insanlar var. Konsola çıkan tek yeni oyun sanırı WWE SmackDown vs. RAW. Oynamabilecek güzel oyunlar tavsiye edebilir misin? (God of War serisi haricinde.)

GTA: San Andreas'ı oynamadıysan, PS2'de çok iyi gider. Başka da oyun gelmedi aklıma, rezalet. Metal Gear Solid serisini oynamış mıydın? Onlar da iyidir bak...

6. Bir yerlerde tesadüfen Saints Row: The Third oyun içi videosunu gördüm; gülmekten karnıma ağrılardı girdi ama oyun biraz aşağıya kaçmamış mı? GTAIV'ün fantastik hali diyebiliriz belki.

Kendi kendine cevapları vermişsin Mikail. Saints Row: The Third, aynen de dediğin gibi bir oyun. Eğlenceli, neşeli, ciddiyetten uzak... Çıktığında çok eğleneceğiz!

7. Elif Abla kadronuzdan ayrıldı mı? Hiç göremiyoruz onu. **Elif Abla'nız... Elif... Elif'e ne oldu hakikaten yahu? "Dergide beni görmeye devam edeceksiniz." deyip gitti. Bizi de kandırı galiba... Düşürüyor peşine!** 8. Dergide sayfanın kenarında bulunan GTATurk kısmını

çok seviyorum. Forumuna da üye oldum üstelik. GTA gibi bir oyuna derginizin değer vermesi çok güzel.

GTA'ya değer biçmeyelim de neye biçelim. Bak eğer GTAIV'ü PC'de oynuyorsan, çok şahane bir yama çıktı. iCEnhancer adında bir yama bu ve grafikleri çok acayıp yapıyor. Denemeyen üzülür.

9. LEVEL DVD'lerinde demolar, videolar, tam sürüm oyunlar, müzik albümleri, oyunların duvar kağıtlarını veriyorsunuz, hepsi güzel fakat bunların yanında oyun yamaları, modları gibi şeyler de verseniz, güzel olmaz mı?

Olur, olur da fragmanlardan, demolardan fırsat kalmıyor ki...

Sorularım bitti. Cevaplarsanız çok sevinirim. Yayımlanız da çok sevinirim tabii ki. Hepinize kolay gelsin. **Mikail Kaan KULAK**

L.A. NOIRE'A ŞÜPHELİ BİR BAKIŞ

Sevgili Tuna Abi ve diğer değerli LEVEL çalışanlarına sevgilerimi ve selamlarımı göndererek başlamak istiyorum sorularıma. Derginizi 157. sayısından itibaren takip ediyorum. Umarım başarılarınız devam eder diyor ve sorularıma geçiyorum.

1. Klasik, Xbox 360 mi alayım yoksa, PS3 mi alayım tarzı soruların sıkıldığını biliyorum ama ben soruya biraz da kendi yorumumu katarak farklı bir boyut katacağım. Elimde ne çok iyi, ne de çok kötü özelliklere sahip bir bilgisayar (Kıscası ortalaması; Black Ops-varı oyunları çalıştırıyor) var. Şimdi esas soruya gelirsem, ben bu bilgisayı satıp yerine daha iyi bir özelliklere sahip bir dizüstü mü almalıyım (Dizüstü alınam şart, yer açısından...) yoksa aynı bilgisayar kullanmaya devam edip bir de PS3 mü almalıyım?

Dizüstü bilgisayar alacaksan, oyunlara yönelik hazırlananlara göz atmalısın mutlaka. Ben MS'in, şu geçen dergide incelemesi olan modeline hasta oldum mesela. Onu alırsan PS3 alma. Yok ben daha normal bir dizüstü alacağım, işlemci i3'lerden öteye gidemeyecek, en fazla 4GB belleği olacak falan dersen de PS3 al.

2. L.A Noire'a incelemeyi okumadan önce tam bir alici gözüyle bakıyorum fakat incelemeyi okuduktan sonra içimdeki alma isteği yerini şüpheye bıraktı. Tuna Abi acaba sen ki L.A. Noire'in rehberini hazırlamış biri olarak, bana L.A. Noire'in çok "kısıtlı" bir oyun olduğu konusunda bilgi verebilir misin?

L.A. Noire çok kısıtlı bir oyun. Bilgiyi verdim, gidiyorum. L.A. Noire çok kısıtlı bir oyun değil fakat bir GTA da değil elbette. L.A. Noire'ı kaliteli bir televizyon dizisi olarak değerlendirebilirsin. Diziyi izlerken de neler olacağınıza çok fazla tahmin edersin, bazen edemezsin, şaşırırsın, L.A. Noire da işte bunun, size daha çok kontrol verilen versiyonu. (Teşbih-i beliğ.) Bence alınır, oynanır, DLC'lerle de ömrü uzatır.

3. Tuna Abi, acaba başka herhangi bir bölüm okuyarak da (Örneğin; bilgisayar mühendisliği.) sizin mesleği yapabilir miyim?

Ben örneğin mimarlık okudum ve yillardır oyun dergilerindeyim. Ayca deseniz Fransız Kültür Ateşesi oldu ve bizim dergide. Şefik deseniz... Şefik ne okumuştu ya? Unuttum. (Ekonometri! Ne işime yaradıysa... - Şefik) Demek ki neymış, olmaz demecekmişsin!

4. PC için The Elder Scrolls IV: Oblivion tadında (Skyrim hariç) grafiğin, detayın, diyalogun ve aksiyonun harmandığı bir oyun önerilebilir misin?

Elder Scrolls gibi bir oyun bulmak zor lakin Dragon Age II seni oyalayabilir gibi geldi bana. Gothic de çok iyi oyundu eskiden fakat artık... Ah be Gothic... Bütün LEVEL alşalısına iyi çalışmalar ve başarılar... Atakan KAMCEZ

Yeni Z68 anakartlarla her şeyin üstesinden gelin

Serinin tamamında kullanılan LucidLogix Virtu entegrasyonu ve sayısız özel bütünlük yenilikle bu yeni teknolojiyi sonuna kadar kullanın!

Z68 kapsamlı medya özellikleri ve hızlandırılmış SSD önbellekleme teknolojisi sunar

Intel'in yeni Z68 Express yonga seti, 2. nesil Core i3, i5 ve i7 işlemcileri, güç evriminde bir sonraki noktaya taşıyor. Hem işlemci hem de grafik işlemci için overclocking desteği ile birlikte önceki H67 ve P67 yonga setlerinin faydalarnı bir araya getiriyor. Ayrıca, kapasite açısından yüksek performanslı bir SSD'ye benzer bir sistem yanıt süresine ve geleneksel bir sabit diske oranla daha düşük bir maliyete sahip olan Intel® Smart Response Teknolojisi barındırıyor. Bilgisayar meraklılarının beklenenlerini karşılamak üzere, Sandy Bridge işlemciler sorunsuz ev eğlencesi ve multimedya deneyimi için mükemmel ve son derece kapasiteli entegre grafiğe sahiptir. Tüm bunları en iyi şekilde sunmak üzere LucidLogix Virtu, kullanıcıların daha hızlı HD video kod çevrimi, kayıttan yürütme ve NVIDIA veya AMD ekran kartlarından oyun performansıyla birlikte Intel Quick Sync Video teknolojisinden faydalamasını sağlayan otomatik ekran kartı değiştirme teknolojisi sunmaktadır. Bu açıdan düşünüldüğünde, kutudan çıktıgı anda tüm bu özelliklerini içermeyen yeni bir Z68 anakart almanın hiçbir mantığı yok. Bilgisayar kullanıcılarının ihtiyaçlarını en iyi şekilde karşılamak için ASUS, hem entegre hem de harici olan ekran kartlarından tam potansiyel elde etme olanağını tek bir paket içerisinde sahip olmaya yönelik performans isteğini gerçekleştirdi! ASUS, tüm Z68 serilerini LucidLogix Virtu desteğiyle birlikte tasarlamayı amaçlamaktadır. ASUS'u diğer markalardan ayıran en önemli özellik, diğer markalar bu özelliğin sonradan eklerken, ASUS bu desteği ilk aşamada sunmaktadır.

Seri genelinde hızlı video kod çevrimi ve ekran kartı değiştirme desteği

ASUS Z68 anakartları, hem entegre hem de harici olarak takılan ekran kart performansının en iyisine sahip oluyorsunuz. LucidLogix Virtu sayesinde P8Z68-V PRO gibi modeller, ihtiyacıa göre hem entegre hem de harici olarak takılan ekran kart performansının en iyisine sahip oluyorsunuz. HD video izleme, çok daha fazla enerji tüketimine neden olan ayrı ekran kartını çalıştırılmaya gerek duymadan entegre ekran kartını kullanmaktadır ve 1080p filmleri veya en yeni bilgisayar oyunlarına adaplanmış grafik işlemci çıkışı için bu ekran kartlarını kullanmaktadır. Böylece, mümkün olduğu anlarda performans ve enerji tasarrufunun keyfini sürersiniz.

Geniş Depolama Seçenekleri ve SSD Teknolojisi Bir Arada

Z68 mimarisinin bir başka yeni özelliği de işletim sistemi ve diğer işlemlerin sıkça erişikleri kısımları için önbellek olarak kurulu bir SSD kullanan Intel Smart Response Teknolojisidir. Bu teknoloji, enerji tasarrufunda bulunmak ve uzun süreli aşınma-yıpranmayı en aza indirmek üzere erişim hızlarını artırır ve boş sürücü dönüşünü azaltır. Daha az gecikme ve daha kısa yükleme sürelerine sahip sorunsuz bir sisteme sahip olursunuz ve bu kesinlikle sisteminiz için bir artıdır.



En iyi seçimi yaparken doğru kararı vermek

DIGI+ VRM dijital güç tasarımasına sahip benzersiz ASUS Çift Mikroişlemci'nin dahil edilmesi, gerçek aramada zorlayıcı bilgisayar gücü arayanlar için yüksek overclock performansını mümkün kılmaktadır. Sistem Tweak işlemi sırasında daha fazla istikrar ve yüksek performans elde edilmesi için geliştirilmiş güç aktarımı ve daha hassas overclock ayarlarına sahiptir. Dijital voltaj regülatörleri, güç kaybını neredeyse tamamen ortadan kaldırılmaktadır ve benzersiz bir verimlilik sağlamaktadır. Ayrıca, eski salt klavye BIOS ayarlarının modasını geçiren özel ASUS UEFI BIOS sayesinde BIOS ayarlarını mouse ve simge tabanlı grafik arabirimini üzerinden yapabilirsiniz. Böylece önyükleme önceliğinin belirlenmesi, aynı Windows'ta olduğu gibi sürükle-bırak kolaylığında olur.

Bir sonraki bilgisayar kurulumunuz için yeni adres

ASUS'un P8Z68-V PRO ve diğer yeni anakartları, 2. nesil Intel Core işlemciler ve Z68 Express yonga setinin gerçek gücünü ortaya çıkartmaktan çok daha fazlasını yapar. Overclocking yetenekleri ve enerji tasarrufu sağlayan özellikleriyle, şu anda mevcut olan Z68 anakartları arasında en iyi olanlardır.

YAKIN PLAN

Tüm ASUS P8Z68 anakartları, ister bütünlük ister harici VGA çıkışı kullanın, iGPU entegre ekran kartı ve ayrı ekran kartları arasında LucidLogix® Virtu™ değişimini destekler.



AVI dosyalarını MPEG4'e dönüştürün (Ne kadar azsa o kadar iyidir)

Sadece Ayrı Kart

3.5 dak.

Lucid d-Mode'ye
sahip ayrı kart

1.1 dak.

3 kata kadar

daha hızlı
video dönüştürme

Test Konfigürasyonları: İşlemci: Intel i7-2600K-3ç4G / İşletim Sistemi: Win7-64
Bellek: G.Skill DDR3-1600 / VGA: ASUS
EAH6970 / Yazılım: Media Espresso 6.50

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



FIFA 12

Çıkış tarihi: 27 Eylül 2011

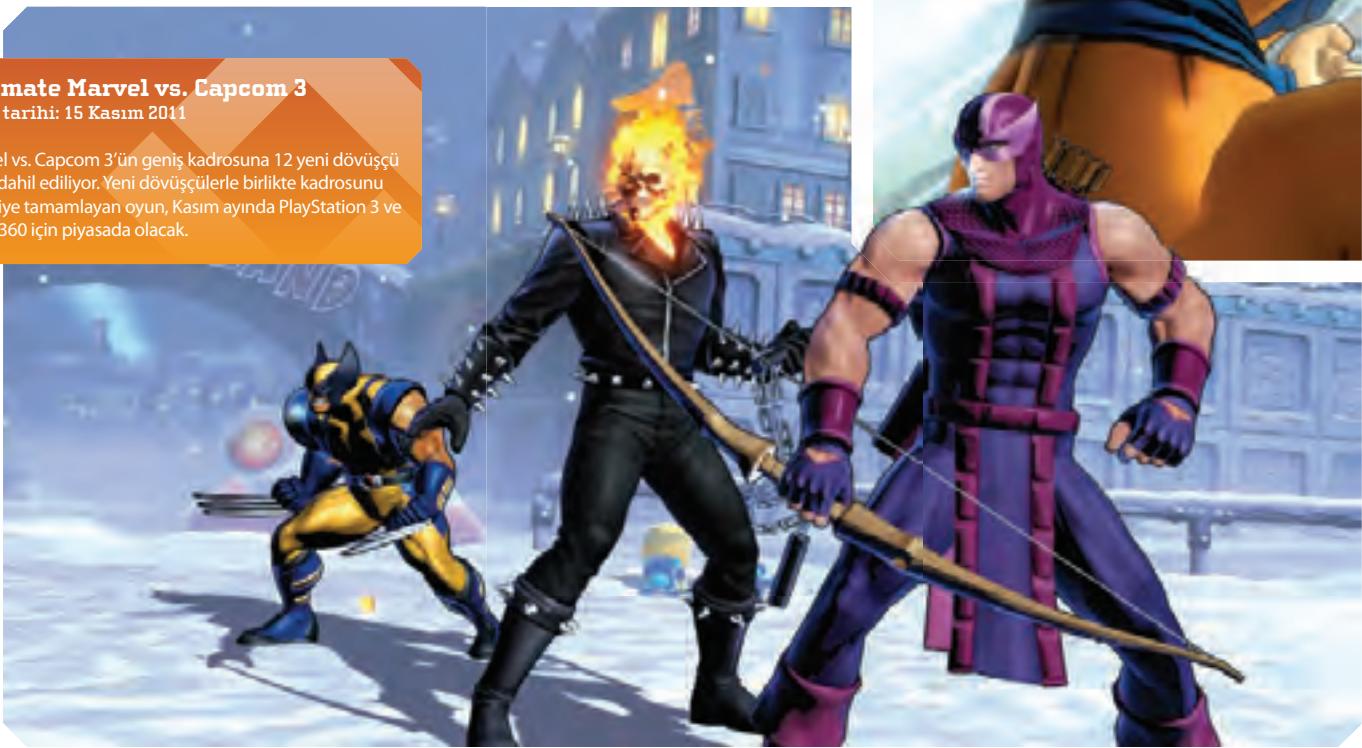
2011 yılını açık ara önde kapatan FIFA serisi, FIFA 12'de futbolcu hareketlerini bir sonraki aşamaya taşıyor. Önümüzdeki ay piyasaya sürülecek olan oyun, PES 2012'nin iki futbolcuya aynı anda kontrol edebilmeye imkan veren mekanizması karşısında yine favori gözüküyor.

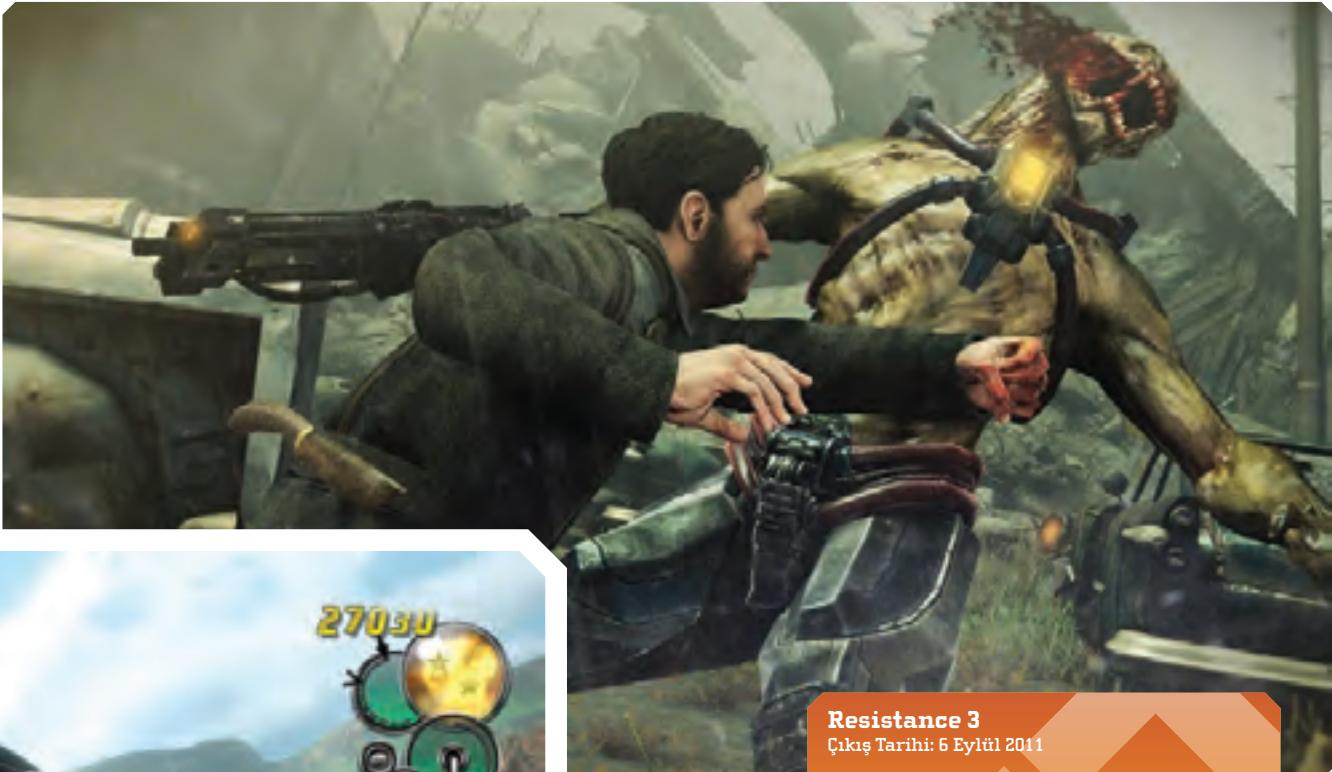


Ultimate Marvel vs. Capcom 3

Çıkış tarihi: 15 Kasım 2011

Marvel vs. Capcom 3'ün geniş kadrosuna 12 yeni dövüşü daha dahil ediliyor. Yeni dövüşçülerle birlikte kadrosunu 50 kişiye tamamlayan oyun, Kasım ayında PlayStation 3 ve Xbox 360 için piyasada olacak.





Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi

Çıkış Tarihi: 2011'in dördüncü çeyreği

Dünyanın en güçlü çocuğu Goku, Dragon Ball meselesi için bir kez daha evimize konuk oluyor. Goku'nun son macerası bu yılın sonuna doğru PlayStation 3'e ve Xbox 360'a geliyor.

Resistance 3

Çıkış Tarihi: 6 Eylül 2011

I am Chimera! Bunu Chimera'ların kendi ağızından duymayı siz de özlediniz mi? Önümüzdeki ay başına kadar sabredin; çünkü geri dönüyorlar! PlayStation 3'e özel FPS serisi Resistance, üçüncü oyunuyla her zamankinden daha büyük bir etki yaratmak için geliyor.



NBA 2K12

Çıkış Tarihi: 4 Ekim 2011

NBA'de lokavt ilan edilmesinin ardından seyir zevki tehlikeye giren oyuncular, neye ki 2K Sports sayesinde NBA hasretini bir nebze dindirebilecekler. Oyun için yayınlanan ilk resmi ekran görüntüsüse Dirk'ün Heatles'i devrişini temsil ediyor.

Fotoğraf: Burak Tuna



TURKCELL LEVEL LİG

Ay 8

Oyun **Angry Birds**

Platform **Turkcell T20 Maxiphone**

Cok uzun bir süredir PC, PlayStation 3 ve Xbox 360 üçgeninde dönüp durduğumuz LEVEL Ligi'nin yıllar sonra yeniden mobil platformlara uğrayışını sevinçle duyurmak isterim; üstelik sıradan bir oyun için değil, dünyada bir fenomen haline gelen Angry Birds için! Turkcell'in satışa sunduğu ve uygun fiyatıyla dikkat çeken Android işletim sistemli Turkcell T20 Maxiphone'a Angry Birds'ü yükledik, birbirimizi iyice kızdırdık ve mücadeleye başlamak için tuhaf düzenekler kurup kuşları fırlatmaya başladık. Oyunun ilk beş bölümünde üçer hak kullanarak maksimum puana ulaşmaya çalıştığımız sisteme paralelinde, yıllarını Angry Birds'e vermiş olan Emre'nin favori olduğu bu ayı mücadelede kimin birinci olduğunu merak ediyor musunuz? O halde okumaya devam edin!



Puan Durumu



İŞİM	BU AY	TOPLAM	MAÇ	BAŞARI
Şefik	8	70	8	8.75
Emre	7	57	7	8.14
Ahmet	10	48	7	6.86
Ayça	0	6	1	6.00
Eray	0	24	4	6.00
Fırat	6	45	8	5.63

Ayın Galibi

AHMET SAKA

10 PUAN



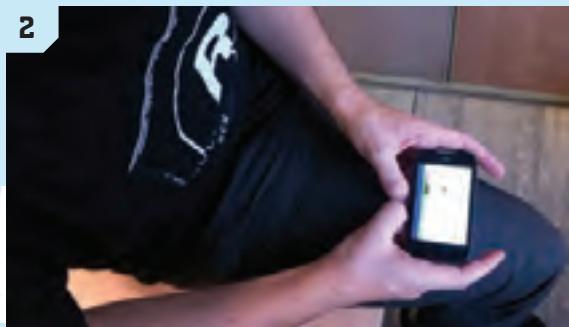
Emre'nin favori olduğu Angry Birds mücadelesi, sürpriz bir şekilde Ahmet'in birinciliğiyle sonlandı. Bu sonuçtan sonra intihar eden Emre...



1

Angry Birds'ü her türlü platformda denememe rağmen hiçbir zaman oyuna fazlaşıla yoğunlaşmadım, haliyle yeterli tecrübe sahip olduğumu düşünmemeye rağmen Emre'nin varoluğu bir ligde birincilik hayal kurmuyordum. Kendi kendime uyguladığım bu psikolojik baskı, ilk olarak dördüncü bölümde kendini gösterdi ve başarısız olduğum bu bölüm yüzünden beş bölüm sonunda toplam 198.540 puana ulaşabildim.

2



Sırada Emre var. Emre, Angry Birds'teki her bölüm üç yıldızla bitirme sapantisı sayesinde oyunu yalanı yutan biri olarak ligin favorisiydi. Ben de dördüncü bölümüm tamamlayamadığım için Emre'nin beni geride bırakacağım emindim. Dört bölüm boyunca sürekli olarak beni geride bırakan Emre, beşinci bölümüm istediği puanla bitiremedi ve toplamda 197.920 puan yaparak ikinci sırada yer aldı; şimdilik.

3



Önce beni, sonra da ayın favorisi Emre'yi dikkatle izleyen ve bölgümler hakkında ipuçları toplayan Ahmet, gösterdiği sürpriz çıkışla ilk üç bölümde Emre'yi geride bıraktı. Bu performansının aynı şekilde devam etmeyeceğini ve sonraki zor bölgümlerde zorlanacağını düşünüyoruk ama en iyi skorları elde etmese de son iki bölümüm de başarıyla tamamlamayı bildi ve toplamda 199.010 puan toplayarak liderliği ele geçirdi.

4



Turkcell T20 Maxiphone

Turkcell'in "Maxiphone" adını verdiği ve uygun fiyatıyla dikkat çeken telefonun başında saatler geçirirken için her şey mevcut. Müzik dinleyin, oyun oynayın, internette gezinin, fotoğraf ve video çekin, mailerinizi kontrol edin, Facebook'tan arkadaşlarınızla her an iletişim halinde kalın, Twitter'dan Shaquille O'Neal'ı takip edin... Daha fazlasını kendiniz keşfedin artık!



Oyuncular



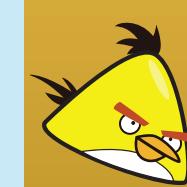
Ahmet

AB Tecrübesi: **Az**
Favori Kuşu: **Yeşil**
Kızgınlık Seviyesi: **Yüksek**
Bahis Oranı: **10.00**



Emre

AB Tecrübesi: **Çok**
Favori Kuşu: **Kırmızı**
Kızgınlık Seviyesi: **Düşük**
Bahis Oranı: **1.50**



Fırat

AB Tecrübesi: **Orta**
Favori Kuşu: **Sarı**
Kızgınlık Seviyesi: **Düşük**
Bahis Oranı: **5.00**



Şefik

AB Tecrübesi: **Orta**
Favori Kuşu: **Siyah**
Kızgınlık Seviyesi: **Çok Yüksek**
Bahis Oranı: **2.50**

Turkcell T20 Maxiphone'da Angry Birds mücadeleşine katılan son isim Fırat oldu. Oyunu saatlerdir oynamış olmamız nedeniyle tam da oyunun ortasında telefonun şarjının bitmesi, Fırat'ın konsantrasyonunu ciddi anlamda baltaladı. Kısa bir şarj süresinden sonra bölgümleri oynamaya devam eden Fırat hem dördüncü, hem de beşinci bölümüm tamamlayamayarak toplamda 160.620 puanda kalıp bu ayı son sırada tamamladı.

Eliniz boş kalmayacak

PlayStation Vita, bu yıl sonunda piyasada!

Planım şu: PS Vita aldıktan sonra telefonumu da kapatıp uzaklara gitmek. Çünkü biliyorum, bana rahat vermeyecek kimse. Yok "Evde oturup oyun mu oynayacaksın?", yok "Öffff şu aleti getirip durma yanında ya!", yok "Yaşın kaç olduu!?"... Çekemem. O yüzden alacağım Vita teneke yağımı, gideceğim bana ulaşamayacakları en uzak noktaya. Bunu yapacağım ama dergi cihazın incelemesini täşimatdan da geri kalmayacağım.

PS Vita konusunda heyecanlı olmamın bir nedeni de Sony'nin akıllılanmış -gibi gözüküyor olması. Yani çok büyük bir ihtimalle PS Vita, PSP gibi patlak olmayacağı. Her ne kadar PSP ilk zamanlarda çok güzel bir aletmiş izlenimi verse de kısa sürede Sony'nin stratejik hatalarından payını alarak, anlamsız bir alete dönüştü. Nintendo DS yükseltmesini sürdürürken, PSP ancak ve ancak Uzak Doğu'da tutunabildi, kiyılar aşıldıkça PSP sahibi insan bulmak da zorlaştı.

PS Vita'da bu olmayacak. Sony bu defa akıllı davranışını. PSP'nin tüm eksiklerini giderdiği gibi şu an piyasada ne kadar işe yarayan, popüler olan teknoloji varsa onları da sisteme entegre ediyor. (Uyduruk 3D teknolojisine yanaşmamış bile üstelik. Ya da PS Vita 3000 modeline mi

Near



Her PS Vita'da bulunacak olan Near özelliği, PS Vita'nızı internete bağlı tuttuğunuz sürece devrede olacak olan, hoş bir teknoloji. Öyle ki PSN'ı kullanacak olan bu özellik sayesinde çevredeki PS Vita oyuncularının bilgisi, o an ne oynadıkları veya son zamanlarda neyle meşgul oldukları bilgisini alabileceksiniz. Near'in hangi bölgelerde etkin olacağını (ABD'deki bir adamın ne yaptığını merak etmek istemeyebilirsiniz,) da siz belirleyeceksiniz ve bu sayede birlikte oynayabileceğiniz oyuncuları da daha kolay bulacaksınız. Sosyalite sınır tanımamak için, hep beraber Near'a!

eler?) Cihazda yok yok resmen ve bir oyun canavarı olmasının yanında, tam bir iletişim üssü olacağı da benziyor.

Bir PS Vita, hepsine yeter

Cihazın en temel özelliği elbette ki oyun oynamak ve oyun konusuna da ilerleyen dakkalarda değineceğiz. Ondan önce, PS Vita konusunda kesinleşen diğer özelliklere bir göz gezdirelim.

PSP'nin görüntüsüne bir hayli benzeyen PS Vita'da oyun keyfimiz, PSP'yle nerdeye aynı olacak ama elimizi biraz daha kontrollü kullanmamız gerekecek. Bunun iki nedeni var: Birincisi aletin iki tane analog stick'e sahip olması. Cihazın arka yüzünün dokunmatik bir panelle kaplı olması da ikinci fark yaratır etken.

İkinci analog stick, bana sorarsanız mucize gibi bir şey. 30 tane FPS yaptırımları PSP'ye, bir tanesini oynamak gelmedi içimden. Şimdi, PS Vita söyle-

sinde şahane FPS'leri, PS3'teki konfora sahip olarak oynayabileceğiz.

Dokunmatik arka panel konusuya bir hayli enerteren cünkü daha önce böyle bir şey görmedik. Birkaç oyunda bu panelin birebir kullanıldığını gözleme imkanımız oldu. Örneğin Uncharted'da Drake merdivenleri ve ipleri, bu dokunmatik panole ellerinizi sürttügündüz tırmayıordu. Bir başka oyunda da yeryüzünün şeklini değiştirerek bombeler yaratıyor ve bir topun hareketlerine yön veriyorduk.

Eğer bir oyun PS Vita'nın arka panelini destekleyeceğ olursa aleti eskisi kadar rahat tutamayacağız çünkü parmaklarımız, yanlış hareketler yapmamızına neden olabilecek. Fakat bir yandan da oyunlara büyük yenilikler getireceğini düşünmekteyim.

Sudan ucuz...mu?

Cihazın ABD satış fiyatı 249\$ ki bu Wi-Fi olan mo-



deli. Eğer Wi-Fi + 3G olsun derseniz, 299\$'ı gözden çıkarmanız gereki bu Türkiye için 1000TL falan olur diye düşünüyorum. (Ayıp, yapmayın lütfen.) Normalde 3G'li modeli tercih etmemeniz yönünde davranışım ama PS Vita için bunu söyleyemeyeceğim çünkü alet PSP'den farklı olarak, internete tam destek veriyor.

PSP'nin Wi-Fi'ye sahip olduğunu duyduğumda, her türlü oyunu internet üzerinden oynayabileceğimi de düşünmüştüm. Ne var ki bu, pek az oyunda oldu ve çoğu oyundan sunucuları boştu zaten. Sonradan öğrendim ki PSP'nin gücü internet üzerinden oyun oynamaya pek yetmiyormuş. PS Vita ise sizi sosyalleşmeniz için her yönden teşvik edecek. Wi-Fi ile bağlan diyecek, LiveArea'dan diğer oyuncularla bir şeyle paylaşmak ister misiniz diye soracak, Near teknolojisiyle yakınındaki oyuncularla karşılaşmanıza izin verecek... Anlayacağınız PS Vita'yı sürekli internete bağlı tutmak isteyeceksiniz çünkü bunu yapmazsanız, birçok güzel özellikten mahrum kaldığınız hissiyatına kapılacaksınız ki bu

yalan da değil.

Near konusunu bu sayfalardaki bir kutuda işledik; LiveArea'ya değinelim. Bu yeni özellik sayesinde oynadığınız oyunlarla ilgili tüm paylaşımlarınızdan herkese haber verebileceksiniz. Aynı şekilde diğer oyuncular da sürekli bir şeyler paylaşıyor olacak ve bu da Facebook'un oyuna odaklı versiyonu gibi bir alan oluşturacak. Dün yanın dört bir yanındaki oyuncularla tanışmak, onlarla oyunda buluşmak ve sosyalleşmek için muhteşem bir fırsat.

Görselliğe önem verenlere

Ekranın dokunmatik olduğunu biliyorsunuzdur ama ben bir yandan analog stick'le oynayıp bir yandan da yeri geldiğinde ekranı dokunmaya karşımım. (Uncharted'da var bu.) Sırf ekrandan oynanan oyunlar çok güzel olacaktır diye düşünüyorum ama "hybrid" olanlara karşı şu an biraz mesafeliyim.

PSP'nin 480x272 çözünürlüğe sahip 4.3 inch büyütüğündeki ekranına karşın PS Vita 5 inch'lik ve 960x544'lük, yüksek çözünürlülüklü bir OLED ekranla geliyor. Sizin buradan anlayacağınız şu: Oyunların grafikleri, gerçekten inanılmaz olacak.

(Belirteç: PS3'ten daha iyi veya PS3'e eş değer değil.)

Bu kadar yüksek çözünürlülüklü kaplamayı, bol polygonlu modeli nereye sıkıştıracağ? UMD'lere mi? Hayır; PSP'nin medya formатı UMD'ler artık yok. Oyunları ya PS Store'dan dijital olarak satın alacağız ya da henüz nasıl bir şey olduğu belli olmayan hafıza kartlarında dükkânlarından satın alacağız. Bu kartların çok önemli de bir özelligi olacak: Tüm oyun kayıtlarımız, oyunlara indirdiğimiz ek paketler de bu karta kaydedilecek. Böylece cihazın belleğine bir şey mi olmuş, oyunu başka bir PS Vita'da oynamak istiyor ama kayıtlarınıza mı ulaşılmıyorsunuz; bunların hiçbirini dert etmenize gerek kalmayacak.

PS Vita -bana sorarsanız- bomba gibi geliyor ve bu yıl sonunda ona ucuz veya pahalı, bir şekilde sahib olacağız. Tavsiyem Wi-Fi + 3G modelini almanız yönünde fakat tabii ki bu iş paraya da bakıyor. Emektar PSP'lerinizi yavaş yavaş elden çıkarmaya bakanız, ben de size cihazın çıkışında hangi oyunları almak isteyeceğinizden biraz bahsedeyim... ■





PS Vita Çıkış Oyunları

Konsol alıracak oyunlar geliyor

PS Vita için birçok oyun yapım aşamasında ve onların hepsine burada yer vermek isterdim fakat sadece dikkat çeken çıkış oyunlarından bahsetmenin, ilk aşamada daha anlamlı olduğuna kanaat getirdik. Bakın bakalım cihazı aldığınızda, yanında hangi oyunları da almak isteyeceksiniz...

Reality Fighters

Yapım: Novarama

En ilginç oyunlardan biri başlıyoruz maratona. EyePet gibi, sizin belirleyeceğiniz bir bölgeyi arena olarak kullanacak Reality Fighters ve yine kendinize benzettiğiniz veya tamamıyla hayali bir karakterle bu arenada maça çıkacaksınız. Ne maçı? Dövüş maçı. Bu bir dövüş oyunu fakat oyunun amacı Tekken veya Street Fighter gibi teknik bir oyun tecrübesi sunmaktan çok farklı. Burada amaç, tam anlamıyla eğlenmek ve dünyaya kendinizi, kendiniz olarak tanıtmak. Maçlardan dilerseñiz karşı tarafın karakterini de alıp çöküleceğiniz için kendinize bir ganimet odası hazırlayabileceksiniz. Böylece herkes, sizin ne kadar iyi dövüşüğünüzü görmüş olacak.

Super Stardust Delta

Yapım: Housemarque

Evet, bu oyunu PS3'te ve PSP'de oynadınız ama PS Vita'da da oynamak isteyeciksiz. Oyunun söyle güzel bir özelliği var ki cihazın dokunmatik ekranına basarak kara delikler yaratabiliyoruz. Analog

stick'lerse ateş etmemizde yarıyor. Amacımız Asteroids misali, tüm başı boş asteroitleri yok etmek. Kamera açısından, PS Vita'yı hareket ettirerek ayarlanabildiği ve yine cihazı sallayarak şok saldırıları yaratabildiğimiz Super Stardust Delta, maalesef ki herhangi bir multiplayer özelliği içermeyecek ama skorumuzu PSN'den paylaşabileceğiz.

WipeOut 2048

Yapım: Sony

Oynamaktan büyük keyif alacağımız, eskimeyen

bir yarı oyunu WipeOut. Yeni oyunda New York'tayız ve yine amacımız turnuvalara girip galip çıkmak. Kontroller analog stick'le sağlanabildiği gibi, cihazı sağa sola çevirerek de gemimizi kontrol edebileceğiz. Hızlanmak için arkadaş dokunmatik paneli kullanacağız, silahlarımızı da dilersek sesli komutla harekete geçirebileceğiz. PSN üzerinden yedi kişiye kadar destek verecek olan oyun, PS3 oyuncularıyla da kışkırtıcı da olanaç taniyacak. Kazanan kişi dilerse kameraya sırtarak fotoğrafını diğer oyunculara gönderebilecek.



WipeOut 2048



Super Stardust Delta

Uncharted: Golden Abyss

Yapım: Naughty Dog

Tüm PS Vita tanıtımlarında yer alan, cihazın en büyük oyunlarından biri olmayı hedefleyen Uncharted: Golden Abyss, ilk oyundan önceki bir zaman diliminde geçiyor. Konu olarak 400 yıl önce bir İspanyol keşif ekibinin ABD'de nasıl yok olduğu işleniyor ve Nathan Drake olarak biz de bu olayın arkasındaki sırları perdesini aralama yapıyoruz.

Oyunu hem standart PS3 gamepad'ıyla oynarlış gibi oynayabileceğimiz gibi, dilersek de dokunmatik ekranın ve arka panelin nitemlerinden de faydalana biliceğiz.

Sound Shapes

Yapım: Queasy Games

Müzik oyunlarının duraklama dönemine girdiği bir dönemde hazırlanmaya başlayan Sound Shapes, sarı bir kürkenin maceralarını konu

ıyor. İki boyutlu bir ortamda, duvarlara yapışarak ilerleyebildiğimiz ve müziğin ritmine göre hareket eden engellerin üstesinden geleceğimiz oyunda kullanımı kolay bir bölüm editörü de bulunacak. Kendi yarattığımız bölümleri daha sonra LiveArea üzerinden paylaşabilecek ve başka oyuncuların yapımlarını da indirerek oynaması şansı yakalayabileceğiz.

LittleBigPlanet

Yapım: Tarsier Studios

Sackboy geri dönüyor. Hem de beşinci kez... Farkında olmadan Sony, önmüze dört tane LittleBigPlanet oyunu koydu bile ama PS Vita'da bir tane daha oynamaya, bir şey diymeyeceğiz. Dört kişiye kadar multiplayer desteği bulunan bu yaratıcı platform oyunu, PS Vita'ya özel dokunmatik ekranı kullanacağımız mini-oyunlar da içerecek. Kostümlerinizi, yarattığınız bölümleri de alıştığınız üzere PSN'de paylaşabileceksiniz.

CREATE FIGHTERS

0 ★



BACK

Tap a character

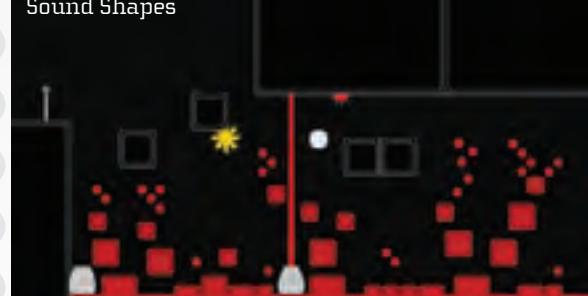
EDIT

Reality Fighters



LittleBigPlanet

Sound Shapes



Tüm çıkış oyunları

Everybody's Golf

Hustle Kings

Little Deviants

LittleBigPlanet

ModNation Racers

Reality Fighters

Smart As

Sound Shapes

Super Stardust Delta

Top Darts

Uncharted: Golden Abyss

Virtua Tennis 4

WipeOut 2048

Hazırlık aşamasında olan diğer oyunlar

BioShock Vita

BlazBlue: Continuum Shift II Plus

Broken

Call of Duty

Dragon's Crown

Dungeon Defenders

Dust

Dynasty Warriors

F1 2011

Gravity Daze

Killzone

LEGO Harry Potter: Years 5-7

Michael Jackson: The Experience

Mortal Kombat Vita

Mr. Ink Jet

Oddworld: Munch's Odyssee

Oddworld: Stranger's Wrath

Rayman Origins

Resistance

Ridge Racer

Rugby Challenge

Ruin

Shinobido 2: Tales of the Ninja

Silent Hill: Book of Memories

Stardrone

Street Fighter X Tekken

WWE '12



S4 LEAGUE IRON EYES

Sezon iki

S4 League'de kuşatma heyecanı

B

akalım birinci sezonda S4'te ne oldu. Oyuncular savaştı, oyuncular tanıtı, oyuncular bedava oyun oynama keyfi yaşıdı.

Şimdi ikinci sezona, S4 League: Season 2, yani Iron Eyes'da neler olacağın bakalım. Evet, oyuncular yine birbirileyle karşılaşacak, yine sosyal ortamlarda bulunulacak ama bu defa, her şey bir öncekinden çok daha farklı olacak.

Uçtum, uçuyorum, inemiyorum!

Season 2: Iron Eyes yepeni iki harita, yepeni bir oyun modu, bolca yeni kostüm ve yepeni silahlar ekliyor oyun.



Öncelikle haritalara bakalım. Skyline ve Ironheart adında iki adet harita oyuna ekleniyor. Bu iki haritanın birbirinden ayrılan iki önemli özelliği var: Bir tanesi mavi, diğeri mor ama alaplaya gerçekten bu konuda iyi bir çalışma yürütmüş ve iki haritayı birbirinden farklı kılmış.

Skyline, adından da anlaşılacağı üzere gökyüzünde ve buraya uzanan devasa sütunların üzerinde yer alıyor. Oyuncuların buradaki en büyük derdi diğer oyuncular değil, direkt olarak aşağı düşmemek çünkü birbirinden bağımsız olan sütunlar arasında geçiş yapmak pek de kolay değil. Bazı gelecekte geçen yarı oyunlarındaki gibi, burada da platformlar arasındaki geçisi çeşitli "atlama noktaları" sağlıyor. Bir oyuncu buradan atladıkten sonra, onu yakalamak için illa ki diğer oyuncunun da aynı platformu kullanması gerekiyor. Tabii ki bunları yaparken ateş etmek de serbest.

Yükseklik korkusu olan oyuncular (Mesela ben...) savaşmak için diğer haritayı, Ironheart'ı seçebilecek. Kocaman bir küre olan bu haritanın her tarafı metalle kaplı. Yükseklik yok, platform yok. (Az sayıda olabilir.) Bir labirenti andıran bu bölümdeki rakipleriniz de yine ikincil düşmanınız. Birinci sırada dengesiz nükleer patlamalar bulunuyor. Sakın sakin koşarken, düşman ateşi yerine üstünüze bir reaktör patlarsa, sakın şaşırmayın.

Kuşatmanın kuralları

Bu iki güzel haritaya, yepeni bir oyun modu eşlik ediyor. "Siege" adındaki oyun modunda amacımız, düşmanın üssünü ele geçirmek. Üstelik bu mod tam anlamıyla



▀ Bir zamanlar dışı
ninjalar vardı...
Yeni moda bu olsa
gerek!



bir etkendir ve alaplaya'nın da bu konuda size birkaç hediyesi var: Yeni kostümler! Imperial ve Royal Guard Set gibi yeni kostümler oyuna eklenecek ve bunları giyerek, uzun süredir aynı kıyafetlerde gördüğünüz karakterinize yeni bir soluk getirebileceksiniz.

Yeni silahlar arasındaysa Assault Rifle, Guillotine Counter Sword ve Turret bulunuyor. Turret, normal bir silah gibi kullanılmıyor. Onu yanınızda taşıyorsunuz fakat hareket halindeyken kullanılamıyor. Turret çok kısa bir sürede bir noktaya kuruluyor ve seri atış imkanı veriyor. Lakin birisi üzerinize uçup ağızınıza çok rahat patlatabiliyor.

Tüm bu gelişmeler sizi heyecanlandırdıysa hemen s4.alaplaya.net adresine girin ve ana sayfadan ikinci sezonu indirin. S4 League oyuncularının çoktan başına oturduğunu düşünüyorum bu paket, S4 League'e başlamak isteyenler için de heyecan verici bir başlangıç sunacaktır. ▀

bir meydan savaşına da ev sahipliği yapıyor olacak. Dolayısıyla takımınızın gerçekten iyi anlaşıyor olması lazım çünkü söyle oluyor, karşı takımın üssünü ele geçirmek için sadece siz uğraşыorsunuz, diğer herkes oturmuş, birbiriley savaşıyor. Hoş değil. Bir görevin olduğu MMO oyunlarında, lütfen o görevde yönelik oynayan arkadaşlar. Kendinizi kaybedip bir köşede savaşmanın pek bir faydası olmuyor. Beni dinlediğiniz için teşekkürler; habere devam edebiliriz.

Bu kadar laf söylememeye rağmen, Siege modunda düşmanı öldürmek de puan kazandırıyor; hatta bu modda çoğu hareketiniz size puan kazandırmakta ve nihai amaç da aslında üssü ele geçirmek değil, üssü kapmak sadece puan demek ve oyunun kazanancı, belirli bir puana (200 veya 400 olarak belirlenmiş durumda,) ilk ulaşan takım oluyor. Bu puana etki eden en büyük faktör elbette ki üyeleri ele geçirmek fakat düşmanları öldürmek ve takım arkadaşlarını iyileştirmek (Şifacılara gün doğu.) de ulaşmanız gereken puana katkı sağlıyor.

Masal, savaşla başlar

MMO oyunlarında, diğer oyunculardan farklı gözükme önemli





Cosplay rüzgarı Türkiye'de

ToruCon 2011 ODTÜ'de gerçekleştirildi

Türkiye'deki "cosplay" meraklıları, ToruCon'un liderliğinde ve LEVEL'in basın sponsorluğunda, 25 Haziran'da Ankara'daki Orta Doğu Teknik Üniversitesi kampüsünde bir araya geldiler. Özellikle ABD'de ve Japonya'da kalabalık bir kitle tarafından önemsenen cosplay kültürü, artık ülkemizde de geniş çaplı organizasyonlarda varlığı göstermeye başladı.

Şehrin gürültüsünden uzak, yüksekçe bir tepede bir grup kostüm aşığı insan, tüm iklim şartlarını görmezden gelerek, sevdikleri hobilerini gururla sergilediler. Türkiye'nin dört bir yanından gelenlerin hep beraber zevk aldığı bu eğlenceli etkinliğin tek amacısı cosplay meraklısı herkesin bir arada güzel bir gün geçirebilmesiydi. Bunun için de kostümlerini giyen ve farklı rollerle bürünen 200'ü

aşınan kişi bir araya geldi.

Katılımcıları girişte bir palyaçonun karşısındaki etkinlikte boyunun iki katı uzunluğunda mızrak taşıyanlar, pelerinlere bürünenler ve kalkanlarıyla atmosfere katkı sağlayanlar göze çarptı. Anime meraklıları, çizgi-roman severler ve kendi hayal gücünü ortaya koyanların rengarenk bir görsellik sağladığı etkinlik alanında bir de kostüm yarışması düzenlendi. Büyük emek harcayarak ortaya koydukları kostümlerini yarıştıran katılımcılar, yarışmada boy gösterip kostümlerini anlattılar.

Bilgi yarışmaları eşliğinde dağıtılan çizgi-romanlar ve herkese dağıtılan LEVEL dergisi bir köşede dursun, juri özel ödülleri ve büyük ödül oyun konsolu hiçbir katılımcının elinin boş dönmemesini sağladı. ■



Tasarımını yap, ödülü kap

Akbank Caz Festivali'nde giyilecek tişörtü sen tasarla!

Bu yıl 21'si düzenlenecek olan Akbank Caz Festivali, bu sene daha heyecanlı geleceğe benziyor. Her sene binlerce kişisinin takip ettiği, izlediği ve görev aldığı festival bu yıl müzikseverlerin dışında tasarım ve sosyal medya meraklılarının da ilgisini çekecektir bir yarışmaya başlıyor. Yarışma, artık çoğu markanın tercih ettiği gibi, Facebook'ta gerçekleşecek. Yapmanız gerekense bir tişört tasarlamak.

Herhangi bir tişört değil elbette. Bu tişört 21. Akbank Caz Festivali'nde müzisyenler ve festival ekibi tarafından giyilecek, tasarımınızı görmeyen kalmayacak.

Akbank Caz Festivali'nin ruhunu yansıtabilecek amatör ve profesyonel tüm katılımlar değerlendirilmeye açık. Yarışma, beğenilen tasarımların Facebook kullanıcıları tarafından oylanmasıyla gerçekleşecek, en fazla oy alan yarışmayı kazanacak.

21. Akbank Caz Festivali'nin resmi tişörtü olacak

ödüllü tasarım, festival boyunca sanatçilar ve çalışanlar tarafından giyilecek. Tişörtün tasarımcısı 22 Ekim'de gerçekleşecek Zaz konserine iki kişilik bilet ve sürpriz ödüllerin sahibi olacak. Kazanan tasarıma oy verenler arasından yapılacak çekiliş sonucunda 50 kişi de ödüllü tişörtü kazanacak.

Eğer bu heyecan uyandırın yarışmaya katılmak isterseniz, hemen www.facebook.com/AkbankSanat adresine girin ve katılım detaylarına ulaşın. Hala bekleyenler görüyorum? ■

Akbank "Kur Yönet"ten sosyal medyanın patronlarına ödüller

Çok ciddi bir başlık attı, sanki ekonomi dergisiymiş gibi bir hava oluştu. Aslında bahsetmek istedigimiz bir oyun. Akbank tarafından yayında ve başlatıldığı 29 Haziran'dan sonrası ilk beş gününde, 8.533 kişi tarafından 10.186 kez oynanmış durumda.

Kur Yönet adındaki oyun, stratejinizi iyi belirleyip Akbank ürünlerini kullanarak küçük bir işletmeden, kurumsal bir şirkete dönüşmenizi istiyor. Bu yolda nasıl bir strateji geliştirmeniz gereği, nasıl başarılı olacağınız hep size kalmış.

Akbank'ın KOBİ'ler için özel olarak hazırladığı www.kobilersizincin.com adresi

sadece Kur Yönet oyununa ev sahipliğini yapmaka kalmıyor. Site KOBİ'lere gereksinim duydukları damdanlık ve bilgilendirme hizmetlerini sağlarken özel avantajlar da sunuyor.

Eğlencenin ve rekabetin kesintisiz yaşandığı oyun maalesef 8 Ağustos'ta son bulacak ve kazananlar ödüllerine kavuşacaklar. Ne var ki geçmiş sayılmasınız. Bugün ayın 1'i olduğuna göre, sıkı bir tempo ve iyi bir stratejiyle hala bir şansınız olabilir. Hemen patron koltugu oturun ve firma isminizi belirleyip bu maratondaki yerinizi alın; kim bilir belki de sizinzdeki cevher ortaya çıkar ve birinciliği siz kazapsınız.

8 Ağustos'a kadar oynamayı bekleyen Kur Yönet hakkında detaylı bilgiye Kur Yönet Oyun veya Akbank Facebook sayfasından ulaşmak mümkün.



Yeni bir boyuta yolculuk

ASUS VG236 Full HD 3D monitör, Trace Free II Teknolojisi ile güçlendirilmiş ultra akıcı 3D deneyimini artırıyor.

Son parkura girdiniz ve aksiyon daha da yoğunlaşmaya başladı, o halde NVIDIA® 3D Vision™ desteği sunan* ASUS VG236 3D monitör ile hızlanmaya hazır mısınız? 23 inch genişlikteki ekranı ile siz Full HD 1080p değerinde ultra düzgün ve canlı renklere sahip üç boyutlu bir dünyaya taşıyarak yarışın lideri yapıyor. 400'ün üzerinde PC oyunundan** oluşan kitaplığı ile stereoskopik 3D'ye sahip sanal oyun dünyası sizleri bekliyor.

Trace Free II Teknolojisi sayesinde 120Hz yenileme hızı ve 2ms (GTG) tepki süresi ile daha pürüzsüz ve net görüntüler elde edebiliyorsunuz. 400 nit ultra parlaklık ve Color Shine Teknolojisi ile birlikte VG236'nın film kaplı paneli sayesinde daha canlı ve yoğun renklerle ekranda meydana gelebilecek yansımalar da ortadan kalkıyor. Blu-ray oynatıcıları ve oyun konsolları gibi multimedya girişli cihazlar için de HDMI ve component girişleri

dahil olmak üzere çok geniş bağlanabilirlik seçenekleri mevcut. Daha rahat bir görüntü deneyimi yaşamak için monitörün yüksekliğini ve yönünü ayarlayabilirsiniz.

VG236 3D monitör ile başka bir boyutta hızın ve eğlencenin keyfini çıkarın.



ASUS VG236 3D Monitör

- 23" Full HD 1080p
- NVIDIA® 3D Vision™ desteği
- Yenileme Hızı: 120Hz
- Tepki Süresi: 2ms (GTG)
- Color Shine Teknolojisi
- 150 Derece Dönüşebilir / Yükseklik: 100mm / Yükseklik Ayarlanabilir
- Dual-link DVI / HDMI / Component Girişleri

* NVIDIA® 3D Vision™ sistem gereksinimleri için lütfen <http://www.nvidia.com/object/3d-vision-requirements.html> sayfasını ziyaret ediniz.

** Desteklenen oyunlar için lütfen <http://www.nvidia.com/object/3d-vision-3d-games.html> sayfasını ziyaret ediniz.

*** NVIDIA® 3D Vision™ Kiti sadece seçili modeller ile satılmaktadır. Modeller ile ilgili bilgi almak için lütfen satıcınızla başvurunuz.





Gelecektan haberler

Yeni konsollar nasıl olacak?

Posta bölümünde bolca e-posta yolluyorsunuz. Bunların içinde en çok "PS3 mü? Xbox 360 mı?" sorusu yer alıyor. (Sıralama tam tersi aslında.) Bir sonraki soru da şu şekilde cereyan ediyor: PS3 almamalı mıyım, yoksa PS4'ü mü bekleyeyim?

Bu sorulara yanıtım hala net: PS4'e veya firmaların yeni bir konsol piyasaya çıkarmasına daha çok var. Dolayısıyla gönül rahatlığıyla bir konsol alabilirsiniz hala. Hem kaçırıldığınız oyunları oynamanın sizden hiçbir götürüsü de olmaz, bunu akınızdan çıkarmayın.

Ne var ki yeni konsol söylentileri de gün geçtikçe artıyor. Bu tip konular aslında hep konuşulur ama bir şeyler, bir yerlerde şekeitenmeye başladığındandır ki özellikle oyun firmalarından, geleceğe dair öngörüler gelmeye başlar.

AMD'yi ele alalım. Şu anda Xbox 360'ların kullandığı AMD'nin ATI Xenos'larını kullanıyor grafik

Phil Harrison

Sony Worldwide Studios'un eski başkanı Phil Harrison da geçtiğimiz ay yeni nesil konsollarla fikirlerini paylaştı. Harrison'a göre yeni işlemciler, grafik üniteleri ve bu tip çipler için milyar Dolar'lar harcanarak üretilen konsolların devri, artık sona erdi. Artık iş yeni bir konsol üretmekten sonra sunulan servisler ve oyun satışı ile bunu desteklemek. Yani daha güçlü işlemcilerin ve daha iyi grafiklerin devri, sona eriyor. Harrison, işlerin ilerleyişinin değiştiğini, Sony'nin ve Microsoft'un yeni iş planlarının, alıştığımız sekilden farklı olacağını belirtiyor. OnLive'ın ve Gaikai'ın sunduğu servislerin, yani dışarı bile çıkmadan oyunları saniyesinde dijital ortamda "eş zamanlı" olarak oynayabilmenin artık çok daha rahat kullanılabilirliğini ve bahsi geçen büyük firmaların da bu modelden kendilerine örnek çıkartabileceğinin altını çiziyor.

işlemek için. İlginçtir ki geçtiğimiz günlerde AMD'den bazı haberler yayılmaya başladı. AMD'ye göre yeni Xbox 360, Avatar filmi kalitesinde bir görsellik getirecek oyunlara. (Yani gözlerimiz kamaşacak.) AMD'den önce de Unreal ve Gears of War'dan tanıdığımız Epic Games, Samaritan adında bir demo yayımladı. Bu demo, şu anda "sinematik" olarak değerlendirdiğimiz, son derece kaliteli bir görselliğe sahipti fakat Epic'in bu demoyu hazırlamasındaki amaç, yeni nesil konsolların nasıl bir görsellik sunacağını göstermekti. Şimdi AMD de bunu destekleyince, işin rengi hafiften belli olmaya başladı.

Daha akıllı

Elbette ki görsel kalite şimdikinden çok daha iyi olacak; bunu tahmin edebiliyorduk. Yeni konsolların oyunlara getireceği bir diğer gelişmiş özellik, daha iyi yapay zeka ve daha iyi fizik. Yine AMD'den gelen açıklamalara göre GTA gibi oyunlarda, çevrede başıboş dolanın sivillerin yapay zekası, birbirinden farklı olabilecek; hatta koca bir şehirde herkesin davranışlarının farklı programlanabileceği söylüyor. Grup halinde hareket eden insanlarda da aynı durum geçerli olacak. Bu gruptaki herkes aynı hareketi yapmayacak, hepsi farklı davranışlar sergileyebilecek.

Geçtiğimiz aylarda id Software'dan John Carmack de bu söylemi destekleyeceğin biçimde, yeni konsolların şimdikilerden 10 kat daha güçlü olacağını belirtmişti.

Her şey içinde

BioShock'ın yapımcısı 2K de yeni nesil konsollar hakkında fikirlerini belirtmekten geri kalmadı. 2K'e göre de yeni Xbox ve PS4, Kinect ve Move gibi cihazları direkt olarak içerisinde barındıracak. 2K'in patronu Christoph Hartmann, hem Microsoft'un, hem de Sony'nin Kinect ve Move gibi cihazları Wii'ye yetişmek veya para kazanmak için üretmediğini, geleceğe yönelik yeni arayışlar için birer prototip olarak hazırladığını söylüyor. Microsoft'un Xbox'ı üreteme amacının da Xbox 360'a hazırlık olduğunu vurgulayan Hartmann, online alanda da yeniliklerin olacağını belirtiyor.

Yeni Xbox'ın E3 2012'de görücüye çıkacağı da söylentiler arasında ve bunun olasılık dahilinde bulunduğu, ben de destekleyebilirim. Bakalım ilk yeni nesil konsol haberi, hangi firmadan, ne şekilde çıkacak? ■





Capcom'dan para kokan hareketler

Marvel vs. Capcom 3 almayı düşündürseydiniz, biraz daha bekleyin

Güzel strateji aslında. Önce Street Fighter IV çıktı. Sonra Super Street Fighter IV.

Ardından da geçtiğimiz aylarda Super Street Fighter IV: Arcade Edition. Haydi Arcade Edition DLC olarak, ucuza indirilebiliyor diyelim, önceki iki oyun için bayağı para harcamış olmamız lazımdır.

Bunun Marvel vs. Capcom 3'te de olacağını düşünmemiştüm ne yalan söyleyeyim. Bir - iki karakteri DLC olarak sunduklarında, diğerleri de aynı şekilde gelir diye düşünmüştüm; yanıldım. Meğerse Capcom bir süredir Ultimate Marvel vs. Capcom 3 çalışmaları içerisindeydi.

Kasım ayında PS3'e ve Xbox 360'a gelecek olan bu

"yeni" MvC3'te yepyeni karakterler, yeni oyun modları, sekiz adet yeni bölüm ve bir takım başka yenilikler olacak.

Karakter sayısı toplamda 50'ye ulaşıyor. İndirilebilir karakterler olan Jill ve Shuma Gorath direkt olarak oyunun içinde yer alacak ve bu karakterlere, 12 tane yeni karakter daha eklenecek. Marvel tarafında alev kafalı Ghost Rider, oklarıyla ünlü Hawkeye, büyüğü Dr. Strange, Nova ve Rocket Raccoon bulunuyor. Nova'yı ve Rocket Raccoon'u tanıtmıyorum, neye benzediklerini yayımlanacak fragmanlarda görürüz diye düşünüyorum. Capcom kısmında Strider, Ghost'nın Goblins'den Firebrand, Dante'nin ezeli düşmanı

Vergil, Resident Evil 3'te peşimizden ayrılmayan Nemesis, Dead Rising'in kahramanı Frank West ve deli avukat Phoenix Wright olacak.

Yeni oyun modları hakkında elimizde sadece tek bir bilgi var ve o da Spectator Mode. Bu mod size online olarak gerçekleşen maçları izleme olanağı sunuyor. O kadar hengameyi izleyip nasıl bir strateji görmeyi bekliyorsunuz, bilmiyorum ama belki önemli maçları izlemek eğlenceli olabilir.

Oyundaki dengeleri düzeltcekbirkaç yenilik ve online oyunları destekleyici birkaç düzeltmenin de yer aldığı Ultimate Marvel vs. Capcom 3, normal oyun fiyatının yarısı fiyatına satılacak. (En azından!) Mecburen gidip alacağınız, yapacak bir şey yok... ■

Bethesda'nın sürprizi

Dishonored bize savaşta özgürlük getiriyor

Normalde başka derginin adı verilmez burada ama dünyada Game Informer diye bir gerçek var ve edindikleri özel bilgilere de saygı duymak lazımdır. İşte bu ünlü derginin son sayısında Dishonored adında bir oyun kapak konusu olmuştu. Bunu niye söyleyorum? Demek ki bu oyun, önemli...

Dishonored zaten çok ünlü bir firma tarafından hazırlanıyor ve sırı bu yüzden bile dikkat edilmesi gereken bir yapımdır. Yayıncı koltuğunda Bethesda oturuyor ve oyunun yapımcısı da Arkane Studios olarak belirlenmiş durumda.

Gizliliğin ön planda olduğu bir FPS olacak olan Dishonored, Half-Life 2'deki City 17'nin tasarımcısı Viktor Antonov'dan da destek alıyor. Buradan da anlıyoruz ki oyunda bir hayli ilginç mekanlar olacağı.

Bethesda, oyunu şu şekilde özetliyor: "Bu hiç kimseyi

oldurmeyeceğiniz bir suikastçı oyunu olacak. Bu içine hiç girmeden, sadece düzenlediğiniz tuzaklarla kocaman bir malikane dolusu adamı öldürebildiğiniz bir casusluk oyunu olacak. Bu үslerine çok hızla girip çakararak koskoca bir askeri birliği yok edip hiç orada olmadığımız izlenimini verebileceğiniz bir oyun olacak. Bu oyun, oyuncunun vereceği kararlar ve oynaması şekli ile şekeiten olacak bir dünya sunacak; çeşitli diyaloglarda seçenekleri seçerek kaderinizi belirleyeceğiniz bir oyun değil."

Ne yalan söyleyeyim, heyecan verici bir anlatım bu ama biz söyle deejil, işe bakarız. Lakin Dishonored için daha çok beklememiz lazımdır. Oyun 2012'de piyasaya çıkacak ve PC, PS3 ve Xbox 360 için geliştiriliyor. Yine de siz de bizim gibi yapın ve bu oyunu izlemeye alın; altından ilginç bir şeyler çıkacakmış gibi duruyor... ■





neowiz
GAMES

PENTAVISION

A Games



Copyright ©2011 ProSiebenSat.1 Media AG. All Rights Reserved. old play and the old play logo are registered trademarks of ProSiebenSat.1 Media AG, a subsidiary of ProSiebenSat.1. This material is subject to the Copyright of neowiz GAMES, PENTAVISION and ProSiebenSat.1 Games. Usage of this material, content or design for commercial purposes is strictly forbidden and only allowed with a written permission of the owner.

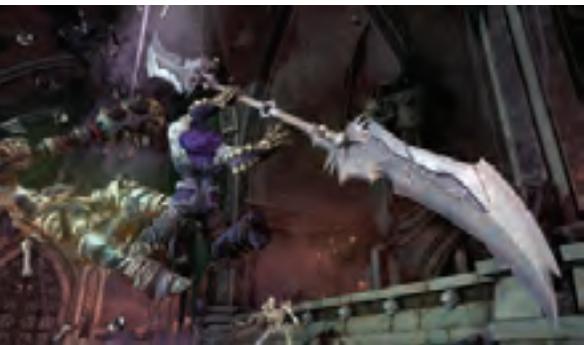
Oynamak
Ücretsiz



S4 LEAGUE

NETSPHERE'i korkunç bir güç tehdit ediyor.
Onu durdurabilecek misiniz?

s4.tr.alaplaya.net



Ölümle randevu

2012'ye kadar bekleyeceğiz ama **Darksiders II** bomba etkisi yaratacak!

En son sözü, spotta vermek istedim ki bu heyecanı hep birlikte yaşayalım. Darksiders iyi oyundu fakat bazı şeyler eksik gibiydi. Mesela ölüm yoktu içinde. Savaş vardı ama ölümün karizması... Evet, yeni oyunda kahramanımız Mahşerin Dört Atlısı'ndan Ölüm ve savaş alanında tek bir canlıya bile sıcaklık göstermeyeceğini kanıtlamış durumda.

Atım nerede?



Ölüm'ün paytak paytak koşması pek normal değildi zaten. THQ da bu konuda Vigil'le konuşmuş ve demiş ki, "Hocam şuna bir araba, bir motor verin de daha kolay gitmiş gideceği yere..." Vigil de bunun üstünde "Despair"

adında bir at vermiş Ölüm'ün altına. Ölüm bu ata binerek mesafeleri çok daha hızlı aşabileceğini gibi, atın özel hareketlerini kullanarak düşmanlarına daha çok hasar verebilecek. Tabii ki ata manevra yaptmak zor; hareket esnekliğinden biraz feragat etmek lazım olacak gibi gözüküyor.

Ölüm'ün Savaş'tan bazı farkları var. Ölüm daha seri dövüşüyor, daha atık, daha fazla büyү gücü kullanıyor ve daha acımasız. Bunlara karşın Savaş'a göre biraz daha az dayanıklı; mesela gard alamıyor, tokadı suratına yiyor.

İki tane tirpanla savaşıyor Ölüm ama bunlar tek silahlı değil. Oyunda ilerledikçe daha fazla silaha ulaşım sağlıyor ve bu silahlardan arasında istediği zaman geçiş yapıyor, daha da tehlikeli bir hal alıyor.

Diablo "stayla"

Ölüm'ün oyundaki karakterimiz olmasından öte, Darksiders II radikal bir değişimle geliyor evelimize. Oyun artık aksiyon türünün bir üyesi değil; o artık bir aksiyon / RPG. Bu ne demek? Artık düşmanlarınıza vrouduğunuzda kan yerine puanlar fırlayacak, her vuruşunuzun bir değeri olacak. Kritik bir vuruş mu yaptıınız? Kocaman bir rakam patlayacak ekranda ve düşmanınıza ağır hasar verdığınız için sevineceksiniz.

Öldürdüğünüz her düşmanın size getirileri olacak. Birçok düşmandan, farklı farklı eşyalar dökülecek örneğin. Altın eldivenler, bacak koruyucuları, omuz zırhları... Üstelik bunları Ölüm'e giydirdiğinizde, Ölüm'ün ekranındaki görüntüsü de değişecek.

Bir RPG'nin içinde olduğumuz için çeşitli kasabala-

ra girip çeşitli görevler de alabileceğiz. Bayağı "quest" olayına giriyoruz arkadaşlar, hazırlanın.

Oyunda toplamda dört tane farklı bölge bulunacak ve bu bölgeler gerçekten devasa olacak. Şöyle diyelim: Sadece ilk bölgenin zindanları, Darksiders'in tamamından daha büyük bir alanı kaplayacak.

Ölüm meleği

Dövüşükçe coşacak olan Ölüm, yeterli derecede güç topladığında "Reaper" görüntüsüne geçerek gerçek bir ölüm makinesine dönüşecek. Bu haldeyken daha az yara alacağı gibi çok daha güçlü saldırılar yapabilecek.

Ölüm, tüm oyun boyunca aynı güçlerle savaşmayı yakalayacak; onun nasıl bir savaş takımı kullanacağına siz karar vereceksiniz. Farklı yetenek ağaçları sayesinde, Ölüm'ün yakın dövüşte mi daha iyi olacağına, yoksa büyük konusunda mı söz sahibi olacağına siz karar vereceksiniz.

Ölçek konusunda da her şeyin artık daha yüksek, daha büyük olduğu Darksiders II, 2012'nin en iyi oyunlarından biri olmaya hazırlanıyor. PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanan oyun, Wii U'nun da en iyi oyunlarından biri olacak gibi gözükmekte. Haydi hayırlı... ■

Freddy'nin kabusları

Mortal Kombat'ta Freddy Krueger mi?

Mortal Kombat'ın PS3 versiyonuna özel olarak tasarlanan, God of War'un kahramanı Kratos oyunu son derece uygun bir karakter olarak yerleşti. Tüm hareketleri, vahşete yatkın hali, onu direkt olarak MK'ya uygun hale getiriyordu. Geçtiğimiz ay San Diego'da yer alan Comic-Con 2011'de tanıtımı yapılan yeni MK karakteriyle gerçek anlamda herkeste şok etkisi yarattı.

Ülkemizde Freddy'nin Kabusları adındaki filmden tanıdığımız, insanların rüyalarını kabusu çeviren ve onları kabuslarında katleden adam Freddy Krueger'in Mortal Kombat'a oynanabilir bir karakter olarak ekleneceği duyuruldu. Yayımlanan fragmandan da onun nasıl bir oynanışa sahip olacağını anladık.

Freddy, sahip olduğu pençeli eldivenlerini bir silah olarak kullanıyor. Dev birer tırnak yerine geçiriyor bu pençeler ve düşmanlarını kesip doğruyor. Ellerinden bıçaklar da atabiliyor Freddy ve böylece uzaktan da etkili olabileceğini gösteriyor.

Freddy'nin sahip olduğu kombolar da orijinal MK karakterlerini aratmayacak kalitede; hatta düşmanı yere indikten sonra bile onu rahat bırakmayacak bir takım özel hareketleri bulunuyor.

Fragmanda Freddy'nin sahip olduğu iki Fatality'yi de görme imkanı bulduk. Eğer Fatality'leri kendi gözlerinizle görmek istiyorsanız, yazının bundan sonraki kısmını okumayın. (Ya da direkt olarak son paragrafa atlayın.) İlk Fatality'de düşmanını sırtından pençeleriyle yakalayan Freddy, rakibini cehennemin derinliklerine indiriyor ve orada bir güzel doğruyor. Diğer Fatality'de düşmanını fırlatıp bir kazana atıyor ve kazanın kapağını kaptığı sırada, rakibinin kolu da hala yerinde oynayarak yere düşüyor.

Doğum günümüzde, yani 9 Ağustos'ta PSN ve Xbox Live üzerinden indirilebilecek olan bu DLC, 400 Microsoft Puanı veya yaklaşık 7.5TL karşılığında satıra sunulacak. Skarlet'mış, Rain'mış, bunlar kaçar ama Freddy kaçmaz! ■



Balkan Summer Challenge

Türkiye'yi AdeksGC temsil etti

içinde bulunduğu 2011 yılı boyunca yakaladığı başarılarla Türkiye'nin en iyi e-spor takımı olan Adeks Gaming Club'ın Counter-Strike 1.6 takımı, Yunanistan'a giderek ülkemizi yurtdışında temsil etti.

Yunanistan'ın Trikala şehrinde gerçekleştirilen Balkan Summer Challenge turnuvasına katılan AdeksGC CS 1.6, 17 takımın katıldığı turnuvada bir Bulgaristan, bir Makedonya, bir Romanya ve 13 Yunanistan takımına karşı mücadele etti.

9 - 10 Temmuz tarihleri arasında gerçekleştirilen turnuvanın ilk gününde grup mücadeleleri ve ikinci tur ilk maçları oynandı. AdeksGC, Yunanistan temsilcileri Badbeat ve Level7 ile eşleştiği B Grubunda, Badbeat'ı 16 - 7 ve Level7'yi 16 - 4 yenerek grubunu birinci olarak tamamladı ve C Grubu üçüncüsü Everwake ile eşleşti. Günün son mücadeleleri olan ikinci tur ilk maçında AdeksGC, yine bir Yunanistan temsilcisi olan Everwake'ı 16 - 3 yenerek ikinci turu iyi bir başlangıç yapıp günü tamamladı.

İkinci turun ikinci maçında, turnuvanın favorisi konumunda bulunan Bulgaristan temsilcisi HeadShot Bulgaria ile eşleşen AdeksGC, oldukça çekimseli geçen mücadeleyi de_inferno haritasında 16 - 12 kazanarak Türk takımlarının yurtdışında başarılı olabileceğini gösteren ilk sinyalleri verdi. İkinci tur üçüncü maçında, grup maçlarında HeadShot Bulgaria'yı yenerek grubunu birinci tamamlayan Romania temsilcisi NBK.ro ile eşleşen AdeksGC, de_nuke haritasında dominant bir oyun sergiledi ve bu mücadeleyi 16 - 4 kazanıp "kazananlar grubu finali"ne yükseldi.

Ciftli eliminasyon şeklinde gerçekleşen ikinci tur



bölümünde finale yükselen AdeksGC, son galibiyetle ilk üye girmeyi garantilemiştir. Turnuvanın bir diğer favorisi olan Makedonya temsilcisi ENTiTY ile karşılaşan AdeksGC, en iyi haritalarından birisi olan de_train'de maça kötü başlayıp ardından bir türlü istediği taktiği oturtamayarak ilk yarıyı 14 - 1 kaybetti. İkinci yarıda takım oyunu oturtup Makedon rakibi karşısında 10 - 0'lık bir seri yakalayan AdeksGC, galibiyet umutlarının yeşerdiği bu anlarda yapılan basit hatalarla iki raunt kaybetti ve toplamda 16 - 11'lik skorla "kaybedenler grubu finali"ne düştü.

AdeksGC'nin kaybedenler grubu finalinde eşleştiği takım, bir kez daha güçlü Bulgar ekibi HeadShot Bulgaria oldu. de_nuke haritasında oynanan mücadeleye çok iyi başlayan temsilcimiz, 15 raunt üzerinden oynanan ilk yarıyı 12 - 3 gibi ezici bir üstünlükle kapadı. Bu dakikadan sonra biraz rahavete kapılan ve rahat bir oyun sergileyen AdeksGC, en az

her iki ayda bir uluslararası bir turnuvaya katılan rakibi karşısında tecrübesizliğinin kurbanı oldu ve kariyeri boyunca henüz ikinci kez yurtdışında bir turnuvaya katılıyor olmanın bedelini ödedi. Türkiye'deki sponsor eksikliği sebebiyle kısıtlı imkanlarla ülkemizi yurtdışında temsil etmeye çalışan ekip, mücadelenin ikinci yarısında üst üste verdiği ellerin ardından panik yaptı ve oyuna yeniden dahil olmayı başaramayarak ikinci yarıyı 13 - 0 kaybederek turnuvadan elendi.

Buna rağmen turnuvada üçüncü sırayı elde ederek daha önce gerçekleştirmemiş bir başarıyı elde eden AdeksGC, ülkemizin e-spor alanında gurur kaynağı olmayı başardı. Turnuvanın galibiye HeadShot Bulgaria'yı finalde yenmemiye başarın Makedon ekibi ENTiTY oldu. Ödül sıralamasında birinci olan ENTiTY 1.250€, ikinci olan HSBG 550€, üçüncü olan AdeksGC 300€ ile dördüncü olan nevermore ise 100€ kazandı. ■



Trafiğin en işlek anında...

Burnout CRASH! ile maksimum hasar!

Hatalı listelemeler sonucunda varlığı ortaya çıkan oyunlar çok hoşuma gitdiyor. Sonra bir de hiçbir şey olmamış gibi listeleri temizlemeye çalışmıyorlar mı... Olan olmuş işte, yorumdan kaçınmak yerine, açıklama gitsin...

Burnout CRASH! de bu oyunlardan bir tanesi. Burnout Paradise'da neden bulunmadığını bir türlü anlayamadığımız Crash modu, bu oyun için saklınlıyorum meğerse. Burnout Paradise'ın ve NFS: Hot Pursuit'in yapımcısı olan Criterion Games'in elinden çıkacak olan oyun, alıştığımız Burnout'tan

Autolog

NFS: Hot Pursuit'in arka planında sürekli çalışan ve oyunda ne yaptınız, ne ettiniz, hepsi ni diger Hot Pursuit oyuncularına ifşa eden sistem Autolog, Burnout CRASH'de de yer alacak. Diğer oyuncularla kolayca online oyun oynamaya imkani sunacak olan Autolog, aynı zamanda skorlarını karşılaştırmanızı ve yeni Autolog Challenge'larda yer almanızı da olanak tanıyor. Bu oyunu internet üzerinden oynamak isteyeceğiz anlaşılan...

biraz farklı.

Burnout CRASH! bir parti oyunu. Görüntüsü, oynanış şekli, müzikleri, teması... Zaten oyun PSN ve Xbox Live üzerinden indirilme suretiyle evlerimize girecek ve bu yüzden de ufak bir oyun olacak; diğer Burnout oyunları gibi büyük bir oyun değil.

İzometrik bir görüntünden oynanacak olan oyun, şeker gibi grafiklere sahip. Amacımızsa önceki Burnout oyunlarının Crash modlarıyla aynı: Trafiği en can alıcı noktalarından vurup en fazla hasarı vermek. Tüm bu patlamalar, görüntüler yepeni bir müzik sistemiyle takip edilecek ve görüntülerin stili de önceki oyunlara göre daha büyük bir etki yaratacak oynayanların gözünde.

Oyunda üç adet oyun modu, altı bölgede yer alan 18 tane çarpışma noktası ve birçok açılabilir araç yer alacak. Oyunun Xbox 360'a özel versiyonunda, Kinect desteği de bulunacak ve iki oyuncu, aynı ekranda çeşitli hareketler yaparak araçları çarپıtırabilecek. (Bu modun nasıl çalışacağını gerçekte merak ediyorum.)

Burnout hayranlarının bu oyunu almasına kesin gözüyle bakılyor. Sadece sonbaharı bekleyin... ■

Son Dakika!

- God of War: Master Collection geliyor! Bunun içinde neler var, bir bakalım. PS2'de, PS3'te ve PSP'de çıkan tüm God of War oyunları. Hepsine sahip olmamıza rağmen, bunu da alacağımız gibi gözüküyor...
- Şefik'i kene isirdi. Hem de Rock'n Coke'da. Hemen doktora koşan Şefik, "Kene'yi hayvanat bahçesine götürseydiniz," "Bir şey olmaz ya..." gibi gevşek tavırlarla karşılaştı ve olanlara inanamadı. Şefik'in sağlık durumu iyi.
- Voltron: Defender of the Universe PSN'e ve Xbox Live'a geliyor. Oyunda beş kişi online olarak oynayabilecek ve yeri geldiğinde Voltron'u oluşturabilecek. Oyun Ekim ayında, yaklaşık 10\$'dan satışa çıkacak.
- Final Fantasy XIII-2'nin Ocak ayında Avrupa'da ve ABD'de satışa sunulacağı açıklandı. Heyecanlanan varsa beri gelsin.
- PSP'nin en büyük oyunu (Çift UMD demek oluyor bu.) olan FF XIII Type-0 niyet tamamlandı ve satışa sunulmaya hazır. (Hala bir tarih verilmemiş...)
- Tam beş buçuk yıldır hazırlık aşamasında olan (FF XIII Type-0 da üç buçuk yıldır hazırlık aşamasındaydı.) FF Versus XIII'ün tam olarak üretme geçirilmemiş olduğu haberi geldi. Ne hazırladıklarını gerçekten merak ediyoruz bu kadar süredir.
- The Elder Scrolls V: Skyrim o kadar büyük bir oyun oluyor ki bir demosunun olamayacağı açıkladı.
- Bulletstorm'un ve The Witcher 2'nin yapımında bulunan birtakım oyun yapımcılarının, bulundukları firmalardan ayrılarak kurdukları Flying Wild Hog, yepenin bir oyun üzerinde çalışıyor ve bu oyun sadece iki ay sonra piyasada olacak. Hard Reset, bir bilimkurgu FPS ve sadece PC için hazırlanmaktadır. Oyun hakkında doğru düzgün bilgi ve oyun içi videosu olmaması da ilginç bir durum.
- THQ'nun yeni strateji bombası olmaya aday oyunu Dawn of War III'te kendi ordularımızı yaratabileceğimiz söyleniyor. Orduda bulunan askerlerin tüm özelliklerini bir bir değiştirebileceğimiz. Haydi hayırlı.
- Ayça Zaman'ın The Sims oynarken 13 kez bayıldı, 22 kez de ayıldı (Habersiz de bayılmış demek ki.) manşetlerimize taşındı. "Hakkında dergiye bir şeyler yazdık." dediğimizde de ümümüzü sıkıcasına, "Ne yazdırız, ne yazdırız, ne yazdırız, ne yaz..." diye sordu ve bunun karşısında kayıtsız kalamadık zira gözleri deli deli bakıyordu.



Filmlerden sonra, oyunlara da makaj

HD kalitesiyle **GoldenEye 007...**

Bir çok film, günümüzün çekim teknikleri ve aktörleriyle yeniden hayatı geçiriliyor. Buna diyecek bir şeyimiz yok, filmleri bayıyla bayıla izliyoruz. Kimse eski oyunlara dönüş yapmayı çok sempatik bulmadığından, bu adet oyunlara ziplamadı sayılır fakat arada birkaç tane örnek çıkmıyor da değil. Misal FFVII'nin yenilenmiş versiyonu çıksa ben koşa koşa alırdım.

Geçtiğimiz yıl Wii'de gördüğümüz GoldenEye 007, Wii'nin HD oyun desteği sunmasından dolayı biraz sönükmüş fakat Eurocom meğerse bir yandan oyunun HD versiyonunun hazırlığını da yürüttüormuş. GoldenEye 007: Reloaded adıyla piyasaya sürülmlesi de düşünülmüş hatta. İnsan bir söyle yahu...

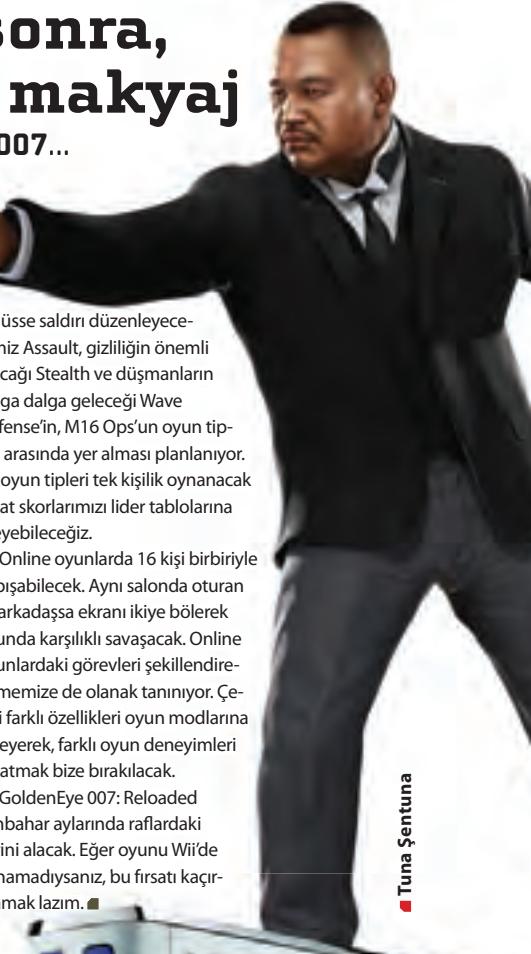
PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan yenilenmiş GoldenEye 007, yepyeni bir grafik motoruyla yapılıyor. Grafiklerin yanında, yapay zeka da gözle görülür biçimde geliştiriliyor.

Oydak en büyük yeniliklerse bunlar değil. M16 Ops adındaki challenge modları toplamda 10 saatlik ekstra oyun zevki sunacak. Zamana karşı yarışan Elimination,

bir üsse saldırı düzenleyeceğimiz Assault, gizliliğin önemli olacağı Stealth ve düşmanların dalga dalga geleceği Wave Defense'in, M16 Ops'un oyun tipleri arasında yer almazı planlanıyor. Bu oyun tipleri tek kişilik oynanacak fakat skorlarımızı lider tablolarına isleyebileceğiz.

Online oyunlarda 16 kişi birbiriley kâşibebecek. Aynı salonda oturan iki arkadaşa ekranı ikiye bölgerek oyunda karşılıklı savaşacak. Online oyunlardaki görevleri şekillendirebilmemize de olanak tanınıyor. Çeşitli farklı özellikleri oyun modlarına ekleyerek, farklı oyun deneyimleri yaratmak bize bırakılacak.

GoldenEye 007: Reloaded sonbahar aylarında raflardaki yerini alacak. Eğer oyunu Wii'de oynamadıysanız, bu fırsatı kaçırmamak lazımdır.



Tuna Şenturka

Star Wars hayranlarına müjde

Xbox 360 almak için fırsat bu fırsat...

Evde aç gözlüğümden dolayı iki tane Xbox 360 duruyor ama şu aleti görsem, büyük ihtimalle dayanamayip alırdım ve üç kardeş olurları. (Beş kardeşi de birileri benle buluşturdu...) Özellikle Star Wars fanatiklerini deli etmek için hazırlanan yeni Xbox 360 paketi, o kadar güzel gözüküyor ki büyük ihtimalle dayanamayıp alır... Ayni yere dönüyoruz!

Görsellerden de hemen anlayacağınız üzere, pakette bulunan Xbox 360, R2D2'nun Xbox 360'a dönümsüz hali. Beyaz ve mavi renkler, Xbox 360'a ancak bu kadar yakışırı... Üstelik sadece görüntü olarak değil, ses olarak da R2D2'yu taklit ediyor cihaz. Düğmesine bastığınızda, disk okuyucuya dışarı itelediğinizde hep R2D2'nun sesleri geliyor.

Paketteki C3PO ise Xbox 360'ın gamepad'ı. Altın görünen gamepad fazlaıyla parmak izi taşıyacak gibi duruyor fakat bunu kim takar...

Beyaz bir Kinect, bir kulaklı seti ve Star Wars Kinect ile Kinect Adventures oyunları da paketin muhteviyatındaki diğer ürünler. Star Wars Kinect'i sona sakladım ama bu paketin ortaya çıkış sebebidir kendisi. Zaten paket direkt olarak oyunun çıkışına denk getiriliyor ve böylece bu oyunu almışken, yepenide bir Xbox 360'a sahip oluyorsunuz. Unutmadan söyleyeyim; sahip olacağınız cihaz 320GB sabit disk kapasitesine sahip olacak.

Cihazın ABD'deki çıkış tarihi oyunla örtüşüyor (30 Kasım 2011) fakat Avrupa'ya ne zaman uğrayacağı henüz belirli değil. Türkiye'ye gelir mi, onu da ancak bekleyip göreceğiz... ■





Gözlüsüz 3D yakında aramızda

Dört göz olmaya son!

Bir 3D furyasıdır almış başını gidiyor. Ama ortada ne doğru düzgün 3D film, ne de TV yayını var. Onu geçtik, 3D izlemek için sağlam bir çift göz bulmak bile apayrı bir sorun. Tüm bu sorunlar devam ederken LG, yakında gözlüsüz 3D Monitörünü piyasaya süreceğini açıkladı. Hem 2D, hem de 3D görüntü destekleyecek monitörün model numarası Cinema 3D DX2000. Yalnız neden bir monitöre "Cinema" model adı verilir onu anlamış değiliz zira Full HD filmleri ufak montörden ailece izlemek kulağa pek de hoş

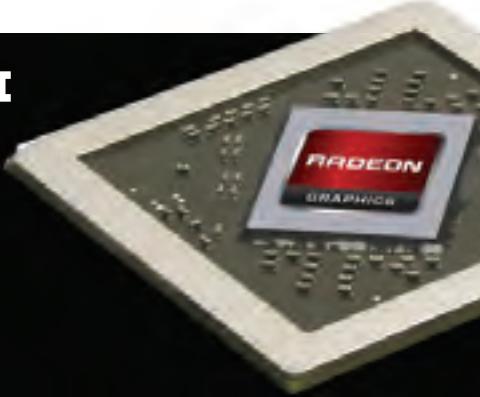
gelmiyor açıkçası. Teknolojiden de bahsetmek gerekiyse Scrat'in anılarını seyrederken fıldır fıldır dönen gözlerini takip etmek için ekranın üstünde bir kamera olacak. Daha sonra gözlerinizin bulunduğu mesafeyi hesaplayan bu kamera görüntüyü buna göre ayarlayacak. Bu sayede siz de aslında sadece derinlik hissi olan, ama 3D diye bahsedilen bir teknolojiyle film izlemiş olacaksınız, tabii film bulabilirsiniz. Son olarak çözünürlüğün de 1600x900 olduğunu belirtelim. Full HD keyfini unutabilirsiniz. ■

Dünya'nın en hızlı mobil GPU'su

Uçmaya hazır olun

Uzun zamandır dergide NVIDIA GTX 460M - ve bu ay GTX 560M model - ekran kartlı dizüstü bilgisayarları inceliyoruz. İster istemez piyasada hiç AMD ekran kartlı dizüstü bilgisayar yok mu diyebilirsiniz. Her ne kadar HD 5780M modelli ürünler olsa da daha üst sınıfta fazla seçenek yoktu, ta ki bu zamana kadar. Dünyanın en hızlı ekran kartı olan HD 6990M'in mobil sürümünün piyasaya sürülmeyeyle birlikte AMD, dizüstü oyunculuğunun tahtını da ele geçirmiştir. Yaklaşık bir hafta önce NVIDIA GTX 580M

modeliyle piyasayı alt üst etmiştir. AMD'nin cevabı ise %25 daha fazla performans ile çok daha etkileyici olmuşa benziyor. Teknik özelliklere de göz atacak olursak GPU 715 Mhz çekirdek frekansına sahip ve 1120 Stream işlem biriminden - ekran kartı çekirdeği diyelim - oluşuyor. GPU'ya 2 GB GDDR5 bellek modülleri eşlik edecek. Oyunculara faydasını soracak olursanız dizüstü bilgisayarlarınızın artık Full HD çözünürlükte sorgusuz sualsız bütün oyuncuları parmağının ucunda oynatabileceğini söyleyebiliriz. ■



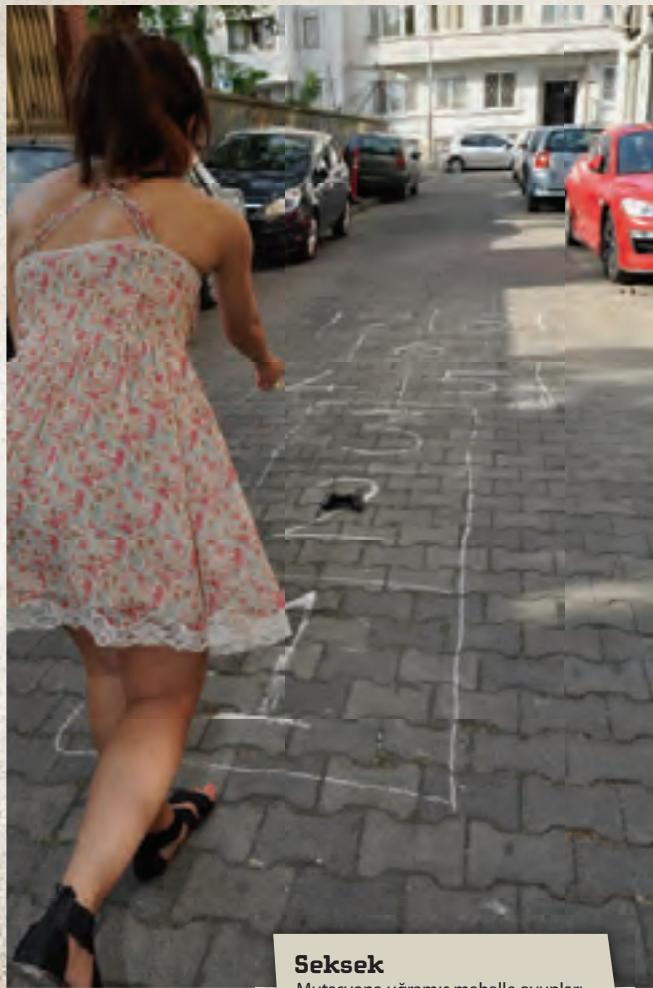


Papazlar

Moda Kilisesi'nde oyun
ayinleri başlamıştır!

Guitar Hero

Master Degree



Seksek

Mutasyona uğramış mahalle oyunları...



Fotoğrafatikler: Hakan Erim, Neşe Arabacıoğlu, Toygun Şenel, Volkan Akaalp
Not: Katkılarından dolayı Sihir Game Club'a ve Adeks'e teşekkürler.

BUZ VE ATEŞİN ŞARKISI I



“Kendisinden her zaman en iyi işleri beklediğim George R. R. Martin beni asla şaşırtmıyor.”

Robert Jordan

“Muhteşem bir öykü, muhteşem bir tarihi fantastik yapıt! Göz kamaştırıcı.”

Anne McCaffrey

“Muhtemelen gelmiş geçmiş en iyi epik fantastik eser.”

Marion Zimmer Bradley

“Döneminin başat fantastik kitabı...
Okumamak mümkün değil.”

The Denver Post

“George R. R. Martin en iyi bilim kurgu yazarlarımızdan. *Taht Oyunları* da onun en iyi kitaplarından biri.”

Raymond E. Feist

“Hem romantik hem gerçekçi.”

Chicago Sun-Times

TAHT OYUNUNDAYA KAZANIR SIN, YA ÖLÜRSÜN

Takvim Ağustos

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Pers.	Cmt.	Pzr.
1	2	Çarş.	Pers.	Cmt.	Pzr.
			 Pirates of Black Cove		
8	9	10	11	12	13
15	16	 Age of Empires Online [PC] Sword of the Stars II: Lords of Winter [PC]	18	19	Arcana Heart 3
				 Arcana Heart 3 [PS3 360]	
22	23		 Deus Ex: Human Revolution	28	
					
29	30				4



LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



HASTA: GÜVENÇ TÜRKÖĞLU

SEVGİLİ CENG VE ERDEM AGABEYLERİM. AĞUSTOS AYININ İLK HAPTAŞI DERSHANEDE SINİP DEĞİŞTİRME SINAVI VAR, TATİLDE OLACAGIM İÇİN BU SINAVA GIREMYECEĞİM VE BAŞKA SINİP AĞITMEK İSTEMİYORUM. SİZDEN RİCAM BANA PES-KOLİK TEŞHİSİ KOYUP BİR HAFTA İSTİRAHAT RAPORU VEREBİLİR MISİNİZ ACABA?

- SINİP DEĞİŞTİRMEK İÇİN SINAVA GİRMEK ZORUNDA DEĞİLSİN.
- KURS ZAMANI SABAH BİR SAAT ERKEN GIT, İSTEDİĞİN YERE OTUR.
- SINİP DEĞİŞTİRME SINAVIMIS, TUVALETE DE SINAVLA SOKACAKLAR NERDEDEYSE PIH.
- AYRICA BEN FIRAT'ı PEST'E 1 - 0 EZMIŞTIM.

HASTA: İSİMSİZ

SİCAKTAN BUNALDIM VE MAIL ATTIM. AMA OYUN OYNAMAK İNSANA SİÇAĞI UNUTTURUYOR.

- SİCAKTAN BUNALDIM DİYE KİME MAIL ATTIN?
- ÇARPILIRSİN BAK, KAPANA GÖRE MAIL FILAN ATMA.
- RAMAZAN VAKTİ DELİRTME ADAMI, HADİ BAKAYIM.

HASTA: BERK BOLAT

SAYENİZDE INFAMOUS 2 TİSÖRTÜM OLDU. BÖYLE KAMPANYALARA DEVAM EDİN.

- NEYE DEVAM EDİP ETMEYECEĞİMİZİ SANA SORACAK DEĞİLİZ.
- GERİ GETİR ÇABUK O TİSÖRTÜ.
- SANA VERECEĞİMİZE YER BEZİ YAPSAYDIK KEŞKE.
- YAZIKLAR OLSUN.

HASTA: VOLCAN DENİZ SANCAR

DERGİNİN HER KELİMESİNİ OKUDUKTAN SONRA BEĞENDİĞİM OYUN KAPAKLARINI MAKASLA KESİP DUVARA YAPIŞTIYORUM, AYNI POSTER GİBİ ASLINDA. AYRICA POSTER VERMENİZE GEREK YOK BENCE.

- BOŞ İŞLERLE UĞRAŞMAYI YASAKLAMİSTIK.
- MADDEM DUVARA BİR ŞEYLER YAPIŞTIRMAYI SEVİYORSUN, SENİ BİR APIŞÇİNİN YANINA VERELİM DE ÇALIŞ.
- POSTER VERMENİZE BENCE BİK BİK BİK.
- TSİH.



BATTLEFIELD 3 SAVARSIN KALBİNE YOLCULUK

Yazlara giriş yapmak zordur. Girişin yaptıktan sonra her şey çorap sökü gibi gelir. Aynen bir savaşa başlamak gibi. "Saldırsak mı, beklesek mi, birilerine mi danışsak..." aşamaları son derece sancılı geçse de bir karar verildikten sonra, gerisi dünyanın yok olusuna kadar ilerleyebilir. En azından böyle ögrendik filmlerden, oyunlardan, kitaplardan... (Sıralamam popülerliğe göredir.)

Ben de şu büyük oyuna, nasıl büyük bir giriş yapam diye düşündürken ki bir saat geçmiştir, Emre'den bir mesaj geldi. "Tuna, Battlefield 3'ün alfa kodu geldi desem?" yazıyordu mesajda. İşte o an ki heyecanım... Hayır, bir de bu oyuna antipatik bakiyordum fakat öylesine güzel pazarlıyorlar ki videoları izledikçe, hakkında bilgiler geldikçe, ekran görüntülerine baktıkça bende saçma bir heyecan

oluşmaya başladı. Başlarda, "Oyunu başkası tanıtır ya, ben hiç uğraşamam." diyen ben, şu anda "Oyunu nasıl ön sipariş veririm de ekstralara ulaşırıım..." diye düşünmekteyim. Şimdi izninizle, alfa testine doğru yol alıyorum.

Aksiyon!

Oynadım, geldim. Şu anda da poker suratına sahibim; asla renk vermeyeceğim neler yaşadığımı dair. Çünkü hem alfa testi konusunda bir gizlilik kararı var, (Futbolda şike olaylarının ezberlettiği öbeklerden... - Şefik) hem de test aşamasına bir anda giriş yapmanın, BF3'ü tanımayan arkadaşlara haksızlık olacağını düşünüyorum. Evet, toplamda 10 kişi oldukça biliyorum ama azınlık hakları falan diye konuyu bağladım, gitti.

BF3 bir FPS oyunu. Mouse'u sağa sola... Böyle

bir anlatım tarzıyla siz 1990'lara götürüyim mi? "Space"e basınca zipliyorsunuz diyelim, "C" tuşu eğilmenize yarıyor diye devam edeyim... Hoş değil, evet...

Ne diyorduk, BF3 şahane bir FPS olma yolunda ilerleyen, EA'nın Modern Warfare'a sağlam yanıtı. Çok büyük bir oyun oluyor BF3 ve şu anda ön sipariş manyağı olmuş durumda.

Senaryoda pek bir şey aramak doğru değil. Savaş var, savaşıyoruz. Iraklırla savaşıyoruz, New York'a gitdiyoruz, Paris'te Eyfel Kulesi'ne bir bakış atıyoruz. Olayın Irak'ın ötesindeki kısmında neden savaştığımız netlik kazanmamış olsa da Irak konusunda neler olduğunu zaten bilmekteyiz. ABD'nin Irak'a "özgürlük" götürdüğü o günlerde rol alan askerlerin kontrolü bize verilmiş ve onların bu "barışçı" görevinde en iyi şekilde görevimizi yerine getirmek için ▶

Yapım EA DICE

Dağıtım Electronic Arts

Tür FPS

Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 25 Ekim 2011

Web www.battlefield.com



Beta

Biz alfa sürümünü oynadık diye içten içe bize sinir olmayın çünkü sadece bir ay sonra, siz de oyunu test etme imkanına kavuşacaksınız. Evet, Eylül ayı içinde PC, PS3 ve Xbox 360 için oyunun betasını deneyebileceksiniz. Bu betada Paris'teki multiplayer haritalarından birini (Muhtemelen Operation Metro), diğer oyunculara karşı oynayarak test edebileceksiniz. Gözünüz EA'n sitesinde olsun...

► çabalayacağız.

Bir ara LEVEL sunucusu da açtığımız BF: Bad Company 2, BF serisinin en iyi oyunlarından bir tanesi idi. Hala büyük bir kesim tarafından oynanıyor ve hala çok eğlenceli. BF3'ünse bu oyunla bir ilgisi yok. Ne konu, ne grafikler, ne anlatım... BF3, ikinci oyunun devamı niteliğinde ve çeşitli göndermeler, önceki oyunlardan alınmışlar varsa da bunların hepsi BF2'den gelecek. (Örneğin eklenti paketini BF2'deki haritaların yenilenmiş versiyonları bulunuyor ki bu konuya bu sayfalardaki bir kutuda işaretlik.)

Fault Line

Tek kişilik senaryoya devam edelim. Her halinden multiplayer odaklı hazırlığı belli olan BF3, tek kişilik senaryoyu da es geçmiyor. (Zaten yazılan kitaptan da belli.)

Oyunda Irak'ta, New York'ta ve Paris'te bulunacağımız kesin ve senaryoya da Irak'ta başlayacağ gibi gözüüyor. Bu bağlamda yayılmış demoda -ki bölümün adı Fault Line- Irak'taki terörist aktivitelere Amerikan askerlerinin nasıl cevap verdiğine görüşürüz.

Bir APC'den iniyoruz Irak sokaklarına. Yıl 2014 ve Süleymaniye yakınlarında bir yerdeyiz. Iraklı muhaliflerin bir gruplaşma halinde olduğunu haber almış durumdayız ve planladıkları saldırısı önceden öğrenip onları etkisiz hale getirmemiz isteniyor.

Size bu bölümü başından sonuna kadar, enince ayrıntısına kadar anlatabilirim ama o zaman BF3

kitabını okuma gereği duymazsınız. Ben onun yerine, önemli noktaları size aktaracağım.

Araçtan inip buluşma noktasına vardiktan kısa bir süre sonra, bir kapıdan çıktıığınız anda timinizden bir asker, bir tetikçi saldırısıyla yere iniyor ve büyük bir çatışma başlıyor.

Kocaman bir alanda, araçların arkasına saklanan, binalardan size ateş eden teröristlere kah kendinize siper yaratıp, kah yere yatarak cevabınızı veriyorsunuz. Buradaki oynanışta dikkat çeken en önemli noktalar丹 biri, binaların tepesinden, balkonlardan size ateş eden düşmanların siperlerini dağıtabiliyor olmanız. Yanı illaki bir yerlere gizlenip kafadan vuruş yapmanız gereklidir. Elinizde bir bomba varsa veya bir roketatarı sahipseniz, direkt olarak balkonu uçurabiliyorsunuz. Düşmanlarınız da size aynı şekilde cevap verebiliyor elbette ve bir yerde, bir bomba tam dibinize düşüyor. Bombanın etkisi, ekranın sadece birkaç saniyeliğine karaması ve kanlarla örtülmeye değil. Bir bomba yanınızda düşerse genelde ölürsünüz ama bunun çok acımasızlığını düşündürmek için EA DICE, bombanın etkisiyle savrulmanızı uygun görmüş. Bu da aslında sizi açık hedef haline getiriyor bir süreliğine ama düşmanlarınız sizinle pek ilgilenecek.

Bu bölgede yapay zekanın nasıl işlediğini görmek de mümkün oldu. Yapay zeka şu aşamada pek iyi değil bana sorarsanız ve tahminimce final sürümünde de pek bir değişiklikle uğramayacak. Mesela hangi noktalarda bunu anladım? Dedim ya etrafta birçok araç vardı ardına saklanılacak; teröristler bu araçların arkasına değil,



■ Bu adam o kadar şey anlatıyor, biz yine de görevi tek satırda, ekranın sol üst köşesinden okuyoruz.



Frostbite 2



Bu oyunu diğer FPS'lerden ayıran en büyük özelliklerden bir tanesi grafiklerde geliyor. Artık grafik konusu biraz arka plana atıldı çünkü teknoloji bu anlamda bir noktaya geldi ve pek de ileriye gidemiyor. Siz de fark etmişsinizdir, artık incelemelerde, "Bu oyunun grafikleri çok acayip, söyleyişte iyi, böyle farklı..." diye belirtmiyoruz.

Ne var ki EA ve EA DICE, "Yeni nesil donanım olmadan, yeni nesil grafikler" sloganıyla tanıtıyor oyununu ve bu konuda hiçbirimize diyecek bir

söz bırakmıyor. Oyunun yenilikçi grafik motoru Frostbite 2, o kadar iyi ışıklandırmalar, o kadar modellemeler ve o kadar büyük alanlar getiriyor ki ekranımız kamaşıyor adeta.

Dört önemli başlıkta işleyebiliriz Frostbite 2'nin getirilerini. Bunlardan ilk elbette animasyon. Oyunda sizin karakteriniz, size yardımcı olan askerler, teröristler, bunların hepsi son derece gerçekçi animasyonlara sahip. Bir asker eğileceğse bunun geçiş tam anlaşımla yapılmıyor. Sipere doğru koşmak, yere yatmak, yanınızda bir bomba düşüğünde buna karşı verdığınız tepki... Hepsinde yoğun bir animasyon çalışması var.

İkinci konu, Red Faction'in zamanında deneyip de pek başarılı olamadığı "parçalama" özelliği. Banyak FPS bunu deniyor aslında; "Gördüğünüz birçok nesneyi parçalayabileceksiniz;" deniyor ama sonra ortaya çıkan ürünlerde, çok önesiz

birkaç örnek görüyoruz ancak. Frostbite 2'de bu olay hakkını veriyor: Korkuluklar parçalanıyor, parapetler patlıyor, duvarlar iniyor ve hatta koskoca bir bina bile kolaylıkla yıkılabilir. Eskiden bir duvarın arkasına geçip orada uzunca zaman geçirebilirdik fakat Frostbite 2 sayesinde, hiçbir yer artık günde değil.

Koskoca alanların kolaylıkla ve müthiş bir detayla oyna entegre edilebilmesi de Frostbite 2'nin bir diğer marifeti.

İşıklandırmaların, sinematik efektlerin, yüksek çözünürlüklü kaplamaların ve modellemelerin içinde yer aldığı BF3'ün de bu kadar güzel gözükmesini sağlayan "rendering" mevzusunu kuşkusuz Frostbite 2'nin getirdiği en önemli özelliklerden biri. Özellikle işıklandırmalar o kadar iyi ki çevreye bakmaktan oyunu zar zor oynayacaksınız.

Back to Karkand



Bu konuda EA'e biraz tepkiliyim aslında fakat resmen dünuya düzeni haline geldi durum. Evet, BF3'te de ekstra içeriğe ilk aşamada kavuşmanın yolu, oyunu ön sipariş vermek. ABD'de otursak bunu çoktan yapmıştık belki lakin ülkemiz bu tip durumlarda biraz geri kaldığımız için ekstra içeriği ancak yazılı bir biçimde görebiliyoruz ve ancak oyun çıktıktan sonra, parasını verip alıyoruz.

Şayet ki oyunu ön sipariş vermemeyi başarısızsanız, Physical Warfare Pack adında bir eklentiye de sahip olacaksınız. Bu pakette alan kontrolü için bıçaklı kaftan olan, hasar gücü ve kontrol hiç de fena olmayan Type 88 hafif makineli tüfek, Recon askerlerinin tötük tüfeklerinin daha iyi özelliklere sahip olmasını sağlayacak SKS Sniper Rifle Flash Suppressor ve yakın mesafede çok etkili olan DAO-12 yarı otomatik pompalı tüfekin daha da etkili olmasını sağlayacak zırh delici özel bir cephaneye yer alacak. Ayrıca DOA-12 silahına da direkt olarak ulaşım sağlayabileceksiniz.

Silah ve ekipmanlarının yanında Back to Karkand adındaki eklenti paketi de bu pakete dahil olacak. Back to Karkand, BF2'nin en iyi dört haritasını multiplayer arenada kullanmanız için size sunuyor. Strike at Karkand, Gulf of Oman ve Shargi Peninsula gibi haritalar, Frostbite 2 ile çok daha detaylı bir hale getirilmiş durumda ve bu haritaları, yeni kalitesinde görünce çok şaşıracagımız söylenebilir.

- ▶ yanına saklanıyor nedense ve çok açık bir hedef oluyor. Tam karşısına geçip bakıyor karakterimiz bir yerde ve kesinlikle tepki vermiyorlar. İstiyorum ki bizi gördüklerinde ya hemen ateş etsinler ya da gelişimizi anlayıp yönlerini değiştirsinseler... Bunları Fault Line bölümünde göremedim maalesef.

Bir yapay zeka felaketi de balkondan ateş eden düşmancılarda yaşanıyor. Balkondan rasgele bir noktaya ateş eden düşmanımız, tam yanı başına düşen ve resmen göre göre gelen bombayı dikkate almıyor ve balkonla birlikte havaya uçuyor. Bari kaçmış gibi yap yahu; adam resmen intihar etti.

Buradaki çatışmanın hemen ardından, arkadaşımızı öldüren tötükçünün peşine düşüyoruz. Tötükçi yukarıda bir yerde ve yerini kesinlikle belli etmiyor. Kafamızı dışarı çıkardığımız anda yere indireceğiz, oyun bize bunu net etti.

bir şekilde hissettiriyor. Dört kişilik bir ekip olarak ilerliyoruz ve burada gerçekten nefesimizi tutuyoruz. Siperden siperde hızla geçiş yapıyor, eğiliyor, kalkıyor ve en sonunda yatarak ilerliyoruz. Tötükçi, karşısındaki bir binanın orta katlarında bize kurşun yağdırımıya devam ediyor. Yatıyor olmamıza rağmen, binanın tepesindeki parapet yavaş yavaş hasar alıyor ve hızlı davranışzsak, yok olarak bizi açığa çıkaracak hale gelmeye başlıyor. O kadar uzaktaki düşmanı nasıl yok edeceğiz derken, bir roketatar atılıyor önmüze ve sadece birkaç saniye içerisinde roketi, binaya yolluyoruz. Tötükçinin bulunduğu kat tamamıyla alevler içinde kalırken, biz de derin bir nefes alıyoruz.

Bölümün bu kısmı hiç de fena değil. Aynen ilk Modern Warfare'ın önceden ayarlanmış kısımlarına

■ Bu kapı tekmeleme içinde, kapı yerine askerin bacağı kırılsın olurdu diye düşünmüştüm hep...



benziyor ve size bir tetkiçiyle karşı karşıya geldiğinizde, ölümlé ne kadar yakın olduğunuzu belli ediyor. Atmosfer çok sağlamdı oyunun bu kısmında, umuyorum ki devamında da böyle sahneler görürüz.

Evet, tetkiç gitti ve biz de ortalığı yakıp yıkacak bazı patlayıcıları etkisiz hale getirmek üzere yolumuza devam ediyoruz. Havalanırma deliklerinden geçiyor, karanlık dehlizlere giriyoruz ve kabloların izini sürerek, patlayıcı düzeneğine ulaşıyoruz. Hangi kabloyu seçeceğimiz sorularken, arkamızdan bir terörist yaklaşıyor ve bize vuruyor... Şimdi gelin, sizinle bu durumu irdeleyelim. Siz düşmanınız olan bir asker görsüniz, arkasından yaklaşıp ona yumruk mu atarsınız? Hazır savunmazız, sapla bıçağı ya da ateş et gitsin, değil mi? Herhalde terörist kendine çokça güveniyor ve bizimle yakın dövüše girmek istiyor. Buradaki arbedenin ardından, teröristi yere yıkıyor ve kabloları da çekip görevi tamamlıyoruz.

Fakat her şey bitmiyor; büyük bir grup düşmanın yaklaşmakta olduğu haberi geliyor ve kendimizi dışarı atıyoruz. Burada bize helikopterler de ateş desteği sağlıyor ama yine büyük iş bize düşüyor. Çok daha güçlü bir makineli tüfek alıyoruz elimize ve bir köprünün üstünden, yaklaşmakta olan düşmanları avlamaya başlıyoruz. Oyunun bu kısmı da bize, düşmanlardan çok, ardına saklandıkları araçları patlataarak, daha kolay çözüme ulaşabileceğimizi öğretiyor; hele ki elimizde güçlü bir tüfek varken...

Düşmanlarımız itişip kakışırken, çok enteresan bir olay oluyor. Ben ilk aşamada büyük bir bomba yüzünden dolayı olduğunu sandım ve gördüğüm şeyin de abartılı bir efekt olduğunu düşünüdüm. Fakat durum aslında, gerçekte tahmin ettiğim gibiymiş.

Siper almış ateş ederken, yolları parçalayıp kaldıran bir dalga geliyor ve bu dalganın etkisiyle, bize çok da uzak olmayan bir bina yıkılıyor; hem de tam üstümüz! Evet, Irak'ı tam da biz savaşırken bir deprem vuruyor ve dev binanın yıkılmasına neden oluyor. Bu durumdan nasıl kurtulacağımız derken de demo sonlanıyor ve tekrar nefes almaya başlıyoruz.

Fault Line, oyunu anlatmak ve iştahımızı kabartmak



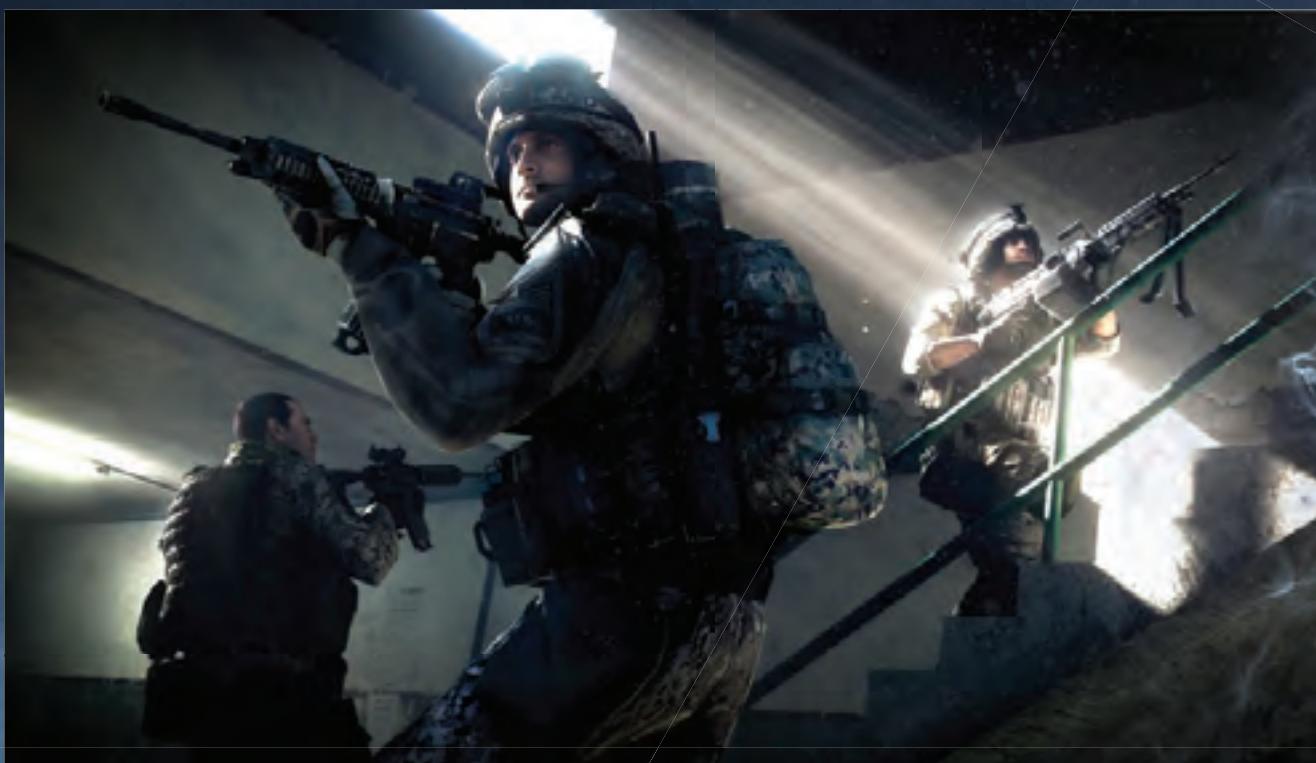
için yetti de arttı bile. Çok iyi kurgulanmış, görsel açıdan çok iyi bir iş çıkaran bir bölüm ve sadece bu bölümü görerek, oyunun devamının inanılmaz olacağını söyleyebilirim. Az daha unutuyordum, tüm tek kişilik senaryoyu anlaşmalı (co-op) olarak da oynayabileceğiz. Bir askeri timi gerçek oyuncularla birlikte ilerletmek çok eğlenceli olacak.

PS3'te BF3

E3'te olsun, testlerde olsun, BF3'ü sürekli PC'de tecrübe ediyoruz. Bunun nedeni elbette ki oyunun birincil platform olarak PC için hazırlanıyor olması ki bu bayağı sevindirici bir haber.

Konsollara iyiden iyiye üvey evlat muamelesi yaptığıni anlayan EA, E3 2011'de basına oyunun PS3'te nasıl çalıştığını da gösterdi.

Oyunu PS3'te test edenlerden gelen yorumlara göre, BF3'ün PS3 versiyonu grafiksel olarak PC'den biraz geri kalmıştı. Her ne kadar EA, birçok grafiksel özelliğin kapalı olduğunu söylese de grafiklerin, PC'ye göre yine de geri kalacağı söylenmekteydi. ▶

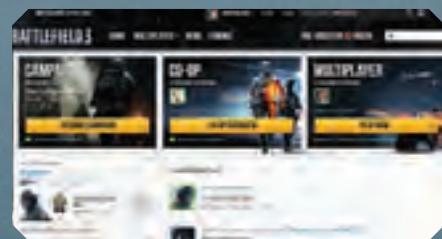






Bu kadar duman bizim sayemizde
çıkıyor çünkü az önce binanın bir
katını havaya uçurduk; katta bu-
lunan tetikçiyle birlikte... Duman-
ların ne kadar gerçekçi gözüktü-
ğüne de dikkatinizi çekerim.

Gx1

Battlelog

EA her konuda Activision'a yetişmeye çalışıyor ve bunu su anda bile başarmış gibi duruyor. Call of Duty'nin Elite sistemine rakip olarak Autolog'dan esinlenerek hazırlanan Battlelog ile tüm BF3 oyuncularının kullanımına sunacağı, büyük bir sosyal ağ oluşturmaya çalışıyor.

Eğer Need for Speed: Hot Pursuit'in online kısmına göz attıysanız, oyundaki Autolog özelliğini de denemisinizdir. Oyundaki her türlü istatistiği takip eden Autolog, bu istatistikleri diğer oyuncularla paylaşmanıza olanak tanıyor ve diğer oyuncuları takip etmenizi sağlayan, kapsamlı bir sistem barındırıyordu. Hali hatırı sayılır bir arkadaş grubu edindikten sonra burada resmen zaman geçirmeye başlıyordunuz.

Battlelog da Autolog'dan esinlenerek ve çok daha kapsamlı bir hale getirilerek hazırlanan, Facebook'u andıran bir sosyal paylaşım ağı. Arkadaşlarınızı ekliyor, duvarlarına yazıyor, sohbet özelliğle onlarla yazışılıyor ve oyundaki görüntülerinizi, başarılarınızı herkesin görebileceği şekilde paylaşabiliyorsunuz.

Battlelog tam anlamıyla EA'ın Elite'á cevabı fakat ortada büyük bir fark var. Battlelog'da paralı bir üyelik sistemi bulunmuyor. En azından ilk aşamada...

► Grafiksel detayların yanında, oyun PC'dekinin aksine 30fps hızında çalışıyordu ve oyun piyasaya çıktığında bu durumun değişmeyeceğini bilmekteyiz.

PC ile konsol versiyonları arasındaki bir diğer büyük fark da PC'lerde 64 kişilik oyun desteği olacak olması. Bu rakamın ne kadar büyük olduğunu, oyunu 32 kişi oynadıktan sonra daha iyi anladım. 32 kişi bile yeterince büyük bir karmaşa demek bana sorarsanız ve 64 kişide ne tip bir meydan muharebesinin içine düşeceğini, tahmin etmek bile istemiyorum.

Bir tankım olsun...

Yürüdük, ateş ettik, koştuğ, diğer oyuncularla kapıştık. Bu kadar mı? Hayır, Tahran Çölü'ne gidiyoruz!

Yine demolarda yer alan bir başka bölüm, bizi bir tankın kontrolüne oturtacaktır. Bu bölümde önce uzunca bir süre tankla ilerliyor ve ardından tank kontrolümüze bırakıldığında, biraz daha ilerlemeye devam ediyoruz. Tank timi ıçsuz bucaksız çölde yol alırken, bazı füzelerin üstümüzden uçtuğunu görüyoruz ve alırdımadan devam ediyoruz.

İlk karşılaşmamız düşmanın sahip olduğu birkaç tankla oluyor. Uzak denilebilecek bir noktadaki bu tankları vurmak hiç de kolay değil. Açıyı ayarlamak, tankların ve tankınızın ilerliyor olduğunu göz önünde bulundurmak gerekiyor. Bu tankları birkaç denemede ortadan kaldırıldıktan sonra zaten hava desteği de alıyoruz ve işimiz biraz daha kolaylaşıyor. Lakin havaya uçan tankların ve patlamanın etkisi, etrafı büyük bir dumana boğuyor. Bu yüzden de termal görüşe geçiyoruz.

Artık ekranımız yeşil ve ısı yayan her şey beyaz. Önümüzde iki tane daha tank çıkıyor ama eğimden dolayı bun-





ları vurmak, diğer grubu vurmaktan daha zor. Onları da biraz uğraşır yok ettikten sonra dumanlar da temizleniyor ve görevin başında üstümüzden uçmaka olan füzelerin çıkış noktası yaklaştırmaya başlıyoruz.

Tankın kontrolünü bırakıp bir başka ekrana geçiyoruz tankın içerisinde. Bir anda uydum göründüğüne geçiyor ekran ve tanklarımızın, bu üssün yakınında olduğu uydudan gözlemleniyor. Aynı şekilde füzeleri gönderen araçlar da parıldır parlıyor. Birkaç saniye boyunca bu araçlara sabitlenmemiz isteniyor ve ardından hava saldırısı başlıyor. Tüm araçların yok olacağını sanıryken, uçaklar saçma şapka noktaları vuruyor ve saldırıyla, tankın kontrolüne geçerek biz devam ediyoruz.

Üsse girdikten hemen sonra hava saldırısı füze rampalarını vurmayı başarıyor ama savaş bitmiyor: Üste herhangi bir ağır zırhlı araç olmasa da tanksavarlarla sahip askerler var. Onları da makineli tüfeğimiz ve top ateşimizle geri püşkürtükten sonra görevi tamamlıyoruz.

Bu bölüm de oyunun farklı şekillerde bize savaş olanağı



sunacağının bir göstergesi. Çok dramatik bir bölüm degildi Tahran Çölü görevi fakat yine de gayet kaliteliydi bana sorarsanız. Özellikle üsse girdikten sonra işlerin koyalasacağına, daha da zorlaşması gayet beklenmedik bir durumdu ve bir anda heyecan yaratıyordu. Heyecan iyidir arkadaşlar, ne diyor bu diye bakmayın suratıma.

Üç ay

Geldik yolan sonuna. Artık efendi gibi oyunumuzu bekleyeceğiz. Oyunun çıkışından önce muhtemelen betasında da görüşeceğiz fakat zaten betadan sonra da çok az bir vakit kalyor geriye.

"Bu oyunu hangi sistemde tercih etmelisiniz?" sorusunun yanıtı da yavaş yavaş kendi cevabını veriyor. Donanımınız çok kötü değilse bu oyun PC'de alınır. Hem FPS dedin mi nedir? PC. Eski kafalı oldum bu söylemlerim yüzünden çünkü artık PC'ye dokunmadan, konsolda FPS oynamaya başlayan bir nesil var ve mouse kullanımı nedir bilmediğleri için FPS'leri analog stick'lerle çatır çatır oynuyorlar. Fakat yine de PC'deki artıları göz ardi etmek pek kolay değil. O yüzden inatla PC diyorum ve sizin tatilinizle baş başa bırakıyorum. Hepimiz iyi beklemeler... ■ Tuna Şentuna

Oyun, kitap olursa...



Genellikle RPG oyunlarının birer kitabı dönüşmesi veya halihazırda kitabı olan bir fantastik kurgu ürününün, oyuna dönüşmesi haberini kulaginiza gelir. Fantastik kurgu, halihazırda o kadar çok malzeme verir ki tek bir kitap değil, koskoca bir seri çıkarırsınız.

FPS'lerin kitabı dönüşmesi pek alışlageldik bir durum değil. BF3'ün bir kitabı olmasına sadece bize "O kitapta ne anlatılacak acaama bir yandan da heyecanlandırmıyor değil. Siz de benim gibi misiniz, bilmiyorum ama bir oyun veya bir yapımda etkisi altına alındığında otomatik olarak, o yapımla ilgili her şey ilgimi çekiyor ve yoğun bir sevgiliyorum hepsem. Bir oyun oynayım, beğeneyim, oyunun tüm figürlerine, posterlerine, müzik albümüne, her şeye gözümü dikiyorum. Şayet ki BF3'ü de bu şekilde beğenirsem, kitabı da kaçıracağımı sanmıyorum.

Oyunun yapımcılarından Patrick Bach ve eski bir asker ve yazar olan Andy McNab tarafından yazılacak -ya da yazılmış olan ve bekletilen- kitabı tam 400 sayfa olacak ve hala detaysız kalan oyunun hikayesini bize enince ayrıntılarıyla aktaracak.

Kitap aynı oyun gibi 25 Ekim'de piyasada olacak. Ülkemize Türkçe olarak gelir mi, orası elbette ki muallakta fakat İngilizce bilen arkadaşlar Amazon gibi sitelerden bu kitabı tedarik edebilecektir.

Not: Görseldeki ürün oygun strateji kitabı değil, normal kitabı da böyle bir kapağa sahip olacağının tahmin ediyoruz.

■ Go go go! Yani Türkçe olarak: "Haydi aslanlarım, yiğitlerim, kazanmamız gereken bir savaş var!"





**SEN DE
KATIL!**

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

İlk Bakış

Beklemek ya da beklememek, işte bütün mesele bu!

Hayı oyun olan gerçek oyuncuların gerçek anlamda muzdarip oldukları bir husus var: Sevdikleri oyunları bekleme sendromu! Bu sendrom öylesine güçlü belirtiler gösterir ki oyuncu sevdığı oyunu beklemekten asla vazgeçmez. Beş yıl bekliyor, 10 yıl bekliyor, gerekirse bir ömrü boyu bekliyor. Bunun örneklerini Duke Nukem Forever gibi oyunlarda gördük ve Max Payne 3 gibi oyunlarda da görmeye devam ediyoruz. Yeryüzünde Max Payne 3'ü şu anda bekleyen kaç milyon oyuncu var, biliyor musunuz? Milyonlarca oyuncu sükünet

içinde oyunlarını beklerken çok önemli bir şey öğreniyorlar: Sabretmeyi! Evet, oyunların oyunculara kazandırdığı, belki de en önemli meziyetlerinden biri sabırıdır. Bazı oyuncular oyuncuya öylesine güçlü bir bağ kurmuştur ki "Oyun yok, yapımı battı, çıkışmayacak anlasanız!" deseler bile, oyuncu milleti oyunu ısrarla beklemeye devam eder; çünkü kitle "yok"tan anlamaz. Diablo III'ü kaç yıl beklediniz? Ya da Doom 4'ü kaç yıl daha beklersiniz? İşte size beklemeniz için birkaç oyun daha veriyoruz...



Uncharted 3: Drake's Deception

Serinin üçüncü oyunu için multiplayer testine katılan Tuna, oyunla ilgili izlenimlerini detaylıca anlatıverdi.



54

Tropico 4

Ne? Hala Tropico 3'ü oynayıp bitirmediniz mi? Tropico 4 geliyor, 4!



58

Arma III

Taktiksel askeri simülasyonda yeni bir çağ başlıyor.



63

Payday: The Heist

Maskelerinizi hazırlayın, soyguna gidiyoruz!

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunu düşürüyor, hangisi çıkıyor...

Tansiyon Ölçer
ÇOK DÜŞÜK
Tansiyon Ölçer
DÜŞÜK
Tansiyon Ölçer
NORMAL
Tansiyon Ölçer
YÜKSEK
Tansiyon Ölçer
ÇOK YÜKSEK

66



Yapım Tripwire Interactive **Dağıtım** Tripwire Interactive **Tür** FPS Platform PC

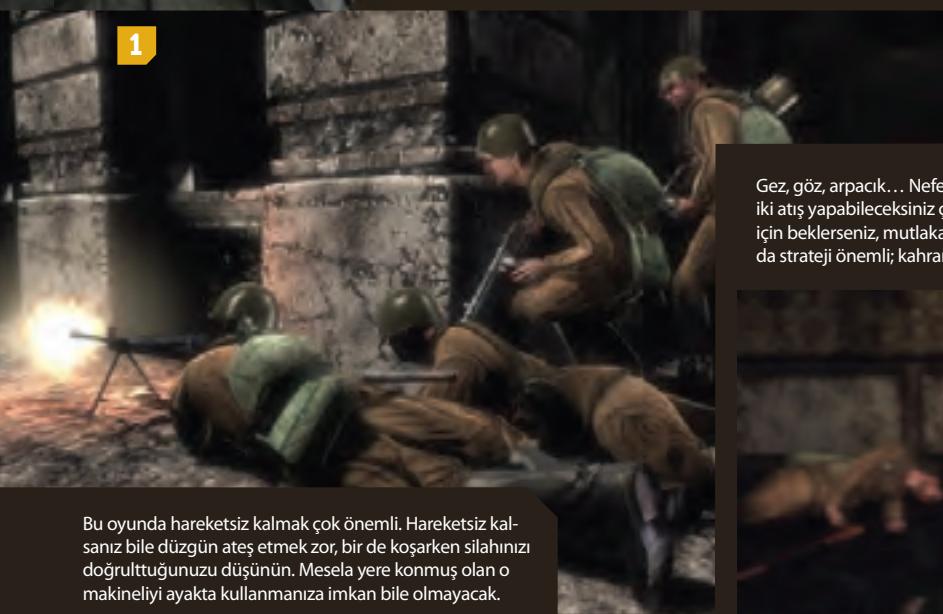
Çıkış Tarihi 30 Ağustos 2011 **Web** www.heroesofstalingrad.com

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

Metro 2033'ün izinden...

Evrenin en zor oyununa hazır mısınız? Burada cephe az, burada zırh yok, burada Ramboçuluk oynamak yok, burada gerçek savaş var. Red Orchestra'yı daha önce oynamış olanlar bilir, üç kez ölmeden birilerini vurunca kahraman ilan edilirsiniz, adınız duvarlara yazılır. O denli gerçekçi ve zor bir oyundur çünkü. Ve şimdi Stalingrad'ın kahramanları geri dönüyor. Bu defa tek kişilik senaryo modu da oyuna ekleniyor ve her şey, bir adım daha da zorlaşıyor... ■ **Tuna Şentuna**

1



Bu oyunda hareketsiz kalmak çok önemli. Hareketsiz kalsanız bile düzgün ateş etmek zor, bir de koşarken silahınızı doğrultığınızı düşünün. Mesela yere kommuş olan o makineliyi ayakta kullanmanızı imkan bile olmayacak.

2



Kaçarken dikkat etmeniz gereken en önemli şey ağır bir silah taşıyip taşmadığınız. Silahınız ağırsa, daha yavaş koşacağınız. Zaten bu kadar açık alanda koşmaya çalışmak da iyi cesaret istiyor zira hayatı bölgelerinizden birine alacağınız bir kurşun, anında sizi yere serecek. Birkaç saniye içinde ölmeden önce de birkaç el ateş etme hakkınız olacak.



3



4

Açık alanda hayatı kalabilmenin en önemli kurallarından bir tanesi, araziyi lehiniye kullanmak. Otların arasına saklanarak ilerlemek, yapabileceğiniz en temel ve hayat kurtaran hareketlerden bir tanesi. Kafanızı çıkarttığınız an bir tetikçinin sizi vuracağından emin olabilirsiniz.



5



6

Oyunda takım arkadaşlarınız olacak ve onlar iki şekilde bize hizmet verecek. Tek kişilik oyunda onlara komutlar vererek bizim için savasmalarını sağlayacağız ve tüm düşman ateşinin üzerimize yoğunlaşmasını engelleyeceğiz. Ayrıca ölüsek, takım arkadaşlarınızın birinin vücudundan tekrar savaşa katılacağız. Tüm takım öldüğünde de oyun sonlanacak.



7



8

Rakiplerimizin kafasında birer kırmızı ok olmayacağı için ateş etmeden önce iki konuya düşünmemiz gerekecek: O bir düşman mı ve kafamı uzaqtırsam beni vurur mu? Bu oyunda beklemek, sabretmek ve en elverişli zamanda ortaya çıkmak sizin başarıya taşıyacak. Buna hazırlısanız, Ağustos sonunda sizin savaş alanında bekliyor olacağım.

Tek kişilik oyunda, multiplayer haritalarında senaryo görevlerine çıkacağız. Her görev bitiminde oyun kaydolacak ve tüm bölümü baştan oynamamız gerekmeyecek. Görevleri tamamlamanın bir diğer güzel yanı da ölen takım arkadaşlarınızın tekrar oyuna giriş yapacak olması.



Yaşam şartları

Ortaçağ kale yaşamı öyle sanıldığı gibi lortlar ve leydiler geçidi değil, hayatı o zamanlar çok zor. Halk kendi ürettiğiinden hem yemek, hem de vergi vermek zorunda. Nerede şimdiki pasta börek bolluğu ekmek bulmak bile mucize.

Yapım Firefly Studios **Dağıtım** 7sixty **Tür** Strateji **Platform** PC
Çıkış Tarihi Sonbahar 2011 **Web** www.stronghold3.com

Stronghold 3

Çok uzun zamandır bekliyorduk sizi sevgili lordum...

Ben öyle çok yetenekli bir strateji oyuncusuna deðilim açıkçası. Eh, şimdî itiraf edelim, çok yetenekli olmadığın oyunlara da bir oyuncu olarak bir bakarsın, oynayamadın, iki bakarsın, beceremedin, sonra haydi, derken soðuyuvermişsin. Ama Stronghold serisinin hastasıym diyebilirim. Bu seri nedense benim içimde bir yerlerde saklı olan stratejik düşünme yeteneğine sahip o uyuþuk oyuncuya uyuduðu yerden çikarmayı ve günler boyu karşısında tutmayı başarmış bir seri haline geldi. RPG manyağıyen bir de baktım ki kalemi savunmak için etrafına duvar örürüorum, olmadı çift duvar örürüorum, vatandasları ayıldan, haydot sürüllerinden, diğer lortların saldırılardan korumak için canhıraþ bir şekilde okçu, mızraklı vesaire üretiliyorum.

İlk oyunda mükemmel ortaçağ müzikleri eşliğinde bir taraftan kalemizi ve insanlarımı topraklarımı içerisinde güvende tutmaya çalışırken diğer taraftan darmadaðın olmuş Ingiltere topraklarını diğer lortların zulmünden kurtarıp tek bir bayrak altında toplama çabası içindeydim. Daha önce hiç olmadığı kadar heyecanlı kuşatmalar yapıyorum, zamana karşı ünite ve kaynak üretme yarışına giriyorum bu ilk Stronghold'da.

Ikinci oyundaysa daha farklı bir hikayeyle karşı karşıyadık. Kayıp bir kral, daðılmış topraklar, politik oyular ve daha zorlu bir Stronghold. Fakat bu sefer grafikler daha şahaneydi. Üç boyutlu hale gelen insanıklarımı ekmekeyip, toprak çapalarken görmek neredeyse sevinç gözyaþlarına boðdu bizi!

Stronghold Legends ise bize Kral Arthur'un efsanelerini getirdi: Ejderhalar, yuvarlak masa şövalyeleri ve elbette ki Merlin. "Normal askerlerin gözünü seveyim, bu yaratıklar da nerden çıktı." şeklinde söylensek de doğaüstü kuşatma-

lardan alınımızın akiyla çikmayı başardık.

Kim korkar kötü, büyük kurttan

Legends'dan sonraki sessizlik döneminde boynumuzu büþüp seriyi tekrar tekrar oynamken, Firefly Studios tarafından Stronghold 3'ün geliştirilmekte olduğu haberini aldık. Sizi bilmem ama bu haberi alduğumda benim bir an için gözlerim mutlulukla doldu. Hani şu büþük, kötü kurt vardı ya ilk oyunda öldürdü¤ü ya da en azından öldürdü¤ü diye düşündüm, işte o kurt geri geliyor, hem de yılann verdi¤i bir hirs ve bilenme ile birlikte. Diyor ki yaþlı kurt: "10 yıl önce bu topraklara iyi bir kral olabilirdim, halkıma adil davranabilirdim, onları refaha erdirebilirdim... Ama artık öyle düşünmüyorum, bence artık bu topraklar acı çekmeli."

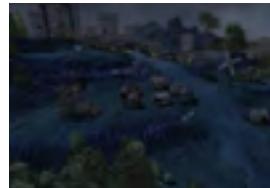
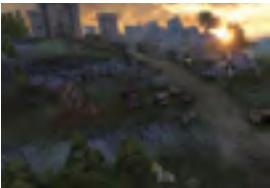
Böyle bir hırsla geri döneceğini söylüyor yaþlı kurt. Yani diğer bir deyiþle kayıp kopmuş amcada. Toplamış etrafına Rat ve Pig'in veliahtlarını, bir de doğudan bir kral bulmuş ona yardımcı olacak,





Gece / Gündüz Değişimi

Yeni Stronghold'da gece gündüz geçişleri mevcut. Yukarıda aynı açıdan sabah, öğleden sonra ve gece görünümlerini görebilirsiniz.



nefretle geliyor topraklarımıza doğru. Eh, bize de kurt ve haydut saldırısının, hırsızların, açlığın normal günlük işlerden kabul edildiği kalemizi savunmak ve yaşı kurduñ gelişine hazırlamak kalyor.

Oyun içi ekran görüntülerine baktığımız zaman kesinlikle zamanın grafik değişimine ayak uydurmuş bir Stronghold görüyoruz. Binaların ayrıntıları çok güzel, insanların neredeyse yüzlerini seçerek durumdayız. Kalem için önemli olan üretim binalarını sağa sola yerleştirmek, artık eskiden olduğu gibi kareler üzerine yerleştirme zorluluğu taşımıyor. Binaları istediğimiz aşağıda ve istediğimiz yöne doğru koymak mümkün. Oyun bize üretim binalarının daha gerçekçi ayrıntıları sahip olacağını ve ortaçağ dönemi kale yaşamını tam anlayıla yaşatacağına dair söz veriyor. Zaten çögümüzü bu seride bağlayan da bu değil miydi? Diğer strateji oyunlarından farklı olarak "yemek" üretmek yerine önce bugday tarlasını kurup, ardından değirmen yerleştirip yani na da fırıncıları koymak daha güzel görünüyor gözümüze. İnsanların amaçsızca ortada dolaştığı ve üniteler için gerekli ürünlerini ürettiyormuş gibi göründüğü bir oyun değildir Stronghold. Bize kale içi yaşamını tüm ayrıntılarıyla verir ve bazen bu insancıkları işlerini yaparken izlemeye dalıp gelmekte olan haydut saldırısını son anda fark et-

memize de neden olabilir. İşte bu ayrıntıların daha da gerçekçi hale gelmesi, çok daha eşsiz bir oyun deneyimi yaşamamız anlamına geliyor diyebilirim.

Oyunun vaat ettiği yeniliklerden biri de gece / gündüz değişimünün var olması. Yani artık bitmeyen bir gün içinde tüm stratejimizi gerçekleştirmek yerine, gece saldırılarını da düşünmek ve ona göre tedbirli olmak zorunda kalacağız. Gerçekçilik vaadinin en iyi şekilde kendini gösterdiği nokta bu olsa gerek. Geçmişteki savaşları düşününse; tarihteki komutanlar "Gece saldırımayalım, şimdi insanlıklar uykudan uyanmasın." dememiştir herhalde.

Oyunda multiplayer seçeneği ile online olarak diğer oyuncuların kalelerine saldırlabilir veya kendi kalenizi diğer oyuncuların saldırılarından koruyabilirsiniz. Tabii ki sadece "saldır, ele geçir, kalenin içine hastalıklı inekler fırlat" şeklinde bir Stronghold yok karşımızda; ekonomik ve savaşa dair olmak üzere iki görev seçeneği var. Çok mu sıklıkla kale kuşatmalarından? Geçin ekonomik bölmeye, barış içinde sadece fareler ve birkaç kendini bilmez hırsız ile uğraşın kendi ticaret merkezini kurun, komşularla alışveriş yapın; birkaç hırsız mı bulunduz, ortalıkta dolaşanı atın zindana veya asın dışarıda ibret-i alım olsun.

Yetmedi mi ekonomik görev? Geçin tarihi kuşatmalar bölümüne, o efsanevi kuşatmaları bir de siz yönetin bakalım, o komutanların yerine olsanız ne yapardınız? O okcuları nereye yerleştirirdiniz? O şövalyeleri kuşatmanın hangi anında devreye sokardınız? O mancınıkları tam o noktaya yerleştirmek kolay mıymış? Bir deneyin bakalım.

Bütün bu yenilik ve vaatler oldukça ilgi çekici görünüyor. Yeni oyunun çıkışlığı müjdesini sevinçle karşıladıktan sonra şimdilerce sabır beklemek kalmıyor. Yine kalemizi en güzel şekilde koruyacağımızdan, insanımızı oğlakmayacağımızdan eminiz nasıl olsa. Kim korkar büyük kötü - ve balataları yakmış- kurttan, değil mi?

■ Meriç Erbay Bozkurt

Yeni ve muhtemel

GTA V'ten ipuçları

Rockstar Games'in favori casting ajansında yeni ilanlar göründü. Interaktif bir proje için hareket yakalama ve seslendirme konusunda çalışacak aktörler aranıyordu ve çekimlerin de Temmuz ayının ortasında başlayacağı belirtiliyordu. Daha önce de benzeri ilanlar görmüştük. Karakter listesinde McReary ismi dikkat çekiyor. İrlanda kökenli olmasına GTA IV'teki McReary ailesinden olma ihtimalini doğruluyor. Beverly Hills ise yine Los Angeles'i akıllara getiriyor. Liste şöyle.

Jane Bell (45 - 50 yaşında / Bayan / Amerikalı)
Beyaz, çırkin, tek başına yaşar, gamsız ve tatlı dilli.

Jeffrey (38 - 45 yaşında / Erkek / Amerikalı)
Irlanda kökenli, uzun ve atletik yapılı, parasını kumarda kaybetmiş ve üvey kardeşinin yanında çalışmaya başlamış, biraz kaçık.

William (35 - 40 yaşında / Erkek / Amerikalı)
Jeffrey'nin üvey kardeşi, cana yakın ve konuşkan, Beverly Hills'te bir restoranı var.

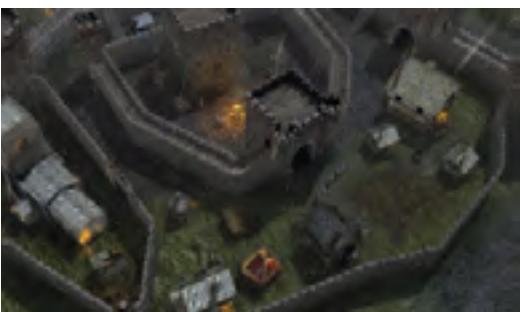
Eddie McReary (45 - 50 yaşında / Erkek / Amerikalı)
Irlanda kökenli, kuzeniley birlikte yaşar, ot içer ve kafasına göre takılır.

Marco (25 - 28 yaşında / Erkek / Amerikalı)
Meksikalı genç bir FBI agası, iyi bir mizah anlayışı var ve arkadaşlarıyla takılmayı sever.



Rockstar film işine mi giriyor?

2008 yılında Max Payne'ı yabancı ellere teslim ederek oyuna yaklaşmayan bir filme bizi üzен Rockstar Games, bu kez film sektörüne mi el atıyor? Duyumlara göre "Rockstar Films" in isim hakları 21 Aralık 2010'da Take-Two tarafından alınmış. Ayrıca Take-Two, www.rockstarfilms.com ve www.rockstarfilms.net şeklindeki alan adına da sahip.





Yapım Haemimont **Dağıtım** Kalypso Media **Tür** Strateji **Platform** PC, Xbox 360
Çıkış Tarihi 30 Ağustos 2011 **Web** www.kalypsomedia.com/en/games/tropico4

Tropico 4

Ananas ve muz aromalı, ferahlatan içecek

Süg泽ler güzel yaz günlerinde siz sıcak şezlon- gunuzdan gerine gerine kalkmış, buz gibi serin sulara doğru yol alırken, ben burada böylece, bilgisayar kasası üstüne tünemiş bir halde ekranın beyaz ışığına doğru uçan sıvrisineklere yem olurken... Tatil gidemeyen bir bünyeye ilaç gibi gelen, hatta yaşıdığım şehir hayatından inanılmaz (!) zevk alırdan Tropico 4 isimli oyunun ekran görüntülerine baktıkça bile fenalaşıyorum ama yapacak bir şey yok. Yılların Tropico'sunun dördüncüsü geliyor, şu sıcaklarda gelmeyecekti de ne zaman gelecekti ki zaten?

10 yıllık tarihinde daha ilk oyunuyla gönüllere taht kurmayı başarmış Tropico serisi, yıllar içinde devam oyunları ve özellikle Tropico 2'de korsanlara kafa tutma denemesi ile bile tadından hiçbir şey kaybetmedi. Kaçınılmaz olarak bünyede değişiklikler oldu, adını RailRoad Tycoon'la duyuran ve ilk oyunun yapımlığını da üstlenen PopTop Software gitti, yerine Haemimont Games geldi. Teknoloji sağ olsun, o minik ada büydü, üç boyuta girdi, gölgeler, efektler ve türlü türlü yenisilikler birbirini takip etti. Strateji severlerin mazisinde güzel

anılar bırakan seri, üçüncüsüyle onlara bile kendisinin sevdirmeyi başarmışken Tropico 4'ten bekletilerin yüksek olması gayet doğal.

Banana Republic sahilini hiç gezmemişi olanlara biraz bilgi verelim hemen. Karayıpler'de kurulu bu ada tamamen sizin yönetiminizde. "Adam var, oh, uzatırı ayakları, yayarım bütün günü!" diyebileceğiniz kadar çekici ve halkınınız size "El presidente!" diye seslendiği büyülü bir yer平稳a. Halk diye bir şey var, onları memnun etmek gereklidir. Tarlasından, kerestelerine kadar ilgi isteyen bir halkın sorumluluğundan daha da kötüsü, burasının yönetim biçimini seçmek, diğer devletlerle arayı iyi tutmak, parınızı iyi işlemek ve turistleri bir güzel ağırlamak... Bunlar ana başlıklar, hepсинin altında isyan edeceğiniz kadar çok alt başlık da var. Ne yaparsanız yapın, başlarında asla memnun olmayan bir halk düşünün, diktığınız okulun türüne kadar sizi yargılayacak huysuz insanlar protesto için hazırlar yani. SimCity tırevleri tadında bu aşamalar,

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

zorlukları yenin ve o adayı hak ettiği ferah seviyesine ulaşırı; amaç da bu.

Ambargo!

Tropico 4, E3 ile gelen haberler doğrultusunda mantık olarak her ne kadar Tropico 3'ün izinden çıkmadan gitse de oynanılabilirlik, grafik ve içerik olarak oldukça zengin bir halde bizimle buluşmaya hazırlanıyor şu sıralar. Yine küçük bir adada görevimize başlayacağız ve karakterimizi yaratırken kendi istediğimiz dışında Fidel Castro, Che Guevara, Juan Peron gibi tarihte adını duymuş isimleri de seçebileceğiz. Tropico 4'ün senaryo modunda 20 farklı görev ve 10 farklı harita bulunuyor. Az mı geldi? O zaman haritanın Tropico 3'ün dört katı kadar büyük olduğunu belirtelim. Tutorial kısmı bu kez oldukça detaylı, bölümleri ders veriyormuşçasına tek sikilmadan anlatacak. Arayüzün çok sevdigimiz ilk Tropico'nun arayüzüne hatırlatacağı da belirtilmiş, güzel haber. Harita ve yeryüzü şekillerde de seriyi



oynamış olanları fazlaıyla sevindirecek haberler var. Zemin şeklinin sorunlu bir yapısı ve taşlar yüzünden binaları yerleştirdirken olan sorunlar artık ortadan kalkıyor ve bu yenilik, yolları oluştururken de oldukça işe yarayacak. Gündüz / gece döngüsü hala soru işaretlerinden biri, yani SimCity'deki gibi bir gece / gündüz döngüsü bir oyun yılına mı denk olacak yoksa normal bir güne mi, henüz bu konuda açıklama yok görünüyor.

Oyunun gerçekçiliğini artırmak amacıyla gelen diğer bir yenilikse neredeyse sayısı yarımdan bulan doğal afetler. Yangın ve deprem gibi alışık olduğumuz afetlerin yanı sıra volkan patlamaları, tornadolar ve tsunamiler ile adamızın canına okunacağı da belli olmuş oldu. Güzel haber; zarar gören veya yıkılan binaları tamir edeceğiz ve gereklirse parasını basıp helikopteri anında müdahale için yollayacağız. Bina sayısı bol nasıl olsa, 20 tane yeni bina adayı menüde yerini alacak; alışveriş merkezi, döviz bürosu, su parkı, lunapark, itfaiye binası, modern sanatlar müzesi, nükleer enerji santrali sadece birkaçı. Esas ciddi değişiklere gelelim: Yönetim menüsü bu kez gerçekten kontrolü ele geçirip PC başında bizi kontrolden çıkaracak gibi. Takas sistemiyle hem ithalat, hem de ihracat olaylarına dahil olacağı ve bunları takip edebileceğimiz bir menüyle ülkenin giriş çıkışlarını kontrol edip paraya para demeyeceğiz. Ambargo sistemiyle biraz canımız yakacak gibi görünüyor. Bu ambargo ve ithalat sistemi sayesinde "Neden tarla yapıyorum ki? Yer kaplaması, gider alırım sebzemi." diye boşuna sevinmeyein. O tarallarla işçi sınıfına iş vermiş olacaksınız. Böyle ufak çakallıklar bu oyunun ince esprili dili ve mekanığı sayesinde pek işlenmemiş maalesef. İthalat ve ihracatta ABD, Sovyetler Birliği, Avrupa, Orta Doğu ve Çin de sahip olduğu kaynaklara göre gelişiminizi

önemli ölçüde etkileyeyecek. Ben bir tek Çin'den tırtım, çığın işçi gücüyle bir tek onlar gözüüm korkutuyor.

Bakanlar Kurulu sistemi bu kez gerçeğe çok yakın. Bakanlarınızı güçlerine ve özelliklerine göre seçeceksiniz. Bunlar eskisi gibi parasıyla yurt dışından alacağınız veya adaları eğitip emrimize amade kıvama getireceğiz. Yamuk mu yaptılar? Ya da çok mu iyiler? Onların seviyelerine göre adanın politikası da değişecek. National Agenda da yeni bir sistem olarak gözle çarpıyor. Diğer ülkelerin durumlarını, onlardan son haberleri, ada çakan olayları ve felaketleri buradan planlı bir şekilde öğrenmek ve görev alabileceğiz. Halkın huzurunu kaçırınların peşinde bu kez daha ciddi tehditler kol地质yor. Polisler kendilerini yakalayıp tutuklayacaklar veya öldürmek için adam tutacağiz. Bunun dışında tarım alanlarının ve ormanların geliştirilmesi ve korunması için Tarım Güvencesi sistemi, üçüncü oyunda olan Swiss Bank özelliği ve yabancıların adaya yatırım yapması için de seçenekler bulunuyor.

Sosyalleşelim!

Yeni nesli sevindirecek son güzellik adanızın durumu, seviyemizi, adanın akşam güneşindeki sakinliğinin ekran görüntülerini artık Twitter ve Facebook üzerinden paylaşacak olmamız. Anında paylaşma özellikle diktatörümüz Tropico 4'ün Facebook sayfasında başkallarıyla yarıştırmak rekabeti sevenler için eğlenceli olabilir.

Tropico 4 hem PC, hem de Xbox 360 platformu için piyasaya sürülecek. Sosyalleşme ve sıralamaya katılma özellikleri Xbox 360'ta olmayacağı kılınca belirtilmiş sonra Ağustos sonunu rahatça bekleye başlayabiliriz. Madem bu yaz tatil yok, yaz sonunda Tropico 4 oynarız! ■ Ayça Zaman

SimsTR



SimsTR'dan 11. yıl hediyeleri

Geçtiğimiz ay 11 yaşına giren SimsTR, buna yaz ayına özel dosyalarla kutluyor. Sims TR tasarımcılarının hazırladığı, birbirinden güzel yazılık kıyafet ve makyaj malzemeleriyle Simlerinize yaza özel bir hava kazabiliyor, yeni Sim'lerle oyunuzu yeni bir soluk kazandırıbilirsınız. Ay boyunca yayınlanmaya devam edecek olan SimsTR 11. yaş günü hediyeleri, www.simstr.com/forum adresinden indirilebilir.



Korsanlar geliyor!

Ortaçağda geçen The Sims: Medieval için ilk macera paketi bu ay sonunda çıkıyor. The Sims Medieval: Pirates & Nobles ile oyuna korsan karakterleri ve korsan hazırlıklarını ya da gençlik pınarlarını aramak gibi yeni maceralar / görevler ekleniyor. Oyuna çok sayıda tematik eşya, mekan ve karakter ekleyecek macera paketinde, oyuncuların maceralar olmadan "sandbox" modunda ortaçağ yaşamı sürdürmelerine de izin veriliyor. Oyun hakkında son detaylar, görüntüler ve videolar www.simstr.com/pirates.htm adresinden görülebilir.



Town Life Stuff çıktı

Sadece eşya setlerinden oluşan Stuff Pack'ler, oyuna eklenen paketleri kadar yenilik getirmese de oyunu esya yönünden zenginleştirmek adına güzel alternatifler sunuyor. Birkaç hafta önce çıkan ve huzurlu bir kasaba ortamı yaratmak üzere, aile odaklı yeni eşyaların yer aldığı The Sims 3: Town Life Stuff, bu paketlerin sonucusu. Paketin diğer paketlerden en büyük farkı, illi kez oyuna paket içinde hazır mekanları da getiriyor olması. Bu paketle ailelerine düşkün Sim'ler için kum havuzu, kaydırak, ağaç evi ve diğer alternatiflerle dolu parklar yapabılır, ayrıca evinize çamışır ve bulaşık makinesi alabilir, Sim'inizin görüntüsünü değiştirecek yeni giysiler ve saç stilleri seçebilir, kasabaniza hazır mekanlardan market, ana okulu ve kafe yerleştirebilirsiniz.



Görünüş

Henüz oyun içi görüntüler yayınlanmadı ama Telltale'dan yapılan açıklamaya göre, oyunun grafikleri olabildiğince çizgi-romani andıracak. Yani anlayacağınız, çok farklı bir oyun görselliğiyle karşı karşıya kalacağız. Nitekim firma, bütün bu çizgileri üç boyutla da destekleyecekt ve sadece çizgilerden çok daha öte bir oyun karşımıza çıkacak.

Yapım Telltale Games **Dağıtım** Telltale Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2011'in son çeyreği **Web** www.telltalegames.com/walkingdead

The Walking Dead

Ölüler yürüyecek!

Ne kadar çizgi-roman okuyorsunuz, bilmiyorum ama ben bir hayli okuyorum. Bunu söylememdeki asıl amaçsa -sizin de artık gördüğünüz üzere- birçok oyunun ve film'in çizgi-romanlardan üretilmeye başlamasıdır. Yani demem o ki vaktiniz oldukça çizgi-roman okuyun; aksi takdirde çok fazla şey kaçıracığınız gibi, yeni yapımların birçoğunda bulunan alt metinleri de anlamakta güçlük çekeceksiniz...

Peki, ne kadar yürüyecekler?

The Walking Dead (WD) serisi, çizgi-roman okurlarının fazlasıyla yakından takip ettiği ve güzel dilimiz olan Türkçe'ye de çevrilmiş bir yapım. Bütün bunlardan haberدار olmayan kesimse zaten televizyon dizisi olan WD ile seriyi o ya

Bahti kara kahramanımız, tipki çizgi-romanlarda ve dizide olduğu gibi, bütün hikaye boyunca yanında birileriyle gezinecek

da bu şekilde tanımıştır diye düşünüyorum. Fakat oyun severler olarak E3 fuarında bir anda karşımıza oyununun çıkışmasını açıkçası beklemiyordum. Evet, geçtiğimiz kiş ayında oyunun yapılacağından bahsedilmiş ama çıkış tarihinin bu kadar yaklaşlığını ben bile bilmiyordum.

WD, Telltale Games tarafından hazırlanıyor ve serinin yaratıcısı Robert Kirkman'ın desteğiyle ilerliyor proje. Firmanın ilk amacı, korku oyunu konseptiyle aksiyon oyununu harmanlamak. Pek tabii ki bunu yaparken bir yandan da artık herkes tarafından ilgiyle takip edilen ve bir o kadar da sevilen zombi konseptini bu oyuna yedirmek.

"Seri direkt olarak çizgi-romandan uyarlanacak." demek isterdim ama ana hatlar hariç birçok şey, bu oyunla birlikte değişecek. Yapılacak değişiklıkların başında, çizgi-roman serisinde yakinen takip ettiğimiz Rick Grimes'in yerini, yeni bir kahraman alacak olması gelecek. (Ben de kendisini severdim ama ne yapalım.) WD'de Lee Everett isimli kahramanı

kontrol edeceğiz ve her yeri zombilerle kaplanmış olan Deep South'dan çıkmaya çalışacağız. Açıklandığı kadarıyla oyun, suçu taşıyan bir aracın içerisinde başlayacak. Yapılan tehlikeli bir yolculuk esnasında, pek tabii ki aracımız çöpe gidecek ve karakterimiz Everett de gözlerini "Zombie Apocalypse" denen ve olmak isteyeceğimiz son yerlerden bir tanesinde açacak. (Aaa, ne oldu ki şimdidi?)

Bahti kara kahramanımız, tipki çizgi-romanlarda ve dizide olduğu gibi, bütün hikaye boyunca yanında birileriyle gezinecek. Bunların başında, terk edilmiş ve ebeveynlerini arayan bir çocuk olan Clementine bulunacak. Eh, Emrah'tan halice olan bu çocuğu kapı dışarı edemeyeceğimiz için kendisini yanımıza alacağız ve oyun boyunca beraber hareket edeceğiz. Bütün bu kahmanın içerisinde benim gibi çizgi-roman meraklıları da unutulmamış olacak ki seriden tanıştığımız Glenn ve Lily isimli karakterleri de göreceğimiz yapımcı firma tarafından açıklandı.

Karanlık

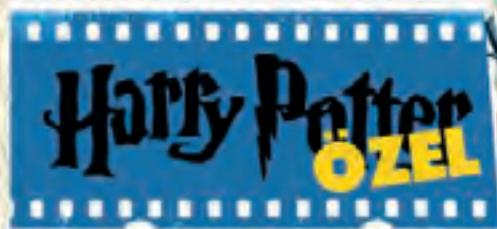
Şimdilik oyuncularındaki bilgiler bu kadar. Çıkmasına çok uzun bir süre kalmamış olmasına rağmen, yapımcı firma ser veriyor, sir vermiyor. Bilinenler arasındaki WD'nin çok karanlık bir dünyası olacağı ve zombi içerikli oyunlar arasına çok farklı bir oyun modeli getireceği bulunuyor. Eğer serinin takipçilerinden ya da zombi fikrini seven bünyelerdeniz hazır olsun, bu yıl bitmeden çok farklı bir oyun ile karşılaşabilirsiniz. ■ **Ertuğrul Süngü**

Tansiyon Ölçer**NORMAL**

blue Jean



+16
POSTER



Savaş ve FPS

Bu iki birbirinden ayrılamaz gibi görünen terim daha ne kadar bir arada olacak, merak ediyorum. "Her şey tükendi!" derken yeni bir başlık daha ortaya çıkıyor. Hani suyu çökmekla da kalmadı, artık posasını sindirmeye çalışıyoruz gibi geliyor bana. Klasiği zar zor tüketti, moderni hala tüketemedik. Hayırılıs...

Yapım Bohemia Interactive Dağıtım Bohemia Interactive Tür FPS / Aksiyon Platform PC
Çıkış Tarihi 2012'nin dördüncü çeyreği **Web** www.arma3.com

Arma III

Barışı güvenceye almak, savaşa hazırlanmaktadır!

Gerçeklik... İnsanlık olarak takmış durumdayız bu kavrama. Sanki yaşadığımız hayat yeterince gerçek degilmiş gibi her şarşırımızı, sonrasında alıştığımız ve dolayısıyla sıkıldığımız gerçeklikten daha gerçekçi bir gerçeklik arayışına gireriz. Bilgisayar oyunları için bu söz konusu bile değişildi ilk zamanlarda. Gün geldi, görsel teknoloji çığır üstüne çığır açtı ve şu anda gerçeğinden ayırt edemeyeceğimiz detaylarla karşılaşıyoruz oynadığımız oyunlarda. Her gün geçtiğimiz sokaktaki ayrıntılar, basit bir şekilde yürüyen bir insanın görsel ayrıntıları bizi zerre etkilemezken, o ayrıntıların yanına bile yaklaşamayacak görsel ve fiziksel detayları sanal bir ortamda gördüğü müzde dibimiz düşüyor. Bir nevi, yaratılmış olan tekrar yaratılmaya çalışılıyor ve biz bundan ilginç bir şekilde etkileniyoruz. Yeterince tuhaf olan yaşamlarımızın başka bir tuhaf noktası da bu iste...

Tüm bunların Arma III ile ne alakası var? Çok alakası var; çünkü görsel anlamda çok büyük iddialarla piyasaya çıkmaya hazırlanıyor Arma III. Rakipleri Call of Duty: Modern Warfare 3 ve Battlefield 3 gibi E3 2011'in devasa sahnesinde yer almazı veya alamadı ama 2012'nin sonbahar ayında piyasaya çıkacak bir oyun olarak kendini ufak çaplı bir sunumla tanıtmayı da ihmal etmedi. Oyunun hikayesi, multiplayer detayları ve serinin hayranlarının merakla beklediğine inandığım kilit noktaları yerine görsel ve fiziksel detaylar ön plandaydı ve Bohemia'dan Ivan Buchta, bu detayları haklı bir gururla gözler önüne seriyordu.

Önce oyunun ne kadar geniş bir alanda yer alacağı sergilendi. Bulutların arasından hızla yeryüzüne doğru süzülen bir asker, bütün oyun alanını kuşbakışı bir görüntüyle özetliyordu. Toplam 900 km²'lik bir alana kuruluyor Arma III. Üstelik bu alanın tamamı, binlerce fotoğraf ve uydular görüntüsü yoluyla gerçek bir Yunan adasının tasarılmış olmasından ibaret. Yeryüzü, gökyüzü, deniz ve hatta denizaltı olarak her kıyının ve köşenin kullanılacak olması da ayrı bir konu.

Savaşmak kaderin genç adam!

Klasik bir FPS olmayacağı Arma III. Serinin diğer oyunları gibi savaş simülasyonu altyapısı hakim olacak; yani yine bir "gerçekçilik" saplantısı söz konusu. Görünen yanıyla oyunun coğrafik detayları -amaçına uygun olarak- oldukça başarılı. Rüzgarla birlikte salınan otlar ve diğer görsel detaylar ciddi anlamda gerçek bir görüntü çıkarıyor ortaya. Modifiye edebileceğiniz silahlar, bildiğiniz ve tanıdığınız çeşitlerden oluşsa da vuruş hissiyatı gayet çarpıcı. Yine de oyunun senaryosundan veya multiplayer tarafından bir parça da olsa bir şeyler görmeden kesin bir şey söylemek pek doğru olmaz.

Arma III'ün sergilenen diğer bir tarafı da oyunun fiziksel detaylarını gözler önüne serdi. Bu detaylar için bir panzeri ve daha sonra zırhlı bir tankı seçmişti Buchta. Bu noktada etkilendığımı söylemem mümkün değil zira gördüğüm detaylar, oyuncak bir tankın çarpmasıyla birlikte süngerden yapılmış gibi havada süzülen konteynırlardan ibaretti. Muh-

ANALİZ



temelen hala üzerinde çalışılıyor fiziksel detayların ama ben olsam bu aşamada bu detayları sergilemekten çekinirdim. Dolayısıyla bu konudaki yorumları da ilerleyen günlere bırakmak lazımlı ama eğer oyunun fiziki yapısı bu şekilde olacaksa iddia edilen tüm görsel ayrıntılar bir anda öneşiz kalacaktır, bu da acı bir gerçek maalesef.

Oyunun gökyüzünde geçen bir başka sahnesi daha vardı ama bu sefer bir helikopter kullanmayı tercih etmişti Buchta. Bir yandan gökyüzü detayları sergilenirken, Buchta tarafından çevredeki her şeyin yıkılabilceği detayı dile getiriliyordu. Bu ayrıca için sağa sola birkaç füze fırlattı ve yine tatminkar bir sonuç çıkmadı ortaya; çünkü patlayıcı yerleri sadece uzaktan görebildik. Ve yine altın çizmek gereklisi bahsi geçen bir ayrıntılar için biraz daha sabırlı olmak gerekiyor. Şöyle bir detay da söz konusu ki deminden beri söyle olacak, böyle olacak dediğim ve muhtemelen ağınızı sulandıran görsel şölen için yüklü bir donanıma sahip olmanız gerekmeyecek. Optimizasyon için işi sıkı tutuyor yapımcılar ve PC'ye özel bir oyun olarak Arma III'ün başka bir iddiasını daha böylesi ortaya koyuyor. Evet, şu an için sadece PC'de yer alacak gibi görünüyor Arma III ama ilerleyen günlerde bu durum değişkenlik gösterebilir ki genelde gösterir, bilirsiniz.

Savaş her yerdedir, yeraltında ve varyüzünde...

Varyüzünü ve gökyüzünü terk edip açık denizlere doğru yol aldığımız zaman Arma III ciddi anlamda başarılı bir performans çiziyor. Denizin görüntüsü muhteşem, su üstünde askeri bir botla seyir halinde olmak da öyle. Bu sefer oyuncak bir bot görüntüsü yok. Fiziki detaylar hakkını verecek derecede iyi. Ve tabii ki denizin altı da söz konusu ki bu durum korkutucu olduğu kadar ihtimali görünen karanlık sularda gizli operasyonlar başlığında bir sürü aksiyon yer alacak. Her ne kadar Buchta, "Bakin, balıklar bile var!" diyerek olayı abartsa da olay cidden çok başarılı.

Gördüğünüz gibi, oyunun görsel tarafı haricinde farklı bir detayı gün yüzünde değil henüz. Yine de senaryoya ait birkaç dikkat çekici noktayı öne sürmeye ihmal etmiyor yapımcı firma. "Oyunu nasıl isterseniz öyle oynayacaksınız." diyor mesela. Bunun anlamı da şu: Yakın gelecek temali senaryo süresince tek başına takılabileceğiniz gibi bir takımın lideri veya elemalarından biri olabileceksiniz. Tercih tamamen size bırakılacak. Baktınız senaryo sizini kesmedi, oyunun üç boyutlu editörü sayesinde kendi savaş tasarıınızı kendiniz yaratıcasınız. Bu konuda da şimdilik yüzeysel detaylar ön planda ki 900 km²den oluşan bir alan söz konusu olduğu için bu çerçevede neler olabileceğini kestirebilmek zor.

Bu kadar yazıp çizdıktan sonra Arma III'ün umut vaat ettiğini görüyorum. Şahsen üzerine düşeceğim bir oyun olmayacak ama gerçekçilik ve savaş simülasyonu müptelaları için önemli bir başlık olacağı kesin. 2012'nin sonbahar aylarına kadar sabrederseniz, Arma III piyasadaki yerini alacak. Ve tekrar belirtmek gerekirse şu an için sadece PC platformunda boy gösterecek gibi görünüyor. PlayStation 3 ve Xbox 360 sahipleri de Call of Duty: Modern Warfare 3 ve Battlefield 3 saflarındaki bekleyiş süreçlerine kaldıkları yerden devam edebilirler. ■ Ertekin Bayındır





Demo

SSX'in demosu da bir yandan hazırlanmaktadır. Artık birçok oyunun demo olmadan çıktığının göz önünde bulundurursak, SSX'in bir demoya sahip olacak olması bile yeterince iyi bir haber. Basın üyelerine gösterdikleri kısıtlı oyun, şuna anda bile devasa bir demo olmaya yeter de artar aslında...

Yapım EA Sports Dağıtım Electronic Arts Tür Spor Platform PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi Ocak 2012 Web www.ea.com/ssx

SSX

Bir dağ hayal et, o dağ senin olsun...

Snowboard mevsimi çoktan geçti; eğer bu kişi bir yerbilere gitmediyseniz, size Kitesurf öneriyorum. En azından birlikte heyecanınızı orada harcarsınız. Snowboard mevsimi geçmesine rağmen ama şu yaz sícacıında(SSX hakkında öyle güzel bilgiler geldi ki yaz sícacıında adeta serinlik şekerim! ("Yaz sícacıında" diyeşsin. - Şefik) Yani yazya bir Nermin edasında devam etmek zorunda kalıyorum her defasında; nasıl böyle bir hava oluşuyor, anlayabilmiş değilim. (Şekerim.)

Diyeceğim o ki SSX bomba gibi geliyor. Serinin hayranları da bu yeni oyunu sevecek, seriene hiç bulaşmamış olanlar da. EA boşça kürek çekmemiş ve simdiye kadar oyunda geldikleri noktayı paylaşmaktan da çekinmedi. Tüm iyi ve heyecan yaratıcı yönleriyle, SSX mücadeleşi başlıyor!

Everest'ten çıktıım yola

ABD'de bir oyun stüdyosu olmanın faydaları çok. Örneğin; ben bir snowboard oyunu yapmak istesem ve Türkiye'deki dağların coğrafyasını birebir almaya çalışsam, elimde çelik metreyle dağı 1280 yıldır ancak ölçerim. ABD'deyse adam açıyor telefo-

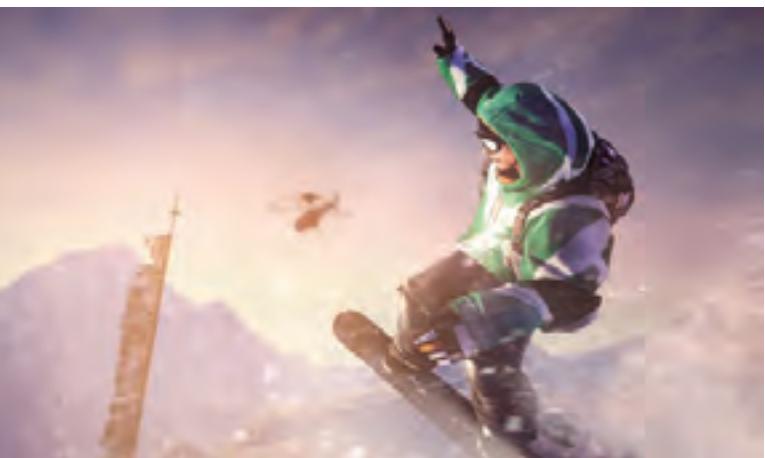
nu NASA'ya, "Bana şu dağların enlem, boylam, düzlem, yükseklik, derinlik... Neyi varsa ver abicim." diyor ve sadece 20 saniyede o dağ, dijital ortamda şekilleniyor.

Oyununda onlarda dağ olacağı daha önce de açıklanmıştı fakat bu dağları birebir görme imkanına yeni kavuştu. Dağları aynı Google Earth'teki gibi bir dünya modeli üzerinden seçiyoruz. Daha doğrusu, küreden bir bölge seçiyoruz ve o bölgede kayabileceğimiz dağlar, üç boyutlu olarak ekrana geliyor. Tüm dağlar gerçek isimleriyle oyunda yer ediyor ve gerçek hayatı o dağda daha önce kaydışsanız, her şey size tanıdık geliyor...da diyemiyorum artık; çünkü dağlar o kadar da birebir modellenmiş değil.

Dağların gerçekleriyle büyük ölçüde örtüşmesi sizin yanlış yönlendirmesin; SSX hala "arcade" tarzı bir oyun. Yani müthiş bir dikkat gerektiren bir simülasyon oyunu değil.

Race it, Trick it, Survive it

Açıklanan üç tane oyun modu bulunuyor. Bunlardan ilki Race it. Adından da anlaşılacağı üzere, bu oyun tipinde yarışıyor ve birinci gelmeye çalışıyoruz. Pist, önceki SSX oyunlarından gördüğünüz pistlere benzeyen. Belki daha fazla rampa var ama ke-



Çin Seddi'nin üzerinde



■ İnişi bul

Anlattığım üzere, bir çizgiye benzeyen her şeyin üzerinden kayabiliyoruz. Bunları birer rampa veya birer kısa yol olarak kullanmak, o nesnenin nerede olduğunu alaklı olacak. Bu örnekte çıkış, Çin Seddi'ne varıyor.



■ Üstünde kay

Çin Seddi'nin üzerinde kayabildiğimize inanamıyorum! Tüm Çin Seddi'ni grind yaparak geçmek mümkün olmayacak elbette fakat üzerinde kayabilmek, gayet eğlenceli olacak gibi gözüüyor.



■ Aşağı atla

Ve dikkatsizce bir hareketimiz sonucunda aşağı uçuk. Yapacak bir şey yok; Çin Seddi'nde kayiyor olmak zaten yeterince abartılıydı. Sonuçlarına katlanmak lazım...

sinlikle daha fazla yol olduğu ortada. Dört farklı oyuncu, tam dört farklı noktadan aynı yere ulaşabiliyor, öyle bir durum söz konusu. Pistte bol bol rampa, bol bol boşluk, eğimler, üstünde "grind" yapılabilecek çizgisel yollar ve bize hız katan "boost" noktaları var. Race it'te başarılı olmak için engellere asgari de-recede çarpmalı, hızınızı korumalı ve kısa yolları bularak bitiş noktasına ulaşmalısınız. Bu modda artistik hareketler yapmak yine serbest fakat bunların katkısı pek az. (Bölüm sonunda daha fazla para kazanmış oluyorsunuz.)

Trick it, oyunda biraz ustalıkından sonra bir hayli beğenmişimiz bir mod olacak gibi gözüüyor. Burada da amaç, rampaları en etkili şekilde kullanıp yükselsel kazanarak bolca artistik hareket yapmak. Hareketleri birbirine bağlayarak çok daha büyük skorlara ulaşılabilen bu oyundaki pistler pek uzun değil, o yüzden her türlü rampa değerlendirilmek zorunda kalmıyor.

Bu iki oyundan zaten daha önceki SSX oyunlarında gör-müşük. Yeni SSX'e, oyuncunun eski takımı Deadly Descents damga vuracak. Survive it adıyla özel olarak bu oyundaki mod, oyundan ileriki aşamalarını açmanız için tamamlamanız gereken, bir hayli zor mücadeleleri içeriyor.

Toplamda dokuz tane Deadly Descent bölümü olacağrı açıklanmış durumda. Her farklı Deadly Descent bölümünden, rasgele oluşturulan dağ etekleri içeriyor ve her birinin de teması farklı. Bir tanesinde peşinden gelen çığdan kaçmaya çalışıyor, bir diğerinde son derece karanlık bir dağdan inmeye uğraşıyor, bir başkasında ağaçlarla kaplı dağ eteklerinde yolunuza bulma çalışıysınız. Dağdan inerken, bitişe kaç metre kaldığı kocaman sayılarla dağın eteklerine yazılıyor ve bu bölümler hiç de kısa değil.

Survive it bölümlerinde çok dikkatli hareket etmek ve hızlı olmak ve doğru yolu anında kavraman gerekiyor ki bir Survive it bölümünü tek seferde bitirmemizimize imkan olacak gibi gözükmüyor.

Yeni yüzler

SSX oyuncuları çılgın karakteriyle tanınır ve bu oyunda da onlardan bolca bulunacak. Önceki SSX oyunlarından tanıdıklarınıza üstüne bir dolu da yeni karakter ekleneceği söyleniyor lakin kendi karakterimizi yaratmamıza izin verilmeyecek.

"Sürekli dağ seçip kayakacık mıyız; bir hikaye olmayacak

mi?" diye soranlara da cevabımız var: Hikaye istiyorsanız, La Fontaine'in masallarını okuyun! (Çamuruz biraz.) EA'den gelen açıklamaya göre oyunda bir senaryo modu da olacak ve bu mod sayesinde karakterleri daha yakından tanıyaçağız fakat buradaki olayın bütünlmemesi gerekiği konusunda da uyarı alındı. Öyle sinematiklerle süslü, ilginç olayların vuku bulduğu, Oscar ödüllü bir hikaye modu beklemememiz gerekiyor.

Önceki SSX oyunlarında bize bol bol puan getiren "Uber Trick"ler ve "Signature Trick"lerin, yeni oyunda olacağının haberini de almış bulunuyoruz. Bunlar önceki SSX oyunlarındaki hareketlerden esinlenerek veya tamamıyla yeniden tasarılanarak oluşturulmuş durumda ve her karakterin kişisel özelliklerine göre şekillendiriliyor.

Tüm bunların yanında, oyunda son derece hoş bir özellik bulunacak. SSX gayet iyi müziklere ev sahipliği yapacaktır, bundan eminiz fakat dilersek kendi seçtiğimiz müziklerimizi oyun sırasında dinleyebileceğiz. Üstelik bunları oyuna uygun olarak remix'leme olanağımız da bulunacak. Bu sistemin nasıl işleyeceğini netlik kazanmamış durumda ama yine de son derece heyecan verici.

Yazın ortasında karlarla örtülü bir oyun hakkında bilgi almak sizin belki heyecanlandırmadı fakat 2012'ye SSX sayesinde çok iyi bir giriş yapacağız bana sorarsanız. Online ortamlarda kipaşmak dileğimle... ■ Tuna Şentuna



■ Dişi karakterler hemen kendini belli ediyor.



Tansiyon Ölçer

NORMAL



Korsan dediğin...

İnsan filmlerde ve oyunlarda korsanlar gibi tarz sahibi karakterler görünce özeniyor ister istemez. Mesela hangimiz kendimizi Jack Sparrow sanmadık ki, değil mi? Söyle elde bir iki, salyalar saçsa saça küfür ederken abes şarkılar söylemek... Mürettebatına katılmak isteyen var mı?

Yapım Octane Games Dağıtım TopWare Interactive Tür Aksiyon / Adventure
Platform PC Çıkış Tarihi 2012'nin ikinci çeyreği [Web](http://www.ravencry-game.com)

Raven's Cry

Swab the decks, ye salty swine!

Korsanları seversiniz, değil mi? Özellikle Karayıp Korsanları serisinin beraberinde getirdiği bir ilgidir bu aslında bakarsınız. Eğlenceli ve özgür ruhlu adamlar olarak tanındık onları hep. Tabii ki bu noktada Monkey Island, Guybrush Treetwood ve LeChuck isimlerini zikretmemek ayıp olur. Bu başlıkların gölglesi altında zırı adamlar olarak tanıdığımız korsanların iç dünyaları karanlıktıraslında. Biraz daha abartıp olayı vahşet boyutlarına getirmek bile mümkün. Ailenizin tüm bireylerinin korsanlar tarafından katledildiğini düşünseniz! Olayı bu boyuta çekince işin rengi biraz değişiyor olsa gerek.

İskoç asılı küçük bir çocuğun, Christopher Raven'in hikayesi Raven's Cry. Tarihi net olarak belli olmasa da 17. Yüzyıl sınırları içinde ailesiyle birlikte "Yeni Dünya" sevdasına kapılıyor Raven ve salıyor kendini açık denizlere. Jamai-

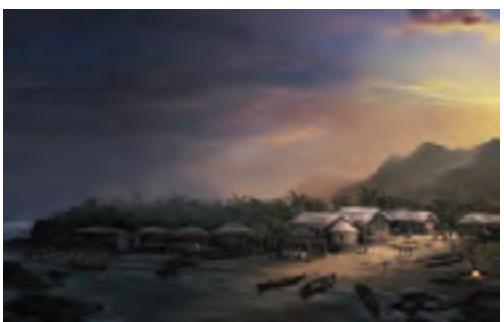
sol elini kaybederek. Yıllar sonra bu elin yerini bir kanca alıyor (Almasa şasdım.) ve tabii ki Raven, ailesinin intikamını almak için sorumluların peşine düşüyor. (Düşmesse de şasdım.) Klasik mi görünüyor her şey? Evet... Hem de fazlasıyla ama en azından sevimli mi sevimli korsanlar yok artık. Onların yerine vahşi, kana susamış korsanları var repertuarımızda; olması gerekiği gibi...

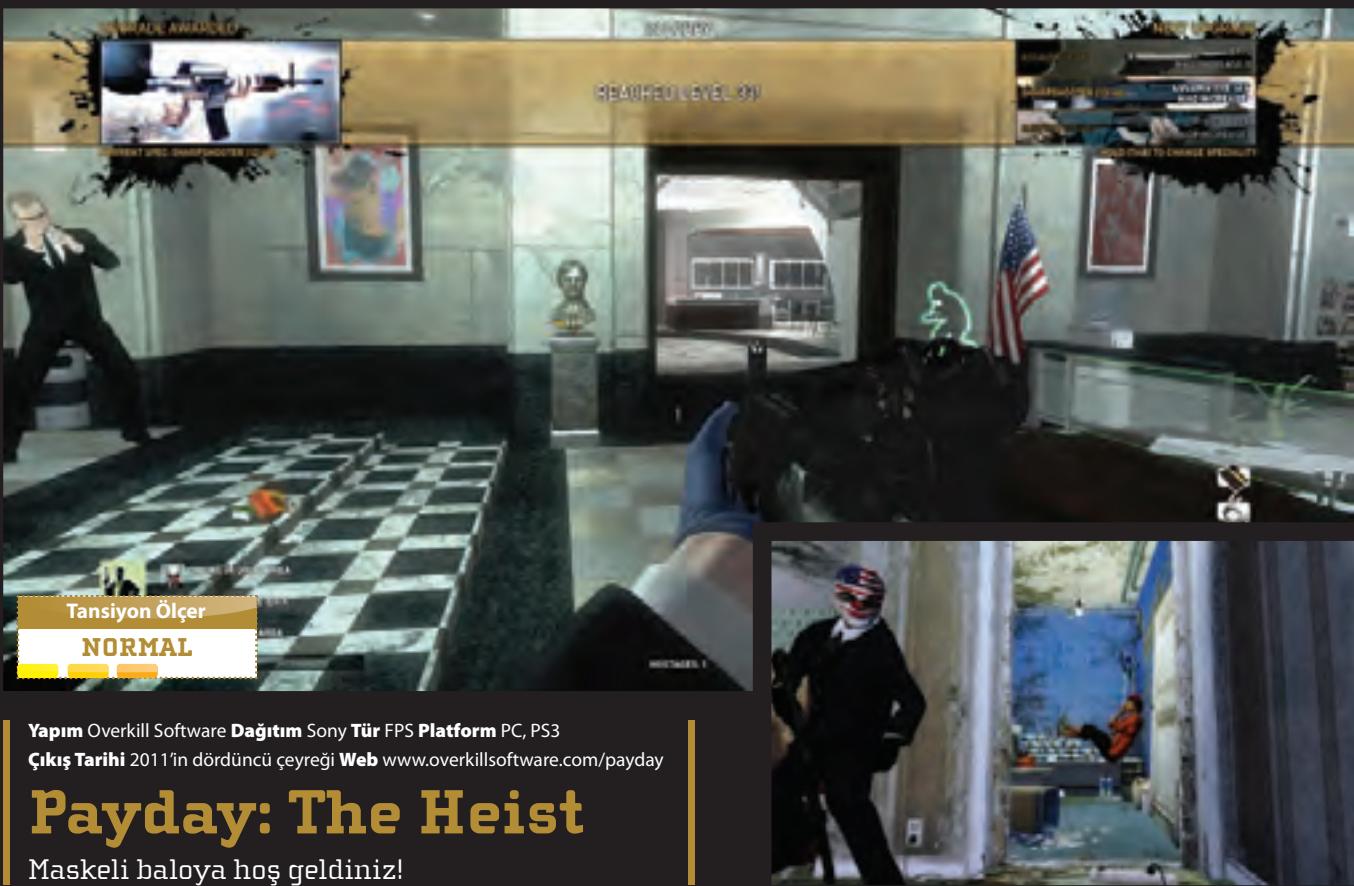
E3 2011'in kapalı perdeleri arkasından çıkan izlenimle-re göre bir aksiyon / adventure oyunu olacak Raven's Cry. Christopher Raven ile birlikte bol bol korsan keşeceğiz ki bu durum, hack & slash türüne göz kirpiyor. Toplam altı bölümden oluşan bir maceramız olacak ve macera-mız boyunca yapacağımız her şey, Raven'in karakterine direkt olarak yansıyacak. Tam olarak iyi ve kötü arasında yer almayacağız bu sefer. Bunun yerine kötü ve daha kötü sınırlarında gidip geleceğiz zira tekrar hatırlamak lazımk i o alışık olduğumuz "cici korsan" modelinden çok uzağız bu defa. Raven'in kesip biçme rutininden kalan zamanlardaysa gemi savaşlarına katılacağız. Bir yandan o muhteşem Karayıp atmosferini içimize çekerken, bir yandan da korsan gemileriyle karşılaşacağız ve daha da fazla, korsanların konuşlandırdığı limanlara bile saldıra-bileceğiz.

Raven's Cry hakkında oyuna ait birkaç görselden ve belli belirsiz bir fragmandan başka hiçbir şey yok açıkçası. Bu durumda günüşığına çıkacak yeni haberleri beklemek lazım ki kısa bir süre sonra neyin ne olduğu ortaya çıkacaktır. Korsanların karanlık dünyası daha şimdiden ilginizi çektiyse eğer, gelecek yeni haberlere kulak kabartın derim. Land ho! ■ **Ertekin Bayındır**

Toplam altı bölümden oluşan bir maceramız olacak ve maceramız boyunca yapacağımız her şey, Raven'in karakterine direkt olarak yansıyacak

ka yakınında korsanların saldırısına uğruyor gemileri ve tüm mürettebatla birlikte Raven'in ailesi de hunhar bir şekilde katlediliyor. Bu katliamdan sadece Raven kurtuluyor





Yapım Overkill Software **Dağıtım** Sony **Tür** FPS Platform PC, PS3

Çıkış Tarihi 2011'in dördüncü çeyreği **Web** www.overkillsoftware.com/payday

Payday: The Heist

Maskeli baloya hoş geldiniz!

Heist filmini sevmiş miydiniz? Peki ya Heat'i? Şayet bu filmleri seviyorsanız muhtemelen Payday: The Heist tam da size göre bir oyun olacak zira oyunun yapımcıları bu filmleri baz alarak Payday'yi şekillendirmiştir; hatta bazı soygun sahneleme kendi sizini "The Dark Knight" filmindeki Joker'in adamlarından biri gibi hissedebilirsiniz. Yapımcı firma Overkill Software, Payday'ı geliştirirken Hollywood filmlerinden esinlenildiğini açık açık söylüyor.

Payday konsept olarak tipki Left 4 Dead oyunlarında olduğu gibi birden fazla oyuncunun aynı anda birebir oynamasını esas alıyor. Co-op modunda dört oyuncu aynı anda bir soyguna ya da bir görevde girişiyor, tek başına oynamak istediginizde diğer oyuncuların yerini yapay zeka alıyor. Payday'de birlobe başlayıp görevinizi ve zorluk seviyesini seçtikten sonra oyuna başlıyorsunuz. Görev esnasında oyuna yeni oyuncuların katılmasına da izin verilmek. Yeni bir oyuncu, görevin ortasında oyuna bodoslama dalmak istediği taktirde yapay zekaya yer değiştirebiliyor.

Money talks, bullshit walks!

Evet, Payday'de level atlama ve karakter geliştirme özellikleri var. Yapımcılar oyuncuları kategorize edip limitlemek istemedikleri için sadece upgrade seçenekleri için "Assault", "Sharpshooter" ve "Support" olarak alt başlıklarda karakterinizi geliştirme seçeneği sunulmuş. Dolayısıyla kısmen de olsa Payday için "RPG öğeleri barındırıyor" demek mümkün. Lakin tipik RPG oyunlarındaki gibi ayrı bir menüye gidip upgrade yapma gibi bir durum söz konusu değil. Oyun esnasında ilerledikçe spontane olarak level atlıyorsunuz. Görevleri yaptıkça upgrade'ler oyun akışı içerisinde gerçekleşiyor. Oyun akışında sizin seçimlerinize ve becerinize göre şekilleriyor. Misal, sessizce bir bölgeye sızma operasyonunda başarısız olduğunuzda bölüme baştan başlamak yerine, senaryo bu yeni duruma adapte olup akışı

bölmenden kaldığı yerden devam ediyor. Amaç güvenlik birimlerini atlatıp paraya ulaşmak olduğundan çeşitli güvenlik sistemleriyle de cebelleşeceğiz. Yapımcılar Heist filmindeki benzer suç işleme görevleri tasarladıklarını belirtiyorlar. Payday'de amaç, gün sonunda mümkün mertebe en çok cukkayı cebe indirmek. Parayı nasıl cebe indireceğinizse tamamen size bağlı. İster banka soygunu esnasında ortalığı kan gölüne çevirir, ister Inside Man filmindeki gibi kimseye zarar vermeden ve hiçbir rehineyi öldürmemeye azami özen göstererek paraları cebe indirmeye çalışabilirsiniz. Elbette ki üzerrinize ordu gibi güvenlik görevlileri saldırdığında kimse kimin kilına zarar vermeden paraları alıp toz olmak pek kolay bir şey değil; hatta takım arkadaşlarından biri güvenlikler tarafından yakalanıp ele geçirilebiliyor. Siz de oyunda bir rehineyi, arkadaşınızı serbest bırakması karşılığında takas edebiliyorsunuz. Yapımcılar Payday'e "call out" tuşu koyarak rehinelerin bir anda panikleip etrafta koşuşmasını önlemeye çalışmış. Payday'de genel olarak iletişim çok önemli. Gerektiğinde rehinelerin vurulmasını engellemek için onları sakinleştirmek ya da polise silahını yere bırakırmak için diyalog kurmamız gerekecek. Dolayısıyla yapımcılar dört oyuncudan her biri için 2000'in üzerinde anlatım tarzı kullanmış. Yine de yapay zeka tarafından kontrol edilen sivillerin taşkınlık çıkarmasını engellemek için diyaloglar her zaman yeterli olmayıyor.

Payday sadece banka soygunundan ibaret değil. Banka soygunu, oyundaki altı Heist'ten sadece biri. Başka bir Heist esnasında -tipki Die Hard filmlerindeki gibi- kalabalık bir caddede polislerden kaçip uyarıcı ve para dolu bir panik odasına girip bir gökdelenin içine sızıyoruz; hatta yapımcılar Heat filmindeki Los Angeles caddelerinde koşup ateş ettileri sahneyi birebir oyuna aktarmışlar. Payday'de şimdiden bildiğimiz diğer görevlerle söyle: Zırhlı araç kaçırma, mahkum kurtarma, otomobil çalışma.

Her Heist'te farklı bir suç makinesini canlandırıyoruz. Dolayısıyla da sağlam silahlara ihtiyacımız var. Payday'deki silahlar FPS oyunlarında kullanılan tipik silahlardan. Tabanca, altıpatlar, yarı ve tam otomatik makineli tüfek, pompalı tüfek vesaire... Oyunda toplamda 144 adet silah, upgrade ve perk yer alıyor ve DLC ile oyunun daha da zenginleştirilmesi planlanıyor. Payday'deki düşmanlarımıza polis memurları, FBI ajanları ve SWAT ekibi. Düşmanlardan biri sizi vurup yere düşürdüğünde yerden ateş etmeye devam edebiliyorsunuz. Ama tabii ki düşmanın da eli elma armut toplamadığından size karşılık verip öbür dünyayı boylamayı hızlandıracı.

Hamurunda multiplayer var

Görsel açıdan Payday bir Crysis 2 ya da Killzone 3 değil ama modern bir FPS kadar iyi görünüyor. Bence yapımcılar, vurulduğumuz sahnelerde biraz fazla "kızılık ekran" kullanmışlar ama fazla göz tırmalamıyor bu. Her ne kadar Payday'ı tek başına oynamanızı imkan verilmiş olsa da bu oyuncu multiplayer düşünürlerek tasarlanmıştır. Payday'in tadı tam olarak nasıl çıkar, biliyor musunuz? Okeyi bilgisayardan üç farklı yapay zekaya mı oynamak daha zevkli yoksa dört arkadaşla birlikte mi? İşte Payday için de dört arkadaş toplanıp bir Heist'a girişmek en zevkli. "Payday'e dördüncü lazım!", "İkinci banka soygunu için dönüyoruz!" gibi tabirler yakında lugatimize yerleşebilir. Kimilerine göre bir handikap olarak görünse de Payday'deki karakterleri kişiselleştirmek mümkün değil. Yapımcılar bu özelliğin ilk başta eklemiştir ve birkaç testten, kimin kim olduğu belli olmadığını idrak ettikten sonra bu özelliğin oyundan çıkarılmış. Dolayısıyla Payday çıktığında elimizde dört tane karakter olacak gibi görünüyor. Lakin yapımcılar Payday için şimdiden indirilebilir içerik (DLC) planlıyorlar ve -bir ihtiyat- bu karakter kişiselleştirme özelliği DLC ile birlikte belli bir çerçevede oyunculara sunulabilir. Üzerinde bir buçuk yıldan daha uzun süredir çalışan "indirilebilir oyun" Payday, 2011'in sonuna doğru PC ve PlayStation 3'e gelecek. Bir gözünüz bu oyunun üstünde olsun. ■ Ahmet Özdemir



Yapım Cryptic Studios **Dağıtım** Atari **Tür** RPG **Platform** PC

Çıkış Tarihi 2011'in son çeyreği **Web** www.playneverwinter.com

Dungeons & Dragons: Neverwinter

Bitmez bu Neverwinter geceleri

Neverwinter Nights (NWN) serisiyle BioWare'ın de katkıcıları sayesinde gönlümüze taht kuran Atari, şimdi büyük bir işe soyunmuş görünüyor. 2011'in son çeyreğinde Atari ve Cryptic Studios ortaklılığıyla tarafından çıkarılacak olan oyunu "online co-op RPG" olarak tanımlayabiliriz. RPG tutkunları biliyor, Neverwinter geceleri bir başkadır. NWN serisi o kadar başarılıydı ki RPG'ler arasında başarıyı söylemeli Baldur's Gate serisinin tadını yapıştı RPG tutkunları tarafından tam not verilen nadir isimler arasında girdi. Ancak BioWare'nın takımında yer almaması sizi hayal kırıklığına uğratmasın, (Zaten BioWare'nın elinde Star Wars: The Old Republic gibi dev bir proje var, daha ne yapsın adamlar? Ah o oyun da b'i gelse, b'i gelse...) E3'te gösterdikleri sürpriz oyun içi videosuyla gelecek vaat eden oyuncular arasındaki yerini şimdiden almayı başardı bile diyebiliriz. Eh, hikayenin arkasında bir de

R.A. Salvatore'nın geçen sene yayınlanmış olan romanı Gauntlgrym de mevcut, daha ne yapsın Cryptic, ağızıyla kuş tutup aynı anda havadayken beş takla, iki parende mi atsin?

Pişmiş tavşunun başına gelmeyeş her şey ve Neverwinter...

Yaklaşık 23.200 nüfusu olan, "City of Skilled Hands" ve "Jewel of the North" olarak da anılan bu şehir öyle bir şehir ki her türlü yalan, dolan, entrika, politik oyun mevcut burada. Ta NWN serisinden hatırlarsınız, şehrin lordu olmak büyük mesele. Şehri Demon, Drow, vesaire saldırlarından korumaksa apayı bir olay. Altındaki deli büyülü laboratuarından tut, üstündeki politik entrikalarla kadar kaos, şehrin günlük yaşamında alışık bir kelime haline gelmiş. Kaosa alışkin bu şehir, bu sefer lordunun kayiplara karışmasıyla iyice karışmış durumda. İste böyle bir ortamda beş karakter sınıfından birini seçip, karakterimi yarıtip dalyoruz Neverwinter'in karanlık sokaklarına. Nedir bu karakter sınıfları diye soracak olursanız: Fighter (Savaşçı), Wizard (Büyücü), Rogue (Hırsız), Ranger (Kolcu), Cleric (Din Adamı, Ermış vesaire...). Karakterimizi yarattıktan sonra ister online olarak arkadaşlarımız, ister tek başımıza diğer NPC karakterler ile dalyoruz maceranın içine.

Oyunun oynamış şekli Dungeons & Dragons 4th Edition kurallarına göre olacak. Yani biraz World of Warcraft'vari bir D&D deneyimi karşımıza çıkacak bu oyunda. (Second Edition'cuları duyar gibiyim: "Yaaav ne günlerle kaldık, eskiden böyle miydi?") "Peki bu şehrin hikayesi

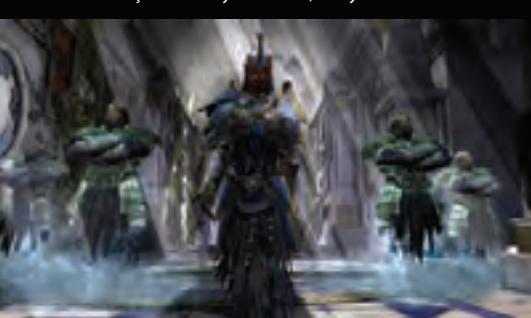
Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

bu sefer ne?" derseniz onun da R.A. Salvatore amcamızın yazmış olduğu Gauntlgrym adlı kitaplara alakalı olacağını söyleyebiliriz. Spellplague adı verilen büyük olaydan sonrası anlatılıyor oyunda. Neverwinter vatandaşları, bu büyük olaydan sonra dağılmış ve çeşitli gruplara ayrılmışlar. (Sanki daha önce gruplaşma yokmuş gibi şehirde.) Hal böyleyken "Ben geldim iktidara, o gitti, bunun kuyusunu kazdım." derken hikayemiz bizi kah Neverwinter'in içinde, kah etrafındaki çevrede gezdirip duracak.

Oyunla birlikte gelecek paketlerden biriye geleneksel masaüstü RPG oyuncularının çok hoşuna gidecek türden. Adı "Foundry" olan bir program paketinden bahsediyorum. Hani biz FRP oynarken böyle DM anlatır, "İste şimdi bir zindandasınız, etrafınızda şunlar var, efendim kapı var sağda, oradan gir, solda bir koridor.." der ya, iste bu Foundry adlı programla bütün bunları görselleştirebilememiz mümkün olacak. Zindanlar, koridorlar, yaratıklar, hatta koca şehirler ve orada yaşayan NPC'ler, hepsi Foundry ile hayat bulacak ve masaüstü oyuncularımız daha eğlenceli hale gelecek. E daha ne olsun diyorum bu durumda.

İşin özü şu: Fikir güzel, oyun güzel, online olması daha da bir güzel, renkli, alev alev, kat kat zırhlar giymiş karakterler görmekten sıkılmış RPG tutkunlarına renkli, şeker gibi dünyalardan uzak, gerçek kahramanlar yaratabilecekleri ve entrikaların tam ortasındaki bir şehirde hayatı kalma mücadelesi verebilecekleri, 4th Edition kurallarına bağlı, yenilikçi bir oyun armağan ediyor Atari ve Cryptic. Heyecanla bekliyoruz efendim. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**





**Yapım Nadeo Dağıtım Ubisoft Tür Yarış Platform PC
Çıkış Tarihi 2011'in son çeyreği Web www.trackmania.com**

TrackMania 2 Canyon

Yarış pistlerinde yaratıcı hamleler...

Ubisoft'un ManiaPlanet projesinden haberiniz var mı? Haberi olmayanlar için şöyle bir özet geçelim o halde. LittleBigPlanet ve ModNation Racers gibi oyunların yaratıcılık damalarımızı kabarttığı aşikar. İşte ManiaPlanet, tam bu noktada PC oyuncuları için devreye girerek oyun severleri yaratıcı olmaya davet eden bir platform. TrackMania, ShootMania ve QuestMania olarak ayrılmış üç platformda kendi oyun tasarıınızı kendiniz yapıyor ve olaya dahil diğer insanlarla paylaşıyorsunuz. ShootMania ve QuestMania'nın şu an ne alemede olduğunu bilmiyorum ama platformun yarış oyunu kulvarını temsil eden TrackMania için yeni bir oyun duyurusu yapıldı bile. Oyunun ismi de tahmin edeceğiniz üzere TrackMania 2 Canyon.

Şimdi... Eğer yarış oyunlarına ayrı bir ilginiz varsa hemen bir uyarı yapmam gerekecek. Şu dakikadan itibaren simülasyon beklenintizi ve gerçekçilik takıntınızı bir kenara bırakın; çünkü bahşını edeceğimiz oyunda bunların zerresini bulamayacaksınız. Bu kriterler yerine sadece "eğlence" faktörünü koyacağız ve yolumuza devam edeceğiz. TrackMania 2 Canyon, en yalın haliyle yarışacağınız otomobilleri ve -daha da önemlisi- pistleri kendi ellerinizle dizayn edip yaratıcılığını sergilemeniz temelinden oluşuyor. Tabii ki yaratacağınız pistlerde diğer oyuncularla yarışma şansınız da olacak. E3 2011, bu anlamda oyunun Time Trial tarafına ait eğlenceli sahnelerle şahit olmamızı sağladı. Otomobiller modifiye edildi, pistler tasarlandı ve bu pistlerde kırın kıvana yarışlar gerçekleşti.

Paranoaya vakti

Dikkat ederseñiz, son zamanlarda oyunların tasarım aşamasını üzerimize yıkıma başladilar. Bir nevi "kendin pişir, kendin ye" hesabı... Hani hazır sofra oturmak varken ne diye sofa kurmayı kalkalım ki? Yok, ben bu işten killanmaya başladım arkadaş. İstemiyorum yaratıcılık falan...

■ Yerçekiminin aziziği...



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Şu detayın hemen altın çizmek lazım ki tasarım aşaması sandığınız gibi zor bir süreç değil. Her şey tasarımlarınızı basitle, sıkılmadan ve çabucak dizayn edebilmeniz üzerine kurulmuş durumda. Olayın güzel yanı, oyunun daha önceki versiyonlarında yapmış olduğunuz otomobil tasarımlarınızı direkt olarak TrackMania 2 Canyon'a taşıyabileceksiniz. Bununla birlikte ve ne yazılı ki tasarladığınız pistleri yine bu yeni platforma taşımak gibi bir şansınız olmayacak.

TrackMania 2 Canyon'u görsel açıdan değerlendirildiğimde tatminkar bir sonuçla karşılaştım. Otomobil tasarımları gerçekten güzel. Araçların parlak yüzeyleri ve bu yüzeylerdeki yansımalar ihmali edilmemiştir. Otomobiller tabii ki görsel anlamda hasar alabiliyor ama bu durum performansa yansımıyor ki zaten olayın özü gerçekçilik değil, eğlence. Çevre tasarımları da bir o kadar göze hoş görünüyor. Elbette ki bu tasarımlarda sizin de payınız olacak, tekrar hatırlatmak gerekirse... "Canyon" başlığına hakkını veren bir görsel kalite söz konusu. BUNDAN DAHA FAZLASINI BEKLEMEMESE MAALESEF AMACIN DİŞİNE ÇIKACAĞI İÇİN BU KONUYA HİC GİRMEMEYİM İSTERSİNİZ.

Genel olarak söyle bir tekrardan gözden geçirdiğimde PC platformuna özel bir oyun olarak müthiş bir başlık görüyorum karşısında; hatta yine bu çerçeve içerisinde PC kulvarının en sağlam online yarış platformıyla karşı karşıyayız desem yalan olmaz. En azından yaratıcı tarafınıza güveniyorsanız ve bu anlamda tatmin olmak istiyorsanız, ManiaPlanet'ı takip altına alın derim. Sadece yarış oyunları değil, FPS ve RPG tarzı oyunlar da bu platformun çerçevesi içerisinde. Fena fikir değil, değil mi? ■ **Ertekin Bayındır**





Yapım Naughty Dog **Dağıtım** Sony **Tür** Aksiyon / Adventure Platform PS3

Çıkış Tarihi 1 Kasım 2011 **Web** www.unchartedthegame.com

Uncharted 3: Drake's Deception

Beta testinden izlenimler

PSN'de Plus üyelik alanlar kimler, el kaldırırsınlar. Tamam, sizlere birkaç sorum olacak. Arkadaşlar ne yapıyorsunuz bu üyelikle? Ben kesinlikle bir anlam bulamadım. Bunda Xbox Live'da daha aktif bir profil çizmemen etkisi büyük olabilir tabii ki ama PSN'in Plus üyeliği bana halañ pek anlamlı gelmiyor. Bazı içeriklerde biraz daha önce ulaşmak, bazı oyunları indirimi almak için her ay ekstradan para ödeyeceğim. Ondan sonra otur, indirimi aldığıni sandığın oyun aslında indirilmiş mi gelmiş bana, yoksa tamamıyla anlamsız bir işin mi içindirim...

Sony'nin "Yeniden aramiza hoş geldiniz!" kampanyası dahilinde sahip olduğum Plus üyeliğin yegane artısı, bana Uncharted 3'ün betasına giriş imkanı sağlaması oldu. Beta bitince de Plus üyeliği yaktım attım. PS3'le birlikte. Bulunan oda dahil. Ev de gitti. Evet...

Arkadaşını tanı

Beta maalesef sadece multiplayer üstüneydi...diye üzüntülü bir cümle yazmayı planlıyordum en başta fakat multiplayer'dan o kadar zevk aldım ki tek kişilik herhangi bir oyun aramadı gözüm. Uncharted 2'nin multiplayer kısmının çok iyi olduğunu bilmek-teydim ve maalesef doğru düzgün tecrübe edememiştim ve Uncharted 3'teki multiplayer'i görünce, ikinci oyunun neden bu kadar çok beğenildiğini de anlamış oldum.

Beta'ya gelecek olursak, beş tane oyun modunun beni karşılaştığı olduğunu görürsünüz ya da gördünüz ve bana söylemediniz kimliğiniz, birbirimizi tanımadan oynadık. (Beni arkadan vurduyunuz, var ya...) Team Deathmatch, Three-Team Deathmatch, Free for All, Hardcore ve Co-op Arena, beş tane farklı oyun tipini oluşturuyor. Şimdi bunlara tek tek eğilelim.

Team Deathmatch herkesin kol kola verip koala avladığı... Team Deathmatch'in ne olduğunu gerçekten anlatasam gelmiyor;

Giriş Bölümleri

Uncharted 3, ilginç bir özelliğe de ev sahipliği yapıyor. Bazı bölümlerinin başında, kısa bir mini oyun oynanıyor. Örneğin havalandıktan sonra bir takım kargo uçağında, diğer takım da bu uçağın etrafında ilerleyen kamyonlarda oyuna başlıyor. Her iki takım da uçağın hakimiyeti için mücadele ediyor ve burada kazanılan her şey, asıl haritaya da taşınıyor.

Tansiyon Ölçer
ÇOK YÜKSEK

şu dergiyi okuyan yüz bin (!) okurun her birinin, artık Deathmatch nedir, yanına takım takısı gelince ne olduğunu bildiğini düşünüyor ve bu modu es geçiyorum.

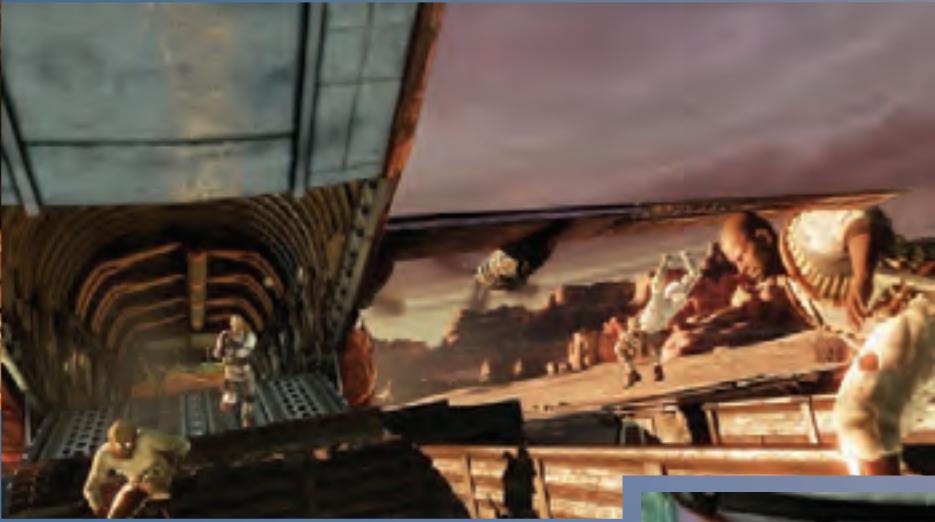
Herkesin birbirine girdiği modun adı Free for All ve Hardcore'da da bu işin aynısının, perk'ler ve herhangi bir güçlendirme olmayan hali. Uncharted 3'e özel olan iki oyun modunu adı Three-Team Deathmatch ve Co-op Arena.

Three-Team Deathmatch de aslında isminden ipucu veriyor deyip bu modu da anlatmasam mesela... Paramı hak etmem bence, o yüzden anlatıyorum. Bu modda üç tane, ikişer kişilik takım birbiriley savaşıyor. Hangi takım daha iyi avcılık yaparsa o takım kazanıyor. Buradaki aksiyon bir h aylı ilginç bir hal alabiliyor zira siz bir takımla uğraşırken, diğer takım üstünüze atlayıp sinirlerinizi alt üst edebiliyor.

Co-op Arena'da daha ilginç bir konu var; çünkü burada üç kişilik bir takım olarak, bir haritada belirli bir süre boyunca birçok farklı görevle uğraşıyorsunuz. Görevler farklı ama çok basit. Bir bölgeyi savunmak, bir büstü bir noktaya taşımak, sadece belirli bir alanda durup düşman öldürmek... Aslında bu modu tanıldığınız arkadaşlarınızla oynarsanız, çok eğlenebilirsiniz fakat internetten tanıştığınız insanların "moron" olma olasılığı da bir hayli yüksek. (Yâ da hepsi bana denk geldi.) Görevleri bırakıp sağa sola ve hatta size ateş edenler mi istersiniz, bir yere tırmanmaya çalışıp oradan düşenleri mi... Çok anlamsız hareketlerle karşılaşım ve bu arkadaşları Free for All'da görmek için can attım.

Başın sıkışınca...

Biraz da oynanışa bakalım. Uncharted 2'den çok daha akıcı bir oynanış söz konusu. Çok daha rahat koşuyor, çok daha kolay



► Kargo uçağının hakimi-yeti için savaşılan bu mini bölüm, bayağı büyük bir kışkırtma içeriyor.

nışan alıyor, yakın dövüşte çok daha mantıklı hareketler yapıyor ve tüm bunlar olurken daha çok eğleniyoruz.

Beta'da sadece iki tane harita vardı; şato ve havaalanı. Şato bölümü özellikle dikey eksende hoş bir yüksekliğe sahip olduğu için bu bölümde karakterlerin tırmanma yeteneklerini de gözlemliyoruz. Bu dikeylik elbette ki oynanışa da yansıyor ve düşmanlarınıza şartsızca fırsatımızı sunuyor.

Ateş etmek ve hareket etmek, yeteneğinizi ortaya çikarma olanağı tanıyor elbette ama oyunda iki tane önemli konu var ki bunlar direkt olarak maçların gidişatını etkiliyor.

Kickback'ler, düşmanlarınızı (Yapay zeka veya oyuncu.) öldürdükçe dolan bir özel güç. Hangi kickback gücünü alırsanız, bu gücü belirli bir süreliğine çalıştırabiliyorsunuz ve elde ettığınız avantaj, küçümsenecek gibi değil. Örneğin bir süreliğine sınırsız ateş etme yeteneğine kavuşuyorsunuz veya "reload" derdi olmayan bir roketatar düşüyor elinize. Kickback'leri stratejik olarak kullanmak, takınızı veya sizi bir anda öne geçirebiliyor.

Bir takımın çok iyi oynaması ve diğer takımın ezilmesi durumunu toparlamak için de bir çözüm bulmuş Naughty Dog. Power Play adındaki özellik, bir takımın fazla üstünlük göstermesi durumunda ortaya çıkıyor. Bu olduğunda, üstün takımın bir oyuncusu işaretleniyor ve diğer takım, bu oyuncunun peşine düşüyor. Şayet ki işaretli oyuncuya vurmayı başarırlarsa büyük bir puan alarak aradaki fark kapanmaya başlıyor. Bu durumda üstün takım çok dezavantajda gözükmeye ama onların lehine işleyen bir durum da var: Para. İşaretli oyuncu ne kadar fazla hayatı kalırsa takım da o kadar çok para kazanıyor.

Süsle, savaş alanına yolla

"Kendi karakterini kendin yarat" modeli Uncharted 3'ün en güçlü olduğu alanlardan bir tanesi. İki karakterin birbirine benzememesi için yoğun çaba sarf edilmiş ve oyuna bir ton kıyafet ve aksesuar eklenmiş. Yarattığınız karakteri direkt



olarak giydiremiyorsunuz, önce kıyafetleri satın almak için para kazanmanız gerekiyor lakin kıyafet olayına girdikten sonra kolay kolay da çökülmeyorsunuz içinden.

Kıyafetin ötesinde, üç farklı "loadout" yaratma şansınız da bulunuyor. Bir haritada tetikçi olarak çok iyi oynadığınızı varsayıyalım. Kendinizin tetikçi tüfeğinden ve bir tabancadan oluşan bir şablon yaratılabilir, buna istediğiniz bir kickback'i ve üç ekstra özelliği ekleyebilir ve bunu kaydedebilirsiniz. Böylece sürekli silah ve diğer özellikleri seçmek zorunda kalmazsınız.

Her ne kadar silahlarınızı kuşanıp savaş alanına atlasanız da bölgelerde o kadar çok silahlı karşılaşışlarınız ki elinizdeki kısa sürede bir kenara bırakıyorsunuz. Her yer sebil gibi silah ve bölgelerde durum sürekli değiştiği için tek bir silaha bağlı kalmak da saçma oluyor.

Beta testi maalesef kapandı; yani bu anlattıklarımı deneme şansınız olmayacağından eminim. Umuyorum ki bu beta fırsatını kaçırmamışsınızdır ya da bana güveniyorsanız, size durumu söyle aktarayım. Uncharted 3, sırı multiplayer kısmı için bile satın alınabilir. O derece eğlenceli ve iyi bir oyun deneyimi barındırıyor çünkü içinde. Kasım'a kadar nasıl sabredeceğiz, kim bilir...

► Tuna Şentuna





Tansiyon Ölçer

YÜKSEK



Çok Kişi

Multiplayer oyun meraklıları bu oyundan uzak durmamalı çünkü oyunda herhangi bir multiplayer oyun modu bulunmayacak. Zaten yapımcıların amacı da oyunculara sağlam ve bir o kadar da karanlık bir hikaye sunmak.

Yapım Digital Extremes **Dağıtım** 2K Games **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 7 Şubat 2012
Web www.embracethedarkness.com

The Darkness II

Tek düşmanı, bir el feneri

Karanlığın güçlerini kullanıp bir takım işleri halletmek dündedüz hile yapmaktadır. Çok dışarı gece dokuzdan sonra, öttür borunu... Hoş mu? Açırm projekktörü, koyarım dolunay, görürsun ey Estacado!

Peki bana Estacado'yu bizim kontrol ettiğimizi söylese? O zaman ne yaparım?

Bu tip bir monolog yaşamam mesela. "The Darkness II'de yine Jackie Estacado'yu kontrol ediyorum." diye başladım yazımıma. Fakat bunu bilmiyordum. Tamam tamam, biliyordum ama bir ihtimal The Darkness'in ezelî düşmanı The Angelus'un tarafına geçer miyiz dedim. Dediğimle de kaldım çünkü onlar yine düşmanımızmış. Zaten karanlık taraf her zaman daha çekici gelmemişi midir? Bana gelmiştir. inFamous 2'de o kadar kötü bir karakter oldum ki sonunda kendimden tiksindim misal. Ona taş atana, Ionic Vortex yolların mı? Büyük güç, büyük yıkım getiriyormuş meğerse...

The Darkness II'de de çok güçlü olacağız. Bu durum özellikle hoşuma gitti. Açıcağız ağızımızı, yumacağız gözümüzü. Biz konuşurken karanlık güçlerimiz işleri halledecek, bize sadece düşen kalpleri toplamak kalacak...

2 yıl sonra...

Franchetti suç örgütünün tüm kontrolü artık bizde, yazın plajda denize girmeye çalışırken ayağınıza batan taşların yarattığı stres gibi değildir bu; çok daha büyük bir sorumluluk bindirir insana. (Tatilde ilgili düşüncelerimi size Marmaris'ten bildireceğim.) Franchetti ailesinin başında olmak, şehirdeki diğer suç örgütlerini kontra almakla eş değer. Bunlardan en güclüsü Brotherhood da Franchetti'yi bitirmek istiyor ama onların daha özel bir görevi de bulunuyor: The Darkness gücünü ele geçirmek!

İlk oyundan farklı olarak bu defa iki tane silah taşıyip iki tane de The Darkness koluna sahip olacağız. Yani toplamda dört tane farklı noktayı kontrol edeceğiz. Silahlarla ateş ediyoruz, orada bir numara yok. Asıl iş birer yaratık görünümündeki kollarda. Sağ kol düşmanları isırıp onlara kafa atmak için kullanılıyor. Sol kolla da çevredeki birçok nesneyi ve insanı tutup kaldırabiliyoruz.

Oyundaki stratejiniz şu şekilde olacak: Düşmanları vur, yakınına girenleri yakala ve diğer kolla ikiye böl, çevredeki nesneleri birer kalkan olarak kullan ve onları yeri geldiğinde, düşmanın kafasına geçir... Bu kadar çok noktayı kontrol ettiğimiz için oyundaki aksiyon da çok büyük olacağa benzeyyor. Bir yandan onu yakala, bir yandan diğerine ateş et, bir yandan düşmanın omurullığını sök, onu diğer düşmanın kafasına at... Oyunda çok ilginç "Fatality"ler olacağı da belirtiliyor. Bir tanesini anlatmış bulundum. Bir diğerinde düşmanın kafasını kopartıyoruz, bir başkasında direkt ikiye bölü-

yoruz vücudunu. Bu hareketler oyunda ilerledikçe artıyor ve iyice fantastik bir hal alıyor. (Diyorlar...)

İşığın gücü adına!

Şimdi bu Brotherhood adını verdığımız büyük örgüt, The Darkness'in peşinde olmasından mütevelli, The Darkness'in güçlerini biliyor. Peki siz biliyor musunuz?

The Darkness, insanlık var olmadan önce bile dünyada bulunan ve kaos temsil eden büyük bir güç. Sadece erkek taşıyıcılar seçiliyor ve ona hem büyük bir güç sağlıyor, hem de onu lanetliyor. The Darkness'in kullanıcısına sağladığı büyük güçlerin tümü sadece ve sadece karanlıkta işe yarıyor. Yani gündüz gözüyle veya futbol sahasının ortasında, hiçbir şekilde bu güçler kullanılmıyor.

İşte Brotherhood, tüm bunların farkında. Bu yüzden de yanlarında, Estacado'nun güçlerini kullanmasını engelleyecek türlü ekipmanlarla dolaşıyorlar. Projektörler, aydınlatma fişekleri, flash bombaları... Tipik bir Brotherhood timinde mutlaka ışık saçan bir takım cihazlar olacağı söylüyor. Estacado önce bu cihazları etkisiz hale getirmeli ki çatışmadan sağ çıkabilisin. Her ne kadar birçok ateli silah kullanabilecek olsa da aynı inFamous'ın Cole'ü gibi, Estacado da doğaüstü güçleri olmadan kurşunlara pek az dayanabiliyor.

Gelişim, engellenemez

Biraz önce size bir takım Fatality'lerden bahsettim. Bunlar düş-



manları çok kolay bir şekilde öldürmenin yanında, Estacado'ya farklı bir şekilde de hizmet ediyor. Şöyle ki Fatality'ler dahil The Darkness gücü kullanılarak yapılan birçok hareket, kahramanımıza puan olarak geri dönecek. Bu puanlar da biriktikçe, Estacado'ya yeni güçler sağlayacak.

Bir yetenek ağacı görünümündeki bu sisteme dört farklı başlık bulunuyor: Gun Channeling, Mystic, Demonic ve Weapons. Gun Channeling, karanlığın güçlerini silahlara uyarlamadan İngilizcesi. E3'teki demoda bu gücün ilk basamağı sayesinde Estacado'nun elindeki makineli tüfek, belirli bir süre boyunca karanlığın güçlerini kullanan mermiler atmaya başladı ve elbette ki bu kurşunlarda cephe sorunu yoktu.

Mystic'te ne tip güçler olacağının henüz açıklanmadı, aynı şekilde Demonic hakkında da çok az şey biliyoruz. Demonic güçlerini geliştirdikçe, bize yardımcı olan karanlık yaratıkların da yetenekleri gelecektir, güçleri artacaktır. Ama ne şekilde, ne tip gelişmeler olacağının henüz bilgimiz dahilinde değil.

Weapons kısmı da silahlarımızın daha fazla cephe taşıması, daha az sarsılması gibi konularda bize fayda sağlayacak.

Oyunda yer alacak ilginç güçlerden bir tanesini de örnekleme dirmek gerekirse, kötü düşmanların karanlık kalplerini iyerek bir gecümüze katkıda bulunacağız ve bu gücü kullanabilir hale gelince, yerde kocaman bir girdap yaratıp tüm düşmanlarını içine çekebileceğiz. Beğenmedim dersem yalan olur...

Yetenek

İlk oyunun grafiksel yapısından çok farklı bir görüntü sunacak The Darkness II. Şöyle düşünün ki tüm kaplamalar, Digital Extremes ekibinin yetenekli elliinden çıkıyor. Ellerinden çıkıyor derken, gerçekten tüm kaplamalar el çizimi. Aynı şekilde birçok gölgelendirmede çizgi-roman tekniğinde gölgelendirmeler kullanılacak.

Oyunun genel yapısının da film-noir etkisinde olacağının açıklandı. Daha doğrusu film-noir ve çizgi-roman içe gibi düşünün. Hem karanlık, hem artistik bir görüntü sunacak oyun ve tahminimce çok beğeneceğiz...

The Darkness'in çizgi-romanını takip etme olasılığımız ma-



■ Tek başına ve sadece basit bir silahlı savaşan herkes, The Darkness'ın kurbanı olacaktır.

alesef düşüktü; Türkiye bu konuda dünyadaki en kit ülkelерden bir tanesi ama bir şekilde çizgi-romanı da takip ettiyiseniz, The Darkness II sonbahar aylarında oynayacağınız en eğlenceli oyunlardan biri olabilir. Çizgi-romanla alakanız olmasa da oyunun barındırdığı yenilikçi oynanış, hoşunuza gidecektir. Umuyorum ki bu vaatlerim boşça çıkmaz ve The Darkness II kaliteli bir oyun olur. Bekleyip bekleyip hüsranla karşılaşma limitimi 2011 için doldurmuş bulunuyorum çünkü... ■ Tuna Şentuna

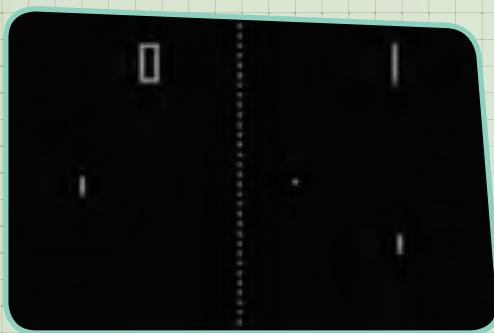
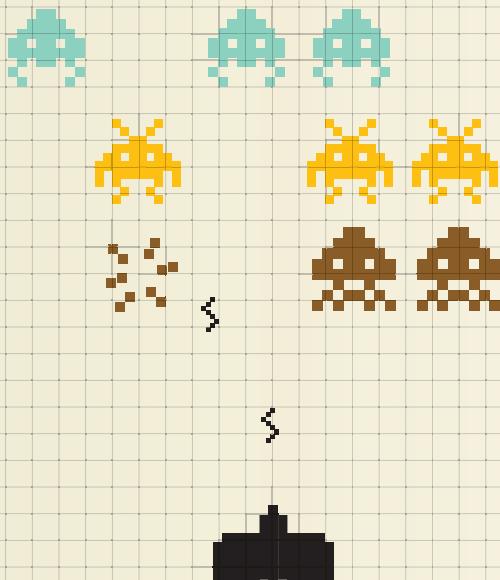


ÖMÜR TOPAC

PIXEL JUNDE



Bu ay 70'lere ve 80'lerin başına söyle bir göz atacağınız birlikte. Ürünün ilk oyunlarından örnekleri sizleri o günlere götürüceğiz, hatırladıkça o günleri, bugün kullandığımız konsollarımız, bir başka dünyadan gelen ütopik varlıklar gibi gelecek gözümüze.



PONG

Sene 1972: Bilinen ve kayıtlara geçmiş ilk popüler yayılıma sahip video oyunu olan Pong, bu özelliğle olası bir oyun tarihi araştırmasında önsöz olarak yer alacaktır. Atari tarafından piyasaya sürülen ilk "oyun" olan Pong için yazılı kaynaklar "iki boyutlu bir masa tenisi simülasyonu" tanımını yaparlar. Ama tabii ki siz "simülasyon"

dendiğine bakmayın, ekranın her iki tarafında raket görevini gören birer cubuk, kare piksel şeklinde temsili bir top ve tam ortada masa filesi olduğu kabul edilen noktalı bir çizgi; işte hepsi budur. Şaka bir yana Pong bir devrimdir. Bugün L.A. Noire oynayabiliyorsak sayesindedir.

PIXELMETRE: 10/10



JOHN ARVIZI

REGARDING THE ADVENTURE: "WORLD TWO LIKES DESTROYED."

THE
SECRET OF COLOSSAL CAVE. THIS VIDEO GAME FROM
FOUNDER OF TOMBRAIDER AND ZELDA, TIGER OF THE STONE.
THAT THESE TWO GAMES ARE NEVER SEEN AGAIN, TIGER IS ALREADY
DO OVER IN THE CAVE. IS THIS THE END FOR MARIO? SECRET
OF THE WORLD OF NINTENDO?

SECRET OF COLOSSAL CAVE IS THE
LARGEST EVER MAP FOR HOME ALONE.

WHO WAS KILLED AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL HOUSE
BUT LIVING, BEING TAKEN TO A FOREST, A BRIDGE,
STREETS FLOOR OUT OF THE WILDERNESS AND DIES A VILELY-

AS IN
WHAT ARE THESE A KILLED, A VILE MURDER FOR A LADY'S SON,

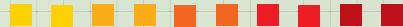
THIS ANOTHER

COLOSSAL CAVE ADVENTURE

Sene 1976: Literatürde ilk "adventure" oyunu olduğu kabul edilen Colossal Cave Adventure, isim olarak aynı zamanda "ADVENT" ya da "Adventure" olarak da bilinir. Bu oyunu anımsayan varsa lütfen kendini "hardcore" bir adventure tutkunu olarak bir kenara otetsin. Adventure dendögünde en fazla Sam & Max, Maniac Mansion, Leisure Suit Larry, King's Quest ya da The Secret of Monkey Island gibi isimleri sayabilenler için adventure türü, grafik ya da point & click

kurgusuyla yapılmıştır. Bu kişiler deneyimli olsalar da bilgileri çok da eskiye dayanmaz diyebiliriz. Not edelim; Colossal Cave Adventure, harbi bir text-adventure idi. Öyle kapıyı gör, tikla açılsın falan yok, kapının açılmasını geçtim, sağa sola dömek ya da yürümek için bile komutları uygun bir dille "yazmanız" gerekiyordu. Çok zordu, çok. Hem neyi yapacağınızı bulacaksın, hem de bunu yapması için sistemin anlayabilecegi bir şekilde ona sesleneceksin. Hem oynayana, hem de tasarılayana zordu bu iş.

PIXELMETRE: 10/10



SPACE INVADERS

Sene 1978: Video oyunlarının altın çağını başlatan oyun olarak kabul edilen Space Invaders piyasaya çıktı. O zamana kadar Pong'dan başka bir oyun şekli olamayacağını düşünen insanırkı, tarihi bir yanılığa düştüğünü anlamıştı. Guinness tarafından gelmiş geçmiş tüm arcade oyunları listesinde birinci sırada yer alan Space Invaders, öyle bir çığırılık halini almıştı ki Japonya'da ülke genelinde ciddi boyutlara varan bir "bozuk para" sıkıntısı yaşanmasına neden olmuştu. O zamanki birçok oyun

gibi tek bir adamın (Tomohiro Nishikado) hem programcı, hem görsel yönetmen, hem müzisyen olarak çalışmasıyla ortaya çıkan oyun bir taraftan "ilk" shoot 'em up oyunu olma özelliğini taşıyordu ama bir yandan da oyunu şekillendiren, teknolojik imkanlardı. Örneğin; vurulacak hedefler aslında uçak olacaktı ama işlemci hızı animasyonu destekleyemediği için bu fikirden vazgeçildi. Ya da oyun uzayda geçiyordu ama bunun nedeni arka planda tek renk, siyah kullanma konusunda teknik bir kısıtlamanın olmasıydı. Komik değil mi?

PIXELMETRE: 10/10



DONKEY KONG

Sene 1981: Nintendo'nun en meşhur kahramanı olan Mario ilk kez bu oyunla sahneye çıktı. O zamanki ismiyle "Jumpman" olarak, inşaat alanının en tepesinde Donkey Kong isimli azman goril tarafından tutusak tutulan "Lady" isimli güzeli kurtarmak için atlayıp zıplamakla uğraşıyorlardı. Karakterin isminden de anlayabildiğiniz üzere karakteriminin yürümek dışında yapabildiği tek artistik hareket zıplamaktı. (Bir de merdiven kullanabiliyorduk ama o ekstra

sayılmaz) Koştur, gorilin yuvarladığı varilin üstünden atla, merdivenden çıkış, tekrar koştur, tekrar atla, yüzlerce kez yapmış ama hiç sıkılmamıştık. Bu arada Donkey Kong deyip basit bir goril diye onu bir çırptıda geçemeyiz. İlk sahne performansını 20 sene önce yapan bu azman gorilin, o günden bugüne sadece kendi ismiyle yayınlanan 27 farklı oyunu yapıldı ve popüleritesini bir an bile kaybetmedi. Platform oyunlarının atası olan Donkey Kong'un önünde saygıyla eğiliyoruz.

PIXELMETRE: 10/10



DRAGON'S LAIR

Sene 1983: İlk kez bir oyun "laserdisc" üzerine yazılmış ve bu hareketin sonucunda kazanılan büyük veri kapasitesi yardımıyla vektör görüntülerden kurtulmuş, kapsamlı bir animasyon filmi tadında bir oyun piyasaya sürülmüştü. 1979'da Walt Disney'den ayrılan animasyon ustası Don Bluth tarafından "çizilen" oyun için tam anlayımla bir çizgi filmdi diyebiliriz. Görüntülerin aksiği belli, bize sadecə doğru anda ya kolu doğru yöne çekmek ya da tuşa basmak düşüyordu. Sekanslar halinde ilerleyen bu tip bir oyun ilk

kez karşımıza çıkıyor, hem reflekslerimizi, hem de sınırlarımızı test ediyordu. (Bu oyunun hemen sonrasında piyasaya sürülen "Space Ace" isimli oyun da aynı mantıkta dayanıyor.) Hikayeye girmeye hiç gerek yok sanırım. Kahraman savaşçı, büyüğünün kaleşinde hapsedilen prensesi kurtarmaya çalışıyor. Daha sık işlenen bir senaryo tipi yoktur sanırım. Oyunun kinsmenin hatırladığı ama en ilginç detaylarından biriye arcade makinelerinde ilk "iki kredi" ile çalışan oyun olması özelliğiydı.

PIXELMETRE: 10/10





DIABLO

KAPILAR BİR KEZ DAHA AÇILACAK

Diablo... Diablo denilince bir durmak lazım sevgili okur. Adı dini açıdan bakıldığından "şeytan" anlamına geliyor olsa da Diablo bizim için neredeyse kahraman sayılıacak bir karakter. Her ne kadar onun peşine düşük de, onu yok etmek istesek de Blizzard'in bize öğrettiği tek şey, ona olan hayranlığımızdan dolayı peşinden koşturmadır. Peki, nereden çıktı bu Diablo? Nasıl böyle bir hale geldi, daha doğrusu neydi?

Aslında nasıl olduğunu ve ne şekilde karşımıza çıktığını bildiğimiz söylememez. Oyun piyasasında RPG olarak nitelendirilecek oyunların "text-based", yani komut yazarak oynandığı bir dönemin bitişini hishibirimiz fark etmemiştir. Diğer taraftansa Dungeons & Dragons denen ve masaüstüne rol yapma sisteme kendisini adamış bir sistem, başta ABD olmak üzere tüm dünyayı etkisi altında almıştı. İşte bu iki konsepti tek bir potada eriticesine hayat buldu Diablo, 1997 yılında. D&D'nin hızlı oyun yapısını ve yıllar içerisinde çok büyük bir kitleye sahip olan metin tabanlı oyunların detayını bünyesinde barındırıyordu. Hikaye olarak fazlaıyla doyurucu olan Diablo, Tristram isimli kasabanın tam 16 seviye aşağısına inmemize, bütün bunların sonunda da Lord of Terror'ün kendisile, yani Diablo ile yüzleşmemize olanak tanıyordu. Oyun içerisindeki en farklı özellikse sürekli gelişigüzel bir şekilde karşımıza çıkan haritalar ve düşmanlarımızdan düşen eşyalar olmuştur.

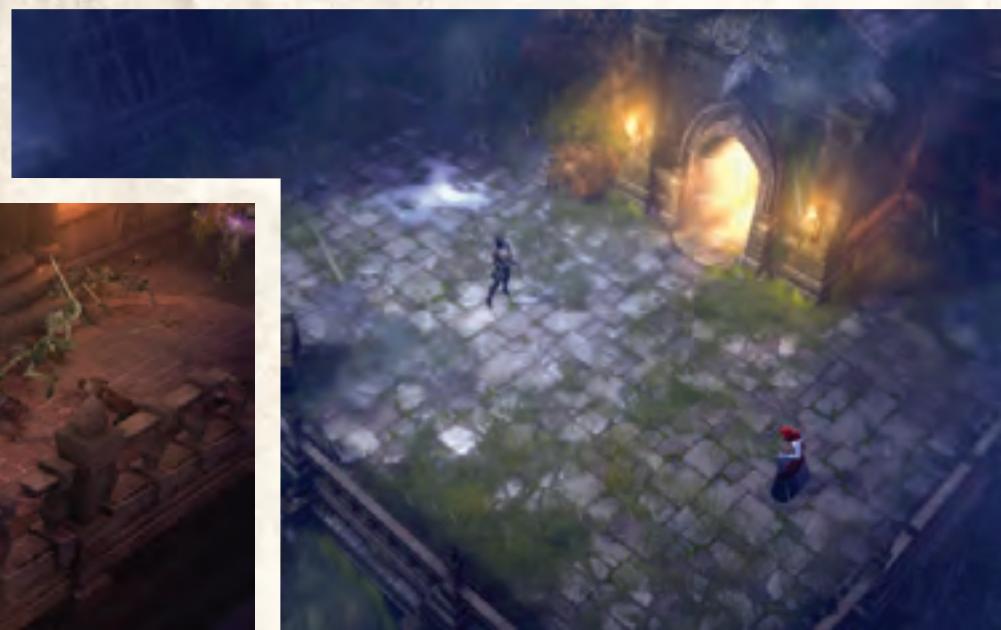
İlk oyunun ardından gelen Diablo II ise (D2) tipki ilk oyun gibi, oyun dünyası için çok büyük bir dönüm noktası olmuştur. İlk oyun her ne kadar hack & slash kültürünün başlangıcı olsa da ikinci oyuna nazaran çok yavaş kalyordu. D2'nin karakterlerimize kattığı koşma animasyonu, şüphesiz ki sonun başlangıcıydı. İlk oyundaki özellik puanlarına artık spesifik olarak bulduğumuz büyük parşömenleri yerine, her karakterin kendisine özgü yeteneğin ağıci eklenmiştir. Ve işte, belki D2'nin efsaneleşmesinden en büyük rolü oynayan özelliklerden bir tanesi, otomatik olarak bu yetenek sistemi olmuştu zira her sınıfın özellikleri belli ve hangi seviyede hangi özelliği açabileceğinin alenen yazıyordu.

Fakat "skill" bekletme, bir yeteneğin diğerine göre daha aktif kullanılması ve yetenekler arası kombinasyonlar yaparak oyuncunun el çubukluğunu, yani profesyonelliliğinin devreye girmesi, D2'yi bambaşa bir yere taşıdı. Senaryosu ve o özel Blizzard demoları ile zaten oyuncuya makine karşısına kilitleyen seri, bir de online ortamlarda sürekli parti kurup "mephisto kesme" sistemine girince iyice tadından yenmez oldu. Daha World of Warcraft'ın sesi bile duyulmamışken, biz Diablo severler olarak Tal Rasha set yapmak için her gün onlarca, belki de yüzlerce kez aynı boss'lari "Nightmare" ve "Hell" zorluk seviyelerinde kesip duruyorduk...

İlk açıklama

Yıllar içerisindeki belki de binlerce oyun çıktı piyasaya ama D2 fanları her ne kadar bu oyunları oynasalar da D2'den hiçbir zaman uzak kalmadılar. (Halen kuruldu...) Hep yeni oyunun haberini beklediler, birçok asılış "çıkıyor" dedikodusuna maruz kaldılar ama olmadı... Ta ki 1 Ağustos 2008'de Blizzard'in Porte de Versailles Exposition Centre'da yaptığı parteye kadar. Paris'te yapılan bu etkinlikten birkaç hafta önce sızan Diablo III (D3) söylemleri sağır sultanın bile kulağına çalınmış ve herkes Blizzard'in açacağı yeni internet sitesi hakkında bir açıklama bekliyordu ki Blizzard büyük açıklamayı yaptı: "Açılanacak olan yeni internet sitemiz, tabii ki Diablo III için olacak."

Gelelim D3'e, değil mi sevgili okur? Artık onu çok daha iyi tanıyoruz ve çok daha yakından bakmamak için hiçbir sebep yok. Oyununu açtığımız anda seçebileceğimiz beş farklı sınıf olacak. Bunlardan ilkı Wizard. Kendisi, yaptığı büyülerle oyunun gidışmasını çok büyük çapta değiştirecek bir karakter olacak. Özellikle Slow Time özelliği beni şimdiden mest ettiği gibi, aynı zamanda oyun içerisinde ne denli bir dengesizlik yaratabileceğini de düşündürüyor. İkinci sınıfımız olan Witch Doctor, belki de yeni sınıflar arasında en çok beğenilen ve oyun piyasaya çıktığında en çok görülecek olan sınıf. Soul Harvest, gücü sayesinde fazlaıyla hayatı kalmayı başarabilecek bir sınıf. Pek ►



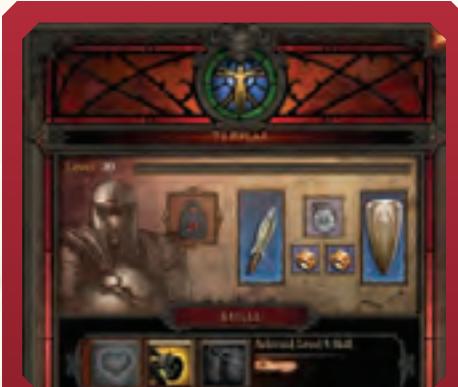
► tabii ki Mass Confusion da olmazsa olmazlar arasında bulunacak. Ekübe en son katılan ve belki de hakkında en çok olumsuz yorum yapılan sınıfı bir bakanım isterseniz: Demon Hunter. Blizzard'a neden böyle bir isim kullandıkları sorulduğunda, "Demon Hunter ismini Diablo'dan daha çok kullanmayı hak eden başka bir oyun olduğunu sanmıyorum." cevabı verildi. Demon Hunter, ikinci oyundaki Amazon karakterinin yerine mi yoksa eklentile gelen Assassin karakterinin yerine mi geliyor, henüz net bir şey söylemek yanlış olacaktır ama hızlı oyun yapısı ve atabildiği bombalar ile düşmanlarına en çok zarar veren sınıflar arasında. Benim favori özelligimse düşmanları resmen birbirine bağlayan Entangling Shot oldu. Seçim sırasındaki dördüncü sınıfımız olacak Barbarian ise sanıyorum ki birçok Diablo oyuncusunu yüzünü güldüren sınıflardan bir tanesi. Geldi mi, gelecek mi derken bir anda karşımızda bulduğumuz Barbarian için diyecek pek bir şey yok. Leap saldırısı zaten dilden dile dolaşan, en Diablo bilmeyen oyuncunun bile bildiği hareketleri olan Barbarian, ikinci oyundaki birçok özelligile yeni oyunda karşımıza olacak. Bütün barbar özelliklerine eklenecek olan Seismic Slam'sa bence en çok kullanacak özelliklerden bir tanesi olacak; demedi demeyin sonra... Listemizdeki son karaktere ilk Diablo'nun eklenti paketinde karşımıza çıkan Monk, ilk oyunda ne yazık ki çok fazla beğeni toplamayı başaramayan Monk, öyle görünüyor ki üçüncü oyunda çok daha farklı bir yol çizerek kendisine. İsmiyle tezat oluşturacak bir şekilde, yaptığı

saldırıların neredeyse hepsi Area of Effect olan Monk, ilk etapta Seven Sided Strike özelliğle dikkat çekiyor.

Karakterler ve Yancılar

Tam emin olamıyorum ama oyunlar için "yancı" kelimesini D2 çıkarmış olabilir mi diye düşünüyorum. Neyse, seriyi takip edenler olayı nereye bağlayacağımı çoktan anlamışlardır zaten; yancılarla... İlk olarak D2'de karşımıza çıkan yancılar, (Aslında companion'ın tam çevirisi "ayaktaş" ama ben yancı diyeceğim, çok seviyorum.) oyun içerisinde kullandıkları yetenekleriyle bize bir hayli yardımcı oluyordu. Aldıkları seviyelerle kendilerini geliştiren bu afacan kişiler, gittiğimiz her yeni köyde daha farklı kahramanlar olarak karşımıza çıkyordu. Mesela,

Yancılar ölmesin!



Bu konu üzerinde çok duruyorum zira oyun piyasaya çıktığında en çok konuşulan şey, otomatik olarak yancılar ve onların oyuna etkileri olacak. İkinci oyunda bu kişiler bir kere öldüğü zaman, ta o bölümün başındaki köye dönüp, bir de üzerine para verip kendilerini canlandırmak zorunda kaldıldık. Malum, kendileri çok da aklıselim NPC'ler olmadılarından dolayı olumsuz olarak ölmeyi başarabilen kimse lerdi. Bütün bu uğraşla Diablo III ile sone ererek; çünkü yeni oyunda bulunan yancılarımız artık ölmeyecek. Onun yerine ya "stun" olacak ya da oldukları yerde düşüp bayılacak. Şu anda bilindiği kadaryla 15 ila 20 saniye arası bir süreliğine oyun dışi kalacak olan yancılarımız, ya sürenin dolmasıyla kendilerine gelecek ya da bizim yardımımızla uyanacak. Yani artık "Nerede bu adam?" demeye gerek yok.





Act I'deki okçu kızlarımız yerine Act III'te daha çok büyüğün eyni yonelmiş yancılar satın alabiliyorduk ki aralarında buz gücü kullanmayı bilenler, elinden öpülesi kimselerdi. Bütün bunları neden mi anlatıyorum? Çünkü bu sistem D3'te de devam ediyor da ondan; hem de çok daha farklı ve özel bir şekilde.

Malum, Diablo'nun dünyası karanlık ve yalnız dolaşmayı istemeyeceğimiz kadar da tehlikeli. İşte bize bu konuda yardımcı olmak için üç farklı "follower" çoktan yola çıkmış durumda. D3'te seçebileceğimiz üç farklı yancı karakterimiz olacak. Bunlar Templar, Enchantress ve Scoundrel olarak çoktan oyundaki yerini aldı. D2'ye nazaran yeni yancılarımız çok daha özel ve bizimle hareket eden bündüler olacak. Kendilerinin yüzlerce satır konuşma diyalogu ve manuel olarak değiştirebileceğimiz onlara farklı savasma stili olacak. Ne yazık ki kendilerini direkt olarak kontrol edemeyeceğimiz yancılarımız, yine de oyuna büyük ölçüde etki edecek. İkinci oyuna göre fazlaıyla aktif bir rol oynayacak olan yancılarımız, birçok kritik noktada bize kritik bilgiler dahi verecek. Her bir yancının toplam 12 adet yetenek puanı bulunacak ve aynı anda dört farklı yeteneği aktif olarak kullanabilecek. Zırhlarıysa zamanla güçlenecek ve değişecek. Bu değişimse grafiksel olarak gözler önüne serilecek ki 2012 yılına yaklaştığımızı hesaplaşsak, artık zırh ve silah gibi değişimlerin adam akıllı karakterlerin üzerinde görülmemesi gibi bir seçenek zaten var olmamalı. Zırhtan ayrı olarak yüzüklerini, tılsım ve silah slotlarını da bizzat kendimiz doldurabileceğiz. Bütün bunların yanında bir adet de özel eşya slot'u bulunacak. Bu kısım için kullanılacak olan eşyalar, kendi karakterimiz tarafından bile kullanılamayan özel eşyalar olacak. Yancılarımızın en büyük özelliği, ayarlayabildiğimiz yetenekler sayesinde oyun içerisinde sanksi yanımızda beş ana sınıf karakterden bir tanesi varmışçasına oyuna devam edebilmemizi sağlamaları. İşin daha da ilginç yanı, D2'de kendilerini parıyla aldığımız yancılarımız, D3'te tamamen ücretsiz olacak. Bu durum da oyuncuya çok büyük bir özgürlük sağlayacak ve oyuncunun nerede, han-

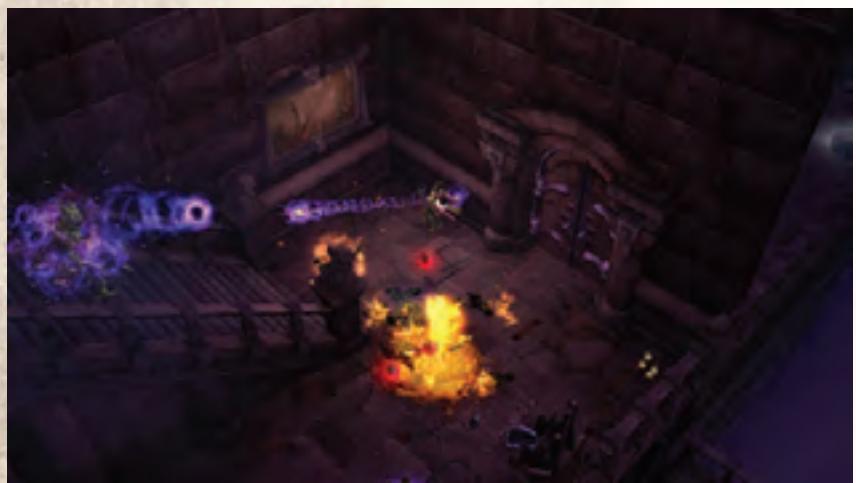


gi cins yancıya ihtiyacı olduğunu belirlemesine imkan tanyacak. Mesela Enchantress, bünyesinde barındırdığı birçok "debuff" sayesinde belli türde düşmanlara karşı avantaj sağlayacakken, Templar sınıfı dayanıklılığını arttıran ve sağlık büyüsü sağlayan yetenekler kullanarak tam bir tank olabilecek. Herkesin aklına takılan asıl soruya neden World of Warcraft'taki gibi bir "pet kontrol sistemi"nin olmadığıdır; aha buraya yazıyorum. Ben de aynı soru üzerinde düşünmüştüm uzunca bir süre ama Blizzard, yaptığı yapay zekaya o kadar çok güveniyor ki verdiği bütün röportajlarda konu hakkında hiçbir sorun yaşanmayacağına diley getirdi. Gerektiği zaman "heal" atan, gerektiği zaman yanınızda koşan bir yapay zekayı biz de pek tabii ki görmeyi heyecanla bekliyoruz.

Biraz daha oyuncu içi

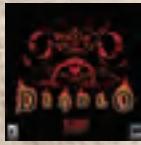
D2'den akıllarda kalan en büyük ve oyuncu stilini en çok değiştiren özelliklerden bir tanesi, şüphesiz ki eşyalarla ➤

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



bulunan soket özelliği idi. Şimdi bu özelliği bir kenara koyn. Neden mi? Çünkü soketlerin kralı D3 ile geliyor: Runestone. Evet, kendileri az önce okuduğunuz satırlarda abartıldığı kadar büyük bir etkiye sahip olacak oyun içerisinde. D3 içerisinde her karakterin 20'den fazla kendisine ait yeteneği olacak. Biz oyuncularsa aynı anda sadece yedi yeteneği aktif kullanıma alabileceğiz. Kimi zaman saldırır, kimi zamansa savunma amaçlı kullanacağımız yeteneklerimizi, Runestone'lar sayesinde bambaşka boyutlara taşıyabileceğiz. Alabaster, Crimson, Golden, Indigo ve Obsidian olarak beş ayrılmış olan Runestone'ların her biri, kullanıldığından halihazırda bulunan yeteneği geliştirecek ve farklı bir kullanım yolu meydana getirecek. Runestone'lar da tipik gem'lerde

Tarihçe



Diablo I

İlk oyunun piyasaya çıkıştı sessiz se derinden olmuştu. 1996 yılı itibarıyle bilgisayar oyuncularına "merhaba" diyen oyun, kendilerini bir daha asla bırakmadı. Döneminde Macintosh sahiplenme de yüzünü güldüren Diablo, özellikle karanlık dünyasıyla ve bol RPG ögesiyle bezendiğinden fazlasıyla beğenilmiş ve seride devam oyunu olan Hellfire eklenen paketi piyasaya sürülmüştü. Eklenen türde beraber seride yüzlerce yeni eşya ve yeni bir sınıf olan Monk da eklenmişti.



Diablo II

İlk oyunu er ya da geç öğrenen insanların artık neredeyse tapma boyutuna geldikleri seri için devam haberi alındığında herkes deliye dönmüştü. (Bir gram da abartmıyorum.) İlk oyuna nazaran çok daha hızlı bir oyun yapısına ve çok daha keskin sınıf ayrımına sahip olan Diablo II, hikayesini de ilk oyunun bittiği yerden devam ettiriyordu. Battle.net'in tekrarlanan anlam kazanmasını tek sebebi olan oyun için üretilen eklenen paketi Lord of Destruction da en az orijinal oyun kadar kaliteliydi.

Hikaye



Diablo şüphesiz ki hızlı oyun yapısının yanında, oyuncuya kendisine çeken senaryosuyla da gönüllerde taht kurmuş bir oyun. Oyunlarındaki birçok özelliğin yayınlanmış olduğu şu günlerde ben de size oyunun zaman çizelgesi hakkında yardımcı olmak istedim. Efendim, her şey 964 yılında, Azmodan ve Belial tarafından komuta edilen cehennemin aşağı seviye zebanilerin, Prime Evil olarak bilinen zebanilere karşı isyan etmesiyle başlıyor. Dark Exile olarak bilinen bu durum Diablo'yu, Mephisto'yu ve Baal'ı Burning Hell'den Sanctuary'ye gönderiyor. Durumun ciddiyetinin farkına varan baş melek Tyrael ise dünya üzerindeki kahramanlarını toplayıp Horadrim'i kuruyor. Kendilerine bahsettiğim "Soulstone" sayesinde bu üç büyük kötüyü yakalamayı kendilerine görev olarak veriyor. Zaman içerisinde, yanı Diablo II'yi ve eklenen paketini oynadığımız esnada üç büyük kötü yakalanan ve Soulstone'a hapsedilmiş oluyor. Aradan geçen zaman içerisinde cennet ve cehennem yeniden karışır ve anlamsız bir savaş başlar. Bütün bu olaylar olurken, her şeyin farkında varan tek bir kahraman kalmıştır: Deckard Cain. Tristram Katedralinin altını üstüne getiren Cain, sonunda gerçekle yüzleşiyor ve her dünyانın yeniden tehlike altında olduğunu öğreniyor...

olduğu gibi en güçsüzden, en güçlüye kadar giden bir yelpazede, kendi içerisinde ayrılacak ve pek tabii ki Runestone güçlendikçe yaratığı etki de güçlenecek. Kafası karışanlar için konuya birazcık daha açmak gereklirse Crimson kullanan bir Barbarian'ın Whirlwind yeteneği aynı zamanda etrafına taşlar ve alevler püskürterek çok daha geniş bir alana zarar verecekken, Indigo yeteneği her yanda uzanan hortumlar yollayacak. Yani bu sayede D3 oynayan bir oyuncu, resmen kendi yetenek düzenini kurabilecek ve oyunu kendi oyun yapısına göre oynayabilecek.

PvP'siz Diablo, kaymaksız ekmeğe kadayıfına benzer

İlk oyunda PvP adına pek bir şey yapılmadı, ben de katılıyorum ama ikinci oyunla birlikte gelen online savaşlar, gerçekten haddini aşmıştır. 56k modemlerle girilen savaşlardan hep kulağımızı kaybederek çıkış olmuştur. (Oynayanlar biliyor "kulak kaybetme" derdini.) Nitekim D3, ikinci oyunda bulunan PvP anlayışını bir adım daha ileriye taşıyor ve çok ama çok daha detaylı arena maçlarıyla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Öncelikle PvP alanları, birçok oyunda olduğu gibi bilindik haritaların mob'lardan arınmış versiyonları değil. Aksine, tamamen



Diablo III

İkinci oyun, ilk oyundan dört yıl sonra, yani 2000 yılında piyasaya çıkmıştı. Pek tabii ki Blizzard'in World of Warcraft gibi bir projesi olduğundan habersiz olan biz masum oyuncular, iştahla serinin üçüncü oyununu bekliyoruk. En nihayetinde kendisini bize gösteren Diablo için artik geri sayılmamıştır zira oyunun aktif beta testi 2011'in üçüncü çeyreğinde başlayacak. Tamamen yenilenmiş ve yılların verdiği hasrete bir son vermek istedigimiz Diablo II'ün kesin çıkış tarihiye halen gizemini koruyor. Hem daha sırada Heart of the Swarm var...



Eşya üretimi



Diablo serisi kendisinden fazlasıyla beklenen "craft" sistemi, sonunda üçüncü oyunuyla birlikte bizlere summaya karar verdi. Tamamen yeni olan craft sistemine ulaşmak içinse yapmamız gereken biz dizi görev bizeri bekliyor gibi. Bize eşya üretecek olan üç farklı sınıfta "artisan" bulunacak ve her birisi kendi içinde uzman olacak. Bunlardan ilki Blacksmith; kendisi isminden de anlaşılabilceği gibi

bolca zırh ve kılıç üretecek bir kimse. İkincisi daha çok iksirler, rune'lar ve charm'lar üzerine uzman olacak olan Mystic. Üçüncü ve sonuncu artisan'ımıza Jewelers olacak. Silahlarımıza takılı olan gem'lerimizi çıkarabileceğimiz ve düşük seviye gem'leri bir araya getirerek daha kaliteli gem'ler üretebilmemimize olanak tanıracak bir artisan kendisi.

Yukarıda da bahsettiğim üzere kendilerinin ilk olarak güvenini kazanmamız gerekecek. Devamında bizi takip eden bir yoldaстан farkları kalmayacak bu iş erbablarının. Artisan'lar oyun içerisinde bulduğumuz tarifler sayesinde ya da kendilerini seviye atlattığımız zaman üretim listelerine yeni ve farklı eşyalar ekleyebilecek. Bu eşyalar hiç de yabana atılacak gibi değil zira birçok set eşyası üretebileceğiz. Eşyalarımıza tamir edebileceğim gibi aynı zamanda da birçok eşyamız üzerinde yeni soket slot'u açabilecek. Yeni eşyalar için gerekecek olan ham maddelerse hem oyun içerisinde öldürdüğümüz düşmanlardan çıkacak, hem de D3 ile gelen "Salvaging" özelliği sayesinde eşyaları bir nevi kirarak ham maddeye dönüştürebileceğiz.

PvP için özel olarak tasarlanmış farklı rakamlardaki yüzey şekilleri ve korunaklar ile çevrili haritalardan oluşuyor.

PvP maçlarına girerken, normal oyunda sahip olduğumuz karakterler ve o zaman kadar toplamış olduğu bütün silahlar arasından bir seçim yapacağız. PvP alanlarında herhangi bir şekilde "drop" olmayacağı, en azından zırh ve silah drop'u olmayacağı şu ana kadar açıklanan bilgiler arasında yer alıyor. Burası daha çok şan şöhret için olacak ve bu konuda ne kadar iyi olduğumuzu gösteren puanlar toplamamıza yarayacak. Puanlamalısa genel olarak öldürülen düşman sayısı, tamamlanmış olan görev miktarı ve birçok diğer faktör göz önünde bulundurularak değerlendirilecektir. Her maça sonra alınan puanların, oyuncular için en önemli noktasıysa Battle.net üzerinden yapılacak olan bir sonraki maçlarında, kendi puanlarına denk bir rakiple eşleştirilmeleri olacak. Genel olarak 3v3 PvP sistemini kullanacak olan D3'te pek tabii 1v1

düellolar da fazlasıyla oynanacak PvP modları arasında olacaktır.

Sekiz olduk, bekliyoruz

D3 baştan sona yenilenmiş bir oyun. Grafik motorundan tutun da müziklerine kadar kendisini özel yapmayı şimdiden başardı. Oyunu yakinen takip eden bir bünhe olarsa gözüme en çok çarpanın atmosfer olduğunu dile getirmek istiyorum. Eğer üçüncü oyun, sadece ikinci oyundaki gibi bir kurguya ve yapıyı takip etseydi, şu anda çok daha farklı cümleler yazıyor olurdum. Nitekim yayınlanan videolardaki çevre detayları ve o garip, karamsar hava D3'ü onlara adım ileriye taşıymaya yetiyor. Geçen bunca yılın ardından Blizzard'dan her şeyi en güzeline, en mükemmelini umuyoruz ve ne diyoruz? "Blizzard'dan babam dahi çıksa oynarım!"

■ Ertuğrul Süngü



Blizzard Ziyareti

Dikkat! Diablo III, adından daha da tehlikeli geliyor. Olacakları şimdiden görür gibiyiz: Diablo oynamak için yerinden haftalarca kalkmayan LEVEL editörleri açlık komasına girdiler.

İlk kez 2008 yılında Fransa'da düzenlenen Blizzard Worldwide etkinliğinde duyurulan Diablo III'ün ön tanıtımı 26 Temmuz'da, yani dergiye baskiya yetişirmek üzere olduğumuz saatlerde Blizzard kampüsünde ve sınırlı sayıda basın mensubuna açık bir toplantıyla gerçekleştirildi. LEVEL olarak Türkiye'yi temsil için biz de oradaydık. Fotoğraf makinemizi kaptık, özel yapım Diablo klavyemizin tozunu aldı ve Blizzard kampüsüne doğru yola çıktı. Dünyanın en çok satan oyunlarına imza atmış sayılı oyun firmalarından biri olan Blizzard'in Kaliforniya / Irvine'daki ana ofisi, Türkiye'deki birçok yeni üniversitesi kışkırdıracak ölçüde bir yerleskeye sahip. Girişteki dev Blizzard Entertainment logosunun altındaki silahlı korumayı ve demir kapıyı aşip 10 kişilik bir basın grubu olarak oraya buraya sallardıktı. Yerleşkenin ortasındaki dev

Orc heykeli, Japon turistler gibi bizi kendine doğru çekti ve tekrar bir araya toplandık. Her biri birer üniversite binası büyülüüğündeki üç katlı üç binanın ortasındaki üç büyük metrelik devasa bir Orc heykeli yer alıyordu. Kurdun üzerindeki Orc heykeli, The Lord of the Rings'in görsel efektlerini hazırlayan Weta Workshop adlı Yeni Zelandalı firma tarafından tasarlanmıştır. Heykel iki parça halinde Çin'de üretilmiş ve gemiyle ABD'ye ulaştırılmış. Bir an dev heykeli Kadıköy'deki boğa heykelinin yerinde hayal ettim. Ortamda yaratıcı atmosfer, kaykayla dolanan ya da çimlere yayılmış kedi köpeklerini gezdiren çalışanlar görülmeye değerdi.

Kim korkar iskelet kraldan!

2000 yılında Diablo II'yi se sadece bir yıl ardından 2001'de yayınlanan Diablo II: Lord of Destruction'ı oynadığımız günlerin üzerinden tam 10 yıl geçti. Ve beklediğimiz gün geldi. Oyunlarda kullanılan karakterlerin ilk çizimlerinin gösterildiği kısa müze turundan sonra burada olmamızın asıl sebebi olan Diablo III'ün gösteriminin yapılacak sinema salonuna geçti. Serinin üçüncü bölümünü, oyunun geliştirici takımından Jay Wilson, Leonard Boyarsky, Christian Lichtenre ve Russell Brower sundu. Bu noktadan sonra görüntü almamıza ne yazık ki izin verilmedi.

Yeni karakterler

Yeni bölümde beş farklı karakterden birini ve karakterin cinsiyetini seçerek başlıyoruz. Önceki böümlerden hatırlayacağınız karakterlere yeni özellikler eklenmiştir. Paladin'ın ve Necromancer'ın yerini yine benzer özellikte iki yeni karakter almış. Her karakterin kendine özgü ve level artışıyla kontrol edilen kabiliyetleri ve kullanabileceğini özel nesneleri bulunuyor. Bu arada merak edenler için söylemem gerekmeyelim; oyun içerisinde nesneler önem ve kalite sırasında göre az bulunan (Rare), klasik (Legendary) ve geri dönüştürülmüş (Crafted) olmak üzere üç farklı kategoriye ayrılmıyor. Tüm kabiliyetler Runestone olarak adlandırılan taşlarla modifiye edilebiliyor. Kisacısı aynı cinste





ve level'da olsa da iki farklı karakterin, oyuncunun yaptığı değişiklikler sayesinden birbirinden üstün olması mümkün.

Barbarian

Diablo serisinin önceki bölümlerinden hatırladığımız iri yarı ve fiziksel özellikleri oldukça gelişmiş insanımsı bir karakter. Barbarlar gerçek dövüşüler ve kalabalık bir düşman grubuna fırtına gibi girip iskelet düşmanlarını kemiklerini parçalayabiliyor.



Barbarian karakterimiz, oyun içinde kazandığımız bazı kabiliyetleri kullanmak için Fury kaynağını kullanıyor. Oyunca Fury gücümüz sıfırda başlıyor ve dövüşlerde verdigimiz hasarlar karşılığı Fury gücümüzü arttırıyoruz.

Kabiliyetleri -level sırasıyla- Bash, Ground Stomp, Hammer of the Ancients, Battle Rage, Ignore Pain, Cleave, Leap Attack, Weapon Throw, Rend, Threatening Shout, Frenzy, Revenge, War Cry, Furious Charge, Seismic Slam, Overpower, Ancient Spear, Whirlwind, Sprint, Earthquake, Call of the Ancients ve Wrath of the Berserker.

Demon Hunter

Demon Hunter, silah kullanımı ile akrobatic kabiliyetleri bir araya getirerek cehennemin güçleriyle daha taktiksel bir biçimde mücadele ediyor. Kızın okları ve yerlestirdiği tuzaklarla düşmanlarını uzaktan yaralar-ken, Smoke Screen ile ortaklı sise boğup saldırının ortasından kendini çekip alabiliyor.



Ekranın sağ yanında yer alan kaynak kütresinin iki farklı renge ayrıldığı gözümüzden kaçmadı. Demon Hunter karakteri, oyun içerisinde Hatred ve Discipline olarak ayrılan iki kaynağı bulunan tek karakter. Bu özellik halen geliştirme aşamasında ve karakterin yönetimini diğer karakterlerden çok daha farklı ve karmaşık kılıyor. Oyun içerisinde iki kaynak arasında geçiş yaparak tuzaklar kurmak için Discipline, oklu



saldırılar için Hatred kullanıyor.

Kabiliyetler -level sırasıyla- Caltrops, Hungering Arrows, Entangling Shot, Evasive Fire, Fan of Knives, Bola Shot, Vault, Grenades, Market for Death, Chakram, Impale, Smoke Screen, Spike Trap, Companion, Elemental Arrow, Shadow Power, Multishot, Sentry, Cluster Arrow, Rapid Fire, Preparation and Strafe, Rain of Arrows.

Monk

Monk karakteri şeytanları alt etmesi için manastır tarafında gönderildi. Tanrıların yol koruması altındaki keşif, tanrısal gücünü enerjiye dönüştürerek şeytanlar dövüşüyor. Aynı zamanda Aura oluşturmak için sihir kullanıyor ve sadece kendini değil, beraberinde savaştığı karakterleri de koruyabiliyor. Keşif aynı zamanda yakın dövüş için yumruklarını da kullanabilen bir karakter.



Monk karakterimiz, oyun içinde kazandığımız kabiliyetleri kullanmak için Spirit kaynağını kullanıyor. Spirit gücü, düşmana verilen hasarla artırıyor. Diğer karakterlerin kaynaklarından farklı olarak Spirit, oyundaki tek statik kaynak, yani durduğunuz yerde artmıyor.

Kabiliyetler -level sırasıyla- Blinding Flash, Fists of Thunder, Breath of Heaven, Lashing Tail Kick, Mantra of Healing, Deadly Reach, Dashing Strike, Lethal Decoy, Crippling Wave, Mantra of Retribution, Inner Sanctuary, Exploding Palm, Mantra of Evasion, Tempest Rush, Sweeping Wind, Serenity, Way of the Hundred Fists, Mantra of Conviction, Seven Sided Strike, Mystic Alley ve Wave of Light.

Witch Doctor

Bu karakter tam anlamıyla bir büyülü dövüşüsü ve oyundaki en karanlık karakter. Oyunun ilerleyen aşamalarında insanları ve öbür dünyadan gelen bedenleri kontrol altına alma kabiliyetine sahip. Aynı zamanda pet bulundurabilen tek karakter. Büyü yaparak geçici ya da kalıcı olabilen farklı yan karakterler oluşturabiliyor, toz ve iksirleri kullanarak şeytanlarla baş edebiliyor.



Diablo III' te mana kullanan tek karakter Witch Doctor. Mana kullanımı Diablo II'den hatırlayacağınız olduğunuz biçimde gerçekleştiriliyor.

Kabiliyetler -level sırasıyla- Poison Dart, Summon Zombie Dogs, Plaque of Foods, Grasp of the Dead, Haunt, Zombie Charger, Hex, Corpse Spiders, Horify, Firebats, Firebomb, Spirt ►



- ▶ Walk, Soul Harvest, Sacrifice, Gargantuan, Locust Swarm, Spirit Barrage, Acid Cloud, Mass Confusion, Big Bad Voodoo, Wall of Zombies ve Fetish Army.

Wizard

Wizard, eğitimini en iyi okullarda tamamlamış çok güçlü bir büyüğündür. Witch Doctor gibi karanlık etkileri olan iksirler yerine Hydra ve Meteor gibi büyüler yapmayı tercih ediyor. Wizard zamanı yavaşlatılabilme ve mekanlar arasında geçiş kapıları açma yeteneğine sahip. Electrocute yeteneğiyle düşmanlarına elektrik vererek hasar verebiliyor.



Wizard'ın kullandığı tek kaynak Arcane Power. Oyuna Arcane Power'ınız en üst seviyede başlıyorsunuz. Büyücü kabiliyetlerinizi kullandığınızda azalan Arcane gücünüzü yerine getirmek düşmanlarınıza saldırabilir ya da Diablo III'te yeni bir nesne olarak tanıtılan Health Globe'ları kullanabilirsiniz.

Kabiliyetler -level sırasıyla- Forest Nova, Magic Missile, Ice Armor, Shock Pulse, Wave of Force, Spectral Blade, Electrocute, Magic Weapon, Arcane Orb, Diamond Skin, Energy Twister, Disintegrate, Storm Armor, Explosive Blast, Mirror Image, Slow Time, Teleport, Hydra, Ray of Forest, Energy Armor, Arcane Torrent, Meteor, Blizzard, Familiar Archon.

Biraz da para kazanalım

Diablo III ile duyurulan en yeni servislerden birisi Auction House, yani açık artırma evi. Blizzard, Çinli altın çiftçileri olarak adlandırılan ve ülkemizde de büyük bir pazar olduğu tahmin

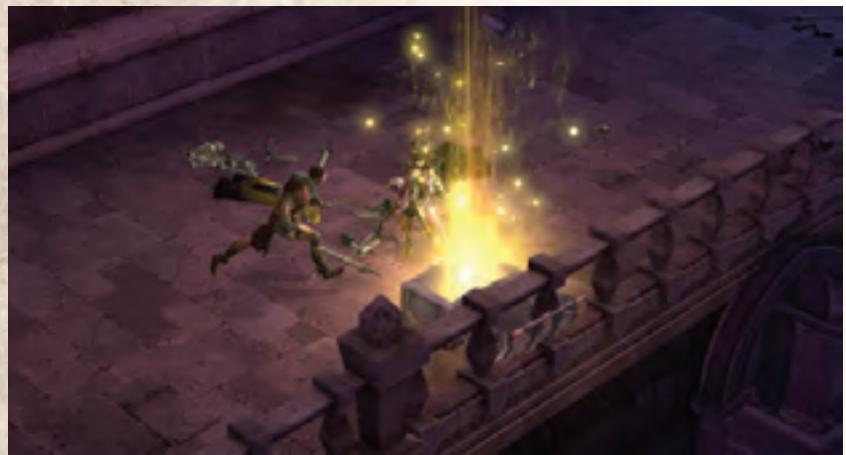
edilen nesne satıcılarından o kadar etkilendi ki çareyi bu işi yasallaştırmak bulmuş. Artık oyun içerisinde kazandığınız nesneleri ister gerçek para, isterse oyun içerisinde kullanılan altınlar karşılığı -ayrı bir dükkan üzerinden- satabileceksiniz. Bunun için tek yapmanız gereken, değerli olduğuna inandığınız nesneyi açık artırmaya çıkarmak. Blizzard, açık artırmadaki nesnelere ve fiyatlara kesinlikle herhangi bir müdahalede bulunmayacağını ve firma tarafından nesne satışı olmayacağıını söyledi. Yani Auction House, tamamen kullanıcıların fiyatları belirleyeceği, güvenli bir ortam olacak. Tüm oyuncuların buraya hücum edip açık artırmanın ve oyunun tadını kaçırmamaları için sonda miktarı belirsiz bir hizmet bedeli uygulanacağı söylendi. Nesne satmak isteyen oyuncular, nesneleri listelemek için eBay'dekine benzer bir listeleme ücreti ve aynı zamanda nesne satıldığında da bir satış ücreti ödeyecekler. Ancak bu ücretler, nesnenin satış bedelinden bağımsız olarak sabit olarak uygulanacak. Aynı zamanda ücret ödemeden bu hizmeti denemek isteyen amatör satıcılar için de haftalık olarak belirli sayıda nesneyi ücretsiz olarak listeleme imkanı sunulacak. Kazanılan para Blizzard dükkanında kullanılabilecek ya da sonda adı açıklanmayan bir üçüncü firma aracılığıyla oyuncunun hesabına aktırılabilecek.

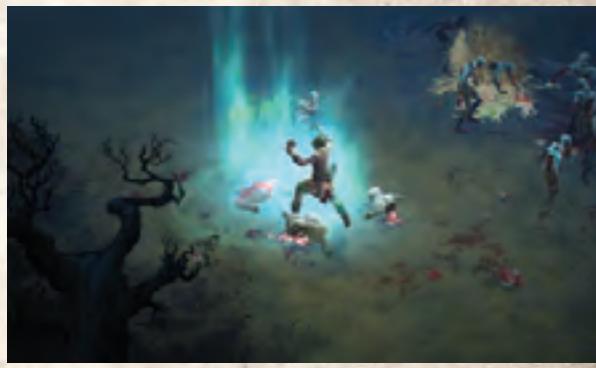
Blizzard, Auction House servisi konusunda oldukça heyecanlı ve bu yeni servise oyun için bir gelir kapısı değil, oyuncular için daha önce güvensiz kaynaklar tarafından sağlanan servislerin yasallaştırılması gözüyle bakıyor. Talep geldiği takdirde ileride karakterlerin de Auction House'da satılmasının mümkün olabileceği söylendi.

Battle.net

İster inanın, ister inanmayın, Battle.net aslında ilk kez Diablo II için geliştirilip kullanıma açılmıştı. O günlerde internet, günümüzdeki kadar yaygın olmadılarından pekraiget gördüğü söylenemez. Diablo III, Battle.net'ten çok daha fazla yararlanmayı hedefliyor. Oyunu tek başına da oynasanız, internete bağlı olmanız ve Battle.net'e kayıt yaptırmanız gerekiyor. Bu sayede Blizzard sunucuları, karakterinizi sürekli kendi üzerindeki kayıtlarla karşılaşırarak hile yapılmasını önleyebilir. Bir diğer yenilikse farklı oyuncular arası mesajlaşma; yani Battle.net'te önceden StarCraft ya da WoW üzerinde edindiğiniz arkadaşlarınızla sürekli iletişim içinde olmanız ve mesajlaşabilmeniz mümkün.

■ Murat Karşılıoğlu





RÖPORTAJ

Murat Karslioğlu: Karakter tasarımlarının ne kadar özgün olduğunu düşünüyorsunuz?

Christian Lichtner: Çok zor bir soru; çünkü karakter tasarımları için çok fazla sayıda sanatçıyla çalışıyoruz. Karakterler ilk günden bu yana çok büyük değişimlerden geçti. Gruba ilk katıldığım gün karakterlerin ana hatları neyse bugünde değişen bir şey yok ama gerek karakter kabiliyetleri, gerekse bugünkü çizimleri olsun, her hafta toplantılarımızda yeni bir değişiklik, hatta büyük değişiklikler gördüğümüz oldu.

MK: Geçmişteki karakterlerden bazıları neden yeni oyun için duyurulmadı?

CL: Necromancer'in yerini alan Witch Doctor, çok daha net hatlara sahip bir karakter. Aynı şekilde Paladin de Barbarian'a çok yakın. Karakter tasarımlarına ve karakterlerin ana hatlarını belirlemeye başladığımızda ortaya çıkan beklenmelerde Necromancer'i ve Paladin'ı göremedik, dolayısıyla bu iki karakteri değiştirmekense yeni iki karakter yaratmak bizim için daha doğruyu.

MK: WoW'da kullanılan Legendary Item sistemi Diablo III'ye de kullanılacak mı? Bu nesnelerin

"drop rating"ı Diablo II'deki gibi daha mı sık yoksa WoW'daki gibi daha mı seyrek olacak?

Jay Wilson: Diablo'da drop rating tamamen özgün bir biçimde programlandı. WoW ile yakından uzaktan bir benzerlik göremeyeceksiniz. Diablo'da nesneler tamamen rastlantısal olarak karşınıza çıkacak. Tabii ki bölüm sonu karakterinden Rare Item çıkma olasılığı daha yüksek ama hangi nesnenin ne zaman ve hangi karakterden çıkacağına bir garantis yok.

MK: PvP sistemi ve karakterler arası dengeler ne durumda?

Russell Brower: Şu anda halen çalışıyoruz ama eğer eşleştirmeden bahsetmek gerekirse eşleştirme aralıkları henüz kesinleşmiş değil.

MK: Oyunun geneli açık alanda mı yoksa kapalı alanlarda mı geçecek?

RB: Tamamen kapalı alanda geçecek ama klostrofobik bir etki olmamasını, oyun içerisinde kullandığımız 3D motoruyla sağlıyoruz. Fark edecek sizin ki oyun, önceki bölgelerdeki gibi 2D değil, 2D etkisi olan ancak arka planda

3D çalışan ve oldukça gerçekçi görsellerle süslü bir oyun.

MK: Craft sistemi sayesinde yaratabileceğiniz eşyalar ne kadar kaliteli olacak? Oyun içerisindeki drop'lardan daha iyi olma ihtimalleri var mı?

Leonard Boyarsky: Hayır yok; oyunda sırasıyla en değerli ve kaliteli item'lar Rare, ardından Legendary ve son olarak da Crafted geliyor. Hardcore bir karakterin oyunu çok daha uzun süreler oynamasının karşılığı olarak, oyunda karşılaşıldığı Rare Item'larla daha güçlü olabilmesini istiyoruz. Tabii ki Hardcore karakterler de Crafted Item'lar kullanacak ama Rare Item'lar kadar kuvvetli olmayacak.

MK: Rune çeşitliliği Diablo II ile kıyaslandığında ne durumda?

LB: Rune çeşitliliği şu anki haliyle bile çok daha üstün ve halen geliştirmeye devam ediyoruz.

MK: Level sisteminin üst sınır nedir?

LB: Şu an için 29. level'dayız ama bir şey söylemek için çok erken.



PCnet Ağustos sayısı

PCnet Ağustos sayısıyla İspanyolca eğitim seti ve özel kutusunda Trapped Dead oyunu hediye!

TARAYICI OYUNLARI DDR3 RAM REHBERİ
Web tarayıcısında oynayabileceğiniz MMORPG'ler
Sınırlı tüketicilerin satın alımına gerek yok!

PC net
bilgisayar ve internet dergisi

Ağustos 2011 Sayı: 142 Yıllık 14 Sayfa: 7,99 TL www.pcnet.com.tr

TABLET DEVRİMİ

Bilgisayarların geleceği olarak görülen tabletler, herkesin ya dilinde ya da elinde. Devrim başlıdı. Siz hazır mısınız?

30 TABLETİN DETAYLARI

18,5 İNÇ LED MONİTÖRLER

Uygun fiyatlı LED aydınlatmalı monitörleri test merkezimizde değerlendirdik

DÜNYAYI DEĞİŞİREN 50 TEKNOLOJİ

Eğlence dünyasından iş hayatına kadar her şeyi değiştiren teknolojiler

MÖDERN WEB TARAYICILARI

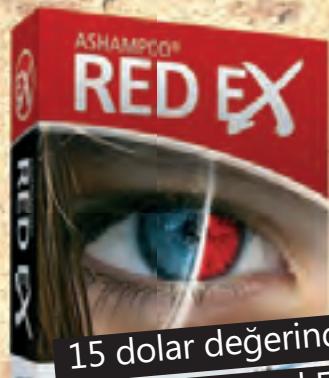
Internet Explorer, Firefox ve Google Chrome

SAVUNMANIN ALTIN KURALLARI

Dijital Dergi Aboneligi İdezi
www.eMecmuu.com



70 TL değerinde
Learn to Speak Spanish
Deluxe 10



15 dolar değerinde
Ashampoo Red Ex

inceleme

Gelin, gelin, size bir sırveteyim

Oyun sektörü milyonlarca Dolar parayı dev yapımlara akitadursun, şu küçük ve "çitir çerez" diye tabir ettiğimiz oyunlar aldı başını yürüdü. İşin güzel yanı, her iki oyun konseptini oynayanların birbirlerini baltalamamaları. Bilakis kendi arasında sinerji oluşturarak daha büyük kitleleri oyun dünyasının içine çekiyor. Bundan 20 yıl evvel PC'nin yanından bile geçmek istemeyen büyük kaneleri şimdilerde Facebook'ta domates ekerken görmeye alıştık. Peki sırada ne var? Oyun sektörü baş döndürücü bir hızla büyümeye devam ederken eski oyuncular ya da namı diğer yaşı kurtlar, bu gelişmeyi nasıl değerlendirdi? Zamane

oyunlarına ayak uydurmaya mı çalışıyorlar? Kendini bir online oyunun sonsuz evrenine mi bırakıyorlar? Yoksa toptan oyunlara küşüp kendini tavlaya veya okeye mi veriyorlar? Oyun sektöründe ne olursa olsun, bazı şeyler değişmez. Bir FIFA, bir GTA, bir Need for Speed asla eskimeyecek ve ilelebet prestijini koruyacaktır. Saat dendiginde Rolex, otomobil dendiginde Ferrari ne anlama geliyorsa oyun dendiginde de bu tür oyunlar sektörde her dam lokomotif olmaya devam edecektir.



Call of Juarez: The Cartel

N'aptın be oğlum?
Kovboyculuk oynuyorduk
ne güzel!

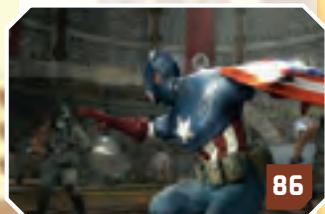
88



84

Harry Potter 7: Part 2

At, avrat, asa! Olmadı, değil mi?
Silah yerine asanın abartılarak
kullanıldığı nur topu gibi bir
oyunuuz oldu.



86

Captain America: Super Soldier

Süper kahraman oyunlarına bir
yenisi daha eklandı. Iron Man'ın
oyunu var, Hulk'ın oyunu var,
Batman'ın oyunu var. Captain
America'nın başı kel mi?



96

Green Lantern: RotM

Yeşil adamlar, kırmızı robotlara karşı!
Savunul robotlar!

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağı-
lıyorsak iyunun hakkını da öyle
veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

İncelenen tüm PC oyunlarının
sistem gerekliliklerini Dona-
nim bölümünde, Teknik Servis
sayfalarında bulabilirsiniz.



Yapım EA Games
Dağıtım Electronic Arts
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web harrypotter.ea.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Ateş Etme Yöntemi

Değnek ile ateş ederken sürekli basılı tutmanız gereklidir. Çünkü her atışınızda nişangahınız genişledikçe isabet oranınız azalır. Örneğin Stupefy ile çok uzaktaki rakipleri sabırla yavaş yavaş ateş ederek öldürürsünüz. Ateş ederken duruma göre büyütüp küçültmek de önemlidir.

Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2

Bir başka film oyunu daha, kitap demiyorum dikkatinizi çekerse

Sımdı baştan eteşimdeki taşları döküp, dürüstçe konuşayım. Ben büyük bir Harry Potter hayranı değilim. Dolayısı ile Harry'i bir kenara bırakıp Deathly Hallows Part 2'yi daha çok oyun açısından iyi midir, kötü müdür, eğlendirir mi yönleriyle açıklayacağım. Hayranları zaten ben ne desem bu oyunu alır birkaç defa bitirip hatır eder eminim. Önemli olan Harry hayranı olmayan kitleyi önceden uyarmak (bak ufak ufak dokundurmaya başladım). Ha gerçi seriyi okuyan arkadaşlarımıza bir iki şey sorduktan sonra suratlarının nasıl buluştuğunu gördüm. O yüzden çok ağır hayranları bile oyundan hayal kırıklığı yaşayabilir.

Bütün oyun tek celsede açıklamam gerekirse "Saklan, fare ile nişan al, gelen düşmanlara civ civ ciuuuuuv diye ateş et," der sonra "Hadi görüşürüz," diyip yazılı bitirmem gereklidir.

Ama sanırsam bu Şefik'in hiç de hoşuna gitmez ve Marmaris'e kadar gelip bana yazıyı zorla yazdırabilir. O yüzden devam edelim. Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2 çok basit bir üçüncü şahıs ateş etmece oyunu. Siper alıp durmadan öünüze akın akın gelen düşmanları öldürüyorsunuz. Biraz sıkışırsanız etrafa güzelce saklanmanız için serpilmiş siperlere sırtınızı verip, canınızı dolduruyor sonra haldir haldir o minik tahta değneğinizden etrafa en usta yıkım büyüğüsüne taş çıkartacak şekilde ateş püskürüyorsunuz. Şimdi seriyi bilmeyen biri olarak "Bumudur Harry Potter?" diyebilirim. Çünkü bir büyüğünden beklediğim bütün o gizem yerine hunharca bir barbarlık gördüm bu oyunda. Hey ben bunu bir yerden hatırlıyorum, Gears of War'un ya da Red Faction'un büyülü sopa ile oynanan hali! Size güzelişim oyunun, kitabın ve hatta filmin özünden koparılıp nasıl anlaysam bir ateş etmece soyartılığı haline getirildiğini anlatayım. Mesela Expelliarmus büyüsü normalde rakibin elindeki değneği bırakmasına yarıyor ama oyunda Protego kalkanını kırmaya yarıyor. Impedimenta kitaptta felç eden bir büyümüz ama oyunda güdümlü sihir topu haline gelmiş. Peki bu oyunu kim, hangi amaçla yaptı? Hayranlarına sinir krizi geçirtmek isteyen Harry düşmanı yapımcılar mı?

Tabii ki oyun bu kadar basit değil. Ron ve Hermione ile karşınıza çıkan adamları siper alıp sınırlı minik değneğiniz/sopaciğiniz/ kürdanızın alt ederken zaman zaman kilitli kapilar yolunuzu tikayacak. Hermione bir büyü ile kapılan açarken bitmek bilmeyen düşman sürüsü bir yerlerden gene çıkış saldıryıyor, Hermione'yi kapıya açana kadar koruyoruz. Çok ilginç



Alternatif

Green Lantern: Rise of the Manhunters (7,6)
LEGO Harry Potter : Years 1-4 (-)
TRON: Evolution (7,1)



değil mi? Oyunun başındaki bankanın kapılarını iki saniyede açan Hermione, basit bir bahçe çitiyle beş dakika uğraşmak zorunda kalabiliyor. Ateş etmek dışında yaptığımız şeyler ara ara, çok kısa ve basit şekilde karşımıza çıkıyor. Ejderhanın alevinden sakın, arkadaşlarını koru, Sırlar Odası'ndan geç gibi şeyler... Ama bunlar oyunun vurmamacı bölüm ile kıyaslandığında toplam on dakikayı ancak doldurur.

Oyun boyunca birçok farklı karakteri, takım arkadaşlarınızdan, öğretmenlerinize kadar yönetme fırsatı bulacaksınız ama onların da değişik bir şeyler yapmalarını beklemeyin. Aman öğretmeni yönetiyorum şimdi herkesi tavuğa çevireceğim gibi hayalleriniz olmasın. Ellerinde tahtacıkları onlar da aynı büyülerini atıp duruyorlar. Buna benzer bölgümler içinde en çok Hermione, Hogwarts'ın yıkıntıları arasında başka bir büyüğün ile (ismi Grey'li bir şeydi) savaşırken sıkıldım. Sürekli ateş et, saklan, ateş et çileden çıkış mama yetti. Değneğin ise hangi akla hizmet makinelii tüfek gibi kullanıldığını anlamadım. Seri ateş ediyor, gündümlü ateş ediyor, normal ateş ediyor (Stupefy diye bir şey), ağır ateş ediyor, keskin nişancı gibi tek atabiliyor vs vs. Yeri geldiğinde Protego'yu açıp etrafınızı bir kalkanla çevirek korunabiliyorsunuz. Fakat büyüğü dediniz mi işinleştirmesini, görünmez olmasını, eşyaları hareket ettirmesini ne bileyim yeri geldiğinde uçmasını beklerim. Ama hayır Hogwarts Komando Birliği'ne hoş geldiniz!

Olumlu yan yok mu derseniz grafikleri fena değil derim. Ama böylesine önemli bir ismin oyununun en azından arka kapağa bakarak oyun alan insanların gözünü boyaması için grafiklerinin iyi olması gerekiyor zaten. Atmosfer fena değil. Hogwarts'ı birkaç film ve resimden görmüş biri bile okulun yerle bir edilişine üzülür. Karakter kaplamaları, asılları ile benzerlikleri ve yüz mimikleri fena değil, Hermione ile özellikle uğraşmışlar gibi duruyor.

Oyunda pek de gizli yerlerde durmayan gizliymiş gibi yapan parlayan gizli eşyaları toplayabiliyorsunuz. Böylece diğer karakter-



ler hakkında bilgi vs gibi şeyler açlıyor. Tek kişilik oyunda bazı çatışma noktalarındaki parlayan topları alırsanız o bölüm üzerrine dalga dalga gelen düşmanlara karşı kendinizi sınamak için arkadaşlarınızla çöktü oyuncu halinde deneme imkanına erişiyor ve hep beraber sinir olup, çileden çıkyorsunuz.

Harry Potter'i takdir edin ya da etmeyin geniş bir hayal dünyasına, milyonlarca hayrana sahip ilginç bir evrene sahip. Sırf bu isim para basıyor diye Harry'nin kafası olan yastıkların ve Hermione'li boxer'ların yanında bir de oyununu yapıp hayranlarını iyice yolahım, cebimizi dolduralım mantığını doğru bulmuyorum. Hangi malı alırsanız alın cebinizden çikan parayı hak etmeli. Bu oyun ne hayranlarını ne de oyundan biraz anlayın oyun severisiniz tatmin eder. Üçüncü şahıs ateş etmeli oyunculara hastalık derecesinde bağımlı iseniz tamam oynayın derim bunların dışında vereceğiniz hiçbir kuruşa değmez. Aksine bu oyunu oynamanız için size para ödemezler (örneğin ben). ■ Nurettin Tan

Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2

- + Grafikleri fena değil, Harry evreni biraz kurtarıyor. Verdiğim puan zaten Harry'nin yuvarlak gözlüklerinin hatırlatıcı için
- Müthiş şekilde kendini tekrarlaması, oyun baygınlık geçiriyor. Zerre kadar derine inilmemiş, özenilmemiş

2,0



Arkada ne değnekmiş bu da. Açılan kurtulmuyor elinde. Marifet değnekte zaten büyülerde değil.



CAPTAIN AMERICA
Yapım Next Level Games
Dağıtım Sega
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.captainamericagame.com

Captain America: Super Soldier

Dergiye süper kahramanlar bastı!

Haydi hep beraber Amerikan milli marşını söylüyoruz... Anlı şanlısan sen Amerika, manyaksın sen Amerika, kesseler acımaş seni Amerika! Nasıl iki saniyede yazdan soğuttum siz de değil mi? İşte süper kahramanlar aleminde Kaptan Amerika'nın üzerinde yarattığı etki de bu. Empati kurasisiniz diye böyle bir giriş yaptım. Gerçi farkında olmasak bile çoğu kahraman Amerikan bayrağı gibi salınıyor, Örümcek Adam, Süpermen, Wonder Woman aklıma ilk gelenler. Neyse gördüğünüz üzere oyunumuzun kahramanı Kaptan Amerika, kendisi her ne kadar iki ayaklı bir bayrak gibi yüreşe de oyununa tarafsız gözle baklığında gayet güzel olduğunu itiraf etmemeliyim. Filmini izlemediim, izler miyim bilmiyorum ama bildiğim kadaryla tamamen filmi ile alaklı bir oyun. Filmini izlemediğimden neler olacağına bilmeyerek oynamadım, o yüzden oyun daha bir zevkli geldi.

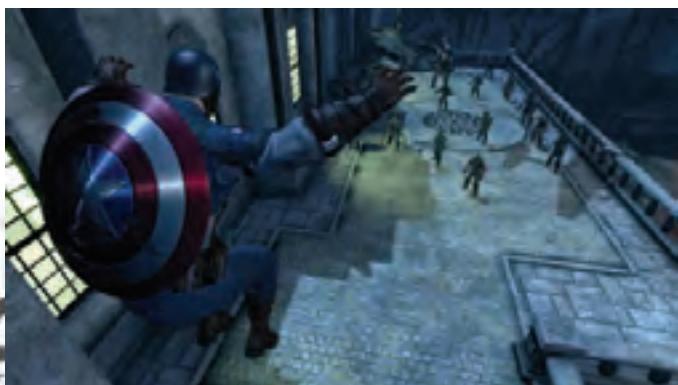
Açıkçası oyunu Xbox 360'a takarken iki büyük önyargı karışımı çatmama neden olmuştu. Birincisi bu bir film oyunuydu ve film oyunları genellikle iyi olmaz gibi mihlânmış genel kural vardı. İkincisi bu üçüncü şahıs bir vur/kır parçala oyunuydu ki bu türün Tanrısı God of War'u

Oyundaki Yumurtalar

Sırf şu kadar topla ve achievement'i kap mantığı ile konulmuş birçok seramik yumurta var ortalıkta saçılan. Kaptan Amerika da gördüğü yerde bunları topluyor. Yumurta yerine daha mantıklı bir şey bulunamaz mıydı diye düşünenler.

bile belli bir noktadan sonra sıkılarak oynadığımdan (kendini tekrarlamasından dolayı) Captain America'yi sevmeyeceğimden emindim. Ne oldu? Asla "asla" denmeyeceğini bir kez daha tecrübe ettim çünkü oyunu baya beğendim. Beğenmemin en büyük nedeni kuşkusuz Kaptan Amerika'nın akıp giden dövüş hareketleri. Kullanabileceğiniz o kadar çok yetenek ve yapabileceğiniz onca dövüş hareketi var ki şaşırırsınız. Sanırım yapımcı bunun ilerlemeli bir dövüş oyunu olduğu özünü kavramış ve doğru noktaya odaklanarak oyun zevkini gerçekten artıran dövüş stil ile Kaptan Amerika'yı dokumuş.

Kaptan Amerika A.B.D deneylerinin ürünü bir süper asker olduğundan dayanıklılığı ve insanüstü gücü ile siz şaşırtmasın. Zaten bunlar dışında pek bir esprisi de yok, kahraman gibi görünmeyen bir kahraman. En yakın arkadaşı ve tehlikeli silahı ise kalkanı. Oyun boyunca çok işimize yarayacak bu kalkan oyunun asıl süper kahramanı diyebilirim. Kaptanın yaptığı hareketlere söyle bir bakalım. Öncelikle dizi dizi yumruk ve tekme atıyor. Bitirme hareketleri esnasında animasyon yavaşlıyor ve bu da göze hitap ediyor. Yere düşürüdüğü adamların üzerine çakar işlerini bitirebiliyor. Askerlerin üzerinden destek alarak arkalarına atlayabiliyor ki eğer bunu





Alternatif
God of War III (9,5)
Green Lantern: RotM (7,6)
Thor: God of Thunder (3,3)

ila kırmızı arasındaki aralığı yakalarsak ki buna oyunda "Perfect Timing" deniyor gelen kurşunu ateş eden adama kalkanla sektirebiliyoruz. Kalkanı düşmanlara istediğimiz gibi savurabiliyoruz eğer Kapitanın güçlerini geliştirirseniz aynı anda beş kişiye çarpacak şekilde de fırlatabiliyoruz. Ayrıca kalkan ile çevrenizdeki bazı objeleri vurabilirsiniz. Misal kilitli bir merdiveni bununla vurup aşağı yanına indirebilirisiniz.

Bunların yanında oyun boyunca bazı büyük abilerle de dövüseceğiz. Ben oyunu normal zorluk derecesinde oynamadım. Beşinci bölümün sonunda gelen Von Strucker ile ikinci karşılaşmamızda bir saatten fazla deneme yaptıktan sonra ancak başarılı olabildim. Patron karşılaşmaları bu türün değişmezlik şeklinde oluyor. Ekranda aniden beliren tuşa vaktinde ve hızla basarsanız rakibinize üstün gelirsiniz. Fakat bunun için öncelikle düşmanı yakalamanız gereklidir, yakalamanız içinse saldırılardan kaçarak yanına kadar girebilmelisiniz.

Oyun boyunca alacağınız tecrübe ile Kapitan Amerika'nın özelliklerini geliştirebilecek, genelde gizli yerlerde duran şematikleri okudukça belirli düşman tiplerine karşı daha dayanıklı olabileceksiniz. Kapitan Amerika ayrıca birçok noktaya atlayıp, ziplinebiliyor, tırmanabiliyor. Atlarken "Perfect Timing" yaparsanız ateş açan düşmanlar sizi vuramıyor. Aynı zamanda Kapitan'ın farkındalığını arttıracak gizli yerleri veya kullanılabilecek eşyaları görebilirsiniz ama bunun oyunu kolaylaştırdığını düşünüyorum.

Oyun hakkında söyleyebileceğim tek kötü şey arkaplan grafik kaplamaları diyebilirim. Düşmanlar ve Kapitan Amerika en ufak ayrıntısına kadar işlenmiş fakat patlama efektleri ve çevredekiler için aynı şeyi söyleyemiyorum ne yazık ki. Hatta ilk defa bazı noktalarda oyunun Xbox 360'ı zorladığını, çok kısa sürelerde yavaşladığını bile gördüm. Oyunun ne yazık ki çoklu oyuncu desteği yok sadece senaryosu ile kendisini oynatıyor. Fakat buna rağmen diyorum ki bu oyun oynanır. Başında saatler geçip tek çırılıp bitirmeye niyetim yok ama her akşam ufak ufak zevkle oynanacak bir oyun. Açıkçası oyununu gördükten sonra filmini de merak etmeye başladım. Şefik'ten duyduğuma göre Tuna da Green Lantern'ın oyununu çok beğenmiş. Anlaşılan o ki bu ay süper kahramanlar geçer not aldı. ■ Nurettin Tan

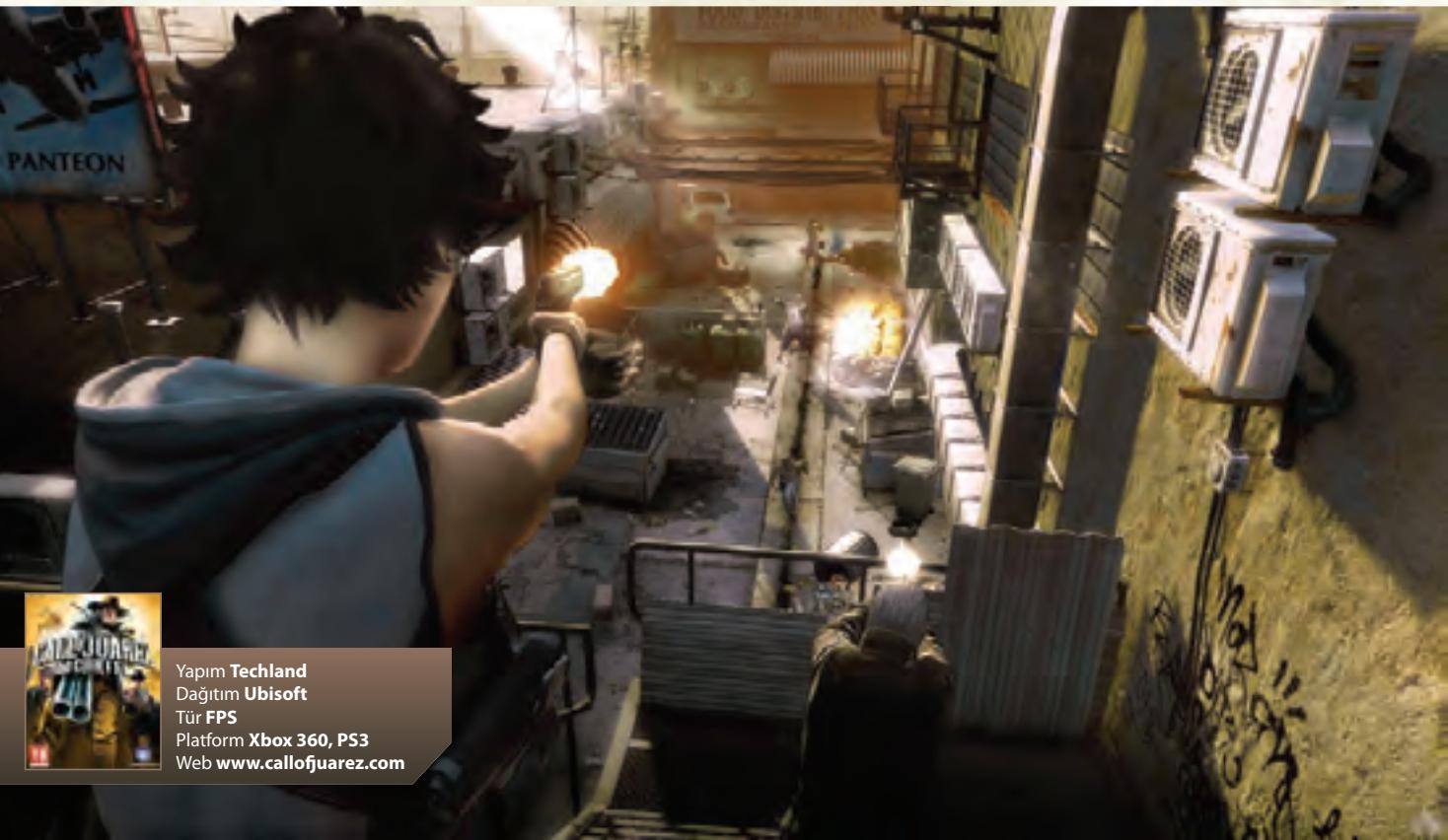


Captain America: Super Soldier

- + Kavgaların göze hitap etmesi, dövüş hareketlerinin akıcılığı ve çöklüğü
- Arka plan kaplamaları, sıkıcı konusu

7,0





Yapım Techland
Dağıtım Ubisoft
Tür FPS
Platform Xbox 360, PS3
Web www.callofjuarez.com

Ya PC Versiyonu?

Evet, size soruyorum; nerede arkadaşlar? Yok değil mi? Tabii ki olmaz çünkü ertelendi. Ubisoft'tan yapılan açıklamaya göreysse erteleme sadece bir ay gibi kısa bir süre için. CoJ: TC'nin PC için çıkış tarihi şimdilik 13 Eylül olarak gözükmektedir. Hem belli mi olur, belki adamlar çok daha yeni bir oyunla çıkarlar karşımıza.

Call of Juarez: The Cartel

Silahlar artık daha gürültülü

Call of Juarez ismini ilk duyduğumda açıkçası bana hiçbir şey ifade etmemiştir. Geçen yıllar içerisinde oyun sektörü çok farklı bir yer haline gelmiş ve benim için eskide kalan oyunları da yavaş yavaş akımdan silmeye başlamıştı. Ta ki oyunu yakından inceleyinceye kadar da kendisi hakkında bir fikrim olmamıştı... Yıl 2007 ve ben Call of Juarez'in oyun içi görüntülerine maruz kaldım; işte her şey o zaman değişti. Neden mi? Çünkü 1997 yılında 14 inçlik monitörümde beliren ve her Pazar yayınlanan Western filmlerini benim için anlamlı kılan Outlaws isimli o muhteşem oyun bir anda akımda belirlerdi. Döneminde Lucas Arts'ın biz oyun severleri insafsızca kalitelii oyunlar altında bıraktığı ve akımla efsane olarak yazdığı oyunlardan sonra, Call of Juarez de beni heyecanlandırmıştı. Desperados'tan beri adam gibi western oyun oynayamamın verdiği acıyla bir anda çok büyük ümitler besler olmuşum kendisi için. Nitekim hem ilk oyunu, hem de iki yıl gibi kısa bir sürede çıkan devam oyunıyla beni ziyadesiyle mutlu etmeyi başarmıştı Call of Juarez. Seriye yeni bir oyun daha geleceğini öğrendiğimdeyse gerçekten çok sevinmiştim. Fakat oyunun Vahşi Batı yerine günümüzde geleceği kulağıma fısıldandığı an bir hayli yılmıştim. Birazdan okuyacağınız yazışya, yıkılmaya karşı koyan bir anlatıtidır...

Günümüz

Serinin üçüncü oyunu olan Call of Juarez: The Cartel (CoJ: TC) ile birlikte modern zamana ışınlanıyoruz sevgili okur. Bu nasıl bir geçiştir hiç sormayın; olan olmuş çoktan. Hikayemiz birazcık basit gibi görünse de aslında fazlaıyla oyunu oynadığınız kendi içerisinde açılan bir senaryo aksına sahip. Tabii ki sizleri genel olarak bilgilendirmekte fayda var. Olayların geçtiği dönemde, Meksika uyuşturucu konusunda öünü alınamaz bir yayılma yaşamıştır. Amerika

ile yaşanan uzun sürtümlerin ardındansa, Meksikalı uyuşturucu birliği (Cartel'e ticaret birliği diyebiliriz ama daha çok özel isim gibi kullanmakta fayda var.) yani drug cartel, Amerika'nın kolluk birliklerini hedef almış ve burayı bir güzel havaya uçurmıştır. Biz de bu duruma bir dur demek isteyen Amerika'nın topladığı üç kişilik özel birliğe dahil kimseleriz. Her ne kadar oyun içerisindeki tek amacımız cartel davasının peşinden gitmekmiş gibi gözükse de aslında durum hiç de öyle değil. Çünkü oyunun temelinde bulunan üç farklı karakter de kendilerine ait bir senaryoya sahipler.

Toplanan ekibin liderliğini, oyunun herhangi bir görselinde görebileceğiniz, taş fırın erkeği Ben McCall yapıyor. Kendisi gerçekten çok sert bir karakter olduğu gibi ağızı da bir hayli bozuk bir kimse. Bir diğer karakterimiz olan Eddie Guerra'ya kumar sorunlarıyla boğuşan bir ajan, aynı zamanda eski eşleriyle de başı bir hayli dertte. Son ve tek bayan karakterimiz olan Kim Evans ise, çok zor bir hayat yaşamış ve zaman içerisinde her türlü güçlüğü yenerek FBI ajanı olmuş bir karakter. İşte sevgili okur, ekip bu; bakalım bu ekip ile neler yapabileceğiz.

Yenilik

CoJ: TC'daki şüphesiz en büyük yenilik, oyunun günümüzde yani ilk oyunlara göre modern çağda geçiyor olması. Durum böyle olunca; ata binmek yerine, arabaya; altı patlар yerine -ki yine var- makineli tüfek kullanabilemeye olanak tanıyan bir oyun çekeriz karşımıza. Bu büyük değişim bir kenarda dursun, McCall karakteri öyle bir yaratılmış ki siz isteseniz de istemeseniz de kendinizi vahşi batıatismış gibi hissetmenize sebep olacak. Karakteriyle olsun, ses tonıyla olsun ve küfür dolu agresif konuşmalarıyla olsun, kendisi halen yüzlerce yıl geride yaşıyor.

Oyunun karşısına geçtığımızda üç farklı senaryo



■ Surf; "Cartel bir numara en büyük, cehennemden çıkan çilgin Türk." demiş olmak için bir görsel altı yazısı kullandım. Dayanamadım ne yapayım...



mod'ıyla karşılaşıyoruz. Bunlardan ilki McCall'in senaryosu. Aslında bir anlamda da oyunun başlangıcı. Diğer iki karakterin senaryolarıyla oyuna başlamaksa pek mantıklı değil zira ilk başta oyunun genelini anlayıp devam senaryolarında diğer iki karakterin gözünden oyuna bilmek çok daha güzel bir tat veriyor bence. İlk senaryomuza Jess isimli kızımızın yardım çığırlarıyla başlıyoruz. Başladığımız bu ilk görev bizi çok farklı yerlere götürüyor ki CoJ: TC oynarken en çok sevdiğim noktalardan bir tanesi bu oldu. Yani ekibin kurulma amacının dışında farklı bir yolda ilerlerken, senaryonun her birliğimiz görevde biraz daha detaylanıyor ve farklı yerlere çekiliyor olması açıkçası beni çok mutlu etti. Dümdüz bir oyundansa, yavaş yavaş ve farklı şekillerde açılan bir oyun yapma fikrine varım.

Gelelim oyunun içeresine ve köstebek gibi kazalı en de-

Her şey beraberken güzel



CoJ: TC'in bünyesinde üç farklı karakter bulunuyor olmasının tabii ki bir sebebi var; yani her şey tek kişilik oyun için değil. Yazımı tamamladığınız zaman oyun hakkındaki yorumlarımı net bir şekilde anmış olacaksınız ama bütün bu duruma tezat oluşturabilecek bir co-op oyun sistemi bulunuyor CoJ: TC'de. Bunlardan ilki; online olarak farklı karakteri kullanmak suretiyle, tek kişilik senaryoları oynamabilmek. Hal böyle olunca bir anda çok daha farklı ve eğlenceli bir oyun yapısı çıkıyor. Tipki Borderlands'da da olduğu gibi, tek kişilik senaryo bir yere kadar ilerliyorken, iki ve üç kişilik oyuncular inanın tadından yemez oluyor. Online Multiplayer mod denildiği zamansa hemen "Objective Mod"da tıkmanız gerekiyor. Bu oyun mod'u esnasında resmen hırsız-polisçilik oynuyoruz ve verilen görevi yapmaya çalışıyoruz. Deathmatch kısmında, sizin de anlayacağınız üzere sınırlı sayıdaki silah modeliyle birbirimizi yok etmeye çalışıyoruz. Anlayacağınız CoJ: TC, co-op olarak oynamakla, tek başınıza oynamak arasında dağlar kadar fark var. Yine de çok umutlanmayın zira bu multiplayer mod'ları daha önce binlerce kere oynadınız; tam Türkçe karşılığı: Co-op mod'larda yenilik yok.

rinlere. CoJ: TC tipki serinin önceki iki oyunu gibi bir FPS. Temel olarak bir ana ve büyük, iki tane de ufak ve çift el kullanılabilen silahımız var. Ana silah kısmında genelde makineli tüfekler bulunuyor. Bu silahlar açık ara olmazsa olmazımız konumunda. Tabancalarımızsa özellikle aktif olarak iki el şeklinde kullanabileceğimiz çözüdüğümüz anda fazlasıyla kuvvetli olabiliyorlar. Çünkü hem çok hızlı, hem de yüksek zarar puanlarına sahipler. Konusu açılmışken; her silahın dört farklı özelliği bulunuyor. Bunlar; damage, rate, accuracy ve range olarak bölümmüş durumdalardır. Yeni silahlara ulaşmak içinse bolca seviye atlamanız gerekiyor. Hah, şimdiki burası kritik. Çünkü CoJ: TC dümdüz oynarsanız, inanın iki bölümde bir seviye belki atlarsınız. Bu işlemi hızlandırmak içinse oyunun bize sunduğu nımetlerden yararlanmamız gerekiyor. İlk olarak "Secret Agenda" denen zimbirlar konusuna yüklenmemiz gereği gibi, oyun içerisinde bulunan özel eşyaları da bir bir bulmak, inanın sizi çok sevindirecek. Zira bulduğumuz her eşya için yüksek miktarda yetenek puanı kazanıyor ve bir anda sadece tek bir bölüm içerisinde iki seviye birden atlayabiliyoruz. Seviye atlamadan asıl önemiyse, karakterimizin kullanacağı silahların yeni seviyeleri beraber açılıyor olması. Yani; "Buldum, hop, benim oldum." gibi bir felsefe ne yazık ki bu oyunda bulunmuyor. Neredeyse her seviye başına yeni ve farklı bir silah mevcut ve sunulan silahlarda arasında her amaca göre bir cihaz bulunmuyor. Özellikle birincil silah kategorisinde, seviye atladıkça, sadece ▶



- makineli tüfekler değil, keskin nişancı silahları bulunduğuuna da şahit olacaksınız.

Oyun içerisindeki yeni bölümlere geçmeden önceyse, ilk olarak silah seçmemiz gerekiyor. Her bölüm için hangi silahı istediğimiz soruyor olması bence harika, çünkü farklı silahları da deneyebilmiş ve görmüş oluyoruz. Fakat merak etmeyin; seçtiğimiz silahla sonsuzluğa uzanan bir macera beklemiyor bizleri. Çünkü öldürdüğümüz düşman unitelerinden düşen silahları yerden alıp kullanabiliyoruz ama bu farklı bir konu; şimdi zamanı değil. CoJ:TC geneline hakim olan takip ve polis duygusu bence harika verilmiş. Her bölümde ya bir yere gidiyoruz ya da aramızda birilerini kovalıyoruz. Oyunda bulunan araba kullanma fikriye, içerisinde bulunduğuımız durumla fazlasıyla uyum sağlamış durumda. Araba deyince aklımı direkt olarak görevler geldi. Oyun içerisinde bulunan görevler açık ve netler. Haritamızda kocaman bir şekilde gözüktüklerinden mütevelli, herhangi bir görevi kaçırılmak gerken imkansız. Zaten birazlık İngilizceniz varsa, olay anında nerede, ne yapmanız gerekiğinin açık bir şekilde söyleendiğine tanık olacaksınız.

CoJ:TC da fazlaıyla çatışmaya giriyoruz. Düşmanlarımız konuşmak gibi bir opsiyonumuz olmadığı için, yaptığımız yegane şey ateş etmek. Konu ateş etmek olduğundaysa, tipki vahşi batı olduğu gibi, hızlı olan kazanıyor. Aldığımız yaraların zamanla iyileştiği bir oyun CoJ: TC ve bu sebepten vurulmadan, vurmaya çalışıyoruz. Siper almaka gerçekten önem kazanmış. Düşman birlikleri bir anda o kadar çok gelebiliyorlar ki işaretli iki üç atıştan sonra çöpe gitmemiz işten bile değil. Düşman kısmı önemli, sayıları çok fazla olan bu ahlaksız kişiler, ellerine hangi silah geçerse



Alternatif

Call of Juarez: Bound in Blood (8,5)
GUN (-)
Outlaw (-)

onunla ateş ediyorlar. Kontrolsüzce ortada koşarak, yani başımıza kadar gelip, bir anda ölmemize de sebep olabilen kimseler bu sevgili dostlarımız. Bizim için en büyük özellikleriyse, az önce bahsettiğim ve sonrasında kendimi engellediğim silah düşürme durumları. CoJ:TC içerisinde, düşmandan düşen silahlar haricinde mühimmat bulmak ne yazık ki imkansız. Tabii ki her zaman kullandığımız silah düşmüyör kendilerinden ama her seferinde kullanmaya seviyemiz yeten bir cihaz düşüyor. Bu bir anlamda düşmanın kullandığı silahın kalitesi, bizim seviyemizle artıyor da demek.

Eleştiri yağmuru

Merhabalar; Ertuğrul'la eleştiri yağmuru programına hoş geldiniz... (Gerçekten böyle bir program yapsam? Kesin tutar hal! Şaka bir yana gerçekten birazdan ağızma geleni söyleyeceğim; kızgınım. "Nereden başlayacağımı bilmiyorum." gibi bir klişe de yapmayaçağım çünkü ilk darbem birçok oyun severin fazlasıyla takıldığı grafikler olacak. İlk oyundan bu yana dört yıl geçmesine rağmen, grafikler konusunda ben herhangi bir yenileme göremedim. Gözüme tek takılan kaliteli grafik kimliği, su yüzeyindeki dalgalanmalar oldu. (Bunu da yapabilebil az firma vardır; belirteym.) Bunun haricinde grafikler çok donuk ve animasyonlar çok yarılmış. Özellikle StarCraft'ın 1997 yılında yaptığı demo'da bile hayretlerle izlenen puro yakma animasyonun ardından 14 yıl geçtiğini ve bu oyunda halen bir sigara yakma animasyonun bile yapılamadığını görmek beni resmen deliritti. Zaten yaptığım hesaplamalardan siz de anlıyorsunuzdur ne hale geldiğimi. Bir diğer sorunsa, her ne kadar her dakika olmasa da, uzak mesafenin render edilememesi. Sırf bu anı grafik dalgalanması yüzünden ne kadar mantıksız yerlerde ölüm anlatamam.

Düşmanlarımız yanın genel olarak yapay zekaya gerçekten insanı dehşete düşürücü. Bir anda arabadan inen düşmanların, anlamsız yerlere, böyle boş boş koşması ve bir anda benim arkadaki kayada olduğumu fark etmesi, sanıyorum her on dakikada bir başına gel bir sorun. Yapay zeka olarak gerçekten sıfır yakın olan bu arkadaşlar, arkasına siper aldıkları arabanın patlayacağını bildikleri halde orada toplaşarak da benden tam not aldılar. Peki, size daha kritik bir soru;

ANALİZ



neden düşmanlar siper alıncı ateş ettiğimiz arabalar patlıyor da bizi siper alıncı beton'a dönüşüyorlar? Yahu bunu da mi hesaplayamadınız?

Yapay zekanın sapıttığı bir diğer noktaya, her seferinde ne yapacağını belli ediyor olması. Misal; sola doğru koşuyorsa, kesin ilk siperin arkasına geçecek ya da efendime söyleyeyim, arabanın arkasındaysa kesin eğilip siper alacak. İşin daha da kötü kısmı bunu yapan adamların hep aynı olması. Aynı derken; gerçekten çok az sayıda farklı düşman modellemesi mevcut. Aynı adamı, aynı bölümde en az 20 kere öldürdüğümü söylüyorum. Tamam, oyun hızı ve bu durum çoğu zaman fark edilmeyen bile ama bana fark ediyor; rahatsız olduğum resmen. Gelelim bütün bu olayların cereyan ettiği o güzelim arazi şıklıklarımıza... Ya da gelmeyecek, ha? Ne dersiniz? Yahu gerçekten hiç gerek yok çünkü karşımıza çıkan bütün savaş sahneleri önceden ayarlanmış. Hadi Gears of War'ın bir havası vardı ve nerede çatışma çıkacağı belliymi ama CoJ:TC'da böyle bir durum da yok. Yani ne zaman bir yere koşmaya başlasanız ya da ne zaman bir mermi vizildi, anında envai çeşit saklanacak yer çıkmıyor karşımıza. (Yani aslında yüzey şıkları sürekli çatışma olacakmış gibi hesaplanmış.) Çatışmalarla ilgili sinirimi daha almadım, bekleyin. Oyunun henüz ilk görevlerinde karşılaşduğum bir helikopter sahnesi var ki oyna ilk olarak notunu orada verdim. İçerisine sıkıştığımız evi yok etmeye çalışan bir helikopter düşünün. Evin içerisinde de cephe dolu... Dedim ki haydi; hemen yok edeyim şunu. Şans bu ya bir türlü vurmadım cihazı. Sonradan fark ettim ki sürekli aynı hareketleri yapıyor, sürekli aynı sırayla silahlarını ateşliyormuş. Şimdi sıkı durun; buradaki asıl mesele, benim helikopteri yok etmeye çalışıncaya kadar ki geçen onlarda dakikam. Yani karakterim ölçüdeği sürece, binanın yıkılacağı ya da oyunun biteceği falan yok; aman yarabbi ne saçma bir oyun mantığıdır bu böyle...

Olumsuz yöndeki yorumlarının bittiğini sananlar hemen kapanış kısmaına geçebilirler çünkü kusmaya devam edeceğim. Savaşın içerisinde bulunduğuımız o zor anlarda, takımımızdaki iki karakteri kontrol eden yapay zeka, nedense tamamen karşı taraftanmış gibi davranışları. Bu duruma verebileceğim en iyi örnek, saklandığım siperden, koşmaya çalışan Eddie karakteri tarafından dışarı itilmesi ve sonucunda ağızım kanlı bir şekilde yere düşmem olacaktır. Eddie ağabeyimiz sözde sağ tarafa koşacak da düşmana kanattan saldıracak... Bırakan azizim, alakası

bile yok. Dost olsun, düşman olsun, ne yazık ki CoJ:TC'in içerisinde bulunan yapay zeka sadece tek bir şeye odaklı, bunu bana çok iyi bir şekilde açıkladılar. Hazır müttetik yapay zekadan bahsetmişken bir noktaya daha dechinmek istiyorum. Yapıtlarımız görevler esnasında takımımızdaki arkadaşlarımız olmadan bazen ilerleyemiyoruz ve bu durum gereğinden çok daha fazla oluyor; neden biliyor musunuz? Çünkü bazen gerçekten de yanınızda olmuyorlar. Birisi ben koşarken yürümeyi tercih ediyor, ben soldaki kestirme yoldan giderken, diğeri ta en uzaktaki yolu seçiyor... Ve ne oluyor? Bam! Bir anda yanınızda işinləriniyorlar; yıl 2011 değil mi? Yani sıfırlar 11 olalı tam 11 yıl geçmiş...

CoJ:TC'da bulunan diyaloglarsa, yazının ilk satırlarında bahsettiğim üzere, oyunun her yerine yapılmış durumda. Nitekim diyaloglar üzerinde kurulu bir oyun yapmak yerine, sadece bir NPC'nin yanına gitince otomatik olarak gerçekleşen konuşmalara yer verilmiş oynuda. Yapı olarak güzel bir diyalog sistemi beklediğim CoJ: TC, bırakın diyalog sistemini, normal konuşmaları yazmaktan bile sıkılmış. Karakterin kullandığı cümlelerin birçoğu kesik ve ani bir şekilde sonlanıyor ve bu durum benim gibi bir takipçiye çok büyük zararlar veriyor.

Her şey eskide kalmış

Ben diyorum Outlaw, adamlar diyor teknoloji; bu nasıl bir denklem anlamadım sevgili okur. Bir firma takipçi kitlesi hakkında hiç mi bilgi edinmez? Emin olun, oyunun yapımcı firması Techland bir anket yapsayı ve oyunculara neden Call of Juarez'i beğendiklerini sorsayı; cevap açık ara "Vahşi Batı oley!" olurdu. Bu ve benzeri birçok gerçeği göstermeden gelen yapımcılar bir şey demiyorum, yani daha fazla bir şey diyemiyorum. Güç gibi oyunu çöp etmişler; tebrik ediyorum. FPS gazınız varsa bir göz atın tabii ki ama çok bir şey beklemeyin kendisinden. Belki birçok oyuna göre kaliteli bir yapıp CoJ:TC ama böyle bir seri için çok ama çok kötü bir oyundur. "Hiç beklemiyordum" da demeyeceğim ama gerçekten bu oyundan olmamış. Zamanınızı çok daha iyi alternatiflerle geçirmeniz dileğimle. ■ Ertuğrul Süngü

Call of Juarez: The Cartel

- + Üç farklı senaryo, kaliteli co-op modu, hızlı oyun yapısı
- Yapay zekanın firma tarafından kodlanmamış olması, saçılım sistemi, önlükler gelene bin tekme modunun sonu gelmemesi

5,0





Yapım Twisted Pixel Games
Dağıtım Microsoft
Tür Platform
Platform Xbox 360
Web www.msspllosionman.com

Ms. 'Splosion Man

Aşk patlaması



Xbox Live Arcade (XBLA) oyunlarının en başarılı örneklerinden biriydi 'Splosion Man. Big Science Labs'in uzun ve labirent tadındaki koridorlarında süratle ilerliyor, patır patır patlayıp hem bilim adamlarını, hem de bizi durdurmayı çalışan diğer engelleri aşmaya çalışıyor. Oyunun tek kişilik modunun yanı sıra co-op modunda kendimize bir eş bulup senkronizasyon konusunda mükemmelîe ulaşmaya çalışıyor, eğer başarısız olursak eşimizi bir güzel pataklıyorduk. (Yok artık!) Beğeni toplayan bu oyundan sonra Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley ile farklı bir girişimde bulunan yapımcılar, aynı çapta gürültü koparamadıkta sonra 'Splosion Man' e geri döndüler ve bir süre önce bu devam oyunu Ms. 'Splosion Man'ı Xbox 360 sahiplerinin beğenisine sundular.

Bizimkisi bir aşk hikayesi

İlk oyunda kontrol ettiğimiz 'Splosion Man, altını üstüne getirdiğimiz laboratuvarındaki bilim adamları tarafından en sonunda yakalandı ve bir kapsüle hapsedildi. Başarıya ulaşmanın verdiği coşkuyla şımaran ve laboratuvarı parti ortamına çeviren bilim adamları, tam bu sırada fark etmeden yeni bir kazaya yol açalar ve ortadaki platforma düşen bir toka sayesinde Ms. 'Splosion Man ortaya çıkar. Bundan sonrası Ms. 'Splosion Man'ı kurtarmak

isteyen sevgi dolu Ms. 'Splosion Man'ın macerası şekilde devam eder.

Peki Ms. 'Splosion Man'ı 'Splosion Man'den ayıran özellikler nedir? Aslında iki karakter arasında görsel açıdan renk ve toka dışında hiçbir fark yok ama yeni oyundaki karakterimiz, hareket ve söylemleriyle tam bir genç kız portresi çiziyor. 'Splosion Man'ın yüzümüzü gülmüşen yüzüyüz tarzlarına yenilerini ekleyen Ms. 'Splosion Man, oyuncun temelini oluşturan hareketler paralelinde -üst üste en fazla üç kez olmak üzere- patlayabiliyor, bu sayede duvarlardan destek alarak tırmanabiliyor ve yol boyunca karşısına çıkan farklı çevresel detaylar sayesinde süratle yol alabiliyor.

Oyunun tek kişilik modu 50 bölümden oluşuyor ve tüm bölgeler boyunca oyunu bitirmek dışında en iyi skoru elde etmek ya da bölümü en kısa sürede bitirmek gibi mücadelelere de girişebiliyoruz; çünkü oyuncun sıralama tablosu desteği mevcut ki bu da aynı bölgeleri, parkurları tekrar tekrar oynamak için ciddi bir motivasyon kaynağı oluyor. İlk oyunda olduğu gibi, Ms. 'Splosion Man'de de multiplayer desteği mevcut ve en az iki, en fazla dört kişilik bir grup oluşturup tek kişilik moddan farklı olarak hazırlanan bölgelerde birlikte yol alabiliyoruz. Multiplayer modunda önemli olan, ilk oyunda olduğu gibi senkronizasyon ve birlikte hareket edebilme becerisi. Yani sizin anlayacağınız, arkadaşlarınızla bozuşmanıza (!) sebep olacak yeni bir oyun var karşınızda.

Karambol

'Splosion Man'ın tipatip benzerlik gösteren Ms. 'Splosion Man, hızlı oyun yapısıyla zaman zaman takibi zorlaştırıyor ama bu serisi eğlenceli kılan şey de hızlı ve akışkan oyun yapısı zaten. Doğru anda patlayarak engelleri anındaabilmek, zaman zaman karşımıza çıkan ve çabucak çözülmeli gereken platform bulmacalarını hızla çözebilmek, oyunu daha süratli hale getiriyor. Bu noktada ilk oyunu oynamamış olanlar, kontrollerin



Alternatif

Bionic Commando Rearmed 2 (-)
Earth Worm Jim (-)
Splosion Man (-)

bu sürede ayak uydurup uydurmayaceği konusunda endişelenenbilir ama korkmayın, oyunun tek tuşlu kontrol sistemi sayesinde çok rahat edeceksiniz. Gamepad'ın sol stick'ıyla yön belirtirken, diğer tüm tuşlarla patlama aksiyonu gerçekleştirebiliyorsunuz. Ayrıca tikandığımız anlarda RT tuşuna basılı tutarak kendimizi patlatıp yok edebiliyor ve son checkpoint'e geri dönebiliyoruz.

En az ilk oyun kadar eğlenceli, renkli ve ilk oyun dan biraz daha akışkan bir yapım olan Ms. 'Splosion Man, yine ilk oyun gibi XBLA başlığında en başarılı oyular arasında yerini almış durumda şimdiden. Eğer kafayı grafiklerle bozmuş oyunculardan biri değilseniz, oyunu 800 Microsoft Puanı karşılığında satın alarak patlama noktasına gelebilirsiniz.

■ **Şefik Akkoç**

Ms. 'Splosion Man

- + Renkli ana karakter, eğlenceli ve akışkan oyun yapısı, başarılı multiplayer modu
- Nadiren oluşan kaotik ortam

8,5



Dört oyuncunun aynı anda ilerleyebildiği multiplayer modundan bir kare.



Evil Ryu'nun kötülüğü
yer yerine yansımış.



Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Tür Dövüş
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.streetfighter.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Super Street Fighter IV: ★★★ Arcade Edition

Evil Ryu Wins!

Online ortamda oynaması en zevkli oyunlardan biri, SFIV yeni bir versiyona kavuştu! Haydi heyecanlanın. Elinizdeki SFIV'ü ve SSFIV'ü bir kenara atın ve yeniden para vererek, en yeni versiyonunu alın... Hoş değil evet. Neysse ki SSFIV'e sahipseniz, Arcade Edition eklentisini az bir paraya DLC olarak alabiliyorsunuz. SFIV'e hiçbir şekilde buluştırmadısanız da Arcade Edition'ı kutulu olarak satın alarak sonsuz huzura kavuşabilirisiniz çünkü size garantisini veiyorum, online oyunlardan kalkamayacaksınız.

Oni atar, Yun ve Yang yakalar

Şu sıralar Skarlet ve Kenshi, Mortal Kombat'a indirilebilir karakter olarak gelmiş durumda. Rain'in de eli kulağında. Capcom da aslında aynısını yapıyor; ek karakterler getiriyor oyununa ama bunu büyük bir paket olarak sunmayı uygun görmüş. Öyle bir paket ki hatta, oyunun adı bile değişiyor.

Arcade Edition paketinde dört tane yeni karakterim var ve bu paketi satın alacaksanız, bu karakterleri istiyor olmanız çok önemli. Ryu'nun kötüüğe teslim olmuş hali Evil Ryu, Akuma'nın zincirlerinden kopmuş hali Oni ve zıpir kardeşler Yun ve Yang, dört yeni karakterimiz.

Evil Ryu ile başlayalım. Şu sıralar online ortamlardaki en popüler karakterlerden bir tanesi kendisi. Akuma'nın birçok gücüne sahip fakat hepsine değil. Onun yerine hızla ileri atıldığı bir teknesi bulunuyor. Havadan yere doğru yaptığı, Akuma'dan tanıdığımız "Dive Kick" hareketi de son derece sık durmuş.

Ken-Ryu kullanıcılarının favorilerinden bir diğeri de Oni. Ben de bu karakterle oynamayı denedim bir süre, kombolarında biraz tökezledim, devam edemedim. Hızlı bir karakter olması en önemli özelliklerinden ve iki farklı fireball'ıyla da duruma göre şerbet verebiliyor. İleri atıldığı ve yere büyük bir güçle bastığı ilginç bir hareketi de var

Oni'nin lakin bunu da kimseye yediremedim; belki benim yeteneksizliğimdendir.

Yun ve Yang ise iki ayrı karakter. En son Street Fighter III'de görmüştük bu kardeşleri. Çok hızlı olmalarına rağmen kontrolleri biraz güç. Ayrıca çok fazla hasar veremedikleri için düşmanlarınıza iki kat vurmanız gerekiyor. (Sagat bir vurur, üç alır örneğin.) Hızlı oldukları için rakiplerinizi sınır içinde bırakabilirsiniz; denemeden geçmeyin.

Yeterince iyi misin?

Arcade Edition eklentisi aslında serinin fanatikleri için düşündürmüştür zira ne ek karakterler, ne de diğer özellikler oyuna yeni giriş yapacakların ilgisini çekecek nitelikte.

Oyna eklenen Elite Replay Channel özelliği beş taneye kadar replay'i takip etmenize olanak tanıyor. Üstelik bu replay'ler hep yüksek puanı sahib oyuncuların replay'lerinden olusabiliyor –ki böylece oyun nasıl oynamış, görüp öğrenebiliyorsunuz. Emin olun iyi oynayan bir oyuncuya takip etmek, sizin oyununuzu da geliştiriyor çünkü SF pek oyuncu dostu bir oyun olmadığından, oyunu size pek fazla öğretmiyor.

Arcade Edition'ı diğer versiyonlardan ayırt eden Capcom, oyun arama seçeneklerine bu aramayı eklemeyi de unutmadı. Oyun arama kriterlerinde Arcade Edition mı, SSFIV mü veya her ikisi de mi olacağına siz karar verebiliyorsunuz.

Aşağıda göreceğiniz puan, Arcade Edition eklentisine verilmiş bir puan değil; oyunu bir bütün olarak değerlendirdiğimde ortaya çıkan puan. Sırf Arcade Edition eklentisi ise benden en fazla yedi puan alır zira getirdikleri oyunu ileri taşıma yönünde pek de önemli değil... ■ Tuna Şentuna

Super Street Fighter IV: Arcade Edition

- + Evil Ryu güzel bir eklenmiş. Yüksek puanı sahib oyuncuların oyunlarını takip edebilmek güzel bir özellik.
- Eklenen karakterlerden Evil Ryu dışındakiiler çok da anlamlı değil.

9,5



Alternatif

- BlazBlue: Continuum Shift II (8,0)
- Mortal Kombat (8,4)
- Tekken 6 (8,9)



Yapım **The Sims Studio**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Simülasyon**
Platform **PC, Mac**
Web ea.com/the-sims-3-generations
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



The Sims 3: Generations

Orta yaşlı bir annenin ve depresyondaki bir veledin anıları

The Sims 3 genişleme paketleri bitmek bilmiyor, Electronic Arts ve The Sims Studio da yorulmadan, canla başla yılda en az dört tane ek paket çıkarabilecek için gecesini gündüzüne katarak çalışıyor. Ben de LEVEL'in daimi Sims departmanı yazarı olarak sizler için bu kez dördüncü ek paket olan Generations'ı derinlemesine kurcaladım, sevineceğiniz bir sürü özellikten bahsettiğimde koşa koşa gidip alacaksınız, garantisini de veriyorum. Hadi yine iyisiniz bu yaz! Başlayalım mı?

Ası gençlik!

Generations ek paketi bu kez Sim'lerimizin hayatlarının belli bir bölümünü daha yoğun şekilde odaklanarak, onların gençlik dönemlerini, okul hayatlarını, ilk evlilik dönemlerini ve orta yaş krizlerini daha yakından gözlemlememize olanak veriyor. Hemen genel yaşıntılara geçmeden önce karakter tasarlama menüsünde yeni neler

Alternatif

The Sims 3: Ambitions (7,5)
The Sims 3: Late Night (8,0)
The Sims 3: World Adventures (8,0)

var, yakından bakalım. Generations'ta iki yeni karakter özelliği bulunuyor ve bunlardan ilki Rebellious. "Asılık" anlamına gelen bu özellik sayesinde Sim'ler şaka yaparken veya tuzaklar kurarken diğerlerine göre daha az yakalıyor ve ergenlik döneminde yaşadıkları ruh çalkalanmalarını görüyoruz. Diğer özellikse Nurturing. Tam bir anne gibi oyunları yasaklayıp, bebeklere daha iyi bakıp daha çok sözünüzü dinletiyorsunuz. Yeni meslek olarak çocuk bakıcılığını görüyoruz. Yeni "yaşam puanı" ödüllerinde süper babaanne, yaş dondurma, gençlik iksiri ve miras gibi ödüllerle eğlenceli dakikalar sizi bekliyor. Karakterlerin dış görünüşleri için yeni saç ve kıyafet seçeneklerinin yanı sıra ergenliğin gelişimini daha yakından anlamak için vücut kilları da eklenmiş.

Oyunu oynamaya başladığımızda ilk gözে çarpan şey yeni bir kasabanın olmaması. Hiç "Aaa!" demeyin, böyle de gerçekten eğlenceli. Kronolojik olarak baktığımızda genç Sim'lerin hayat güçlerinde gelişmeler göze çarpıyor, hayatı arkadaşlarını diriltip sevgili olabiliyorlar, gerçek bir insan gibi birbirlerine tuzak kurabiliyorlar, mezuniyet kraliçesi seçilip gecenin kralıyla romantik bir ilişkiye bile başlıyorlar. Çok sadık veya çok kazanova olmanız da bundan sonra diğer Sim'lerin dikkatini çekecek. (Aman dikkat! Eliniz işte, gözünüz oynasta olmasın!) Ceza sistemi de var artık; evden kaçan, kardeşine sataşan Sim'i odaya kapatma veya temizlik yaptırma cezasıyla adam edebiliyoruz. Eziyet etmemi sevenlere duyurulur.

Just married!

Bekarlığa veda partilerini hallettikten sonra, her genç Sim'in gizli rüyası olan evliliklerde artık pastalar kesiliyor, deniz kenarında kutlamalar yapılıyor ve yeni evli olmanın gaziyla onları birkaً gün boyunca yoğun olarak "Woohoo" isterlerken görüyoruz. Sonra bir gün bir uyanıyoruz, postada hediyeler! Çocuk doğduktan sonra da babaya veriyorsunuz çocuk arabasını, gezdirip duruyor garibim. World Adventures ek paketi olanlara not: Eğer bu ek pakete sahipseniz balayına da gidebilirsiniz ki bir Çin gezisi hiç de fena olmuyor!

Eyyah, yaşılanıyorum!

Çocuklarınız büyüp, evde gürültülü partiler verip her gece evi polis basarken içten içe buna lıma girdiğinizi fark etmeniz olası. Saçını başını beğenmeyen, kırışıklarını kontrol eden bir Sim, zaman içinde düzlemez ve terapiye gitmezse evi terk etmek bile istiyor. Biz buna "orta yaş krizi" diyoruz; oynayın görün, canlarına okunuyor. O yüzden iyi bir gençlik dönemi geçirip boş zamanlarınızda yeteneklerinize odaklısan. Bu işin yaşlılığı da var, o yaştan sonra koca boşayacak hale gelmeyecek.

Bütün bu yaptıklarımızı artık oyunda satın aldığımız kameralarla kaydederek video olarak kendi sitelerine ve Facebook'a aktarabiliyoruz. (Bol bol kaydedip eğlensiniz diye umuyorum.) Oyun mekaniklerinde pek bir değişik gözé çarpmasa da Sim'lerin daha fazla insan gibi davranışını görmek oyunun başında uzun süre geçirmenize sebep olacak. Depresyona girmeyin, sevgilinizi aldatmayın, uslu durun! **Aya Zaman**



The Sims 3: Generations

- + Fazla sayıda yeni karakter özelliği, uzun süreli oynanabilirlik
- Yeni kasaba yok, sadece bir meslek var

7,0



Yapım Cyanide
Dağıtım Focus Home Interactive
Tür Spor
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.cycling-manager.com



Pro Cycling Manager 2011

Bisikletini seven buraya gelsin!

Tam da yazın kedini belli etmeye başladığı günlerde, önce İtalya'daki yemyeşil alanları daha sonra Tour de France ile Fransa'nın bütün güzelliklerini hayranlıkla izlerken bisiklete binmeyi ne kadar özlediğimi hatırladım geçtiğimiz aylarda... İzlemesi bile sakinleştirici tadında zevk veren bu sporun yakın takipçisiyseñiz, şimdiden Pro Cycling Manager serisi oyuncularına şöyle bir göz gezdireneniz mutlaka vardır. Geçtiğimiz ay Cyanide Stüdyoları tarafından satışa sunulan Pro Cycling Manager 2011 göz alıcı grafikleri ve detaylı içeriğiyle menajerlik ve spor oyunu severlere yeni tatlar yaşatacak, orası kesin.

Bisikletçi kası kavramı

Oyunun 2011 sezonunda ilk önce belirtmek istedığım nokta yarışçı kısmıyla ilgili. Tamam, öncelikle yönetim oyunu bu zaten ama Cyanide "Bisikletçilere dikkat" diye aylardır bağırsız olarak haklı olmuş arkadaşlar. Gerçek kilo ve boylarından, bunlara göre muntazamca yerleştirilmiş bisikletçi kaslarıyla 3D'den resmen daha ötesini vaat ediyorlar. Görüş açıları, yeni oyun fizikleri ile mükemmel grafik özelliklerinin birleşmesiyle sadece bisikletçileri de ayıratıp bırakılabilir oyunu bir kenara. Neyse ciddi olalım, eski sezon oyundan çokça olan bisikletçilerin iç içe geçmesi olayı da tarih olmuş gibi görünüyor, yani en

azından ben oynadığım süre içinde yapay zeka sağ olsun, saçma sapan geçişlere hiç denk gelmedi. Yapay zeka demiesen, gerçekten hakkını veriyor, bu kez yarışçıları izlemesi ayrı bir keyifli. Yönetim menüsüne baktığımızda, sponsor yönetimiyle ilgili değişiklikler gözden kaçmıyor, sponsor menüsünde kullanıcı arasındaki detaylı hesapların incelenmesi ve yarışçının bölgesi veya ülkesiyle ilgili öncelikli sponsorunu bulması sistemi de eklenmiş. İşin esas güzel yanı, alınan sonucun ve sponsorun özelliklerinin yarışçının da popülerlik puanına ve maaşına etki etmesi.

Yarışlar boyunca takımlara taktik verebildiğimiz gibi yepyeni ekipmanlarla da onları bir güzel donatıyoruz; yeni kasklar, gözlükler ve bisiklet ekipmanları menüde bizleri bekliyor. Grafiklerinin oyunun en can alıcı noktası olduğunu söylemiştim, %65 oranla bütün harmayı farklı açılardan 3D olarak takip edebiliyoruz, sprint ve endurance yarışları haliyle daha gerçekçi ve yepyeni mekan özelliklerini ve haritanın da birebir benzerliğiyle başında sizi haftalarca tutabilecek özelliklere sahip. Dipnot: Katar ve Avustralya manzarası da yarış için hazır, bekliyor.

"Haftalarca" kavramı kısa geliyorsa, başında daha uzun süre kalmanızı sağlayacak bir-iki özellikimiz daha var; bunlardan biri GUI denilen grafik arayüzüne müdahale ediyor olmamız ve "Level editor" ile çiftlikleri, çeşitli düzlük ve yükseltileri yaparak istediğiniz parkurda yarışmanız. Yani doğru sponsorlar, doğru yarışçılar ve doğru taktiklerle her hava koşulunda başarılı olmamanız için hiçbir sebep bulunmuyor. Serinin takipçi olun olmayın, her ne kadar günümüz oyunlarının multiplayer sisteminde normal karşılaşsa da bu kez PCM 2011'de menü içinden tek tuşla (eskiden böyle değildi tabii) geçiş yapabiliyorsunuz.



PS3 ve Xbox 360 platformlarında Tour de France olarak geçen Pro Cycling Manager 2011, menajerlik oyunu ve bisiklete binmeyi sevenlerin güzel vakitler geçirmesine sebep olacak, inanıyorum. Hatta oyunu kapadıktan sonra söyle bir deniz havası alıp sahilde turlamayı bile isteyeciksizsiniz. ■ Ayça Zaman



Alternatif

Dave Mirra Freestyle BMX 2 (-)
Downhill Domination (-)
Mountain Bike Adrenaline (-)

Pro Cycling Manager 2011

- + 3D özellikleri, grafik arayüzü ve "Level Editor" zenginliği
- Bazı oyuncuları kısa sürede sıkabilir, lisans sorunları

7,5



Yapım Double Helix
Dağıtım Warner Bros. Interactive
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.doublehelixgames.com

Green Lantern: Rise of the Manhunters

Fener alayı

Cizgi-roman alırdım eskiden, hala da alıyorum. O günle bugün arasındaki en büyük fark ise, eskiden İngilizce çizgi-romanları daha kolay takip edebiliyorum olmadı çünkü bazı gazete bayilerinde bile Marvel ve DC yapımlarını bulabiliyordum.

O zamanlar tanışmıştım Green Lantern'la. Yeşil, Persil adamları bir nevi. Uzay polisleri oldukları söylüyorlar da ve cips paketinden çıkış gibi gözüklenen yüzükleriyle, evrenin güvenliğini sağlamaya ant içmişlerdi.

Yeşil güç, iradeyi temsil ediyordu. "Willpower" sahibiydi tüm Green Lantern üyeleri. Yeşil gücün yanında başka renkte güçler de vardı. Korkuya temsil eden sarı güç, aşkı ve sevgiyi temsil eden mor... Evrenin derinliklerini renk renk güçlerle doluydu ama sarı güç, elde edilmemesi gereken ve kötü güçlerin elinde daha da tehlilikli hale gelen bir enerjiyi teslim ediyordu. Evrenin koruyucusu olan Manhunter'ların sarı güçle ne gibi bir işi olabilirdi ve daha da kötüsü, Green Lantern'ların çok gizli bir yerde sakladığı bu gücün yerini, kim gösterebilir? (Kesin Ayça göstermiştir.)

Maskeli beşer

Green Lantern henüz vizyona girmeden ve sanırım Eylül'e kadar da girmeyecek. (Yoksa o Kapitan Amerika mıydı?) Dolayısıyla bu oyuncunun, filmin hangi kısmını kapattığını anlayamadım. Yan bir hikaye mi anlatılıyor, filmde olanların öncesi mi, sonrası mı, yarısı mı...

Bildiğimiz şu ki –sözde– evrenin koruyucuları olan Manhunter'lar sarı gücün peşinde ve bir yere kadar bunu elde ediyorlar da. Evrenin dört bir köşesine

saldırı düzenleyen Manhunter'ları durdurmak da filmin kahramanı da olan Sektör 2814'ün Green Lanternı, Hal Jordan'a düşüyor.

Evet, Green Lantern bir film-oyunu ve normalde çok kötü olması gerekiyor. Oyunun başına da bu ön yargıya oturдум: Bu oyun kötü olmamalıdı. Ne var ki oyuncun yapıcısı Double Helix akıllı adamlardan oluşuyormuş, ona göründü.

Green Lantern: Rise of the Manhunters kesinlikle orijinal bir oyun değil. Oyun dünyasına kattığı hiçbir şey yok. Double Helix ise dediğim gibi akıllı ve God of War türevi oyuncuların en iyi özelliklerini bir kenara not etmeye ihmal etmemiş, buna yapmış ve uygulamayı da son derece iyi bir şekilde katılmış.

Oyun aynı God of War, Devil May Cry veya Bayonetta gibi oynanıyor ve uygulamada da her şey çok iyi. Kombolar saçma sapan yerlere gitmiyor, hareketler akıcı, düşmanlar ne çok akıllı, ne gerizekalı, Alice: Madness Returns'deki gibi bir amatörük de söz konusu değil... Eh, böyle olunca da oyuncun başına oturduktan sonra kolay kolay kalkılmıyor çünkü Manhunter'ları pataklamak gerçekten eğlenceli.

Yüzüğün gücü adına!

Her Green Lantern –ki 3600 tanesinin, 3600 tane noktayı koruduğu biliniyor– seçilmiş birer kahraman. Onları yüzükler seçiyor ve parmağını seçen yüzük, o bünyeye inanılmaz bir güç veriyor.

Yüzükler, taşıyıcılarının hayal ettikleri nesneleri yeşil bir enerji olarak hayatı geçirebiliyor. Nedir, birisinin

kafasına uçak mı atmak istediniz? Bunu düşünüyorsunuz, yüzüğünüzü kaldırıyorsunuz (Ya da ileri uzatın,) ve o uçak yüzüğün ucunda beliriyor. Balyozlar yaratmak, kılıçlara şekil vermek, bir makineli tüfek oluşturmak hep sizin hayal gücünüzle birlikte hayatı geçiriyor. Bunlara "Construct" güçleri denilmiş oyunda ve sekiz tanesini yanınızda taşıyabiliyorsunuz.

Green Lantern'ı orijinal yapan demeyelim de orijinal gibi gözükmeyi sağlayan en büyük özellik bu Construct güçleri. Hal Jordan oyunun başında kocaman bir çekiç yaratıyor, yüzüğünden enerji topları atıyor ve tutup fırlatabildiği bir bomba yaratıyor. Daha sonra bir beyzbol sopası yaratma olanağı yakalıyor ve bununla hem düşmanlarını uzaklara fırlatıyor, hem de enerji toplarını sahibine geri yolluyor. Puanlarınız çoğaldıkça ve seviye atladıkça gürzeler oluşturup bunlarla savaşabiliyor, kendinizi bir roket gibi kullanabiliyor ve daha da ilginç güçlere sahip olabiliyorsunuz. (Makineli tüfek favorim.)

Construct güçlerini kullanmak için yeşil enerjiye (Sürdürülebilir enerji) ihtiyacınız oluyor. Yeşil enerjiye sahip olmak için ya etrafındaki yeşil enerji varillerini yok edekeksiniz, ya da düşmanlarınıza tekme tokat giri-



Alternatif

Bayonetta (9,5)
Devil May Cry 4 (6,9)
God of War III (9,5)



ceksiniz; her ikisi de enerjinizi tazeliyor.

Uçarım, durduramazsınız...

Oyunun %70'i yerde geçiyor. Bir bölüme başlıyor, öünüze geleni kombolarınızla, Construct güçlerinize temizleyip bir sonraki bölüme geçtiğinizde. Yalnız bir sonraki bölüm ayaklarınızı yerden kesebilir çünkü "Bu Green Lantern'lar uçamıyor muydu ya?" dediğim anda kendimi havada buldum. Uçarak ilerlediğiniz bölgelerde sınırsız atış gücüne sahip oluyorsunuz ama daha güçlü olan roket gücünüz yine yeşil enerjiden yiyor. Düşmanlarınızın yanında, etrafındaki engelleri de göz etmeniz gereken bu bölgelerin ya ortasında, ya da sonunda siz biraz zorlayacak olan bir boss savaşı çıkabiliyor. Boss savaşlarında genellikle süper gücünüzü çalışırmak işe yarıyabiliyor. Bunu yaparsanız şayet Hal bir uçağa dönüşüyor ve daha az hasar almanın yanında, çok daha seri ateş edebiliyor.

Uçmamıza izin veren bölgeler farklı bir tat olmuş fakat çok da eğlenceli oldukları söylemeyeceğim. Yürüyerek savaştığımız bölgeler çok daha eğlenceli bulduğumu belirtmek isterim.

En çok beğendiğim özelliği sona sakladım. Bildiğiniz üzere, "Size geleyim, oyun oynayalım!" diyerek eve gelen arkadaşınız elma yiyecek yanınızda oturmak zorunda kalyor çoğu oyunda. Artık oyunları ya online olarak oynayacaksınız ya da futbol, yarış veya müzik oyunlarında arkadaşınızla kapişacaksınız. Green Lantern ise size çok güzel bir seçenek sunuyor ve ikinci bir oyuncuya istediği zaman oyuna katılabilmesini sağlıyor. İkinci bir Green Lantern olarak oyuna girerek tüm

oyunu birlikte savaşarak götürebiliyorsunuz. Final Fight tadi yakalayabildiğiniz bu seçenek çok iyi oturmuş oyuna çünkü oyundaki dövüş sistemi gayet iyi.

Yüzükten hamburger istemek

Şaşıracaksınız belki lakin ben bu oyunu beğendim. Kötü bir oyun kesinlikle değil. Orijinal de değil dediğim gibi ama kendini oynatıyor. Monotonluk elbette ki var fakat oyun bundan ötesini sunma niyetinde de değil zaten.

Bakın az daha unutuyordum; ben bu oyunun grafiklerini de beğendim. Detaysız hiçbir yer yok. Manhunter'lar mükemmel modellenmiş, çevre deseniz gayet sık. Efektler, Construct güçlerinin resmedilişi, komboların görüntüsü... Hepsi güzel valla, inatla beğeniyorum.

Bu oyunu alma kısmına gelecek olursak... Aslında tam bir "kiralama" oyunu fakat ülkemizde böyle bir adet yok. 100 kürsür liralar verip alacağınız, öünüze daha iyi bir seçenek olup olmadığını kontrol edin. Zaten boşluktasınız ve Green Lantern'a en ufak bir sempatisiz varsa da düşünmem alın. Film gelene kadar hazırlık olur... ■ Tuna Şentuna

Green Lantern: Rise of the Manhunters

- + Dövüş sistemi çok iyi işliyor. Construct güçleri oyunu monotonluktan uzaklaştırıyor. Tüm oyunu iki kişi oynayabiliyorsunuz.
- Herhangi bir orijinallik yok. Bir süre sonra oyun kaçınılmaz olarak tekrarlamaya başlıyor.

7,5



Yapım Arc System Works
Dağıtım Aksys Games
Tür Dövüş
Platform PSP
Web www.blazblue.jp



PS Vita

Bu oyunu alın, edin dedim fakat aklınızda PS Vita alma düşüncesi varsa Continuum Shift II Plus'ı bekleyebilirsiniz. Bu oyunda olan her şeyi, daha iyi grafiklerle ve PS Vita'nın dokunmatik özellikleriyle birlikte getirecek olan oyun, Street Fighter X Tekken'le birlikte PS Vita'nın en iyi dövüş oyunlarından biri olacak; benden söylemesi.

BlazBlue: Continuum Shift II [PSP]

“Dövüş keyfi ele avuca sığmaz!” diyenlere

Gulty Gear’ı hatırlar mısınız? O da anime ve Uzak Doğu kültüryle yoğun bir şekilde yoğunlaşmış olan bir oyundu fakat tüm karakterlerde (Kafasında kese kağıdı olan arkadaş hariç.) bir tanık his, bir yakınlık bulabiliyordu.

BlazBlue böyle bir oyun değil. BlazBlue, animenin ve manganın dibine vurulmuş hali. Şans eseri hiçbir animeye veya mangaya bulaşmamışsanız, BlazBlue’yu oynamaya çalışırken sara nöbetine girebilirsiniz. Neden mi?

Bu oyun çok renkli. Bu oyun görsel efektlerle dolu ve bu oyundaki hiçbir karakter veya yaptığı hareket, alicationlarınızla uzaktan veya yakından alaklı değil. Anımcılar; siz ayrılabilirsiniz. Sizin yapmamız gereken birkaç maç var...

Salondan, sokağa...

“Ben zaten bu oyunu geçen yıl PS3’üm için almıştım; bunun ne farkı var?” sorusuya başlayalım çünkü bu soruya soracağınızdan eminim. Oradaki “II” takısı aslında biraz yalan; elimizdeki oyunun Continuum Shift’ten hiçbir fark yok. Sadece DLC olarak indirilebilen ekstra karakterler ve yeni bir oyun modu eklenmiş. Gericı Aksys Games’ın bu oyunun dağıtımını yapıyor olmasının nedeni bu değil. Sonuçta elinizde taşıyabileceğiniz, eğlenceli bir dövüş oyunu var ve bu da “satış garanti” demek.

Üç yeni karakterimize bakalım. Bunlar Makoto,

Alternatif

Art of Fighting (-)
Guilty Gear XX Accent Core Plus (7,1)
Street Fighter Alpha 3 MAX (-)

Valkenhayn R. Hellsing ve Platinum the Trinity. Sincap kuyruklu Makoto’yu sevdim. Oynaması kolay, hareketleri hızlı. Valkenhayn çok karizmatik bir karakter ve kurt adam güçlerine sahip. Platinum the Trinity ise tam ama tam bir anime karakteri. Büyü güclerini kullanıyor ve Jekyll & Hyde’a benzeyen özellikleriyle savaşıyor.

Bu kurt adam güçleri, Jekyll & Hyde’ları nereden çıktı diyeceksiniz. BlazBlue’yu diğer iki boyutlu dövüş oyunlarından ayıran en büyük özellik, her karakterin sahip olduğu “Drive” hareketleri. Bu hareketler her karakterin kendi karakterine özgü ve bu yüzden de her karakterin birbirinden gerçek anlamda ayrılmasını sağlıyor. Bir tanesi karşı tarafтан enerji çalışıyor, bir diğeri şarj edilip kullanılabilen bir saldırı hareketiyle saldırıyor...

Karakterlerin böylesine radikal bir şekilde farklılık göstermesi de sizin genellikle birkaç karakter üzerinde yoğunlaşmanıza olanak tanıyor ki bu da güzel bir şey. Bir karakterden, “Hiç tarzım değil.” diyerek uzaklaşmak çok kolay ve böylece kararsız kalıp karakter karakter dolaşmıyorsunuz.

Cehennemin derinlikleri

Teke tek maçlarımızı yapıyor, hikayeleri tamamlayıp karakterleri bir bir tanıyoruz. Peki bundan sonra ne yapacaksınız? Elbette ki yeni oyun modumuz, Abyss’de savaşacaksınız!

Abyss bir nevi Survival modu. Art arda rakiplerle karşılaşıyorsunuz ve bir süre sonra daha güçlü, boss kıvamında bir karakter karşınıza çıkarıyor. Onu da yendikten sonra karakterinize katkı sağlayacak bir eşya kazanıyor ve hayatı kalabildiğiniz sürece, aynı şeyi yapmaya devam ediyorsunuz. Bu mod başlarında çocuk oyuncuğun fakat daha sonra işler çırıldan从中 çıkarıyor, o eşyalar bile sizi kurtarmıyor.

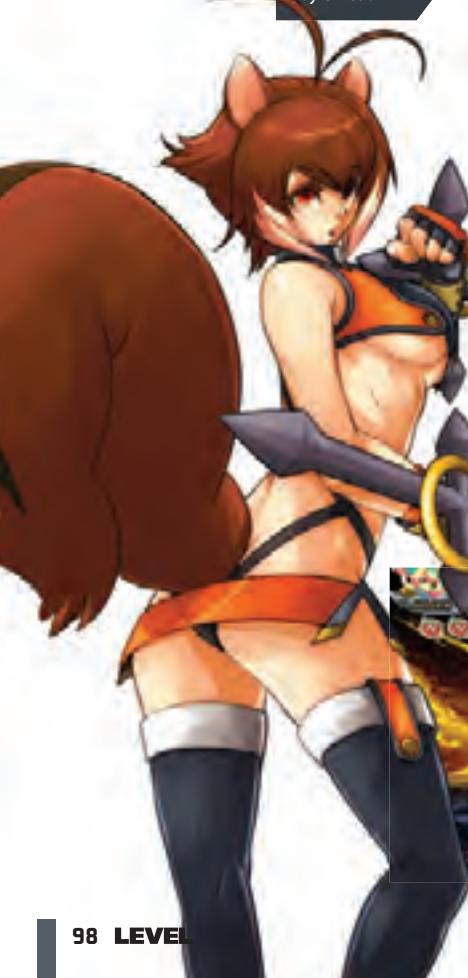
PSP’ye artık pek fazla oyun çıkmadığını düşünürsek, Continuum Shift II iyi bir seçenek olabilir. Yalnız, daha önce de dediğim gibi bu oyunu almak için iki gereksinimi tamamlamanız gerekiyor: Dövüş oyunlarını ve animeleri seveceksiniz. Teşekkürler, artık dağılabiliriz.

Tuna Şentuna

BlazBlue: Continuum Shift II

- + Konsol versiyonunda olan her şey, tüm DLC karakterleriyle birlikte PSP’ye siğdirilmiş. Abyss modu eğlenceli.
- Seslendirmeler çok amatör geliyor kulaga. Animeyle alakası olmayan oyuncular neye uğradığını şaşıracaklar.

8,0





A Flipping Good Time **

Bir ters, bir düz

A Flipping Good Time'da amacımız çok net. Dikenlere düşmeden bölüm sonuna ulaşmak. Birçok nokta bize yolumuzu gösteriyor ve aynı zamanda bu noktaları toplayabiliyoruz. Noktalar bize puan olarak geri dönüyor, puanlar da bize ekstra bir hayat sağlıyor. Arada elmaslar da görüyorum ve bunları almak hiç ama hiç kolay olmuyor.

Oyun çok sıradan geldi kulağa, değil mi? Oysa ki bu maceramızda çeşitli oklara temas ettiğimizde ekranın bir

asağısında, bir yukarıda yürüyoruz ve bu da oyuna büyük bir mücadele katıyor. Dikenlere çarpmadan ilerlemek, bu sırada noktaları yakalamak, anlık hareketler yapmak... Hiç kolay değil, ben size söyleyeyim.

Grafiksel olarak da son derece tatmin edici olan bu ufak ama eğlencesi bol oyunu derhal oynamanızı buyuruyorum çünkü eğlence, sizin de hakkınız... (Bitiş vurgulu ve yavaş kelimelerle söyledim.) ■

Tür Platform
Yapım DigiPen
Web aflippinggoodtime.com

9,2



Jamestown **

Bir İngiliz hikayesi

J amestown'da irili ufaklı düşmanlar ve onların mermileri akyor da akyor... Biz de bölümün sonundaki boss'u alt etmeye çalışan küçük bir gemiyiz. Power-up diye bir durum yok oyunda. Yani bölümme başladığınız silah ile bölüm bitirdiğiniz silah aynı oluyor ama neyse ki gemimiz sadece merkez noktasından vuruluyor. Yani kanatlara mermi degerse bize bir şey olmuyor.

Dört farklı gemi tipi bulunuyor oyunda ve bunların hepsi size oyunda farklı bir strateji sunuyor. Bir tanesi ya-

vaş ama etkili bir bomba bırakıyor, bir diğeri atış yönünü değiştiriyor, bir başkası yoğun bir enerji işini yayabiliyor... Daha da güzeli dört gemiyi, dört farklı oyuncu kontrol edebiliyor.

Oyunda kazandığınız tüm makine parçaları size para olarak dönüşüyor yapıyor ve bu parçalarla gemilerinizi geliştirebilirsiniz. Bunu daha kolay yapmak için çeşitli görevleri yerine getirdiğiniz bölgeler de oyuna eklenmiş. ■

Tür Shoot 'em Up
Yapım Final Form Games
Web finalformgames.com/jamestown/

9,1



Frogatto & Friends **

Kurbağa bir zıplar, iki zıplar...

B asit platform oyunu dediniz mi, ben oradayım. Sadece üç - beş tuşla...

Hmmm. Bu girişü kullanmıştım. Fakat bu oyun da basit bir platform oyunu? Üstelik A Flipping Good Time'dan daha da basit? O zaman devam ediyorum: ...oynanan, mantığı basit, oynanışı daha da basit... Böyle yazarız olmaz!

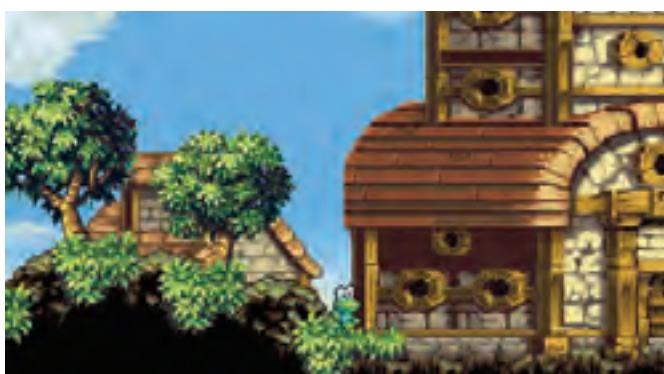
İşin aslı şu ki Frogatto, ufak bir kurbağanın hikayesini anlatan, sevimli mi sevimli, böyle yumru yumru bir oyun. Kurbağamız hopluyor, zıplıyor, eğiliyor, yüzüyor, düşmanlarını

yutup atıyor ve renkli bir oynanış getiriyor ekranlarımıza.

Frogatto çok basit bir platform oyunu bu fakat gorselliği ve kontrolleri bana çok oturaklı geldiği için de bayağı hevesle oynadım. Üstelik bir hikaye de yok煅ılmaz. Çeşitli karakterlerle karşılaşlığımızda bizimle iletişime geçip senaryoyu takip etmemizi de sağlıyorlar. Bu yaz sıcağında insan daha ne ister? Bir Frogatto yeter! ■

Tür Platform
Yapım David White
Web www.frogatto.com

8,5



Terraria **

Minecraft'in izinden...

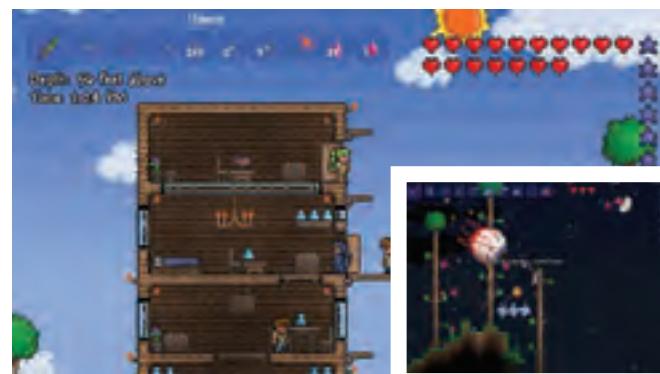
Minecraft çılgınlığından haberiniz vardır. Terraria da iki boyutlu bir Minecraft aslında. Bir karakteriniz var ve bu karakterle, her bir tarafını yok edip yeniden kurabildiğiniz, bol piksellî bir dünyanın içine düşüyorsunuz. Oyun iki bölgede sürüyor: Yeraltı ve yüzey. Yüzeyde kendinize barakalar, evler kurabiliyor, çiçek toplayıyor, ağaç kesiyor ve daha gündelik işler yapıyorsunuz. Yeraltıya uçsuz bucaksız bir dünya ve oyundaki yüzlerce

yaratılabilir nesneye materyal sağlıyor.

Amacınız hep daha iyi eşyalara, daha güçlü silahlara ve daha geniş kapasiteli binalara ulaşmak. Binalarınız gelişikçe, birçok NPC de size yardıma geliyor ve onlara dayalı döşeli odalar hazırlarsanız, hep sizinle birlikte kalıyor. NPC'lerin yardımıyla oyunda ilerlemek kesinlikle çok daha kolay olduğundan, bu konuya da önem vermeniz gerekiyor. ■

Tür Macera
Yapım Andrew Spinks
Web www.terraria.org

9,1



Erkulgrul Sängä

ROIC

PLAYING

GÜNLÜKÜCERİ

Merhaba sevgili okur. Nasıl gidiyor sıcaklarla kaplı hayat? Benimkini hiç sorma; her yanım oyunlarla, yazılarla, Magic'le ve Warhammer'la çevrelenmiş durumda. Hazır akademiden biraz uzak kalabilmişken, yıl içerisinde biriken ve gözümden kaçmış kitapları da bitirdim bir çırçıpla. Siz bu satırları okuyorken de okumayı resmen unuttuğum çizgi romanları çıkarmış ve birkaç gün içerisinde de çoktan bitirmiş olacağım... Geçen ay Emre Yavuz ile yaptığım röportajı sanıyorum hepiniz okumuşsunuzdur. Kendisi özellikle Türkiye'deki çizgi roman sektörüyle ilgili çok önemli göndermelerde bulunmuştur. Nitekim ben de bu ay için birkaç öneride bulunmak istedim zira çizgi roman, ülkemizde fazlasıyla unutulmuş ve arka plana atılmış bir oluşum. ABD başta olmak üzere, dünyanın birçok gelişmiş ülkesinde kurgusu, çizgi kalitesi ve hikayesi ile sinema sektörünü bile geride bırakmaya hazırlanan çizgi romanlara, sanıyorum ki gereken önemini verilmesinin zamanı çoktan geldi de geçiyor bile...

Bundan bir ya da iki yıl önce sizlere döneminde severek okuduğum ve elinizden bırakamayacağınız çizgi romanlar tavaşı etmemıştim. Fakat bunlar arasında Sandman gibi gereğinden fazla bilindik romanlar bulunmuyordu; çünkü zaten herkesi bildiği bir şeyi tavaşı etmenin anlamı olmayacağıma düşünmüştüm. Bu sayısaya çatyı biraz daha yükseltip direkt olarak Türkçe'ye çevrilmiş çizgi romanlardan tavaşiyelerde bulunacağım. Eminim ki bir kısımız bu serileri zaten biliyor ama öyle görünüyor ki bilmeyen ya da bildiği halde çeviri kalitesine güvenmeyen çok ama çok fazla sayıda okuyucu bulunuyor. Gelin, birazcık bana kulanın verin; bakın neler söylüyorum.

Yıldız Savaşları: Klon Savaşları

İlk ülemenin üzerine çekilen yeni filmlerde, belki de en çok kafa karıştırın kısım olmuştur klonlar ve yaşanan klon savaşları.

Karanlık bir dönemdir. (Kimin tarafından bakıldığı çok önemli pek tabii.) Cumhuriyet bir kez daha kan ağlamaktadır ve bunun farkında olan sadece Jedi'lar değildir. Sinsice pusuda bekleyen bir kötülük de zamanın gelmesini beklemektedir... İşler öyle bir hal alır ki "barış barış" diye koşturulan masum Jedi'lar, bir anda çok büyük orduların komutanları halini alırlar... Bütün bu hikayenin gerisi tam dokuz cilt olarak piyasaya sürülmüş (En son yedinci cilt çıktı.) olan Yıldız Savaşları: Klon Savaşları serisinde bulunmakta. Özellikle birinci ve ikinci film arasında geçenleri çok detaylı bir şekilde anlatan bu seri, başta Star Wars severler olmak üzere, seriyi izleyip de bazı kesimleri anlamayanlar için biçilmiş kaftan bence. Çizimlerinin kalitesine zaten diyecek laf olmayan seri, benim gördüğüm en güzel Türkçe çeviriye sahip eserlerden bir tanesidir.

Dracula

Konu vampir olduğu zaman bir adım ileri atan insan grubuna girdiğim gibi, günümüzde vampir fikrinin ve ta Afrika kabilelerine dayanan bu mitolojinin, Alacakaranlık gibi filmler tarafından harcadığına fazlasıyla üzülen bir kimseyim. Buna bir "Durl" demek içince yapılabilecekler ne yazık ki fazla sınırlı. İnsanların Bram Stoker'in efsanevi eserinden durmadan çaldıkları vampir fikriye okumayan bir toplum için harika bir eser olan Dracula isimli çizgi romanla şansını bir kez daha denedi... Geçen zaman içerisinde birçok insanın elinden düşürmediğini ve en azından olayları çizgi roman karesinden öğrendiğini



görmek beni biraz da olsa sevindirdi. Pascal Croci isimli Fransız sanatçı tarafından çizimleri yapılan seri, aynı zamanda yine kendisi tarafından senaryoya döküldü. (Malum, öyle bir kitabı çizgi romanlaştırmak bir hayli zor.) Bram Stoker'in efsanevi romanı üzerine bir kez de kendisi öykü yazan Fransız sanatçı, özellikle orijinal romanlarda olanların öncesine yönelik durumda. İki kitaplık olan seriyi okumanızı şiddetle tavsiye ediyorum.

Marvel 1602

Marvel karakterlerini sever misiniz? Neil Gaiman sever misiniz? (Ben sevmem.) Peki Ortaçağa bir iliğiniz var mı? Eğer bu sorulara verdiğiniz cevap "Evet!" ise o zaman en kısa zamanda Marvel 1602'yi edinmeniz gerekiyor demektir. Neil Gaiman, çizgi roman severler için çok farklı bir hikayeyle karşımıza çıkıyor 1602'de. Marvel dünyasında bulunan birçok karakteri bulundukları yerden alıp yüzüllar öncesine, I. Elizabeth dönemi Avrupa'sına taşıyor. Pek tabii ki hikaye yine çok farklı değil ve bulunan dünyayı yok etmeye çalışan bir düşmana karşı kendilerini korumaya çalışan süper kahramanımızı konu alıyor. X-Men, Fantastic Four ve Spider-Man gibi kahramanların boy gösterdiği tek ciltlik romanda, Doctor Doom ve Magneto gibi düşmanlar da karşımıza çıkıyor. Hikayesiyle fazlasıyla ilgi çeken çizgi roman, aynı zamanda kullandığı "enhanced pencil" isimli çizim teknigiyle de göz doldurmuştu. 2005 Quill ödülüne sahip olan bu eserin tamamen Türkçe olarak üretilmiş olmasıyla sanıyorum ki Türk okuyucusu için fazlasıyla önem arz ediyor.

The Amazing Spider-Man

Uzun bir suskunluk sürecinden sonra sevgili duvar sürüngenimiz Türk okuyucusuyla tekrar buluşuyor; hem de kaldığı yerden ve Marmara Çizgi logosu altında! Peter Parker'ın hayatını tamamen değiştiren, sürprizlerle dolu "Son Bir Gün" macerasından sonra "Yepyeni Bir Gün"de de soluklarımıza tutmaya devam ediyoruz. Bir anda kendisini parásız pulsuz bir halde May Yenge'nin yanında bulan Peter Parker, hayatla en baştan mücadele etmeye başlıyor. Fakat yillardır en büyük destekçisi olan Mary Jane artık yanında değil; hatta daha da kötüsü, artık evli bile değiller. Buna rağmen Peter'ın hayatını her zamankinden daha berbat bir duruma sokmaya yemin etmiş tanıkik yüzler, aynı eski güçler, aynı eski sorumluluklar ve aynı eski "Parker şansı" hız kesmeden kahramanımızı zor durumlara sokmaya devam ediyor. The Amazing Spider-Man serisinin 546'dan 551'e

kadar olan sayılarıyla Spider-Man: Swing Shift özel sayısını içeren bu ilk cilt, uzun süredir Örümcek Adam okumayan müptelaların maceraya dahil olabilmeleri için de kaçırılmayacak bir fırsat. Eğer Spider-Man hakkında çok daha fazla bilgi edinmek istiyorsanz, sanıyorum bu bilgi siz sevgili okurlarına yetecektir.

Astonishing X-Men

Buffy the Vampire Slayer'ın yaratıcısı Joss Whedon, Captain America'dan ve Planetary'den tanıdığımız ünlü çizer John Cassaday ile kafa kafaya verip, X-Men hikayeleri yaratmaya başlayıp üzerinde bir de Eisner ödülü alırlarsa, bir de bu hikaye Türkçe olarak yayımlamaya başlarsa ne olur? Tabii ki size de bu çizgi romanı okumak için arkanıza yaslanmak ve maceranın içine dalmak kalır. Wolverine, Cyclops, Emma Frost, Kitty Pryde ve Beast karakterlerinden oluşan yeni X-Men grubu, Profesör X'in yokluğunda Xavier Enstitüsü'nu yeniden açmaya ve güçlerini kontrol altında tutabilmek için genç mutant'ları eğitime devam etmeye karar verirler. Profesör'ün yokluğunda iş başa düşmüştür ve her zaman olduğu gibi bu sefer de içteki ve dıştaki düşmanlarla mücadele etmek surzona kalırlar. Fakat bu sefer, hiç beklemedikleri kişiler de düşman olmuşlardır. Çok büyük ve bir o kadar da karışık olan X Evreni'ne girmek isteyip nereden başlayacaklarını bilemeyen okuyucular için en uygun serilerden biri olan Astonishing X-Men serisini kaçırmanızı öneriyorum.



İşte böyle sevgili okur. Benim buraya sıkıştırabildiklerim sadece ilk etapta aklıma gelen eserler oldu. Demek istediğim, düşündüğünden çok daha fazla sayıda çizgi roman Türkçe'ye çevrildi ve hepsi de hakkını sonuna kadar verdi. Umarım bu yazdan sonra konu hakkında fikriniz bıracık değişir ve çizgi romanlara daha çok ilgi duyarsınız. Bu sınırsız dünyanın içerisinde kaybolmak ve birçok farklı hikayeye dahil olmaksa sadece ve sadece sizin elinizde. Ben sadece siz birazlık itekliyorum... ■

www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim?

Biliyorum, grubun ismi birazcık farklı ama olsun, siz yine de bana güvenin. İlk olarak 1993 yılında kurulan Hot Water Music, iki kere dağılmış kararına rağmen halen müzik hayatına devam eden, Florida kökenli bir gruptur. Punk müziğe gerçekten farklı bir tat getiren Hot Water Music, özellikle daha genç yaşlarında gereğinden fazla dinlerdim. İlk dinleyişte vokallere alışmak fazla-sıyla zor olsa da bir süre sonra farklı bir ses dinlediğinizi siz de göreceksiniz. Grubun ismiye Charles Bukowski'nin aynı adlı eserinden almış durumda. Gruba birazcık alışmak ve tarzlarını çok daha iyi anlamak isteyenler içince ilk tavsiyem, Not For Anyone isimli şarkısı olacaktır.



Ne okadım?

Evet, tarih konusuna geri döndüm. Adını belki yüzerce kez duyduğunuz ve genelde kulaktan dolma bilgiler olarak aklınızda kalan Tapınak Şövalyeleri'yle ilgili yazılmış harika bir eserle karınzzıdayım. Sean Martin tarafından kaleme alınmış olan eser, 1120'lerin sonlarına doğru gizemli bir şekilde ortaya çıkan tapınakçıların, kuruluşlarından 1789'daki Fransız İhtilali'ne kadar olan etkilerine kadar uzanan geniş bir yelpazeyi inceliyor. Özellikle konu hakkında bilgi edinmek isteyenler için hem okuması kolay, hem de çok uzun olmayan bir eser; benim içince tam bir bilgi hazinesi.

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www(chip.com.tr)



Donanım

Zamanı hızlandıran donanımların dünyası!



nsanoğlunun mekanik ve teknolojik ürünlerle her zaman başı dertte olmuştur ve dünya döndükçe de olacaktır. Her şey kusursuz çalışma bile insanoğlu çalışma hızından tatmin olmaz. Hız, donanım parçalarında hep sorun olmuştur. Artık hepimizin çok az vakti var, kimse eskiden olduğu gibi bir dosya indirirken gidip duş alıp gelmek istemiyor doğal olarak. Şöyle bir bakalım; aramızda hangimiz asansör daha hızlı çalışın diye asansörün tuşuna defalarca hızlı hızlı basmadık? Yavaş hareket ettiği için hayıflanmadık? Gelin görün ki bilgisayarlar, asansörler gibi

hor kullanmaya gelmez. Bazı tuşlarına defalarca hızlı hızlı basarsanız "cisss" olabilir. Mamafifo yaptığım her işlem, sahip olduğumuz en kıymetli şey olan zamanımızı hortumluyor. Bankamatikten para çekmek için sıra beklemek, şifre girmek için yükleme ekranını beklemek, paranın gelmesi için mekanizmanın dönmesini beklemek. Kimin bu kadar çok vakti var ki? Hemen hepimiz henüz bu zaman hortumlayan donanımlara her gün maruz kalmaya mahkumuz ama günün birinde makinelerden ve donanımlardan daha uzak bir hayatı geçebilirsek zamanın akışını yavaşlatabiliriz belki.



105

Samsung Galaxy Tab 10.1

iPad 2'nin pabucu dama mı atılıyor?



106

Turkcell T20

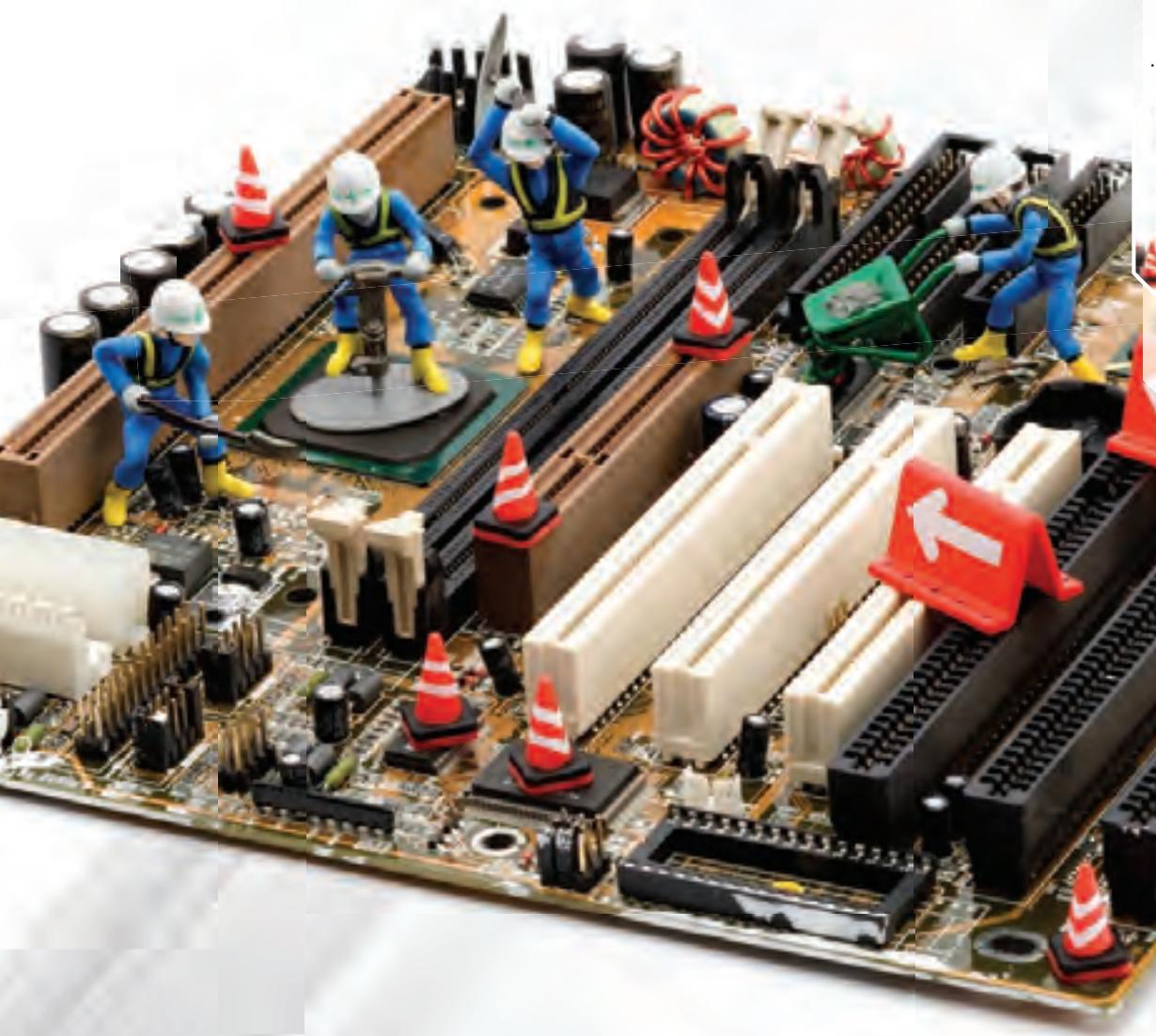
Turkcell'in Android çıkarması



109

Teknik Servis

Gel vatandaş gel, teknik bir sorun mu vardı?



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



■ Yeni performans canavarı ağırlığı ile dikkat çekiyor.

Asus G53Sx

GTX 560M Türkiye'de

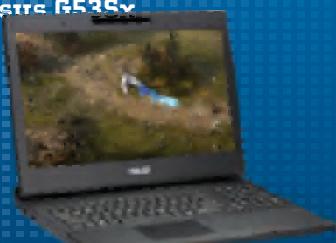
Ouncular için bir dizüstü bilgisayar yapmak gerçekten zor. Öncelikle en üst seviye parçaları kullanmak zorundasınız. İşte başlar başlamaz bir sorununuz oldu, üst seviye parçalar çok işin. Şimdi bu ışını dışarı atmak zorundasınız. O zaman bakır soğutma blokları kullanalım. İşte ikinci sorun size: bakır bloklar cihazı tuyla gibi ağır yapacaktır. Şimdi plakalar tarafından emilen ışını yok etmek için iki tane de fan takalım. Ama bu defa da çok ses çıkacak cihaz. Şimdi bir de pil lazım bu cihaza. Ama üst düzey bileşenler çok güç çekenin için pil de dokuz hücreli olmak zorunda. Tabii bu pili kısa sürede şarj edecek ve pil olmadığından gerekli enerjiyi sağlayabilecek iyi bir de adaptör lazımlı. O da etti mi 800 gram. İşte dizüstü bilgisayarınız hazır. Ama bir sorun var: ağırlığından dolayı masaüstü olarak kullanmak zorundasınız. Şanslıyız ki teknoloji her yıl daha küçük cihazların üretilmesini mümkün kılmıştır. Asus G53Sx de bu nispeten küçük ama performanslı cihazlardan biri. Öncelikle ürünle birlikte Chrome web tarayıcısı geldiğini belirtelim. Tabii sürümü 3.0 olan bu tarayıcı ile olarak 12.0'a - eminim dergi elinize geçtiğinde bu sürüm 13.0 olacaktır - güncellemeniz gereklidir. İşletim sistemi olarak Windows 7 Home Premium veya isteğe bağlı olarak Professional ve Ulti-

mate kullanan Asus, SP1 güncellemesini içermiyor. Oyunlarda performansı artıran bu güncelleştirmeyi yüklemeniz de bir başka tavsiyemiz. Asus'un ağırlığına baktığımızda pek de etkileyici olmayan 3.92 Kg değerini görüyoruz. Adaptör, çanta ve farenizle birlikte bu ağırlık 4 - 5 Kg'a ulaşabiliyor. Bu ağırlığın dengeli bir ağırlık olduğunu söylemek mümkün değil zira ürünün ön kısmı epeyinceken arka kısmı da tam tersine kalın bir yapıya sahip. Tabii dengesizlik oyun oyarken klavyeyi dikeyleştirdiği için olumlu bir etki oluşturursa da taşıma konusunda olumsuz bir hal alıyor. Tasarım konusunda rakipleri kadar başarılı bulmadığımız Asus'un bizi rahatsız eden ufak bir sorunu da şarj girişinin sağ kısmında yer almış. Çoğunluğunun sağ elle fare kullandığını düşündüğümüzde şarj kablosunun sizi fareyi biraz kenara itmeye zorladığını söyleyebiliriz.

Peki G53Sx performans konusunda ne sunuyor? Öncelikle ürünün ülkemizdeki ilk GTX 560M ekran kartı dizüstü bilgisayar olduğunu söyleyelim. Bu bağlamda oyunlarda çok başarılı bir performans sunuyor. Özellikle de DirectX 11 destekli oyunlarda yaptığı testlerde Full HD çözünürlükte oyunları gayet akıcı bir biçimde oynamayı başardı. İlk oyunumuz DiRT 3'te yüksek ayarlarında saniyede 80 kare değerini elde ederken yine Crysis 2'de saniyede 60 kare ile gayet akıcı bir oyun keyfi yaşadık. Metro 2033'ü dahi yüksek ayarlarında 30 FPS ile oynatabilen G53Sx, performans konusunda bizden tam not aldı. Yine de popüler birkaç oyunu test etmekten kendimizi alamadık. Call of Duty: Black Ops Ultra ayarlarında 65 FPS sunarken daha iyi grafiklere sahip rakibi Battlefield: Bad Company 2 yaklaşık saniyede 30 kare ile yine oynanabilir bir per-

formans sundu. Son olarak FIFA 11 de Ultra ayarlarında 150 FPS ile oynanabilirden de öte bir seviyede çalıştı. Tabii tüm bu yüksek performans ürünün sekiz işlem birimine sahip 2630QM işlemcisi ve 8 GB belleği tarafından da destekleniyor. Yine Blu-ray sürücü ve USB 3.0 gibi arıtlar da cabası. Sonuç olarak G53Sx biraz sesli çalışmasının yanında tasarım ve ağırlık konusunda bekletilerimizi karşılaştırmada performans konusunda kesinlikle eline su döktürmeyen canavar bir oyuncu bilgisayarı. ■

Asus G53Sx



+ Oyunlarda yüksek performans

+ DirectX 11 desteği

- Tasarım daha iyi olabilirdi

- Adaptörle birlikte 4.5 Kg

Fiyat: Belli değil

İthalat: Cizgi elektronik

Web: www.cizgi.com.tr

Puan: 7/10



Editörün
Seçimi

Samsung Galaxy Tab 10.1

iPad 2'nin en büyük rakibi

Piyasadaki en son Android işletim sistemi Android 3.1 ile birlikte gelen Samsung, NVIDIA'nın çift çekirdekli ve 1 GHz hızında çalışan işlemcisi Tegra 2 ile performans açısından kullanıcısını gayet memnun ediyor. Bu bağlamda ürünün gerek 1 GB RAM'i, gerek Samsung tarafından üretilen ROM belleği de gayet performanslı bir kullanım sunuyor. Ürünnü rakiplerinden ayıran farklar ise boyutları ve ağırlıkta ortaya çıkıyor. Galaxy Tab sadece 595 gram. Bu bağlamda ağırlık konusunda en yakın rakibi iPad 2'yi dahi gölgelde bırakıyor. Ürün, inceliğle de zarafat yansıtıyor. 8.6mm'lik kalınlığı sayesinde Galaxy Tab aynı zamanda dünyanın en ince tablet bilgisayarı olma özelliğine sahip.

Tablet bilgisayarların en önemli bileşenlerinden biri de ekran. Galaxy Tab zaten adından da anlaşılacağı üzere 10.1"lik geniş bir ekrana sahip. Bu geniş ekranı 1280 x 800 WXGA çözünürlük ile birleştiren Galaxy Tab'de, iPad 2'de ekranı baktığınızda gözüken piksellerden eser yok. Bu ekranı performans ile birleştirilen Samsung, 720p videoları keyifle izlemenize olanak sağlıyor. Yüksek boyutlu 1080p videolar henüz açıcı bir biçimde oynatılmasına da bunu Tegra işlem-

ciyi tam anlamıyla kullanabilen bir medya oynatıcı uygulaması olmamasına bağlıyoruz. Galaxy Tab henüz AMOLED veya Super LCD kullanıyor. Kullanılan panel TFT LCD. Fakat tablete hangi açıdan bakarsanız bakın gayet iyi bir şekilde ekranla olup biteni görebiliyorsunuz. Steve Jobs'in iPad sunumlarında her zaman üzerinde durduğu bir nokta var: 10 saat pil ömrü. Galaxy Tab bu konuda da iPad 2'yi az farkla da olsa alt etmemi başarıyor. Üründeki 7000 mAh'lık pil ile 9 saatte kadar video izleyebiliyor veya 7 saat müzik dinleyebiliyorsunuz. Söz konusu elektronik kitap okumak ya da ofis yazılımlarıyla uğraşmaz olduğunda bu süre 10 saatin de üstüne çıkıyor. Tabii ki Galaxy Tab ile sadece video izleyip müzik dinlemeyeceksiniz. Yapılan araştırmalara göre tabletler şu anda en çok oyun oynamak için kullanılıyor. Tegra 2 işlemcisi ile Galaxy Tab oyunlar konusunda da en yakın rakibi iPad 2'ye fark atıyor. Zira NVIDIA'nın oyunlar konusundaki tecrübe Tegra destekli oyunlarda kendini gösteriyor. İlk seçeneği hepiniz zaten tahmin ediyorsunuz. Evet, Flash desteği. Galaxy Tab Flash içeriği rahatça görüntüleyip ve Flash destekli web sayfalarında sizi iPad 2 gibi 1990'ların tasarısına geri götürmüyor. Galaxy Tab'ın rakibine çelme takımı bir başka nokta da kameralar. iPad 2'de 0.3 megapiksellik bir ön kamera kullanılırken Galaxy Tab 10.1'de bu kamera 2 megapiksel çözünürlük sunuyor. Yine iPad 2'nin arka kamerası 0.7 megapiksel iken Galaxy Tab 10.1'de bu kamera 3.0 megapiksel ve yanında bir de LED flaş ile geliyor. Sırada 3G desteği var. "iPad 2'de 3G sunarken Samsung'da 3.75G yer alıyor. Bir diğer adı

da HSPA+ olan bu teknoloji sayesinde Galaxy Tab, iPad 2'nin indirme hızından bile daha yüksek gönderme hızı sunarken (22 Mbit/s) iPad 2'den 4 kat daha hızlı, 84 Mbit/s indirme hızlarına ulaşıyor. Sonuç olarak Galaxy Tab nihayet piyasadaki bütün tabletlerin eksiklerini kapatan ve tablet pazarında tekel haline gelen Apple'ın karşısına çıkmayı başarabilen ilk tablet olma özelliğine sahiptir. ■

Samsung Galaxy Tab 10.1



- + Oyunlarda yüksek performans
- + Tegra destekli yüzlerce oyun
- + Dünyanın en ince tabletü
- + Hafif ve zarif yapı

Fiyat: Belli değil

İthalat: Samsung

Web: www.samsung.com.tr

Puan: 9/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ecran:	10.1-inç 1280 x 800 TFT LCD
İşlemci:	1 GHz NVIDIA Tegra 2
Hafıza:	16/32/64 GB +MicroSD
İşletim Sistemi:	Android 3.1 +TouchWiz UX
Kamera:	2 MP ön, 3 MP arka, LED Flaş, 720p Kayıt
Boyutlar ve Ağırlık:	256.6mm 172.9mm 8.6mm, 595 gram

T20'nin kapasitif ekranını kullanmak sandığınızdan da kolay. Üstelik videolarda da başarılı bir performans sergiliyor.

T20'nin ekranında yer alan ışık algılayıcıları ile parlaklığını otomatik olarak ayarlamasıni sağlamak mümkün.

Home, Menü, Geri ve Arama tuşlarıyla T20'deki işlemlerinizi çabucak halledebiliyorsunuz.



Turkcell T20 Maxiphone

Cepten ödeme devri!

Belediye otobüsüne binerken akbil veya kart okutmak yerine telefonunuz ile ödeme yapmanın size nasıl bir kolaylık sağlayacağını hiç düşündünüz mü? Tabii bu teknolojinin, çığlarından çıkmış yeni nesil tarafından nasıl eğlence konusu haline getirileceği apayrı bir konu fakat bizim için önemli olan, NFC teknolojisinin günlük hayatı bize sunacağı kolaylıklar. Ama yine de bu konuya ilgili bir espri yapmadan da geçmeyeelim. Eğer bir telefon görüşmesi yaparken otobüse biniyorsanız, karşınızdaki kişi neden o akbil onay sesinin son seviyede kulağında patladığını veya konuşmanın bir kısmının yanında kaldığını sorgulayabilir. Ya da şu gibi diyaloglar yaşamak işten bile değil:

- Aşkım bi' saniye otobüse biniyorum, ödeme yapmam lazımdır.
- Eee! Bas akbilini öde.
- Yok ben telefonla ödüyorum, bi' saniye.
- Dı di diıt, Dı di diıt, Dı di diıt*
- Tüh yav kartın limiti dolmuş, kapat kapat, ben seni arayacağım.

Ne diyorduk? NFC'nin bize sağlayacağı kolaylıklar. Near Field Communication, yani Yakin Alan İletişimi anlamına gelen teknoloji ile telefonunuza herhangi bir ödeme noktasına yaklaştırarak kolaya ödeme yapabiliyorsunuz. Örneğin park ücretini, otobüs ücretini, alışveriş masraflarınızı ve aklınıza gelebilecek daha birçok ödemeyi cep

telefonunuza sadece POS cihazına yaklaştırarak yapabiliyorsunuz. Her ne kadar ülkemizde sistem çok yaygınlaşmamış olsa da Turkcell'in bu konudaki çalışmaları halen devam etmekte. Firma, özellikle büyük kurumlarla görüşmeler yaparak bu kolay ödeme sistemini hayatımıza bir parçası yapmayı hedefliyor. Sistem hayatı geçtiğinde cüzdanımızda bir yığın kredi kartı taşımamıza gerek kalmadan ufak bir hareket ile kolayca ödemelerimizi gerçekleştirebileceğiz.

Android çıkış açıyor

Hala Android işletim sistemli bir telefonunuz yoksa çok şey kaybediyorsunuz demektir. Bunların başında belki de Angry Birds geliyor. İnanılmaz eğlenceli olan bu oyun, tamamen fizik kuralları üzerine kurulmuş ve dokunmatik ekranalı telefonların eğlence konusunda neler yapabileceklerinin çok güzel bir örneği. T20, Angry Birds yüklü olarak geliyor. Tabii ki bu, Android ile oynayabileceğiniz tek oyun değil. Markette yer alan yüzbinlerce oyun ile T20 yeni mesguliyetiniz olmaya aday.

Şanslıyız ki ilk Android sürümleriyle fazla uğraşmadan yeni sürümler hemen çıkış geldi. Malum, büyük projenin arkasında Google gibi güçlü bir dev olunca geliştirme süreci de çok hızlı oluyor. Tabii ki Android sürümleri hızlıca çıkışır ama firmaların da bu sürümleri yeni modellere hızlıca uylaması gereklidir. Bu konuda mükemmel bir performans gösteren Turkcell, T20 ile en son Android sürümlerinden biri olan 2.3.3'ü kullanıcılarına sunuyor. Bu

sürüm ile birlikte daha kolay bir kullanım elde ederken performanstan da ödün vermiyor, hatta menüler arasında daha hızlı geçiş yapabiliyorsunuz. Yine metinleri daha gelişmiş bir biçimde kopyalayıp yapıştırılabilme de 2.3.3'ün özellikleri arasında. Reverb, denkleştirme, kulaklık sanallaştırma gibi yeni ses efektleri ve bas güçlendirme ve gelişmiş güç yönetimi de Gingerbread kod adlı bu sürümle kullanıcılar sunulan diğer yeni-

TEKNİK ÖZELLİKLER

Şebeke	2G Şebeke GSM 850/900/1800/1900 3G Şebeke HSDPA 1900/2100
Boyu	116×60.5×11.9 mm
Ağırlık	115 gram
Ekran	3.5" TFT kapasitif, 320×480 (HVGA) 262K
İşlemci	Qualcomm MSM7227, 600MHz
İşletim Sistemi	Android 2.3.3
Kamera	5 megapiksel
Hafıza	4 GB microSD, 32 GB'a kadar microSD
Bağlantı	3G HSDPA 7.2 Mbps, Wi-Fi 802.11 b/g/n; Bluetooth 2.1 A2DP, A-GPS, USB
Pil	Li-Ion 1400 mAh; 400 saat bekleme (3G), 390 dakika konuşma (3G)

Yükli Turkcell Uygulamaları Turkcell T-Market Turkcell MobiTV, gncPlay, Turkcell Yedekleme, Turkcell Rehber Plus, Turkcell Cep Kumanda, Turkcell Pusula, Turkcell Gündem, Turkcell Online İşlemler, Turkcell Videobul, Turkcell Nimbuzz, Turkcell MobilKod, KelineAvı, Turkcell Android Servisler, Turkcell Cep-T Para, Angry Birds, Turkcell Cebe Bağlan, Turkcell Cep-T Cüzdan, Turkcell Seyahat
Diğer Dijital pusula, Google uygulamaları, sesli hafıza / sesli arama, Facebook, Twitter, Android Market



T20 sizin belli belirsiz bir girişle kısıtlamak yerine evrensel 3.5mm girişi ile özgür bırakıyor.

5 megapikselli kamera ile her zaman için Facebook'ta paylaşacak bir malzeme bulabileceksiniz.

FİYATLANDIRMA

Kontratsız: 260\$

Kredi kartına vade farksız 10 taksit avantajı ve 3 ay boyunca her ay:

- Her yöne 100 dk
- 100 MB internet

İnterneti içinde Kontratlı

24 ay boyunca ayda 29 TL'ye veya 12 ay boyunca ayda 47 TL'ye! 250 MB internet paketi dahil. Dileyen abone-ler ayda 10 TL daha vererek 1GB, 19 TL daha vererek 4 GB'lık tekniklerden faydalabilir.

Tarife kontratlı (15 Temmuz'dan itibaren)

24 ay boyunca tarifesinde/paketinde kalmaya söz veren aboneler ayda 19,9 TL farkla Turkcell T20'ye sahip olabilecekler.

- 3 ay boyunca 250 MB internet hediye
- 3 aydan sonra %50 indirimli 250MB'lık paketi devam edecek

"T20 şarj aletin var mı?" sorusuna gerek yok. Artık bütün telefonlarda standart olan micro USB T20'de de standart.

Kablosuz özellikler

T20 kablosuz ağ konusunda da gayet başarılı. 3G ile 7.2 Mbps indirme hızının yanında 802.11 b/g/n standartlarını destekleyen üzerinde Bluetooth 2.1 desteği de unutulmamış. Yine A-GPS desteği de çektiğiniz fotoğrafları GPS tabanlı etiketlemenizi mümkün kıliyor. ■

ÖNE ÇIKAN TURKCELL UYGULAMALARI

Turkcell Rehber Plus Sosyal ağlardaki arkadaşlarınız ile telefon rehberinizdeki kontaklarınızı birbirine entegre edebilir, bu sayede sosyal ağlardaki durum, resim yer ve diğer paylaşımları anında görebilirsiniz.

T-market Hayatınızı kolaylaştıracak, dışarıda yalnızken eğlenceli vakit geçirmenizi sağlayacak birbirinden renkli uygulamalar T-Market ile cepinizde.

Turkcell Cep-T Cüzdan Turkcell Cep-T Cüzdan ile alış-verişleriniz sırasında, telefonunuza temassız okuyucuya göstererek ödemelerinizi hızlı ve güvenle yapabilirsiniz.

Turkcell Nimbuzz Turkcell Nimbuzz ile farklı mesajlaşma hesaplarınızı tek bir yerde toplayın, tüm arkadaşlarınızla rahatça mesajlaşın.

Turkcell Cebebağlan Turkcell Cebebağlan özelliğile telefon çalınsa bile bilgisayarından yerini takip edebilir, uzaktan telefonunuza yönetebilirsiniz.

Turkcell MobilTV Turkcell MobilTV servisi sayesinde artık istediğiniz an, nerede olursanız olsun televizyon seyredebilirsiniz.

liklerden. Çoklu ortam konusunda da yenilikler getiren Gingerbread ile artık WebM / VP8 videoları oynatabiliyor ve AAC ile kodlanmış müzikleri de dinleyebiliyorsunuz. Müzik demişken T20'de artık olmazsa olmaz haline gelen 3.5mm jak girişinin olduğunu da belirtelim. Yani telefonunuza istedığınız kulaklığa bağlayarak müzik dinlemenin keyfine varabiliyorsunuz.

Sosyal ağlara hükmendin

"Mobildeyim, tiklayamıyorum", "Mobildeyim, resmi göremiyorum", "Mobildeyim, izleyemiyorum" devri T20 ile sona eriyor. Öncelikle T20, Facebook ve Twitter uygulamalarını doğrudan sunarken Friendfeed ve Google+ uygulamalarını da market üzerinden indirmenize olanak tanıyan bir telefon. Örneğin çektiğiniz bir fotoğrafı anında Facebook üzerinden yayınlayabildiğiniz sevdığınız kişilerin 140 karakterde yaptıkları felsefeyi de(!) kaçırılmış oluyorsunuz. İnternette gezinme konusundan bahsederek olursak, Android'in halihazırda kendi içinde gelişmiş bir tarayıcısı olduğunu belirtelim. Ama bu tarayıcı bana yetmez diye sanız Opera Mobile, Opera Mini ve Skyfire gibi tarayıcılarla yapabileceklerinizin sınırı yok. Web sayfalarını masaüstünde olduğu gibi gezmekten tutun da bütün Flash içeriği iPhone 4 kullanıcılardan gözüne soka soka görüntülemeye kadar her türlü sörf imkanı mümkün. Yine internette gördüğünüz uygulamaları, videoları, müzikleri ve hatta akliniza gelebilecek bütün dosyaları

telefonunuza indirmeniz mümkün. Örneğin ufak bir uygulama sayesinde indirmiş olduğunuz sıkıştırılmış ZIP ve RAR dosyalarının içeriğine dahi göz atabilirsiniz.

Cep Kumanda

T20'yi akıllı bir telefon yapan sadece bu özellikler değil. Ürünle birlikte gelen CepKumanda uygulaması ile DLNA desteği olan cihazları yönetebiliyor, herhangi bir kablo bağlantısı kurmadan cep telefonunuzdaki videoları televizyonunuzda izleyip müziklerinizi dinleyebiliyor ve resimlerinizi gösterebiliyorsunuz.

Kapasitif ekran

T20'nin teknik özelliklerine baktığımızda ilk olarak yüksek hassasiyetli dokunmatik ekranı dikkat çekiyor. Artık olmazsa olmaz kapasitif dokunmatik teknolojisi ile gelen T20'nin ekran çözünürlüğü de 320x480 ile gayet tatmin edici. Gingerbread'in bütün nimetlerinden yararlanan T20'de beş farklı ana ekranın kablosuz ağ, GPS ve Bluetooth gibi özellikleri açıp kapatabilirken diğer ekranlarında yer alan uygulama kısa yollarıyla da istediğiniz ayara ve özellikle kolayca erişebiliyorsunuz.

Biraz daha detaya indiğimizde T20'nin 600 MHz'lik Qualcomm işlemci gözüümüze çarpıyor. Ürüne performanslı bir kullanım kazandıran bu işlemcinin yanında 5 megapiksel kamera, 32 GB'a kadar MicroSD desteği ve 1400 mAh'lık pil de T20'nin diğer beğenmediğimiz özellikler arasında.

Philips 46PFL6606H/12

TV'ler de akıllandı

Cok değil bundan sadece bir yıl önce oturma odamızı süsleyecek TV'leri incelerken sadece belli başlı kriterlere bakıyorduk. Ekran boyutu, panel aydınlatma tipi, kontrast oranı ve parlaklık gibi değerlerin yanında fazladan bir iki özellik doğru TV seçimini yapmak için yeterli olabiliyordu. Bugün geldiğimiz noktada ise akıllı TV

devrimi ile karşı karşıyayız. Dev TV üreticilerinden Philips de bu devrimin bir parçası ve firmanın test merkezimize konuk olan Philips 46PFL6606H/12 modeli, sadece uydudan gelen yayılara bağlı kalmanızı bir kenara bırakarak TV'nizin çerçevesinden sizi internetin birçok nımetine birden ulaştırıyor. Akıllı TV olarak adlandırılan bu yeni özellik ile Net TV üzerinden film kiralayabiliyor, kaçırığınız programları izleyebiliyor ve sosyal medyalarda gezinebiliyorsunuz. Yine TV'nizi cep telefonunuza veya tablet PC'ne yükleyeceğiniz bir uygulama ile yönetebilmeniz de Philips Smart TV'nin sunduğu diğer özellikler arasında. Bu uygulama sayesinde cihazınızdaki çoklu ortam içeriği TV'ne aktarıp kolayca izleyebilmeniz de bir başka güzel özellik. Tüm bu özellikler, TV üreticilerinin artık tek bir ürünle kullanıcılarla mümkün olduğu kadar çok işlev sunmayı

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ecran:	46"LED LCD FullHD 1920x1080
Parlaklık:	400 cd/m ²
Tepki süresi:	2 ms
Kontrast:	500.000:1
Beklemede tüketim:	0 Watt
Bağlantılar:	3xHDMI, Wi-Fi, DLNA, USB, Scart

amaçladıklarının bir göstergesi. Örneğin bunlara bir başka örnek de PVR cihazları. TV yayınlarını kaydetmeye yarayan bu cihazlar da Philips'in yeni akıllı TV'si ile gereksiz hale geliyor. TV'ne bağlayacağınız bir depolama birimi ile artık izlediğiniz yayını kaydetmeniz de mümkün. Peki Philips 46PFL6606H/12 teknik özellikler konusunda bize neler sunuyor. Öncelikle ürünün adından da anlaşılacağı üzere 46" boyutunda olduğunu belirtelim. Hala tüplü TV devrinde kalanlar için de bunun "116 ekran'a denk geldiğini belirtelim. 16:9 görüntü biçiminde içerik aktarımı yapan Philips 46PFL6606H/12 Full HD çözünürlüğe sahip ve ripleri gibi LED arka aydınlatma kullanıyor. Plazma panellere göre %100, LCD panellere göre ise %60 daha fazla enerji tasarrufu sunan LED paneller, kontrast konusunda da çok iyi bir performans sunuyor. Son olarak Philips'in USB'den içerik oynatabilmesi de beğenimizi kazanan bir başka özellik oldu.

Fiyat: Belli Değil
İthalat: Philips Türkiye
Web: www.turkey.philips.com
Puan: 7/10

MSI Z68A-GD65 B3

Ordu Onaylı

Bilgisayar dünyasında bir ürün satın almak istediğinizde ürünle ilgili yüzlerce özellik gözünüzü çarpıyor. İşin kötü yanı ise bu özelliklerin çoğu ya abartılıyor ya da komple uydurulmuş oluyor. Özellikle de piyasadaki kalitesiz güç kaynaklarını yakından incelediğinizde konuyu daha kolay anlayabilirsiniz. Anakartlarını "Askeri Sınıf" olarak nitelendiren MSI'da kullanıcıların zihninde ister istemez şüpheler oluşturuyor. LEVEL Test Merkezi olarak biz bu "askeri" bileşenleri enine boyuna test edip standart bileşenlere oranla daha yüksek performans sunduklarını daha önceki incelemelerimizde de belirtmiş fakat MSI'da bu esnada boş durmamış ve bileşenlerinin kalitesini ispatlamak için Amerikan Savunma Bakanlığı'na başvuruda bulunmuş. Sonuç olarak firmanın anakartları, en son askeri test standartı olan MIL-STD-810G'ye göre birçok testten başarılı sonuçlar elde ederek söz konusu "Askeri Sınıf" sertifikasını almaya hak kazanmış. Z68A-GD65 B3

de bu amblemi taşıyan ilk anakartlardan biri. Ürünü incelemeye başlamadan önce Z68 yongasından bahsetmekte fayda var. Intel'in Sandy Bridge işlemcileri için tasarlanan ve Ivy bridge işlemcileri de çalıştırılacak olan bu yonga seti ile işlemcilerdeki grafik yongasını da kullanmak mümkün oluyor. Örneğin P67 yonga setine sahip bir anakart satın aldığımda ayrıca harici bir ekran kartı satın almanız gerekiyor Z68 ile bu durum ortada kalkıyor. Tabii ki H61 yonga seti de aynı işlevi görüyor fakat Z68'in buradaki farkı, hem işlemciyi hem de işlemci içindeki GPU'ya hız artırma uygulamanıza imkan tanımıyor. MSI'nın Z68A-GD65 anakartı ise Intel'in dahi sunmadığı bir özellik ile geliyor: Lucid Virtu. Hepimizin bildiği gibi güç tüketimi arttık önemli bir yere sahip ve düşük güç tüketen ürünler revaçta. Bu bağlamda daha önce de Lucid ile çalışan MSI, bu defa firmanın Virtu teknolojisini kullanarak, dahi-

li Intel GPU ve harici ekran kartınız arasında tek tuşla geçiş yapmanızı mümkün kılıyor. Bu sayede video izlemek gibi basit işlemlerde harici ekran kartını devre dışı bırakıp elektrik tasarrufu yaparken oyun oynayacağınız harici ekran kartınızı tekrar devreye sobalıyorsunuz.

Fiyat: 235 \$ + KDV
İthalat: Datagate, Mascom, Penta
Web: www.tr.msi.com
Puan: 8/10



TEKNİK ÖZELLİKLER

Soket:	LGA 1155
Yonga seti:	Intel Z68
PCI Yuvaları:	2 x PCI Express 2.0 x16
Depolama:	SATA 6 Gbps, USB 3.0
Grafik desteği:	SLI, CrossFireX
Bellek:	DDR3 2133 Mhz, 32 GB Maks.



Teknik Servis

Bu ay belli başlı parçaların bilgisayarı en çok hızlandıran parça olduğuna inanan arkadaşlara bir mesajım olacak. RAM, işlemci, ekran kartı, sabit disk veya anakart gibi bileşenlerden hiçbiri, tek başına bilgisayarınızı hızlandırmayacaktır. İyi bir bilgisayar toplamanın felsefesi, bütün parçaların dengeli bir performansa sahip olmasıdır.

S: Geçenlerde HD4870 ekran kartı aldım. Ama bir sorunum var. Kart güç isteyen bir kart. Bu kartı kullanan arkadaşma sorduğumda 12V'ta 22 Amper alıyordu. Ben PSU'ya baktığında ise 12V'ta 17A yazıyor. Bu kart bende sorun çıkartır mı? Yoksa gayet rahat kullanabilir miyim? *Ömer Can*

C: Ekrakartlarının güç gereklilikleri kartın birçok durumda çektiği gücü göre belirleniyor. Bu durumda güç kaynağının ekran kartına yeterli gücü sağlayamadığı gözüküyor. Bazı kullanıcılar "ama taktim çalıشتı" gibi içi boş şeyler söyleyebilir. Bugün çalışan kart yarın dengesiz güç yüzünden kolayca bozulabiliyor. Bu yüzden geçen ay da dediğim gibi tek bir ekran kartı satın almak bütün sorunları çözmüyör. Sisteminiz ekran kartını kaldıracak kapasiteye sahip olmalı.

S: Ben hafta sonu SBS ye giriyorum, ondan sonra da bir dizüstü bilgisayar alacağım. Bir önerin var mı? Ben Lenovo Y560 düşünüyordum. 2000 TL'nin altında bir dizüstü önerilebilirse çok iyi olur. Anıl Taşdan
C: Lenovo Y560'ı geçen yıl öneriyordum. Artık bu modelde yer alan ekran kartı ve işlemci eskidi. 2000 TL civarında satılan çok daha güzel

bir bilgisayar var artık: HP Pavilion DV6-60XX serisi. XX kısmındaki rakamlar arttıkça ürünün performansı ve bununla doğru orantılı olarak fiyatı da artıyor. Ama bu seride HD 6770M ekran kartı olduğu için bütün modeller oyunlarda gayet güzel bir performans sunuyor.

S: Taşınabilir disk almak istiyorum. Önceden almışım WD marka 1 TB fakat adaptörlüyü ve taşıması zor oluyordu. Şimdi 2.5" olanlardan almak istiyorum. Önerebileceğiniz ya da kullanmış olduğunuz fiyat/performansı iyi bir disk var mı? *Furkan GENCER*

C: Eğer sen de ben ve Şefik gibi güvenlige önem veriyorsan tavsiyem Transcend StoreJet modelidir. Düşmelerle ve darbelere karşı askeri standartlarda test edilmiş bir disk. Belirli mesafeden düşunce bozulmuyor. Taşınabilir disklerin en büyük sorunu da düşunce verilerin bozulmasıdır. Bir de USB 3.0 olursa iyi olur. Performans en az iki katı artıyor. Tabi USB 3.0 portuna takman gereklidir. Yoksa da dert etme. ExpressCard yuvası için satılan USB 3.0 kartlar var.

S: Benim GeForce 9400 GT ekran kartım var ve bunu

değiştirmenin zamanı geldiğini düşündüm. 450 TL'ye kadar bütçem var. Bir kaç yerden araştırdım ve HD 6850'nin iyi olduğunu düşündüm. Acaba bu ekran kartıyla oyun oynarken verim alabilir miyim veya daha iyi bir ekran kartı var mı bu fiyatta? Sistemim şöyle: AMD Phenom II X4 965 Black Edition, Gigabyte GA-MA785GT-UD3H, 6 GB DDR3 1333 RAM. Windows 7 64. *Güvenay Ceran*

C: 450 TL'ye gayet iyi bir ekran kartı alınabilir fakat her zaman çok önemlidir dediğim fakat senin nedense belirtmediğin bir sistem bileşeni var: güç kaynağı. Geçen ayki HD 4870'in Pentium 4 bilgisayara takılması vakasını tekrarlamayalım. 450 TL'ye HD 6870 alabilirsin fakat HD 6870'i paldır küldür sisteme takamazsınız. Önce kartı destekleyecek bir güç kaynağı gereklidir. Bu da en az gerçek 500 Watt olmalı. Bu durumda önce bir güç kaynağı al. Fiyatı en az 80 TL olmalı.

S: Abi benim bi' arkadaşım var. Geçen gün evlerine gittim. Ben gittiğimde internette film izliyordu. Laf döndü dolasta internet hizina geldi. Sen ne kadarla veri indiriyorsun dedim. 400-500Kb/s dedi. Bir internet servis sağlayıcısında 1000Mbps hızında internet var saniyede 125Mb indirebiliyorsun dedi.

► Ben de, onun için bir SSD lazımlı, HDD'ler o kadar hızlı veri yazamaz dedim. Ve o bana inanmadı. HDD ile ne alakası var dedi. Ben uzun bir konuşma yaptım onunla bu konuda, kendisindeki saniyede 75 MB veri yazan sabit diske 125 MB veri indiremezsin dedim. Ama hala bunun sabit diskin veri hızıyla ilgisi olmadığı ve o sabit diske saniyede 125 MB indirebileceğini sanıyor. Sonunda konuyu senin engin tecrübene dânişmaya karar verdik. Ben mi yanlış biliyorum yoksa o mu haksız? **Oğuzhan Özçelik**

C: **Arkadaşın bilmiyor, bilmediği gibi bir de sana bilmışlık taslıyor. Hiç sevmem! Haklısun. Saniyede 125 MB ile download yapabilmek için sabit diskin de o yazma hızını desteklemesi gerek. Yoksa download yazılımı durup inen verinin RAM'den sabit diske yazılmasını bekler ve download sürekli sekteleye uğrar. Çok yavaş bir sabit diske internetten saniyede 8MB ile dosya indirirken benzer biri durumla karşılaşmıştım.**

S: Yaklaşık üç hafta önce bilgisayarımlı yeniledim. Sistemim söyle: Intel Core i5-2300 2.80 GHz işlemci, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 6950 ekran kartı. Ben bilgisayarcıma 600 Watt güç kaynağı istedigimi söylemiştim fakat o bana 420 Watt'lık bir güç kaynağı takti. Sizce bu güç kaynağı sistemi kaldırır mı?

Kemal Derici

C: **Öncelikle bu sisteme 420 Watt PSU takan bilgisayarıyı kınıyorum. Şimdi hesaplayalım: HD 6950 yeri geldiğinde tek başına 180 Watt tüketebiliyor. i5-2300 de 95 Watt tüketiyor. Anakart da yeri geldiğinde 40 Watt tüketebiliyor. RAM ve sabit disk de toplamda 50 Watt tüketiyor olsun. Optik sürücü, fanlar, fare, klavye ve kulaklık da toplamda 50 Watt tüketebilir. Bu toplamda 415 Watt etti. Şimdi sendeki güç kaynağı gerçek 420 Watt değilse yukarıdaki senaryoda ya sigortası atacak ya da bir başka ihtimalle patlayıp sistemdeki parçaları yakacaktır. Bu yüzden işini şansa bırakma ve o sisteme en az gerçek 500 Watt sunan bir güç kaynağı tak.**

S: Sorun bir ay önce başladı. Bilgisayarı açtığında tüm sistemler çalıştığı halde ekrana görüntü gelmiyor. Ekran kartını temizledim ve tekrar denedim ama sorun devam etti. Anakarta bağlayıp denedim ve olmadı. Bilgisayarıya götürüp sorunu anlattım oda bana anakartında statik elektrik biriktiğini söyledi. Sorunu halledip geri aldım. Bir kaç gün önce sorun tekrar oldu ve açılmıştı bende yarın tekrar denerim deyip vazgeçtim. Tekrar açmak istedigimde düğmeye bastım ve Power şiddetle patladı. Bunun sebebi ne olabilir? **Ahmet Umut Şerefoğlu**

C: **Yaklaşık 10 yıl önce başladı. Annem beni evde tutmak, sokaktaki tehlikelerden korumak için bir PC aldı. O günden sonra da evden çıkmadım. Hayatımı PC'ye verdim. Bu 10 yıl içinde binlerce bilgisayarı tanıdım. 1000 TL'lik bilgisayarlara 10 TL'lik güç kaynakları takıyordu. Tabii ben hep onlardan uzak durdum. Okudum, okudum ve okudum. Bilgisayara güç veren bu bileşenin çok önemli olduğunu gördüm. Donmalar, kitlenmeler, mavi ekranlar, FPS düşmeleri, parçaların yanması, patlamalar: kalitesiz bir güç kaynağı hepsine neden olabiliyormuş.**

S: Benim Toshiba Satellite A200-1BP bir bilgisayarı var. Bunun şarj cihazı bozulunca başka bir şarj cihazı aldım. Bilgisayar bir aydan sonra reset attığında ekran görüntüsünün gelmediğini fark ettim. Bilgisaya-

yarciya gittiğim zamanda bunun ekran kartının yanındaki söylediler. Ben ekran kartının yeni alınan şarj cihazından kaynaklandığını düşünüyorum. Garanti belgesini bulamadım ve bildiğim kadarıyla dizüstü bilgisayarların ekran kartları profesyonel ortamlarda değiştirilebiliyormuş. Bu laptopu nerde yaptırabilirim ve tam olarak ne kadar tutar? **Onur Yıldırım**

C: **Garanti için faturaya veya garanti belgesine gerek yok. Toshiba yetkili servisine git, seri numarasından garantisini okunur. Yoksa dışında tahminim en ucuz 150 TL'ye yaptırırsın. Garantisini bitmişse yine kendi servisine gidebilirsin. Tamir için bir fiyat verecektir. Ekran kartın Go 7300 ise büyük ihtimalle bütünsüktür. Bu durumda komple anakartın değişmesi ya da aynı GPU'dan bulmak gerekebilir. Bu da pahaliya mal olur.**

S: AMD Radeon HD 6870 ekran kartı ile 3DS Max ve Maya ile sorunsuz render yapabiliyor muyım? Yeni PC toplayorum da modelleme için hazır almışken oyun da oynayamıyorum. QUADRO FX ekran kartları çok pahali ve oyun oynamaz diyorlar. **LeBron James**

C: **Aslında ya oyun ya da bilgisayar destekli modelleme arasında bir seçim yapman gereklidir. HD 6870 ile render yapamazsan demiyorum ama o kartın render için tasarlanmadığını belirtmemde fayda var. Tam tersi de FireGL ve Quadro kartlar için geçerli. Bu kartlar render için biçilmiş kaftan fakat çoğu oyun daha açılışta kartı tanımadığı için kendini kapatacaktır.**

S: Ben Mafia 2'yi normal şartlarda kurdum sonra simgeye tıkladığında siyah bir ekran çıktı ardından hemen masaüstüne attı. Kesin uyumluşum sorunudur dedim ve uyumluşum sorunu olarak Windows XP SP2 gösterdi. Ben de uyumluşumu ona göre ayarladım ve yönetici olarak başlattım ama yine aynı sorunu karşılaştım. Şu ana kadar Mafia 2 dışında kurup oynayanmadığım oyun yok ve ben çok sinirlendim. Sistemim: Intel Q8300 2.50 GHz 3,25 GB RAM, HD 4600 Ekran Kartı ve Windows 7 Home Premium 32 bit.

Volkan Bayraktaroğlu

C: **Sevgili Volkan öncelikle Mafia 2'nin uyumluşum sorunu olması mümkün değil. Oyun özellikle Windows 7 altında çalışması için tasarlanmıştır. Bu yüzden her çalışmayan oyunda suçu Windows 7'ye atmayı alım. Zaten hepimiz biliyoruz ki Windows 7 bütün oyunları sorunsuz çalıştırıyor -ki buna 10 yıl eski oyunlar dahil. Mafia 2 için epey güncelleme çıktı. Oyunu öncelikle son sürümüne güncelle. Sonra ekran kartı sürücüsünü 11.7 sürümüne güncelle. DirectX sürümünü de Nisan 2011 sürümüne güncelledikten sonra son olarak Windows 7'yi de SP1'e güncelle. Artık oyun hala çalışmazsa kap bilgisayarını gel bizim ofise b' beraber bakalım. Bak bu hizmeti de sadece orijinal oyun kullanınlara sunuyoruz haberin olsun.**

S: Geçen gün çok garip bir sorun yaşadım. Bilgisayarım birden kilitlendi. Ben tekrar açmayı deneyince de ötmeye başladım. Ben de kasayı açtım ve fanları temizledim. Fakat yine de sorun devam etti ve ben de tüm öğeleri teker çıkarıp hanığının soronlu olduğunu bulmaya çalıştım ve RAM'lerimden birini çıkarınca bilgisayarım çalışmaya başladı. Benim anlamadığım nokta RAM'ler iki gün önce uyum içinde çalışıyordu. Acaba asıl sorun nedir? **Azad Onur Kekilli**

C: **Sevgili Azad bilgisayarın bütün bileşenleri elektrikle çalışmaktadır. Bu yüzden bileşenler toza tahmin ettikinden daha hassas bir yapıdadır. Şimdi senin bozulan RAM'in büyük ihtimalle**

işlemciye yakın olan RAM modülü. Zira bu modül, fandan çıkan tozun üzerine yaptığı bir modül. Yapılan toz da statik elektrik ve hatta elektrik sıçramasına neden olabilir. Bu da RAM modülü'nün bozulması için gayet yeterli bir sebep. Tozdan tamamen kurtulmak istiyorsan fanlarına toz filtresi takmalısın.

S: Yazınızı her ay okuyorum ve bilmediğim pek çok şeyi sizin yazılarınızdan yola çıkarak öğrendim. Benim size aklıma almadığı bir sorum olacak. Sistemi: AMD 785G yonga setli bir anakartım, Athlon X3 işlemci, 500 Watt'lık Thermaltake güç kaynağım ve 4 GB RAM'ım var. Geçen haftaya kadar anakartım üzerindeki ATI'ın HD4200 onboard ekran kartı ile idare ediyordum. Geçen hafta Sapphire 5850 Extreme ekran kartı aldım, kendim taktim kurulumunu yaptım. Win7 64 bit işletim sistemi kullanıyorum. Şimdi sorun şu: Bilgisayarı açma düğmesine bastım bilgisayar çalışmaya başladı ancak ekrana görüntü gelmedi ve ekran kartı tam yükteymiş gibi çalıştı. İki - üç kere daha denedim olmadı. Sonra aklıma güç kaynağının üzerindeki açma-kapatma düğmesini kapatıp açmak geldi, denedim ve düzeldi. Şimdi bilgisayarı ilk açınca dediğim gibi ekran kartı tam yükteymiş gibi çalışıyor ve bilgisayar açılmıyor. Bende güç kaynağının düğmesinden kapatıyorum tekrar açıyorum ve bilgisayarı tekrar açınca normal bir şekilde açılıyor. Ben bütün parçaları teker teker sökütmek ve taktim belki bir temassızlık vardır diye sonuç değişimde. Format attım yine olmadı, anlamanımdır bir türlü mantıklı bir açıklama bulamadım. Umarım bu uzun mailimin ardından bana bir öneriniz olur. **Mustafa KALAYCIOĞLU**

C: **Öncelikle üzerinde hali hazırda dahili grafik yongası bulunan bir anakarta harici ekran kartını doğrudan takamazsınız. Hele hele bu tür BIOS ayarı gerektiren işlemler için format atmak, tama men boş kürek çekmektr. Dahili grafik yongası olan anakartların BIOS'unda bu yongayı devre dışı bırakmak için bir ayar vardır. Her marka anakartta bu ayar farklı olduğu için size kesin bir söylemem mümkün değil. Bilgisayar endüstrisindeki mühendisler oturmuşlar ve bu yongaya nasıl hepimiz farklı isimler bularız ve kullanıcıların kafasını karıştırırız diye kafa yormuşlardır. Bunun sonucunda dahili grafik yongasına BIOS'larda UMA, OnBoard Graphics, OnChip Graphics, Integrated Graphics, Internal GPU, OnBoard VGA gibi farklı farklı isimler verilmektedir. Sizin yapmanız gereken kartı takmadan önce BIOS'a girmek ve bu seçenekten dahili grafik yongasını devre dışı bırakmak ve sonrasında ayarları kaydedip bilgisayarı kapatmaktır. Ardından birçok kullanıcının yaptığı hata olan doğrudan ekran kartını takmak yerine, VGA kablosunu anakarttan sökmelisiniz. Yoksa ekrana görüntü gelmesini beklerken uyuya kalabilirsiniz. Şimdi ekran kartını yuvasına takın. Ardından kartın güç kablolarını olması gerekiği gibi, kullanma kılavuzuna bakarak bağlayın. Kartınız çift slot ise kasanın arkasından iki adet genişleme yuvasının koruma metalini de sökmeyi unutmayın. Yoksa kart, oluşan ısıyı dışarı atamayaçağı için oyun oynamaya başladıkten birkaç dakika sonra iflas bayrağını çekecektir. Evet, görüldüğü üzere ekran kartını bilgisayardan alıp kasaya monte etmek bile belirli bir bilgi birikimi gerektiriyor. ■**

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

En Saçma Donanım Soruları

S: Bazi forumlarda okudum, Intel işlemciler Intel anakartlarda daha performanslı çalışıyor diyorlar. Doğru mudur?

C: Şimdi sorarım. Intel işlemcilerle uyumlu ama Intel tarafından üretilmeyen anakartlardaki yonga setlerini kim üretiyor? Intel. Peki, sence Intel, kendi kaliteli yongaları kullanıp, diğer firmalara ellerindeki defolu ve kalitesiz yongaları satar mı? Bu sorunun cevabı "bence" diye bir kelime kullanamam zira bu, tekel yasaları ile

korunan bir durum olduğu için cevap kesinlikle "hayır". Bir de Intel yonga kullanmayan anakartlar var –artık pek kalmadılar ama ve bu anakartlar yapılan testlerde Intel yongalı anakartlardan bile daha fazla performans sunuyorlar. Bu durumda sana en iyi tavsiyem, gereksiz forumlardaki gereksiz, desteksiz ve içi boş yorumlara kulak asmadan önce bilgiyi kendin araştır, öğren ve kaynağı olmayan yazıları da inanma.



Sistem Gereksinimleri



Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Vista SP2 / 7 SP1
İşlemci: Intel Core2Duo 2.6 Ghz /
AMD Athlon 64 X2 2.1 Ghz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 7 GB
Ekrان Kartı: ATI Radeon HD 4650 /
nVidia GeForce GT220



Pirates of the Black Cove

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Vista SP2 / 7 SP1
İşlemci: Intel Core2Duo 2.0 Ghz /
AMD Athlon X2 2.0 Ghz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 4 GB
Ekrان Kartı: ATI Radeon HD 3650 /
nVidia GeForce 8600



Star Ruler

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Vista SP2 / 7 SP1
İşlemci: 2.0 GHz SSE2 destekli işlemciler
Bellek: 512 MB
Sabit Disk: 300 MB
Ekrان Kartı: 256 MB bellekli tüm kartlar



The Sims 3: Generations

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Vista SP2 / 7 SP1
İşlemci: Intel Core2Duo 1.9 Ghz /
AMD Dual-Core 1.9 Ghz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 1.5 GB
Ekrان Kartı: ATI Radeon HD 4800 /
nVidia Geforce GTS250

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 H67 / AMD 75 PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel P67 / AMD 990 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 6750 /HD 6770 / GeForce GTX 550	AMD HD 6950 - 6970 / - GeForce GTX 570 - 580
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

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69^{TL}



HOMEFRONT

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:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik **69 TL**

Bu form 31 Ağustos 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 romanından, 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 taktiği dayalı savaş sistemi de kabası.

2.0 Ghz İşlemci,
ATI HD 2600XT / nVidia 7900GS
Ekran Kartı, 2 GB RAM

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Crysis 2

New York, New York ola böyle aksiyon görmedi. Nanosuit 2.0'ın modası kolay kolay gelecek gibi değil.

2.0 Ghz İşlemci,
ATI HD 3850 /
nVidia 8800GT Ekran Kartı,
2 GB RAM

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011



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

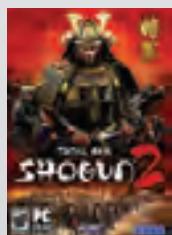


Portal 2

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

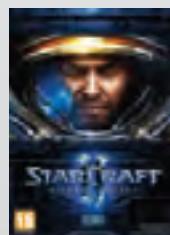


Shogun 2: Total War

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



Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2

"Filmleri oyun yapacaksan ya adam gibi yap ya da hiç yapmal!" demiş atalarımız. Gel gelelim Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1 tam bir fiyaskoydu ve "filmlerin oyularından bircacık olmaz" klisesini ispatlar niteliktedi. Harry Potter and the Deathly

Hallows: Part 2 ise ilk oyundaki birtakım falsaları düzeltmiş olmasına rağmen filmin gölgelerinde kalmaktan kurtulamıyor. Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2 citteden güzel grafiklere sahip olmasına rağmen maalesef yine fos bir oyun çıktı.

2.13 GHz İşlemci, ATI Radeon HD
4650 / nVidia GeForce GT 220
Ekran Kartı, 2 GB RAM

Yapım EA Games
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 12 Temmuz 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 biliyoruz. Tahminlerinizi ve beklenilerinizi boş bırakmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Halo: Reach 360

Bungie, Reach ile Halo serisine dillere destan bir şekilde veda ediyor. Kocaman bir alkış!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010



Heavy Rain PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Quantic Dream
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Killzone 3 PS3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirizimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerrilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



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 bölgülerinizin 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

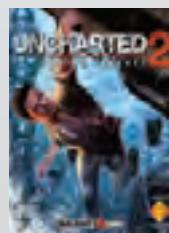


Red Dead Redemption PS3

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



Catherine [PlayStation 3]

Aşkın ne kadar korkutucu olabileceğini gözler önüne seren bu denli gerçekçi başka bir oyun hatırlamıyorum. Sen hayatın boyunca romantik ilişkilerden kaçacaksın, evlilik kavramını televizyon programından ibaret sanacaksın, "uzun süreli ilişkileri atlatma uzmanıyım" diye ortalarda dolana-

caksın; sonra bir bakmışsin, günün birinde bir kızın yanında uyamışsin. Üstelik önceki gece birlikte neler yaptığınızı hatırlamıyorsun. Alın size kabusun in alasından bir oyun konuslu! Aşka tökezleyenlerin kabusu ilginç animasyonlarla Catherine oyununda hayat buluyor.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Atlus
Dağıtım Atlus
Çıkış Tarihi 26 Temmuz 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 oyunun, elimizdeki küçük oyun konsollarında yer almazı gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadar...

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 2009



Jak and Daxter: The Lost Frontier

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım High Impact
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009



LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunıyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyunun ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010



Patapon 3

İki avucunuzun arasına alıp ritimle bütünlüğeleyeceğiniz Patapon 3, keyifleri her seferinde yerine getiren bir yapım.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Pyramid, Japan Studio
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



Valkyria Chronicles II

Anime tarzındaki karakterlerle "Kahrol düşman, al sana bomba!" modunda etrafı ölüm yağırdırdığımız ilginç bir oyun.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010



BlazBlue: Continuum Shift II [PSP]

Anime sever misiniz? Peki manga? Peki ya dövüş oyunlarından hoşlanır misiniz? Tüm bu sorulara cevabınız "evet"se BlazBlue: Continuum Shift II, katılen kaçırmanız gereken muhteşem bir oyun. Arc System Works tarafından geliştirilen rengarenk dövüş oyunu BlazBlue: Continuum Shift'in

devamı niteligideki BlazBlue: Continuum Shift II'de böyle büyük güçleri, kurt adam güçleri gibi fantastik saldırılar var. PSP'de şu sıralar bulabileceğiniz en renkli ve en iyi dövüş oyununu kaçırmanızı öneririz.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Arc System Works
Dağıtım Aksys Games
Çıkış Tarihi 31 Mayıs 2011

Bu ay ne oynadık



LEVEL+ artık iPad'de.

Ücretsiz
İndirin!





ROCK'N COKE

Rock'n Coke 2011

16 Temmuz

▲ Duman

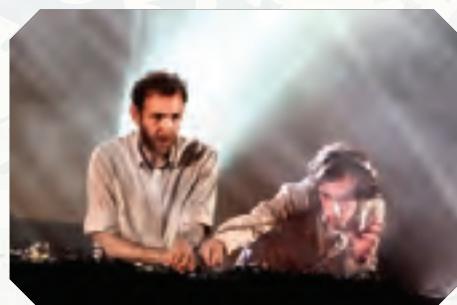
Güneşin toz toprakla buluştuğu, müzik severlerin ana sahneye doğru akmaya başladığı Türkiye'nin en büyük açık hava festivali Rock'n Coke'un ilk gününde Duman, yıllar sonra Rock'n Coke sahnesinde sevenleriyle yeniden buluşmanın heyecanıyla mükemmel bir performans sergiledi. Yüksek sıcağa rağmen sahneyi dolduran Duman hayranları, geceye başlamadan önce şimdiye kadar çıkarmış olduğu tüm albümlerden en popüler şarkılarını çalan Duman ile enerji saçtılar. **Ayça**

▲ The Kooks

Ana sahnenin beklenen ve halihazırda ülkemizde çok da fazla seveni olan The Kooks grubu, İngiltere'den çıkıştı ve ülkemize en sonunda teşrif etti. Duman'dan önce çıkışını ne kadar doğruyu, orası tartışılır ama oldukça başarılı performansları onları ilk kez tanıyanları da sevgisini kazandılar. "Seaside" ve "Naive" yorumlarında herkes coştu. Tekrar gelmeleri için gün sayabiliyoruz artık. **Ayça**

▲ Electrelane

Coca-Cola Zero sahnesinde beklediğimizden çok daha kalabalık bir kitleye şarkılarını çalan grup, 2007 yılında her ne kadar ayrıldıklarını açıklamış olsa da, bu yıl birkaç konser için tekrardan bir araya geldi ve grubu yıllar sonra yeniden Türkiye'de görmek oldukça sevindiriciydi. Seyirciyle oldukça az iletişimde geçtiği söyleyen bir grup da olsa, bu kez oldukça tatlı bir şekilde her şarkı sonrası teşekkürlerini sunmayı ihmal etmedi. "Two for Joy" performansıyla mükemmel oldu. **Ayça**



▲ Motörhead

"Iron Fist" ile birbirine dalan insanlar, devamında gelen "Killed by Death" ile kendilerini kaybettiler ama herkes kendini sona saklamışım ve "Ace of Spaces" başladı... Herkes her yerde, birbirine vuruyor ama açılmıyor gibiydi; resmen üzerlerindeki yükten kurtuluyorlardı. Konserden aklıllarda kalansa Mikkey Dee'nin attığı uzun davul solosu oldu. Geldiği 48 yaşına alındırmadan neredeyse yedi dakikayı bulan uzun mu uzun bir sola attı Dee. Konser gerçekten çok güzeldi, tek eksigimiz şöyle güzel bir "encore" oldu... **Ertuğrul**

▲ Limp Bizkit

Fred Durst tam bir zibidi gibi çıktı sahneye ve toplamda üç kere sahneden aşağıya indi. Her seferinde göz gözle geldiğimiz afacan bünye, sağ ve sol taraftaki seyirci topluluklarının yanlarında ayağa kalkarak iki tane şarkı söyledi ki böylesi sıcakkanlı adamlara hasret kalmışız. Konserin başlangıcında bir anda patlayan müzikse saniyorum ki bütün İstanbul'u inlemiştir. Gereken bütün Limp Bizkit şarkılarıya alandaydı; Nookie, Boiler, Take a Look Around, Re-Arranged ve Behind Blue Eyes... **Ertuğrul**

▲ 2manydjs

Soulwax ikilisi David ve Stephen Dewaele'in mash-up'ları ve muhteşem mix'leri ile festivalin ilk gecesi hâkılla tamamlanmış oldu resmen. Artık kimse enerjisinin kalmadığını düşünürken ve bir yerlerde sizmeyi planlarken ikili Daft Punk'tan Nirvana'ya, Justice'ten Selda Bağcan'a (Evet, yanlış duymadınız!) Prodigy'den Michael Jackson'a kadar herkesi setlerine konuk etti ve unutulmaz bir gece kapanışına imza attı. **Ayça**

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



17 Temmuz



Athena

Türkiye'deki festivallerin ve Rock'n Coke'un en sevdiği yerli gruptardan biri olan Athena, Pazar gecesi konserleri öncesi ana sahnede yılların eskitemediği bütün şarkılarını tek tek söyleşken herkesi geceye hazır konuma getirdi. Onca sığaşa ve onları bile çektüğü susuzluğa rağmen inanılmaz bir kalabalık kendilerine eşlik etti ve şarkılar tek bir ağızdan söylendi. **Ayça**



Skunk Anansie

Galiba en heyecanla beklediğim konser bu olduğundan, ana sahninin en sert ve ses sisteminden bir kere bile rahatsız olmadığım konserini Skunk Anansie olarak hatırlıyorum. Skin'in muhteşem sesi, "stagedive" şovu ve herkesin merakla beklediği "Hedonism", "Because of You" ve "Charlie Big Potato" performansları sırasında halen iyi vokallerden biri olduğunu resmen kanıtlamış oldu. Hiç bitsin istemedik, bitti ve Paolo Nutini'yi merakla beklemeye koymulduk. **Ayça**



Paolo Nutini

Skunk Anansie sonrası, bir sonraki konserler için enerji toplayıp daha sakin bir moda geçmemizi sağlayan İskoçyalı şarkıcı, tek bir gitarla söylediği şarkılarının yanı sıra özellikle konserin sonlarına doğru "hadi bakalım, hareketlenin artık" dercesine tekrardan bağıra çağırı şarkılarla eşlik etmemize vesile oldu. "Hem güzel adam, hem güzel müzik, hem güzel şarkı sözleri" deyince akımıza kazınan bir isim daha olmuş oldu böylece; bu kadar eğleneceğimizi beklemiyorduk açıksası. **Ayça**



Mogwai

Sağda sola okuduğum kadaryla, çoğu Mogwai-sever popüler şarkıların çalınmadığından şikayetçi. Ben bu konuda bir yorum yapmayaçağım çünkü "Mogwai olsun, çamurdan olsun" diyen taraftayım. Bilinen ve konserde çalınan şarkılar arasında; White Noise, I'm Jim Morrison, I'm Dead, Killing All the Flies, Auto Rock ve Hunted by a Freak vardı. Hepsi de mükemmeldi. Şarkıları üst üste dinlediğinizde transa geçmemeniz mümkün değil. Haliyle, sonlara doğru iyice paralel olan bizler, görkemli Batcat finaliyle son darbeyi yedik. **Firat**



Travis

Bu adamların sahnedeki o samimi performansı, her saniye gülen yüzleri ve enerjileriyle kendilerini sevmeyenlerin bile yüzünü güldürdü. "Side", "Writing to Reach You", "Love Will Come Through" ve akustik olarak sahne önüne gelip tek bir ağızdan söylediğleri "Flowers in the Window" dan sonra izleyenlerin aklından çıkmayacak bir konser imza attılar. Sahneden inmeden önce bilin bakalım ne çalışırdı? Hepimizin nerdede ezbere bildiği "Why Does It Always Rain on Me?"... **Ayça**



Moby

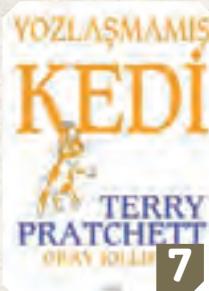
Sahneye çıktığı dakikadan itibaren bütün yorgun bünyelere yorgunluğunu unutturan ekip, Rock'n Coke'un tozlu dünyasından "Keşke hiç bitmeseydi..." diyerken gözümüz arkamızda ayrılmamız sebeb oldu. Bir ara bütün festival alanını disko kivamına getiren Moby neler çalmadı ki... "Why Does My Heart Feels So Bad?", "Porcelain", "Lift Me Up" şarkılarının yanı sıra "Extreme Ways" ile beraber arkaya çaldığı "Bodyrock" ile orada sabaha kadar kalıp dans etmemizi sağlayabiliirdi, çok rahat söyleyorum. **Ayça**



Yozlaşmamış Kedi

Terry Pratchett

Madem minik dostlarımızdan bahsediyoruz, okurken yüzü nüze tebessüm bırakacak bir kitabı da sizinle paylaşmak olmazdı. Benim gibi dünya üzerindeki bütün kedileri aynı anda sevmek isteyen bir insansınız, çok eğleneceksiniz. Yazar T. Pratchett evimizde beslediğimiz lüks mamalara alıştırılmış, pireleri içen üç ayda bir bakıma götürdüğü-müz ve oyuncak fareler kovalayan ev kedilerimizin gerçek kediler olmadığını, hazır mamaların yarattığı mutantlar olduğunu savunuyor. Gerçek Kedi'nin tanımı ise "Gerçek Kedi Manifestosu" açıklamasına açığa kavuşuyor. Kedilerin hareketlerini, tepkilerini aslında demek istediklerini esprili bir dille inceleyen Pratchett'in "Yozlaşmamış Kedi" isimli kitabı İthaki Yayıncıları'ndan piyasaya çıktı bile! ■ Ayça Zaman



7

Etkinlikler



Paul Van Dyk

20 Ağustos

Trance, Electro ve Techno müziğin en başarılı DJ'lerinden biri olan Paul van Dyk, Adam & Eve Hotels'te tatil için şehri terk etmiş bütün müzikseverleri güney kıylarında karşılamaya hazırlanıyor. Yakınlardaysanız ve elektronik müzik seviyorsanız, es geçmeyin.

Onlara yuvanızı açın!

www.benisahiplen.com

Insanların hayvanları sahiplenme sayısı ne kadar çok artıysa da, bakılamayip sokağa atılan hayvanların sayısında da bir o kadar artış olduğu kesin... Kimisi kısırlaştırılmıyor, hastalık geçirdikten sonra bakmak zor geliyor, kimisi de daha hamileyken sokağa atılıyor ve sağlıksız ortamlarda üremeye devam ediyor. Belediyeler üzerine düşeni ne kadar yapıyor tartışılır fakat şu sıcak yaz günlerinde yemeksiz ve susuz kaldıkları kadar sevgi dolu bir yuvaya da hasretler. Benisahiplen.com diğer hayvan gönüllüleri siteleri ve barınaklarıyla beraber çalışıyor ve Türkiye'nin bütün illerinde sahipsiz hayvanlara yuva bulmayı amaçlıyor. Geçirdikleri zorlu koşullardan sonra hepsi sevgi dolu bir kucak ■ Ayça Zaman

Şehre Göçen Eşek

Levent Çantek

Zamanında Türkiye'de çizgi roman ve araştırmaları konusunda makaleler ele almış olan ve Karaoğlan'dan tutun da Girgir ve Marko Paşa'ya kadar araştırmalar ve incelemeler yapmıştır. İş Şehre Göçen Eşek'e gelince Türkiye'deki mizahın gelişimi ve çizgi romanlar üzerine olan tüm birikimini çatırmadan bir direniş adı altında bizimle buluşturmayla karar veriyor. 1940 ve 1970'lerin popüler kültürünün örneklerini bir bir anlatıyor bize. Düşünün yani Nasreddin Hoca bile burada. 15 yıldır mizah, popüler kültür, şehirleşme, avamlık üzerine yazıları kaleme almış Levent Çantek'in Şehre Göçen Eşek isimi kitabını İletişim Yayıncıları etiketile sizi bekliyor. ■ Ayça Zaman



8

Ayın diğer etkinlikleri

2, 9, 16, 23, 30 Ağustos: Troya / Gloria Aspendos Arena, Antalya

4 Ağustos: Maymunlar Cehennemi: Başlangıç / Turkcell Kuruçeşme Arena, İstanbul

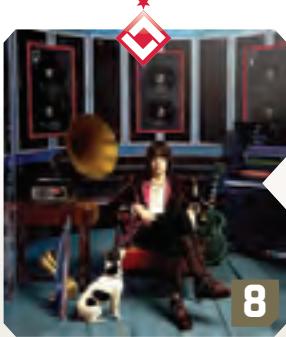
5, 12, 19, 26 Ağustos: Anadolu Ateşi / Gloria Aspendos Arena, Antalya

8, 9 Ağustos: Venezuela Simon Bolívar Senfoni Orkestrası / Haliç Kongre Merkezi, İstanbul

12 Ağustos: Natasha Bacardi / Adam & Eve Hotels, Antalya

20 Ağustos: Paul Van Dyk / Adam & Eve Hotels, Antalya

21 Ağustos: Arabalar 2 / Turkcell Kuruçeşme Arena, İstanbul



Julian Casablancas

Phrases for the Young

Önemli grupların içinde duran adamları, yani genelde solistleri, solo albüm üretme işine girer çoğu zaman. Bugün tanıtımını yapacağım iki albüm de bu şekilde yapılmış çalışmalar. Julian Casablancas'ı ünlü rock gruplarından The Strokes'un solistidir kendisi, 2009 tarihli bu çalışmasında sekiz şarkıya yer vermiş. Albüm genelinde bakıldığından grubun sound'una benzeyen bir rock ve elektronik

altyapısının hakimiyetinde ama daha özgür ve kişisel eklemelerin de olduğunu gördüğümüz bir çalışma çıkıyor karşımıza. Benim albümdeki favori şarkım "River of Brakelights" oldu. Sample davulları, synth'i, gitarı ve Julian Casablancas'ın kendine özel okuma şeklini bir arada beğenenler dinlemeli. ■

8

Julian Plenti

Julian Plenti is... Skyscraper

Bir Julian'dır gidiyorum bu son yazımmda. Bu Julian da New York semalarından, geçtiğimiz aylarda Türkiye'de de konser vereen Interpol'un solisti. (Gerçek adı Paul Julian Banks.) Banks de diyor ki kendimi tam olarak ifade ettiğim bir solo projem olsun; bence çok da iyi ediyor ve ortaya yine 2009'dan bu solo çalışma ortaya

Albüm benim çok beğendiğim Interpol'un müziğinden pek bir şey çıkarmamış, üzerinde Banks'ın kişisel eklemelerini almış ve ortaya özel bir çalışma çıkmış. Birçok yazımmda belirttiğim gibi, New York havasını soluyan, çöktü kültür eş zamanlı her ögün tüketen bir ortamda çok güzel işler çıkabiliyor doğrusu. Tavsiye ederim. ■

9**4**

Türkiye'deki Adı Sevimli Cüceler **Yapım** ABD & İngiltere **Süre** 84 dk **Yönetmen** Kelly Asbury

Gnomeo & Juliet

Her şey intikamla başlar...

Focukken hiç "Sakın ha oyuncak bebeğine sarılıp uyuma, yoksa gece canlanıp sana zarar verebilir!" diye korkutulduğunuz ya da korkuttığınız oldu mu? Bazenlerinizin "Evet!" dediğini işitir gibiyim. Hayal gücünüz sınırı yoktur. Şimdi gözlerinizi kapatıp bahçenizi süsleyen minik biblolarınızı düşünün ve onların siz farkında olduğunuz anda canlandıklarını hayal edin. Walt Disney Pictures, William Shakespeare'in Romeo ve Juliet adlı ölümsüz eserini, bahçe süsü olarak kullanılan cüce biblolarla harmanlamış. Maviler ve kırmızılar olarak ikiye ayrılan cüce grubu birbirine düşmandır. Aralarındaki husumet, sevimli bibloların çim biçme makinesiyle yaptıkları yarışta kırmızı bir cücenin hile yapmasıyla körüklendir. Cino ve Jülyet ise bu sevimli cücelerle yaşanan iki ayrı evin, iki ayrı bahçesinde, iki ayrı renkte, iki ayrı kaderin kurbanlarıdır. Cino, bir gece karşı bahçeye geçip gövdे gösterisi yaparken tesadüf eseri Jülyet ile karşılaşır ve ikilinin aşkları böyle başlar. Ancak birbirinden hoşlanmayan ailelerden oldukları için diğer bibloldardan habersizce gizli bahçede yaşadıkları aşklarını saklamak zorundadırlar. "Birlikte verdikleri bu mücadelede el ele çiğip çakamayacaklarını anlatan serüven küçükten büyüğe herkesi büyüleyecekt.." demek isterdim ama maalesef diyemiyorum. Hikayesi, Walt Disney Pictures gibi sayılışan animasyona imza atan bir firma tarafından yazılmış olsa da bu kez geniş çapta kitleleri cez etmeye başaramıyor. Sıfır ila altı yaş aralığındaki küçük kardeşinizi, yeğeninizi ya da çocuğunuza sevindirmek isterseniz, onu bu komik maceraya dahil edebilirsiniz ama ben yokum. ■ Ahmet Özdemir

**6**

Türkiye'deki Adı Felekten Bir Gece Daha **Yapım** ABD **Süre** 102 dk **Yönetmen** Todd Phillips **Oyuncular** Bradley Cooper, Zach Galifianakis

The Hangover Part II

Her şey intikamla başlar...

Ilk filmiyle izleyenleri gülmekten kirip geçen The Hangover, devam filminde ilk filmde Tayland'a taşır. İlk filmin unutulmaz açılış sahnesinde evde bir panterle uyanan çığın üçlüünün macerası bu kez Doğa'da, hem de epey bir uzakta geçiyor. Siki arkadaşlardan dişi olan Stu, evlenmeye karar veriyor ve düğünü de Tayland'da yapacağı için en samimi arkadaşlarını Tayland'a uçurmak için ikna etmeye çalışıyor. Düğünne bir gün kala kafaları çekmeye çıkan kafadarların başına yine ilk filmdekinin aynısı gelir ve kendilerini kaybederler. Sabah nerede, nasıl uyandıklarından bihaber olarak, geçen gece sizmadan evvel ne olup bittiğini hatırlamaya çalışırlar. Berbat bir durumda oldukları yetmezmiş gibi bir de Stu'nun evleneceği kızın erkek kardeşi Teddy ortalarda yoktur. Hem Teddy'yi bulmak, hem de bu berbat durumdan kurtulmak için dünküne kadar kısa bir süreleri olan matruk ölçü, olan biteni hatırlamaya çalışırken kendilerini fütursuzca komik olayların içinde bulurlar. İki aile çocuğu modunda takılan yumuşak huylu Stu, müstakbel kayınbıraderini bulmak için hayatının macerasına atılır. Mamafih bu kez bu macera ilki kadar komik olmayı. The Hangover Part II, düğün olayı etrafında gelişmeye çalışırken ilk filmin devamı değil de gayri ihtiyari ilk filmin aynısı olmuş. Olayların akışının ilk filmle tipatip aynı sıradır olmasının rahatsız edici. Ayrıca ilk filmdeki yaratıcılık ve heyecan, ikinci filmde yok denecek kadar az. İki sene evvel gördüğümüz öğeleri tekrar istüp önmüştür. Maalesef ikinci film ilkine sırtnı dayayarak aynı şeyleri izleyiciye yedirmeye çalışmış. Hollywood eskiden bu kadar tembel değildi; neler oluyor son zamanlarda, anlamak mümkün değil. ■ Ahmet Özdemir



BROWNE

EMRAH GÜRKAN



Captain America: The First Avenger

Original Soundtrack

Captain America hayranlarının uzun zaman dir devam eden bekleyişleri sona ermek üzere. Sonucusu 1990 yılında olmak üzere daha önce üç kez sinemaya aktarılan Captain America, Eylül ayında ilk kez böylesine büyük bir yapımla sevenlerinin karşısına çıkacak.

Joe Johnston tarafından çekilen Captain America: The First Avenger'in müzik albümüyle filmde önce yayınlandı. Albümün altında Alan Silvestri'nin imzası var. Amerikalı müzisyen, hatırlanacağı gibi Forrest Gump ve The Polar Express filmleriyle iki kez Oscar ödülüünü de kazanmayı başarmıştı. Albümü oldukça beğendiğimi söylemeliyim. 27 şarkılık çalışmanın Captain America'ya yakıştığını düşünüyorum. Her ne kadar filme uyumunu görmeden şarkılar hakkında net bir yorum yapamasam da aldığım ilk izlenimin olumlu olduğunu söyleyebilirim. ■



Portal 2

Songs to Test By Volume 2

Dünya çapında üç milyon adet orijinal kopya satarak büyük bir satış başarısı sergileyen Portal 2, son dönemin en popüler oyunlarından biri. Milyonları ekran başına kilitleyen oyunun ikinci müzik albümü de yayınlandı. Albümün yapımcısı, son dönemin dikkat çeken müzisyenlerden biri olan Mike Morasky. Team Fortress 2, Left 4 Dead ve Left 4 Dead 2 gibi oyunların müzikiyle tanınan

Morasky, Mayıs sonunda yayınlanan Songs to Test By Volume 1'in ardından yine güzel bir işe imza atmış.

Bir saat iki dakikalık albüm, oyunun tutkunları için kaçırılmayacak bir fırsat. Elektronik müzik tabanlı albümün üçüncüsünün de yakında yayınlanması bekleniyor. Oyunun yapımcısı Valve'İN, tüm albümleri oyun severlerin ücretsiz olarak indirebilmesi için internet sitesine koymuştu da unutmadan ekleyelim. ■



Jungle Rot

Kill on Command

Amerikalı Death Metal grubu Jungle Rot, 2006'dan bu yana radarımda olan bir grup. Old School Death Metal tarzının sadık temsilcilerinden biri olan Jungle Rot, 2009 çıkışlı What Horrors Await ile kariyerinin en üst noktasına çıktı. Grup iki yıl aradan sonra bu kez Kill on Command ile hayranlarının karşısına çıkıyor. Kill on Command içini söyleyebileceğim ilk şey, asla bir What

Horrors Await olmadığı. Kesinlikle kötü bir albüm değil ama What Horrors Await ile çita öylesine yükselmişti ki insan ister istemez gruptan daha iyi bir şey bekliyor. Bu arada grubun bu albüm için piyasanın tanınan plak şirketlerinden biri olan Victory Records ile anlaştığını ve bu anlaşmanın, grubu önumüzdeki dönemde çok daha ön plana çıkaracağını da söyleyelim. Their Finest Hour, Blood Ties, I Predict a Riot ve Demoralized sevdigim şarkıları oldu. ■



Six Feet Under

Wake the Night! Live in Germany

Geçen ay en çok izlediğim konser DVD'si, Six Feet Under'in Wake the Night! Live in Germany'sı oldu. Benim gibi sıkı bir Chris Barnes hayranısanız, kaçırmanızı özellikle tavsiye ederim. Metal tarihinin gelmiş geçmiş en hastalıklı adamlarından biri olan Barnes'ın muhteşem performansı DVD'ye damgasını vurmuş resmen. Konser, Almanya'da 2009

tarihli Party San Open Air festivalinde kaydedilmiş. 17 şarkılık konserin en vuruğu yanlarından biriyse grubun neredeyse tamamen eski şarkılara yüklenmiş olması zira benim gibi birçok hayran, son iki albümden pek hoşnut değil. No Warning Shot ile başlayan ve Beneath a Black Sky ile son bulan konserde Chris Baba'nın seyirciyle iletişimini de genç müzisyenlere adeta ders verecek kadar iyi olduğunu söylemeliyim. ■

Robotto

Bu ayın konusunu direkt olarak Transformers filmi yüzünden seçtim, sizden saklayacak değilim. Filmi IMAX farkıyla izledim ve her ne kadar üçüncü boyuta dair çok az şey görsem de o kadar büyük ekranda böylesine büyük bir aksiyonu izlemek çok keyifliydi.

Transformers'dan hemen önce de üç bölümlük bir animeyi, Mazinkaizer'i izlemiştim. Görüp göreceğiniz en gaz animelerden bir tanesi Mazinkaizer ve izlemeyi sonun kadar hak ediyor.

Tabii ki konuya alakalı olması açısından yine çizgi-roman arayışına girdim ve yine sonu hüsran oldu. Bir ara "eskilerden bir çizgi-roman mı yazsam" dedim, mesela Rom nasıl olur diye düşündüm ama bunu hatırlayacak biri var midir, hatırlasla bile nereden ulaşır diye düşünürken vazgeçtim. Onun yerine Meric, izlediği bir Japon dizisini konu etti buraya. Bakalım elimizde hangi mecha'lar, robotlar, transformatörler varmış... ■ Tuna Şentuna

Anime

Mazinkaizer SKL

1972'de yayımlanan Mazing Z adlı mangadan esinlenerek hazırlanan ve 2001 yılında altı bölüm olarak yayımlanan bir anime Mazinkaizer ama ben size bunu anlatmayacağım. 2001 çok geride kaldı ve bizi şu an ilgilendirmiyor. Benim bahsedeceğim üç bölümlük Mazinkaizer SKL, 2011 yapımı ve son derece kaliteli bir görselliğe sahip.

Bir hiphop olan Machine Island, güvenliğinin sağlanması için kocaman bir perdeyle sarılmış durumda. Ne var ki bu mekanik perde, 66 saat sonra patlayacak ve beraberinde tüm dünyayı da götürecek. Asıl sorun bu gibi gözükse de birtakım güçler bu adanın hakimiyeti için birbirile savaştı da vermektedir. Ada yeraltı zenginlikleri açısından çok bereketli ve büyük robotlara sahip güçler bu adayı ele geçirmek istiyor. Bir tanesi adayı koruyor, bir tanesi adaya savaş açıyor ve bir tanesi de perdenin patlamasını önlemeye çalışıyor. Tüm bunların ortasına da Mazing robotlarının en güçlüsünü, Mazinkaizer'i kullanan Ken ve Ryo düşüyor... (Ken ve Ryu benzerliği?)

Mazinkaizer inanılmaz bir robot. İki tane pilot tarafından kullanılıyor ve iki pilotun savaşma tekniği birbirinden farklı. Bir tanesi kılıçla savaşıyor, diğeri robotun otomatik tabancalarını kullanarak birçok robotu aynı anda temizliyor. (Oyun anlatırmışım gibi hissediyorum şu an.)

Üç bölümlük bir seri olduğu için animede boş kısımlar yok denenecektir. Hep bir aksiyon, hep abartılı hareketler, hep sıkı metal müziksler... Bu animede derinlik aramak yasaktır. Üç bölüm bir buçuk saatte izleyecoksınız, gaza geleceksiniz ve bitecektir. Size tavsiyem bu animenin HD versiyonunu izlemeniz; çünkü aksiyon gerçekten çok kaliteli. Anlatırken bile gaza geldim; bir daha izleyeyim barı... ■ Tuna Şentuna

Dizi

Zettai Kareshi

Kızımızın adı Isawa Riko. Kendisi son derece uysal, çalışkan, eh bir miktar da saf bir kızcağız. En büyük problemi erkek arkadaş bulamaması. Birinden hoşlanıyor ama adam ondan hoşlanmıyor. Barın birinden ümitsizliğe düşmüştür. Kronos Heaven adlı bir şirkette çalıştığını söyleyen bir adam, hayalindeki erkek arkadaşını yaratabileceğini söyleyip ona bir kart veriyor. Kızcağız bunu pek de ciddiye almadan gidiyor Kronos Heaven'a. Sonrası bir garip aşk hikayesi...

Kronos Heaven, mükemmel erkek arkadaş kavramını bir robotun bünyesinde birleştirmeyi başarmış bir şirket. Robot erkek arkadaşının adı Night Tenjo. Kesinlikle süper yakışıklı, kız arkadaşını koşulsuz seven, ona sadakatle bağlı, bir dediğini iki etmeyen mükemmel erkek kendisi; Riko'nun tam da ihtiyacı olan şey yanı. Ama Riko'nun bu konuda biraz kafası karışık; çünkü işin içinde çalıştığı şirketin patronu süper yakışıklı ve süper karizmatik Asamoto Soshi de var... Zor bir denklem.

Robot bir erkek arkadaş, yakışıklı bir patron, bitmek tükenmek bilmeyen iş temposu arasında ne yapacağını şimdilik üzerine komik, romantik ve çok eğlenceli bir dizi Zettai Kareshi. Mangasından biraz farklı olsa da insanı o eğlenceli ortamına çekiyor ilk bölümünden itibaren. "Robottan da sevgili mi olurmuş?!" demeyip izlenmesi gereken, en sonunda da "Zaten böyle bir şeyi yapsa yapsa Japonlar yapar bea!" dedirten, mükemmel bir komedi; şiddetle tavsiye ederim.

■ Meric Erbay

Film

Transformers: Dark of the Moon

İlk film harika. İkinci filmse -bana göre- iyi değildi. Aksiyon bir garip, robotlar nedense kamerasının hemen önünde dönüşüyü ve sadece birtakım metal parçaların dönüş şekil değiştirdiğini görüyorduk... Üçüncü filmin fragmanları internette kendine yer edindiğinde çok iyi bir yapımın gelişğini anladım ve filmi izledikten sonra da bu görüşüm değişmedi.

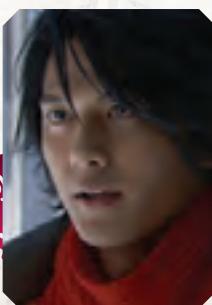
Filmde neler olduğuna bir bakalım. Öncelikle Megan Fox yok, onun yerine 87'li güzel bir kız, Rosie Huntington-Whiteley filmin kahramanı olan tıfl Shia'nın (Arkadaşım) kız arkadaş rolünde karşımıza çıkıyor. Megan Fox'a filmin bir yerinde laf da atılmıyor değil...

Transformers artık Amerikan Ordusu için çalışan birkaç robotu temsil ediyor. Decepticon'ların dönme ihtimale karşı, dönenek bir evleri de olmadığı için dünyada gizli bir şekilde varlıklarını sürdürmeye ve Decepticon'lar bir şekilde geri dönüyor. Buna Autobot'lar da kendi ellişiley yardım etmiyor değil... (Şok!)

Filmin birkaç önemli noktası olduğunu daha fazla anlatıp "spoiler" vermeyeceğim. Onun yerine size aksiyondan bahsedeyim. Aksiyon yine çok iyi, görsellik çok feci bir boyuta ulaşmıştır. Artık bilgisayarların gerçek görüntüler üzerindeki etkileri korkutucu bir seviyeye ulaşmış durumda. Ne gerçek, ne bilgisayar eklentisi, anlamanın imkanı yok.

Filmin bir yerinde bir binanın Decepticon'lar tarafından yerle bir edilişi var ki bu sahneyi nasıl yaptıklarını hala anlayabilmem deşim. (2012'ye de inanamamıştım zaten.)

Film hakkındaki tek eleştirim, Optimus Prime'in çok geri plana atılmış olması. Bir yerde iplerle takılıyor ve kalyor, bir yerde uçuyam diyor olmuyor, dövüşmek için geç kalyor... Optimus'un kahraman olmasının gerekirken, başka herkes kahraman olmuş. Filmi Blu-ray'ı çıktığında mutlaka edinmelisiniz. (DVD dememem diğlikatınızı çekmeli.) ■ Tuna Şentuna



ROCKO @ SEFİK İYATTA

SEFİK AKDOĞ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYORUM"



DEAD BLOCK

Yemekler konusunda çok seçici biriyimdir. Öyle her yemeği yemem, hele ki her et yemeğini de yemem. Bir kere et iyi pişmiş olacak, yağsız olacak. Ben ince eleyip sık dokurken bazı arkadaşlarım da her türlü eti yiyorlar, maşallah. Mesela bir tanesi var, her eti yiyor. Yağlı, yağsız, but, kanat, göğüs, beyin. Evet evet, beyin de yiyecek; hatta gece...n gün gördüm, toplamış bir grup arkadaşını da yanına, topluca yemeğe gidiyorlardı. Afiyet olsun.

NINJAMURAI

Sana eski bir dostum olan Takezou dan bahsetmiş miydim doktor? Aynı anaokulunda okuduk kendisiyle, sonra büyündük, aynı ortamlara aktik, yaş ilerledi, iş gücü sahibi olduk. Aslında sadece ben oldum, o olamadı. Hep tembeldi, hiç çalışmazdı, haliyle iş de bulamadı. Sonra ninja olmaya karar verdi, Uzak Doğu'ya gitti, eğitim aldı o kadar ama tır, olamadı. Daha sonra da samuray olmak istediler, yine olmadı. Bir de küstük zaten, umurunda değil artık.

HARRY POTTER 7:

PART 2

Defalarca uyardım, yapma dedim, etme dedim, bu...şma dedim ama... Ama dinletemedim doktor. Daha küçük yaştayken, ufacık bir çocukken onu bu bataktan kurtarmaya, ona tertemiz bir hayat kurmaya ant içtim, yardım elimi uzatmadım ama beni tersledi, teklifimi geri çevirdi, tüm o şımarıklılıyla beni reddetti. Eminim şimdi pism...andır düştüğü halden, içinde bulunduğu durumdan. Sen de bana yardım et, kurtar beni doktor. Sıkıldım...

STAR RAIDERS

Şehrin gürültüsünden, patirtisinden, kao... tik ortamından uzaklaşmak istedim. Bunu nasıl başaracağımı düşündüm, düşündüm ve en sonunda kendimi şayira çimene attım doktor. O kadar güzel başladı ki her şey, o kadar sakindi ki her yer... Akşam oldu, gökyüzünde yıldızlar belirdi, huzur içinde yıldızları seyre daldım ama ne oldusaya c andan sonra oldu, bir anda etrafi gemiler sardı, birbirine ateş eden gemiler, huzuru mu kaçırın gemiler!

ŞİKAYETLER

- Dead Block
- Harry Potter 7: Part 2
- Ninjamurai
- Star Raiders

Not: Kene ısırılmış, tedavisi imkansız.



Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

100

K olay gibi gözükmüş bir şeylere bağlanmak ama aslında zor olandır devam etmek... (Yeğen.)

O kadar çok değişken vardır ki çünkü... İnsanlarla iyi anlaşmanız gereklidir. Anlaşamazsanız, dayanamazsınız, bırakırsınız. İşin ucunda para vardır. Para siz tatmin etmez, söylenirsiniz, çeker gidersiniz. Başkası sizden daha az iş yapıp daha fazla para kazanıyor, çekemezsiniz, ayrırlısınız. Yaptığınız işi siz tatmin etmez, gelecek göremezsiniz, sıklırsınız, dünyaya bakış açınızı değiştir, arkanzıdan kuyunuzu kazarlar... Her şey olabilir ve hepsinin arkasında da size mantıklı gelen bir neden vardır. İşte bu yüzden zordur devam etmek.

Şimdi başlığa bakın. 100 yazıyor. 100'ün anlamı benim için biraz büyük. Gelişimi elbette hissediyorum fakat bu ay, yepyeni bir klasör açısından yüzümü çarptı; hatta bu ayambaşka bir konudan bahsetmemek burada fakat "100" daha ağır adımlarla

çıkageldi.

Ne olduğunu anladığınızı düşünüyorum; LEVEL'da tam 100 sayıdır yazmactayım. Bir yılda kaç sayı çıkıyor? 12. Yani sekiz yılı aşkın süredir LEVEL'da yazarlık yapıyorum. "Ohal!" dersem kusura bakmayın zira gerçekten, bu kadar yıldır burada olduğumun farkında değildim.

LEVEL hayatımın gerçek anlamda bir parçası. Öyle ki dergiye iş yapmadığım zamanlar, evde ne yapacağımı şaşıyıyorum. "Gelecek ayın yazılarına mı sarılsam hemen?" diyorum ama hiç dinlenmediğimin farkına varıp başka bir aktiviteye yöneliyorum.

Daha önce de söylemiştim, "oyun oynamak" benim için bir iş ve ortamları bu yüzden terk etmemiştim pek fazladır. Tüm arkadaşlarım bilir ki benim hayatım iki bölümden oluşur: "Dergi dönemi" ve "dergi dönemi olmayan o kısa süre". İsyancılar çok ve zaten bu grubu ben de dahil

oluyorum zaman zaman...

100 sayı boyunca neler yapmışım... Yüz binlerce yazı yazmışım, bu çok net. Bazıları iyi olmuş, bazıları bana "Tekrar yaz." diye geri dönmüş. Bazılarında standart oyun incelemesinden uzaklaşmak için farklı formüller denememişim. 100 sayı diyorum; sekiz yıl. Hangi biriniz bu kadar sene aynı işi yapsa ve içinde yaratıcılık olması gerekece yeri bir şeyler denemek istemez? Bazen görüşorum, "Oyunu anlatmamış, hikaye yazmış ya!" diyorlar orada burada... Dergi önüne gelmeden önce, oyunun incelemesi tonlarca sitede zaten yapılmıştır, değil mi? Aynı bilgileri dergiden de okumak ne kadar eğlenceli olabilir? Zaten okumuşsunuz ayın ortasında; 15 gün sonra dergide ben de aynalarını yazsam, ne anlamı var? Bu yüzden eğlenceli bir üslup kullanırmı, bu yüzden farklı şeyler yapmak isterim. Ne var ki asia oyunu anlatmazlık etmem. Alt metinlerle süslemek isterim, dilini akıcı yaparım, bilgileri araya sıkıştırırıım. Devir iletişim ve bilgi çığı; artık ayakta kalmak için farklı şekillerde özel olmak gerekiyor.

100 sayı diyorduk... Bu süre boyunca birçok farklı insanla tanıştım. Dergiye girip çıkanlar, siz okurlar, fuarlarda tanıştığım arkadaşlar, bana e-posta atarak ismen hatırladı yar edenler ve nice...
Şuna inanır mısınız, bilmiyorum; ilk defa bir dergiye yazı yazıp o dergiyi aldığım zamanla, şu anı heyecanım arasında çok az fark var. Hala dergi elime geldiğinde her şeyi bırakıp sayfaları tek tek çeviriyyorum, hala kendi yazılarımı gördüğümde, "Vay, bunun sayısı güzel olmuş," diyorum ve hala aynı heyecanla, derginin yeni sayısına ulaşmayı bekliyorum.

Gerçek bağımlılık bu bana sorarsanız. Dergi beni zengin etmiyor; sakın öyle düşünmeyin. Her ay sayfalarca yazı yazmak da hiç kolay değil, herkes bu tempoya ayak uyduramaz. İşte bu yüzden devam etmek zor diyorum; bu yüzden yazar olmak isteyen arkadaşlara, "Bu işi sevmelisiniz ve beklemalısınız" diye öğüt veriyorum.

LEVEL'daki 100. yaşı kutlarken, bugüne dek yazdıklarını okuyan, destek veren, yapıçı eleştirmenleriyle daha iyi yazmamı sağlayan, bana e-postalarıyla ulaşan siz değerli LEVEL okurlarına ve elbette ki tüm dergi ekibine teşekkür ederim. Şimdi izninizle agravityaçım; kendimi ödüll alan sinema oyuncusu gibi hissettirm! 200. sayıda görüşmek üzere... ("Gençlerin öünü aç!" mı dedi birisi?)

**Author**cem@level.com.tr **Cem Şancı**

Deus Ex: Human Revolution'ı Atlamayın

Ağustos ayında, uzun süredir beklediği- miz bir oyun piyasaya çıkıyor. Deus Ex: Human Revolution. 2000 yılında oynadığımız ilk Deus Ex'in önemini farkında olmayan genç oyuncular için serinin bu yeni oyunu çok dikkat çekmemiş olabilir. Gerçi oyunun duyuruları internette etkileyici, aksiyon dolu videolarla yapılıyor ama çoğu genç oyuncu için bu videoların, yeni bir aksiyon oyununun reklamları olarak algılandığını düşünüyorum.

Oysa Deus Ex ismi oyun dünyasında çok önemli bir yere sahip. 2000 yılında, FPS türü oyunlar, elinize silah alıp dümdüz bir çizgide ilerleyerek karşınıza çıkan düşmanlara ateş ettiğiniz bir sıradanlığa sahipken, Deus Ex, oyun yapımcılarının ancak 10 sene sonra ulaşabileceği bir içerik derinliğini, daha 2000 yılında yakalamıştı.

Güçlü senaryoyu bir yana bırakın, oyunun teknik yapısı, hızlı bir 3D aksiyon oyununun içine çok derin RPG öğelerini katabilmesi, etkileşebil- diğiniz onca nesne, karakter, aldığınız kararların oyuna etkisi hepimizi çok etkilemişti.

Grafiklerin "eskî" görünümesine alırmazsanız, oyunu bugün bile oynayıp keyif alabilirsiniz. İlk Deus Ex öyle güçlü bir oyundu.

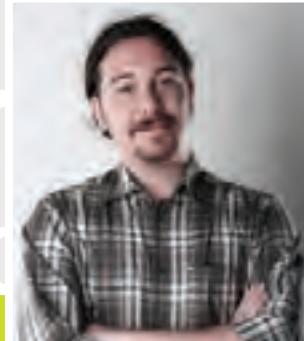
Yıllar sonra, ilk oyunun başarısından nemalanmak için ikinci bir oyun daha denediler ama çok zor oynanan, karmaşık, anlaşılması zor bu ikinci oyun büyük hayal kırıklığı yarattı. Ve şimdî Deus Ex hayranları, üçüncü oyundan çok umutlu ki videolardan, röportajlardan anladığım kadarıyla yapımcılar da ikinci oyunda yapılan hatalardan ders almış ve üçüncü oyunda eski başarıyı yakalamak için neler yapmaları gerektiğini anlamış görünüyorlar.

Yeni oyunda, ilk oyunun insanları etkileyen özellikleri yeniden yorumlanmış, oyuncuya görüler dilediği biçimde bitirebileceği seçenekler sunulmuş. Oyunun detaylı incelemesini LEVEL mutlaka yapacaktır ama oyun çıkmadan önce genç okurlarımız için ben de oyunun önemini hatırlatmak istedim. Deus Ex gibi oyular başarılı oldukça, oyun yapımcıları da dümdüz ilerleyen siğ oyunlarından vazgeçip daha derin içerikli oyulara yöneliyorlar. S.T.A.L.K.E.R.'ın beklenmeyen başarısı, Bioshock'ın herkesi kendine bağlayan

yapısı, Fallout'un içi boş bir balon çıkmayıp milyonları kendine çekmesi sonucunda oyun yapımcılarının bu gerçeği her gün daha çok fark ettiğini anlıyorum. Artık sadece sağa sola ciuuuvs ateş edilen renkli çocuk oyuncular değil, her biri sinema filmi kalitesinde ve sanat eseri kıvamında derin içerikli bilgisayar oyuncuları da çok satıyor, çok seviliyor.

23 Ağustos'ta piyasaya çıkması planlanan Deus Ex de, oyun yapımcılarının bu direnç noktasını test edecekleri bir oyun olacak. Oyun eğer güzel bir başarı yakalarsa, pek çok oyun yapımcısının Deus Ex, System Shock, S.T.A.L.K.E.R., Bioshock, Fallout gibi kaliteli RPG-aksiyon oyularına yöneleceğini tahmin ediyorum. ■





Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr



Bir Sonraki Dünya

Bildiğim Gerçekteki Varoluş

Derinlerde, hem de çok derinlerde... Seslerin bile bozamadığı bir gürültü vardı içinde. Öylesine kavramışlardı ki onu, bazen sürekli uyaniyordu farkında olmadığı rüyasından. Sesinin tinisi, her şeyi yeniden başlatmaya yetiyor diye düşündü.

Yemeşildi uyandığı yatağı, hüzünden çok uzak, daha önce görmediği bir ormanın içerişindeydi belki de. Rüyayı ya da kimsenin uyandırmamasını istemediği, karlarla kaplı dağlara bakan bir ovada. Ağaçtan yapılmış evler vardı hemen yakınında; kimsenin gidemediği. Attığı her adımda farklı bir dünyaya gitti sanki.

Gözyaşlarının yükseldiğini gördü yerden, yağmurdan arta kalan ufak birikintilerdi belki de ama tek bir amacı vardı: Başladıkları yere dönmek.

Tek bir farkla; o dönmek istemiyordu, yaşımak istemiyordu bir kez daha aynı yere, aynı şekilde. Mutluluk, ağaçların arkasındaki bir diyardan çıktı kulağına çalınan güzel müzickle birlikte. O kadar uzaktaydı ki gitmek istediği yer, ancak bu kadar mutlu olabilirdi içerisinde geçeceği kırların. Her admında daha da uzağa gidecekti güneşin kimselere göstermediği şehir. Uzaklık değişdiaklındaki, daha önce yaşadığı yetişme korkusunun yoksunluğuydu, rahatlaklı her yanını saran.

O kadar güzel bir müziki ki içinden geçtiği, ormanlar mı ağaçlara fisildiyordu, yoksa ağaçlar mı ormanlara? Kimdi bu sesin sahibi, bir anda esen rüzgarın içerisindeki? İllerlemek istedi ısrarla, kaçan damlalara engel olmadan, kendi yağmurunun peşinden gitti dağların yamacına. Uzaktaydı şehir, evet, uzakta uzanan vadiler arasında gibiydi sanki buraya düşerken gördüğü.

Düşmekti belki yaşadığı ama danıştı onu olduğunu yerden kaldırın. Keman seslerinin arasında kayboldu bir anda, içeresine girdiği bu girdapta. Kuşların müziği onu sarı bir anda; sapa sardı her yanını bitmeyen bir müzickle, bitmesini istemediği bir müzikle.

Gelmeyi hiç ummadığı bir anda vardı şehre, ağaçtan yapılmış bu şehre. Kendisi gibiymiş her şey, hayal ettiği gibi, dokunulmamış; her köşesinde bir dejermenin su getirip götürdüğü gelecekteki umutlar için birbiri ardına.

Derinlerde, hem de çok derinlerde... Kalbinin bilmediği bir köşesindeydi aslında hep onunla varolan. Daha önce görmediği seslerdi içerisinde kaybolduğu sadece. Nerede olduğunun bir önemi yoktu aslında, kapatması gereken gözlerinin dışında.

Tek bir damlayla uyandığı yatağından, sadece aşağıya bakmak için uzandığı başucundan düştü bulutlara. Artık biliyordu, o da tekrardan yağacakları hayallerine bir kez daha, tipki her bir damla gibi yeşil kırlara. Her seferinde bir kez daha kendisi olarak, belki de bu sefer yalnız olmayacağı karlı dağlardaki tek bir ağaç gibi. Umutları cevap bulacaktı o ses tarafından, kim bilir, belki de bitecekti geriye kalan tek hasreti, bitecekti bir kişi boyunca süren uykusu; bir tek o biliyordu her şeyin ve hiçliğin başladığı yeri. Ve gözlerini kapadı, yavaşça; gidemediği yerleri görmek için... ■



Who Wants Some?!

tan@level.com.tr Nurettin Tan

Kayıp Çocuklar Şehri: Bölüm 1

En son hatırladığı şey haftalık toplantı notlarını geç saatlere kadar gözden geçirdikten sonra arabayla avukatlık bürosundan ayrıldıydı. Kafasını toplamak için gözlerini sıkıca yumdu, zihnini biraz daha zorladı. Hayır... En son hatırladığı şey bürodan evine giderken gökyüzündeki bulutlar yere inmiş gibi yolun boylu boyunca yoğun sis tabakasıyla kaplandı idi.

Tekrar gözlerini kapattı ve açtı. Gözünün önündeki görüntü gitmemiordu... Sırt üstü yere yatmış garip gökyüzüne baktı. Kızılı çalan ürkütücü rengi ile pırıltılarıyla göz kirpan yıldızlar içinde saklayan garip gökyüzü sonsuzluğa uzanır gibi tepesinde duruyordu. Rüya görmediğini anladığı anda gerçeğin farkına vardı. Kaza yapmıştır. Anlık bir korku ile ellerini, kollarını ve hatta ayaklarını artık hareket ettiremeyecekmiş gibi hissetti. Köti bir kaza yapıp, hayatının sonuna kadar sakat kalacaktı. Fakat düşüncelerinin aksini ispatlamak istermiş gibi kolları emirlerine yanıt verdi ve olduğu yerde doğrulması için destek oldu. Eli toprağa deincece yapış yapış nemli olduğunu fark etti. Elbiseleri de donuna kadar ıslanmış olmaliydi. Daha fazla ıslanmamak için doğrulmaya çalışırken her an vücudundaki kötü bir

kırıntı feci şekilde acı vermesini bekledi. Beklentisi gene gerçekleşmedi ve gayet sağlıklı bir sporcu gibi ayağa kaldı. Merakla etrafına bakındı, çevrede tek tük ağaçlar ve onların arkasında yükselen apartmanlar vardı. Aynı gökyüzünün kızılı gibi havanın içi de pas taneleri uçuşur gibi kahverengiye正在着色。 Kol yenini ağızına götürerek ne olduğu belirsiz bu pis havayı solumamaya çalıştı. Etrafını dikkatle inceledi ama beklediği gibi arabasının enkazına da rastlamadı. Geldiği yol burası değildi, geldiği yol üzerinde böyle bir yer de yoktu. Hatta dünya üzerinde havanın kızılı olduğu bir gün de yaşamamıştı. Kesin bir kararla bunun rüyadan başka bir şey olmadığını anladı. Muhtemelen rapor dağları arasında başına masaya koyup ağızından salya akitarak uykuya damıştı. Tırnaklarını etine kıskanç bir kızın arkadaşını çimdiklediği gibi geçirdi. Canını istediğiinden fazla yakmasına rağmen gözlerini ofiste akmamıştı. Halen burada çimdiklemekten kızarmış kolu ile ayakta duruyordu. Bunlar gerçek olduğuna göre belki de kaza geçirmiş, çaresiz şekilde kendinden geçmişken soyulup bir kenara atılmıştı. Cep telefonunu çıkartıp polisi aramaya çalıştığından telefonun ekranında

garip düz çizgiler olduğunu ve çalışmadığını fark etti. Telefonu halen üzerinde olduğuna göre soyulmamıştı, herhangi bir ağrı hissetmediğine göre tecavüze de uğramamıştı. Fakat neredeydi? Başında şiddetli bir ağrı ile tek tük ağaçların arasında yükselen apartmanlara doğru yükümeye başladı. Apartman varsa ona yardım edecek birileri de mutlaka olmamıştı.

Kravatı yağılı ilmek gibi boynunu sıkmaya başlayınca gevşetip rahat bir nefes aldı. Tedbirli adımlarla ağaçların rastgele sıralandığı alana girdi. Dışarıdan az gibi görünen ağaçlar içlerine doğru girdikçe etrafını sarıormuş gibi coğalmaya başlamışlardı. Birkaç Çınar ve Dişbudak gözüne çarpıtı geri kalanları tanıyacak kadar doğa ile ilgilenen bir adam değildi. Doğrusu teknoloji bağımlısı bir adamdı ve şu an teknolojinin yardımına sarılabileceği tek araç olan cep telefonu anlamadığı bir nedenden dolayı çalışmıyordu. Ağaçların türlerini pek tanımıyor olabilirdi ama dallarının ve gövdelerinin olağan dışı incelliğini, kabuğunun griye çalan rengini fark etmek için uzman bir çevrebilimci olmasına gerekliliğinden yoksuzdu. Sahne ucuz bir korku filminden farksızdı. ■



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

"Kusursuz Hibrit" insanlığın devrimini şekillendirmek için geri dönüyor.

LEVEL 176

1 EYLÜL'DE PİYASADA



**ÇİNCE
Dil Eğitimi
&
KISA FILM
Atölyesi herkese HEDİYE**



DVD
TAM 8 GB DOLU DOLU İÇERİK

CHIP
TEKNOLOJİ KULTÜRÜ

Virüs mü, sahte alarm mı?
Hangi uyarılar gerçekten tehlikeli, hangileri zararsız?

Cince Dil Eğitimi
KISA FILM atölyesi

FİLM EFEKTLERİ
Nasıl yapın: Eğitim videolarını izleyin, çeşitli film eteklerini ve de videolarınıza koyunca bireyin CALL OF JUICE: BİNDİ VS BİLDİGİ TAM ÇÖZÜM VİDEOSU

VIDEO KİMDİR? KISA FILM ATÖLYESİ İLE YAPIN
KENDİ FILMLİNİ OLUŞTURUN!

10'u bir arada
Tak ve Başıla! Verillerinizi kurtarmak, Windows'e tamir etmek, gizli söri yapmak ve daha bir çok şey için kullanma hazır!

Dizüstü terfi rehberi
Yenisiğini almak yerine parçaları güncelleyin, hem yeni teknolojilere ulaşın hem de paranız cebinizde kalsın!

50 EN İYİ AÇIK KAYNAK YAZILIM
Tümü CHIP DVD'de: Windows'u hızlandırıyor, daha fazla güvenlik ve eğlence sunuyorlar

HDD, SSD & USB: Sabit disklere bakım zamanı
Tümünü test edin ve temizleyin.

Ev ağlarına doping
CHIP'in ipuçlarını izleyin, sadece birkaç adımda kablosuz ev ağınızı güçlendirin!

YAZI DİZİSİ: İNSAN MAKİNEYE KARŞI "ILETİŞİM TESTİ"



Dijital Dergi Aboneliği İçin:

www.eMecmua.com

[www\(chip.com.tr](http://www(chip.com.tr)

TAM SÜRÜM oyuncular ve yazılımlar

AĞUSTOS sayısı bayilerde kaçırmayın!



T20 Maxiphone.



MAXIMUM İNTERNET

Rehber Plus'la Facebook, Twitter ve diğer tüm internet hesaplarınız aynı anda tek ekranada bir arada.

MAXIMUM TEKNOLOJİ

Cep-T Cüzdan'la kolay ve hızlı alışveriş.

MAXIMUM EKRAN

Dokunmatik, 3,5 inch büyük ekranда canlı renkler.

MINIMUM FİYAT

Tarifenize ek
**AYDA
19,90 TL**
3 aylık interneti
içinde.

TURKCELL

Kalite herkesin hakkı



T20'yi daha yakından tanının.

Bu kampanya 15 Temmuz - 31 Ağustos 2011 tarihleri arasında geçerlidir. Kampanyadan 12 aydan uzun süreli faturalı hat sahibi bireysel abonesler Turkcell T20 teklifinden, son 6 ay fatura toplamı 170 TL ve üzeri olması kaydıyla yararlanabilmekte ve mobil iletişim faturasına yansıtılması suretiyle ödeme yapabilmektedir. Haydi! Tarifi Büyük Paket, Hersey Dahil Paket aboneleri saadee kredi kartıyla ödemeyerek kullanılabilir. Bu aboneler, mobil internetin faturasına yansıtılması suretiyle kampanyadan yararlanamazlar. İki tektilde de, ilk 12 ay anlaşmalı kredi kartıyla tahlilat gerçekleştirilecektir, sonrasında paket ücretleri faturada yer alacaktır. Yararlanan aboneler, üc ay yurt içindeki aylık ücreti % 50 indirimli 7 TL ay paket bedeli olan 250 MB internet paketini tanımlanacaktır. Tanımlanan paketin ilk ay ücreti, takip eden üç ay ücretidir. İlgili ücret üç ay boyunca % 50 indirimli yansıtılacaktır sonra, 250 MB paket kontratı standart ücretten otomatik olarak devam edecektir. Dileney aboneler tanımlanınca % 50 indirimli 250 MB internet paketini iptal edebilirler. Bunun için IPTAL DATA 250 yazip 2222'e SMS göndermeleri yeterlidir. 250 MB'yi aşan aylık kullanım KDV ve ÖV dahil 0,000049 TL/KB paket asım ücreti üzerinden ücretlenir. Kazanılan ücretsiz internet hakları transfer edilemez, bir sonraki aya devretmez. İlgili internet paketleri sadece yurt içinde geçerlidir. Bir abone aynı anda en fazla 2 adet, hat bazında aynı anda en fazla 1 adet cihaz tekilen yararlanabilir ve en fazla iki kere kampanyayı iptal etme hakkına sahip olur. Taahhütnamede belirtilen yükümlülüklerle kısmen veya tamamen uygulanması durumunda ve/veya seçilen kampanyanın süresi sona ermeden kampanyadan ayrılmak istenmesi durumunda ve/veya taahhütnamede belirtilen her bir mobil hattı başka bir mobil operatöre taşıdırma, söz konusu aykırılığın gerçekleştirildiği aydan itibaren taahhüt süresi bitimine kadar ödemesi gereken vergiler dahil kalan cihaz takıtları toplamı mobil hizmet faturasına söz konusu tarifi takip eden faktura döneminde bir kezde yarınlıdır. Üc ay boyunca ücretsiz verilen aylık 250 MB internet için çağrı bedeli yansıtılmayacaktır. Turkcell T20 modeli aylık cihaz takısı vergileri dahil 19,90 TL'dir. Tarifeler ve cihaz eslesmeleri şu şekildedir: Kamu 1000 Paketi+Turkcell T20=64,90 TL, Genç Tarife+Turkcell T20=48,90 TL, Alo 120 Paketi+Turkcell T20=61,90 TL, Faturalı Haydi! Tarifi Küçük Paket+Turkcell T20=58,90 TL, Full Paket+Turkcell T20=88,90 TL, Süper Paket+Turkcell T20=78,90 TL, Gold Paket+Turkcell T20=95 TL, Gold Plus Paket+Turkcell T20=119 TL, Faturalı Haydi! Tarifi Hersey Dahil Paket+Turkcell T20=48,90 TL. Tüm fiyatlar KDV ve ÖV dahildir. Süper Paket, Full Paket Alo 60 ve Alo 120 paketleri Bize Bize Hepsiniz. Gold Paket ve Gold Plus Paket, Gold tarifesinde yer almaktadır. Belirlilen 19,90 TL tarifeye ek ödeme bedeli, kampanyaya verilen paket temelde toplamının, güncel tarife bedeliyle arasındaki farkı göstermektedir. Tarifelerin paket asım ücretleri güncel tarife paket asım ücretleriyle aynı olacaktır. Aynı ücretlerdeki değişikliklerde kontratlı aboneler de etkilenmeyecektir. Turkcell tarife ücretlerinde değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Ücretlerdeki değişiklikler, abonelerin kayıtlı oldukları paketlere verilen indirim oranlarıyla hesaplanacak ve ilk fatura kesimi tarihinden itibaren yansıtılacaktır. Tarifedeki değişiklikler tüm abonelerin kontratlı tarifeyle devam ederler ve güncel kontratlı tarife fiyatlarında güncellenecektir. Tarifebedeli kontratlı tarifeyle devam ederler. Kampanya bedellerinin mobil iletişim faturasına yansıtılması suretiyle ödeme yapacak aboneler, kampanyaya dahil tarifebedeli hat hızlarında faydalanyorlarsa, imza tarihinden sonraki ilk fatura kesiminden itibaren ilgili tarife ve cihaz takısı bedeli faturalarında görevcekerdir. Hali hazırda kampanya dışındaki bir tarifeden/paketten yararlanan ancak, kampanyadan yararlanmak için tarife değişikliği yapan aboneler (örneğin, diğer tarifebedenler ya da diğer Kamu paketlerinden Kamu 1000 Paketi'ne gelen aboneler) imza tarihinden sonraki ilk fatura kesimine eski tarifesi ve cihaz bedeli yansır, ikinci fatura kesiminden itibaren yeni tarife bedeli ve cihaz toplamı yansır. Kredi kartı ödeme seçenekleriyle yararlanan abone ile, bulundukları tarifeden bağımsız olarak, cihaz takısı ve tarife bedelinden oluşan toplam paket bedeli, imza tarihinden sonraki ikinci fatura kesim tarihinden itibaren ilk 12 fatura dönemi boyunca yansıtılacaktır.