

177 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

EKİM 2011 6 İPO TL (DÖV DƏRƏCƏSİ)
2011 - 10 - ISSN 1301-3134

LEVEL



adidas

bwin

FIFA 12

FIFA 12 ÖZEL: İNCELEME, İPUÇLARI
DEMO, HD VİDEO

Satış sonrasında da güçümüz sizinle!

MediaMarkt
**POWER
SERVICE**
PROFESYONEL TEKNİK
DESTEK PAKETİ

Kolaylık ve anlayış PowerService'te!

İhtiyacınız olabilecek her türlü servis desteği Media Markt Power Service'de. Bilgisayar sistem kurulumundan cep telefonu data transferine, bilgisayar güvenlik yazılımlarından Web sitesi tasarımine kadar olabilecek birçok sorunun çözümü şimdiden hazır. Müşteri temsilcilerimiz sizin için en doğru hizmeti verecektir.



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

MediaMarkt®

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



LET'S PLAY FIFA 12!

Uzun zamandır futbol oyunlarıyla haşır neşir olan bizler için bu ay epey verimli geçti; önce PES 2012, ardından FIFA 12 ile sabah - akşam yeşil sahalarda top koşturduk. (Gerçi bir süredir FIFA'da Gökhan'a karşı düşüşteyim ama bu dönemi atlatacağımı umit ediyorum; her büyük takım bu tür sıkıntılar yaşar.)

Bunların dışında, oyun anlamında çok hareketli bir ay geçirmedik ancak Diablo III'ün betası, Gears of War 3 ve Resistance 3 ile epey oyalandık.

Hatırlarsanız, geçtiğimiz aylarda, oyunların Türk basınındaki algısıyla ilgili bir Editörden yazısı yazmıştım. Bu ay bu konunun üstüne gidiyor ve sizi Günah Kecisi Oyunlar adında, kapsamlı bir dosya konusuyla selamlıyoruz. Siz de bu konudaki fikirlerinizi -Inbox aracılığıyla- bizle paylaşabilirsiniz.

Eh, havalar da soğuyor; alın LEVEL'ınızı, koyun çayınızı - kahvenizi, okuyun. Bundan güzel ne olabilir ki?

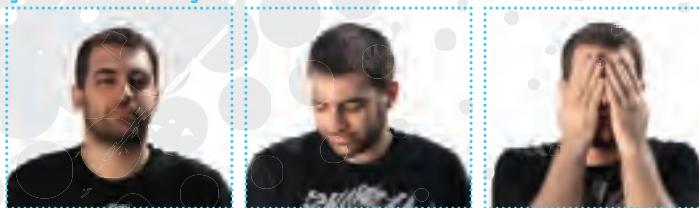
Gelecek ay görüşmek üzere...

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

Not: Bu ay 20 TL değerindeki özel APB premium kartı ve Rappelz kodu hediye. Kart ve kod, Online Oyun'un üçüncü sayfasında.

■ Televizyonu istila eden Türk dizileri hakkında ne düşünüyorsun?

Şefik Akkoç



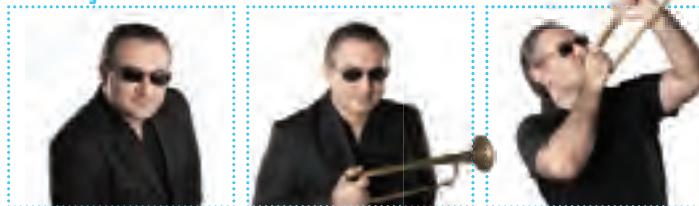
■ "İnanmayanlar olabilir ama sıkıcı spor seanslarında tek eğlencem yerli diziler! Bir Sülüman olsun, bir Küçük Osman olsun, bir Fatmagül olsun; hepsi canımdan çok sevdiğim kardeşlerimdir."

Tuna Şentuna



■ Öncelikle soruya yanıt vermek istiyorum: Televizyon ya ne dizisi istila edecekti? Şimdi de cevabımı veriyorum. Kuzey, Güney'i döver. Zavallı Buğra...

Cem Şancı



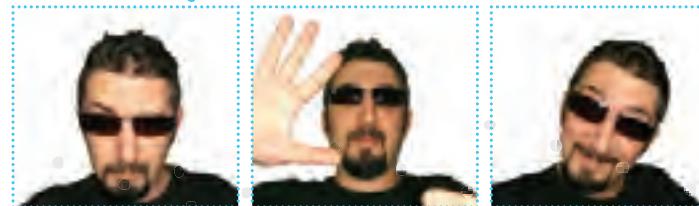
■ Geçen gün televizyonda Koçum Benim dizisine denk geldim. 10 sene öncesinin ünlü dizisi. Bugün "super jön" olan kim varsa orada ergen basketbolcu rolündeymiş. Ancak oyunculuklar, senaryo, kurgu, ses, müzik, görüntü, her şey rezalet. Şimdi o kadar dizi içinden, zekice yazılmış senaryoları, güzel oyunculukları ile kaliteli yapımlar çıkabiliyor.

Ayça Zaman



■ "Hiçbir şey düşünmüyorum," desem inanır misiniz? Hiç ilgim yok ama zombi gibi ölüp dirilen insanların olduğu bir dizi varmış, onu merak ediyorum. Neydi adı onun?

Ertekin Bayındır



■ Acil bir şekilde tümünün kökünü kurutmaları lazım. Daha sonra da izleyenleri karantinaya alıp zemzem suyuyla yıkamaları lazım. Başka türlü olacak gibi değilchunkü.

EKİM 2011, SAYI 177

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztnaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Emrah Gürkan bro@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uyanık erdemcnk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karlıoğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltas recep@level.com.tr

Turgut Taneli turgut@level.com.tr

Umit Oncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtçebé yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozayyla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

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 Kirimoğlu

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

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

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850 Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

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.

Toshiba, Windows® 7 ürününü önerir.

Bilgisayarınız,
şimdi daha kolay

► BİR ADIM ÖNDE OLMAYA CESARET ET



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 Işıklandırılmış 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 Hoparlörler
ve subwoofer

Kırmızı aydınlatmalı oyun klavyesi

TOSHIBA
Leading Innovation >>>



FIFA 12 Sayfa 60

Son yılların açık ara lideri FIFA'nın bu yıldı yenilikleri kimilerini memnun, kimilerini ise huzursuz (!) edecek.

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

30 Role Playing Günlükleri

DOSYA KONUSU

33 Günah Keçisi Oyunlar

İLK BAKIŞ

- 40 Saints Row: The Third
- 42 Borderlands 2
- 44 Need for Speed: The Run
- 45 Mass Effect 3
- 46 Diablo III (Beta Test)
- 48 Trine 2
- 49 Football Manager 2012 (Test)

50 Pixel Junkie

İNCELEME

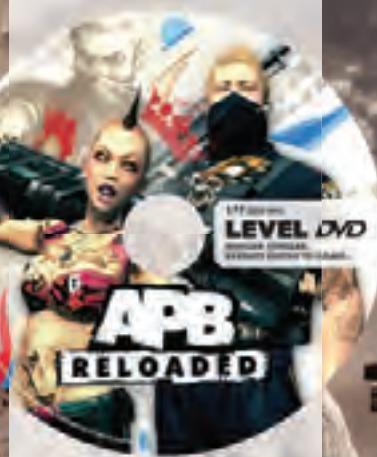
- 54 Pro Evolution Soccer 2012

- 56 Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad
- 57 Burnout CRASH!
- 58 Sengoku
- 59 TrackMania 2 Canyon
- 60 FIFA 12
- 68 Driver: San Francisco
- 72 The Sims Medieval: Pirates & Nobles
- 73 Warhammer 40.000: Space Marine
- 74 Gears of War 3
- 78 Renegade Ops
- 79 Men of War: Vietnam



Gears of War 3 Sayfa 74

Bir Xbox 360 sahibinin bugüne kadar mutlaka oynamış olması gereken serinin üçüncü oyunu bomba gibi çıktı!



LEVEL DVD 177

DEMOLAR

FIFA 12

PES 2012

KURULUM DOSYALARI

APB Reloaded

VIDEOLAR

Batman: Arkham City

FIFA 12

FIFA Street

Just Dance 3

Mass Effect 3

Need for Speed: The Run

Pro Evolution Soccer 2012

The Elder Scrolls V:

Skyrim

EKSTRA

Diablo III (WP Paketi)

Hitman: Absolution

(WP Paketi)

The Elder Scrolls V: Skyrim

(WP Paketi)



LEVID'DE BU AY

LEVEL Ligi

Kimsenin tenisle uzaktan yakından alakasının olmadığı kanıtlandı.

Ahmet ile Fuar Dünyası

gamescom'dan bir Ahmet geçti...

Recep Baltaş uzaydan bildiriyor

Donanım sorularına usanmadan yanıt verdi Recep.

- 80 F1 2011
- 81 El Shaddai:
Ascension of the Metatron
- 82 Dead Island
- 84 Hard Reset
- 85 Rise of Nightmares
- 86 Resistance 3
- 90 Death Worm
- 90 RacingMoto
- 91 Curse of Slate Rock Manor
- 91 Demolition Inc.
- 91 Ruins
- 91 Wasteland Angel

- 92 Rocko@Psikiyatır
- 95 Donanım
- 102 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 178



DÜNYAYA İZ BIRAKAN MARKALAR MAĞAZALARIMIZDAN TAKİP EDİN



İSTANBUL: 212 AVM, ARMONI AVM, BAĞDAT CAD., BAYRAMPAŞA FORUM, CAPACITY AVM, CEVAHİR AVM, FATİH HISTORIA AVM, GALLERIA AVM, İSTINYEPARK AVM, KALE AVM, İST. OPTIMUM AVM, PALLADIUM AVM, SIRKEÇİ, KOZZY AVM, STARCITY AVM, ATAKÖY PLUS AVM, CAPITOL AVM KUYUMCUKENT, VIAPORT AVM, MARMARA FORUM, TORIUM AVM, OLIVIUM AVM, SILİVRI KİPA AVM, BAHARIYE CAD., ÜMRANIYE, KOZYATAĞI CARREFOUR, ARENAPARK AVM, AKBATI AVM **ANKARA:** 365 AVM, ANKAMALL AVM, ANTARES AVM, ARMADA AVM, CEPA AVM, KARUM AVM, KENTPARK AVM, ANK. OPTIMUM AVM, FTZ AVM **İZMİR:** KONAK PIER, AGORA AVM, ALSANCAK AVM, BORNÖVA AVM, **ANTALYA:** ÖZDILEK AVM, DEEPO AVM, MIGROS AVM, SHEMALL AVM, TERRACITY **ADANA:** ADOPTIMUM AVM, **BURSA:** ANATOLIUM AVM, KENTMEYDANI AVM, ZAFER PLAZA **ADAPAZARI:** ADACENTER AVM, SERDİVAN AVM **EDİRNE:** KİPA AVM, **Eskişehir:** NEO AVM, ESPARK AVM, **KAYSERİ:** MEYSU AVM, **KONYA:** REAL AVM, **İSPARTA:** İYAŞPARK AVM, **TRABZON:** FORUM AVM, ATAPARK AVM, **BALIKESİR:** YAYLA'DA AVM **DENİZLİ:** ÇAMLIK FORUM AVM, **ERZURUM:** ERZURUM AVM **GBEBE:** GBEBE CENTER AVM **MERSİN:** MERSİN FORUM AVM **SAMSUN:** YESİL YILMAZ AVM, **GAZİANTEP:** SANKÖPARK AVM, **DİYARBAKİR:** NİNOVA AVM, **ZONGULDAK:** DEMİRPAK AVM, **TEKİRDAĞ:** TEKİRA AVM, **BOLU:** HIGH WAY AVM

BOYNEB, YKM ve TÜM SECKİN SAATCİLERDE

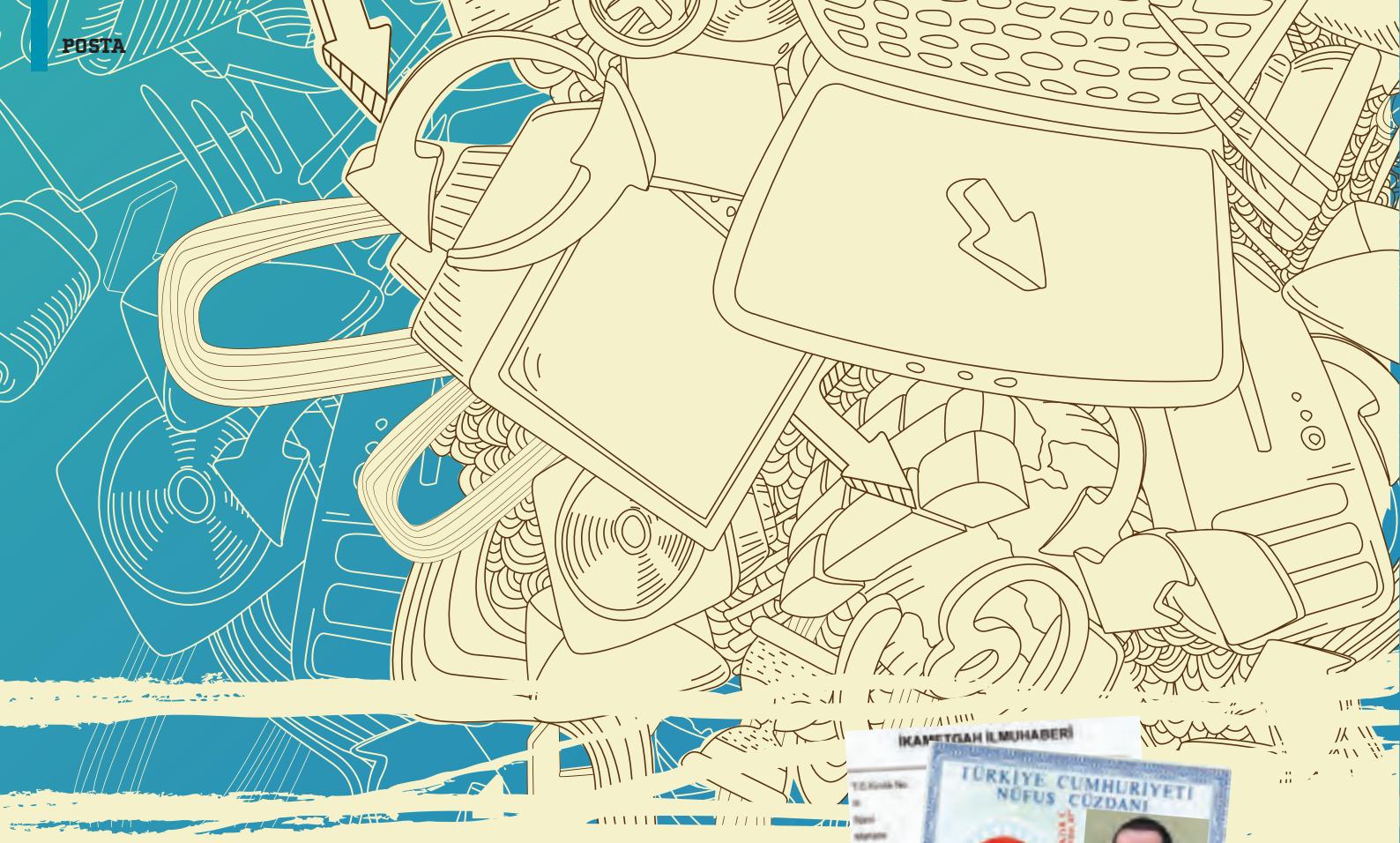
www.saatvesaat.com.tr

DIESEL
FOR SUCCESSFUL LIVING

DIESEL
ISLAND

Land of the Stupid, Home of the Brave.

- ■ -
saat&saat



POSTA

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

Akıntı varsa atın: inbox@level.com.tr

SENCE HANGİSİ?

Öncelikle iyi günler LEVEL ahalisi ve Tuna Abi. Bu yaz sicaklarında sizi inşallah sorularımla sıkımm. Ve sorularıma başlıyorum. (Bir de buradan Şefik Abi'ye sesleniyorum. Geçen sayılarda araya girmeyin diye bir yazıya görünce sen de sitem etmişsin. İstediğin zaman araya girebilirsin Şefik Abi, burada her satırda yerin var.) (Teşekkürler Türkiye! - Şefik)

Şefik duydun mu? Haydi her yeri parantezlerle boğ ki Özgür'ün mektubundan kimse, hiçbir şey anlamasıın. Haydi! (Merhaba Tuna. - Şefik)
1. İlk olarak ben sıkı bir MW severim ve her MW severin aklında bir soru var: Ghost, "Loose Ends" bölümünde öldü mü, yoksa saç çıktı mı? (Benim teorime göre saçıdır. Çünkü o bölümde keskin nişancılar hala saldırdı durumundaydı. Fakat onu o ateşten hattından çıkardılar mı?)

Ghost ölmendi, kalbimizde yaşıyor. Yok yok, öyle de olmadı, ateş hattından uzaylılar tarafından kaçırıldı. Bilmiyorum ve fikrim yok diyemeyecek kadar gururlu olduğum için sana 20'ye yakın hikaye uydurabilirim bir dakika içerisinde.

2. Tabii ki ben "Xbox 360 mı, PS3 mü?" sorusunu sormayacağım çünkü kararım doğrula PS3'tür ve Kasım ayında yılın bomba oyunları çıkacak. Ben de, "Assassin's Creed: Revelations mı, CoD mu, yoksa BF3 mü?" (Aynı Bermuda Şeytan Üçgeni.) üçlemesinde kaldım. Sence hangisi?

Bunun cevabı çok basit, hemen sana vereceğim tuyolarla elindeki parayı borsaya yatırıyorsun. Yaklaşık birkaç günde (Bağırı netim.) acayıp paraya konuyoruz ve ver elini Bahamalar. (Gerçi orayı Ahmet beğenmemiştir.) Yurtdışına çıkarken de üç oyunu birden alırız ya, dert etme. Yani bu soruya ne yanıt vereceğimi o kadar bilemedim ki... Bence üçü de alınıp oynanmalı. Ne var ki CoD'u oynamamasın da olabilir belki. Fakat AC ve BF3 mutlaka oynanmalı. (Once Battlefield 3, gerisi hikaye... - Şefik)

3. Ben çok oyun oynayan bir kişi olarak Borderlands'ı oynamadım. Sizce bir şeyle kaçırılmış olabilir miyim? **Bir şeyler kaçırılmış olup olmayağını çevrendeki insanların, "Öfff kim kaçırıldı yaaa?" söylemlerinden anlayabilirsın gibi geldi bana. Borderlands 2 oynarsın, geçer diye yanıtlıyorum sorunu. Gerçi ilk oyunu**

ucuza bulursan al ya; iyi oyundu. (Ara ara Steam'de 7.50\$'a kadar düşüyor fiyatı; üstelik bu fiyatta oyuna beş indirilebilir içerik paketi de dahil! - Şefik)

4. Mortal Kombat'ta Freddy Krueger'in veya Kratos'un olması biraz saçma değil mi ya? (Kratos ta M.O. bilmem kaç yılında yaşamış adam.)

Kratos, mitolojik bir karakter olduğu için ölümsüz. Freddy de kurgu bir karakter olduğu ve zaten rüyalarda yaşadığı için ölümsüz. Durum böyle olunca da... Mortal Kombat! (Müziğini söylüyorum.)

5. Ben genellikle film oyunlarını fazla sevmem (Yapmayıñ şu oyunları ya!) fakat aralarında eğlenceli olanlar da var. Mesela Spider-Man: Shattered Dimensions. Sence ben o oyunu oynamakla doğru mu yaptım, yoksa yapılmaması gereken bir yanlış mıydı?

Yapılmaması gereken bir yanlış zaten tüm yanlışları kapsadığı için... Tamam sustum. Durum söyle ki Shattered Dimensions bir film oyunu olmadığı için başarılı. Nasıl, şaşırın değil mi?

6. Bir de iPad 2 almayı düşünüyorum. Sizce alsam iyi mi olur, yoksa para tuzağı mı?

iPad 2 çok güzel cihaz. Para tuzağı elbette ki çünkü



o alet efektif olarak kullanmak için böyle bayağı, sürekli seyahat eden, sürekli internetten bir şeyleri takip etmesi gereken, oyunlarla da arası iyi olan zengin bir şirket patronu olmalsın. Değilsen nedir, sadece oyun oynayacaksın. O kadar parayı da sırf oyun oynamaya vermek, para tuzağına yem olmak olarak nitelendirilebilir lakin iPad 2 güzel alet; bence al.

7. Acaba Resistance 3'ü alsam bende ne kadar süre etkisi kalabilir?

Bunu düşünmem lazım. Bence yaklaşık 2 hafta. Hatta en fazla iki hafta. İkinci cümlede "2"yi "iki" olarak yazdım ki daha iyi anlatabileyim.

8. Bu da benim son sorum: Acaba Steam'den kredi kartı yerine banka kartı kabul ederler mi?

Etmiyorlar maalesef. Kredi kartı da bir banka kartı hem, onu niye öyle ayrdın ki. (Tamam ya, kizmayın.)

Sorularım bu kadardı. Bu yazımı okursanız sevinirim, cevap verirseniz daha da sevinirim, yayımlarınız şayet... TRIPLE COMBO! (Bir de ben parantez arası yaptım mı olur sana QUADRUPLE COMB! - Şefik)

Özgür ÇALIŞKAN

İNCE BULGURLA YAPILDIĞI İÇİN...

Merhaba LEVEL ailesi ve Turan Abi. Dergiyi 162. sayısından itibaren takip ediyorum. (Tabii ki arada kaçırdıklarımlı oldu.) Her neye birkac sorum olacak, umarım sorularım seni sıkmasın.

Merhaba ben Turan. Posta kısmını ve LEVEL dergisindeki yerini Tuna'nın elinden alan ve isim benzerliğiyle buradaki kaykı en az şekilde belli etmeye çalışın, yeni LEVEL yazarı. Yani en azından öyle olmaliyim. Fatih öyle hitap ettigine göre...

1. Yeni bir bilgisayar toplayorum. Eğri sistemi böyle yaparsam oyunculardan iyi verim alabilir miyim? MSI 870A-G54 AMD anakart, AMD Phenom II X2 555 Black Edition işlemci, HD5670 ATI ekran kartı, 4 GB RAM.

4 GB RAM az bir kere... Gerisi de iyiymiş aslında. RAM'i 9 (Yanlıttım. Doğrusu 8. Sürekli yanlış basıp 9 yazmasaydım, bu paranteze de gerek kalmayacaktı.) yap, bilgisayarı da adresime yolla. Çok kolay bir adres, yarına gelir.

2. Size Nintendo Wii iyi bir oyun konsolu mu?

Wii'nin devri geçti. Ayrıca pek bizim ülkenin oyun tarzına da uygun değil muhteviyatındaki oyuncular.

Dans eden mantarlar falan... Uzak Doğu işi o.

3. GTA V, 2012'de çıkacak dediler. Bununla ilgili yeni haberiniz var mı?

Şu sırı herhangi bir yarış oyunu almıyor NFS: The Run'ı beklemek en mantıklısı

Binlerce yeni dedikodu var ve hepsini GTATürk top-layıp bizim dergideki köşesinde yazıyor. Maalesef resmi açıklama henüz yok. Bence çok sürpriz bir anda, büyük bir lansmanla tanıtacaklar oyunu. (Ya da Game Informer kapak yapar, oradan görürüz.)

4. Arkadım CoD:MW 3 diyor, ben ise BF3. Sizce hangisi iyi?

Elbette ki Wolfenstein. Ben her şeyi bıraktım, geçmişe döndüm. Yeni oyuncularda iş yok ya... Bırak. (Tekrar ediyorum, Battlefield 3! - Şefik)

5. Önerileceğiniz yarış oyunu var mı? (Ama PC versiyonu.)

Şu sırı herhangi bir yarış oyunu almıyor NFS: The Run'ı beklemek en mantıklısı. İlla ki çıkışın oyunu oynayacağım diyorsan, Burnout Paradise derim.

Hepsini bu kadardı. Umarım sorularımla sıkılmamışım.

Şimdiden teşekkürler...

Fatih DEMİRKAPI

ŞİMDİ GEÇEN HAFTA İKİ SEÇENEĞİM VARDI...

Öncelikle tüm LEVEL ahalisine gönülden selamlar ve saygılar. Benim adım Fatih Şahin, 15 yaşındayım. Tuna Abi ben yaklaşık üç yıldır derginizi okuyorum (Kaçınıcayı saydıktan başladığımı dair hiç bir fikrim yok.) ama hiç mail atmadmım, bu ilk mailim. Sen ve Ahmet Abi benim idollerimsiniz. Böyle bir dergi yaptığıñ için teşekkürler. Uzatmadan sorulara geceyim...

Arkadaşlar bir açıklama yapamı mı? Dergiyi kaçınıcayı saydıktan beri takip ettiğinizi bir başvuru sorusu olarak sormadığımızı belirtmek isterim. Yani gerçekten çok önemli değil. İsterseniz 10 yıldır takip edin, isterseniz bir aydır, hepiniz değerlendiniz bizim için. (Vay be!) (Tribünlere oynamayalım lütfen. - Şefik)

1. Tuna Abi ben bu ay bir telefon alacağım ama kararsız kaldım. Elimde iki seçenek var. Birincisi Nokia C7, ikincisi de T20 Maxiphone. Sizce ne yapmalyım?

T20 Maxiphone alıp rehavetin geniş ve mutlu kollarına atabilirsinsiz kendini misal.

2. Bu sırı evde tıktı kalmış durumdayım. Bana Steam üzerinden indirebileceğim güzel bir ücretsiz oyun önerir misin?

Steam üzerinden olmasa olur mu? League of Legends var çünkü elimde yepenyi. Olmaz mı? Olur de n'olur, elimde başka oyun yok!

3. Tuna Abi ben Kasım ayına kadar üç tane oyun alacağım. (Belki de dört.) İki oyuna karar verdim, gerisindeyse kararsız durumdayım. Assassin's Creed: Revelations ve Batman: Arkham City oyunlarına karar verdim. Sizce üçüncü oyun olarak hangi oyunu almalıyım?

Bu söyle bir soru oldu: Seni bir adaya bırakacaklar. Havası böyle 57 derece falan. Tek bir bulut bile olmuyor, yağmur desen hiç yağıyor. Kavrulup gideceğin aşikar. Bu adaya bırakılmadan önce yanına ilk ne alırsın? (Kadın dermiş. Rezalet.) İşte senin sorunun cevabı da net olarak Battlefield 3. (Aferin, öğreniyorsun yavaş yavaş. - Şefik)

4. Ben derginize abone olacağım ama bir sorum var. LE-Vİ'De içinden biri (Kim olduğu akılda değil.) Crysis 2 çıktıında abonelere Crysis 2 verdiğinizini söylemişti. Acaba yine bunun gibi promosyonlar olacak mı abonelere?

Bu tip promosyonlar elbette olabilir ama olmabilde de. (Biraz ani gelişiyor.) Ufukta da şu an için bir şey gözükmüyor, eğer onu soruyorsan.

5. Hep turnuvaları düzenliyorsunuz; lütfen bir kez de İzmir'de düzenleyin. Böyle bir imkanınız var mı acaba?

İmkânınız var çünkü aşırı zenginiz. Hem bireysel olarak, hem de dergi olarak. Görsen yani, pehey... Ama İzmir'le ilgili bir turnuva planınız var mı diye soracak olursan, o da ufkuta gözükmüyor.

Sorularım bu kadar. Cevaplarsanız uçarım. Dergide yayımlısanız yeniden doğmuş gibi sevinirim. Saygılar...

Fatih ŞAHİN

SAYIN TUNA ŞENTUNA'YA İLETİLMESİ DİLEĞİYLE...

İyiyeler dilerim Tuna Bey,
Nice bayramlara sevdiklerinizle beraber sağlıklı, mutlu ve huzurlu bir şekilde ulaşmanız temenni ederek başlamak isterim. 30 yıldan fazla zamandır bilgisayarlarla haşır neşir olan bir kullanıcıyım. Eskiden bilgisayarların babalarımızın ofislerinde bulunan, siyah üzerine yeşil

yazılı ekranı olan, sıkıcı daktilo-var makinelere oldukları zamanlardan bu yana pek çok gelişme yaşadı. Özellikle son dönemlerde filmleri aratmayacak oyular çok iyi piyasaya ve ben de bunları beceribildiğim ölçüde oynamaya çalışıyorum. Elimden geldiğince güncel tutmaya gayret ettiğim bir PC kullanıyorum. İş dışında zaman geçirme amaçlı, oyun için de iş görür. Derginizi uzunca bir zamandır her ay keyifle takip ediyorum. Bundan iki yıl kadar önce size bir kez daha yazmış ve nazik cevaplarınızdan büyük ölçüde fayda sağlamışım. Şimdi izinizle yine uzmanlığınızı danışmak isterim.

Ne demek efendim... İzin sizden, cevaplar bizden, okumak da yine sizden.

1. Elimden geldiğince orijinal oyun satın almayı çalışan birisi olarak son yıllarda iyice yaygınlaşmaya başlayan online oyun mağazalarına yönelikçe başladım. Bu siteler hakkında kisa bilgi vermeniz mümkün müdür acaba? Ben Steam isimli mağazadan alışveriş ediyorum ancak başka alternatifler hakkında fikirlerinizi öğrenmemi arzu ederim. Oyun sevenlere azami faydayı sağlayamak için bu konuda bir köşe yazısı hazırlamayı düşünür müsunüz?

Steam biraz tekel oldu ilginç bir şekilde. Diğer oyun mağazaları arkasında kaldı. Mesela Stardock'in Impulse'ı vardı çok iddialı fakat hayatı yerlerde şu an. EA de Origin ile atılım yapıyor, ona göz atılabilir. Dosya konusunu fikrini de not ettim hemen.

2. Aksiyon oyuncuları konusunda pek başarılı sayılmam ancak Mass Effect 2'yi, Oblivion'ı ve Batman: Arkham Asylum'u severek oynadım. Açık konuşmak gereklirse çok zorlandığım yerlerde bazen internette bulunan hile programlarından biraz yardım almadan gerekti. Bunlara benzer, aşıri ölçüde klavye ve mouse yeteneği gerektirmeyecek aksiyon veya rol yapma oyunu tavsıye edebilir misiniz?

Hiley'e hayır! Bu bir. İkincisi Dragon Age II hayatı kolay oynanan bir oyun olarak size hizmet edebilir. Şeyet ki şahsınıza da bu konuda benimle aynı payدادa... Vasfi Bey o kadar kibar yazmışsınız ki esprilerim boğazında kaldı bir bir. Gitmeden bir de aksiyon oyunu tavsıye edeyim: Bodycount.

3. Karım The Sims oyuncuları hayranı olmakla beraber zaman zaman Clones, Plants vs Zombies gibi oyuncular da oynuyor. Bazen birlikte oynamak istiyor ancak aksiyon oyuncuları konusunda benden bir miktar daha tecrübesiz. Uygun bir seçenek ararken Portal 2 dikkatimi çekti. Onu satın almayı düşünüyorum; fikrinizi öğrenmek isterim. Benzer mantıkla oynanabilen başka bir oyun tavsıyen olabilir mi?

Portal 2 her anlamda çok iyi. Bizden de Ayça hastası. Mektup bölümü onda olsaydı, burayı öyle bir doldururdu ki şu an, başka soruya cevap vermeye yer kalmazdı. Benzer turde sayılmasa da Trine adındaki oyun ortak oyun imkanı sunuyordu diye hatırlıyorum.

4. LucasArts macera oyuncuları ve benzerlerini (Özellikle Monkey Island serisi, Day of the Tentacle, Full Throttle, Sam & Max ve Grim Fandango.) seven birisi olarak The Next Big Thing isimli oyun gözüme çarptı. Oyun hakkındaki düşüncenizi paylaşmanızı rica edebilir miyim?

Gayette eğlenceli bir oyun The Next Big Thing. Tabii saygınlığınız klasikler kadar iyi değil ama eğlenceli. Kuşku duymadan satın alabilirsiniz.

Sorularım genel olarak bu kadardır. Umarım fazla zamanınızı almamışdım. İlginizi ve sabrınız için teşekkür ederim.

Saygılarımla,
Vasfi Günhan KAYTAZ

ÜÇ SENEDEN SONRA İLK MEKTUP

Merhaba LEVEL ahalisi ve Tuna Abi. Ben Bolu'dan Kaan.

Derginizin yaklaşık olarak üç senedir okuyorum ve akıma hiç mektup atmak gelmedi. Size bir kaç tane soru sormak istiyorum. (Merak etmeyin, "CoD MW3 mü, BF3 mü?" gibi sorulardan sormayacağım.) (Ben de Battlefield 3 diye cevap vermeyeceğim! - Şefik)

Biz de İstanbul'dan LEVEL! Seni Fenerbahçe stادن Ayça, Halkalı Plaza'dan Fırat, Bakırköy Akıl Hastanesi'nden Şefik ile tanıştırıymış. Ahmet ve Emre konusunda bir bilmemiz yok, evlerinin olmadığını düşünüyoruz.

1. Tuna Abi sence PS Vita, PSP kadar satacak mı? Yoksa asla PSP ile boy ölçüsemez mi? Bu sene bir tane PSP alayım dedim, Eylül ayında PS Vita'yı görünce PSP almaktan vazgeçtim. Sence göründüğü kadar iyi olacak mı?

PS Vita, PSP'den o kadar fazla satacak ki... PSP'nin çok sattığı düşüncesine nereden kapıldın acaba? Evet, Uzak Doğuda ve özellikle Japonya'da çok satmış olabilir ama dünya genelinde hiç de iyi durumda değil. PS Vita süper olacak, süper.

2. PC'lerde oyun oynamanın, PS3'e göre daha iyi görüntü verdiğine söyleyorsun. Neden acaba bu? Normalde küçük bir ekranla göre televizyon ekranında daha iyi göstermesi gerekmek mi?

Vizyon olarak mı daha iyi görüntü veriyor? "PC'de oyun oynayanların dünyaya bakışının, PS3 sahiblerine göre çok daha geniş bir vizyonda olduğu saptandı!" PC'lerde grafikler daha iyi olabiliyor ve bunun monitörle değil, grafik işlemcisile alakası var. PC sahipleri en yeni grafik teknolojilerine ulaşabilirken, PS3'çiler ve Xbox 360'cular kaç yıllık grafik teknolojiyi idare etmek durumunda kalıyor.

3. Dergileri articl kutulara koyuyorsunuz, çok güzel oluyor. Hem arıvlemesi kolay, hem de koruması daha kolay oluyor fakat dergilerin içinde ne olduğunu göremiyoruz, bazen de içeriğini alıyorlar. Buna bir çözüm bulabilir misiniz? (Bir de kapasın diye yaptığınız yapıştıracı nasıl yapınız öyle geçen gün dergiyi zor açtım.)

Dergileri bir sonraki aşamada koli kutularına koymayı planlıyoruz madem bu kadar tuttu. Peki, "Bazen de kutunun içindekileri aşırıyorlar." deyip ardından,

Recep Abi'niz elbette oyun oynuyordur ama ne oynuyordur, ne zaman oynuyordur, biz göremiyoruz

"Yapıştıracı ne kadar sıkıydı, dergiyi zor açtım." demen... Öyle yapıyoruz olmuyor, böyle yapıyoruz olmuyor; derginin kutulu halini beğenmiş bile kendi içinde sorun yaşıyor. Bir daha içine yılan koyacağız, o zaman izleyin senliği!

4. Metro 2033'te çoğu kişi problem yaşamıştı; sence bu sefer de aynısı yaşanır mı Last Light'da?

THQ, 4A Games'e, yeni Metro oyununun bir öncekine göre daha az sorunlu ve daha kaliteli bir oyun olması gerekiyor yolunda talimat verdi. O yüzden bence Metro 2033 deneyimsel bir başlangıç olarak tarihte yer edecek fakat Last Light bayağı sorunsuz bir oyun olacak.

5. Counter-Strike: Global Offensive çıkışında sence alınmalı mı, yoksa 1.6'ya devam mı etmeli?

1.6'ya devam etmek, Windows 8'in beta çalışmalarının yürüdüğü şu günde, Windows XP diye ısrar etmek gibi bir şey. Tabii ki daha GO'y'u tam anlamıyla görmedik; dandık bir oyun çıkarsa 1.6'ya devam... Durumda bir kontrol edeyim; evet sorularım bu kadar. Eğer dergide yapımlarınız ve cevaplara çok sevinirim.

Kaan MUTLUER

NO TITLE

Selam Tuna Abi ve LEVEL! (Ahali yazmadım, herhalde sen de bikişsindir bu tip bir girişten.) Dergiyi çoğunlukla arkadaşlarım sayesinde takip ediyorum ve severek okuyorum. En iyi sorularıma geleceğim ben. (Uzatmadan sorularıma geleceğim gibi bir klişeyi kullanmak istemiyorum.)

Sözlerinden dergiyi satın almadığını anlamış bulunuyorum. Nedenini sorabilir miyim? Cevabını gelecek ayın dergisinden yaklaşık 422 adet satın alarak kumsala yazacağın cümleyle bize iletmeni bekliyoruz.

1. Ben bir Battlefield hastasıyım ve Battlefield: Bad Company 2, yaklaşık iki büyük yıldır favori oyunum fakat hala 50. seviyeye ulaşma çabalarım sürüyor. Haliyle Battlefield 3'ü de heyecanı bekliyorum ama nedense içimden almak gelmiyor BF3'ü. BF:BC2 bana yeter diye düşünüyorum. Sen ne diyorsun Tuna Abi?

Bence BF3 çıktığında ve herkes delirerek oynadığında, iki büyük yıldır oynadığın, benimsediğin, gecekerini birlikte geçirdiğin, uykunda sana eşlik eden, adeta bir arkadaşın olan o kırıkkı BC2'yi bir kenara atacaksın, benden söylemesi.

2. Ben strateji oyunlarını pek sevmeydim ama geçenlerde kuzenim StarCraft II'ye başlattı ve oyun bayğı ilgimi çekti. Dergideki StarCraft II taktikleri bölümünde ne oldu? Oyun biraz eskidi diye o bölüm attınız mı hemen?

StarCraft II oynayan kalmadı galiba ofiste, o yüzden mi bitti, ne oldu o bölüm, ben de bilmiyorum ki... Heart of the Swarm çıkışında yine koyarız ama sen merak etme. (Taktikler tükkendi, yeni nesillere aktaracak taktikimiz kalmadı... Şefik)

3. Bende konsol yok, sadece PC ve iPod Touch var. Konsol almayı da düşünmüyorum oyunları gereksiz pahali diye. Bilgisayarın sistemi de söyle: ATI Radeon HD 4800, AMD Phenom II x2 550, 4 GB RAM, 550 Watt güç kaynağı ve Windows 7 Professional. Bu sistem beni ne kadar idare eder?

Bir de mobil oyunların neden incelemesini yapmıyorsunuz?

O sistemdeki RAM miktarı ve ekran kartı değiştiği an seni birkaç yıl daha götürür bence. Recep daha iyi

bilir gerçi, derken Recep ile ilgili bir soru... (Yapıyor? - Şefik)

4. Recep Abi oyun oynuyor mu, yoksa sadece donanım bölümünde mi bakıyor? Hiç incelemesini görmedim de. (Selamımı da iletirsen...)

Recep Abi'niz elbette oyun oynuyordur ama ne oynuyordur, ne zaman oynuyordur, biz göremiyoruz zira onun ofis odası şöyle bir şey: Şimdi en kopuk bilimkurgu filmlerinden birindeki, en kopuk "makinelerme" mesajı verilen mekanı düşünün. Kablolalar, ekranlar, tuşlar, yanın sönen işıklar, böyle grinin koyu tonlarının hakimiyetindeki bir ortam. Artık siz düşünün orada neler yapıyordur!

5. Dergideki Hasan Hasan'a karşı bölümünde ne oldu?

Hasan, diğer Hasan'la tartışırken sen Hasan gel, diğer Hasan'ın ağını burnunu kır, masaya suratını dağıt... Bölümü yazacak adam kalmadı haliyle.

6. Tuna Abi bana oyunların tek kişilik bölümünde daha çok önem veriyorsunuz gibi geldi. Bir incelemede beş sayfa tek kişilik oyunandan bahsediyorsanız, sadece bir sayfa multiplayer'la ilgili oluyor. Bence multiplayer çok daha zevkli ve eğlenceli. Bu neden böyle?

Bunun iki nedeni var. Birincisi multiplayer oyunlarda sürekli yeniliyorum, yazı yazısınız gelmiyor. Tamam bu şaka kısmışı, gerçek ilk neden, oyunlar elimize erken ulaştıktan sonra multiplayer kısımlarını tam randımla oynayamıyor olabiliyoruz. İkinci sebepte de multiplayer kısmında anlatılacak detay bulamıyor oluşumuz olabilir zira karşında gerçek oyuncular

olduğu için oyun tecrübesi her oyuna göre değişiklik gösterebiliyor ve kesin doğrular olamayacağı gerçeğiyle, bu cümle bitmek bilmiyor. Elveda.

7. Tuna Abi sizin dergide hep beraber toplantı PC'lerin başına geçip oynadığınız bir multiplayer oyun var mı?

The Sims Social var; görsen Emre'sinden Ayça'sına, herkes bulaştı. Şefik oynamıyor sanırım. (Nasıl oynamıyorum! 53'lik evim var be! - Şefik) Fırat da. Ben de oynamıyorum. Demek ki herkes degilmiş. Bir ara BC2 oynanıyordu, sanırım aynı durumu BF3'te yaşayacağız.

Sorularımda bu kadardı. Yanıtlarınız çok sevinirim, yapımlarınız çok çok sevinirim. Şimdi teşekkürler ve dergide başarılar.

Onur TEPEÇELİK

LOADING %40

Derginizi 123. sayıdan (S.T.A.L.K.E.R. kapaklı,) beri takip ediyorum. Yani Tuna Abi geçen ay bahsettiğin gibi bu senin 101., benim 53. sayı ve bu ikinci postam. Neyse ben sorularıma geleceğim.

Yanıldın. Bu benim 102. sayı! Demek ki neymiş, neyi okuyorum değil, neyi okuyacağım demeliymişsin.

1. Yoğun ısrarlarınızda dayanamayıp Dragon Age II aldırmam. Türkçe yama bekliyordum, yamayı hazırlayanlar %40'ta projeyi rafa kaldırılmışlar. Yeni bir yama çıkaracak mı, yoksa oyunu elimizde sözlüklerle mi oynayacağım?

İngilizce öğrenmeye ne dersin? Misal yani, bir anda akıma geldi. Böylece oyun piyasasının %92'lik bölümünü kaplayan İngilizce oyunların hepsini, rahatça oynayabilirsin. Süper tavsiye verdim, bu kuyağımı da unutma... (Dragon Age II'nin Türkçe yamasından bile bİhaber olduğum için yeni bir yama hakkında hiçbir bilgi yok doğrusu.)

2. Red Dead Redemption'in PC versiyonu çıkaracak mı?

Hayır maalesef... L.A. Noire çıkışın onun yerine. Onun yerine dediğim, Rockstar oyunu olarak. Yoksa türleri benzemiyor. Birisi kovboy oyunu, diğeri dedektiflik. Peki bir kovboy dedektif olsayıdı, o zaman oyunları nasıl ayıracaktı birbirinden? Bunu hiç düşünmemiştim...

3. Ben hala Warcraft III (Daha doğrusu DotA) oynayan biriyim ve DotA 2'nin ne zaman çıkacağını merak ediyorum.

2012'nin herhangi bir zamanıydı en son; eğer yeni bir açıklama gelmediye hala öyledir. Hele bir 2012 olsun da...

4. Elif Abla'yla ilgili sis perdesi ne zaman aralanacak; özlüyorum...

Yani konuyu bilmeyen okusa Elif Abla'nın hunharca katledili bir bataklıkta çürümeye bırakıldığı düşünecek. Oysa ki sadece dergiden ayrıldı. Ne yapıyor, bilen eden yok. Bazı rivayetlere göre evinde yemek yiip oyun oynayıp şahane bir hayat yaşıormuş...

5. Basketbol şampiyonasında Türkiye ne yapar? Bir de bana market bölümündekiler hariç iyi bir oyun önerir misin?

Ben bu satırları tuşlarken önce Fransa'ya, ardından da Almanya'ya yenildi şahane takımımız. Adamlar üçükleri takıyor, bizimkiler pota mücadeleinde bile tırt... (Tüm ofis toplantısı ve 10'ar serbest atış kullanılsak, eminim ki daha yüzdedi atarız... - Şefik) Olmadı o iş. AAA, son anda bir soru iltisarımızın. Basketbol oyunu öneriyim de gör: NBA 2K12!

Buradan liseli modunda, Cenk ve Erdem Abilerime, Emre Abi'ye ve Rocko'ya selam yolluyorum. 9 Ağustos doğum günüm, beş gün ertellemeli olarak kutlu olsun. Kestane kebab, acele cevap!

Doğum günü kutlayanların çok olsun Onur, çok sağ ol. Onur ÖNAL

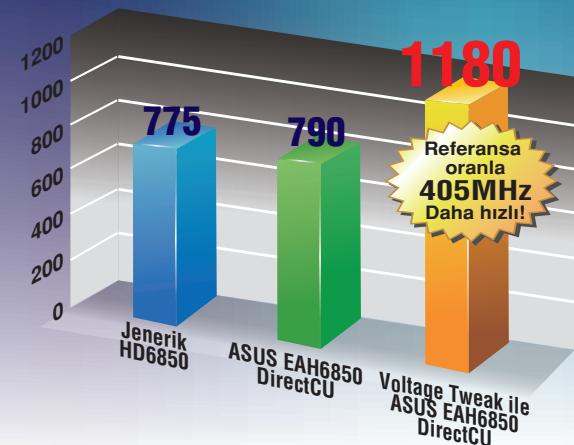
ASUS EAH6850 DirectCU serisi ekran kartı

Hareketin Soğuk Tarafına Geçin

%20* Daha Soğuk ve 790MHz Fabrika Overclocklu!



ASUS'un özel Voltage Tweak özelliği, EAH6850 DirectCU'yu 1180MHz'e çıkartmanızı ve böylece inanılmaz bir şekilde referans performansa oranla %50* veya 405MHz* daha hızlı bir şekilde kullanmanızı sağlar.



Kendinizi oyun ve HD eğlence için AMD Radeon ekran kartının en yeni nesli ile hızza hazırlayın - ASUS'un yepyeni, DirectX 11 uyumlu EAH6800 Serisi geldi!

Artık gerçek 256-bit bellek, muazzam 1GB GDDR5 görüntü RAM'i ve eskisine oranla çok daha fazla kapasiteye sahip 790MHz çekirdek ile bilgisayarınızın ekran kartını hızlandırma zamanı geldi.

EAH6850 DirectCU ile, referans ile karşılaştırıldığında %20* daha soğuk bir işletim sağlayan doğrudan temaslı tamamen bakır ısı borularıyla özel bir soğutmaya sahip olacaksınız. Daha iyi soğutma daha iyi performans, daha uzun kullanım ömrü ve daha fazla overclocking güveni anlamına geliyor!

Referans karta oranla çok daha etkin bir şekilde ısını dağıtmak üzere grafik işlemci ile doğrudan temas

Katı alüminyum soğutucu, ısının etkili bir şekilde dağıtılmış için optimal yüzey sağlar



Bu kartın sağlamış olduğu güçle çalışan AMD Eyefinity çoklu ekran görüntüleme teknolojisi, büyük masaüstleri ve daha yoğun oyunlar için görüşünüzü üç ekrana genişletmektedir. EAH6800 Serisi ayrıca AMD'nin 3D oyun ve multimedya teknolojisi olan HD3D'yi de sunmaktadır. Blu-ray dahil olmak üzere yüksek çözünürlüklü video seyredin, oyun oynayın ve 3D'yi hızlı bir şekilde yenileyin. Sinema teknolojisi artık bilgisayarınızda.

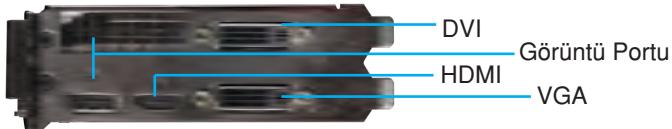
Ve sadece ASUS'un AMD ekran kartlarına eklemekte olduğu diğer harika özellikleri unutmayın:

- Toz tutmayan fanlar, standart ürünlere oranla %25* daha uzun kullanıma sahiptir ve daha iyi soğutma sağlamaktadır
- GPU Guard, ekstrem ürün kullanım ömrü için devre kartı dayanıklılığını ikiye katlamaktadır
- Güçlü EMI koruması, görüntüleri netleştirirken sizi istenmeyen radyasyonlardan korumaktadır

Teknik Özellikler:

Model	EAH6850 DirectCU/2DIS/1GD5
Grafik Motoru	AMD Radeon HD 6850
Veri Yolu Standardı	PCI Express® 2.1
Görüntü Belleği	1GB GDDR5
Motor Saati	790 MHz
Bellek Saati	4000MHz (1000MHz GDDR5)
Bellek Arayüzü	256 bit

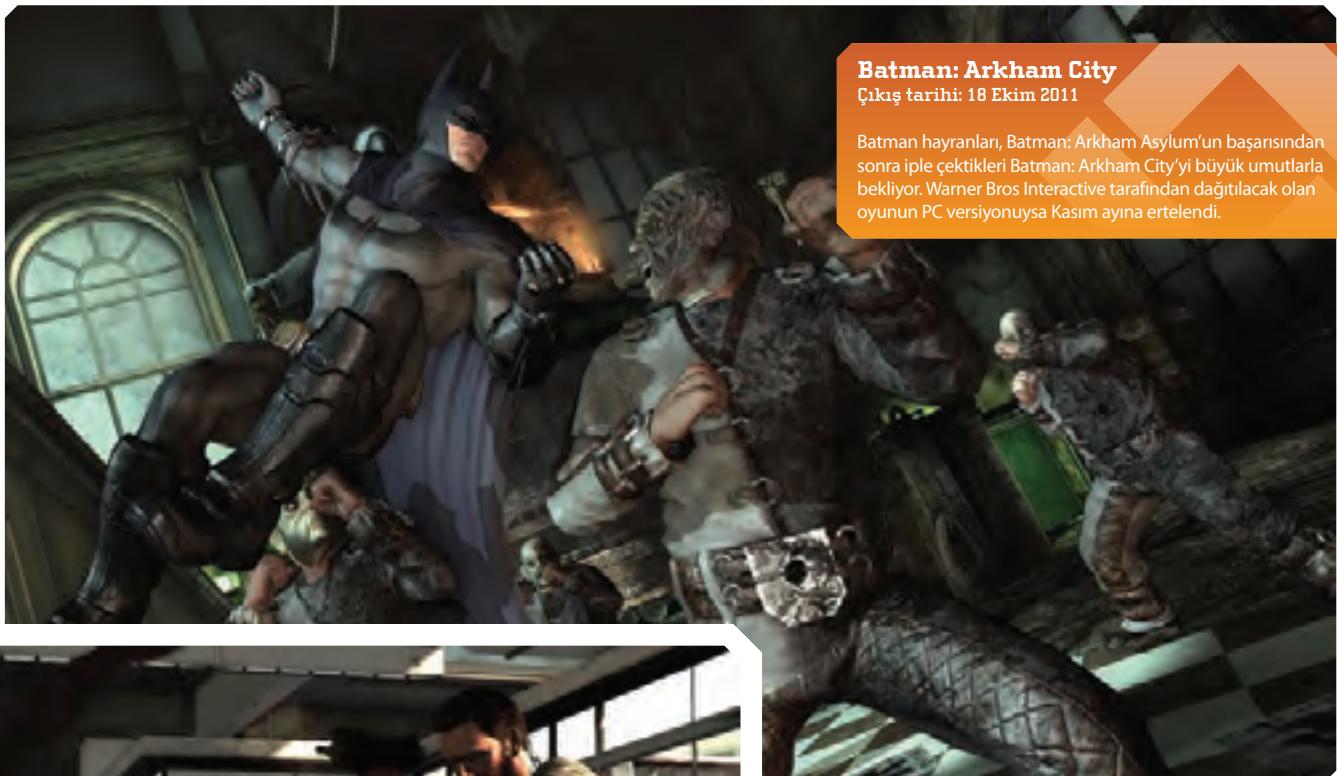
Bu bir ilandır.



* Sistem konfigürasyonu ve kullanımına bağlıdır. Sonuçlar farklılık gösterebilir.

SPLIT SCREEN

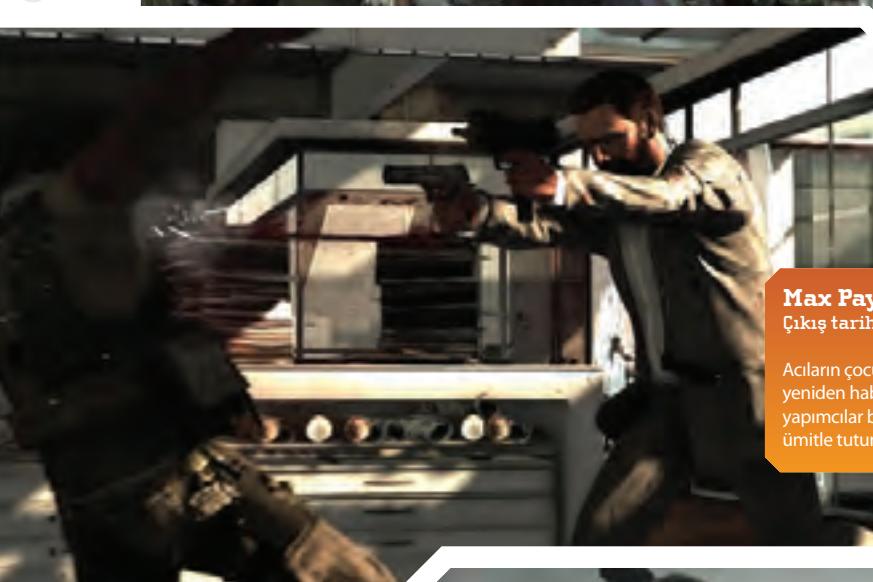
Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Batman: Arkham City

Çıkış tarihi: 18 Ekim 2011

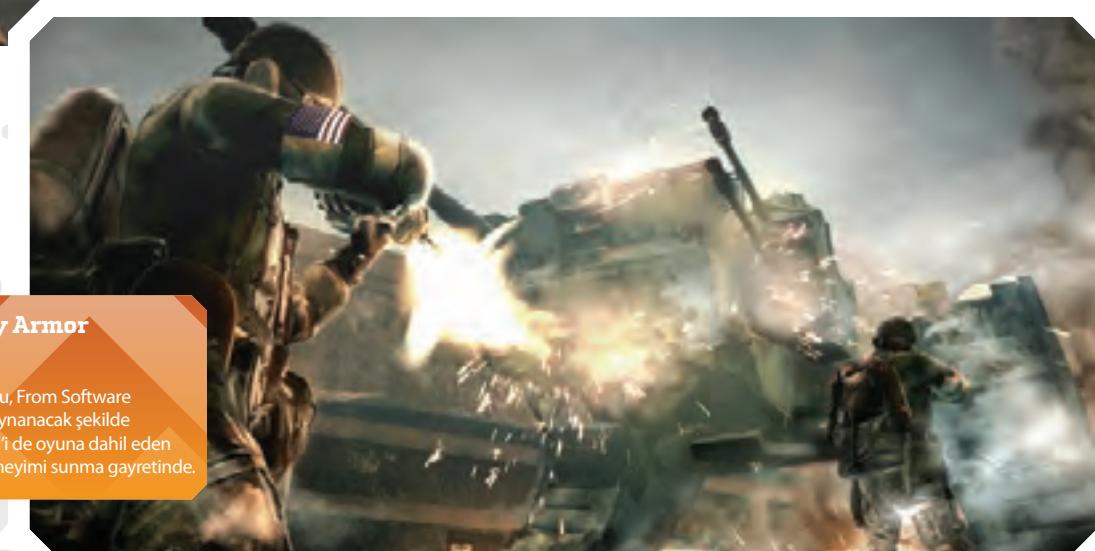
Batman hayranları, Batman: Arkham Asylum'un başarısından sonra ipler çektikleri Batman: Arkham City'yi büyük umutlarla bekliyor. Warner Bros Interactive tarafından dağıtıacak olan oyunun PC versiyonuya Kasım ayına ertelendi.



Max Payne 3

Çıkış tarihi: Mart 2012

Açılınan çocuğu Max Payne'den uzun süre haber almadıktan sonra yeniden haber almak yüzümüzde güller açtırdı. Max Payne 3 için yapımcılar bizi uzun süredir bekletmiş olsalar da en azından elimizde ümitle tutabileceğimiz bir çıkış tarihi var.



Steel Battalion: Heavy Armor

Çıkış tarihi: Belli Değil

2082 yılında geçen bu savaş oyunu, From Software tarafından önce sadece Kinect ile oynanacak şekilde geliştiriliyor. Sonradan gamepad'lı de oyuna dahil eden yapımcılar, bize farklı bir savaş deneyimi sunma gayretinde.

HP, Windows® 7 ürününü önerir.



hos geldin yeni
jenerasyon



MÜZİK... HİC OLMADIĞI KADAR GERÇEK
beatsaudio. SADECE HP BİLGİSAYARLarda

Intel® Core™ i7-2630QM işlemcili HP ENVY 14-2050et Beats Sürümü ile okulun gözdesi ol. Beats Audio™ teknolojisine sahip en yeni jenerasyon dizüstü bilgisayarlar inanılmaz fiyatlara inanılmaz ses kalitesi sunuyor.

hp.com/tr/everybodyon

Everybody On The HP logo is located in the bottom right corner. It consists of the lowercase letters "hp" in a bold, italicized font, all contained within a blue circle.

©2011 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Bütün hakları saklıdır. Burada yer alan bilgiler haber vermeden değiştirilebilir. Intel, Intel logosu, Intel Inside, Intel Core ve Core Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır. Microsoft ve Windows 7 Microsoft şirketler grubunun tescilli markalarıdır.



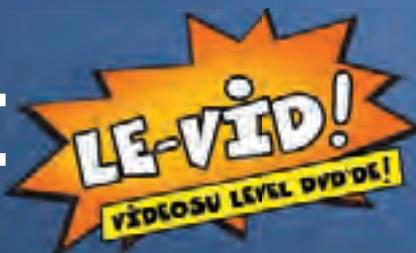
LEVEL LİĞİ

Ay 10

Oyun **Virtua Tennis 4**

Platform **Xbox 360**

Bir kez daha son dakikaya bırakılan oyun seçim süreci, avantajı benim lehime çevirecek bir seçimle sonlandı ve bu ayın oyunu Virtua Tennis 4 olarak belirlendi. Tenis oyunlarında dergi genelinde bir üstünlüğüm olduğu aşikar, Fırat'a karşı efsanevi bir yenilmezlik rekorum da var. Hal böyle olunca seçimim bir tenis oyunundan yana olması beni sevindirdi. Asıl meseleyse beş katılımcının sekiz kişilik turnuva düzenine göre eşleştirilmesi oldu ki bu noktada spor tarihinin en ilginç kura çekimini gerçekleştirdik. Beş katılımcılı turnuvada sadece tek bir çeyrek final maçı yapılacaktı ve belki de bir kurban seçilecekti ki seçildi de. Hikayenin devamı yan sayfada, kortlardaki tuhaf (!) görüntüler LEVEL DVD'deki LEVID videosunda...



Puan Durumu

İŞİM	BU AY	TOPLAM	MAÇ	BAŞARI
Şefik	10	90	10	9.00
Emre	4	66	9	7.33
Ahmet	5	58	9	6.44
Eray	8	38	6	6.33
Ayça	0	6	1	6.00
Fırat	6	59	10	5.90

Ayın Galibi

ŞEFİK DJOKOVIC

10 PUAN

Tenis oyunları konusunda rakipsiz olduğumu bir kez daha kanıtladım! Xbox Live'da meydan okumalara açığım!



Yüzyılın kura çekiminden sonra çeyrek finalin ilk ve tek maçı, turnuvanın favorisi bendeniz ile Emre arasında gerçekleşti. Emre'nin bu kura çekimi nedeniyle ne kadar mutsuz ve memnuniyetsız olduğunu LEVID videosunda görebilirsiniz. Mücadeleye bu ruh haliyle başlayan ve benim de favori olduğumu bilen Emre, tüm direnişlerine rağmen bana karşı koyamadı ve seti 3 - 0 kazanarak yarı finale adımı yazdırdı.



Kısa süren çeyrek final safhasından sonra beklenen an gelmişti. Tenis oyunlarında bana karşı yaşadığı şanssızlığı bir türlü kıramayan ve kariyerinde bana karşı tek bir galibiyeti dahi bulumayan Fırat, bu kez tarih yazmak için konsol başında yerini aldı. Buna ne kadar inanırdı, onu bilmiyorum ama daha ilk servislerden sonuç belli olmaya başlandı ve bu maçı da 3 - 0 kazanarak adımı final yazdırmayı başardım.



Sırada dünyanın en önemli tenis otoritelerinin bile tahmin edemeyeceği, tenis tarihinin en çekişmeli maçı başladı. Kortun bir ucunda Ahmet, diğer ucunda Eray, tarihin en bilinçsiz iki raketi olarak en can acıtan maça imza attılar. Yaptıkları her vuruş, bulundukları her söylem, uzayıp giden her oyun ve birbirini üstünlüğe intihar eden seyirciler... Maçı 3 - 2 Eray kazandı ama nasıl kazandığını kendi bile anlam veremedi.



“Ortaya şaşırıtmaca!”
- Ahmet

Oyuncular



Ahmet

Favori Oyuncu: **Roger Federer**
Favori Kort: **Sert**
Favori Vuruş: **Küt**
Bahis Oranı: **100.00**



Emre

Favori Oyuncu: **Filippo Volandri**
Favori Kort: **Çim**
Favori Vuruş: **Smaç**
Bahis Oranı: **7.50**



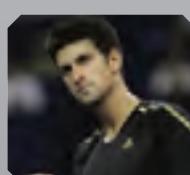
Eray

Favori Oyuncu: **Marsel İlhan**
Favori Kort: **Sert**
Favori Vuruş: **Küt**
Bahis Oranı: **100.00**



Fırat

Favori Oyuncu: **Andre Agassi**
Favori Kort: **Çim**
Favori Vuruş: **Kısa**
Bahis Oranı: **10.00**



Şefik

Favori Oyuncu: **Novak Djokovic**
Favori Kort: **Toprak**
Favori Vuruş: **Kesik**
Bahis Oranı: **1.50**

Ve işte büyük fin... Hayır, böyle büyük final olmaz. Seyirciler için büyük bir hayal kırıklığı, benim için çoktan cebe girmiş 10 puan, Eray içinse tamamen formalite maçı. Çeyrek finalde Emre'yi, yarı finalde Fırat'ı 3 - 0 ile geçtikten sonra Eray'ı da aynı skorla geçeceğimden eminim. Beklenen de oldu, Eray'ın bilinçsiz oyun tarzını kolayca aşip maçı 3 - 0 kazandım ve favori olduğum turnuvayı şampiyonlukla tamamladım.



Point Blank

Birinci yılı geride bırakırken...

Günümüz Türkiye'si birçok açıdan gelişiyor ve gelişmeye devam edecek. Siyasi olsun, toplumsal olsun, sürekli bir değişim içerisindeyiz. Bu değişimin belki de en çok yaşandığı alanlardan biriyse açık ara oyun sektörüdür. Biz oyun yazarları ve siz okurlar, son iki yılda yaşanan gelişmeleri yakından takip etmiş ve geleceğe umutla bakmış bir topluluğu oluşturuyoruz. İlk olarak ücretsiz online oyunlarla başlayan bu gelişim, bu oyunların birer birer

Hediye Yağmuru!

Point Blank'ın birinci yılını kutlayanı saniyorum herkesi mutlu edecek; çünkü süregelen toplam 12 ay için tam 12 kişiye oyuncu ekipmanı hediye edilecek. Pek tabii ki bu oyunu her hafta oynayanlar da unutulmamış; 52 haftanın her biri için 52 kişiye, 52 günlük suikastçı Aug A3 seti verecek. 365 günün her günü Point Blank ile birlikte olan oyun severler içinsine 365 adet özel üretim Point Blank ürünleri Ekim ayı boyunca dağıtılacek. Son olarak büyük ödüllerse bir adet LED TV, dört adet Nfinity Games özel paketi. Yani her gün, hafta ve ay hediye vermek için bir bahane olmuş Point Blank yetkilileri için. Keşke bütün oyunlar bizi böyle ödüllendirse.



Türkçe dil desteğine kavuşmasıyla çok farklı bir hal aldı. Bir anda patlayan oyuncu sayısı, herkesi şaşkına uğratacak seviyeye ulaştı. Crysis 2 ve takibinde bir - iki büyük yapının da Türkçe dil desteği sunması, ülkemizdeki orijinal oyun satışlarını iki, hatta üç kat daha arttırdı.

Nitekim bütün bu gelişimin arasında, özellikle herkesin MMORPG kültürüne yüklenen anda çakaledi Point Blank. MMOFPS tarzında oyun, tabii ki kullandığı açık ve net Türkçe söyle dikkatleri çekti ilk olarak. Oyunu oynamaya başlayanlara kendilerini almadılar bu oyundan. Hızlı ve dengeli oyun yapısı, onu bir anda binlerce oyuncuya buluşturdu. Benimse en sevdigim yan Counter-Strike gibi oyunların bile artık zorluk çektiği yeni harita tasarımları oldu. Bütün bu gelişim sürecinin ardından tam tamina bir yıl geçti sevgili okurlar. Birbirini takip eden turnuvalar ve ödüller ile geçen bir yıl sürede neler olduğunuysa biradan sizlerle paylaşacağım.

Oyunun çıkışını takip eden turnuva serüvenlerinin arısının arkasının kesilmediği bir dönemdi. Fakat Point Blank ve piyasada bulunan birçok teknoloji ve oyun markası için yaklaşmakta olan bir fuar vardı: COMPLEX. Her yılın sonuna doğru Lütfü Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı'nda gerçekleştirilen ve on binlerce kişiyi tek bir çatı altında toplayan etkinlik, bu sefer çok farklı bir konuda da ağırlamaya hazırlanıyordu. Birçok firma bu etkinliğe delicesine hazırlanmıştı ama 2 Aralık günü

etkinlik başladığında, alt kata inen konuklarıambaşa bir dünya bekliyordu. Tamamen bilgisayar, konsol ve arcade oyulara ayrılan devasa bir bölge vardı karşılında ama bütün bu alana hakim olan en büyük isimlerden biri olarak Point Blank'ı gördüler. Bazlarının haberini yoktu, bazılırsa kendini çoktan kaptırmıştı bu oyuna zira 1. Point Blank Türkiye Şampiyonası tam olarak bu zeminde gerçekleştirilecekti. Onlarca bilgisayarın ayarlandığı ve aynı zamanda oyuncularla birebir ilgilenen turnuva sonunda toplam 5.000\$lık ödül dağıtıldı. Turnuva birincisi, yapılacak olan dünya şampiyonasında ülkemizi temsil etme hakkı kazadığı gibi, aynı zamanda kendisinin bütün masrafları karşılandı.

Bütün bu turnuva atmosferinin yanında oyuncuları





hem Point Blank, hem de oyundan bir karakterle tanıştırmak adına "Tarantula" adıyla bilinen karakter, bir "cosplay" havasıyla etkinlikteki yerini aldı. Kendisiyle bolca fotoğraf çektiirilen Tarantula, etkinliğin bir diğer odak noktasıydı.

Point Blank için birinci yıl deyip duruyoruz ama eminim ki aranzda "Ne birinci yılmış arkadaş! Nedir olayı?" diye soranlar vardır. İşte sizin için çalşıp didinden LEVEL ekibi olarak, firmanın birinci yılı sebebiyle yapılan ileriye dönük planların bir kısmını ele geçirdik. (Yuh artık! Nasıl bir ekip oldu biz acaba...) Şaka şaka, biz bir şey yapmadık ama haberci kuşlar hiç susmadı. Hazırlanan sürprizler arasında gözümüze takılan ilk şey, Point Blank'ın birinci yılı şerefine bir kişiye 42 inçlik LED televizyon hediye edileceği oldu. Bir oyundan beklenmedik derecede büyük bir hediye gibi görünebilir bu ama daha durun, bu hiçbir şey; çünkü bu tarzda materyalist hediyeler, birçoklarını mutlu etmeye yetmiyor. Böyle bir bakış açısından da olacağının düşünden Point Blank, geride bırakılan dört mevsimin hatırlana, dört kişiye Nfinity Games paketi hediye edecek gibi görünyör. Bu paketle tüm masrafları firmadan karşılanması üzere, Point Blank GM'leriyle İstanbul içerisinde tam bir gün geçirilip, hoş sohbet edilip üzerine tatlı yenecek. Pek tabii ki GM bulmuşken kendilerinden 100.000 NG

Etkinlikler

Siz bu yazıyı okurken ben çoktan Point Blank birinci yıl hediye listesi için kendimi harcıyor olacağım; çünkü 4 Ekim'de yapılacak birinci yıl kutlama çekilişinde birçok hediye saçılmak üzere. İlk olarak XP Bonusları dikkatimizi çekiyor. Tüm sunucularda uygulanacak birinci yıl kutlamasına özel ekstra XP kazanmamız sağlanacak, eğitim kamplarında %100, er meydanlarında %50 ve klan sunucularında %50 bonus XP sizleri bekliyor olacak.

Daha bitmedi! Bize fisildayan kuşlar, bildiğiniz ejderha boyutunda. Point Blank'ın bu yıl ilk dönümü kutlama etkinliğine katılan herkes üç günliğine NG ürünü olan Aug A3 Black kullanma şansını yakalayacak. Bütün bu ödüllerin yanında kutlamalar çerçevesinde yapılacak ve sonuclar 31 Ekim'de açıklanacak bir grup etkinlik daha bizlere bekleyecek. Ne mi bu etkinlikler? Mesela Point Blank Elçi etkinliği. Bu etkinlikte başarı göstermek için yapılacak tek şey, Point Blank'i en iyi, en yaratıcı ve en komik şekilde tanıtmak. Kisacısı birazlık hayal gücünün üzerine hafif mutluluk serpmek yeterli olacak ama durun, son bir kutlama daha var! Üstelik bu kutlama yine siz Point Blank severlerinden gelecek. Point Blank'ın birinci yılını en yaratıcı şekilde kutlayan oyuncular da birçok hediye kazanacak.

Son bir not: İkinci Uluslararası Point Blank Şampiyonası'nda Türkiye'yi temsil edecek olan milli takım klanının seçileceği Uluslararası Point Blank Şampiyonası Türkiye turnuvası, Kasım ve Aralık ayları boyunca sürecek, büyük finale Aralık ayı içinde düzenlenecektir. Ağızları sularak ödülün sahibini bulacağı turnuvanın galibinin tüm ikinci Uluslararası Point Blank Şampiyonası masrafları da Nfinity Games tarafından karşılaşacak.

hedİYE ALABILECEĞİZ.

Counter-Strike'ın tahtını çıktıktan birkaç ay içerisinde sallayan Point Blank, tabii ki etkinliklere doymayan bir oyun; çünkü kalitesini ve farklılıklarını gösternmekten korkmayan, aynı zamanda ön planda olmayı seven bir yapıp. Bu kapsamda yapılan son etkinlikse Eylül ayının 11'inde gerçekleştirildi. Uzunca bir süredir beklenen Point Blank Türkiye 2. Takım Turnuvası gayet kalabalık geçti ve turnuvada toplam 5.000 TL ile 3.425.000 NG puan dağıtıldı. Anlayacağınız Türkiye gibi bir pazara, kelimenin tam anlamıyla roket hızında girdi Point Blank. Adeks gibi yerlerdeki oyuncuların ilgilerini, yillardır bıkmadan oynadıkları ve kendini tekrar eden oyundan alıp Point Blank'e çekti. Bu belki çok zor oldu, belki de ilk başta imkansız gibi gözüktü ama bir gerçek var ki o da Point Blank'ın Türk oyuncu severler tarafından tamamen kabul gördü ve severek oynandı. Kendini sürekli yenileyen, sürekli turnuvalar düzenleyen ve sadece kendini değil, yaptığı atımlarla Türkiye'deki oyun pazarını da bir yıldır hareketlendiren bir oyun oldu Point Blank. Umarız ki öbüümüzdeki bir yıllık süreçte de oyunun ve firmanın başarısı devam eder, ülkemizin adını dünyada daha çok duyurmaya başarır. ■



13'den bir sonrası

Final Fantasy XIII-2 ile serüvene dönüş



üzel oyunu FFXIII. Yani bir oyun olarak; yoksa bir RPG veya bir Final Fantasy oyunu olarak düşününce maalesef hayal kırıklığı yaratmıştır.

Square Enix yepyeni bir dünya yaratmak, her şeye en başından başlamak ve o oyuna FFXV dememek için FFXIII'ün malzemesini aynen kullanmaya, ekler yapma-ya ve FFXIII'deki hataları örtmeye karar verdi ve FFXIII-2 ortaya çıktı. En azından çıkmak üzere.

FFXIII-2'nin adını yazmak zor, bu önemli bir konu. İkinci önemli konu oyunun Xbox 360'da tek bir DVD'de gelecek olması. Bun şapka çıkartılır zira oyunun içeriği FFXIII'den az olmayacağı. Peki o zaman bu oyun tek bir DVD'ye nasıl sığıyor? Cevabı net: Yalan söylüyorlar. Gerçek cevap ara sahnelerin CGI olmaması ve direkt olarak oyun içi grafiklerle hazırlanmış olması. Belki Squ-

are Enix'in o mükemmel CGI sahnelerinden mahrum kalacağız ama en azından kıyafetimiz, silahlarımız değişikçe bunlar ara sahnelerde yansiyacak. Oyunun PS3 versiyonu elbette tek bir Blu-Ray'de gelecek. Xbox 360'ın hala DVD kullanıyor olmasına diyecek pek bir seyimiz yok zaten ve artık sınırları zorladıkları da ortada.

FFXIII-2 hakkında açıklanan yeni bir bilgiye göre oyunda artık ana karakterimiz diye bir şey olmayacak. Elibimizdeki herkesiavaşlarda kullanabileceğiz ve konuyu Lighting götürüyor olsa bile, o ölüncé oyun sonlanmayacak. (Oh be!)

Bir diğer kolaylık da QTE adındaki, "tuşlara zamanında basma" sahnelerinde görülecek. Tuşlara zamanında basmadığımızda ağızımızın yüzümüzün dağıldığı günleri unutun. Artık kaybetmek yok, aksine başarılı olursak bizi bir takım hoşluklar bekliyor olacak.

Oyundaki özgürlüğümüzü artırmak adına yapılan bir başka hareket, Crystarium'daki özgür tutumumuza gelelim. Yeni oyunda Crystarium gelişimimizi engellemeyecek. Yani farklı noktalara daha hızlı ulaşabilecek ve karakterimizi dilediğimiz gibi geliştirebileceğiz.

FFXIII'den farklı olarak yeni oyunda DLC desteği de bulunacağı açıklandı. Oyuna yeni kostümler, silahlar ve yaratıkların DLC'ler ile ekleneceğinin müjdesi verildi, cebimizdeki paralar da o an döküldü gitti...

3 Şubat 2012'de piyasaya çıkacak olan oyun, umuyoruz ki bir önceki oyundan çok daha iyi olacak. Değil mi Square Enxi?! ■

Final Fantasy Versus XIII



Tam beş yıldır yapım aşamasında olan FF Versus XIII'ün ne zaman piyasaya çıkacağı, hangi aşamada olduğu halen belirsiz. Beş yıl boyunca aynı proje üzerinde uğraştığınızı düşünsene... Sonra bir dergi çikip o oyuniñ berbat; beş senede bu mu çıktı?" dese, ben katil olurdum. (Ben olurdum çünkü beni öldürmek için gelen oyuncuyu masamda silahımla bekliyorum olacağım.)

Açıklanan son duruma göre oyunu yakın bir gelecekte göremeyeceğiz ama oyunda iyi bir aşamaya gelmiş durumda. Üstelik oyun, Square Enix'in yeni nesil konsollar için tasarladığı Luminous oyun motordan yararlanıyor ve oyuncun ışıklandırmaları bu motorla sağlanıyor. Tüm ışıklandırma süreci bu motor için baştan başlatıldıktan, oyuncun yapım süreci git gide uzuyor fakat oyun karşımıza çıktığında fotoğraf kalitesinde görseller görceğimiz de aşikar.





Japonya'nın yeni favorisi

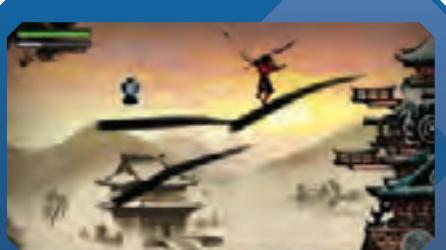
PS Vita TGS 2011'e damgasını vurdu

Herkesin elinde bir PS Vita, herkes mutlu, herkes neşeli... Bu neresi diye sorarsanız, benim evim derim. Rüyamdağı evim. PS Vita partisi vermişim, bangır bangır müzik çalıp dans edeceğimize, koltuklara oturmuş PS Vita oynuyoruz... Çok saçma oldu.

Bahsettiğim yer Tokyo Game Show ve maalesef ben bu sene de orada değildim. Uzak bir memleket olduğu gibi arada bir tsunami'ler tarafından da yutulmuyor değil. O yüzden bu sene oradan uzak durmayı uygun gördük, artık kismet Kore'deki G-Star 2011'e...

Konuya giremiyorum ama size PS Vita hakkında söylemek istediğim çok önemli birkaç konu var. TGS 2011'de görücüye çıktıği için hakkında artık her şey

Sumioni



PS Vita'nın en ilginç oyunlarından biri olan Sumioni de TGS'de karşımıza çıktı. Max and the Magic Marker benzeri bir oynanış sunsa da sunum olarak Uzakdoğu esintileri taşımasıyla bir anda ilgi odağı haline geldi.

Bir aksiyon oyunu aslında Sumioni fakat PS Vita'nın ekranına dokunarak şekiller çizebilmemizle oyun bir anda farklılaşıyor. Normalde iki boyutlu bir platform/aksiyon oyunu olan Sumioni, karakterimize yollar kalarabilmemiz, çeşitli kanji'ler çizip özel güçlerimizi devreye sokabilmemizle bir anda farklılık kazanıyor. (Örneğin ateşin kanji'sinin simbolünü çizerek, ekranındaki tüm düşmanları aleve boğabiliyoruz.) İyi bir oyun olacağa benziyor Sumioni ve büyük ihtimalle çıktıığı zaman Uzakdoğu'nun gözdesi olacak.

bilinmekte cihazın ve en kötüsüyle konuya girerek, bu kötü haber hemen aradan çıkartalım istiyorum. Şöyle korkunç bir konu var ki PS Vita'nın pil ömrü 3 ila 5 saat arasında. Hiç olmadı bu. Koskoca tabletler 8 saatlik, 10 saatlik pil ömrüne sahipken, küçükük alet niye üç saatte kendini bırakıyor, hiç anlam veremedim.

Kara bulutları dağıtıp güneş davet edelim ve WAAR sistemine göz atalım. Wide Area Augmented Reality ismindeki bu havalı sistem, PS Vita'nın çevreyi altı farklı işaretleyiciyle tanımamasına olanak tanıyor. Böylece bir oyun, çevreyi oyun alanı olarak oyunun içine davet edecekse, bunu en detaylı ve doğru şekilde yapmayı başarıyor.

Diğer haberimiz PS Vita'nın PS3'le türlü şekillerde (?) iletişime gecerek ikinci bir ekran olarak kullanılabilmesi. Ya bir PS3 oyununu direkt olarak PS Vita'da oynayabileceğiz, ya TV seyredeceğiz, ya da bir PS3 oyununda gamepad olarak kullanarak, oyunla ilgili bir takım bilgileri PS Vita ekranında görüntüleyebileceğiz.

PS Vita, PS3'ün yanında PSP ile de anlaşıabilecek. Bu şu demek, PS Vita'da çalışan PSP oyunlarını multiplayer olarak PSP sahiplerine karşı oynayabileceğiz.

Pil konusuna geri dönelim ve Sony'nin bu konudaki çözümüne bakalım. PS Vita'nın pilini yerinden sökümemeyeceğimiz için cihaza bir pil bağlayamayacağız fakat onun yerine dışarıdan bağlanabilen bir pille durumu çözebileceğiz. Zamanında Game Boy için de böyle bir aparat yapılmıştı ama cihazın yanında ikinci bir aparat taşımak biraz can sıkıyordu.

Sony'nin PS Vita'daki güncellemeleri PS3 ve PSP'ye göre daha uzun periyotlarla yayılacağı ve bir oyun oynamadan önce 30 dakikalık güncelleme beklememiz gerekmeyeceği haberinin yanında, tüm PS Vita'ların bölge kodsız olarak piyasaya süreleceğini (Dünyanın her yerinden oyun satın alabileceğiz.) de açıklayarak sizi azat ediyorum. Herkesin TGS'de en az bir oyun oynadığı PS Vita, bakalım ülkemize ne zaman gelecek... (En erken 2012 başı.) ■



Arka planda neler oluyor?

Deus Ex: Human Revolution'dan daha fazlasını isteyenlere gelsin: The Missing Link

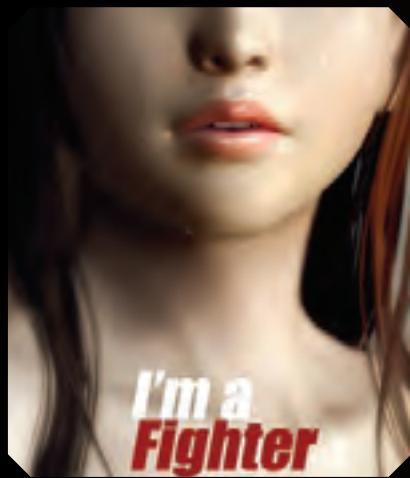
Geçtiğimiz ay oynayıp bitirdiğimiz Deus Ex'lerimizi raflarından indirme vakti geldi de çattı bile. Nedeni basit, Eidos Montreal yepeniyi bir DLC hazırlamış da ondan.

Bu DLC'nin yeni hazırlandığını söyleydiysem de bana inanmayın çünkü The Missing Link bence oyunun yapım süresince, "Hacı o görevi kenara ayır da DLC'ye atarız." denilerek oluşturulmuş bir paket. Bunu anlamak için müneccim olmaya gerek yok. The Missing Link ne hikayenin öncesini anlatıyor, ne de sonunu; direkt olarak hikayenin ortasındaki, arka planda kalmış konulara eğiliyor.

Biraz olumsuz yaklaştım değil mi? Niyetim bu değildi, kaldı ki Deus Ex çok iyi bir oyun; unutulmuş herhangi bir görevi oynamak için bile geri döndülebilir.

The Missing Link'e Jensen'in birçok gücü EMP'nin etkisiyle devre dışı kalmışken başlıyoruz. Bunun ardından da tanıldığımız, bildiğimiz mekanlarda yaklaşık beş saat süren bir maceraya çıkıyoruz. DLC'de bolca senaryo görevi ve birkaç tane de yan görev olacağı açıklanmış durumda. Jensen'in yeni yetenekleri, yeni silahlalar veya "yeni bir şeyle" bekleyenler biraz üzülecek; DLC'de bunlara yer verilmemiş maalesef.

Daha fazla senaryo detayı, dozajı artırılmış macera oranı ve daha akıllı bulmacalarıyla, The Missing Link tüm Deus Ex fanatiklerine ilaç gibi gelecek. Üstelik bu pakete oyun menüsünden, normal oyununuz dışından ulaşmak da mümkün. (Kazandığınız tüm tecrübe puanları asıl senaryoya etki ediyor.) Bu ayın herhangi bir zamanı yayına girecek olan DLC'nin fiyatı ise belirsiz. ■



Capcom'un himayesindeki iki boyutlu dövüş oyunlarını, Namco'nun hükümdarlığında üç boyutlu dövüş oyunlarının takip ettiği günümüzde, Virtua Fighter'lar, Dead or Alive'lar tarihi karışmaktadır. Buna dur diyecek bir ninja, Team Ninja yoktan var oldu (Gaz bombası.) ve görseldeki kızı attı ortaya. "Ben bir dövüşçüm" diyordu kızın döşü ve hem suratını, hem de vücudunun geri kalanını merak ederken bulduk kendimiz...

Hayır, anormal olan biz değiliz, Team Ninja direkt olarak erkeklerin gözlerine hitap eden bir oyun üretmek için yeniden çalışmalarla başlamış durumda. Her ne kadar Dead or Alive serisi bir dövüş oyunu olsa da bu oyunu oynayanlar binbir türlü komboyu ezberlemek, erkek karakterlerin tekmelemesini denemek veya Tekken'den sıkıldıklarından ötürü farklı bir deneyim aramak için bu oyuna sarmamış-

lardır; Dead or Alive'in en büyük silahı, birbirinden hoş kadın dövüşçülere ev sahipliği yapmasıdır...

Piyasadaki dövüş oyunlarının on yıl öncekilerden pek bir farkı olmadığını belirtlen Team Ninja, dövüş türüne yenilik getirmek için yepeniyi bir Dead or Alive hazırladıklarını açıkladı Tokyo Game Show 2011'de ve yayımladıkları demoda da Ryu Hayabusa'nın bir şehirdeki dövüşünden kesitler sundu. Yavaş çekim bir takım hareketlerle dövüş alanını kırıp döken bir Ryu görmek istemiyordu belki fuar sakinleri fakat herhangi bir dişi dövüşü de göremediler maalesef. "Her anlamda çok estetik ve oynanabilirliği yüksek bir oyun yapmaya çalışıyoruz." diyen Team Ninja ise gönlüllere su serpti... PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan Dead or Alive 5'in ne zaman piyasaya çıkacağı bilinmezken, oyundan hakkında bilgilerin yakında açığa çıkacağı da vurgulandı. ■



iPad'e rakip mi geliyor?

Sony'nin tablet piyasasına girişi etkileyici olacak

1 Ekim dedin mi, soluğu bir Sony mağazasında almak gereklidir. (Başka teknoloji mağazası da olur, dert etmeyin.) Nedeni basit; kendinize ve bana birer tane, olmadı ikiser tane (iki model var da.) Sony tablet alacaksınız. Ardından süper sabit hayatlarınızda, oặtleyle ne yapacağımızı bilemeyeip üzüleceğiz.

Ne var ki Sony'nin iki yeni tableti o kadar cazip geliyor ki... Hele ki hayatınızın herhangi bir bölümünde seyahat gibi bir olayını varsa, kesinlikle şansınız Sony tabletten yana kullanmayı deneyebilirsiniz.

Daha önce S1 ve S2 olarak adlandırılan iki tabletin adı Sony Tablet S ve Sony Tablet P olarak kesinlik kazandı, S'yi P'yi ezberleyemeyeceklerin sayısı da 68 milyon insan olarak belirlendi. (Sadece Türkiye'de.) Onun yerine düz ve katlanan model olarak adlandıracığımız iki tabletin birbirinden çok önemli özellikleri bulunmakta.

Standart bir tablette bulunan Tablet S'in üç farklı modeli bulunuyor. 16GB Wi-Fi, 32GB Wi-Fi ve 16GB 3G+Wi-Fi modellerinden birinin tercih etmemiz gerekecektir. En ucuzdan en pahalıya doğru sıraladığım bu seçeneklerden 3G'ye sahip model interneti sınırsızca kullanmanızı sağlayacak fakat fiyat olarak da cebimiz-

deki ağırlığı azaltacaktır.

Her iki tablette de Android 3.1 Honeycomb işletim sistemi kurulu. Her iki tablette de Nvidia Tegra 2 1GHz işlemci ve 5MP'lik kamera bulunmaktadır. Tabletleri aldığımız an Playstation Suite ile PS1 oyunlarını direkt olarak satın alabiliyoruz ve elbette Android Market'in nİmetlerinden de faydalanyoruz.

Tablet S yaklaşık 600 gramlık bir ağırlığa ve sekiz saatlık pil ömrüne sahipken, katlanabilir model Tablet P 372 gramlık ağırlığıyla bize yedi saatlik pil ömrü vaat ediyor.

Tablet P'yi S modelinden ayıran en büyük özellik, iki ekrana sahip bir model olması. Bu iki ekran özellikle oyunlarda işe yarayacak fakat birçok uygulamada da nİmetlerinden faydalananlığımızı düşünüyoruz. Tablet P'nin katlanabilir olması da kolay ve korkusuzca taşınamasına bir işaret.

Tablet S'ın 16GB'lık Wi-Fi modelinin yaklaşık 1200TL'den satışa sunulacağı açıklanmıştır en son fakat bu bilgiyi şu an bu sayfalardan okuyorsanız, bir mağazadan satış fiyatını direkt olarak kendiniz de görebilirsiniz. Bakalım tablet piyasasındaki büyük rekabette, Sony nasıl bir yere sahip olacak... ■

Gravity Rush ile yer çekimine karşı mücadele

Sadece PS Vita'da...

Sonu bu defa işi sağlam tutuyor, oyunları kesinlikle boş geçmiyor. Birçoğu Uzakdoğu esanslı olabilir ama oyunlar o kadar iyi gözüküyor ki anime stili oyunlardan hoşlanmasanız bile bir kez bakmak istiyorsunuz.

TGS 2011'de PS Vita'yi eLINE alıp bırakamayan her beş kişiden üçü Gravity Rush oynamaktaydı. Üstelik bırakın, oyunu bitirene kadar da oynamak istiyorlardı. (Neyse ki oyun müsaade etmiyordu.)

Japonca olduğu için oyuncunun konusunu keşfedebilen pek kimse henüz yok fakat görünen kışkırla, mistik güçlere sahip bir kız ve kendisinden daha da gizemli olan kedisinin, karanlık yaratıklara karşı mücadele konu edilmekte. Zaten olay konudan çok, oynanışta gibi gözüküyor...

Karakterimiz tek bir tuşla kendini boşluğa bırakıyor ve buradaki boşluk hissi gerçekten kendini hissettiyor.

Ardından en yakındaki "düz" noktaya hızla yaklaşabiliyor ve buraya yapışabiliyor. Yapışmak, ayaklarla yapılan bir eylem. Yani o bastığınız duvar, tavan veya her neyse bir anda "yer" konumuna geçiyor ve perspektifiniz de bu yönde değişiyor.

Çeşitli platformlarda ziplayıp zipladıktan sonra ilk düşmanımızla karşılaşıyoruz. Siyah, korkunç bir takım yaratıklar bizden bir parça almak için üstümüze geliyor ama onları tek tuşla çalıştırabileğimiz kombolarımızla yeniyoruz. Olmazsa havaya ziplayıp güçlü bir tekmeyle kafasına da inebiliyoruz ki bu hareket gördüğümüz kadaryla en iyi boss'larda işe yanyor.

Gravity Rush'tan etkilenmek, onları anlamak ve bu oyunu sevmek için mutlaka tecrübe etmek gerekiyor. Kuru anlatımlı sizi bu oyuna çekmek zor fakat oyunu bir kez denedikten sonra da kolay kolay bırakacağınızı sanıyorum. ■



Dave Mustaine'den selam getirdik

Hem de NeverDead logosuyla!

E3 2010'da ismi cismi açıklanan ve daha sonra inizvaya çekilen NeverDead, TGS 2011'de Megadeth imzasıyla karşımıza çıktı, şaşkınlıktan ne yapacağımızı bilemedik.

Oyundaki müziklerin hepsi olmasa da bir kısmından (Belki de sadece bir tanesinden?) Megadeth sorumlu olacak ama TGS fragmanında duyduğumuz şarkı bile bizi gaza getirmeye yetti.

NeverDead asla bakarsanız, durduğun yerde gaz bir oyun. Karakterimiz Bryce zaten hali hazırda 500 yıldır yaşayan bir ölümsüz ve vücutundan parçalarını istediği gibi ayırmıyor, ateş, elektrik, buz gibi elementlere karşı da son derece dayanıklı. Her iki elinde de farklı birer silah taşıyor, Berserk'ün kılıçından büyük de bir kılıç sahibi. Tip deseniz o da yeterince karizmatik; o zaman bu formüle Megadeth'i ekleyerek ne elde ediyor? Anında alınması gereken bir oyun!

Oyun bir yandan ciddi bir imaj çizse de aslında son derece esprili. Bunun nedeni Bryce'in garip bir karakter olması. Mesela oyuncunun bir yerinde, bir grup yaratıkla karşılaşıyor. DmC'den Dante olsa, bunlara bodoslama daldarı. Bryce ne yapıyor? Üstüne gelen yaratıklara kolunu kopartıp onlara atarak cevap veriyor. Bir grup aç köpek gibi kolun başınaüşen yaratıklar zararsız hale gelirken, tutan koluya bir el ateş ediyor Bryce havaya. Kurşun ipi kopartıyor

ve kocaman inşaat malzemeleri yaratıkların üstünde düşüyor, Bryce rahat bir nefes alıyor.

Bir başka örnekte Bryce'in kapalı bir müzeye girme çabasına şahit oluyoruz. Anahtarlı, optik kartlı, bunlar Bryce'in ilgi alanında değil. O önce kafasını kopartıyor ve ardından bir çesmeye atmaya çalışıyor. Başarılı olunca kafası, çesmenin su olduğunu tıkıyor ve basınçla birlikte su kafayı püskürüyor, kafa müzenin işıklığından içeri giriyor ve siz kafayı yerde yuvarlayarak kontrol ederken kafayı açan tuşu buluyor ve basıyonurusun...

Oyundaki ilginçlıkların haddi hesabı yok. Bryce'in kafasını ayrıca kontrol edebilmesi, vücudunun parçalarını kopartlığında hala hayatı kalabilmesi, oynanışta birçok ilginç noktanın oluşmasına neden olacak gibi gözüküyor. Bir de buna Megadeth eklediniz mi... (Megadeth'in yeni albümü de çıktı çıkyor, aklınızda olsun.)

NeverDead meraklıları oyunu 2012'nin ilk çeyreğinde PS3 ve Xbox 360 için satın alabileceklerini de unutmasın. ■





Biraz doğu, biraz batı

Binary Domain Gears of War'a rakip olabilecek mi?

Peşinen söyleyeyim, bu oyunun adı Terminator olmamalıydı. Karakterleri Terminator evrenindeki-lerde değiştir, robotlara da yine Terminator seri numaraları ver, tiplerini benzet... Eminim Binary Domain'in satacağı rakamı ikiye katladı çünkü oyun, şu haliyle bile çok iyi gözüküyor.

Ryu ga Gotoku Studio (Bu isimle manga vardı.) Binary Domain ile "batılı aksiyon oyunları"na savaş açmayı planlıyor. Uzakdoğu kültüründen pay alan oyuncunun oynanışı ve senaryo bütünlüğü de batıdan esinlenmiş. Ortaya çıkan bu "hybrid" oyun, robotlara karşı amansız bir mücadeleyi konu alan, mithîbîr aksiyon olmuş durumda.

Tokyo'da 2080 yılında işler kontrolden çıktı ve robotlar insanlara savaş açmıştır. (Skynet?) Devlet önlem paketi olarak özel askerleri salımı uygın görür ve savaş alanına da bizi döker.

Biz, eli kocaman silahlar tutan, yetenekli bir grup askeriz. Üstelik grubumuzun lideri bile değiliz. Yani herkes kendi halinde takılırken, biz de elimizden geleni yapmak zorunda kalacağız; kimse arkamızı kollamayacak.

Gears of War stili siper sistemiyle dikkat çeken oyunda-ki vuruş hissisi da inanılmaz gözüküyor. Kurşunların isabet ettiği yerlerdeki parçalar dökülüyör, robotların zırhları hasar alıyor ve detaylar da bu bağlamda göz kamaştırıyor.

Robotlar birkaç vuruşta ölmüyor üstelik. Onları indirmek için bayağı bir çaba sarf etmek gerekmekte ve ayakları olmayan bir robot bile tehlikeli olabiliyor. (Sürünerek size geliyor ve bir tane patlatıyor.)

Karakterlerimiz siperden kör atış yapabiliyor, bombalar fırlatıyor, siperler arası yuvarlanıyor... Yani Gears of War ve türevlerinde ne varsa, burada da var. Standart silahlara sahip karakterlerimizin oyunun ilerleyen kısımlarında ilginç silahlara kavuşup kavuşmayacağı belirsiz ama oyunun demosunda, standart silahların da gayet iyi iş yaptığını gördük.

Devasa mech boss'lara karşı da savasacağımız oyundaki bir diğer önemli özellik oyunun sesli komutları algılayabilmesi. Grubumuzdaki arkadaşlarla konuşarak anlaşabilecek olmamız çok önemli bir özellik ve açıklanınlara göre, komut ezberlememize bile gerek olmayacak, durumun gidişatına göre ne söylesek, oyun onu algılayacak.

Multiplayer kısmında da oyunun başarılı olması için çalışmalarını sürdürün yapımcılar, oyunu Şubat 2012'ye yetiştirmek için hummalı bir çaba içerisinde. Oyunun sadece PS3 ve Xbox 360 için hazırlandığını hatırlatmakta da fayda görüyorum. ■

Anime tadında bir oyun

Ni no Kuni kadar renkli bir oyun gören beri gelsin...

Anime sevenler bir köşeye, sevmeyenler diğer köşeye ayrılsın. Çekimserler de animelerin yanına gitsin. Anime sevmeyenleri bu oyuna davet etmiyorum, kusuruma bakmayın çünkü bu oyuna edeceğiniz herhangi bir kötü laf, durup dururken heyecanınızı zedeleyebilir.

Geriye kalan kesim ise bana kulak versin, elimizdeki oyun inanılmaz. Level-5'in RPG'lerini zaten bilirsiniz. Dragon Quest ile tanınan firmanın oyuncuları zaten genellikle başarılı olmuştur ve görsel açıdan da gayet tatmin edicidir. Peki Spirited Away, Princess Mononoke, Gake no Ue no Ponyo gibi ünlü animelerin yapımcısı Studio Ghibli'nin de Level-5 ile çalıştığını söylesem? Yerinizde olsam heyecanlanırdım çünkü bu, Ni no Kuni adındaki oyuncunun gerçekten kontrol edilebilir bir anime olması demekten farksız.

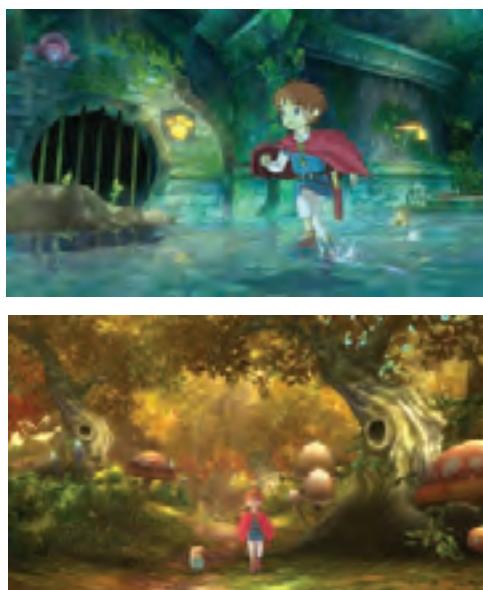
TGS 2011'de oynanabilir biçimde görücü karşısına çıkan oyunda kuşkusuz ki ilk dikkat çeken öğe, grafikler. Oyun ciddi anlamda bir animeye benzeyor ama işin güzel

taraflı, bu animenin kontrolü sizde.

Annesinin ölümünden sorumlu tutulan bir çocuğun hikayesi konu edilmekte ve bu çocuk bir gün, gizemli bir kitap bularak Ni no Kuni adındaki paralel bir dünyaya ışınlanıyor. Paralel dünya mı bulmuşsun, doldur içini binbir türlü garip yaratıkla, olsun sana Studio Ghibli productions...

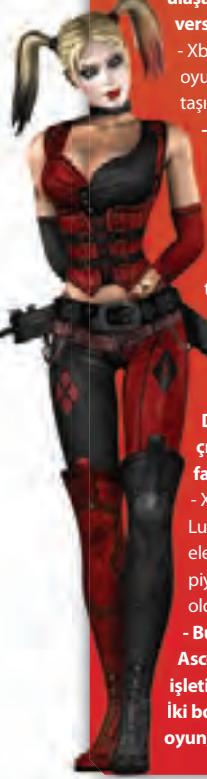
Şaka bir yana, bu gizemli dünya binbir türlü gariplikle dolu ve kahramanımızın annesinin ölümünü çözmesi gerekiyor. Ona bu macerasında birçok karakter ve birçok sevimli ve ufak yaratık da yardımcı oluyor ve Kingdom Hearts benzeri oynanışa Pokemon vari yaratık kontrolleri de giriyor, oyunun grafiksel bağımlılığı yerini oynanıştaki çekiciliğe bırakıyor.

Ni no Kuni: Queen of the White Ashes PS3'e özel hazırlanmakta ve 2012'nin ilk çeyreğinde Amerika'da satışa çıkacak. Oyunun Avrupa'ya gelme olasılığı var elbette ama bunun için bir tarih verilmiş değil. Bir ihtimal bölge kodu koruması olmasa Amerika'dan alıp oynarız, yoksa mecbur Amerika'ya taşınacağız çünkü bu oyun kesinlikle kaçmaz... ■



Son Dakika!

- Kuzey mi, Güney mi tartışmaları hız kesmeden sürüyor.
- **PSP'deki God of War oyunlarını hazırlayan Ready at Dawn, PS3 için yepyeni bir oyun üzerinde çalıştığını açıkladı.**
- Dergiyi ayın birinde aldığınızı varsayırsak, tam üç gün sonra iPhone 5'in tanıtılacagini bilmenizi istedik.
- **Batman Arkham City'yi PC'de oynamayı dileyenler maalesef Kasim'a kadar beklemek zorunda. Konsol sahipleri bu ayın 21'inden itibaren oyuna ulaşabilecek.**
- Pek de iyi olmayan Homefront'un yeni yapımı, Timesplitters ve Haze'den tanıdığımız Free Radical Design, yeni adıyla Crytek UK! Homefront 2'yı Crytek kalitesiyle oynamak çok eğlenceli olacak.
- **Assassin's Creed: Revelations'ı PS3'te, daha ilk günden satın alan oyuncular ilk oyuna da aynı disk içinde ulaşabilecek. İkinci baskılarda, Xbox 360 ve PC versiyonlarında ise bu özellik olmayacak.**
- Xbox Live, Windows 8'e geliyor! Xbox Live'ın tüm oyun, film ve müzik özelliklerini böylece PC'lere taşıyabileceğiz.
- Uzun süredir hakkında hiçbir şey açıklanmadan Max Payne 3'ün multiplayer özellikle birlikte 2012'nin Mart ayında piyasada olacağı açıklandı.
- Konami'den yepyeni bir dans oyunu geliyor: Boom Boom Dance! Sadece Kinect sahiplerinin tecrübe edeceğii oyunda bir koreografiyi takip etmek yerine, dans ederken ekrandaki noktalara zamanında dokunmaya çalışacağız.
- Bir TV kanalının EA stüdyolarında yaptığı çekimde, tavandan sarkan bir Dead Space 3 posteri dikkat çekti. Oyunun çıkmama olasılığı zaten yoktu bize sorarsanız fakat bu posterle birlikte iyicene ifşa oldu.
- X-Wing ve Tie Fighter oyunlarının yapımcısı LucasArts şu an bir "Hava savaşı" oyunu için eleman arıyor. Star Wars oyunu olur veya olmaz, piyasanın sağlam bir uzay savaşı oyununa ihtiyacı olduğu kesin.
- Bu ay incelemesini de yaptığımız El Shaddai: Ascension of the Metatron, aynı isimle Android işletim sistemine sahip cep telefonlarına geliyor. İki boyutlu bir aksiyon oyunu olacağı açıklanan oyun, Xperia Play'e özel kontroller de içerecek.



Panzer Dragoon'un izinden...

Yukio Futatsugi'den Project Drago!

Süt biraz "Enrico Estevez'den El progetto del drago!" gibi bir anlamsızlık içermi fakat endişeye mahal yok. Ben buradayım, bolca yerimiz var ve anlatacağım konu da eğlenceli. O zaman neden başlamıyoruz?

Konumuz Project Drago. Sadece Kinect sahibi şanslı bünyeler için üretiliyor ve Kinect'te hakkı kolay kolay yemeyecek bir oynanış sahip olacak. Her ne kadar Child of Eden'dan sonra biraz "kopya" muamelesi görecek olsa da Project Drago, eğlenceli oynanışı ve RPG öğeleriyle, Child of Eden'dan daha derin ve uzun soluklu bir oyun olacağ benziyor.

Futatsugi-san oyununu fantezi türünün bir ögesi değil de bilimkurgu tarzı bir oyun olarak nitelendiriliyor. İnsanların artık daha fazla dünyada yaşayamadığı bir dönemde, taşındıkları gezegen-de ejderhaları binek hayvanları olarak kullandıkları, fantastik... yani bilimkurgu türü bir konu mevzu edilmekte. Biz bu gezegende yaşayan insanlardan bir tanesiyiz ve Kinect'imize de uçan ejderhay değil, üstündeki karakteri kontrol ediyoruz. Büyü-

lece ne oluyor, kendi kendine uçan ejderhaya yön vermek için sağa sola koşmak zorunda kalmıyoruz. Vücut ağırlığımızı öne veriyoruz ve ne oluyor, belimiz atıyor, haydili kalk ortopediste... Fakat ağırlığımızı "hafifçe" öne verirse, ejderhamız aşağı iniyor. Kendimizi geriye bırakırsak, koltukta geriye düşüyoruz çok anlamsız bir biçimde. (Duramıyorum.) Bu şekilde kontrol ettigimiz ejderhamız, oyundaki olsası bir gecikme durumunda da suçu kullanıcısına atabiliyor. (Yön vermek gerçekçi bir ejderha kullanımında da zaman istemektedir.)

Her bölüm arasında ejderhamıza çeşitli yetenekler ekleyebildiğimiz oyunda 150'ye yakın besin maddesi bulunuyor ve hepsi bize farklı yetenekler sağlıyor. Hangi bölümde, hangi yeteneği kullanacağımız da oyunda bir strateji oluşturmamıza neden oluyor.

Sağ elimizle ateş ettigimiz, sol elimizle yeteneğini kullandığımız ve iki elimizi de havaya kaldırdığımızda özel gücümüzü çalıştırduğumuz Project Drago, 2012'nin herhangi bir zamanı piyasaya çıkacak ve sadece Xbox Live Arcade üzerinden edinilebilecek. ■



Sekiz kollu deli

Onu zaten **Asura's Wrath**'den tanıyorsunuz...

Devel May Cry'i heyecanla beklediği söyleyemem ama Asura's Wrath için kesinlikle bunu düşünmüyorum. İnsanların gamescom olsun, TGS olsun, ikidir oynayıp tecrübe ettiği bu oyuna henüz elimi sürememiş olsam da izlediğim fragmanlar ve edindiğim bilgiler neticesinde, karşımızda çok acayıp bir oyuu olduğunu size rahatlıkla söyleyebilirim.

Özünde "hardcore" bir aksiyon oyunu ve Street Fighter IV tarzı grafik teknliğiyle de yine animeleri andırıyor. Kahramanımız Asura sekiz kollu bir savaşçı ve herkesle bir sorun var; kendi eğitmenileyile...

TGS 2011'de Asura'nın eğitmeni Angus (İnek?) ile mücadeleleri sergilendi. Burada Angus'un aşırı güçlü olmasından öte, Asura'nın onunla dövüşürken sahnelerin nasıl değiştiği gözle çarptı.

Oyunda sinematik bir kalite olması için uğraş veriyor yapımcılar ve bu da şu demek: Bir dakika önce DmC stil adamları pataklaştı, bir dakika sonra "tuşlara hızlı

basma" sahnesi devreye girebilir ve daha sinematik bir oynanışa geçebiliriz. Aynı kombolarla boss pataklamaktan çok daha iyi bir çözüm bana sorarsınız...

Yapımcılar hikayenin anlatımında da aynı sinematik etkiye vermeye çalışıyor. Bölümlere ayrılmış oyunda, her bölümün sonu bir Lost edasında bitecek ve bir sonraki bölümde ne olacağını deliller gibi merak edeceğiz, diyorlar; ben de onların yalancısıyım. Açıkçası Asura's Wrath gibi bir oyunda böylesine güçlü bir anlatım olacağını düşünmezdim ve yapımcılar beni gerçekten şaşırtmış durumda.

Oyunun yapımcılarından Matsuyama-san, "Asura's Wrath'ı benzyen oyular oynamış olabilirsiniz ama emin olun ki böyle bir oyun oynamadınız!" diyor kendine son derece güvenerek. Bunu derken, ne kast ediyor bilmiyorum ama Asura's Wrath'ı sabırsızlıkla beklediğimden deeminim. Oyunun ne zaman çıkacağını bilmemek de bu bağlamda bayağı sıkıntı yaratıyor ama en azından 2012'de çıkacağı açıklandı. (Gerçekten çok rahatlatıcı...) ■



Bu bir takım oyunu

Point Blank heyecanı, Eylül ayına damgasını vurdu

Ouncu kitlesi her geçen gün büyüyen Point Blank, sonunda bir internet kafesinde nasıl kabina sağlamıştı tanklık edilmesine neden oldu; Point Blank Türkiye, 2. Takım Turnuvası geçtiğimiz ay Beşiktaş'ı salladı.

Tanımayanlar için biraz Point Blank'ten bahsedelim. Tamamıyla ücretsiz bir MMOFPS Point Blank. Çoğu MMO'nun aksine, zamandan çok yetenek istiyor ve bir oyundaki başarınız tamamıyla ne kadar hassas hedef aldiğiniz, ne kadar atık olduğunuzu bakıyor. Son derece hızlı oynanan bir oyun olduğu için de herhangi bir Point Blank maçını izlemeye başladığınızda, gözünüzü ekrandan kolay kolay alamıyorsunuz.

Şimdi bu heyecanı 32 takıma paylaştırın ve ucuna da 5.000TL'lik bir ödül koyun. Halihazırkı Point Blank heyecanı ne oldu? Büyüdü, taştı, dalga dalga yayıldı.

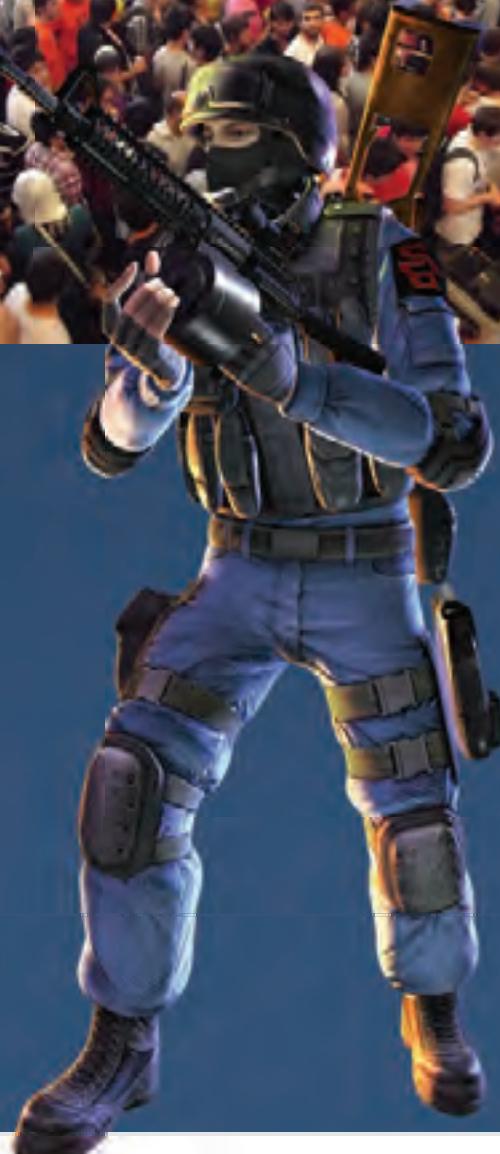
Şimdi 11 Eylül Pazar gününe dönüyoruz ve 32 takım ve yüzlerce oyuncunun katılımı ile gerçekleştirilen 2. Takım Turnuvası'na gidiyoruz. Toplamda 5.000TL para ödülüneń yanısıra pek çok oyuncu ekipmanı ve çeşitli ödüllerin dağıtıldığı bu büyük turnuva, tam 14 saat sürdü, oyun adminlerini "bazi"

yerlerinden ter aktı.

Zorlu maratonun sonunda elbette sadece bir kazanan olacaktı ve kazanan takım KeGa-meDYNASTY olarak kayıtlara geçti. Şampiyonlar tam 2.500TL para ödülüneń yanında 5 adet Tt-eSPORTS Azurues oyuncu mouse'u ile 5 tane Tt-eSPORTS Shock oyuncu kulaklığı kazandı. Şampiyonların sevinci elbette gözlerinden okunuymuştu fakat derecede giren üç takımdan da ödüller esirgenmedi.

İkinciliği elde eden JEUXGaming 1.500TL para ödülü ve 5 adet Tt-eSPORTS Dasher mousepad'ı kazanırken, üçüncü olan HWAGaming 750TL ile sahayı terk etti. Dördüncülik koltuğuna oturan OnlineOyunComTr-2 ekibi ise 250TL'nin sahibi oldu.

Takımların kendilerine daha karizmatik ve daha kolay okunan-yazılan isimler bulması gerektiğini bir kez daha kanıtlayan büyük Point Blank turnuvası, eğlenceli ve heyecanı beraberinde getirerek, unutulmayacak bir müsabakayı bizlere taşımış oldu. Bir sonraki turnuvada yer almak için kolları sıvayıp ve Point Blank'ı internet sitesinden hemen indirip oynamaya başlayın... ■



Drake yardım ister

0 zaman ekrana dokunarak onu yukarı taşıyalım

Sanıyorum ki Uncharted: Golden Abyss'in üretim süreci tamamlandı zira TGS 2011'de herkesin oynayabileceği oyun, bitmiş bir oyundan farklıydı.

Dördüncü bölümde Drake'ye önce akrobatic hareketler yaptırdığımız, ardından onu çatışmaya soktuğumuz oyunda, PS Vita'nın birçok özelliğinin oyuna nasıl yedidliği de tecrübe edilmiş oldu.

Drake'ın bir yerlere tırmanması gereken bölgelerde, çıkışlırlara tutunma işlemini dilersek analog kollarla ve tuşlarda, dilersek de Drake'ın gideceği yönü çıkışlırlara dokunarak gösteriyoruz. İkinci yolu seçenek ol yol parlıyor ve Drake otomatik olarak ilerliyor. Bir noktada büyük

bır bıçak buluyoruz ve Drake'ın yoluna devam etmesi için bir yerleri kesmesi gerekiyor. Bu işlemi de ekranındaki ok işaretlerine dokunarak yapıyoruz.

Çatışmalarda ise ikinci analog kol ile olması gerektiği gibi nişan alıyar ve dilersek PS Vita'yı hareket ettirerek, hedefimizin yönünü de değiştirebiliyoruz.

Tüm olan biteni müthiş bir görsellikte yaptığımızı söylemeye de gerek yok sanırım. Oyundaki detaylar, PS3'teki Uncharted'ı aratmayacak derecede iyi gözükmüyor ve özellikle işıklardırmalar harika.

PS Vita sahibi olmadan sonra alacağınız ilk oyun büyük ihtimalle Uncharted: Golden Abyss olacak. En azından benim söyle... ■



TAKVİM Ekim

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Pers.	Cuma	Cmt.	Pzr.
26				30	1	2
	4				7	8
		<ul style="list-style-type: none"> • Dark Souls [PS3 360] • NBA 2K12 [PC PS2 PS3 360] • Payday: The Heist [PS3] • PowerUp Heroes [360] • Rage [PC PS3 360] • Sword of the Stars II: Lords of Winter [PC] • The Cursed Crusade [PC PS3 360] 	6			9
12	11				14	16
	<ul style="list-style-type: none"> • Ace Combat: Assault Horizon [PS3 360] • Dead Rising 2: Off the Record [PC PS3 360] • Forza Motorsport 4 [360] • Heroes of Might & Magic VI [PC] • Just Dance 3 [PS3 360] • Kinectimals: Now with Bears [360] • Rocksmith [PC PS3 360] • Sesame Street: Once Upon a Monster [360] • Skylanders: Spyro's Adventure [PC PS3 360] • Spider-Man: Edge of Time [PC PS3 360] 			<ul style="list-style-type: none"> • Airline Tycoon 2 [PC] • Captain Morgane and the Golden Turtle [PC PS3] • WRC: FIA World Rally Championship 2 [PC PS3 360] 		
18		<ul style="list-style-type: none"> • Batman: Arkham City [PC PS3 360] • Carnival Island [PS3] • Medieval Moves: Deadmund's Quest [PS3] • Ratchet & Clank: All 4 One [PS3] • Stronghold 3 [PC] 	20		21	
			<ul style="list-style-type: none"> • The Sims 3: Pets [PC PS3 360] 		<ul style="list-style-type: none"> • Dance Central 2 [360] 	
25		<ul style="list-style-type: none"> • Battlefield 3 [PC PS3 360] • Disney Universe [PC PS3 360] • Silent Hill: Downpour [PS3 360] • The House of the Dead: OVERKILL Extended Cut [PS3] • The King of Fighters XIII [PS3 360] 	27		28	30
					<ul style="list-style-type: none"> • Blackwater [360] • Bracken Tor: The Time of Tooth and Claw [PC] • Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi [PS3 360] • Iron Front: Liberation 1944 [PC] • Jane's Advanced Strike Fighters [PC PS3 360] • Michael Phelps: Push the Limit [360] • MotionSports Adrenaline [PS3 360] 	

**HEDİYE
22 POSTER +
50 STICKER**

heygirl

Dergin yine dopdolu!

HEDİYE: 22 POSTER ♥ 50 ÇIKARTMA

EDİT 2011 No: 10 Fiyat: 5,00 TL Heygirl.com.tr

heygirl

**TOP
10**

Erkekler ne düşünür?
Makyaj, aldatma, bağımlıma...

Okulda
saç
saca:)

(s. 36)

**ROBERT
PATTINSON**
Kasım'da
aşk başkadır!

Test
Sizin grub
dedikoducu
mu?

Vicky
alışverişte

- bere/eldiven • kolye/köpe
- çanta/ayakkabı

**popüler
kız püfleri**

- Star oil • Enerjini katla • Trend Eşç

havallı taktikler

Karizma düşmanı durumlarının üstesinden gel!

K.K.T.C. Fiyat: 8,29 TL
ISSN 1300-0000



**EKİM SAYISINI
KAÇIRMA!**

heygirl.com.tr

Dijital Dergi Aboneliği için:

www.eMecmua.com

DB
Dergi Mecmua

Ertağral Sängä ROIC PLAYING GÜNJÜKÇERİ

O'ları ve 1'leri bir kenara koyup yeni basılmış kağıdın, tutkal kokan kartonun ve çapak yapmış plastik parçaların tadına vardığımız az sayıda fakat gururlu oyunlar vardı hani. Bir dönem Holding'den Girgir'a, Borsadan Monopoly'ye kadar defalarca oynadığımız, insanlarla kavga ettiğimiz, arkadaşlarınıza bir - iki tapu uğruna sattığınız samimi oyunlardan bahsediyorum. Ne kadar kızsa da, delirsek de yine dönüp aynı oyunları defalarca oynadığımız dönemlerden... Oynuyorduk çünkü fazla bir alternatif yoktu. Merdiven altı oyun firmalarının yabancı örneklerinden kopyaladığı ve iki elin parmağını geçmeyecek sayıda kutu oyunu vardı Türkiye'de; sonra internet çıktı, herkes her şeye kolayca ulaşra oldu.

Ve her şey değişti mi? Maalesef hayır. Ülkemizde kutu ve kart oyunu oynamaya kültürü bir türlü tabana yayılmadı. Bunda uluslararası oyun firmalarının Türkiye'ye fazla oyun getirmemesinin de payı elbette ki çok büyük. Sınırlı sayıda insan yurdusunda çikan kutu oyunlarını takip ediyor, daha da sınırlı sayıda insan bunları edinebiliyor ve maalesef çok daha azi edindikleri bu oyunları çevrelerinde azami sayıda insanla paylaşmak için yeterli çabayı gösteriyor.

Sonuç olarak ülkemizin bu oyunlarla tanışmasından bu yana geçen yaklaşık 30 yıllık süreç sonunda kutu aile oyunu kültürümüz yerlerde sürünmekte ve buna bağlı olarak Türkiye'ye özgü, Türklerin ürettiği kutu oyunu sayısı da bir hayli az.

Son birkaç sene içinde bu sektörde alışlagelmemiş hafif bir hareketlenme yaşandı ve ben de bu hafta bu yeni cicileri sizle paylaşmayı uygun gördüm. Öncelikle bir konuya aklılık getirmek isterim: Burada "kutu oyunu" denken kastettiğim şey, telif hakkı alınabilen, patentli ve yabancıların "designer games" olarak adlandırdıkları oyunlar. Yani iskambilten tutun, tavlaya ya da Mangala'ya kadar anonim olan tüm oyunlar burada bahsi geçen kutu oyunları kapsamının dışında. İşte kronolojik sırayla Türk işi kutu oyunları!

Pictomania / Bir çizim çırtnlığı

İrem Rona İnan'ın tasarayıp bin bir güçlükle üretimini yaptığı bu Pictionary benzeri kutu oyunu, bir ilk olduğundan özel bir yere sahip.

Oyunun piyasaya çıkış tarihi 2005 ve maalesef uzun bir süredir raflarda bulunmuyor. Oyun malzemeleri: 1000 çizim kartı, dikdörtgen bir oyun tahtası, dört pion, kürdan benzeri ahşap çubuklar, aparat ve kum saatı.

Gelelim oyuna... Temel olarak çizime dayanıyor. Beş farklı çizim şekli mevcut; havaya çiz, sırta çiz, bak çiz, kir çiz ve türet. Havaya çiz ve sırta çiz, isimleriyle ne olduğunu zaten anlatıyor. Bak çiz, çizdiriniz yere bakmadan çizim yaptığınız bir çizim şekli. Kir çiz, uzun ince çubukları kirarak masada şekil verdığınız -bir nevi elisi- başka bir aktivite. Türet yönteminde ise karttaki kelimenin son üç harfinden ikisi kullanılarak yeni kelime oluşturuyor ve çizilerek anlatılıyor. Kisaca Pictomania tam bir aile oyunu olması için tasarlanmış ve bu görevi layıyla yerine getiriyor. Kalabalık parti gecelerinde, arkadaş toplantılarında oldukça komik ve eğlenceli görüntülere şahit olabilirsiniz.

Her ne kadar piyasada bulmayıak olsanız da bu durum İrem Hanım'la iletişime geçip -elinde kaldıysa- bir kopya rica edemeyecek olduğunuz anlamına gelmiyor. Benden söylemesi:

Karlıadam / Kırpaşma, varızam

Oyun Mühendisi'nin bu ilk kart oyunu, 2009 yılının yazında raflarda yeri aldı. "Raflarda" derken aklılık getirmek gerekiyor ki ilk baskı 200 adet civarında olduğu için oyuncakçılar ve kirtasiyelere hiç verilmedi. Oyun Mühendisi'nin Kadıköy'deki dükkanında, Ankara ve İstanbul'da birer dükkannda ve internet üzerinde satışa sunuldu. Oyun tasarım ve görsel tasarım Şahin Yalabık'a, kullanılan illüstrasyonlar da Devrim Kunter'e aitt. Oyun malzemeleri: 97 oyuncu kartı ve kural kitapçığı.

Oyun kendisini ve hikayesini kendi kutusu üzerinde şu şekilde özetlemiştir: "Hikayemiz 17. Yüzyıl Avrupa'sında geçiyor. Kurt adamlar ciddi bir tehdit oluşturmuş, gitgide artan saldırıyla kasaba sakinlerine aman vermiyor. Tehlikenin büyüdüğünü gören insanlar organize olarak kurt adamlardan kurtulmayı amaçlamışlar. Her gece kasabada nöbet tutan oyuncular, kurt adamların saldırılmasına karşı koymaya çalışıyorlar ama bu, sandıkları kadar kolay olmuyor. Kurt adamlar, insanların içine sızdıgı için kimin insan, kimin kurt adam olduğunu söylemek oldukça zor. Kimse kimseye güvenemiyor. Peki, sen kime güveneceksin? Dört - sekiz kişilik



bu eğlenceli rol oyununda kimi zaman arkadaşlarınıñ gözünün içine bakar yalan söyleyeceksin, kimi zaman yok yere vurulduğun için onları suçlayacaksın. Fakat heyecan hiç düşmeyecek ve ister kurt, ister insan ol, kendi grubunu zafere taşımak için her şeyi yapacaksın."

Oyun her ne kadar kartlarla oynansa da temelde rol yapma üzerine kurulmuştur. Size kapalı şekilde dağıtılan rol kartına göre bir amacınız var ve bu amaca yönelik her türlü hareket, yalan dolan mubah! Oynadığınız zaman da

bu bahsi geçen "güvensizlik" hissini gerçek anlamda yaşıyor, kimin düşman ve kimin dost olduğunu kolay kolay öğrenemiyorsunuz.

Oynamak için en az dört kişi gereklisi biraz dezavantaj fakat bu kalabalığı yakaladığınızda çok eğlenceli saatler geçirenmiz kuvvetle muhtemel. Oyunun ilk baskısı tükenmek üzere ve isteyenler Oyun Mühendisi'nden ya da Pegasus Oyuncak'tan temin edebilirler.

Tamga / Bir Osmanlı stratejisi...

2010 yılında üretilen bir başka kutu oyunu da Star Oyun etiketiyle piyasaya çıktı. Mekanik tasarımını Ömer Kürşad Karamahmutoğlu'nun yaptığı oyunun kadrosunda aynı zamanda Muhteşem Yüzül dizisinin tarih danışmanlığını yapan Doç. Dr. Erhan Afyoncu da var.

Oyun, resmi sitesinde kendisini şu şekilde özetliyor: "Tamga, Osmanlı İmparatorluğu'nun kuruluşundan, yükseliş dönemi sonuna kadar devam eden zengin tarihsel dönemi kendisine zemin teşkil ederek, oyuncuların Türk beylerinin yerlerini almasını ve tarihi yeniden yaşamalarını sağlayacak geniş içerikli bir strateji kutu oyunudur."

Oyunun kutusu oldukça büyük ve içindeki malzemeler şartsız derecede fazla ve detaylı. Oyundaki metinler, asker çizimleri, kartlar, akçeler, piyonlar ve diğer bileşenler için binlerce kaynak araştırılmış ve asılina uygun materyaller üretilmiş. Metalden yapılmış sikkeleri ilk gördüğümde oldukça şaşırıldığımı hatırlıyorum. İlk başlarında asker üretimiyle geçen sakin turlardan sonra kiyamet bir anda kopuyor -ve özellikle kalabalık oyunlarda- çok büyük bir savaşın içinde buluyorsunuz kendinizi. Bir strateji oyunundan beklendiği üzere farklı askeri üniteler, bu ünitelerin farklı avantaj ve dezavantajları, değişik avantajlar sağlayan yapısal ve teknolojik Osmanlı unsurları mevcut oyunda.

Oyunun bir hayli uzun olduğunu söylemek gerek. Oyuna başlayacağınız ve hele ilk oyununuza kendinize en az beş saat ayırın.

Oyunun sitesinde, reklamlarında ve sloganlarında kullanılan aşırı iddi-

ali, milliyetçi ve büyük sözler hoşuma gitmese de bunları yan cebime koyup her şeye rağmen zevk alabiliyorum bu oyundan.

Bu arada merak edenler için söyleyelim, "Tamga" ismi damgadan geliyor. Beylerin kendilerine özel imzalar gibi. Bir nevi padişahın tuğrası... Oyunu www.tamgaoyun.com adresinden ulaşabileceğiniz resmi sitenin "sipariş" bölümünden oyunu satın alabilirsiniz.

Elemental / Gacarı sıkı laf

2011 yılının Temmuz ayında Oyun Mühendisi'nin ikinci kart oyunu olarak piyasaya çıktı. İlk oyun gibi bu oyunun da ilk baskısı 250 civarında ve bu yüzden kısıtlı yerden temin edilebiliyor. Oyun tasarımcı Şahin Yalabık'a, görsel tasarım ve illüstrasyonlar Yulay Devlet'e ait. Oyun malzemeleri: 39 büyü kartı, 18 tilsim kartı, 69 element kartı ve bir oyun kitapçığı.

Şöyle diyor oyunun kutusu: "Binlerce yıl önce doğadan edindikleri güçlerle olağanüstü şeyler yapabildiklerini fark eden kadın şamanlar, bu büyük güçte tek başlarına sahip olmak istediler. Böylece tek bir şaman kalana dek süreçte sonsuz bir savaş başladı. Bu savaşı sürdürerek yeteneğin ve cesaretin var mı? İki - dört kişilik bu kart oyununda, güçlü büyüler ve tilsimleri edinerek, uygun elementleri bularak rakibine üstünlük kurmaya çalışacaksın. Yeri gelecek, gücün büyük kısmını büyülere aktaracak, yeri gelecek, blof yapmak zorunda kalacaksın. 39 güçlü büyü, 18 kaybolmuş tilsim, sekiz farklı element... Rakibini alt etmen için gereken her şey bu kutuda. Seninse yapmanız gereken tek bir şey var; gücünү serbest bırak!"

Oyunu oynadığınızda bu metinde geçen rekabetçi havayı oyunun her anında hissedebiliyorsunuz. Elemental oynamanın en zevkli hali iki kişilik zira iki kişi oynanan oyunlarda kıyasıyla bir mücadele söz konusudur. Bir önceki oyunu Kurtadam'ın daha çok "genel" oyuncu kitlesına hitap eden oynanışından sonra oldukça farklı bir iş çıkarmış Oyun Mühendisi. Bu sefer elimizde oldukça rekabetçi açık bir oyun var. Zaten aldığım duymalar da yakın zamanda oyunun turnuvalarının yapılmaya başlanacağı yönünde.

Kısaca özetlemek gerekirse 50 güçle oyuna başlayan oyuncular, her tur çektileri element kartlarıyla, oyun sırasında açık artırma yoluyla edindikleri büyüler oynuyorlar. Bu büyülerle rakiplerine ya da onun yaratıklarına hasar verebildikleri gibi rakibin oyununu bozmaya yönelik etkiler de yaratıyorlar. Güç sıfırlanan oyuncu oyunu kaybediyor. Detaylı kuralları merak edenler, oyunun kendi sitesindeki (www.elementaloyun.com) kural kılavuzundan faydalana bilir, yine buradan satış noktalarının detaylarını da görebilirler. Oyunun satış noktalarıyla Oyun Mühendisi, Pegasus Oyuncak, Oversoul Cafe ve www.gittigidiyor.com adresi. ■ www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim?

Bu sefer hepiniyi hazırlıksız yakaladığımı düşünüyorum. Folkearth ismini daha önce duyanlara sevgiler, bu grupla yeni tanışacak olanlaraya şimdiden iyi dinlemeler. Folkearth, 2003 yılında kurulmuş bir grup. Temelde folk müzik yapan ekip, aynı zamanda metale ve türkülerine de kayıyor çoğu zaman. Folkearth'ü özel yapansa tüm dünyadan müzisyenleri bir araya toplamış olası. İlk albüm olan A Nordic Poem için çalışan birkaç farklı grubun ve müzisyenin ardından proje dahil olanların ardi arkası kesilmemiş ve şu anda sekiz farklı ülkeden, 31 müzisyenle son albümünü piyasaya çıkarmaya hazırlanıyor Folkearth. Hepinizi bu farklı müziğe davet etmek benim için bir zevktir; umarmış hoşunuza gider...



Ne okadım?

Zaten kitabı kendini isminden de ele veriyor, değil mi? Efendim, kitabı Roger Crowley tarafından kaleme alınmış bir eser. Kendisi sadece İstanbul'la değil, genel olarak tarihle ilgilenen bir kişi. Yapmak istediği en önemli işe bütün tarihi verileri elinden geldiğince tarafsız bir şekilde kitlelere ulaştırmak. Kitap gerçekten çok akıcı ve konuya alakalı birçok farklı detayı gün yüzüne çıkarıyor. İstanbul'u gelip yerinde inceleyen / araştıran yabancı bir yazardan böyle bir kitabı okumaksa gerçekten farklı bir deneyim oldu benim için. Bakalım sizler de beğenecik misiniz...



**SEN DE
KATIL!**

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



GÜNAH KECİSİ OMUNLAR

Gerçekten suçlu onlar mı?

**DOOM**

Bu isim sanıyorum ki FPS oyuncularının hiçbir zaman unutmadıkları ve unutmakçıları bir isim olarak hep akıllarda kalacak. Fakat bu oyun tamamen kandan ve vahşetten başka bir şey içermiyor ya da bu durum sadece bazları için böyle. Belki biz oyun severler için göz nuru bir bebekti kendisi ama geçen yıllar içerisinde tam bir günah keçisi haline getirildi. Hadi, yeni oyunların grafikleri çok kaliteli ve insanları etkileyecik seviyede ama Doom'un ilk oyununun, henüz grafiklerin piksel piksel olduğu bir dönemde Almanya gibi bir ülkede yasaklanmasına ne diyeceksiniz? Sebep? Tabii ki kan ve etrafı ateş etme duygusunu oyuncuda uyarabileceği kan tutkusu. (Vampir miyiz acaba?) Bu arada değirmekte fayda var ki Almanya'daki Doom yasağı ancak geçen ay itibariyle kaldırılabilir.

**METIN2**

MMORPG denilince akan sular tüm dünya için duruyor. Özellikle 2000 yılından sonra gelişen ve World of Warcraft gibi oyunlarla büyük bir sıçrama yaşayan MMO'lar, artık hayatımızın büyük bir parçası haline geldi. Her gün daha önce oyun oynamamış bir kişi daha yeni bir online oyuna başlıyor. Ülkemizde fazlasıyla meşhur olan Metin2, halen kantilanmamış olmasına rağmen bir çok çocuğun kaçırılmasına sebep olmuş diyor bir haber kaynağı. Buradaki asıl sorunsa basının her şey Metin2'nin suçmuş gibi davranışması. 81 ilimizde 18 yaş sınırı getirilen Metin2'nin ailelerin çocukların yetişirememelerinden, ulkedeki eğitim seviyesinin yerlerde olduğundan, şehir çevre ve planlamasının yapılamamasından mütevelli kenar mahalleler doğmasından yakınmayan basın, yine ve bir kez daha toplum için çok hassas olan bir olayı, sadece tek bir oyuna mal etmeye bildi. Tebrikler...



Konu oyunlar olduğu zaman başta medya olmak üzere, ailelerimiz ve çevremiz fazlasıyla yüklenir bizzlere. Tam bir günah keçisi gibidir oyunlar; suç atmak üzerine kurulmuş olan bu yeni dünyada, belki de en çok kötü-enenlerdir. Peki, neden her seferinde oyunları dışlamak isteyen bir dünya içerisinde yaşıyoruz? Belki bir önceki jenerasyona göre çok farklı bir düzlemede olduğumuzdan, belki de bazı insanların bu oyunları gerçekten anlamadığından... Fakat tek bir gerçek var ki o da birçok ülke, aile, kişi ve toplum kendi beceriksizliğini yıkacak bir yer arıyor ve günümüzdeki oyunlar da ne yazık ki kabak gibi ortada kalıyor.

Birçok haber okuyorsunuz ve son 10 yıldır bu okuduklarınız içerisinde yüzlerce, hatta binlerce oyunla ilgili de haber okudunuz. Pek tabii ki okuduklarınızın hepsi oyunları kötülük için yazılmış bir grup asılsız ve sadece bir yazarın iki kuruş daha fazla para kazanmak adına, daha ne olduğunu bile bilmemiği bir sektörde laf atmasından başka bir şey değil. Evet, bu işlerin söyleyişini siz biliyorsunuz, biz de biliyoruz ama bilmeyen hala birçok kişi bulunuyor. O zaman gelin, biraz araştırma yapalım ve farklı konu başlıklarında oyunların nasıl birer "günah keçisi" haline getirildiklerine bakalım.

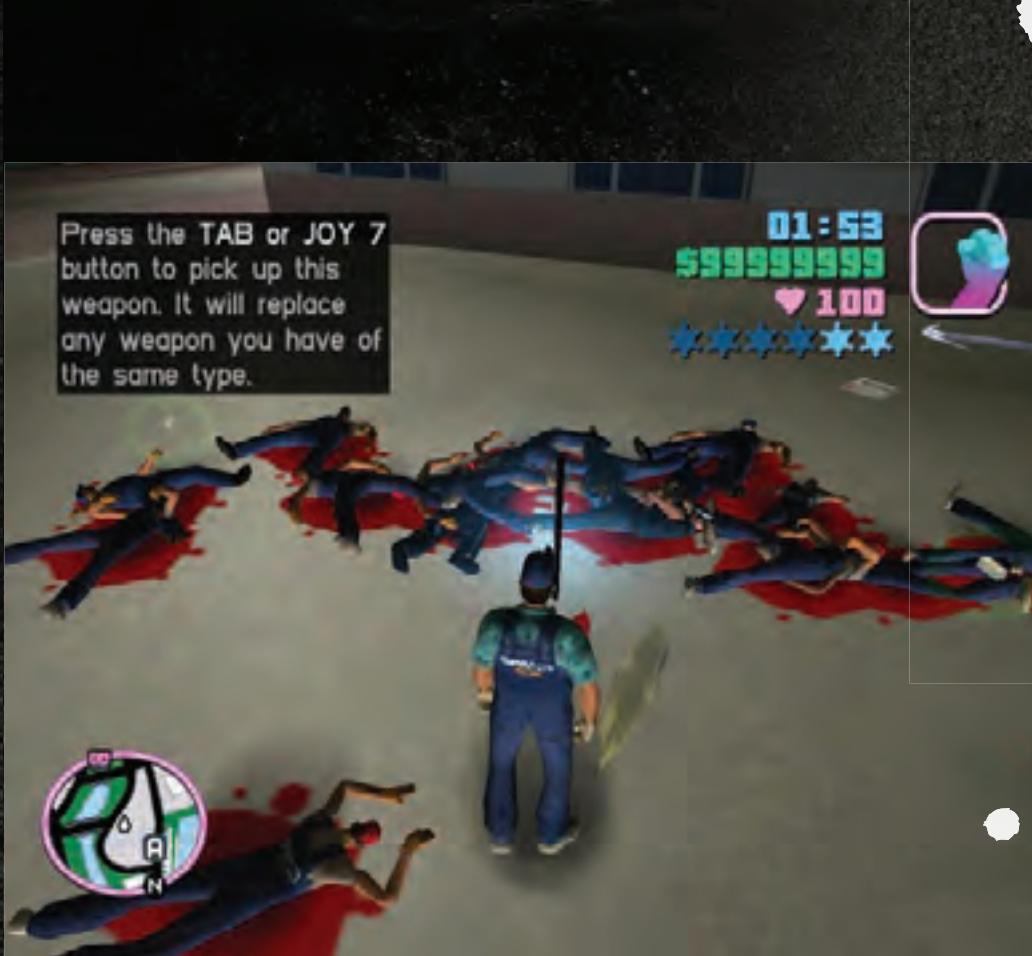
DEVIN MOORE

Bize ilk önce kaliteli bir örnek lazım ki ilk başta suçun nerden ve ne şekilde atıldığı iyice anlayabilelim. Yıl 2006, 18 yaşındaki Devin Moore, ABD'nin Alabama eyaletinde tutuklandı. Aynı hızla karakola götürülen genç, herhangi bir ses çıkarmadan gerekli işlemlerin yapılmasına izin verdi. İfadelerinin alınmasından birkaç dakika sonra aniden yakınında bulunan bir polis memuruna saldıran Moore, görevlinin silahını kaptığı gibi etrafına terör saçmaya başladı. İlk olarak silahın sahibini vuran genç, daha sonra merkezden kaçmaya çalışırken karşısına çıkan bir diğer polis memurunu da yaraladı. Son olarak gözüne kestirdiği bir arabayı çalarak



Devin Moore

Press the TAB or JOY 7 button to pick up this weapon. It will replace any weapon you have of the same type.



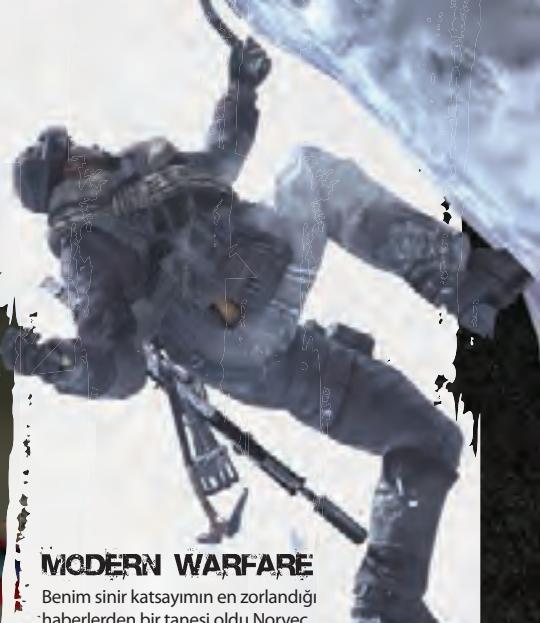
olay yerinden uzaklaşan Moore, bu olaydan birkaç gün sonra yakalandı ve yargıcı karşısına çıkarıldı. Kendisinin daha önce herhangi bir suç işlemişliği ya da sabıkası yoktu. Çıkarıldığı davadaysa yapılan incelemeler sonucunda davacı taraf, gencin fazlasıyla oyun oynadığını ve bu oyular arasında bulunan Grand Theft Auto'nun, yaptığı hareketlerle fazlasıyla örtüşen bir oyun olduğunu altın çizdi. Yani tipki oyunda olduğu gibi polis öldürüp araba çaldı.

Bu haber belki biraz eski olabilir ama bizim için verilebilecek en iyi örneklerden bir tanesi belki de. Fakat oyular içerisinde bulunan şiddetten daha önce, televizyonların iki nesilden beri insanlara aktardığı bir agresiflik söz konusu. Nitekim birçok araştırmacı, televizyonların insanları oyular kadar şiddete yönledirdiğini iddia ediyor. Bu farkı desteklemek amacıyla ileri sürülen en büyük teoriye oyun oynarken insanların kendilerini bu atmosferin içerisinde bulmaları oldu; çünkü insanlar oyuları sadece seyretmiyor, onun içerisinde kendi verdikleri kararlar doğrultusunda bir yol çiziyorlar.

Efendim, oyuların üzerine attılan suçları sıralamak isteseydim, sanıyorum ki bütün bir LEVEL'ı bu konu için kullanmam gerekiyordı. Fakat durum bilmeyenler, ilk etapta nasıl bir tavırla karşılaşlığını anlıyorlardı diye umuyorum. Gelelim işin ne kadar büyütüldüğüne ve psikolojik etkilerinden, çocuk gelişimindeki o abartılı ve birçoğu hurafe olan haberlere. 2001 yılında "Psychological Science" isimli dergide yayınlanan bir makalede yazınlara yer vermek istiyorum. Araştırmanın sonuclarında ufak yaşıta oyun oynayan çocukların, psikolojik şiddete daha eğilimli olduğuna dejinilmiş.

Yazar ekibinin iddialarıysa küçük çocukların oynadıkları şiddet içeren oyular esnasında kan basınclarının ve kalp atış hızlarının arttığı ve adrenalin gibi hormonların belirgin bir şekilde ortaya çıktıgı yönünde olmuş. İkinci olarak çocukların aynı zamanda fiziksel şiddete yöneldiği konusunda bazı iddialar ortaya atılmış. (Bu yapılan test gerçekten çok komik.) Bu iddialar içinse 2000 tane üniversite öğrencisinden yardım alınmış. İki gruba bölünen öğrencilerden bir grup, tamamen şiddet içerikli oyular oynamış ve iki gruba da kazandıkları takdirde yenilenen cezalandırma hakkı tanınacağı bilgisi verilmiştir. Test sürecinde günlük hayatlarında şiddet içerikli oyun oynayan ekip, rakibi üzerinde ezici bir üstünlik sağlamış. Araştırmacıların bu testle elde ettiği bilgi kırıltısına şiddet içeren oyular oynayan kesimin, zarar vermeye yönelik bir ödül uğruna çok daha iyi oyun oynamaları oldu. (Bir de yazdıktan sonra güleyorum gerçekten.)

İlk olarak ABD'de yapılan araştırmalardan bir tanesiyle başlamak istiyorum zira bu araştırmada şiddet içeren oyuların beyin dalgalarımızı nasıl harekete geçirdiği ve fonksiyonlarını ne yönde tetiklediği net bir şekilde açıklandı. Yapılan bazı araştırmalarda, şiddet içeren oyuların kişiyi agresiflettirdiği, suça daha yatkın hale getirdiği ve diğer insanlara yardım etme isteğini yok ettiği yönünde bir sonuç çıkmıştı. Zaman içerisinde çoğalan bu araştırmaların önuneysse bir türlü geçilemiyordu. Ta ki 2005'te yapılan bir araştırmaya kadar; çünkü artık araştırmacılar ve bilim insanları, oyuların insanları şiddete yöneltmesinden daha çok, zaten şiddetle başvuran insanların daha çok şiddet içeren oyular oynadığının üzerinde duruyor. Missouri - Columbia Üniversitesi'nden psikolog Bruce Bartholow



MODERN WARFARE

Benim sınır katsayımin en zorlandığı haberlerden bir tanesi oldu Norveç katliamı. Fakat işlenen insanlık dramının, kalitesiz ve yalan haberçilik ile birleşmesi de beni benden aldı. Bir gazetecinin bu kadar bilgisiz olduğu ve konuya alakası olmadığı halde bunları yazabileceğine inanamamıştim. Zaten biri yazınca -internet sağ olsun- hepsi yazıyor... Anladınız değil mi neden bahsettim? Aşırı sağ görüşlü bir Hıristiyan olan 32 yaşındaki Norveçli Ander Behring Breivik'den bahsediyorum. Kendisi bu yaz Utoya ve Oslo'da gerçekleşen kanlı saldırının sahibi. Bütün bu üzücü haberlerin arkasından bir anda kendisinin Facebook sayfasındaki bilgiler arasında Call of Duty: Modern Warfare 2 ve World of Warcraft gibi oyular oynuyor olması bilsisi, onu dünya basını tarafından bir anda "Modern Warfare 2 oynayarak saldırılardan planlaşmış" noktasına getirdi. Bu haberleri bulanların üniversitede mezunu gazeteciler olduğunu da hatırlatmak istiyorum...



GRAND THEFT AUTO

Belki de oyun sektörünü bilmeyen ve konuya alakası ortalamada bir birey için yenilip yutulması en zor isimlerden bir tanesi GTA, kabul ediyorum. Oyun içerisinde bulunan "özgürülük" istedığını alıp kullanma, alkol ve kadın temaları yüzünden dünya basınının en büyük oyuncaklarından bir tanesi oldu. Her oyundan farklı bir şehirde bulduğumuz GTA'nın, gerçekleri yansıtmasını anlamakla bazlarının işine nedense hiç gelmedi. Baştan sona bir toplumu, bu toplum içerisinde nasıl hayatı kalındığını biz oyunculara birebir deneyim kazandıran GTA, artık modern dünyadan Vahşi Batı'ı olarak anılmaya başladı. Biraz geç oldu ama örümcük kafalı bir grup insan, Pazar günleri izledikleri "western" filmlerinin arkasında yatan tarihsel gerçeği bu oyuncusun sayesinde daha iyi görmeyi başardı.

AVUSTRALYA

Avustralya oyunlar hakkında en rahat tutum sergileyen ülkelerden bir tanesiydi. Hele ki Almanya ile karşılaşıldığında tam bir çıkış bahçesindeymiş gibi hissediyordu insan kendisini. "18+" ibaresi diye bir şeyden haber olmayan ülke, 2011 yılı itibarıyle çok farklı bir tutum sergiledi. İlk olarak "MA15+" ibaresi, yerini "R18+"a devretti. Hemen ardından halihazırda var olan yasaklı oyunlar listesi bir kez daha güncellendi ve şu anda dünyadaki en fazla sayıda yasaklı oyuna sahip ülke olma rekorunu bir anlamda kırmayı başardı. Oyunların yasaklanması bahaneleriyle inanılmaz derecede saçma. Dünya basınının bir ülkeye etkileriyle bu listeye bakılarak çok daha iyi anlaşılıyor. İzninizle isimleri vermek istiyorum: 50 Cent: Bulletproof, Blitz: The League, BMX XXX, Dark Sector, Dreamweb, The Getaway, House of the Dead: Overkill, Left 4 Dead 2, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, Manhunt, Mortal Kombat, NARC, NecroVisioN, Postal, Phantasmagoria, Reservoir Dogs, Risen, ShellShock 2: Blood Trails, Silent Hill: Homecoming, Singles: Flirt Up Your Life, Soldier of Fortune: Payback, Voyeur...

GOD OF WAR

Ülkemizde en çok sevilen oyumlardan bir tanesi şüphesiz GoW serisi ve serinin üçüncü oyunu, Sony'yi bile şaşırtacak derecede satış rakamına ulaştı. Antik Yunan'da geçen oyundan tam olarak kim, ne istiyor, ben hala anlamış değilim. Dünya basınının "Her yer kan!" şeklindeki sizlamlarının artık durması gerekmıyor mu acaba? Tabii ki kan olacak, pembe patiller mi çizseydi yapımcılar? Ne oldu arkadaşım Antik Yunan'da? Herkes oturup felsefe mi yaptı 500 yıl boyunca? Hiç mi düşmanları yoktu? Hadi her şeyi geçtim, hiç mi mitoloji okumadın sevgili basım mensubu da bu tarzda kan revan haberleri yaparak bir oyunu suçluyorsun. Adamların yazdığı en hafif metinde bile Narkissos boğulup geberiyor da şu an gördüğün yerde fotoğrafını çektiğin nergis çiçeği ölçüyü yerden bitiyor... Neymiş? Okumak ve eğitim şart. Üniversite bitirdim diye şova artık son!



ve beraberinde çalışan bir grup, şiddet içeren oyunları oynayan kişilerin gerçek hayatı vuku bulan silahlı saldırılara ve gerçek şiddete daha az yatkın olduklarını bildirdi. Ayrıca bu insanların kendi alt benliklerinde rahatsız edici görüntüler ve ölü hayvan resimleri gibi korkutucu şeylerin de yer almadığını dedi.

Bizzat kendileri tarafından yapılan araştırmada P300 adı verilen ve EEG makinesinde beyinde bulunan görüntüleri direkt olarak dalgalar halinde algılayan bir teknik kullanıldı. Bartholow'un açıklamasına göre P300, insanların bulunan duyusal bağ ve görüntü tetikleme mekanizmasının en iyi şekilde gün yüzüne çıkarıldığına deðindi.

Takım, araştırmacıların ilk etabına bulduğu 39 adet deneyimli ve oyunlara fazlaca vakit harcayan oyunculara, anket benzeri sorular sorup oynadıkları oyunları ve bu oyunların ne kadar şiddet içerdigini öğrenerek işe başladı. Daha sonra kendilerine genelde gerçek hayattan alınmış sahneler gösterildi. İşin ilginç kısmısta testin coktan başlaması ve EEG makinesinin coktan çalıştırılmış olmasıydı. Ve ilk sonuç: Bütün bu konuşma ve sorular sonucunda oyuncuların

akıllarına kazınması beklenen korkutucu imgelerden hiçbir tanesi bulunmadı, yani EEG cihazı beyin dalgalarında hiçbir olumsuzluk bulmadı. İkinci aşamada oyuncuları şiddet içeren oyunlar oynarken tarayan P300, oyuncuların beyin dalgalarındaki görüntülerin giderek küçüldüğünü ve bazı anlarda görüntülendiğini belgeledi. Bartholow ise konu hakkında şunları söyledi: "Anladığımız kadariyla uzun süre şiddet içeren oyunlar oynayan kişilerin, herhangi bir şekilde doğal olana farklı bir şekilde algılamadığını eminiz." Kisacası bu araştırma sonucunda çıkan yegane sonuç: Şiddet içeren oyunlar oynayanlarla daha tekduze oyunlar oynayanların beyinlerinde bilinen imgeler neredeyse aynı.

Bütün bu bulguların doğruluğu şüphe götürmez ama bir yandan da halen konu hakkında ısrar eden büyük bir eleştirmen grubu bulunuyor. Toronto Üniversitesi'nde psikoloðluk yapan Jonathan Freedman'a göre yapılan bütün bu araştırmalar, sadece yayılan beyin dalgalarını hesaplamaktan öteye gitmiyor. Yetmezmiş gibi bütün bu araştırmaların gerçek hayatındaki agresiflikle bir alakası olmadığını da

Anders Breivik





iddia ediyor. Verdigi en büyük örnekse insanların şiddet içeren oyunları oynamalarını durdurmanın, Amerikan Futbolu ve buz hokeyi gibi oyunları izlemelerini de durdurmaktan farksız olmasının... Ve sanıyoruz ki kendisi tam bu noktada yok oluyor; çünkü kendisinin de dediği gibi, şiddet içeren oyunlar da tipki bazı spor dallarına benziyor ve eğer bu oyunlar oynanmazsa insanlar buralarda alındıkları tatmini başka yerlerde arayacaklar. Tipki buz hokeyi maçlarında ağızı burnu dağılan onlara adamı izlemenin bir zevk olduğunu düşünenler gibi...

Anlayacağınız, oyunlar ve oyunların insanları şiddete yönlendirmesi konusunda ilk başlarda ortaya atılan iddialar, artık birçok farklı araştırmayı tek tek geri iade ediliyor. Örümcek kafalı bir ekip, halen kendi hatalarını oyun camiasına pay bice-

biliyor ama yine üzüldüğüm nokta, halen kimsenin ilk önce çuvaldzı kendisine batırırmıyor olması. Her şeyi bir kenara bıraktığımızda bile böyle bir dünyadaki oyun dergilerine ve çalışanlarına bakıyorum, sonra da kendimize, LEVEL'a. İki tarafta da gördüğüm aklı başında, eğitimli ve en önemlisi dolu insanlar. Ey bu satırı okuyan ebeveynler; sanıyor musunuz ki bizim tek işimiz oyun dergisinde yazı yazmak? Tuna bir yandan iç mimarlık yapıyorken, bir yandan bu işe uğraşıyor. Ben ikinci üniversitemi bitirdim, akademik kariyer yapıyorum, Nurettin evlendi, çocuk sahibi oldum. Bizde örnek çok! Anlatmak istediğim yegane nokta şu ki sorun hiçbir zaman oyunlarda olmadı ve olmayacağı da. Eğer bir suçlu aramak istiyorsak önce aynaya bakanız gerekiyor.

■ Ertuğrul Süngü

DRAGON AGE

Sadece Dragon Age II'de değil, belki de birçok oyunda bu olabilir. Tamam, şimdilik olmadı ama gelecekte olacak. Ne mi? Cinsiyet ayrimının ortadan kalkması... RPG oyuncularının geçen yıl en çok bekledikleri oyulardan bir tanesi olan Dragon Age II piyasaya çıktıği anda bir satış patlaması yaşadı. Geçen zaman içerisinde oyunun farklı detayları gün yüzüne çıktı. Bunalımdan en belirgini, karakterler arasındaki etkileşimi: Evet, grubumuzla her şekilde konuşabiliyor, kendileriyle fazlaıyla yakındanlaşabiliyoruz; hatta o kadar ki eşcinsel yakınılaşmalar bile mümkünü bu oyun içerisinde. Ve dünya basını yine sahne oldu... Küçük yaşındaki çocukların farklı seçimlere yöneldirmekten başlayan ve oyunların amacını sorgulamaya, kadar uzanan saçılış sapan bir liste yayınlandı. Basının her taşıñ altında yeni bir şey bulması bu, olayı o kadar büyütüdü ki birçok eşcinsel, oyuncunun senaryo yazarı ve aynı zamanda günümüzde çok zor bulunan bu tarzdaki özel durumları gündeme getirme başarısına sahip David Gaider'i istifaya davet etti...

GENEL YASAKLAR

Oyunlar üzerine suç atılmasından onları direkt olarak yasaklamak sanki daha güzel bir fikir gibi gözükmüyor banal. En azından "ben anlamadım, bana kötü geldi, yasakladım" diyebilir bir ülke ya da bir makam. Bu duruma en iyi örnekse birazdan yazacağım oyunlar ve yasaklandıkları ülkeler olacak. Singapur'da Mortal Kombat, Güney Kore'de Tom Clancy's Ghost Recon 2', Yeni Zelanda'da Postal 2, Almanya'da Fary Cry, Japonya'da ise Grand Theft Auto adlı oyular yasaklılar listesinin başında yer alıyor. ABD ve bazı Avrupa ülkelerinde de oyunların hangi yaş grubuna hitap ettiğini tespit etmek üzere kurulan organizasyonlar var. Organizasyonların amacıysa çocukların şiddetten korumak, bu tür yayınlarla sadece yetişkinlerin için ulaşmasını sağlamak. Ülkemizdeye Yalova Valiliği, bir süre önce aldığı kararla 18 yaşından küçükleri suça özendirici mahiyette bulunduğu gereklisiyle Halo, Line of Sight: Vietnam, Metip2: Pariah, Return to Castle Wolfenstein ve Serious Sam adlı oyunların il genelindeki internet kafelerde oynanmasını yasaklamıştı. Yapacak bir şey yok...



20 ADET ÇIFT KİŞİLİK DISNEY ON ICE BİLETİ!
www.bluemag.com.tr

BLUJEAN HEAD



•10 POSTER



HER GÜN 3 DERGİ

+20
POSTER

COLDPLAY
EVANESCENCE
LOU REED & METALLICA
JUSTIN BIEBER
BRUNO MARS
LENNY KRAVITZ
LIL WAYNE
JOSS STONE
KELLY ROWLAND
TEST: GUNS N' ROSES
BENİM HİKAYEM: BURAK
GÜVEN (mır ve ötesi)
THE GAME
DRAKE
OWL CITY
DATAROCK
JANE'S ADDICTION



5 KİŞİYE
KARAYİP
KORSANLARI
DVD'SI



İlk

Oyuna boğulacağız...

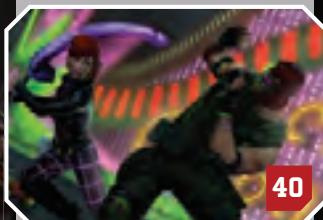
Büyük oyunlar yavaş yavaş kendini göstermeye başladı. Önümüzdeki süreçte istemediğimiz kadar çok oyuna kavuşacağız; hatta resmen oyunların içinde yüzeceğiz desek yeridir ama hepsinden önemlisi, bu yıl sona ermeden Diablo III'ye kavuşup hasret giderme ihtimali yüzünden gözlerine uyku girmeyen Diablo hayranlarının muradına ererek olması. Bu ay beta testiyle sayfalarımıza konuk olan Diablo III için ofiste uykusuz geçen gecelerde Diablo III seansları vardı.



Diablo III

Amansız bekleyişte sona yaklaşırken
Diablo III'ün betası ateşimizi bir nebze
olsun dindirdi.

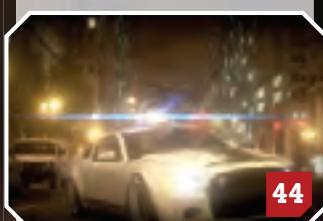
46



40

Saints Row: The Third

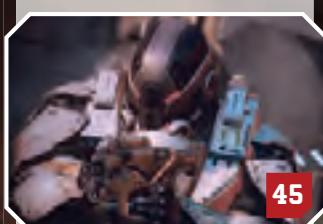
Cılgınlığın limitlerini zorlamak üzere yola çıkan yapımcılar, Saints Row: The Third'de aklını esir almaya niyetlenmiş gibi.



44

NFS: The Run

Kaçış... Kaçış hiç bu kadar hızlı olmadı. Yeni Need for Speed oyununda hız hissedener gözünüzden yaşalar gelecek.



45

Mass Effect 3

BioWare bizi şaşırtmak adına popüler oyun serisine yeni bir yön vermek için kolları sıvamış durumda.

Tansiyon Ölçer

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



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Volition Dağıtım THQ Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 15 Kasım 2011 Web www.saintsrow.com

Saints Row: The Third

Saçmalık diz boyu olduğunda...

Böyle bir film izlemediiniz, böyle bir oyun oynamadınız. Volition ve THQ el ele vermiş, kafalar bir milyon zaten, o çok net, "Öyle bir oyun yapalım ki ciddiyetten eser olmasın." demişler. Gelecek ay ortaya çıkacak olan yapının adı da Saints Row: The Third olmuş böyleslikle.

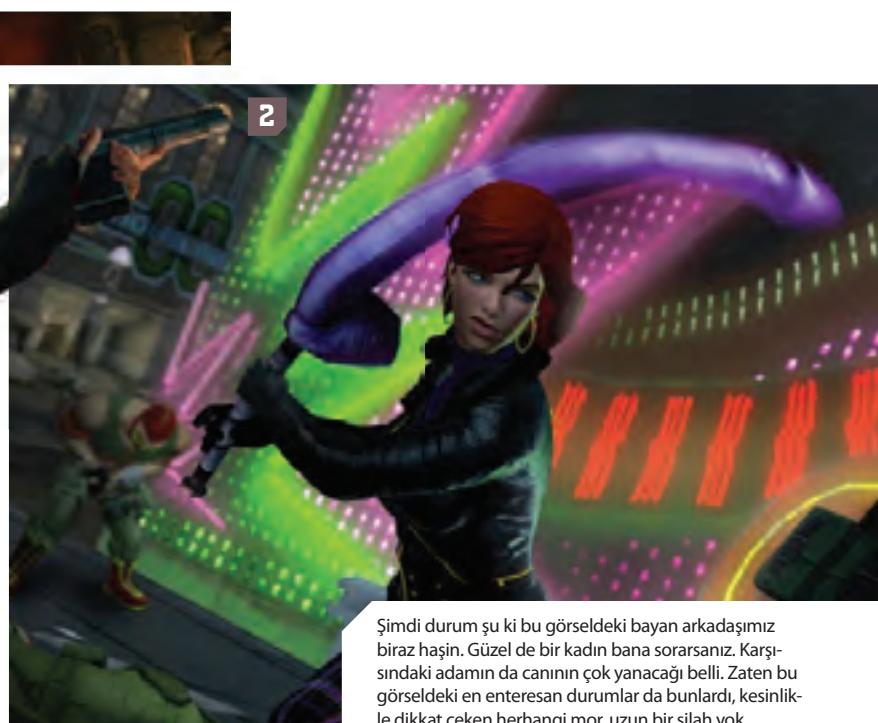
Bu oyun çok saçma olacak arkadaşlar, peşin olarak söyleyeyim. O kadar saçma olacak ki eğlenmekten ağızımızı kapatamayacağız. ■ **Tuna Şentuna**

1



Bir elinde silah, diğer elinde molotofkokteyli olan bir din adamı sadece, nesini garip bulduğunuzu hiç anlayamadım! Emin olun ki bu tip bir görüntü, Saints Row'da göreğiniz en naif manzaralardan bir tanesi olacak zira oyunun diğer yönleri o kadar kopuk ki bir noktadan sonra gerçek hayat banal gelecek.

2



Şimdi durum şu ki bu görseldeki bayan arkadaşımız biraz hasn't. Güzel de bir kadın bana sorarsanız. Karşıındaki adamın da canının çok yanacağı belli. Zaten bu görseldeki en enteresan durumlar da bunlardı, kesinlikle dikkat çeken herhangi mor, uzun bir silah yok.



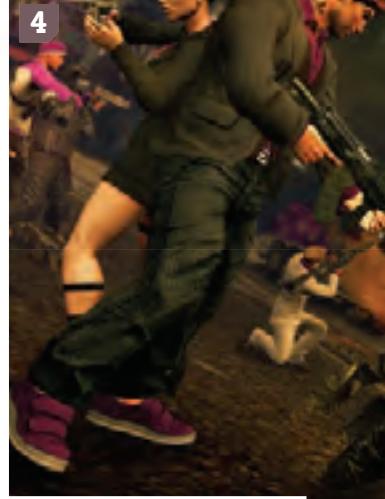
HAI & HAIR ACCESSORY COLOR
PRIM COLOR SECONDARY COLOR TERTIARY COLOR

3

\$499.80M



Köfte dudaklı, pembe sakallı, mora çalan bandanalı ve turbo eşcinsel gözlüğüyle... TGS'deki demoda birlikte arkadaşlar, sıradan bir karakter yaratıp daha sonra estetikçide onu siyahı bir bayana çevirebildiklerini açıkladılar. Yani bu oyunda karakterinizi bambaşa bir şekilde, en absürt haliyle sokabileceksiniz.



Polisler ve diğer çeteler dahil olmak üzere, oyun daki her türlü canlı, düşmanımız sayılır. Düşmanımız olmasa da onlara nedense zarar vermek isteyeceğiz. Polislerden çok diğer çetelerin tehlike oluşturacağını düşünmekteyiz.

5



Bu bir çizgi film karesi değil, sizin ekibiniz. Yani siz isterken, ekibinizi bu kıyafetlerle donatabileceksiniz. Şu anda sevimli gözüküyor olabilirler ama ellerine verdiniz mi roketatarları, makineli tüfekleri, o sevimlilikten eser kalmadı şimdi, gördün mü ya...

6



Boşuna ateş ediyorlar, söyleyeyim. Nedeni basit, o uçak bir "Air Strike" uçağı ve aşağıyı cehenneme çeviriyor. İçin güzel tarafı, bu silahı siz kullanabiliyorsunuz ve istediğiniz an, istediğiniz bölgeyi mahşer yerine çevirmek için her zaman emrinizde!

7



Buradaki garip şeyleri tek tek sayarak tüm sayfayı doldurabiliriz fakat bizim dikkat etmemiz gereken, koltuğun arkasında duran silah. Üstünde ufak bir ahtapot olan bu silah, insanları birer zombiye dönüştürüyor. (Yani amaçsızca ortalıkta gezinen canlılıklarla; beyin yedikleri yok.) Daha da güzeli, dileğimiz an bu zombileri tek tuşla patlatabiliyoruz.

8



Şahane bir cihazla analizimizi tamamlıyoruz. Peşimizdeki uçak hiç hoş değil ama binebildiğimiz bu Sky Jet (Adını tam şu an uyurdum.) pek afili duruyor. Trafığı hice sayarak kullanabileceğimiz araç özellikle hız gerektiren görevlerde çok işe yarayacağı benziyor.



Multiplayer

Yazımızda Gunzerker adlı karakter sınıfından bahsettiğimiz Multiplayer oyunlarda karakter sınıflarının yeteneklerini birlikte kullanarak güçlü düşmanlara karşı savaş verebiliyor ve oyunun senaryo modunu online olarak arkadaşlarımıza oynayabiliyoruz. En azından açıklanılanlar bu şekilde...

Yapım Gearbox Software **Dağıtım** 2K Games **Tür** FPS

Platform PC, PS3, Xbox 360 **Cıkış Tarihi** 2012 **Web** www.borderlands2.com

Borderlands 2

"Find me somebody to shoot"



afalarından sayılar dökülür; çünkü bilmek istersiniz. Sizi kovalayacak mı? Canı yendi mi? Size kin güdecek mi ve en önemli, elinizdeki silah o rakamın hakkını veriyor mu?

Belli ölmüştür, belli sağdır. O sayıyı gördünüz ya, devamını getirebileceksinizdir. Tetiğe her basınızda ya iki basamaklı bir sayı moralinizi bozar ya da üç basamaklı bir heyecan yaşarsınız.

Sayılar birer kuraldır Borderlands'in dünyasında. Sayı yoksa oyun da yok.

Borderlands 2'de de kural değişmiyor: Yine ateş ediyoruz, yine canı yanın düşmanlarımız haykirmak yerine cümlelerini sayılarla döküyor, sayılar dökülüyör, rakamlar konuşuyor, herkes dinliyor...

Pandora'nın kutusunda bir gece

Geçen ay Ahmet, gamescom'dan Borderlands 2 izlenimlerini bildirdi ama rakamlardan bahsetmedi. Jack'in hegemonyasını ve önceki oyundaki dört kahramanını ona başkaldırısını anlattı, Pandora'nın zamanla büyük bir bozulma geçirdiğini söyledi. Şüphe etmeyin. Doğruyu söylüyor.

Bizse bugün burada, Pandora'daki senaristlere değil, Pandora'nın daha hareketli halkın, daha aksiyon meraklı yönüne değineceğiz. Ne de olsa elimizdeki oyun bir adventure oyunu değil, aksiyonun cel-shaded grafiklerle süslenmiş hali.

Yeni oyundaki en büyük yenilik, oyunda çok büyük bir yenilikin olmaması. Dur, kapatma dergi! Bunun anlamı şu: Eski Borderlands duruyor, üstüne tonla irili ufaklı yenilik geliyor. Oyunu kolaylaştırılmış adına yapılan hareketler yok, düzleştirmek adına basitleştirilen detaylar yok... Onun yerine daha iyi bir yapay zeka,

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

yeni silahlar, yepyeni ve karakter sahibi mekanlar ve daha esprili bir anlatım var.

Taşa toprağa veda

İlk oyunu düşündüğünde aklına kahverengi kayalar ve verimsiz topraklar gelenler beri gelsin, hepimiz kardeşiz. Gearbox'ın da bu konuda sıkıntısı olmuş olacak ki yeni oyuna kar manzarası da geliyor, yeşil otlar, ağaçlar da boy gösteriyor. Böylelikle hem oyuncun atmosferine daha iyi kendimizi kaptırabileceğiz, hem bu alanların sunacağı zorluklarla karşılaşacağız, hem de bölge tiplerine göre düşmanlarda farklılıklar göreceğiz. Güzel gelişme, aferin. Üstelik bu değişimi yine Borderlands'in cel-shaded grafikleriyle tecrübe edeceğiz, o konuda da değişen bir şey yok.

Borderlands'in grafiklerinden daha önemli bir konu elbetteki silahları. Yeni oyunda silahların bulunacağını gururla bildirir, istifamı da veririm; çünkü böyle habercilik olmaz. Doğru habercilik, yeni silahların ilk oyuna kıyasla çok daha iyi özellikler içereceğini, birçok tipte olacağını ve yine ilk oyundaki gibi yere düşüğünde, yanına giderek o silah hakkındaki bilgileri silahi elimize almadan görebildiğimizi bildirmeyi içerir.

Silah mevzusu oyunda büyük yer tutacak. Örneğin Tediore silahlar olacak, bunlara paçavra muamelesi yapacağzı çünkü onu hak ediyorlar! Tediore tipi silahlardan her yerde bulabileceğiz ama bunlar "kullan at" tipi silahlar olacak; yeniden cepheye takmak bile istemeyeceğiz. Buna karşın Bandit silahları, görünüş olarak "ev yapımı" gibi gözükse de modifiye edildikleri için iyi bir performans verecek. Bu silahların bazı özellikleri, standart tiplere göre üstünlik gösterecek (Misal, gelişmiş şarjör kapasitesi).



ve kaliteli silahlar bulana kadar bunları kullanabileceğiz.

Silahlardaki vuruş hissiyatı ve silahların işleyışı ilk oyundan pek farklı olmayacağı ama bu defa düşmanlarımızı yakalamak biraz daha zor olacak.

Bunun iki nedeni var. Birincisi, farklı düşman tipleri, hızlı koşanlar, uçup konanlar, kolay kolay kendilerini kurşunların önüne atmayacak. Ayakları yere basanlar da hedefinden hızla uzaklaşacak; çünkü siperleri çok daha etkin kullanabilecekler. Gerekirse merdivenlerden tırmanıp kendilerine daha iyi bir görüş açısı bulmaya çalışacaklar, gerekirse birbirlerine yardım ederek sizi köşeye kışımak üzere anlaşmalı hareket edecekler.

Ne var ki her FPS öncesi bu tip açıklamalar yapılır ve biz oyunda sadece bir siperin arkasından amaçsızca ateş eden ve gideceği yer şarşırıp namlumuza doğru koşan adamlar görürüz. Umuşum ki bu kara büyüğün, bu oyunla birlikte bozulur.

Farklı düşmanlarımız arasında makineli tüfekle üstümüze kurşun boşaltan adamları uçarak iyileştiren şifacılar bayağı can sıkacağı benzeyen. Bunları gördüğümüzde makineli sahibi arkadaştan önce uçan sinekleri öldürmemiz gerektiğini söylemeye gerek yok herhalde.

Bir başka örnekte de birbirine zincirlerle bağlı iki düşman göreceğiz. Eğer iyi bir atış yapıp zincirlerini kırsak, bu adamlar birbiriley dövüşmeye başlayacak. Onları durup izlemek de mümkün ama neden fark edilmeden onlara ateş yağıdılmıyor, değil mi? Bu tip stratejik hareketleri oyun boyunca yapmamız gerekiği de açıklananlar arasında.

Komik misin?

Borderlands ne hikmetse görüntüsüne bakmadan ciddi bir oyun olmayı seçmiş. Ben daha esprili olaylar beklerken, bir baktım ki karikatür gibi dünyada son derece ciddi bir savaşın ortasındaydım. Daha sonra oyun için hazırlanan DLC'lerse oyunu esprili yönler eklemiştir ve DLC'ler iş yapınca, Gearbox Software yeni oyunu da bu şekilde hazırlamayı uygun gördü.

Yani neymiş, bu oyun komik olacak. O kadar ciddiyetsiz olacağını da düşünmüyorum elbette ki ama oyunun görüntüsüne daha uygun bir yapıda olacağını tahmin etmek de güç değil.

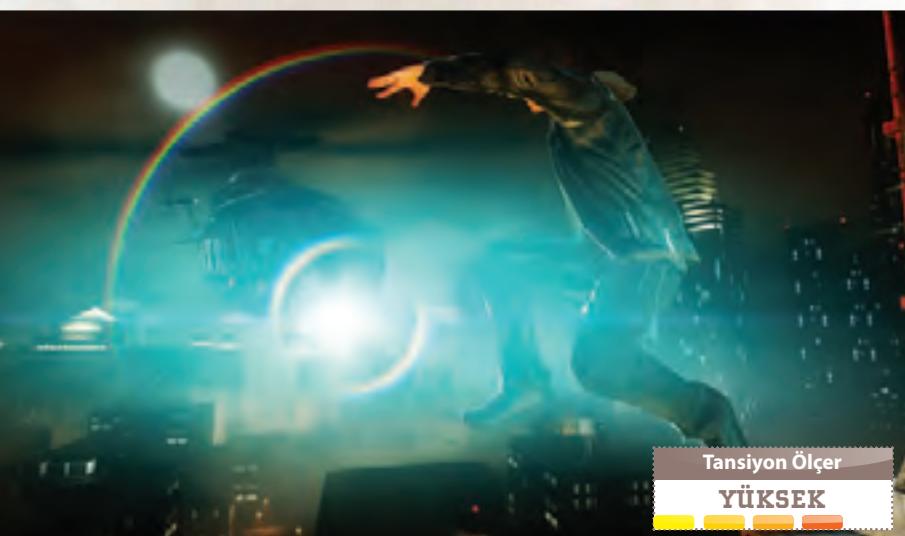
Ve geldik Gunzerker konusuna. Yazının ne tarafında

bahsedeceğimi
bilemediğim için
kendisi sona kaldı.

Gunzerker, oyundaki sınıflardan bir tanesi ve silahlarla arası bir hayli iyi. Bu güçlü karakterin özel bir yeteneği var ve bunu çalıştırıldığında, belirli bir süre iki tane silah kullanabiliyor. Bir elinde tetikçi tüfeği, diğer elinde roketatar olabilir örneğin. Eğer iyi bir kombinasyon yaparsak, bazı özel saldırlar hareketleri de yapabileceğimiz söylüyor.

Daha net ve işe yarar yeteneklerin bulunduğu (Eski $+2\%$ Critical Hit gibi, silah özelliği kıvamında yetenekler vardı.) Borderlands 2 için sabırsızlık diye değil ama umitliyiz. Böyle giderse en az ilk oyun kadar iyi bir oyun ortaya çıkacağa benzeyior. Bu da bizi mutlu ediyor, sevindiriyor, olsun bir şeyler yanı... Hepiniz neşeli sonbaharlar dilerken, kendime de iyi bir uykuya diliyorum. Biraz ihtiyacım var sanırım... ■ Tuna Şentuna





Resimde gördüğümüz kovalama sahnesi Hollywood filmlerinden fırlamışcasına heyecan dolu.



Ön Sipariş

Son zamanlarda moda olan "ön sipariş verene ekstra içerik" mantığı The Run'da da mevcut. Eğer oyun için ön sipariş verirseniz, extra otomobille-re sahip olacak, Underground ve Most Wanted oyunlarında bulunan etkinlikleri açıksınız.

Yapım EA Black Box Dağıtım Electronic Arts Tür Yarış Platform PC, PS3, Xbox 360

Cıkış Tarihi 15 Kasım 2011 **Web** www.needforspeed.com/therun

Need for Speed: The Run

Hayatının yarısı...

"Vurdulu kırdılı" diye tabir ettiğimiz yapımların oyun piyasasını ele geçirdiği şu dönemde, "arcade" yarış oyunu bulmak son derece zor. Need for Speed (NFS) ve DiRT serisi olmasa heften aç kalacağım yani. Bunların arasında DiRT serisini bir kenara koyarsak NFS serisi gerken oyuncular için önemli bir yapım. Yılların eskitemediği seri, zaman zaman düşüse geçse de asla popüleritesini yitirmeden ve yeni oyun da "The Run" takısıyla geliyor, hem de fazlasıyla iddialı.

Run run run!

Oyuna getirilen en büyük yenilik, elbette ki artık arabamızdan -bazı görevlerde- çabası oluyor. Tabii ki Grand Theft Auto misali serbestlik sağlanıyor fakat seri için büyük bir yenilik bu. Bazi görevlerde araçtan çıkışmam gerekecek ve bu sırada "doğru anda doğru tuşa basma" sistemi devreye girecek. Yayınlanan videoları izlediniz mi, bilmiyorum ama birinde, bahsettiğimiz araçtan çıkışma olayı çok net bir şekilde gösteriliyordu. Karakterimiz, son hız gazlarında ufak çaplı bir kaza geçiriyor ve o da ne?! Polisler peşindel! Hemen arabasından çıkıyor ve birkaç ara sahneden sonra koşmeye başlıyor. Atlama noktalarına geldiği zaman belirtilen tuşa basmamız gerekiyor, hatta araç dışındayken bir polisle bile dövüşüyor.

Neyse, biz konumuza dönelim. The Run, EA'in fazlasıyla önem verdiği, gerek görsellik, gerekse oymanız bakımından bize çok şey vaat eden bir oyun olacak. Görselliğin bu kadar iddialı olmasının sebebiye Battlefield 3'ü sanat eserine çeviren Frostbite 2 motoruyla hazırlanıyor oluşu. Frostbite 2 sayesinde harika oyun

içi manzaralar ve üst düzey teknik detaylar yer alacak. Yine Battlefield 3'te bulunan "destruction" özelliklerinin The Run'da olup olmayacağı hakkında henüz bilgi yok ama eğer olursa araçlar en gerçekçi biçimde parçalanacak diye düşünüyorum. Oyun, tarz olarak Underground ile Undercover karışımı, hafif de Hot Pursuit kıvamında olacak; yani Shift gibi tamamen yasal çerçevede ve simülasyon olmayacak. Evet, yarışlar tamamen yasadışı olacağınız. Zaten bu hep daha çekici olmuşmuş mıdr?

The Run, ilginç oymanız yapısına ve yarış modlarına sahip olacak. Bunu nasıl mı anladım? Örneğin; yayınlanan bir videoda şehirden polis arabasıyla kaçmamız gerektiği sırada bir helikopter peşimize takılmasın mı? Bir diğer ilginç detay da kaza yaptığımız bir sahnede oluşuyor. Arabamız yuvarlana yuvarlana tren rayının üstüne düşüyor ve karakterimiz ayıldıkta sonra başımızın belada olduğu anlaşılıyor. Bu sefer ekranда görünen tuşa arkaya basmamız gerekiyor. Birkaç denemededen sonra tren üstümüze doğru gelirken son anda kurtuluyor ve bu olay güzel bir sinematikle süslüyor.

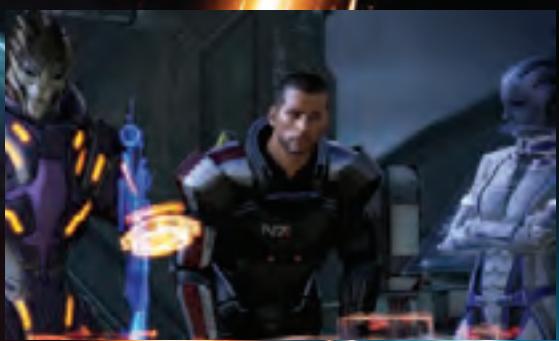
Oyunun temelini tabii ki otomobiller oluşturuyor. Otomobil repertuarına oyunun resmi sitesinden bakabilirsiniz; çünkü araç listesi buraya siğmayacak kadar fazla. (Evet, abartıyorum.) Tamam, şu an açıklanan liste pek doyurucu değil ama zamanla yeni araçların duyurulacağı resmen duyuruldu. Siz bu yazıyı okurken muhtemelen yeni otomobiller duyurulacaktır.

Bizi ilgilendiren bir diğer konuya sürüs mekanikleri. Hot Pursuit'in sürüs mekanikleri pek çok insan tarafından beğenilse de bana kalırsa geliştirilmeliydi. En basit örnekle dünyanın en hız arabalarından biri olan Bugatti Veyron, nitro ile ve son hız giderken Ford GT siz sollamasın mı? İşte bu gibi ufak detaylar, bir araya gelince sinir bozucu olabiliyordu. Neyse ki EA, bu konunun üzerinde durulduğunu, teknik anlamda oyuncuları memnun edecek geliştirmeler yapıldığını belirtti.

You win!

Oyun üzerinde büyük bir çaba harcanıyor, bu net. Fakat bu çabanın oyuncular üzerindeki etkisi nasıl olacak? Kimler sadece yarışmak yerine oyunun tüm yeniliklerine göz atmak isteyip oyunu "keşfetmeye" çalışacak? NFS serisinin artık ciddi bir revizyona ihtiyacı var. The Run bu iş için ilk adım olabilir ve bize bu oyunu beklemek düşüyor sevgili okurlar. Acaba NFS, eski ihtişamına kavuşabilecek mi? Acaba The Run, oyuncular tarafından beğenilecek mi? Tüm bu soruların cevabını Kasım ayının ortasında öğreneceğiz. ■ **Çaylak 1**





Yapım BioWare **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** RPG **Platform** PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 6 Mart 2012 **Web** masseffect.bioware.com

Mass Effect 3

Bir Shepard evreni kaç kere kurtarabilir?

Tansiyon Ölç
ÇOK YÜKS

inşanoğlunun huyudur, ders almadır hiçbir zaman geçmişten. Aynı yanlışları yapar, aynı önyargıyı sürdürür ve o kısacık hafızasında geçmişte yaşanmış olan trajedileri unutuverir günlük telaş içinde. Görünüşe bakılırsa evrende durum aynı. Bu yüzden düşünmeden edemiyorum, bir kahraman kaç kere kurtarabilir evreni?

Mass Effect (ME) serisinin üçüncü oyununda Reaper tehdidi ağır, daha önce hiç olmadığı kadar gerçek ve yakın durumda. Hatırlarsanız ilk oyunda Shepard, kaçak bir Spectre peşinde koşarken, Reaper isminde bir ırkın dönüşüne hazırlık yapıldığını fark ediyor ve bu ırkın saldırısında Citadel'i kurtarıyordu. Boru mu bu, koskoca Citadel'i kurtarmışız diye böbürlenirken ikinci oyunda bir bakıboruz ki Shepard yanarak atmosfere düşüyor ancak bize ölümde de rahat yok, karakterimizin diriltildiğini ve Reaper illetine karşı ikinci bir görevde gönderildiğimizi görüyoruz ama biter mi kahramanın çilesi?

Bitmez...

Kolay değil, ölümlerden dönmemüş, Collector ve Reaper ortaklısına karşı savaşmışız ama düşman azımlı ve kararlı. Üstüne üstlük Cerberus da bize ihanet etmiş, ayıklık pirincin taşını! ME3, Shepard'ın Dünya'da yargılanmasıyla başlıyor. "Kahramanlara hiçbir zaman gereken değer verilmelz zaten" diye bir çıkış yapacakken Dünya, Reaper ırkı tarafından saldırıya uğruyor. Shepard, kendini güç bela ve elbette ki zorunlu olarak bu karmaşadan kurtardıktan sonra evrendeki eski arkadaşlarından ve belki yenilerinden kuvvet toplayıp kendini bilmek irka son kez ders vermeye karar veriyor.

ME3'te bir BioWare oyununu farklı kılan en büyük özellikler, oyun içerişine çok daha fazla yapılmış

olacak. Karakterler arasındaki etkileşim daha derin ve oyunun oldukça esnek bir senaryo akışı var. Karakterlerin yeteneklerini geliştirme süreçleri daha da geliştilmiş, tek olarak başlayan yetenekler seviye atladıkça ikili seçeneklerle genişliyor. Karakter yaratma ekranında daha fazla seçenek mevcut. ME3, ilk iki oyunda alınmış olan kararlardan etkilenenecek bir senaryoya sahip. Dolayısıyla ilk iki oyunu oynamadan üçüncü oyundan başlamak bir miktar zorlayabilir sizi. İlk iki oyundan karakterinizi üçüncü oyuna aktarmanız da mümkün. Savaş sistemiye daha zorlaştırılmış durumda. Özellikle yapay zekanın birbirini desteklemesi ve korumaya çalışması söz konusu; önceki oyunlarda olduğu gibi ödürlümesi kolay ve bireysel takılan hedefler değil düşmanlar. Savaş sisteminin bir başka özelliği artık oyuncuların savaş alanında daha serbest hareket edebilmeleri ve hatta saklanıkları yerden düşmana görünmeden ateş edebilmelerinin mümkün olması. Geliştirilmiş yakın dönüş sistemle doğru zamanda yakın dönüş tuşuna basılırsa ölümcül darbeler indirilebilir düşmana. Ayrıca düşmana ateş ederken çılçılgıca şarjörü boşaltırken yerine kaslarına veya eklem yerlerine hedef almamız artık mümkün hale geliyor. Oyunda eski oynardaki dostlarımıza bazları geri dönerken yeni birkaç karakter de sahneye giriyor. Pek çok yenilik ve daha da zorlayıcı bir oyuncu sistemi ile karşımıza çıkıyor ME3. Bu oyuncun tek kötü yanıysa heyecanla beklemek zorunda olmamız gereken beş aylık süreç. ■ Meriç Erbay Bozkurt



Yapım Blizzard Entertainment **Dağıtım** Activision Blizzard **Tür** Aksiyon / RPG
Platform PC, Mac **Cıkış Tarihi** 2012'nin ilk çeyreği **Web** www.diablo3.com

Diablo III

Beklemek daha da zorlaştı...

Zaman nasıl da hızlıca akıp geçiyor, değil mi sevgili okur. Warcraft serisinin ilk oyunu daha dün çıkmış da disket disket oyun almışız gibi geliyor. Üzerine StarCraft çıktı, CD-ROM'u olmayanlar boş gözlerle bakmışlardı onlara, gelişen ve değişen teknolojiye. Şimdi çok uzun ve şasalı bir giriş yapmak istemiyorum zira bu Diablo III'ün (D3) sadece beta testi; kendimi ve duygularımı oyunun tam sürümüne saklıyorum anlayacağınız.

Beta III

Birçok insan başvurdu beta anahtarları alabilmek için ama ülkemizde gerçekten az sayıda kullanıcı bu oyunu ilk elden deneme fırsatını yakalayabildi. Nedir bu beta, gelin biraz açıklayayım size. Birçok sahne, şu ana kadar yapılan tanıtım görüntülerinde geçiyor. Oynanabilir beş sınıf da açık ve siz uğraşlığınıza sürece yeni seviyelere yelen açabiliyor. Siz uğraşkıca diyorum; çünkü beta süreci en iyi ve detaylı oyun deneyimiyle bile toplam iki saat sürüyor. Bu eğlenceli artırmak ve karakterlerimizin yeni yeteneklerini görmek için tipik D2'de yaptığımız gibi parti kuruyoruz. Böylece düşmanlar daha zor yok oluyor ve kendilerinden çok daha kuvvetli eşyalar düşebiliyor.

Ben oyunu tabii ki bütün karakterlerle oynamadım ama en çok Wizard ve Witch Doctor üzerine yoğunlaştı ilgim. Karakter modellimeleri gayet güzel oyunda ama nedense yine D2'deki gibi, sadece göğüs zırhını

giyince karakter üzerinde çok büyük bir değişim oluyor. Allah'tan farklı omuzluk ve miğfer modellemeleri var. "Modelleme" demişken hemen söylemek istiyorum ki D3 atmosfer olarak en net ifadeyle "olmuş", bunu bilmem daha iyi açıklayabilirim miyim. Harika bir "karanlık" hakim oyuna; ne çok, ne de az. Fakat oyuncuya gerçekten boğuyor bu ve sürekli irkilmeneceğini sağlıyor. Yapılan bölümler, hatta köyler bile o kaotik ortamı sunuyor ekrandan başındaki oyuncuya. Ateşin yayıldığı o sınırlı aydınlığı görebiliyorsunuz. Karanlık temasıyla garip bir şekilde üçüncü oyunda iyiden iyiye gerginlik katmış seride.

Oyun içerisinde kendi kendine çalışan bir fizik motoru bulunuyor. Böyle kırk dökkük ve yıpranmış binaların yanından geçenken aniden yıkılmalarına sebep oluyor ki bu ve benzeri durumlar, zindanların içerisinde olduğu zaman düşmanlarımız bu yıkıntılar altında kalıp ezilebiliyor. Genel olarak hızlı bir oyun yapısı hakim D3'e ki zaten kendisinden beklenen buydu. Fakat beta testinden midir, bilinmez ama düşmanlarımız gerçekten çok yavaş ve kendilerini ekranın uzak köşesinde görüp bildiğimiz için rahatlıkla yok edebiliyoruz. Aralarında bir kez beni inanılmaz bir hızla yok eden oldu, o ayrı ama genele bakınca rahat bir oynayış söz konusu. Bu durum ancak betanın sonunda birazlık değişim var ve anlamsız sağda düşman ünitesinin arasında kalmış bir şekilde buluyoruz kendimizi genelde.

Birazlık daha teknik bilgiye geçmek istiyorum. İkinci oyundan hatırladığımız Stash'ımız, yani sandığımız

yne yerli yerinde duruyor ama sadece bir farkla. Bu sefer kendisi 14 bölmeye sahip ve istediği takdirde bu sayı artabiliyor. Her yeni 14 bölme içinde net 2.500 altın gerekmekte. Yani her türlü vereceğimiz bir para bu, saniyorum açıklayabildim. Eskiden hatırladığımız waypoint'ler yine duruyor fakat eskisi gibi hayat kurtarmıyor gibi geldi bana; çünkü "Stone of Recall" isimli taş sayesinde istediğimiz an, dışarıdan herhangi bir etkiye maruz kalmadan kendimizi köyümüze ışınlayabiliyoruz. (Bildiğin Soulstone işte.) Kullanıcıyı rahatlatmak üzere üretilmiş bir diğer yenilikse "Cauldron of Jordan" ki bu eşya yanında yol üzerinde bulduğumuz eşyaları direkt olarak satabiliyoruz. Ayrıca bu eşyaları gerektiğiinde köye dönüp Merchant'tan tekrar satın alabiliyoruz. Runic Games'in

BETA TESTİ



Tansiyon Ölçer
ÇOK YÜKSEK



ürettiği Torchlight, envanterin dolup sürekli şehrde dönlmesi zorunluluğuna bir köpekle çare bulmuştu ama D3, bu konuda çok net bir tavır sergilemiş ve gerçekten hoşuma gitti. Nephalem Cube ise belki de oyundaki en önemli eşya olacak. Bu cihaz bildığınız bir disenchant mekanizması, yanı satmadığınız eşyaları kendisiyle materyale dönüştürübiliyoruz. Bu sayede elimize geçen hammande ile Blacksmith'te yeni eşyalar üreterebiliyoruz. Bir - iki ay önce yazdiğim ilk bakiş yazımında da dejindigim gibi, önce kendisiyle arkadaş olmamız gerekiyor ve bunun için bir - iki görev yapıyor. Devamında kendisi dükkanını bize sunuyor. Burada yaptığım craft eşyalar, betanın son boss'unu öldürdene kadar karmaşık çanlıklar arasında en iyileridi. Bakalım oyun içerisinde nasıl olacak...

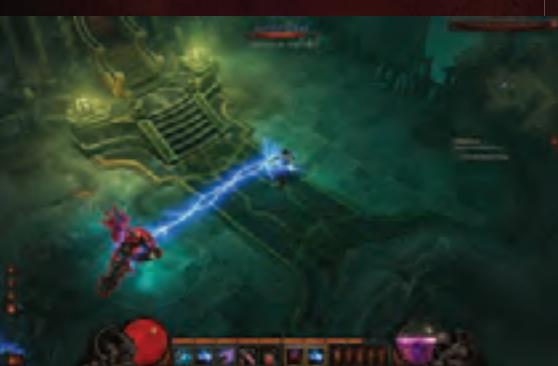
Zombilerin düğünü

Vallahı her yer zombi! Orijinal oyunda daha çok yaratık istiyorum ben, şimdiden diyeşim. Efendim, birazcık daha karakterlere yönelik olmak istiyorum. Bildiğiniz gibi mana ve hayat barları bulunuyor. Mana demişken, o Mana kısmı artık göreceli; çünkü her sınıf kendisine özel bir güç kullanıyor. Misal, Demon Hunter'in kullandığı Hatred ve Discipline gibi iki farklı özellik bulunuyorken, Monk yakın dövüşte ve bazı yetenekler yardımıyla dolan Spirit gücünü kullanıyor. Nitikim iksirler konusunda dikkat çeken nokta, D2'deki gibi ardı ardına HP içemiyor olmamız. Her iksirin belirli bir süresi var ve bu bazı yetenekler için de geçerli. (WoW'daki cooldown mantarı buraya da gelmiş.) Karşımı çikan yeni iksirse Elixir of Resilience oldu ki kendisi karaktere savunma yönünden birçok özellik veriyor. Karakterlerimize yetenekleriyle önl plana çıkarıyorlar. Ben en çok Wizard'ı beğendim ama Witch Doctor'la yapılabilecek çok fazla combo olduğuna şahit oldum.

Witch Doctor zehir teması üzerine kurulmuş bir karakter ve ilk yeteneği de zehirli ok üflemek. Devamında gelen "Grasp of the Dead" isimli yetenek sayesinde hem düşmanı yavaşlatıyor, hem de ona ufak ufak zarar veriyor. Benim başlangıçtaki favori yeteneğimse Plague of Toads oldu. Wizard ise gözüme ilk olarak Shock Pulse ile girdi. Ardı ardına yapıldığında kalabalık grupları arasında yok eden elektrik dalgaları inanın çok işinize yarayacak. Devamında gelen Wave of Force ise çevredeki bütün düşmanları geri ittiği gibi üzerrine bir de zarar veriyor. Ve şimdilik favorim Electrocute. Bastıkça spam'lanan ve her seferinde bir başka düşmana seken Chain Lightning benzeri bir yetenek. Monk fazla-sıyla hızlı bir karakter olmuş. Yakın dövüşteki becerileri hayret verici. Kendisinin en büyük özelliği D2'deki Paladin karakterinin yaptığı parti healing'i ve buff'i D3'te yapacakmış gibi gözüküyor olması. Breath of Heaven yeteneğiley hem kendisini, hem de parti üyelerini iyileştiriliyor. Barbarian tamamen kas gücüne dayalı bir sınıf. Yetenek kullanması içinse bolca dayak atması ve yemesi gerekiyor. Bu sayede dolan Fury yeteneklerimizi kullanabiliyoruz. Zaten kendisinin bir yetenek ağacı Fury doldurmak, diğer boşaltmak üzerine kurulu. Call of the Ancient gibi inanılmaz yetenekleri sayesinde oyunu tamamen değiştirebilecek bir sınıf Barbarian. "Yine de uzaktan vurun vurabildığınız kadar kendisine." derdim eğer bir Demon Hunter olsaydım; çünkü kendisi D3'ün uzak menzil makinesi. Bola Shot ve Chakram gibi saldırı yetenekleriyle düşmanını yıldıran Demon Hunter, temel saldırının "critical" vurma ihtimalini %100 artıran Fundamentals gibi yetenekleriyle de dikkat çekici bir sınıf.

Ben beta testini beğendim ama öyle ağızı açık kalacak hale de gelmedim. Sanki D2'nin cıalanmış hali gibi gözüktü bir an gözümé ama biliyorum, oyunun tam sürümü çıktıığında bundan çok daha fazlasının sunulacağı hep birlikte göreceğiz. Blizzard işte, ancak ucundan tattırdı bizlere...

■ Ertuğrul Süngü





Yapım Frozenbyte **Dağıtım** Atlus **Tür** Aksiyon / Platform **Platform** PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2011'nin son çeyreği **Web** www.trine2.com

Trine 2

Renklere kapılma, aklını çalıştır...

2 009 yılında Frozenbyte tarafından yaratılan Trine, rengarenk bir dünyadaki bulmacaları, krallığı kurtaracak olan üç kahramanı ve onların farklı özellikleriyle geçebileceğimiz ilginç bölgüleri olan bir platform / macera oyunu olarak karşımıza çıktı. Platform oyunlarında görmeye alışık olmadığımız müthiş grafiksel özelliklere sahip olan Trine, daha piyasaya çıktıığı ilk andan itibaren oldukça fazla ilgi çekti ve yapımcılar bu ilgiden memnun olmuşa benziyor ki ikinci oyunu karşımıza çıkmaya hazırlanıyorlar.

İlk oyunda olduğu gibi bu oyunda da gizemli bir nesne tarafından bir araya getirilmiş hırsız, büyüğün ve şövalye üçüsünden oluşan bir kahraman grubumuz var. Oyunda ilerledikçe bu kahramanların farklı yeteneklerini kullanarak bölgülerdeki bulmacaları ve engelleri aşıyor, düşmanları yeniyor ve krallığı yaklaşmakta olan yeni bir tehdikeden kurtarmaya girişiyoruz. Hırsız karakteri hızı ve çevikliği ile ön plana çıkarken yeni oyunda zamanı durdurma özgüllüğü sahip. Büyücü, bulmacaların pek çokunda nesneleri bir Jedi misali havaya kaldırırak veya düşmanları birbirlerine düşürerek yardımcı oluyor. Şövalye ise elbette ki kas gücüyle pek çok engelin ve düşmanın kolayca

Masallar

Nedense küçülüğümden beri masal ve fantastik diyalarla yoğun bir ilgim olmuştur. İnsanoğlunun yaratığı pek çok masal diyarı, aslında insanlık tarihinin içinde yer alan pek çok efsane ve hikayeden yaratılmıştır. İster inanın, ister inanmayın, bu çığın gezegende hala perilerin varlığını inanan insanlar mevcut.

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

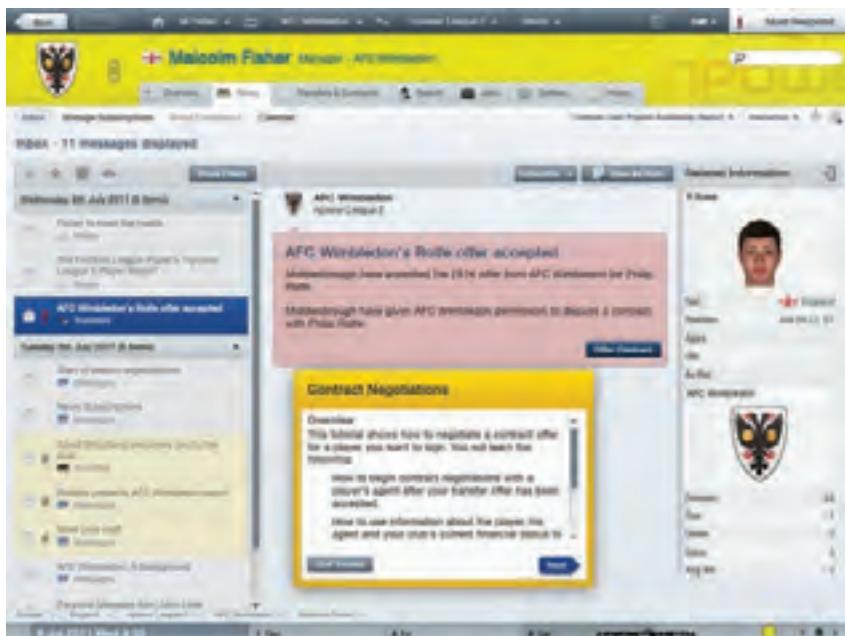
alt edilebileceğinin kanıtı. Kahramanlarımız bu sefer krallığın eski topraklarına gidiyor ve daha derin bir hikayenin içinde bizi bulmacadan bulmacaya, bölümden bölüme sürükleterek muhteşem grafiklerle süslenmiş bir masal içinde kaybolmamızı sağlıyorlar. Kahramanların yeni yetenekleri ve özellikleri var ve bulmacaları kendi tarzlarıyla çözmemize yardımcı olurlarken savaşıma yeteneklerinin oldukça geliştiğini söylemek mümkün. Bazı bulmacalar daha büyük ve daha karmaşık, tek bir karakterin yeteneğle çözemediğimiz zamanlarda diğer karakterlerden yardım almamız gerekiyor. Ayrıca multiplayer seçeneğle diğer Trine 2 oyuncularıyla işbirliği yaparak bulmacaları çözebileceğiz. Bulmacaların tek bir çözümü de yok ki bu da bölgülerin daha eğlenceli ve tekrar oynanabilir olmasını sağlıyor.

Oyunda bir miktar RPG öğesi de mevcut. Karakterler seviye atladiğça bazı yeni özellikler kazanabiliyorlar. Kahramanlar değişim de düşmanlar değişim mi? İlk oyundan daha farklı ve çok çeşitli düşmanlarla karşılaşıyoruz Trine 2'de. Serinin en büyük özelliği, tabii ki grafiklerinin göz alıcı olması. Müziklerse bu fantastik dünyaya yakışır derecede büyülü ve sizi bambaşa bir dünyaya götürücek kadar mükemmel. Trine 2'de yine muhteşem güzellikte grafikler, animasyonlar ve muhteşem bir müzik eşliğinde masalsı ortamlarda atlayıp zıplayacağız, kendimize merdivenler ve geçitler yaratacağız, düşmanlarınıza acımasızca kırıp dökeceğiz ve aklimızı işaretip bulmaca çözerek krallığımızı kurtarıcağız. Dikkat edin de gorselliği seyrediyim, müzik dinleyeyim ya da hangi karakteri seçeyim derken ekranı bakıp kalmayın öyle. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**



■ Cefakar büyüğümüz bir Jedi mì-sali taşları havaya kaldırıyor ki üstünden zıplayıp geçebilelim.





■ FM 2012'nin arayüzü daha önce olmadığı kadar temiz ve net görünüyor.



Yapım Sports Interactive Dağıtım Sega Tür Spor Platform PC
Çıkış Tarihi 2011'in dördüncü çeyreği Web www.footballmanager.com

Football Manager 2012

Her eve bir Mourinho lazım!

Canım memleketimde futbol denince akan sular durur, bütün dertler unutulur ve hatta ortada milli bir mücadele varsa hiç olunmadığı kadar birlik olunur. Hal böyleyken PES ve FIFA gibi serilerin ezelden beri gönüllerdeki yerleri değişmedi. Her zaman en çok oynanan oyunların başını çekti bu ikili Türkiye'de. Olayı menajerlik boyutuna taşımak isteyenlerse Football Manager (FM) serisinde kendini buldu. Oldukça ciddi bir takipçi kitlesi var Türkiye'de FM'nin; hatta sırf bu yüzden şimdilik bahsini edeceğimiz FM 2012'nin Türkçe dil desteğini içereceği yönünde söyletiler bile dolanmaya başlamıştı ama bu hayaller bu yıl da suya düşmüş durumda. Yapım Sports Interactive, Türkiye'deki FM kitlesinin farkında ama ne yazık ki korsan kullanım oranını da gözden kaçırıyor. Bu yüzden de sevgili FM fanatikleri, korsan kullanmaya devam ettiğe tamamen Türkçe olan bir FM'den mahrum kalacaklar. Tabii ki firma kararından geri adım atmazsa...

Şu an kesin çıkış tarihi belli olmasa da FM 2012'nin aşağı yukarı ne gibi yenilikler içereceği açıklandı. Oyunda yaklaşık 800 civarı yeni özelliğin olacağı iddialar arasında ama bu sayımı söyle bir elekten geçirince

Hakemlik Sevdası

Şu ana kadar yapıldı mı, bilmiyorum ama hakemlik yapabileceğimiz bir oyun yapısalar ya? Ne kadar zekvli olabileceğini düşününeniz! Şöyledir oyun derinine inip tüm detayları birlikte maç yönetmek inanılmaz bir şey olurdu. Haksız mıymış?

Tansiyon Ölçer
ÇOK YÜKSEK

"Vay anasını!" dedirtecek şey çok az. Oyunun beraberinde getireceği belki de en köklü yenilik, "Her zaman, her yerde yönet!" olarak özettenebilecek yeni bir sistem ve bu sistem, kariyerinizi belli bir çizgiye sıkıştırmaktan kurtaracak siz. Kariyerinize yeni ligler ekleyebileceksiniz ve hatta yönettiğiniz takımı bile değiştirebileceksiniz.

Diğer bir dikkat çekici yenilik de oyunun transfer sisteminde yer alıyor. Artık yapacağınız transferler için sadakat sözleşmesi yapabileceksiniz. Yani bir oyuncuya bütün kozları çaresiz bir şekilde vermek yerine, onu takıma bağlayacak şartlar da ekleyebileceksiniz sözleşmenize; hatta sözleşmeden son dakikada geri adım atmak isteyecek oyuncular için teşvik primleri bile kullanım alanınızda olacak. Eh, bu sayede transferler aciz bir şekilde oyuncunun isteklerine boyun eğerek ve her şartı kabul ederek gerçekleşmeyecek.

Şahsen dikkatime takılan başka bir yenilik de bir menajer olarak ruh halinizi ortaya koymayımdan ibaret. Mesela maç sırasında futbolcularınıza ruh halinizi gösterebilecek-

Öyunda yaklaşık 800 civarı yeni özelliğin olacağı iddialar arasında ama bu sayımı söyle bir elekten geçirince "Vay anasını!" dedirtecek şey çok az

sınız. "Top mu oynuyorsunuz, bale mi yapıyorsunuz utan!" diyebilme veya "Arkadaşlarım, hepini seviyorum!" şeklinde dengesiz tavırlar sergilemek elinizde olacak. Bu da kesinlikle oyunun "mekanik" yapısına bir miktar da olsa ruh serpştirecek.

Rakiplerinizi ve yeni futbolcuları tanımanıza yaranan Scout seçenekleri de eskiye nazaran yontulmuş durumda olacak. Ayrıca çözünürlük oranınızla doğru orantılı olarak yeni ara yüz seçenekleri de ekleniyor oyuna. Oyuna grafik anlamında da ufak tefek yenilikler eklenmiş olacak. Kalan yüzlerce yenilik ise maalesef biraz daha beklemeniz gerekecek. Dediğim gibi, oyunun piyasaya çıkış tarihi netleşmiş değil henüz ama bu yılın dördüncü çeyreğini şimdiden hedef belirleyebilirsiniz. Çok beklemeyeceksiniz gibi sanki, ne dersiniz? ■ Ertekin Bayındır

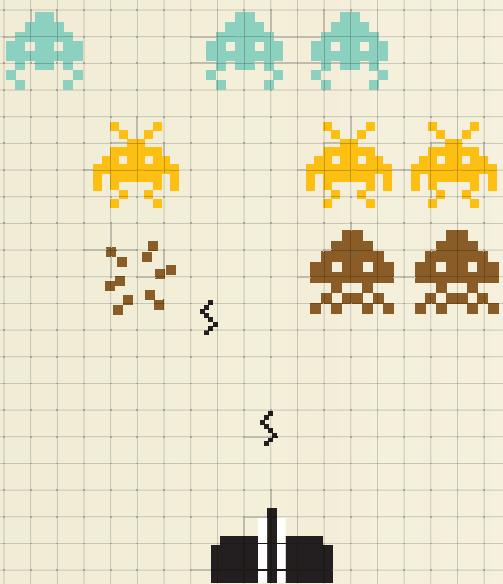


ÖMÜR TOPAC

16 PIXEL JUNKIE



Bu ay belli oyun türlerine odaklanacak, bu türleri hayatımıza hangi klasik oyun ya da oyun serileri soktu, bir göz atacağız. RTS, RPG, FPS ve God Game türleri için dört farklı oyunu şöyle bir hatırlatacağız sizlere. Sakin yanlış anlaşmasın, bu oyunlar türünün "ilk" örneği olmayabilir ama türün kendisini "popüler" hale kendisinin getirdiği şüphesiz. Hani kelimeler yetmez deriz ya, bizim yaptığımız da sizin sadece hafızanızı tetiklemek, yoksa her biri için bir derginin tüm sayfalarını ayırsak bile-az.





DUNE II

Sene 1992: Bugün eger Command & Conquer, Red Alert, StarCraft ya da Warcraft oynayabiliyorsak bu kapılı bize aralayan oyundur Dune II. İlk örnek olmasa da RTS (Real Time Strategy) türünün popülerlik kazanması sürecinde en önemli kilometre taşı haline gelmiştir. Atreides, Harkonnen ve Ordos ırklarından birini seçen oyuncular,

Harvester'larıyla gezegenin kaynaklarını (Spice) toplayıp bümü paraya çevirip bu paralarla inşaat faaliyetlerine basırlardı. Daha sonra askerler üretilirdi ve diğer ırkları yok ederek haritayı domine etmek için yarışa başlanırdı. Şimdi "Bee bimda ne var, klasik RTS'iste" diyorsunuz ama su an "klasik" olan bu format, o günün dünyasında bizim için "yeni" bir seydi.

PIXELMETRE: 10/10



WOLFENSTEIN 3D

Sene 1992: FPS (First Person Shooter) türünün ilk kez bu denli geniş bir oyuncu kitlesine ulaşığı çok ama çok önemli bir oyundur bilirsiniz. O tıgla duvarları, Nazileri ve su gibi akan koridorları unutmak mümkün değil. Kullanılan oyun

İç temalar bugün bile birçok bilgisayarda ekran koruyucu olarak kullanılıyor. Neredeyse her platforma port edilen oyun bugün iPhone'unuzda ve iPad'inizde bile oynamanız mümkün. Neredeyse 20 sene geçmiş aradan ama hala o meşhur kaleden kaçmaya çalışıyoruz anlayacağınız.

PIXELMETRE: 9/10



POPULOUS

Sene 1989: Bizlere "God Game" gibi çok sıra dışı bir tür armagân eden Populous ile daha o senelerden "tanrı" rolünü bürünmüştük oyun aleminde. Artık gezegenin coğrafyasını ile ellerimizle isiliyor, insanların bize taptalarıyla egomuzu lüce tavana vurduruyor, kendi uygurğumuzu "gizemli bir el" aracılığıyla

kuruyorduk. Oyunun yaratıcısı olan Peter Molyneux, 12 sene sonra, 2001 yılında daha sofistik bir tanrıcılık oyunu olan Black & White serisini de tasarlayan isim. Bugünün dünyasında tanrı kimliğine bürünmek isteyenler iPhone'da Pocket God'a ya da iPad'de Godfinger'a bir göz atın dierim. Oyunların isimlerine bakarsanız, tanrı cebinizde ya da parmaklarınızın ucunda olabilir.

PIXELMETRE: 10/10

FINAL FANTASY

Sene 1987: 14 farklı ana seri oyundan, toplamdaysa benim sayabildiğim kadarıyla 87 farklı yapımının sizdeği 24 senelik bir markayı başlatan ilk oyun olan Final Fantasy, bilinen RPG (Role Playing Game) dünyasının "video oyun" düzlemindeki tartışmasız en önemli ismi konumunda. Bilmeyen, duymayan varsa kendinden hemen utanmaya başlayabilir.

Masa başında bir elimizde zanaat, bir elimizde kalemler ve "character sheet"ler ile bazen günlerimizi, bazen de aylarımızı harcadığımız FRP (Fantasy Role Playing) seanslarında bir anda alternatif bir ışık tutmuştur Final Fantasy. Serinin ilk yaratıcısı olan Hironobu Sakaguchi ustaya saygıyı börgülüyorum, "oyunu anlatmak" gibi basit bir söylem içerisindeyse hiç mi hiç





LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

İnceleme

Oyun yağmuru başladı

Bu ay ofiste futbol oyunları, diğer oyunları kayıtsız şartsız domine etti.

Hem PES 2012, hem de FIFA 12'nin ardi ardına elimize ulaşması, bizi sonu gelmeyen maçlara gömdü bırakın. Şefik, FIFA 12 ve PES 2012'yi dibine kadar incelemek için günlerce iş

bırakma eylemi gerçekleştirdi ve yemeden içmeden futbol oynadı. Büyük bir görev aşkıyla hasta hasta FIFA'nın ve PES'in son versiyonlarının altın üstüne getiren Şefik, yıl boyunca ofisini gözdesi olacak oyunu da belirledi. Bu ay tespiti yapılan bir başka konu da konsollarda aksiyonu tavan yaptıran oyun oldu. Gears of War 3 mü daha iyi, yoksa Resistance 3 mü?

FIFA 12

Futbol oyunlarında bu yıl oturite kim, belli oldu.

60

Driver:
San Francisco

Tanner ile Jerico arasındaki kovalamaca son sürat devam ediyor.

68

Gears of War 3

"Aksiyon oyunu nasıl olur?" sorusunun cevabı Gears of War 3'te uygulamalı olarak gösteriliyor.

74

Resistance 3

Uzaylılara karşı son direniş için hazırlıklı olun; bu kez çok sağlam gelmişler.

86

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağıliyorsak iyninin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdığımız ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdığımız ödül

en tüm PC oyunlarının eklemlerini Donanımda, Teknik Servis'te bulabilirsiniz.



**Yapım Konami
Dağıtım Konami
Türk Spor**
Platform PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP
Web www.konami-pes2012.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Pro Evolution Soccer 2012

Alternatif futbol

Son birkaç sezondur ofis alahisi olarak terk ettiğimiz ve artık "eski sevgili" sıfatını rahatlıkla yapıştırabileceğimiz Pro Evolution Soccer serisi, bu yıl da birtakım yenilikler ve zirveyi yeniden ele geçirme çabaları ile ofisimize uğradı. Geçen ay oyunun tamamlanmamış bir test versiyonunu bol bol oynama şansı buldum, hatta bulduk ve ciddi hayal kırıklıklarına uğradık. Sonrasında yayınlanan iki farklı demoysa oyunun kısa sürede gelişim gösterdiğini kanıtlar niteliktedi ve en sonunda oyunun tam sürümlü elimize ulaştı. Eski sevgiliye duyduğumuz bir özlem yoktu ama ne de olsa eski sevgilimizdi, daha iyi olmasını gündünden istiyorduk. İstediğimizi, beklediğimizi bulabildik mi? Tam olarak değil ama serinin ufak adımlarla da olsa gelişmekte olduğunu görmek sevindirici.

Konuya ilk olarak bitmek tükenmek bilmeyen lisans detaylarıyla başlamak istiyorum. PES serisinin doğduğu günden bugüne yaşadığı lisans problemi ortada. Üstelik serinin bu probleme rağmen zirvede yer aldığı yılları da gördük ve budden büyük bir başarı. Ne var ki artık oyuncular daha fazlasını istiyor, lisans konusuna daha çok dikkat ediyor ve gerçek isimlere kavuşup huzura ermek istiyor. PES 2012 bunu başarabiliyor mu? Hayır...

Oyunda Fransa, Hollanda, İngiltere, İspanya, İtalya ve Portekiz ligleri yer almaktır ama bu liglerden bazlarına "yer almaktır" demek cidden zor. Fransa, Hollanda, İspanya ve İtalya ligue merak duyanlar için problem yok, tüm takım isimleri oyunda mevcut ama dünyanın en popüler iki liginden biri olan İngiltere'ye ya da çok da talep görmeyeceğini tahmin ettiğim Portekiz'e ayak basacaksanız hayal kırıklığı yaşayabilirsiniz. Portekiz liginin sadece üç büyüğü olan Benfica, Porto ve Sporting takımlarının isimleri var ve diğer takımları seçeceğim oyuncu sayısı da fazla olmayacağından, problem yok. İngiltere'de durum daha vahim. 20 takımı ve birbirinden önemli yıldızların yer aldığı ligden sadece Manchester United ve Tottenham Hotspur takımlarının lisansı alınmış, kalan takımlarda alışlagelmiş uydurma isimlerle sahip. Bu konunun bir türlü çözülememesi artık kabab tadi vermeye başladı. İşin maliyet ya da devletçilik temelli olduğunu sanmıyorum zira Konami'nin bütçesi de vardır, oyunda gördüğümüz ilginç detayları göz önüne alındığımızda detayçı bir yanı da. Türk takımları konusundaysa bu yıl FIFA'yı geride bırakıyor seri ve Diğer Avrupa Takımları bölümünde Beşiktaş, Fenerbahçe, Galatasaray ve Trabzonspor yer alıyor. Ayrıca bu bölümde Bayern Munich, Celtic ve Rangers gibi takımlar da bulunuyor.

Maharetli parmaklar

Oyunu ilk açığınızda karşınıza çıkacak olan antrenman seçeneklerini kesinlikle atlamanızı öneririm. Bu bölümde oyunun kontrollerindeki değişimi takip görebileceğiniz gibi mini bir kupa mücadeleşine de girebilirsiniz. Özellikle seride bu yıl eklenen topsuz oyuncu ve takım arkadaşı kontrolünü öğrenmeniz şart. Açıkçası yeni oyunun oyunculara sunduğu en büyük yenilik de bu ve bugüne kadar alıştığınız oyun tarzınıza yepyeni bir pencere açılacak.

Durum şu ki artık PES'te sağ stick'in gerçekten bir anlamı var. Önceliği yillarda daha çok çalım odaklı

görevlendirilen sağ stick, bu yıl birbirinden ilginç özellıklere ev sahipliği yapıyor. Olaya hücum pencesinden baktığımızda, sağ stick'i takım arkadaşlarınızın bindirmeler yapması için kullanabiliyoruz. Dijelim ki hücumu kanatlara doğru açacağınız ya da rakip defansı göbekten deleceksiniz; hemen sağ stick'i bindirme yapmasını istediğiniz oyuncuya doğru itiyor ve stick tuşuna basarak bindirmeyi başlatırsınız. Bundan sonrası sizin zamanlama yeteneğinize kalmıyor. Kaçan oyuncuyu iyi bir ara pasla buluşturmak ve bu sayede goller bulmak mümkün, hatta bu biraz fazla kolay olabiliyor. Eminim ki bu sisteme alışmanız biraz zaman alacak ama kora kor mücadelelerin yaşadığı, tempusu yüksek maçlarda bu sistemi sık sık ve başarıyla kullanabildiğiniz an, bir PES uzmanı kabul edebilirsiniz kendinizi. Sağ stick'in diğer önemli hücum görevi kale vuruşu, taç ve köşe vuruşu kullanırken devreye giriyor. Topa vurdurmadan önce yine sağ stick'i kullanarak boşta oyunculardan birini seçiyor ve onu dilediğiniz gibi yönlendirdikten sonra pas / orta tuşuna basıp topu ona aktarabiliyorsunuz. Taç ve kale vuruşu için bu sisteme pek ihtiyaç yok ama köşe vuruşlarında sağlam bir hücum silahına dönüşebilir. Sonuç olarak -az önce söylediğim gibi- bu yeni sistemleri antrenman bölümünde test edin, verilen görevleri yerine getirecek kıvama gelin ve maçlara öyle geçiş yapın. Parmaklarınıza gerektiği kadar iyi hakim olup olmadığınızı bu sayede öğrenebilirsiniz. Sağ stick'in hücumda R2 / RT tuşıyla birleşince artistik ve çalım hamlelerini yapabilmenize, savunmadaysa -yillardır FIFA serisinde olduğu gibi- adam değiştirebilmenize imkan tanıtığını da not düşeyim.



Alternatif

FIFA 12
New Star Soccer 5
Sensible World of Soccer



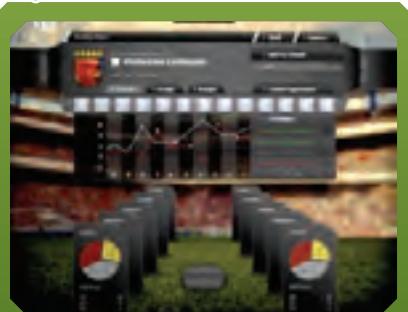
Biriken puanlarla bu tip toplar satın almak mümkün.



Yenilikleri bir kenara bıraklığımızda genel olarak maç motorunun gayet oynanabilir, hatta geçen ay oynadığımız test versiyonundan daha akıcı bir yapıda olduğunu söyleyebilirim. Ne var ki geçen ay şikayet ettiğim "adrese teslim pas" olayı oyunun tam sürümünde de mevcut. Tuşa çok hafif bir dokunuşunuzla bile metrelerce uzaktaki takım arkadaşınıza mükemmel ara paslar gönderebilirsiniz. Paslaşmanın bu kadar kolay olması, hücum organizasyonlarını daha çabuk hayata geçirmenize, dolayısıyla golü daha çabuk bulmanıza neden oluyor.

Maç motoru konusunda PES'in bir türlü çarpıcı bir yenilik sunmadığını söyleyebilirim. Oyuncuların hala yeteri kadar estetik / esnek olmaması, pozisyonlarda çok mekanik bir görüntü ortaya çıkıyor. Adeta aynı kalıptan çıkışmışçasına koşan oyuncular, en sık yaşanan sahnelerde sadece birkaç farklı animasyon kullanılması, kalecilerin gerçekleşti / tuhafta hareketleri ve fiziksel mücadele sisteminin yeteri kadar estetik / esnek olmaması üzücü. Tüm bunlar, PES 2012'yi "iyi" bir futbol oyunu olmaktan uzaklaştırıyor ama sadelikten yana olanlar ya da arcade tadında bir futbol oyunu arayanlar içinse çok iyi bir alternatif haline getiriyor.

myPES



Konami'nin bu yıl seride kattığı myPES sistemi, evinizde arkadaşlarınızla yaptığınız maçların skorlarını Facebook üzerinden arkadaşlarınızla paylaşmanızı imkan tanıyor. Ayrıca oyun istatistiklerini Facebook'a aktarabilir, arkadaşlarınızla kıyaslayabilir, sıralamada üst basamaklara tırmanabilir ve özel armalar kazanabilirsiniz.

Adam ol!

PES 2012'de yine birçok moda girip yeşil sahalara ayak basabiliyoruz. Mesela yillardır serinin en önemli silahı olan Master League (Ana Lig) ile son yıllarda ortaya çıkan Become a Legend (Efsane Ol) seçenekleri Football Life (Futbol Yaşamı) menüsünde yer almaktır. (Ayrıca bir kulübün başkanı olup çalışanlarına emirler yağdırabileceğiniz bir mod da mevcut.) Koca bir sezona bu modlarla geleceğin olsanız da alternatif olarak UEFA Şampiyonlar Ligi, UEFA Avrupa Ligi ve Copa Santander Libertadores organizasyonları da lisanslı olarak PES 2012'de yer almaktır. Ayrıca oyunda yer alan takımlar ölçüngünde bir miktar lig ve kupa organizasyonu da sizleri bekliyor. Tüm bu standart organizasyonları bir kenara bırakıyor ve yeşil sahaların yeni yıldızı olmak için büyük emek vereceğiniz Efsane Ol moduna geçmek istiyorum.

Efsane Ol'a başlar başlamaz menajerimizin bulunduğu bir toplantıya izlemeye başlıyorum. Kulüp temsilcisile konuşan menajerimizin görüşmesi, bizim temel bilgilerimizin (İsim, Ülke, formada yer alacak isim ve benzeri...) sorulmasıyla bölündüyor ve futbolcumuzu yaratıp altı puanı şut, pas, top sürme, savunma, hız, güç ve dayanıklılık gibi özelliklere dağıttıktan sonra imza törenine geçiyoruz. Kariyerimizin ilk dönemi -tahtının edeceğiniz gibi- sancılı ve zaman zaman hayal kırıklıklarıyla geçiyor. Milli takıma seçilemiyoruz, takım arkadaşlarımızla uyum sağlamamız zaman alıyor ama zamanla bu olumsuzluklar azalıyor. Menüden zamanı ilerlettikçe karşımıza birçok uyarı ve haber geliyor, maçlar öncesinde bize bazı görevler veriliyor, görevleri başarıyla tamamladıkça gelişim sürecim hızlanıyor ve efsane olma yolunda koşar adımlarla ilerliyoruz. Bu arada PES 2012 genelinde kazandığımız puanlarla ilave içerik bölümünden bazı Efsane Ol seçeneklerini almak mümkün ki "istediğiniz kulüplerden teklif alma şansınızı artırtma" seçeneği siz bir hayli mutlu edecektr.

Akşama bizdesiniz

Pek tabii ki PES 2012, arkadaşları bir araya getiren öncelikli oyunlardan biri. Bunu ister internet üzerinden, ister ev ortamında yapmak mümkün. Oyunun Topluluk bölümünde 32 kişiye kadar kayıt imkanı veren bir sistem mevcut. Buraya arkadaşlarınızı kayıt edebilir ve bir araya geldiğe teke tek maçlar oynayabilir, lig ve kupa organizasyonları düzenleyebilirsiniz. Bir alt menü olan Online Topluluk ile tüm aktiviteleri internet üzerinden

yapmanız da mümkün.

Son olarak oyunun mevcut ve dar içeriğinden sıkılanlar için Düzenle bölümünden bahsedeyim biraz.

Takım sayısı az, stadyumlar renksiz, cansız ve bu durum sizi bunaltabilir. Öyleye Düzenle bölümünde girin, takım isimlerini, milli takım kadrolarını ve oyuncuların tüm detaylarını değiştirin. Rooney'yi dünyanın en uzun defans ya da Peter Crouch'u takımın beyni durumundaki kısacık bir orta saha oyuncusu yapmak serbest! Öte yandan stadyumları düzenlemek, hatta yepen bir stadyum editörüyle saha kenarına pist koyabilir, tribünlerdeki koltukları farklı renklere boyayabilir ve arka plan görüntüsünü dahi değiştirebilirsiniz.

Görsel olarak belli bir seviyeyi tuttururan seri, yeni oyununda oyunculara yüz ifadeleri konusunda birtakım yenilikler getirmiştir. Tepkilerinde daha ateşli görünen oyuncuların boyunlarındaki damarlar fazlaıyla dikkat çekiyor ki her an kavga çökacaksız havası hakim sahaya. Animasyonlarda daha önce söylediğim gibi -bir miktar çeşitliliğe de- hala yeteri kadar estetik / esnek gözükmemiyor. Buna rağmen ülkemizde ciddi bir kitlesi bulunan serinin, FIFA serisine asla "daha iyidir" değil ama bir alternatif olarak yoluna devam edeceğini söyleyebilirim. **Şefik Akkoç**

Pro Evolution Soccer 2012

- + Top sürme sistemi, topsuz oyuncu ve takım arkadaşı kontrolü, lisanslı organizasyonlar
- Doğal olmayan pas sistemi, yillardır yenilenmemeyen animasyonlar, gol atmanın kolay olması, sunum, müzikler

7,5



Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

Savaşın gerçek yüzü



Ikinci Dünya Savaşı oyunlarından gına geldi, değil mi? Özellikle savaşa son anda girip kahraman gibi kendisini gösteren Amerikan yanlısı oyunculardan. Öyleyse siz savaşın asıl kahramanlarıyla tanıştıracağımız oyuna gelelim. Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad, (RO2) Almanlar ve Ruslar arasındaki Stalingrad muharebesi üzerine kurulu. Tarihteki en önemli ve kahramanca savunmalardan biri olan Stalingrad muharebesinde Ruslar kazanmamış olsa muhtemelen Almanlar savaşın sonunu getiren zayıflığa düşmeyeceklerdi. Stalingrad'ı savunurken 1.200.000' yakın Rus askerinin şehit düşüşünü söylesem nasıl muazzam bir fedakarlık yapıldığını daha rahat anlayabilirsiniz. RO2 bu yüzden oyuncuya muhteşem bir atmosfer sunarak daha baştan artı alıyor.

Oyunun tek kişilik senaryosu mevcut. Yalnız tek kişilik senaryo, ne yazık ki hikaye örgüsü oyuncuya alıp götürecek ve Call of Duty tarzı duygusal bir heyecana sokacak şekilde hazırlanmamış. Bir bölüm bitiyor ve diğerine geçiyorsunuz. Her bölümde de hemen hemen hep aynı şeyleri yapıyorsunuz. Bu yüzden

böylesine önemli bir tarihi olay, tek kişilik oyuna gösterilmeyen özenle mundar edilmiş. Yani FPS'lerde senaryo arayan oyuncular ne yazık ki hayal kırıklığı yaşayacak ama multiplayer moduna geldiğimizde her şey değişiyor. Tek kişilik oyunda yaşadığınız hayal kırıklığı, multiplayer'da tam bir şölene dönüşüyor.

Beni en çok etkileyen şeysse mekanları tasarımları ve gerçekçiliği oldu. Gerçek tarihi mekanlardan alınarak oyuna mı aktarıldı, bilmiyorum ama haritaların büyülüğu, savaş alanlarının gerçekçiliği beni mest etti. Hele ki 64 oyuncuya kadar desteklenen oyuncu kotası öyle güzel ki kalabalık bir sunucuda savaşırken kendinizi resmen bir savaşın içinde buluyorsunuz. Oyunda üç çeşit multiplayer modu mevcut. Bunlar Firefight, Countdown Mode ve Territory. Firefight, bildiğiniz Team Deathmatch üzerine kurulu, herkes önüne geleni öldürüyor. Countdown Mode'da ölen kişi sıranın sonuna kadar bekliyor. Asıl eğlence Territory'de bir taraf savunma yaparken, diğer taraf saldırgan bölgeleri ele geçirmeye çalışıyor.

Oyun kesinlikle arcade değil. Nişan almanızdaki zorluktan, siper almanızda kadar her şey olabildiğince gerçekçi hazırlanmaya çalışılmış. O yüzden yüksek tempolu FPS'lerde olduğu gibi hızdan ziyade kafanızı da kullanarak strateji üretebileceğiniz bir oyun RO2.

Oyundaki diğer güzellik, siper alma sistemi ve belli noktalarda tek tuşla siper alarak kafanızı çaktırmadan çıkarabileğinizdir. Böylece hedefi kükülterek kurulma riskiniz azalıyor. Bazı bölümlerde tank savaşları da mevcut. Tankın içinde üç boyutlu olarak oturuyor ve gayet gerçekçi şekilde, sadece

Alternatif

Brothers in Arms: Hell's Highway
Call of Duty: World of War
Red Orchestra: Ostfront 41-45



küçük bir pencereden bakarak yönünüz bulmaya çalışıyorsunuz. Topçunuz ayrı, makineli tüfek kullanan personelinizse başka bir oyuncu olmak zorunda.

Oyunda seviye atlama mevcut. Seviye atlayarak yeni silahlar alabiliyorsunuz. Oynadığınız bölgelerde asker sınıfı kısıtlaması var. Mesela herkes aynı anda mitralyöz kullanamıyor ya da bir sürü keskin nişancınız olamıyor. Dolayısıyla güzel bir denge kurulmuş. Fakat sevdığınız sınıfı biri almışsa onu seçebilmek uzun süre alabiliyor.

Gerçekçiliği, büyük ve detaylı haritaları ve başarılı grafikleri ile birkaç adım birden öne çıkıyor oyun. Yakında rafalarda yerini alacak MW3 ve BF3'e rakip olamasa da onlardan sıkılırsınız oynanabilecek en iyi alternatif gibi. Benim notum tam, denemenizi şiddetle öneririm. Davav davav! ■ Nurettin Tan

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

- + Müthiş haritalar, gerçekçilik
- En iyi sistemleri bile zorlayabilmesi

8,5



Yapım Tripwire Interactive
Dağıtım Tripwire Interactive
Tür FPS
Platform PC
Web www.heroesoftalingrad.com



Yapım Criterion Games
Dağıtım Electronic Arts
Tür Aksiyon / Yarış
Platform PS3, Xbox 360
Web ea.com/burnout-crash



Burnout CRASH!

Direksiyonu kırmamla şehrin havaya uçması bir oldu!

Gidiyorum arabıyla, bir kavşağı yaklaştık, dedim ki en sağda durayım. Neden? Çünkü sağım solum boş, gelen giden yok, en mantıklı orada durmak. Fakat arkamda siğır familyasından arkadaş, beni gördüğü halde, benimle aynı noktada durmak istedİ. "Sen mi duracaksın, ben mi kapacağım orayı?!" derken bir sürtüşme oldu ve adamın tampon benim sağ kapıya çizdi.

Haydi indik arabadan, "N'apiyorsun sen abi ya?" dedik, "Dikkat etsene!" diye çıktıktıktan sonra tutanları hazırladık, trafiğin bir bölümünü kiltildik. Nedir olay? Ufak bir çıkış.

İşte bu, Burnout CRASH!'ı oynamadan önce olanlardı. Oynamadan sonra hikayede ortada hiç araba kalmadığını ve ufak çaplı bir yıkım gerçekleştirdiğini belirtir, kendimi polis güçlerine sonsuz bir rahatlılık teslim ederim...

Güzel bir gün

Burnout Paradise'da sadece ufak bir bölüm bulunan Crash modunun ne için saklandığını geçtiğimiz ay öğrendik. EA, Crash modunu ufak ama eğlenceli bir parti oyunu haline getirmeye çalışmış ve bunda da başarılı olmuş.

Amacımız yine aynı; aracımızla bir kavşağı, gelişli gidişli bir yolu veya trafiğin bol olduğu herhangi bir otobanı cehennemne çevirmek. Bunu neden yapıyoruz? Puan için!

Üç oyundan biri karşılık bizi Burnout CRASH!. Ne var ki bu oyundan Road Trip ile başlıyoruz 18 bölümük maceramıza ve bir bölüm için diğer oyundan modlarını açmak için diğer modlara göre daha zor olduğunu düşündüğüm Road Trip'i tamamlamamız gerekiyor.

Road Trip'te zaman sınırı yok. Bir araca çarparak işlemi başlıyor ve Crashbreaker barmız doldukça aracımızı patlatmaya devam edebiliyoruz. Road Trip'te başarısız olmanın anahtarları da çeşitli araçların yoldan geçip gitmesine izin vermek. Beş tane aracın kaçmasına izin verin ve "Game Over" yazısıyla tanışın. (Neyse ki polis arabalarının hayatı kalmasını sağlayarak veya ambulansların geçmesine izin vererek kaybolan haklarını geri alabiliyoruz.)



Alternatif

Burnout Paradise
Demolition Inc.
Grand Theft Auto IV



Kinect

Burnout CRASH!'ı Kinect ile de kontrol edebileceğinizin söylesem? Saçma biraz, değil mi.. Neyse ki bu oyun modunun adı Kinect Party ve sadece Kinect sahipleri ulaşabiliyor. Burada Crashbreaker'ı çalıştırma için ekranın gösterilen saçma sapan hareketleri yapmamız gerekmekte ve ben hiç hazz etmedim kendini adıma konuşmam gerekiyor.

Daha affedici olan ikinci modun adı Rush Hour. 90 saniyelik süremiz var ve bu süre içerisinde trafiği altüst etmek için uğraşıyoruz. Pile Up'da ise çarptığımız araçları olabildiğince uzun süre yanık halde tutmamız lazımdır. Yanık derken, bayağı alevler içerisinde. Pile Up modunda az sayıda araba olduğu için patlamaların zamanını, araçların yerlerini çok iyi gözetmek gerekiyor.

Daha önce infilak edenler buraya

Kendinize gurur duyacağınız patlamalar yaratmak için Crashbreaker'ı zamanında kullanmanız çok önemli. Crashbreaker'ı kendi kendine dolduğu gibi, araçların çarpması ve patlamasıyla daha hızlı toparlanıyor.

Crashbreaker'ı yanında, çok daha büyük hasar vermeme olanak sağlayıp "doğal afetler" barı da bir yandan dolmaya devam ediyor. İşaret edilen gücü kazandığınızda neler yapmıyorsunuz ki.. Dev bir dalga yaratmak (Japonya'daki afet yüzünden özellikle tsunami demediler sanırım ismine), yola füzeler indirmek, bulunduğunuz yerde çok büyük bir patlama yaratmak, dev bir hortum çağrımak... Siz söyleyin, olsun.

Arkadaşlarınızla Autolog sistemi üzerinden oyunu online olarak oynayabilememizde büyük bir artı fakat küresel bir lider tablosu sistemi olmaması kötü zira nihayetinde Burnout CRASH!, bir skor mücadeleleri.

Güzel oyundan, EA'ı tebrik ediyoruz lakin rasgele bir biçimde bölgelerde başarısız olmak da pek kolay ve üç oyundan modunu direkt olarak oynayamamak da biraz moral bozuyor. Olsun, yine de sevdik, oynadık, oynarız... **Tuna Şentuna**

Burnout CRASH!

- + Patlamalar bir kez başladı mı en az üç bölüm oynamak istiyorsunuz oyunu, afetleri kullanabilmek çok eğlenceli olmuş
- Online oyundan biraz daha gelişmiş olabilir, Road Trip modu asap bozabiliyor

7,7





Yapım Paradox Interactive
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Strateji
Platform PC
Web www.sengokugame.com



Sengoku

"Kazık" bir strateji oynamak isteyenlere...

Yıllardır oyun oynuyor, oyunların üzerine inceleme yazıyor, fikirlerimi kağıda döküyoruz. Hani strateji oyunlarını da çok severim, bilen bilir ama bir strateji oyunu bana salak muamelesi yapmamalı ya da strateji oyunları bu kadar kazık olmamalı! Evet, Sengoku'dan bahsediyorum. Bu kadar kallavi kazığını Europa Universalis oynarken tecrübe etmiştim ve oynarken -ve öğrenmek için hirs yapmışken- fenalık geçirmiştüm. Onun şokunu üzerinden atalı iki yıl olmuşken yine yaptı yapacağını Paradox Interactive ve Sengoku'yu çaldı. Nedir efendim Sengoku? Japonca'da ne demek bilmiyorum ama sanırım yaşadıkları bir döneme Sengoku diyorlar. Japonya'nın tek bir lider altında toplanma çabası...

Evet, olay bu, darmadağın olmuş bir Japonya



Alternatif

Europa Universalis
 Europa Universalis: Rome
 Shogun 2: Total War

haritasına tepeden bakarken oyuna başlıyoruz. Bu haritayı en ufak koyundan, körfezine kadar ezberlebilirsiniz; çünkü oyun boyunca görüp görebileceğiniz yegane görüntü bu. Oyunu çok severseniz, Japonya coğrafyasını bir Japon'dan daha iyi öğreneceğinize bahse girerim. Bütün oyunun böyle bir tablo üzerinde geçmesinin sebebiye oyuncunun ağır bir strateji olması. Yani bir strateji müptelaşı değilse, Sengoku siz çok pis zorlar ve hatta zekanızdan şüphe bile ettirir.

Oyun ağırlıklı olarak diplomatik ilişkiler, aile bağları ve savaş üzerine geçiyor. Ekonomi pek üzerinde durulan bir etken olmamış ki bu konuda yaptığınız tek şey, vergi toplamak ve onu da kendi topraklarınız dışındaki bölgelerde derebeyleriniz kendiliğinden yapıyor. Sengoku'da amaç, 55 klanдан birini seçip Japonya'nın en az 50%'sini ele geçirildikten sonra Shogun'luğunuza ilan etmek. Asıl eğlenceyse bundan sonra başlıyor; çünkü siz "Shogun'um lan ben?!" deyince size karşı olan ne kadar klan varsa varsa üzerinize çullanıyor. Belli bir süre buna dayanırsanız da Shogun oluyorsunuz. Dediğim gibi oyunda en önemli şey diplomasi ve bunun hemen yanında getirdiği onur puanı. Savaş

kazandıkça ya da kaybettikçe onur puanınız artıyor ya da azalıyor. Eğer sıfırı çekerseniz seppuku yapmak zarında kalıyorsunuz ve eğer o esnada yerinize gelebilecek bir veliahdiniz yoksa oyun bitiyor. Eğer varsa bu sefer en büyük çocuğunuza kontrol etmeye başlıyorsunuz. Aynı onur kaybetme olayı, yardımcınız olan derebeyleri için de geçerli ama onlara seppuku emrinizi siz veriyorsunuz ya da bir derebeyinin size yamak yapacağına düşünüyorsanız da bu emri verebilirsiniz. Diyelim ki ileri gelen bir klandan biriyle evlenip ilişkilerini güçlendirmek istiyorsunuz ama kadın evli. Hemen bir ninja tutun, kocasını öldürün ve evlenme teklif edin. Diplomasiden kastım bu ve bütün oyun bunun üzerine kurulur.

İsterneniz 55 klandan biri yerine onların altında bulunan 300'e yakın derebeyinden birini seçebilir, sonra klan liderliği için çarpışıp daha sonra Shogun olmayı deneyebilirsiniz ama hal böyle olunca oyun nasıl zorlaştıdığını söylemem gereklidir.

Ne yazık ki savaş kısmı çok zayıf. Harita üzerinde askeri birimlerinizi oradan oraya yönlendiriyorsunuz. Savaşın sonucunu coğrafi şartlar, asker sayısı ve komutanın yeteneği gibi değişkenler belirliyor, burada sizin kesinlikle en ufak bir müdahale hakkınız yok. Siz sadece doğru karar alıp istediğiniz noktaya saldırarak sorumlusunuz. Dört tarafı denizlerle çevrili, çekik gözlü dilberlerin ülkesinde ne yazık ki deniz savaşları da unutulmuş.

Yani demem o ki ha Sengoku oynamışsınız, ha matematik kitabını açıp integral çalışmışsınız, aynı baş ağrısını yaratıyor. Tabii ki bu oyunu öğrenene kadar, menülerle ve oyunun akışına kendinizi kaptırdıktan sonra hoşunuza gidebilir. Dediğim gibi çok ağır stratejileri sevenler mutlaka baksın, diğerleri (Evet sen, bana bakan!) arkasına bakmadan kaçın.

■ Nurettin Tan

Sengoku

- + Diplomasi stratejisi çok ilginç ayrıntıları beraberinde getirmiş, Japon tarihi olması ayrı bir zevk
- Aşırı zor, savaş ve ekonomi yönetimi yetersiz

6,0





**Yapım Nadeo
Dağıtım Ubisoft
Tür Yarış
Platform PC
Web www.trackmania.com**



**Yeşillendirme çalışmaları
başarıyla tamamlandı.**

TrackMania 2 Canyon

Yükseklik korkusuna birebir!



Dünyanın en sınır bozucu oyunu! Evet, kesinlikle öyle! TrackMania oynamaya başladığım ilk yıllarda kapıldığım bu fikir, serinin yepyeni üyesinde de aynı tazelğini koruyor. Neden mi? Aslında bunu söyleyebilmek için oyunu tanımlamam, anlatmam lazımlı değil. Aranızda daha önce hiçbir TrackMania oyununu oynamamış, hatta izlememiş olan var mı? İllü vardır. O halde seriyi kısaca özetalayeyim: TrackMania, oyuncuların kontrol ettikleri otomobilleler müthiş hızlara ulaşıkları, gerçeküstü pistlerde rekordenemesi yaptıkları ve en nihayetinde dünyanın en iyi derecesine imza atma yarısına girdikleri bir yarış oyunu. 2000'li yılların başında başlayan bu furya, ilerleyen yıllarda hem görselliği, hem de gitgide kalabalıklaşan kitlesiyle her zaman yükselişte oldu. En nihayetinde 2011 yılının Eylül ayına geldiğimizde, serinin yapımcısı olan Nadeo'nun oluşturduğu ManiaPlanet projesinin ilk ürünü olarak TrackMania 2 Canyon ile tanıştı ve bir kez daha sınır krizleri geçirmeye başladım...

Öncelikle bu oyunu satın aldığınızda, direkt olarak online yarışlara girmek yerine tek kişilik yarışlara katılmaya, bu pistlerde rekolar kırmaya ve pistlerde yer alan farklılıklarları çözmeye çalışın. Bu bölümde edineceğiniz tecrübe, dünyanın dört bir yanından oyuncuya karşı vereceğiniz mücadelede size yardımcı olacaktır. Tek kişilik oyunda farklı zorluk seviyeleri altında toplamış 65 pist bulunmakta ve her pistte de alınmayı bekleyen bronz, gümüş ve altın madalyalar mevcut. Bronz ve gümüş madalya almak kolay ama altına göz diktiğinizde kusursuz bir performans sergilemeniz gerekiyor. Bu süreçte size yardımcı olan, daha doğrusu performansınızı yarış esnasında ölçübilmenizi sağlayan bir hayalet rakibiniz var. Yarışlara girerken hedef madalyanızı

seçip madalya için hayaletle karşılaşmaya başlıyorsunuz. Oyunun menüsünde sizi karşılayacak ve her bir yarışta da fark edeceğiniz kanyon temasıyla oyunun adı için bir açıklama niteliğinde; yani sakin bu temadan sıkılınmay demeyin, başka bir alternatifiniz yok.

Gelelim asıl meseleye, yani online yarışlara ve oyunun sınır bozuculuğuna. Oyna başlarken hangi ülkenin vatandaşlığını olduğunuzu seçerek ülkenize ait küçük bir paylaşım ağına dahil oluyorsunuz ama yarımsak için bu paylaşım ağına hapis olmanız da gerek yok. Klasörler halinde yer alan sunucular ve ülkeler arasında gezinip kalabalık kitlelerle karşılaşmanız mümkün. Dünyanın dört bir yanındaki farklı sunucularda yer alan farklı yarışlara katılarak, birbirinden tamamen farklı ve ihtişamlı pistlerde turlayabilirsiniz. Üstelik görüp görebileceğiniz hemen hemen tüm pistler, yine dünyanın dört bir yanındaki TrackMania oyuncuları tarafından oluşturulmuş durumda. Zaten içeriği oyuncuların oluşturduğu bir sistemi benimseyen ManiaPlanet'in amacı da oyuncuların yaratıcılıklarını sergilemeleri, bunu diğer oyuncularla paylaşabilmeleri. (Paylaşım demisen, oyunun kendi içinde bir sosyal ağı da bulunuyor.) Paragrafin bu bölümüne kadar anlatıklarımızdan tamhın edeceğiniz üzere siz de pistler tasarlayabilir, bu pistleri insanlarla paylaşabilirsiniz. İşte tam bu noktada Nadeo'nun geliştirdiği ve detaylı mı detaylı pist editörü çıkacak karşınıza. Editörümüz o kadar detaylı ki hayatınızın geri kalanını bu işe adasınız bile birbirinden farklı pistler hazırlayabilirsiniz. Neyse ki editörde sadeleştirilmiş bir tasarım seçeneği de mevcut.

Sinir bozma kısmına ancak gelebildim. Online yarışlarda, girdiğiniz sunucularda bir pist rotasyonu mevcut ve belirlenen sıralamada pistler açılmaktır. Her pistte belirli bir süre geçiriliyor ve bu sürede sunucuya bağlanan herkes, en iyi dereceyi yaparak sıralamada kendine bir yer arıyor. Eğer hedefiniz zirveye kusursuz bir performans sergilemelisiniz, yani tek bir hata bile yapmamalısınız. Oldu da hata yaptınız, zaman kaybetmeden tek tuşla başlangıç noktasına dönüp yeniden turlamaya başlayabilirsiniz. Açıktası oyunun sınır bozucu kısmı da burada devreye giriyor ve kusursuz bir tur atmak için çabalarken yaptığıınız en ufak, ufacık, minnacık bir hata yüzünden tüm emekleriniz boşça gidebiliyor. Ayrıca

kusursuz bir performans bile sizi zirveye yerleştirmeye yetmiyor ki rekabetçi bir ruh sahip değilseniz, TrackMania oyunlarına bulaşmanız büyük bir hata olur.

100'ün üzerinde oyuncunun aynı anda karşılaşabildeği, serinin en iyi ve en gösterişli görsellüğüne sahip, oyun içi bir video editörü olan, kullanacağınız otomobili dilediğiniz gibi boyayabileceğiniz ve oynanı açısından önceki TrackMania oyunlarından hemen hemen hiçbir farkı olmayan TrackMania 2 Canyon, sabırlı ve rekabetçi oyuncuları çağırıyor. Var misiniz? **Şefik Akkoç**

TrackMania 2 Canyon

- + Eğlenceli oynanış, şahane grafikler, uçak ve baş döndürücü pistler, basit kontroller
- Haddinden fazla zorluk, editörün içinde kaybolmak mümkün

8,5



Gece yarışlarında görsellik çok daha etkileyici olabiliyor.



Alternatif

Live for Speed
rFactor
TrackMania Forever



**Yapım EA Sports
Dağıtım Electronic Arts
Tür Spor
Platform PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP
Web fifa.ea.com**
Türkiye Dağıtıcısı Aral

PPI

Yapımcıların Pro Player Intelligence olarak adlandırdığı sistem, yapay zekanın futbolcu yeteneklerini kullanabilmesine odaklanmış durumda. Bu sayede yapay zeka, uzaktan şutları iyi olan futbolcularla uzaktan şuta yönlendiriyor, takımında uzun boylu bir forveti olan futbolcularla takım arkadaşına hava toplarıyla besliyor. Bunu ben değil, yapımcılar söylüyor ve gözlemelemek için pür dikkat rakibi izlemek gerekiyor da zor iş...

FIFA 12

Futbolun beşigine hoş geldiniz!

Dünyanın en çok satan, en çok oynanan ve en çok beğenilen futbol oyunu serisi FIFA, yeni üyesi FIFA 12 ile ofisimizi ziyaret eder de o dakkadan sonra başka oyun oynanır mı? Oynamanız tabii ki. Driver: San Francisco var, Gears of War 3 var, sonra, sonra... Kimi kandırıyorum ki?! Onlar bekleyebilir ama FIFA beklemez! Onları alır, kendi evimizde bir güzel oynayıp bitiririz ama ofiste bizi ayakta tutan bir numaralı oyun FIFA'dır. İlk önce test versiyonuna, ardından demosuna kavuştuğumuz ve sürpriz bir şekilde kafalarımızda soru işaretleri oluşmasına sebep olan FIFA 12, tam sürümyle bu soru işaretlerini %99.9 oranında silip sezona sağlam bir giriş yaptı. Sezon öncesi hazırlıklar, sezon açılışından en özel detaylar ve daha fazlası için sakin bir yere ayrılmayan; reklamlardan sonra yeniden beraber olacağız...

EA Sports... It's in the game!

FIFA 12'nin test ve demo versiyonu bizi bir hayli korkuttu, ne yalan söyleyeyim. Haftalardır yayınlanan tanıtım videolarında yapımcıların öve öve bitiremediği geliştirilmiş çarpışma motoru Impact Engine, özellikle demoda tuhaf, doğaüstü, hatta zaman zaman ürkütücü görüntüler sergiledi bize. Sahada öyle şeyler oluyordu ki Paranormal Activity filmlerini bile kıskırtacak sahneleri ağzımız açık bir şekilde ve hayretler içerisinde izleyip durduk. Tabii ki yapımcılar bu kadar "aptal" olamazlardı ve insanların



YouTube'u videolara boğmalarına sebep olan bu garipliği tam süreme taşımamışlardır ki taşımadılar da. O şahit olduğum ve daha fazlasını YouTube üzerinden izlediğim görüntüleri, tam sürümü oynadığım saatler, günler boyunca -çok daha hafif dozd'a olmak üzere- ancak ve ancak bir - iki kez görmüşümdür herhalde. Çarpışma motoru o kadar iyi ayarlanmış, dengeler öylesine iyi kurulmuş ki FIFA 12 maçlarından aldığı keyfi bugüne kadar hiçbir futbol oyunundan almadığımı söyleyebilirim. Evet, akılda bile kalmayacak kadar az ve oynanışı direkt olarak etkilemeyecek şekilde gerçekleşen birkaç sahneden kime ne zarar gelir? Henüz bana zarar gelmedi ama sezon uzun, top yuvarlak, her şey olabilir. Buna karşın olası sorunların çözümünün tek bir yamaya bakma ihtimalini de göz önüne almak gerekiyor.

Artık genel değerlendirmeye gelebilirim. Serinin birkaç yıldır zirvede yalnız kalmasına önyak olan maç motoru, geliştirilen çarpışma motoruyla çok daha keyifli, çok daha eğlenceli ve çok daha oynanabilir hale gelmiş. Hali hazırda zengin bir animasyon yelpazesine sahip olan FIFA, FIFA 12'de daha da zengin hale gelmiş. Yumuşak ve estetik geçişlerin ardi ardına sıralanması, futbolcuların her pozisyonu ve rakibin durumuna göre farklı hareketler sergilemesi seyir zevkini olduğu kadar oyun kalitesini de arttırıyor. Özellikle çarpışma motorunun bu yıl açırlık verdiği birebir temaslar, dar alankardaki mücadelelerde gerçekçi sahneler ortaya çıkmasına neden oluyor. FIFA 11'de birbirine temas eden futbolcular, zaman zaman birbirlerinin içinden geçiriyor, hatta kol ya da bacaklarını rakiplerine saplayabiliyorlardı. Bu yilsa bu

Transfer sezonundaki gelişmelerden sonra Arsenal ile Chelsea arasındaki makas bir miktar daha açıldı.



tip sahneleri en aza indirmek adına futbolcu modellemelerinin içi tam anlamıyla "doldurulmuş" durumda. Hal böyle olunca animasyonlara daha fazla ağırlık verilmesi gerekmış ve verilmiş de. Birbirine çarpan ya da çelme takan oyuncular, darbenin geldiği noktaya bağlı olarak doğru ve gerçekçi bir biçimde tepki veriyorlar. (Darbenin geldiği bölgeye göre ortaya çıkan sakatlıklar da apayrı ve güzel bir detay.) Bu durum, yapılan faullerde çok net şekilde ortaya çıkarken hava toplarında da çok daha gerçekçi bir mücadeleye vesile oluyor. Şahsen FIFA 11'de en çok şikayet ettiğim konu, Emre'li Chelsea'den maç başına en az bir kez yediğim corner & kafa golleriydi. Özellikle Alex'in rakiplerini çiğneyerek attığı kafa gollerı, dünyamın en mülayim insanını bile yoldan çıkarabilirdi. Bu yılda Alex'in emekliliğini sağlayabileceğimi sanıyorum; çünkü oynadığımız hiçbir maça, geçen yıldır anomal kafa gollerinden bir tane bile kaydedemedi. Neden? Çünkü artık topa vurmak istiyorsa rakibini gerçek anlamda çiğnemesi gerekiyor. (Şimdi Emre düşünsün!)

Eski tuşa yeni adet

FIFA 12'nin çarpışma motoru dışında oynanışı direkt olarak etkileyen iki önemli yeniliği mevcut. Öncelikle yine FIFA 11'de oyuncuların zaman zaman şikayet ettiği savunma mekanizmasına bu yıl Tactical Defending adlı bir sistem eklendi. (Şu andan itibaren tuşları Classic seçeneğine göre ve PS3 / 360 üzerinde sayacağım.) Yıllardır alışlagelendiği üzere Çarşı / A tuşu ile kontrol ettiğimiz oyuncuya, Daire / B tuşu ile de bir takım arkadaşımızı top kapmak için rakibe gönderdiğimiz sistem hala mevcut ve seçilebilir durumda ama oyuncunun online modlarda da dahil olmak üzere- varsayılan seçeneği durumundaki Tactical Defending sisteminde savunma tamamen oyuncuya bırakılmış durumda. Bu sistem dahilinde yine Çarşı / A tuşu ile kontrol ettiğimiz oyuncuya baskın yapması için rakibe yönlendirebiliyoruz ama FIFA 12'de takım arkadaşımız R1 / RB tuşlarıyla olaya dahil oluyor ve bunu rakibi takip etme ve perdeleme olarak gerçekleştiriyor. Peki topu nasıl kapacağız? İşte bunun için

yepeni bir seçenek var artık. Daire / B tuşunu ustalıkla kullanmayı öğrenmelisiniz; çünkü bu tuş, tam anlamıyla topu kapmaya yarıyor. Rakip futbolcuya önden, sağdan ya da soldan yaklaştığınızda Daire / B tuşuna basarak topa hamle yapabilir, topu kapabiliyorsunuz. (Bu tuşa olur olmadık yerlerden bastığınızda şuursuzca ayağını sallayan futbolcular göreceksiniz.) Oldu da topu kapamadınız, rakip sizi geçti. Teslim mi olacaksınız? Hayır. Yine Daire / B tuşuna basarak arkasından yakalama mesafesine geldiğiniz rakibinizi itebilir ya da çekerlisiniz. Tabii ki bunu abartmamanız gerekiyor, aksi takdirde futbol oyun kuralları dahilinde sari kartla cezalandırılıyorsunuz. Rakibi takip edebilmek / karşılayabilmek için de L2 / LT tuşuna basmanız fazlasıyla işe yaradı. Sisteme adapté olduktan sonra gole giden bir rakibi yavaşlatmak için arkadan çekme olayını kurtarıcı olarak kullanabiliyorsunuz, hem de kart görmeden!





➤ Uzun bir ilk madde oldu ama daha net anlatamadım sanıyorum. (Yetmez diye kutusunu da yaptım!) Gelelim ikinci maddeye, yani Precision Dribbling olayına. Top sürerken L1 / LB tuşuna basılı tutmanız durumunda futbolcunuz minimum hızda seyredecek ve anı dönüşler yapabilecek. Özellikle dar alanlarda ve topu iğne deliğinden geçirmeniz gereken anlarda çok işinize yarayacak olan bu sistem, koşu sırasında en çabuk şekilde durmanızı da sağlıyor. Top kapma tuşunda olduğu gibi bu tuş üzerinde de uzmanlaşmak şart, yoksa online mercilerde bir hayli yiprabiliriz.

FIFA 12'nin maç motoru, yeni eklenen kontrol seçenekleri ve çarpışma motoru ile yepyeni bir boyut kazanmış. Bu yenilikler dışında oynanışa dair bazı düzenlemeler de mevcut. Özellikle oyunu kanatlara yiğmaya sevenler için orta sistemin geliştiren yapımcılar, istenilen yere orta yapılabilmesini mümkün kılmış. Birçok kez ön direğe orta yapmayı planlayıp topun en olmadık yere gitmesi sonucu cinnet getirenler yaşadı. Topu sağa açınız, David Silva topu aldığı gibi çizgiye kadar indi ve tam bu noktada altı pasın ön direğe bakan noktasında Agüero var. Kare / X tuşuna hafifçe basarak topu önce Agüero, sonra da ağlarla buluşturmak artık hayal değil. Ortaların yönlendirmesi konusunda kontrolü iyiden iyiye oyuncuya bırakın yapımcılar, benzer bir çalışmayı şartlar üzerinde de yapmışlar. Artık futbolcuların yeteneğine de bağlı olarak şutu tam olarak istediğimiz yöne doğru çekebiliyoruz. Gol olup olmaması şartı çeken futbolcuya, futbolcunun o anki enerjisine, tuşa

➤ FIFA 12'nin varsayılan kamera seçeneği Tele Broadcast'ı pek bir beğendim, yükseklik ve zoom ayarlarından en ufak bir değişiklik dahi yapmadım.



basma süremize ve tabii ki kaleciye göre değişkenlik gösteriyor tabii ki ama en azından şartlara daha fazla yön verebildiğimizi hissetmek olumlu bir gelişme. Sakın ola ki bunun gol atmayı kolaylaştırdığını düşünmeyin. Karşımızda sapaslaşım bir defans ve kedi gibi kaleciler varken gol bulmak oldukça zor olabiliyor ki buna bir de Legendary zorluk seviyesini ekleyince Galatasaray'a karşı 3 - 1 mağlup olmak pek bir üzüldü beni. Ayrıca online maçlarda karşınıza çıkması muhtemel hasta ruhlu oyuncuları da unutmamanız gereklidir.

Kazanılacak çok kupa var

FIFA serisinin tam bir lisans canavarı olduğu hepinin malumu. Ne var ki bu yıl Çek Cumhuriyeti ve maalesef Türkiye ligleri oyundan çıkarılmış durumda. Çek Cumhuriyeti bizi ilgilendirmez ama Türkiye liginin oyundan dışında bırakılması konusunda Türkiye Futbol Federasyonu'nun umursamaz bir tavır sergilediğine dair birçok haber yapıldı. (Aslında federasyon hakkında söylemeye çok fazla şey var da...) Tabii ki iki ligin dışında kalması, FIFA'nın geniş lisans yelpazesi için önemli bir kayıp teşkil etmiyor. Eğer oyundaki her bir kupayı almak gibi bir hedefiniz, daha doğrusu saplantınız varsa işiniz zor. Sadece İngiltere'de yedi adet olmak üzere oyun genelinde -lig ve kupa organizasyonları dahil- sayısız şampiyonluk mücadeleleri siz bekliyor.

FIFA 12'de yer alan Career Mode ise önceki oyundan așina olduğumuz aynı üç seçenekçe sahip: Player, Manager, Player Manager. İsimlerinden de anlaşılacağı üzere Player'da bir futbolcu olarak kariyer yapıyor, futbol dünyasına kendimizi kabul ettiriyor ve belki de efsane futbolcular arasına admızı yazdırıyor. Manager'da bir takımın başına geçerek kadromuzu göre en iyi taktiği belirliyor ya da kafamızdaki oyun şablonuna uygun bir kadro kurarak bir Ferguson, bir Guardiola, hatta bir Mourinho moduna girebiliyoruz. Son olarak Player Manager'da hem sahanın, hem de saha kenarının yıldızı olmaya çalışıyoruz. (Bu konuda aklımı hep Gianluca Vialli'nin Chelsea macerası örneği geliyor.)

Bir takımın başına geçerken pahalı transferler yapmak istiyorsanız, seçmenizi önerdiğim iki takım var: Manchester City ve Real Madrid. Arap sermayesinin gazıyla her yıl inanılmaz paralar harcayan Manchester City'nin transfer bütçesi, kontrol ettiğim takımlar arasında en yüksek bütçe ve hemen ardından da Real Madrid geliyor. Aslında bu iki takımın fazla transfere ihtiyacı olduğunu da düşünmüyorum ama her yıl Avrupa futboluna damga vuran ve alınabilecek tüm kupaları toplayan Barce-

Alternatif

New Star Soccer 5
Pro Evolution Soccer 2012
Sensible World of Soccer





İona bile transfer yapıyorsa siz neden yapmaysınız?

Manager ya da Player Manager moduna giriş yaptığınızda oyundaki mevcut liglerden birini ve bu liglerdeki takımlardan da birini seçmeniz gerekiyor. Bu noktada söyle ilginc bir imkan var ki oyundaki herhangi bir takımı, oynanabilir herhangi bir lige dahil edebiliyoruz. Malum, oyunda Türkiye Ligi yok ama Galatasaray taraftarları, -örnek olarak- Galatasaray ile Rayo Vallecano'nun yerini değiştirip La Liga'da ülkemizi temsil etme şansına sahipler. Böylece hem Barcelona, hem Real Madrid, hem de Arda'lı Atletico Madrid ile rekabet içine girebilirler. Futbol ve menajerlik oyunlarında gerçekçiliği takıntı haline getiren, hatta bu sebeple Football Manager'da transfer yapmakta bile kaçınan biri olarak bu seçenekleri görmezden geliyorum.

Player ya da Player Manager moduna giriş yaptığından ya daha önce Virtual Pro modu için yarattığınız oyuncuya seçmeliiniz ya da bu modlar vesilesiyle yeni bir oyuncu yaratmalısınız. Ismini, boyunu, kilosunu, forma numarasını, takimini, her türlü yüz detayı

ve vücut şeklini belirlediğiniz oyuncunuz, kariyeriniz boyunca size hizmet edecek ve aslında siz de ona hizmet ederek kariyer yapmasını sağlayacaksınız.

Patron kim?

Tekrar Career Mode'un menajerlik kısmına gelelim. Geçen yıla göre birçok değişim içeren menajerlik modu, belki de FIFA Manager ekibinin katkılarıyla detaylar konusunda oldukça zengin bir içeriye sahip. Oyuna başlamadan önce zorluk seviyesini seçmeniz gerekiyor ki zorluk seviyeleri, size verilecek transfer ve maaş bütçesini bir hayli değiştiriyor. Örneğin; Manchester City ile oynamak istediğinizde Legendary seviyesinde transfer bütçesi 101.000.000\$, Amateur seviyesinde ise tam 235.000.000\$ seviyesinde. Bu seçimden sonra cüzi bir miktara kontrat imzalıyor ve takımın başına geçiriyoruz. Kontrat ekranında kulüp başkanının sizden talebi de yer almaktan kıl bunu sakin atlayayım demeyin. Manchester City'nin hedefiyse belli: Şampiyonluk!

Sky Sports HD'nin kulübün başına getirilmiş olmanızın büyük bir risk olduğuna dair haberini okuduktan sonra oldukça ►

EA Sports ile forma konusunda özel bir anlaşma da yapan Manchester City, aynı zamanda oyunun en güçlü takımlarından biri.

Ultimate Team



Her geçen yıl daha popüler hale gelen Ultimate Team modu, bu yıl ilk kez oyundan ayrı olarak satılmıyor ve direkt FIFA 12'nin içinde yer alıyor. Futbolcu almak, satmak, takas etmek ve rüyalarınızın 11'ni oluşturup kontrol etmek hepinizin hakkı!





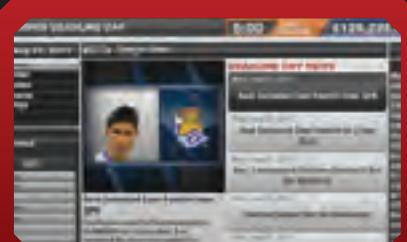
► zengin bir sayfa karşılaşacak sizi. Sol taraftaki menüden kadro, transfer, altyapı ve takvim gibi bölmelere ulaşabiliyor. Ortada en son haberler yer almaktan ki bu bölüm Breaking News, World News, Club News ve Transfer News olarak filtreleniyor. Sağ taraftaysa puan durumu adeta başarının ya da başarısızlığın ispatı olarak yüzüme çarpılması adına sabitlenmiş durumda.

FIFA 12'nin menajerlik modu cidden başınızı döndürebilir. Detaylara hangi alt başlıktan başlayacağımı bir türlü karar veremiyorum. Hmmm. Peki, Youth Academy'den başlayalım. Bu bölüm, tahmin edeceğiniz üzere takımınızın altyapısıyla ilgili kararları verebileceğiniz, gençlere yatırım yapabileceğiniz ve geleceğin yıldızlarını keşfedebileceğiniz departman. Kariyerinizin başında bomboş bir akademiye sahibiz ve bu boşluğu doldurma görevi tamamen bize verilmiş. Bunun için yapmamız gerekense Scouting Network başlığı altından kulübümüz minimum bir, maksimum üç adet gözlemevi almak. Experience (Tecrübe) ve Judgement (Değerlendirme) yıldızlarına göre sıralanmış işsiz gözlemcilerden birini -maliye-

tini de göz önüne alarak- kulübe dahil ettikten sonra bir - iki gün boyunca kulübe gelmesini bekliyor, gelir gelmez de kendisine ilk görevini veriyoruz. Tam bu noktada yine bol miktarda seçenek karşılaşacak sizi. İlk önce Kuzey Avrupa, Asya veya Afrika gibi birçok seçenek arasından bir bölge, ikinci olarak bu bölgelerde yer alan bir ülke, üçüncü olarak araştırma süresi ve son olarak istediğiniz oyuncu tipini belirleyerek seyahati başlatabilirsiniz. Artık bekle dur; birilerini bulacak da, bize iletecek de, biz onu takip edeceğiz de, akademiye katacak da, büyüyecek de, kadroya girecek de, uyum sağlayacak da, verimli olacak da... Zor işler bunlar, zor.

Squad bölümünde takım kadromuzu görüp düzenlemekten çok daha fazla sunulmuş bize. Öyle ki Squad Report'ta her bir futbolcunun tüm değerleri, aklındaki düşünceleri, sakatlık ve ceza durumu ve oynadığı her bir turnuva için detaylı istatistikleri tek bir ekranда görüntüleniyor. Contracts bölümünüse en kötü ihtimalle altı ayda bir kontrol etmenizin ki elinizdeki cevherleri diğer kulüplerle kaptırımayasınız. Ayrıca her bir futbolcunun maaşı ve kulübün maaş bütçesi bu ekranдан takip edilebiliyor ki transfer yapabilmek için maaş bütçesinde

Son gün!



Career Mode'daki transfer maceramın bir bölümünü size anlattım ama dahası var. Diyelim ki transferin son gününe geldiniz ve takıma hala istediğiniz katkıyı yapamadınız. İşte o son gün, transferin en heyecanlı günü oluyor ve saat saat ilerliyor. Kim bilir, belki de kadroyu son saatte şahlandıracılsınız.



yer açmanız gerekebilir. Bunun için kabul edebileceğine inandığınız oyunculara daha düşük kontratlar önermelisiniz. Kendi örneğimden devam etmem gerekirse Manchester City'nin maaş bütçesinde sadece 90.000\$lık bir boşluğun olması, takıma sağlam bir yıldız kazandırmamı oldukça zorlaştıryordu. Hal böyle olunca kadroda yer vermek istemediğim ama haftada 140.000\$ kazanan Balotelli gibi bir oyuncuya kolayca gözden çıkardım. Alternatif bir yol olarak Transfers bölümündeki Budget Allocation seçeneğinden transfer ve maaş bütçeleri arasında aktarma yapabilirsiniz. Hazır söz transfer bölümüne gelmişken burayı da kurcalamaya başlayalım.

Takımıza şekillendirmek için taktiksel detayların dışında elbette ki oyuncu alacak ve satacağınız. (Madem maaş bütçem dar, o halde ilk iş olarak Balotelli ile ilgilenmeye başlayayım.) Sell Players ekranından kadronuzdaki futbolcuları satılık, kısa süreliğine kiralık ve bir sezonluğuna kiralık listesine koymabilir ya da kontrat feshi yoluyla gibidebilirsiniz. Öte yandan halihazırda kırada olan futbolcuları da geri çağırmak mümkün. Oyuncu transfer etmekse daha detaylı ve araştırma isteyen bir iş, Buy Players ekranında sizi filtreleme açısından oldukça detaylı bir arama motoru karşılaşacak. Yaşa, transfer durumu, maaş ve isim gibi parametrelerle göre arama yaparak istediğiniz futbolcuyu bulduğunuzda -bonservis bedeli detayıyla- satın alma ya da -maaş, prim, süre ve satın alma opsyonu detaylarıyla- kiralama talebinizi karşı tarafa iletiyorsunuz. Artık yapmanız gereken tek şey cevap beklemek ve cevaba göre hareket etmek. Çok fazla alım ve satım olayına giriştiği sona genel tabloyu görmek içinse Transfer Negotiations bölümünden son gelişmeleri takip edebilirsiniz. (Aslında çok spesifik bilgiler değil bunlar, evet ama FIFA 12'deki transfer sistemini iyice kavrayabilmeniz adına bu satırlar size rehberlik yapacaktır.)

Ana ekranın dönüp Advance ile zamanın akmaya başlamasını sağladığınızda güncel haberler, kulüp içi yazışmalar ve yaptığından hamleler ile ilgili gelişmeler karşınıza çıkacak. Balotelli'yi transfer listesine koymamın dünya basınının bir numaralı haberi olması kaçınılmaz bir durumdu mesela. Sonrasında Sergio Ramos için yaptığım teklifi kabul edilemez olduğu cevabını da aldım. Eh, bu hikayeyi

daha fazla uzatmanın manası yok. Kalanını kendiniz tecrübe etmeli ve başarılı bir kariyer için elinizden geleni ardınıza koymamalısınız.

İşte taraftar, işte şampiyon!

EA Sports'un bu yıl hizmete soktuğu ve FIFA serisine dahil ettiği EA Sports Football Club sistemi, FIFA oyuncularının taraftarı oldukları takımı sanal ortamda desteklemeleri odaklı bir oluşum. Oyunu ilk açığınızda tuttuğunuz takımı seçiyorsunuz ve bu takımı daha sonra üç kez değiştire hakkınız var. Takımı seçtikten sonra sol üstte bir seviye sistemi ve "EAS FC" yazısı belirecek. Oyunun hemen hemen tüm modlarından ve menülerinden Select tuşuna basarak ulaşabileceğiniz EA Sports Football Club, dünyanın dört bir yanından futbol mevkilerinin tutuklarını takımı temsil etmelerine imkan tanıyor. FIFA 12'yi oynadığınız sürece tecrübe puanı (XP) kazanacak ve bu sayede seviye atlayacaksınız, bu puanlar belli değerlendirmeler ölçüsünde taraftarlığınızda yansıyacak ve böylece takımınıza katkı sağlayacaksınız. Her gün sıfırlanarak yeniden başlayan puan durumunda oyuncuların yaptığı tecrübe puanları baz alınıyor ve sıralama bu sayede şekilleniyor. Takımların puanları taraftarlarının aldığı puanların ortalaması şeklinde hesaplanıyor. Oyunun kendi içinde verdiği örneği tekrarlamam gerekeceğinde aynı gün içinde 1.000 adet Manchester City taraftarı toplam 1.500.000 XP kazanırsa takımın puanı 1.500 olarak tabloya yansıyor. Günün sonunda oluşan sıralamaya göre takımlar, ligdeki takım sayısına göre puan alıyor. (Örneğin; 20 takımlı bir liginde birinciye 20, sonuncuya 1 puan düşüyor.) Her gün tekrarlanan bu periyot, her hafta sonunda sona eriyor ve böylece haftalık bir sıralama ortaya çıkarıyor. Tam bu noktada tuttuğunuz, desteklediğiniz takım küme düşerse siz de küme düşmüş oluyorsunuz. "Boyle bir sistemde küçük takımların hali ne olacak?" derseniz, yapımcılar bu konuda da bir şeyler düşünmüştür tabii ki. Her takımın sahip olması gereken minimum taraftar sayısı -oyunu test ettiğim►



an itibariyle- 50 olarak belirlenmiş ve takımlar bu sayıya ulaşıldığı takdirde Support Your Club liglerinde aktif hale gelebiliyor. Eğer bir takımın yeterli sayıda taraftarı yoksa o takım, lig sıralamasında kırmızı renkte gösteriliyor ve taraftara ihtiyacı olduğu, tüm oyunculara ilan ediliyor. Oyunda lisanslı olarak yer alan tüm ligler için kullanılabilir durumda olan EA Sports Football Club sisteminin tam da oyundan çıkarıldığımız sezona denk gelmesiyse bizim açımızdan üzücü gerçekten. Üç büyükler arasındaki ezeli rekabetin FIFA 12 üzerinden gerçekleşmesi müthiş bir tecrübe olabilirdi hepimiz için.

EA Sports Football Club'ın seride dahil ettiği bir diğer seçenekse daha çok Dünya Kupası ve Avrupa Şampiyonası versiyonlarında gördüğümüz ve "görevler" ya da "senaryolar" olarak adlandırılabilenceğimiz Challenges seçeneği. Yine oyunu test ettiğim sürede tek bir seçeneğin yer aldığı bu bölüm, ciddi anlamda XP kazandırdığı gibi ilerleyen dönemde oldukça eğlenceli görevler de içerecektir. Oyunun aktif olan ilk görevi, geçtiğimiz haf-

talarda oynanan Manchester United vs Chelsea maçı üzerine. Maçı 3 - 1 kaybeden Chelsea'yı 48. dakikadan itibaren kontrol ettiğimiz maça bizden istenen, Torres gibi boş kaleye gol kaçırmayıp maçı galibiyetle sonlandırmak. Sezon boyunca yeni maçlarla içeriği doldurulacak olan bu bölümü boş geçmemem-nizi öneririm.

Son olarak EA Sports Football Club bölümünde yer alan haber sekmesinden bahsedeyim. Bu bölümde FIFA 12'de yaptığınız her türlü aksiyon yer almaktır. Kendi kendinize yaptığınız maçlar, online olarak yaptığınız maçlar, Career Mode'a giriş yapmanız, bir futbolcu yaratmanız vesaire... Buradaki amaçsa FIFA 12 oynayan arkadaşlarınızla aranızda bir sosyal paylaşım ağı kurulması. Bu ekranda beliren her bir haber, arkadaşlar arasında otomatik olarak paylaşılıyor ve böylece kimin ne yaptığını, hangi eylem sebebiyle ne kadar XP kazandığını takip edebiliyorsunuz.

İnternet bağlantısı gerektirir

Belli bir zaman sonra payap zekaya karşı mücadele etmekten

Savunma

FIFA 12 ile seriye eklenen Tactical Defending olayını yazılı olarak anlamayanlar için bir de bu kutuyu yapınız. Yine anlamazsanız bol bol vitamin alın.



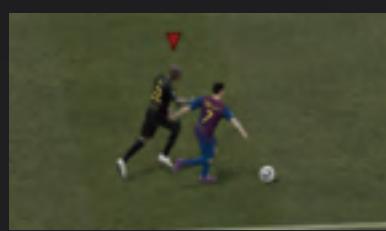
■ Rakibi cepheden karşıladığınızda Daire / B tuşuna basarak topa hamle yapabilirsiniz.



■ Çarpı / A tuşuna basılı tutarak kontrolünüzdeki futbolcuyla rakibi takip etmek mümkün.



■ R1 / RB tuşuna basılı tuttuğunuzdaysa en yakın takım arkadaşınız rakibi takibe başlıyor.



■ Rakibe geçilince son çare olarak Daire / B tuşuna basıp onu formasından çekerilebilirsiniz.

siz de benim kadar sıkılıyor musunuz? O halde sizi online maçlara davet ediyorum. Bu yıl oyunun online desteğini daha da çeşitlendiren yapımcılar, dört ana başlık altında birçok seçenek sunuyor oyunculara. Custom Games altında Match Lobbies, Online Leagues, Online Team Play ve Head to Head seçenekleri yer almaktır. Match Lobbies'e girerek mevcut lobilere giriş yapabilir ya da kendi lobinizi / odanızı yaratıbilirsiniz. Bu odalarda teke tek ya da takım halinde maçlar açmak mümkün. Online Leagues ise arkadaşlarınızla lig organizasyonları düzenleyebileceğiniz bir seçenek ki şimdiden bir FIFA 12 LEVEL Ligi organizasyonunun sözünü verebilirim Xbox 360 sahiplerine. 32 takıma kadar destek veren liglerin kurallarını belirlerken logo ve kupa seçiminin yanı sıra playoff sistemine geçibileceğinizde yapabiliyoruz. Online Team Play ve Head to Head seçenekleriyle alışlagelmiş 1v1 ve 1v1 maç yapabildiğimiz opsyonlar. Bu yılın yeniliklerinden Online Friendlies, arkadaşlarınızla yapacağınız her 10 maçı birer sezon olarak kabul ediyor ve 10 maç sonundaki derecenize göre kariyer istatistiklerinize muhtemel şampiyonluklar ekliyor.

Teke tek maç yapılan ve tecrübe puanı kazanıp seviye atlayabildiğimiz standart seçenekin yerini bu yıl Head to Head Seasons almış durumda. 2010 FIFA World Cup South Africa'da benzerine rastladığımız bu sistem dahilinde artık 10 kümeye ayrılmış (10 - 9: EA Shield, 8 - 7 - 6: EA Cup, 5 - 4 - 3: Continental Cup, 2 - 1: Premier Cup) bir lig söz konusu ve tabii ki yola en alt kümeden çıkıyoruz. İlk sezonda 10 maç yapma hakkımız var ve bir üst kümeye yükselmemiz için 12 puan toplamamız yeterli. Küme yükseldikçe şartlar değişiyor ve zorlaşıyor. Öte yandan lig usulü bu yapıya kupa organizasyonları da eşlik ediyor ve müzemişi şampiyonluk kupalarıyla dolduruluyoruz. Head to Head Seasons'ın ana ekranında küme yükselme / düşme, en iyi lig derecesi, en iyi kupa derecesi, alınan toplam galibiyet / beraberlik / mağlubiyet ve puan istatistikleri yer alıyor.

Son saniyeler...

Aslında anlatacak irili ufaklı o kadar çok detay var ki ne yalan söyleyeyim, her bir detayı anlatabilmek hem sayfaları, hem de enerjimi fazlaıyla tüketir. Konuya bağlama açısından söyleyeceklerimse net: Dünyanın en popüler sporu için dünyanın en detaylı ve en iyi futbol oyunuyla karşı karşıyalıyız. Tek bir takımı kontrol etmek, tek bir futbolcuyu kontrol etmek, bir takımın patronu olmak, bir takımın taraftarı olmak, takımına sanal ortamda destek olmak, dünyanın



dört bir yanından oyunculara meydan okumak, arkadaşlarınızla online lig organizasyonları düzenlemek, dünya sıralamasında zirve mücadeleleri yapmak ve çok daha fazla FIFA 12'de. Oyunun kötü yönleri yok mu? Tabii ki var. %100 olarak tamamlanmadığını, daha doğrusu oturmadığını düşündüğüm çarpışma motorunun nadiren de olsa ortaya çıkardığı tuhaf ve komik görüntüler mevcut. Kadrosunu Alan Smith ile güçlenen maç anlatımı, bazen pozisyonları süzemeyebiliyor. Öte yandan Türkiye'nin lisanslı ligler arasından çıkışması bizim açımızdan üzücü bir durum. Yine lisans cennetine sahip FIFA serisine UEFA Şampiyonlar Ligi'nin dahil edilememesi de şaşırtıcı. Ama tüm bunlara rağmen gelecek sonbahara kadar durmadan FIFA 12 oynayacağımız bir gerçek. **Şefik Akkoç**

FIFA 12

- + Yeni savunma sistemi, yeni top sürme seçeneği, yeni çarpışma motorunun gerçekçiliği arttırması, yeni online modlar, EA Sports Football Club
- Nadiren de olsa güldüren çarpışma motoru, Türkiye Ligi'nin vedası

9,5



Driver: San Francisco

San Francisco'nun yolları taştan...

PlayStation One döneminde sükse yapmış eski yapımlar yeniden hortlamaya başladı ve Driver da bu isimlerin en ünlülerinden biri. Ne yalan söyleyeyim, kuru aksiyonla aram pek iyi olmadığı için dikkatime de takılmamıştı Driver ama etrafında sürekli lafını duydum. Tanner ve Jericho arasındaki amansız çekişmeyi anlatır dururlardı bana. Driver: San Francisco'nun (DSF) duyurulmasına da en çok o tayfa sevinmiştir eminim. Oyunun görücüye çıktığı zaman dikkatimi çeken tek şey, "Shift" adını taşıyan bir olaydı ki az önce "Buraya kadar!" diyerek oyunun başından kalkıp klavyemini başına geçene kadar aklımda kalan en önemli şey yine "Shift" oldu. Bu

detaya girmeden önce Tanner ve Jericho arasında geçen ve absürd bir şekilde yarı kalan hikayenin devamında neler oluyor, önce ona bir göz atalım.

Jericho, en son İstanbul'da yakayı ele verdikten sonra hapsi boyluyor, her azılı suçu gibi ıslah olmak yerine hapishaneden kaçmayı tercih ediyor ve muhtemelen birilerinin yardımıyla kaçmayı başarıyor. Oyunu adımıuzu attığımız nokta burası. Önce Jericho'nun peşine, sonra da kısa bir kovalama sahnesinin ardından bir güzel tuzaga düşüyoruz. Sonrasındaysa Tanner'ı hasta yatağında, komaya girmiş halde buluyoruz. Bundan sonrasında anlatmak istemiyorum zira tadınızı kaçırmak istemem ama şu da var ki az önce bahsettiğim "Shift" olayı, tam da bu noktada devreye giriyor. Hala "Shift" diyorum ve bir türlü detaylara giremedim, farkındayım. Tamam, vurmayan!

Oyunun adından da anlaşılacağı gibi, San Francisco'dayız. Hemen

atını çizeyim, devasa bir haritaya karşılaşacaksınız. Gezilecek tonla yer ve tamamlanacak yiğinla görev var. İşte bu devasa haritayı çocuk oyunaçına çeviren olay, Shift'in ta kendisi. Tanner, bu yeteneğini kullanarak ruhunu bedeninden ayırbiliyor ve şehirdeki herhangi bir aracın şoför koltوغuna direkt olarak yerleşebiliyor. Tek bir tuşla Tanner'in ruhunu bedeninden ayırrı ve bir anda San Francisco'ya kuş bakışıyla bakıyorsunuz ki böylece hem aksiyona ara vermiyor, hem de bu dev haritaya dağıtılmış tüm görevlere hızla dalabiliyorsunuz. Görevler demişken, biraz da onlardan bahsedelim.

Görevler, görevler, görevler...

Tahmin edeceğiniz üzere, ana görevler ve yan görevler var oyunda. Bunların yanı sıra "Dare" adını taşıyan mini görevler de mevcut. Bu mini görevler, hiçbir yere çarpmadan 170 kilometre hızla yol almak, 30 metre spin atmak ve benzeri mini oyunlardan ibaret. Yan görevler biraz daha uzun ve çeşitlilik konusunda sıkıntı yok. Yine de oyunun sonuna doğru aynı tarz görevleri yapmaktan sıkılabilirsiniz ki ben yavaş yavaş sıkılmaya başladım. Bir suçlunun peşinden yardım etmek, ehliyet almaya çalışan bir ergenin eğitim hocasının kalp atış hızını 180'de tutmak, kaçırılan bir hatunun izini sürmek ve daha bir ton yan görev sizi bekliyor. Özellikle iki polis arabasının bir suçluya kovaladığı görevler çok eğlenceli. Bu görevlerde Shift yeteneğinizin hızlı versiyonunu kullanarak iki polis aracı arasında istediğiniz zaman geçiş yapabiliyorsunuz. Ana görevlerse çok daha renkli. En ufağından en büyüğünne kadar Jericho'nun adamlarının peşine düşüyor ve adım adım ona yaklaşıyorsunuz. Yine de hikayenin birazcacık olduğu aklınızda olsun, sonra taşlamayın beni "Bu mu yarış güzel dediğin!" diye.

San Francisco sokaklarında dolaşırken fark edekeksiniz, bir ordu araç

Driver: San Francisco
Yapım Ubisoft Reflections
Dağıtım Ubisoft
Tür Aksiyon / Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web driver-thegame.ubi.com



çeşidi var ortalıkta ve bunların her biri de lisanslı. Üstelik her aracın kendine has bir tarzı var. Kimi ağır ve sağlam, kimi hızlı ama rotasında duramayan, kimi de ortalama hız sahibi ve virajları kolaylıkla alabilen... DeLorean bile var listede lakin zamanda yolcuk yapmıyor, ona göre. Araç modellemeleriyle gayet başarılı. Sağa sola çarptığınızda aldiğiniz hasarı görebiliyorsunuz ama ciddi anlamda bir görsel şölen beklemeyin. Görsel kaliteden bahsetmişken, oyunun videolarındaki yüz modellemeleri ve animasyonları gerçekten muhteşem. Araçlar ve yüz detayları haricindeki tüm görsel detaylarsa vasat seviyede. San Francisco'nun doğal hayatı pek de doğal görünmüyör açıkçası. Etrafta dolanan insanlar birer süs bitkisi gibiler ki hepsi birer Örümcek Adam mübarek. Bir tanesine bile çarpmak nasip olmadı şimdİYE kadar. Buna rağmen şehirdeki trafik, doğal hissiyeti bir nebze de olsa besliyor ve aynı zamanda sürat yaparken sinir katsayınızı da artırıyor.

Oyunda otomobilleri sürüş hissiyatı inanılmaz derecede lezzetli olmuş. Şoför koltuğuna işinmediğim her araştı zevk aldım diyebilirim. Şöyle de bir detay var ki oyunda yaptığıınız

hem hemen her şey, yeni bir şeyin açılmasına sebep oluyor. Şehrin belli noktalarına dağılmış olan garajlara yeni araç modelleri ekleniyor mesela. Peki bu araçları nasıl satın alıyorsunuz? Tabii ki topladığınız "Will Power"larla. Ne yaparsanız yapın, bir şekilde Will Power kazanıyorsunuz. Karşidan gelen bir aracın yamacından hızla geçmek, görevleri tamamlamak, bir tümsekten hızla geçerek uçmak, spin atmak; tüm bunlar Will Power ile ödüllendirilmeniz için birer sebep. Otomobilinizin kısa süre hızlanması sağlayan "Boost" yeteneğini daha uzun süre kullanabilmek için de Will Power puanlarına ihtiyacınız var.

San Francisco'nun uçsuz bucaksız gibi görünen bir haritası olduğundan bahsettim ama haritanın her yerini ilk etapta kullanamıyorum. Hikaye ilerledikçe harita da bölge açılıyor ve bu da yeni yerler, yeni görevler ve bolca aksiyon demek oluyor. Aksiyonun kalitesinden bahsedip duruyorum ama açıkçası bir yerden sonra yordu beni oyun. İki dakika nefes almaya vakit yok neredeyse. Buna kendini tekrar eden görevler de dahil olunca insan sıkılıyor haliyle. Durum benim için böyle oldu ama siz bunu bir artı olarak değerlendirebilirsiniz tabii ki. Baktınız sıkılmaya başladınız ve devasa haritalarda incik boncuk aramak gibi bir zevkiniz var, yani bu derece manyaksınız, o halde hemen "Token" toplamaya başlayabilirsiniz. Bu şeyle önemsiز gibi görünse de her 10 tanesi yeni bir olayın açılmasına sebep oluyor. Token'ların çoğunu kolaylıkla bulabilirsiniz ve hatta alması çok kolay ama bazlarını almak sinir bozacak derecede zor. İnsan bir de hırs yapıyor "Hepsini toplamalıymı" diye. Dedim ya, manyak olmak lazım bu tarz bir zevk sahibi olmak için. ▶

Şoför Dediğin...

Hayır, otomobilinizden dışarıya adım atacağınızı sanıysanız yanlıyorsunuz. Zaten sırı bu olmasın diye Shiff'i geliştirdi Ubisoft Reflections. Böylece hem konsepti GTA statüsünden ayırmış oldu, hem de oyuna piyasasına yeni bir bakiş açısı getirdi. Gerçi oyunu biraz salataya çevirmiş kararsız detaylar ama olsun, yenilik her zaman iyidir.





► Ve işte o... DeLorean!

► Ve multiplayer...

DSF'yi multiplayer olarak oynamak için can attığınızı biliyorum, o yüzden oyunun multiplayer detaylarından da bahsetmek lazım biraz. Peşin olarak söylemem gereken bir şey var öncelikle. Multiplayer tarafında gözünüz varsa eğer, oyunu orijinal ve "sıfır" olarak satın almanız lazım. Ubisoft'u bilirsiniz, korsan piyasasını alt etmek için elinden geleni ardına koymaz. Aynı hassasiyeti DSF için de göstermiş ve oyunu multiplayer kulvarında oynamak isteyen her kişi için birer kod hazırlamış. Bu da demek oluyor ki her oyuncuya bir kod düşüyor. Yani neymiş? Oyuna takas yoluya sahip olmak bile yeterli değilmiş. Üzgünüm...

Her şey tamam mı? Kodunuzu girdiniz ve oyunun multiplayer modlarına adım atmaya hazırlısınız, öyle mi? O halde sıkı durun; çünkü çok eğleneceksiniz. Evet, oyunun multiplayer modları çok eğlenceli. Tam altı adet multiplayer modu var seçenekler arasında ve bunlardan en eğlenceli de bence "Tag" başlığını taşıyanı. Bir nevi bayrak kapma yarışı bu. Oyunun başlangıcında yapay zekanın kontrol ettiği bir otomobil, sembolik olarak bayrağı taşıyor. Amaç, o otomobile dokunmak ilk etapta. Otomobile dokunduğunuz an bayrak size geçiyor ve kaçma faslı başlıyor. Bayrağı ne kadar elinizde tutabilirseniz, o kadar fazla puanınız olur. Ancak devreye "Shift"

Tanner vs. Jericho

John Tanner

Ünlü oyun kahramanlarındanlardır kendisi. Charles Jericho ile aralarındaki kan davasıdır aslında bu ünün asıl sebebi. Başlı başına hımanst bir şahıstır ki Jericho'nun peşinden koşmak gibi bir eğlencesi olmasa hayatından bezip kendini yollara vereceği söyler. Şimdi de ruhunu bedenden ayrıarak astral seyahatle çöktüğü iddia etmektedir. Biz de yedik...



Charles Jericho

Belki de Tanner'dan daha ünlüdür Jericho efendi. Belden yanında taşıır. Tanner'ı peşinde koşturmanın özel bir zevk alır. İstanbul'a uğramışlığı bile vardır ki o günden bugüne kadar kendisinden haber alana rastlanmamıştır. Sonunda Tanner'ı komaya sokup kurtulduğunu sanır ama bilmez ki adamı Nirvana'ya ulaşmıştır. Ah Jericho, vah Jericho...

detayı girdiğinde işler değişiyor tabii ki. Bir anda önenüzdeki otomobile işinlanıyor diğer bir oyuncu. Bu şekilde ortaya öyle bir hengame çıkarıyor ki ilk etapta ortalıkta neler olup bittiğini bile anlayamayabilirsiniz.

Trafimden tam not alan ikinci modun adıysa Trailblazer. Yine önenüzde bir otomobil var ve bu otomobil, arkasında sarı bir ışık çizgisi bırakarak ilerliyor. Amaç basit: O ışığı takip etmek. Ancak ışığı sadece bir oyuncu takip edebiliyor. Bu yüzden de diğer oyuncuların mutlaka çırkeflilik yapması lazım. Hal böyle olunca enteresan görüntüler ortaya çıkarıyor. Bir yandan trafikle boğuşmak, diğer yandan diğer oyuncularla cebelleşmek; hatta o lanet sarı ışığı yakalamaya çalışmak hem sinir bozucu, hem de tuhaf bir şekilde eğlenceli. Kendi kendime evin içinde bağıp ortalığı küfür savuruyordum ben en son.

Tag ve Trailblazer haricinde checkpoint usulü ve standart yarışlarla birlikte oyuncuların birbirini taktaklaması üzerine kurulu modlar da mevcut. Bu modların bazılarını açmak içinse yeterli tecrübe puanına ve haliyle seviye atlama





Alternatif

Burnout Paradise
Midnight Club: Los Angeles
Need for Speed: Hot Pursuit

İhtiyaçınız var. Bu arada tutorial bölümünü oynamadan geçmeyin; çünkü maçlar esnasında en çok kullanacağınız özellikler bir bir ve uygulamalı olarak anlatılıyor size. Ayrıca ikinci seviyeye geçecek kadar tecrübe puanı da kazanmış oluyorsunuz böylece. "Boost" yeteneğini ikinci seviyede kazanıyorsunuz mesela. İlk aşamada biraz dişinizi sırmanız lazımlı; çünkü Level 29 ve Level 2 olan oyuncuları aynı maça dahil eden bir sistem var karşınızda. Sağlam bir sabır kapasitesine sahipseniz ve küfür repertuarınız genişse sorun yok, DSF'nin multiplayer modları tam sizlik olacaktır bu şartlarda. Bu arada ekranı ikiye bölerek yanınızdaki arkadaşınızı da eğlenceye davet edebileceğinizi de unutmayın.

Bahsetmediğim bir şey kaldı mı diye düşünüyorum şimdî ama sanırım atladığım bir şey yok. Aslında söyle bir gerçek var ki DSF gibi bir başlıktan daha derli toplu bir oyun bekliyordum ben. Aksiyonu ayakta tutmak adına her şeyi iç içe katip oyunu biraz civiklaştırmışlar gibi geldi bana; hatta abartmak gibi olmasın, doldurulamayan boşluklar bile var. Mesela, eğer oynadığınız oyunları sonuna kadar sömürüyorsanız, tepenizdeki mini haritada görev arayıp duracağınız zamanlarda hafif bir sıkıntı hissedebilirsiniz; hatta aksiyonun dozajını düşürmemek için tasarlanmış olan o mini haritaya odaklanıp trafikteki bir araca bodoslama daldığınızda ağzı-

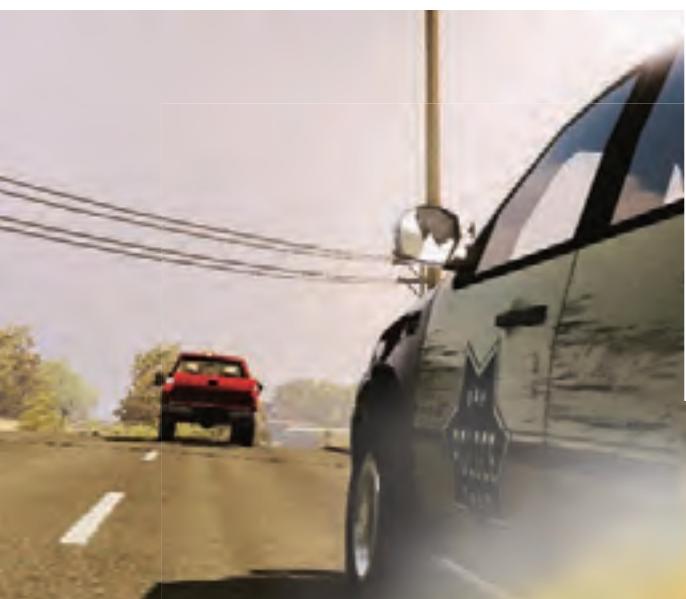
nızda öbek öbek küfür birikebilir. Bunlar benim başına gelenler ve aynı sıkıntıları yaşama ihtimaliniz yüksek ama az önce de belirttiğim gibi, bu bir tercih meselesi. Benim canımı sikan tüm kusurlar, size eğlenceli gelebilir.

Son olarak birkaç kelam daha etmek gerekirse DSF'nin başarılı bir performans çizdiğini söylemem lazım. Nefes almadan aksiyona boğulmaktan hoşlananların, bütün yarış oyunu tutkunlarının ve tabii ki serinin hayranlarının başına basacağı bir oyun DSF. Şu günlerde ideal bir tercih olabilir en azından; yakında oyun sağanağı başlayacak ne de olsa. O zamana kadar farklı bir oyun tecrübesi ve farklı bir multiplayer heyecanı yaşamak adına tercih edebilirsiniz oyunu. Benim şimdî gidip biraz daha level kasmam lazımlı. El aleme eğlence malzemesi oldum oyunu didikleyip detayları yakalayacağım diye. Sürekli sonunu, sondan birinci... Zaten yeni televizyonumun kalibrasyonunu da oturtmuşum rayına, keyfim gic... Daha da elimden kurtulamazlar. Savulun ülen! ■ **Ertekin Bayındır**

Driver: San Francisco

- + Shift ile kesintisiz aksiyon, geniş harita, görev çeşitliliği, eğlenceli multiplayer modları
- Çeşitliliğe rağmen kendini tekrar eden görevler, ucuz ve klişe hikaye

7,9





Yapım The Sims Studio
Dağıtım Electronic Arts
Tür Simülasyon
Platform PC, Mac
Web www.thesimsmedieval.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

The Sims Medieval: Pirates & Nobles

Sim'ler korsan oldu!

Bir gün firmamın biri bir oyun yapmak istemiş, konusu için de "Biz ne yapıyororsk onu yapsınlar işte, fazla konuya, senaryoya gerek yok." diye de eklemiş. Üzerine ne kadar düşünmüşler, bilmiyorum ama yıllar önce başlayan bu fikir sayesinde ortaya çıkan oyular bitmek bilmiyor, bana her iki ayda bir The Sims yazısı olarak geri dönüyor. Durum böyleyken onların diyarlarını karış karış geziyorum, fantastik işlere bulaştılar eksik olmasınlar, iki değişik şey görüyorum, sevinir hale geliyorum.

EA'nın The Sims 3 serisinden ayrı bir seri olarak piyasaya sunduğu The Sims Medieval, Sim'lerimizi alıp çok eskilere, Ortaçağ topraklarına götürmüştü. The Sims 3 serisinden farklıydı elbette ki ve RPG özellikleri taşıyordu, Hero denilen Sim'imizi görev-

ler dahilinde yaşıyorduk. Sevilmiş olacak ki (Biz de sevdik canım!) yeni ek paket Pirates & Nobles arayı açmadan geldi. Korsan temasının sevildiği, filmlerinin bile bitmek bilmediği dönemde EA güzel bir konsept dönem seçmiş. Bakalım neler varmış ilk The Sims Medieval ek paketimizde.

Korsan veya asillerden biri olmadan önce, oyuncunun başlangıcındaki Ambition seçeneklerinde Peace Maker'i görüyoruz. Burada nelerle karşılaşacağımızı ve oyuna ilgili yenilikleri öğreniyoruz. Daha sonra buradaki yardım konularına ana menüdeki Lesson seçeneği altından da ulaşabilirsiniz. Başta ya Noble ya da Pirate seçenekleri çıkıyor; asilken biraz daha diplomatik ilişkiler içine giriyor, korsanken de diğer hükümdarlıklara kafa tutuyoruz. Ek paket 16 yeni görevden oluşuyor, Ararbyville ve Tredony asillerinin de gelmesiyle ilişkiler bu kez krallığımızın dışına taşıyor.

Karakter tasarlama kısmında bolca korsan temali kıyafet ve göz kalemi seçeneği var. Makyajsız korsan olmaz! Jack Sparrow bile pek süslüydü, hatırlayın. Görevlerimiz korsan kısmında denize açılmak, bol bol deniz mili kat ederek ilişkileri düzeltmek, balık yakalamak ve düellolara girmek şeklinde. En eğlencelisini atlıyordum: Hazine aramak! Sahip olduğumuz kreşin kalitesine göre daha hızlı kazip defineye ulaşıyor ya da bazen ulaşamıyoruz, hiç beklememişimiz şeyler çıkıyor, şok oluyoruz ama olsun.

Duellolara tam gaz devam ediyor, demircilikle beraber artık yeni kılıçlar da yaparak güçleniyoruz. Korsanlık yolunda bir korsanın olmazsa olmazı olan papağan da kolumuzun üstüne tünüyor, Doğanı salıp bizim için bulmacaları çözmesinde yardımcı olmasını istiyoruz. 140 tane yeni eşyanın yanı sıra, özel icatlar ve eşyalar bu oyunda sorgu sandal-

yesi olarak karşımıza çıkıyor. Doğruları söylemesini istediğimiz birini oturtuyoruz bir güzel, söylemedikçe gidikliyoruz, bu da yeterli değilse bir çinciliyayı salın üzerine, bülbül gibi ötüyor.

Pirates & Nobles ek paketinin grafiklerine değinmeye gereklilik yok; çünkü bir değişiklik yok, bildiğimiz The Sims grafiği. Oyunun mekanlığında yeni bir şey de yok fakat The Sims Medieval'i sevmış olanların bu paketi çok daha fazla seveceğini düşünüyorum. Birkaç yenilikten ibaret fakat başında iyi vakit geçiriliyor. En azından The Sims 3 serisinden ayrı ve onları yaşatmaktan başka amaçlar da veriyor. Şimdilik EA'nın The Sims Medieval denemesi çok iyi gidiyor. Bir sonraki ek paket ne olacak acaba? ■ **Ayça Zaman**

The Sims Medieval: Pirates & Nobles

- + Korsan teması, yeni görev bolluğu
- Ahîm şâhim değişiklik / yenilik yok

8,0



Alternatif

- The Sims 3
- The Sims 3: Late Night
- The Sims: Medieval



Warhammer 40.000: Space Marine

For the Emperor!

Kendisini ilk kez 1997 yılında ve sanal bir ortamda oyun severlerle tanıttırdı Warhammer 40.000. Oysa ki kendisi yıllardır masaüstünde oynanan bir minyatür oyunuydu. Ben ve benim gibi bir grup insan için vazgeçilmesi imkansız bir dünyayıdı Warhammer ve bunu o yillarda piyasaya sunduğu Final Liberation: Warhammer Epic 40.000 ile çok da iyi yapmıştım. Sıra tabanlı strateji olarak piyasaya çıkan bu güzelim oyunuyla 2003 yılında Fire Warrior isimli korkunç FPS izledi. Neyse ki Warhammer 40.000 için gereken her şey zamanla yapıldı ve o muhteşem strateji oyuna kavuştu. Yine de bizim için en büyük eksiklik, halen bir Space Marine'ı kontrol edemiyor olmuşumuzu; ta ki bugüne kadar...

Ultra Marines!

Evet, sloganımız belli, felsefemiz ortada, karakterler her şeyi anlatıyor. Kisacısı bugüne kadar Space Marine ismini duymadıysanız, sizi sayfalarca sürecek romanlara, onlarda saat alacak internet araştırmalarına davet ediyorum. Kalanlara beni takip etsin.

Efendim, oyunumuz temel olarak bir TPS ve karakterimizin adı da Titus. Öhüm, Captain Titus tabii ki. Orc'lar tarafından işgal edilmiş bir gezegende kendisinin ilk hedefi ve bir Space Marine olarak bu amaci uğruna her şeyi yapmaya hazır durumda. Oyunun tutorial bölümleri, direkt olarak bir Orc cihazına inmemizle başlıyor. Bir yandan burayı temizlerken, bir yandan da kontrolleri öğreniyoruz. Açıkçası daha önce gördüğüm birçok oyuna benzeyen kontroller, sanki Warhammer 40.000: Space Marine'de (SM) çok daha rahat. Yani yine yön tuşlarında silahlar var, yine bir tetikle bomba atıyoruz vesaire ama başta hedef almak üzere her şey çok rahat bir şekilde kullanımıza sunulmuş.

Gelelim benim en çok üzerine titrediğim konulardan biri olan dünyaya. Ne diyeşim, ağızım açık kaldı. Adamlar yememiş, içmemiş ve harika bir Warhammer dünyası tasarlamış. Benim gibi masaüstü Warhammer ile ilgilenenlerin de ilk olarak gözüne çarpacak olan bu tasarımlar, inanın ki konuya hiç alakası olmayan oyuncular bile Warhammer evreninin güzellikine hayran



bırakacak. Bina tasarımlarının güzellikleri bir yana, masaüstü oyundaki her şeye sadık kalınması da beni benden alan bir diğer güzel nokta. Bunlardan ilki karakterler ve bu karakterlerin modelllemeleri oldu. Yani hangi Orc'un hangi silah taşıdığına kadar giden bir detaylar zinciri var. Ayrıca belirtmek isterim ki bu Orc'ların hiç de fena olmayan bir yapay zekaları var. Tipik bir Orc Boyz olarak düzenli şekilde üzerinde saldıryor ve bize hiç nefes alırmıyorlar. Oyundaki bir diğer kilit özellikle her sınıfın karakteristik özelliklerini yapıyor olması. Misal; elinde Bolter olan bir Orc, yakın dövüşte elinde Choppa olan bir Orc kadar iyi değil... Peki ya biz?

Titus ve beraberindeki ekip olarak oyuna dahil oluyoruz. Görevlerimiz düzenli olarak güncelleniyor ve zaman içerisinde burada bulunan bir karakter tarafından (Spoiler yok!) "Warp Energy" denen, içerisinde Chaos'un özünü barındıran bir maddeyle deney yaptığılığını öğreniyoruz. Kisacısı tipki istediğim gibi, kendi kendini güncelleyen görevler içerisindeki bir ekibi komuta ediyoruz. Oyun içinde bulunan silahlarsa gerçekten SM farkını ortaya çıkarıyor. Bolter, Chain Sword, Stalker Bolter gibi basit silahlara başlayan menümüz Plasma Gun, Plasma Pistol, Power Axe, Melta Gun ve Lascannon gibi ileri seviye silahlara kadar genişliyor. Sahip olduğumuz "Fury" gücümüz sayesinde hem düşmana verdiğimiz zarar artıyor, hem de enerjimiz doluyor. Bu gücü aktif hale getirmek içinse bolca düşman doğramamız gerekiyor. İlerleyen bölümerde FURY, aynı zamanda silah modu esnasında zamanı da yavaşlatabilen bir güçe kavuşuyor ki o zaman bayağı



Yapım Relic Entertainment
Dağıtım THQ
Tür Aksiyon
Platform PC, Xbox 360, PS3
Web www.spacemarine.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



bir eğlence yaşıyor.

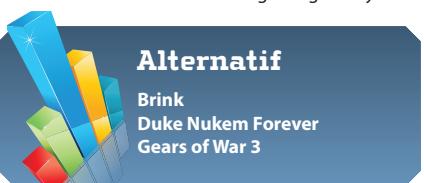
Oyuna verilecek eksilerse çok bariz zira sürekli aynı şeyi yaptığımız bir yapım SM. Düzenli olarak Orc doğramak bir yerden sonra insanı bayabiliyor. Her ne kadar güzel bir atmosfer olsa da iyi kötü hesaplanabilir bir senaryo döngüsü içerisinde olmak da bir yere kadar oynatıyor oyunu. Düşmanın tek yaptığı şeyin saldırısını olmasına kabası, yani herhangi bir strateji yok. Kisacısı bu oyuncu Warhammer için gaza gelmek adına harika ama Warhammer dünyasıyla hiç alakası olmayan bir oyuncu için bir noktada sıkıcı olacaktır.

Ertuğrul Süngü

Warhammer 40.000: Space Marine

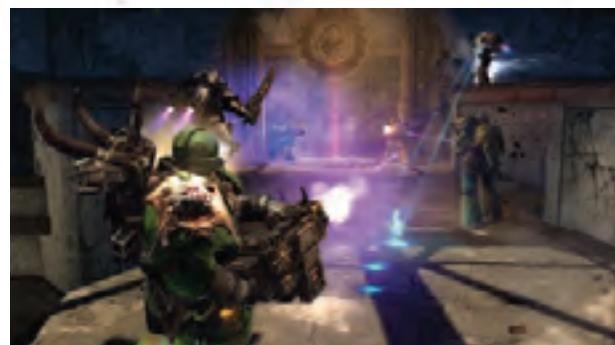
- + Harika tasarılanmış dünyası, WH ruhunu birebir vermesi, hızlı oyun yapısı
- Sürekli aynı şeyi yapmak, Orc görmektan kusuyor olmak

7,8



Alternatif

Brink
Duke Nukem Forever
Gears of War 3



■ Silahının tadını
beğendin mi?

Gears of War 3

Bir üçlemenin daha sonu mu?



Üçlemeleri hem çok seviyorum, hem de nefret ediyorum. Bu ikili diyagram sağ olsun, Star Wars serisi tarafından zaman zaman hayatımın gidişatını değiştirecek şekilde bana işlendi. Efendim, üçlemeler güzeldir, hep bir sonraki oyuna bağırlılar, kurgu çok daha iyi işlenir ve oyuncuya bir şekilde yeni oyunu beklemeye iter. (Bu durum sinema için de geçerli pek tabii ki.) Gears of War ise uzun zamandır beklenen bir açılışı doyurmuş, "Konsola shooter oynanır mı?" diyen ekibe bir cevap olarak gelmiştir. Birçok devrimsel özelliğe sahip aslında Gears of War fakat bu incelemede bizi en çok ilgilendiren şey, Gears of War 3'ün -yapımcılar seride devam etme görüşünde olsalar da- üçlemenin son oyunu olusu ve ne kadar derin bir biçimde şekillendirildiği olacak.

Kalanlara grafikler, sesler falan...

Kaldığımız yerden

Gears of War 3 ile beraber birçok yenilik seride kendine yer edinmiş durumda. Benim size tavsiyem, ilk iki oyunu adamaklı oynamadan hiçbir şekilde bu oyuna elinizni sürmemeniz. Aksi halde konudan bir şey anla- mayacağınız gibi, oyunu ilk iki oyunla hatalı bir şekilde kıyaslayabilirsiniz. Biraçan yapacağım oyun içi açıklamalarda bazı isimlerden kaçınacağım ki seriyi takip edenler için olayın büyüsü bozulmasın. Evet sevgili okur; Marcus, Dom, Cole ve Baird gibi karakterler yine bizimle ama Marcus'un geride bıraktığı dünya çok daha farklı bir durumda. Gears of War 3 serüvenim boyunca yok olmaya yüz tutmuş gezegen Sera'dan kaçmaya çalışacağız. Seriye yeni bir görünüşle kaldığı yerden devam eden Anya Stroud, net bir şekilde yürekleri hoplatıyor. Onun hemen ardından daha önce görmemişim bir

yüz, Bernadette Mataki bulunuyor. Pendulum Savaşı'nın birçok cephesinde varlık göstermiş olan Mataki, özellikle keskin nişancılık yeteneğiyle dikkat çekiyor. Augustus Cole ise serinin üçüncü oyununda kontrol edilebilir karakterler arasında Kendisinin takımı da Daman Baird, Samantha Byrne ve Clayton Carmine gibi birçok yeni ve farklı karakterden oluşuyor.

Oyunun hemen başında bir rüyadan uyanıyoruz ama ne rüya arkadaş: gerçekten her şeyin değişmesine sebep olacak olayların geliştiği bir rüya bu. Kendimiz geldiğimizdeyse rüyamızdakilerin bir bir gerçek olduğuna şahit oluyoruz resmen. (Zorunlu spoiler geliyor!) Olaylar ikinci oyundan tam 18 ay sonrası konu alıyor. Olduğuńu sandığımız babamız, aslında ölü falan değil, tamam, zombi de değil ama adam canlı. Pek tabii ki bu durum bütün senaryoyu değiştiriyor fakat ölümden önen tek kişi de o değil. Eski oyunlarda öldüğünü sandığımız ama bir helikopterde yanımıza inen karakter, senaryo gidişatı için bir hayli düşündürücü. Anlayacağınız hiç ummadığımız bir işe başlıyoruz, yine, yeniden... Gears of War 3'ün sonundaysa önceki oyunlardan aklımızda kalan bütün sorular bir bir cevaplanıyor.

Düşmanlarımıza larvalarında yerini almış Locust'lardan başkası değil. Farkındayım, "Keşke başka düşmanlarımız olsayıdı." diyor insan ama işte yapacak bir şey yok. Hem bir noktada onlar olmadan Gears of War

dünyası olamaz, böyle de bir gerçek var. Madem kendilerinden bahsettim, birazcık daha detaya gireyim.

Bildiğiniz gibi üzerimize akın akın geliyorlardı iki oyundur ve -emin olun- bu trafikte bir gram bile azalma olmamış. Yine agresif, yine ölümüne geliyor Locust ordusu üzerimize. Bu sefer beraberlerinde daha büyük canavarlar da getirmişler ama ilk iki oyuna göre yapılan en büyük değişim, bir anda herhangi bir bölgede bitiverek Tentacle'lar olmuş. Bu organizmalar tipki bir Zerg gibi canlı ve içerisinde barındırdığı larvalar sayesinde sürekli yeni düşman üretelebiliyorlar. Buna bir son vermek için ilk olarak bu larvalara ateş etmenin iyi bir fikir olduğunu üzerinde durmak isterim. Bir noktadan sonrasında kurulan larvalar artık düşman üretmiyor, bilginize.

Gelelim Marcus Fenix'e ve Delta bölüğüne. "Gelelim" derken, daha çok oyun içine inelim demek istedim. Oyuna ilk girdiğinizde hiçbir yabancılık çekmeyecekniz, size bunun garantisini verebilirim. O bilindik arayüz ve görüntü kalitesi bir arada. Arayüzde yine çabucak dört farklı silah seçeneğimize ulaşma imkanı var ve görevlerimizi net bir şekilde görmek mümkün. Grafiklerse Xbox 360'ın tüm nımetlerinden faydalanan gibi gözüüyor. Birçok ince detaya giren grafikler, özellikle sis ve bulut gibi konularda kendisini aşmış durumda. Ten ve doku konusunda da iyi bir iş çıkarıldığını belirtmek ▶





Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Tür TPS
Platform Xbox 360
Web www.gearsofwar.com





isterim. Madem gorselliğe girdik, o zaman Gears of War 3'ün beni en çok etkileyen yerinden de bahsetmem gerekiyor. Yapımı ekip öyle güzel bir Gears of War dünyası yaratmış ki anlatmaya kelimeler yetmiyor. Bu ay incelediğim Warhammer 40.000: Space Marine'de de benzer bir manzara karşılaştım ama o farklıydı; çünkü Space Marine, var olan modellemeleri bilgisayar ortamında bana göstermişti. Gears of War ise tamamen kendi yarattı ve şekillendirdi bu dünyayı. Karşınıza çıkacak dünya post apokaliptik bir hava içeriği gibi, Locust ile insan dünyasının inanılmaz bir harmanını sunuyor siz oyun severlere. Anlayacağınız oyun bu konuda benden tam not aldı.

Savaşın kalbine

Ve işte işin kızışığı nota: Savaş. Malum, Gears of War serisi söz konusu olunca konumuz genel olarak silahlar ve havada uçan mermiler oluyor. Merak edenler için hemen söyleyeyim: Önce oyunlarda bulunan bir çok silah yeniden aramızda ama daha önce görmemiş olduğum silahlar da söz konusu. Vuruş hissiyatı halen çok iyi, hatta düzenleme yapılan kamera açısı sayesinde kendimizi daha da sağlam ateş ediyor gibi hissediyoruz.

Yeni Silahlar



Retro Lancer

Gercekten en kuvvetli silahlardan biri. Gayet seri atış etmekteyse de aynı hızla da dağa taşa atış etmeye başlıyor. Counter-Strike'nın 4-1'ini hatırlatan bir silah. Kullanmayı öğrendikten sonra fazlaıyla düşman öldüreceksiniz. Onu asıl ilginç kilansa üzerinde bulunan súngu sayesinde düşmana yakın mesafeli saldırılar yapabilme size şans tanımış.

Mermilerin gidişatından tutun da alınan ve verilen zarara kadar her şey gerçekten çok net. Benim Gears of War 3 hakkındaki tek endişem, uzunca bir süredir üzerine konuşulan ve daha da geliştirileceği duyurulan siper alma sistemine dayanıyordu. Malumunuz, Gears of War bu sisteme ün saldı ve bu işin nasıl yapılacağını gösterdi, öncülük etti. Konuşulan bu uğraş çok şükür ki hiçbir şeyi bozmamış, aksine daha da iyi hale getirmiştir. Artık gereksiz yere düşman ateşinden zarar alımıyor, kafamız gözümüz dışarıda kalmıyor. Zaten birçok yeni savunma sistemi konulmuş oyuna ve eskiden olduğu gibi arkasına geçtiğimiz her şey yıkılmaz değil. Arkasına saklandığımız bir kereste yığını, yapılan güçlü bir saldırının sonucu bizi de beraberinde alarak etrafa saçılıbiliyor.

Oyun içerisinde bir takım halinde ilerliyoruz. Takım üyelerimiz gayet halleri hatırları yerinde kişiler. Hiçbir şey yapmasalar bile, yaralandığımızda anında bizi kendimize getiriyor olmaları bence yeter de artar bile. Bunu yapay zekanın yapmasını istemiyorsanız, serinin bekli de en güzel özelliklerinden bir tanesi olan bölünmüş ekranда co-op oyun moduna geçebilir ve maceraya bir arkadaşınızla devam edebilirsiniz.



C.O.G. One Shot

Orada, bir BFG vardı uzakta, görmesek de, bilmese de hep ateş ederdi yeşil yeşil... İşte o özlenen ölümçü silahları bir kez daha bizlere hatırlatmak istemiş yapımcılar ve tek vuruşta her şeyi, evet, her şeyi yok etme gücüne sahip olan C.O.G. One Shot'u oyuna dahil etmişler. Oldukça ağır olan bu silahı kullanırken çok eğleneceksiniz!



Alternatif

Bulletstorm
Red Faction: Armageddon
Warhammer 40.000: Space Marine

Multi enerji

Artık gelemiş oyunun multiplayer özelliklerine. Açıktası Gears of War 3'ün en kuvvetli yanı multiplayer özellikleri olmuş. İki kişilik bölünmüş ekran modu, istenildiği takdirde dört kişiye kadar destek verip online olarak oynanabiliyor. Yani takımda herhangi bir yapay zeka kırıntısı bulunmuyor. Fazlasıyla hızlı ve öğrenmesi birazcık zor olan online oyuncular arasında Deathmatch, oyundaki adıyla Warzone an itibarıyle en çok tercih edilen seçenek. Oyuncuların bu modu tercih etmelerindeki sebep, şüphesiz ki oyuncuya verdiği özgürlük hissi. Warzone'un önemli bir özelliği her oyuncunun maç başlamadan önce berlibilir bir sayıda "canlanma" hakkına sahip olması. Canlanma hakkı tükenen oyuncular içinse yapacak bir şey yok. Geliştirilen bu sistem sayesinde oyun çok daha rekabetle dayalı bir hale gelmiş durumda. Yine de Capture the

Gözbebeklerim



Benim için oyunun gidişatını fazlaıyla değiştiren iki cihaz oldu. Bunlarda ilki, "C.O.G. Silverback" isimli ve binilebilir bir çeşit mekanik kostüm. Bir kolunda roket, diğerinde makine tüfek bulunan bu cihazla bizi zorlayan düşmanlara korku saçabiliyoruz. İkinci cihaza "Locust Siegebeast" isimli ve severek kullandığım araç. Kendisi bildiğiniz bir mancınık, yapıldığı maddeylese et (!) ve biraz miktar metal. Locust içindi, sonuçta çok bir şey beklememek lazım. Karşımıza çıktıığı zaman genelde kullandığımız araç, oyunu bir anda arcade bir hale getiriyor ve farklı bir oyun deneyimi yaşamamızı sağlıyor.

Leader, böyle giderse en çok oynanan modlardan bir tanesi olacak. Gears of War 3 ile gelen bu yeni multiplayer modda her iki takımın birer adet lideri bulunuyor. Amaçsa bu liderleri olabildiğince engellemek ya da yok etmek. Ele geçirilen liderler kurtarılmaya mahkum fakat bazı anlarda kendilerine kısa bir süreliğine de olsa kaçmak için şans tanıyor. Bir diğeri ilgi çeken moda Beast Mode. Seriyi bir de düşmanlarının gözünden oynamak isteyen oyuncular için hazırlanan bu mod tamamen Gear'lara karşı verilen mücadeleden ibaret. Amaç net: Olabildiğince Gear yok etmek! Her öldürdüğümüz Gear için kazandığımız taşlar sayesinde farklı sınıfları açabiliyor, böylece farklı oyun tarzlarını tadabiliyoruz. Gears of War 2'den tanıdığımız Horde ise yeni oyunda da yeri almış durumda; hem de eskisinden çok daha farklı ve detaylı bir şekilde... Toplamda 50 dalga olmak üzere, üzerimize düzenli olarak saldırın Locust ve Lambent'lar var. Püskürttüğümüz her dalganın ardından tam 20 saniyemiz olacak ki hazırlık yapabilelim. Neden mi? Anlatıyorum. Artık öldürdüğümüz her düşman bize para olarak geri dönüyor. Belki sapıkça ama bu paralar sayesinde daha çok hayatı kalmamızı mümkün kıläcak birçok savunma sistemi kurmamızı olanak tanımış Gears of War 3. Düşmanlara zor anları yaşatacak tellerden tutun da kendilerini kızıtabacık koruma kulelerine kadar uzanan bir liste bulunuyor. Bu modu daha da ilginç ve



oynanır kılan şey, yetenek kazandıkça açılan yeni ve gelişmiş sistemlerin bulunması.

Gears of War 2'nin multiplayer modlarının en büyük sorunu, şüphesiz ki yeni oyunculara hiç de sıcak davranışmamasıydı. İyi oyunculara karşı hiç şansının olmadığı Gears of War 2'den sonra Gears of War 3 bu konuda küçük gibi görünen ama çok büyük değişiklikler yapmış. Bunlardan ilki, kontrollerin daha teknik oyunculara avantaj sağlaması ve aynı zamanda daha çok siper kullanımını olmuş. İkinci olarak da oyuna eklenen Sawed-Off Shotgun sayesinde her kullanıcuya bir şans daha tanınmış durumda. (Kendisi yakın mesafede en deneyimli oyuncuya bile öldürebilecek gente.) Ayrıca online oyunculara bir anda düşen oyuncuların yerine otomatik olarak yapay zekanın atanması olması da sevindirici bir durum. Bütün bu yeniliklerin yanında, geçmişten de bazı multiplayer özellikler geliyor, daha doğrusu yayın hayatına devam ediyor. Bunlardan en bilineni King of the Hill. Stratejik bir noktayı belirli bir süreliğine elimizde tutmaya çalışarak zaferde ulaştığımız modda, anlık hataların cezası çok kötü bir şekilde ödeniyor. Gears of War 2'ye özel Wingman moduya benim en çok sevdigim oyun tarzına sahip. İkişer kişilik beş takımın bir haritaya dağıldığı ve hayatı kalan son takımın kazandığı, bolca takım çalışması gerektiren bir seçenek. Eğer "Ben bütün bu multiplayer özelliklerini tek başına oynamak istiyorum, bana başkası karışmasın!" diyorsanız size sevindirici bir haberim var. Gears of War 3'te bulunan birçok çoklu multiplayer harita yapay zeka karşı da oynanabiliyor.

Bunlar hep midye yemekten...

Aynen öyle, yapımcılar çok midye yemiş. Bana biraz öyle geldi. Ne mi demek bu? "Oyunda eksi buldum ve zevkle paylaşıyorum!" demek. Öncelikle oyunu açtığınızda karşınıza ikinci oyun çıkacak, buna şaşırın; hatta biraz ilerlediğinizde de benzeri bir duyguya kapılabilirsiniz zira yapımcılar Gears of War serisinin bir tarzı olduğunu kafaya takmış durumlardalar. Bu sebeptendir ki oynanışta çok büyük bir değişikliğe gitmemiştir. Ne kadar doğru, orası tartışılır ama ben yenilikler peşindeyim. (Star Wars gibi bir seri olsa tamam diyeceğim de işte...) Gözüme takılan bir diğer sorun, boss dövüşlerindeki yavanlık oldu. Yani hiç yeni bir şey göremedim. Ya "mal" gibi atet ettim ya da zayıf noktalarna ateş ederek bezdirdim kendilerini. (Ne gözümüz arkadaşı Ejderhanın gözüne, böceği gözüne... Yok mu başka fikri olan?) Son olarak her şeyin çok belli edildiği bir senaryo içerisinde olmak beni rahatsız etti. Evet, her şey çok güzel ilerliyor ama ah bir de tahminlerimde yanıldım da oyun beni bir şaşırıtsayı keşke.

Yine de Gears of War 3'ün hem serinin önceki oyunlarından, hem de piyasadaki birçok benzer oyundan üstün olmasını sağlayan çok önemli bir nokta var: Duygu ve karakter gelişimi. Belki benim göremediğim 100 tane daha hata olabilir bu oyunda ama yapımcı firma her karakterin geçmişini merak ettirdi bana. Düşüşleri, yükselişleri, canlarının neye sıklıdır... Oyunun henüz başlarında bir süreliğine kontrol edeceğiniz Augustus Cole' u iyi takip edin; konuşmaları, insanların olan ilişkisi... Zaten siz dikkat etmeseniz bile yardım için gittiğiniz bir stadyumda kendisinin heykelini görünce, onun aslında çok ünlü bir Amerikan Futbolu oyuncusu olduğunu anlayacağınız. Bölüm içerisindeki yollar ve Cole' un tamamen geçmişini oynadığımız kısımsa sanıyorum ki oyunun en güzel yerlerinden bir tanesi. Hele o sayı yapmaya giderken ki hali...

Gears of War 3, özellikle ilk iki oyunu oynayanlar için inanılmaz bir oyun değil belki ama harika bir TPS. Oyunun aldığı bu puansa serinin diğer oyunlarından 10 gömlek daha üstün olduğunu bir garantisidir zira seri bu üyesiyle kendisini bana ve eminim ki birçok oyun severe bir kez daha kanıtladı. Büyük ve köklü değişikliklerdense senaryo ve kurgu üzerinde yapılan bu çalışma beni sevindirdi. Bütün bunların üstüne Gears of War 3 ile seride dahil olan multiplayer seçeneklerini de ekledik mi tamadır. Umarım herkes bu oyunu enince detayına kadar dikkat ederek oynar da yapımcıların emekleri boş gitmez. ■ **Ertuğrul Süngü**

Gears of War 3

- + Derin senaryo, harika savaş mekanığı, farklı silahlar ve multiplayer modları
- Yapay zeka sorunları, eski oyunlara fazla sadık kalınması

9,0

Renegade Ops

Büyük bir savaşın içinde
minicik arabalar

Shoot'em up! Amiga döneminde çokça kullanirdık bu oyun terimini; çünkü o zamanlar ortak shoot'em up'tan geçilmezdi. Şimdi pek anılmaz oldu bu tür... Ama bana bakarsınız eğer, özellikle konsollarda oynadığım oyunların bu türü yakın olduğunu görürsünüz; çünkü koca televizyon ekranında (Evet, kocaman; hatta çok yakında arkadaşımın sinemasında PES ya da Mortal Kombat oynaması planımız var ve yaparsak videoya çekerm!) konsol gamepad'ıyla bu türdeki oyunları oynamak mühîş zevkli. Fiyat konusuna gelince o denli pahalı olmadığından rahatlıkla alınabilirler. Bakınız; Insanely Twisted Shadow World, Bastion, Lara Croft and Guardian of Light.

Tahmin edebileceğiniz gibi Renegade Ops da bir shoot 'em up. Oyunda küçük araçları yöneterek her biri büyük haritalarda geçen bölümleri bitirmeye çalışıyorsunuz. Tabii ki bunu yaparken hiç bitmeyen mermileriniz sayesinde ortaklı -şeytanı kışkırtacak kadar- cehenneme çeviriyeceğiniz. Hafiften detaya girmeye başladım, daha fazla kaptırmadan hikayeyi kısaca özetleyeyim. Aslında öyüktü tırtı ve hanı olmasa da olurmuş ama böyle eğlenceli bir oyun için eğlenceli bir hikaye yine de. Inferno adında takma adı çok yaratıcı herifin bir parayı nereden bularak oluşturduğu merak ettiğim devasa ordusunu şehirlere salarak ortaklı yakıp yıkıyor. Büyük ülkeler çaresiz kalınca, sakallı asker bir ağabeyimiz söküyor rozetleri, "Siz halledemeyecekseniz ben halledecek bir takım oluştururum!" diyerek maceraya dalıyor.

Toplam dört araç var. Her birinin önemli bir özelliği var. İlk aracımız bir tank gibi zorda kaldığında etrafını zırhlı kaplayarak üzerine gelen saldırılardan korunabiliyor, (Eğer



ateş kaynağına yakınsanız tabii ki hasar alıyor.) hatta üzerine gelen roketleri yansıtıp başka yöne gönderiyor. İkinci aracın özelliği EMP'si olması ve böylece çevresindeki tüm araçları belli bir süre etkisiz hale getiriyor ki harika bir avantaj. Üçüncü aracın özelliği havadan destek kuvvet çağırması ve bu özellik çok kuvvetli ama aracın bunu yapabilmesi için düşmanın içine dalması gereklidir ki bu kötü. Dördüncü aracın özelliği ise güçlü bir top ciğarması ve bu çalışır hale gelince olduğu yerde mihlanıp kalıyar araç ama muhteşem bir hasar gücü oluyor.

Oyunu tek kişi yerine iki kişi oynarsanız mühîş zevk alırsınız. Ben kayıncı oynamadım ve bu yüzden araçları mantıklı seçmeye çalıştım. Ben birinci aracı önden gidip bütün hasarı üstüme alırken, ikinci aracı arkadan taryordu etrafa; çok sıkıştığında da "Patlat bi EMP kayınçol!" diyordum, o da yardımına koşuyordu. Oyunun tek kötü yanı, araçların geri gidemiyor oluşu ve geri gitmeye çalıştığınızda araç olduğu yerde ters yöne burnunu çevirmeye çalışıyor.

Tek silahınız mermiler değil. Oyunda Railgun, Flamethrower ve Rocket Launcher'ı kısıtlı sayıda da olsa bulabilirsiniz. Toplam 40. seviyeye kadar tecrübe kaz-

nabilir ve gelen puanları araçları geliştirmek için yeni yeteneklere harcayabilirsiniz. İşin güzel yanı, eğer bir bölümü bitirememseniz bile kazandığınız tecrübe puanlarının boşça gitmemesi. Böylece başarısız olduğunuz bir bölümü tekrar oynarken daha kuvvetli oluyorsunuz ve geçmeniz kolaylaşıyor.

Severek oynadığım Renegade Ops'un bölümleri gayet uzun ve zorlayıcı ama orta zorluk seviyesinde oynarsınız. Zaten kolay zorluk seviyesinde oynamamızı tavsiye etmem; çünkü düşmanlar zayıflıyor, seviye atlama olmuyor ve sonsuz sağılıkla ne kadar kötü oynarsanız oynayın, oyunu bitirebiliyorsunuz.

■ Nurettin Tan

Renegade Ops

- + Oyuncuya zorlaması, kesintisiz aksiyon
- Bölüm sonunda ölünce en baştan başlanması

8,5

Alternatif

- Gatling Gears
- Red Faction: Battlegrounds
- Zombie Driver

Yapım Avalanche Studios
Dağıtım Sega
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.renegadeops.com



Yapım 1C Company
Dağıtım 1C Publishing
Tür Strateji
Platform PC
Web [www.menofwargame.com
/games/vietnam](http://www.menofwargame.com/games/vietnam)



Men of War: Vietnam

Vietnam'a dönüş

Strateji, yetenek isteyen bir oyun türüdür. Bir parçayı değil, her şeyi yönetmek isteyen oyuncuların oynadığı türdür. Ayrıca taktik geliştirmeye yeteneğine de sahip olmanız gerekmektedir. Genellikle strateji denildiğinde akılmızda ilk gelen şey "Bir askeri üs kuruyorsun, orada askerler yetiştişip rakibinle direkt savaşa başlıyorsun." olurdu ancak Men of War: Vietnam, (MWV) bu anlayışı tamamen değiştirmiştir. Oyunda amacımız genellikle hayatı kalmak. Peki, çoğu oyuncunun merakla beklediği MWV ne gibi yenilikler içeriyor? Öncelikle serisi bilmeyen oyuncular için özetle geçiyim: Men of War serisi, uçsuz bucaksız savaş alanlarında geçen, zeka isteyen, hem büyük savaşların, hem de gizli görevlerin bulunduğu, çeşitli araçları sürmemize imkan veren bir yapıp. MWV'daysa aksiyon doruk noktaya ulaşıyor.

Herkes oynayamaz

Men of War serisi, ilk oyunundan son oyununa kadar strateji türüne yeni bir anlam katmıştır. MWV ile artık her şey daha da zor. Dört kişilik bir ekiple ormanda heli-

kopterlerin takibinden kaçacağınız, düşman bölgelerini ele geçireceğiz ve kahraman olacağız. Tabii ki bütün oyun böyle geçmeyecek. Tanklarla, helikopterlerle ve tabii ki piyadelerle büyük savaşlara girerek tam bir karmaşaşa şahit oluyoruz. Gerektiği zaman bir bölgeyi elimizde tutmak için uğraşıyor, gerektiği zaman büyük saldırılarda bulunuyoruz. Sadece taktiklerin işe yaradığı bu dünyaya hoş geldiniz!

MWV'da hatalara yer yok. Küçük bir hata bile bütün birlliğin yok olmasını sebep olabilir. Bundan dolayı her bölgeye girerken birkaç seçenekimiz oluyor. Bu seçeneklerden birini seçip uygulamaya koymuyoruz. Eğer işler yolunda giderse bölgeyi düşmandan temizleyip yolumuza devam ediyoruz. Ancak MWV'da yapay zeka çok dengeli değil. Bazen mükemmel eser bazen de bütün planlarınızın çöpe gitmesine neden olabiliyor. Ayrıca bu oyunun diğer Men of War oyunlarına oranla çok daha zor olduğunu belirtiyim.

Yeni oyunyla seri ilk defa zamanda biraz daha ileri giderek tarih sayfalarının en ilgi çeken başlıklarından Vietnam Savaşı'nı konu alıyor, bu dönemin ve savaşın atmosferini elinden geldiği kadar bize yansıtma çalışıyor. Oyun iki farklı ordunun beşer görevlik hikaye modundan oluşuyor, sonrasında multiplayer modundan devam edebiliyoruz. Bir tarafta Amerikan, diğer tarafta Vietnam askerleri yer alıyor ve başarılı denilebilecek bir atmosferde çok şiddetli savaşlar yaşanıyor. Ayrıca oyunda, kendi bulundukları ülkeyi de ön plana çıkarmak isteyen yapımcılar, Vietnam görevinde eğitmen olarak gönderilmiş iki Sovyet ajanını da kontrol etmemize imkan veriyor.

Helikopterler kötüdür

MWV'da birçok yeni silahı ve aracı kullanma fırsatı buluyoruz. Bunların arasında en çok gözde çarpanlar M79 (China Lake), RPG-2, AK-47 ve M-16. Bu silahların dışında Backpack Flamethrower ile düşmanları "kızartmak" mümkün. Kızartmak mı? Evet kızartmak!

Savaşlarda iki taraf var ve biz bu iki tarafı da -görevler icab- yönetme şansı buluyoruz. Bu savaşta hem Amerikan, hem de Vietnam ordusunun birbirine karşı avantajları bulunuyor ve oyunda bu avantajları kullanırsanız, ilerleme kaydetmeniz daha da kolaylaş-

yor. Bunun dışında oyuna kürek, balta ve pala da ekstra olarak eklenmiş durumda. Bunlarla ne mi yapacağız? Tabii ki tuzaklar, siperler ve benzeri birçok şey.

Biraz da oyunun ses kalitesi ve benzeri özelliklerine değinelim. Ses kalitesi ne yazık ki yeterli değil, makineli tüfekler normal tüfek sesi çıkarıyor. Gerçek bir silah sesi kullanısalardır çok daha iyi olabilir. Ancak bu eksikinin farkına varan yapımcılar, oyunun çatışma sahnelerine göre müzik ekleyerek bu açığı kapatmaya çalışmışlar ve az çok bunu becermişler de.

Bu arada unutmadan söyleyeyim ki MWV'da, diğer Men of War oyunlarında olduğu gibi envanter sistemi bulunmakta. Bu sistem sayesinde farklı silahları barındırabilecek ve istediğimiz zaman istediğimiz silahı kullanabileceğiz. Tabii ki geliştirilen taktike göre kullanılan silahlar da değişiklik gösterecek. (Öldürdüğünüz her askerin üstüne bakmayı unutmayın!)

Hikaye modu dışında MWV, multiplayer modu olarak da gayet başarılı. Multiplayer modları genellikle bir bölgeyi veya bayrağı savunma ve ele geçirme üzerine kurulmuş. Ayrıca bölgeleri savundukça veya ele geçirdikçe para ve puan kazanıyor, kazandığımızı bu parayla da destek birlik çağırabiliyor veya hava saldırısı yapabiliyoruz. Arkadaşlarımızla rekabet etmek için mükemmel bir fırsat.

Bir filmde veya oyunda Vietnam Savaşı işleneceği zaman merak edilenlerden konulardan biri de kullanılacak şarkılar oluyor. Yapımcılar, MWV'da bu konuyu birkaç şarkıyla çözümüze benziyor. Şahsen ben menüde çalan müziği tek geçerim.

Oyunu zorluk ve gerçekçilik bakımından çok beğendiğimi, ancak yapay zekadan ve ses kalitesinden dolayı pek de memnun kalmadığımı söyleyebilirim. Eğer siz de saatlerini harcayıp birliklerinizi zaferle taşıyacağınız bir strateji oyunu arıyorsanız, MWV tam size göre.

Çaylak 2

Men of War: Vietnam

- + Zor görevler, yeni modellemeler, iyi atmosfer
- Geliştirilmemiş yapay zeka, çatışmalarda gerçekçiliği azaltan ses kalitesi

6,8



Alternatif

- Men of War: Red Tide
- Order of War
- Stronghold Crusader: Extreme





F1 2011

Lastik yakmaya hazırlanın!

Her yıl yenişen çıkan seriler kervanına F1 de katıldı sonunda ve F1 2011, yeni serinin ikinci oyunu olarak piyasaya adımını attı nihayet. Codemasters tarafından piyasaya sürülen yarış oyunlarına hasta olan ama ne yazık ki Formula 1'i takip etmek gibi bir hobisi bulunmayan ben bile F1 2010'u çok beğenmiştim. F1 2011'den bahsetme işi de yine bana düşüncə oyunun ne gibi yenilikler sunduğunu keşfetmem pek zor olmadı. Hemen şunu hatırlatmak istiyorum başlamadan önce: Eğer düzenli olarak Formula 1'i takip ediyorsanız, yani bir fanatikseniz, bu oyundan inanılmaz bir keyif alacağınız. Yok, eğer sadece bir yarış heyecanı yaşamaksa niyetiniz, o kadar da heyecanlanmayı bilirsiniz, aklınızda olsun.

Öncelikle oyuncunun grafiksel gelişiminden bahsetmem lazım. İlk bakışta değişen pek bir şey yok gibi görünse de ince detaylar devreye girdiğinde yapımcıların sağlam çalığı fark ediliyor. Otomobil modelle-

melerindeki detaylara dikkat ederseniz, araçların parlak yüzeylerindeki yansımaların daha gerçekçi olduğunu fark edeceksiniz. Muhtemelen oyunun renk paletiyle ilgili bir değişim de söz konusu; çünkü F1 2010'a göre daha doğal bir atmosferle karşılaşım ben. Bununla birlikte oyuncunun sesleri de üzerinde durulmayacağı gibi değil. Otomobilin sesleri kulakları rahatsız edecek derecede gerçekçi. (Evet, o sinek vizültüsü kıvamındaki motor sesine dayanamadığımı itiraf ediyorum.) Pisten kenarındaki şeritlere lastikleriniz dokunduğunda çıkan ses muhteşem mesela. Bu ve bunun gibi birçok detaya hayran kalmanız muhtemel, eğer detaylara önem veriyorsanız tabii ki.

İlk iş olarak kariyer moduna giriş yaptım her zaman olduğu gibi. Karşılaştığım seyse F1 2010'a göre farklı bir şeyin olmamasıydı. Sunum yine çok başarılı. Oyundaki isminiz, takımınız ve hatta oyuncunun zorluk derecesi, kısa bir röportaj sonucunda tercihleriniz olarak işleniyor giriş aşamasında ve gerçek bir Formula 1 pilotu gibi hissediyorsunuz kendinizi. Padoğunuza yine maillerinizi kontrol edebiliyor, kaskınızı değiştirebiliyor ve sezona başlangıç yapabiliyorsunuz. Pit stop aşamasında yine her şey eski doğallığını koruyor. Takımınız haril haril çalışıyor ve onlar çalışırken siz de havada koşulları da dahil olmak üzere sezondaki başarıınızı

etkileyebilecek diğer detaylarla hazır neşir oluyorsunuz. Ve bu noktada bir sürpriz var ki muhteşem bir yenilik olarak nitelendirebilirim ben bunu. Oyunun kariyer modunu hem ekranı ikiye bölgerek, hem de online olarak co-op modunda oynamanız mümkün. Bu noktadaki detaylarda tamamen oyunu oynamaya başladıkten sonra trübelerinizde doğru orantılı olacak.

Yarış esnasında karşılaşacaklarınıza değinecek olursam, konuyu en başa getirmem gerekecek. Bu oyundan asıl zevki alacak olanlar Formula 1 hayranları olacak, bu bir gerçek. Öylesine bir yarış heyecanı arayanlarına ayıla bayılma oynayacakları bir oyun değil maalesef F1 2011. Ve bu noktada karar yine size kahyır. Son sözüm şudur ki Codemasters yine iyi bir iş çıkarmış ve Formula 1 heyecanını ayaklarınıza kadar getirmiş, hem de yeni detaylar ve daha doğal bir atmosfer eşliğinde...

Tavsiye eder miyim? Kesinlikle...

■ Ertekin Bayındır

F1 2011

- + Geliştirilmiş grafikler, daha doğal bir F1 atmosferi
- Daha çok profesyonel F1 takipçilerine hitap etmesi

8,0

Alternatif

- DiRT 3
- Shift 2: Unleashed
- TrackMania 2 Canyon

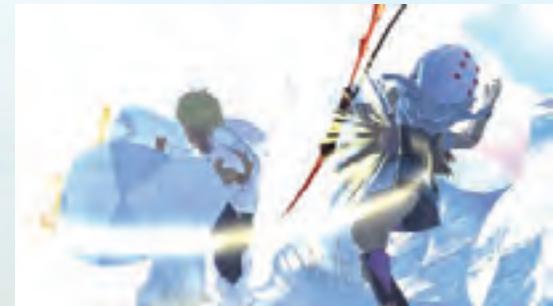


Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.formula1-game.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral





Yapım Ignition Tokyo
Dağıtım Ignition Entertainment
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.elshaddaigame.com



El Shaddai: Ascension of the Metatron

Renkler, imgeler ve böcekler...

Nasil gidiyor işler, ne yaptınız?
 Oynadınız mı El Shaddai'yi? Biz oynadık. Daha doğrusu ben oynadım galiba bir tek; çünkü oyun bir acayıp.

Korkmayın ama kötü anlamda garip değil. Güzel oyun, şekilli, hoş fakat anlaması biraz güç. Bunun nedeni kutsal birtakım metinleri kaynak olarak kullanması ve bu kaynaklardaki zaten halihazırda garip olan ifadeleri bize daha da kopuk, daha da imgesel bir biçimde sunması. Oyunun yapımcısı zaten Japonya'da, şu anımlarla garip felsefi ve ağdalı lafları yerleştiren ülke, işte durum böyle olunca o metinler size oluyor bir dipsiz, karanlık kuyu...

Ben şunu anladım bu oyuncunun konusundan: Bir dünyayı ve melekleri tanrıının gazabından kurtarmaya çalışan bir "yasak kahramanız" ve

bizi durdurmak isteyen birtakım hizmetkarlarla savaşıyoruz. İşin özü bu ama bu basit konu o kadar süslenmiş ki... Süsü olmuş size Han Duvarları şiri. Konuya pek sallamadan oyunu oynamaya çalışırsanız da yaptıklarınızın hiçbir anlamı olmuyor bir anda. İki ucu neşeli değnek anlayacağız...

İmtihan başlıdı

Soru bir: Enoch adındaki kahramanımız nasıl dövüşüyor? Cevabı çok net: Elleriyle. Ha ne oluyor, hemen kendine yay benzeri ama yakın dövüşte kullanılan saçma bir silah buluyor ve düşmanlarını günahlarından arındırıyor.

İkinci sorumuz da şöyle: Enoch sadece tek bir silahlı mı savaşıyor? Hayır. Birçok silahi var. Hayır; yalan söyledim. Sadece üç tane silaha sahip Enoch ve bunları da ilginç bir şekilde ediniyor.

Şimdi ne yapıyoruz, önce bir düşman buluyoruz. Herhangi bir düşman olmaz, elinde bir silah olmalı. Silahlı düşmana sinsiçe yaklaşıyoruz ama öğreniyoruz ki sadece öyle yaptığımızı sanmışız, o bizi metrelerce öteden görmüş. "Hop n'apıyorsun?" diyor günahkar, "Aaa, orada ne var ya?" diyor ve ilgisini başka yöne çekip silahını alrıver... Öyle olmuyor, yumruklarımıza ağızına vuruyoruz önce. Rakibimiz yeterince sersemlediğinde, silahı kapıyor ve ardından silahla girişip kendisini tertemiz bir ruh haline getiriyoruz. Bu kadar mı? Değil.

Bir hafif silah, bir ağır silah ve bir de menzilli silahla, sadece tek bir tuşa basarak tüm oyunu tamamlamak mümkün. Böyle spastik bir oyunvardı zamanında PS2'de; sadece tek tuşla bin bir çeşit düşmanı 32 vuruşlucombolarla öldürdüyorduk, sonra da bir şey yaptığımızı sanıyorduk. El Shaddai'de de durum pek farklı değil. Sadece birkaç boss savaşı ve birkaç enteresan düşman



dışında, hiçbir strateji istemiyor oyun. Belki de amacı stratejik davranış değil.

Sanıyorum ki Ignition, oyundaki hikayeyi ve görselliği patlatıp oynanışı biraz geri plana itmiş fakat hikaye zaten kendi halinde bir yapay zekaya dönüşüp sizi hiç takmadığı için geriye sadece görsellik kalmış.

Görsellik konusunda bu oyuna laf ettermem. Gerçekten sanat eseri. Süreal bir tablo düşünün, bunu hareketlendirin, aksiyon katın, anlamsız bir konu ekleyin...

Arkadaşlar gerçekten konu çok havada yahu. Böyle müthiş birtakım sorunlar varmış ve bunu nedense Faruk Nafiz Çamlibel anlatırmış gibi bir durum var ama aslında olan biten bir şey de yok ortada. Persona serisi de böyle bir acayıptı, burada da yine Japonların ilginç anlatımına şahit olduk.

Oyun hakkında ne düşüneceğimi pek bilemez bir haldeyim. Görünüşte ve anlatımında farklı, oynanışta God of War benzeri bir oyun arıyorsanız, El Shaddai'yi alıp bir ömr ne anlatmak istediğini çözmeye çalışabilirsiniz. Ben denedim, oldu. ■ Tuna Şentuna

El Shaddai: Ascension of the Metatron

- + Kendinizi çok acayıp bir şey yapıyormuş gibi hissetmenizi sağlayan senaryo, şahane görsellik
- Senaryoyu anlamak mümkün değil, dönüş sistemi biraz sıç, kamera açları pek kötü

6,7





Yapım Techland
Dağıtım Deep Silver
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.deadislandgame.com

Oyunun biraz kanlı olduğunu anladığınızı düşünüyorum...



Yakında Oyuncu Bulundu!

Çok hoş bir özelliği ev sahipliği yapıyor Dead Island ve oyunu internete bağlı olarak oynarsanız, sizinle aynı bölgede ve yakın seviyelerde olan oyuncularla buluşmanızı olanak tanıyor. Üstelik bunu sadece tek bir tuşa basarak yapıyorsunuz ve dilediğiniz an da tek kişilik oyununuza geri dönebilirsiniz...

Dead Island

Cennette kopan kıyamet

Binmişinizin uçağınıza, bir heyecan, bir mutluluk. Kolay mı, 11 saat uçacaksınız ve cennetten bir köşeye ineceksiniz. Maviyle turkuazın kol kola gezdiği, güneşi işığının üstünde kendin dansını yaptığı, bikiniili kızların şahane bir dekor oluşturduğu bu inanılmaz yer, unutamayağınız bir tatil evesi sahipliği yapacak.

Sabah kalkıp önce canhıra hazırlanacaksınız ki saat 10'da önenizden kaçırılacak olan kahvaltıyı kaçırın. Kahvaltı sırasında görmemiş gibi açık büfedeki zeytinye bile bitirmeye uğraşan diğer turistleri asacaksınız ve ardından, iki dakika dinlenmeden havuzun hemen yanına koşacaksınız. Aaa? E tüm şezlonglara havlular atılmış bile ya? Haydi, kalk oradan denize git.

Deniz büyük ihtimalle 568 tane merdivenin ardından, yaklaşık bir kilometrelük bir patikanın ucunda. Oraya vardığınızda da tek bir gölge olmadığını görerek bir ağaçın veya duvarın dibine konuşlanmaya çalışacaksınız ama nafile; çünkü tüm bunları ayarlamaya çalışırken öğle yemeği başlıdı bile! Koşun koşun, kaçıyor yemekler!

Bunu beşteki çay, ardından akşam yemeği takip edecek ve müthiş maratonu akşamki şahane animasyon ve disko sansayonu sonlandıracak.

Tüm bu neşeli (!) dakikaları bir kenara bırakıp kendinizi odanıza, yatağınızın şefkatli yüzüne teslim etmek için harekete geçtiğiniz anda, bir zombi.

Tüm gün ezzyet çekmişsiniz, eğlenmeye, dinlenmeye geldiğiniz tatil bir yemek maratonu, bir indirim izdihamına dönüşmüş, en yakındaki kürekle ağınızı burnunu kiriyorsunuz zombinin.

İşte tatil, işte Dead Island'ın nasıl ortaya çıktığının hikayesi...

Kızıl havuz

Tatil geldik, bir baktık ki bir gecede tüm ada zombilerle dolmuş. Konumuz bu, amacımız adadan kaçmak. Ben olsam



Alternatif

Dead Rising 2
Deus Ex: Human Revolution
Left 4 Dead 2

yüzerdim misal. Nereye? Elbette ki köpekbalıklarına yem olmaya zira tropik bir ortamdayız.

Yüzerek kaçmak imkansız, yakında da medeniyetten herhangi bir iz yok. Eh, yardım gelmesini beklemeliyiz. Bu sırada da neden adada yardıma muhtaç kişilere yardım etmiyoruz? Çünkü etrafında çekiçlerle, kükrekle, tahta sopalarla zombilerin kafasına vurmaya bir bîz meraklıyız!

Dead Island, tüm bu zombi katliamını FPS görüntüsünden bize sunuyor. Oynanış da Prey 2 gibi. Prey 2'yi o kadar benimsedim ki çökmemiş olsa da hakkında konuşabilirim. Daha bilinen bir örnekle, "quest" alınabilen herhangi bir RPG'ye de benzetebiliriz. Yardıma muhtaç olan herkese, türlü biçimlerde yardımcı olmaya çalışıyor, görevlere çalışıyor, tecrübe puanı kazanıyor ve vahşetle dolu olan bu adada hayatı kalmaya alısmaya çalışıyoruz.

Nasıl RPG'lerde kasabalar, birkaç yerleşim biriminin meydana getirdiği bölgeler varsa burada da zombi istilasından kurtulmayı başaran birtakım insanların toplantı yaptığı bölgeler var. İlk dakikalarda insanların bir deniz fenerine ve bir cankurtaran istasyonuna sıyrıldığını görüyorsunuz. Bu bölgelere vardığınızda da sizden yardım bekleyen bir ton adamlı karşılaşışorsunuz.

Adamların yanında da bikiniili kadınlar var. Evet, oyundaki tüm dişiler bikiniili. Zombi istilası o kadar ani olmuş ki herkes o an nasıl öyle kalmış ve ne hikmetse bu adadaki tüm kadınlar, her zaman bikiniiliymiş!

Burada yapımcıların fazla modelleme üzerinde kasmamak için bir çaba gösterdiğini mi düşünsem, erkeklerin ilgisini çekmek için bir çaba mı sarf edilmiş desem, ne desem bilemedim ama o kadar mavinin arasında bile pek doğal durmuyor tek tip giyim tarzı.





Şu sopaya civileri taktim mi...

Her ne kadar dört farklı karakterden birini seçmiş olsak da bu seçeğimiz karakterlerin hiçbirini savaşçı değil. Aralarında ufak farklılıklar var fakat oyun içerisinde bu farklılık pek de gözle batmıyor.

Sonuçta sıradan bir insanız ve zombilere karşı koymak için sadece adada bulduğumuz alet edevatları kullanabiliyoruz. En basitinden bir tahta plaka, bir kayık küreği veya bir çekiç, herhangi bir zombiyi birkaç hamlede yere yılmak için işe yarayabiliyor. Her silah bir süre kullanıldıktan sonra kırılıyor ve onu ya terk ediyoruz ya da bir tezgahta para karşılığı tamir ediyoruz. Silahlar uzunca bir süre fazla bir gelişim göstermiyor. Yani sekizinci seviyeye ulaştığınızda hala bir tahta parçası veya çelik bir boruya zombilere vurmaya çalışabiliyorsunuz. İşin içine ateşi silahlar karıştırdıysa oyunun da şekli değişiyor lakin yakın dönüştü kullandığınız silahlardan bir türlü kopamıyorsunuz; çünkü kurşun bulmak hiç de kolay değil...

Silahları ve kurşunları para karşılığı almak da mümkün ve adada bolca para bulduğunu size söyleyebilirim. Tabii ki bunun için etrafi iyicene araştırmalısınız. Her türlü bavulu açmalı, her türlü bungalowa gırıp etrafi didik didik etmelisiniz. Nakit paranın yanında, para edecek birçok eşya da bulabilirsiniz lakin bu eşyaları silah yapımı için de kullanmak mümkün.

En basitinden bir beyzbol sopasıyla civileri birleştirerek, civili bir sopaya kavuşabiliyorsunuz. Deodorant ile koli bandını kullanarak bomba, gaz ile tahta sopayı birleştirerek de meşale yaratabiliyorsunuz. Dead Rising 2 kadar olmasın, burada da yaratılacak bir dolu silah bulunuyor.

Zombilerde davranış bozuklukları

Türlü türlü zombi var oyunda. Biri sizi hiç sallamadan orada duruyor, bir diğeri metrelere ötenizden kokunuzu alıp size sarılmak için koşuyor, bir diğeri ölü takıldı yapıyor...

Walker'lar en çok karşılaşacağınız, sıradan zombiler. Sürü halinde geldiklerinde tehlikeli oluyorlar ama teke tekte çok rahat indirirsiniz. Çoğu oyunun aksine burada bir zombinin ölü ölmüşinden tam anlamıyla emin olabiliyorsunuz; çünkü her türlü canının, RPG'lerde olduğu gibi bir enerji çizgisi var.

Infected'lar bayağı baş belası ama çok çabuk öldürülüyorlar. Bunlar son hız size doğru koşuyor ve onları durduracak bir tekme atmazsanız, birkaç kez mutlaka vuruyor. En iyi taktik teknemini ardından kesici bir aletle kafalarını hedef almak.

Oyunun güçlü ve bir türlü ölmek bilmeyen zombilerine "Thug" denilmiş. Çok ağırlar ama beklemediğiniz biçimde ve zamanda saldırabildikleri için yanlarına gidip bacağı gözlerine, ağızına sokamıyorsunuz. En güzelı bombaya patlatmak ya da "Fury" moduyla birkaç el ateş ederek öldürmek.

Fury, güçlü düşmanlara ve kalabalık gruplara karşı en önemli silahınız. Düşmanlarınızı patakladıkça doluyor bu bar ve aktive ettığınızda kışkırtıcı bir süre düşmanlarınızı tabancanızla hızla indiriyor ve bu sırada sağlığınıza bir bölümünü tazeliyorsunuz. Fury o kadar önemli bir güç ki sırı ona ayrılmış bir yetenek ağacı bulunuyor.

Yetenek ağacı demişken... Tam üç alanda harcıyoruz seviye atlaklığa kazandığımız puanları. Ağacın bir dalında Fury, diğerinde silahlar, bir diğerinde de hayatı kalmak için gereken özellikler yer alıyor. Fury özellikleri hem sizin, hem de ekibinizin gücünü artıran özellikler getiriyor. Silah kısmında özellikle ateşi silahları kapsayan geliştirmeler bulunuyor ve son bölümde de ekipman taşıma kapasitenizden, kilitli kutular açmaya kadar işe yarayan birçok özellik yer almaktır.

Tavsiyemi de vereyim: İlk aşamada üçüncü yetenek ağacından ekipman kapasitesi, kilit açma yeteneği gibi özellikleri açın. Hemen ardından silah kısmına yönelin; çünkü burada bayağı özellikler yer alıyor. Fury özellikleri ancak oyunu arkadaşlarınızla oynuyorsanız geliştiririn yoksa bu kısmı sona bırakabilirsiniz.

Tasarım ve düzünde olarak son derece sık bir oyun olmasına rağmen (Oyunun grafikleri PC'de çok daha iyi; hatırlatıyım.), oyunun kesinlikle daha fazla cilaya ihtiyacı olduğunu düşünüyorum. Bir adada kışkırtılmış, burası net fakat senaryo buna pek oturmamış, daha doğrusu yeterince iyi işlenmemiş. Diablo benzeri bir görev sisteminin yalnız ayak koşturduğumuz bir adaya işlenmesi, biraz havada kalmış maalesef. Buna rağmen bir kez oyun içine girdikten sonra çıkışması da zor oluyor, onu da belirteyim... ■ Tuna Şentuna

Dead Island

- + Enteresan konu, farklı silahlar yaratma olanağı, tonlarda görev, uzun oyun süresi
- Detay eksiklikleri, senaryonun yetersiz kalması, zombilerin sizinle birlikte seviye atlaması

7,1



**Yapım Flying Wild Hog
Dağıtım Flying Wild Hog
Tür FPS
Platform PC
Web www.flyingwildhog.com**

Hard Reset

Vurursan, ölüür

Call of Duty'leri, Battlefield'ları FPS ikonu olarak gören bir nesil yetişiyor ya doğal olarak, işte bu bana garip geliyor. Benim için FPS'ler ve "işlenmesi gereken FPS formülü" çok farklı bir yerde çünkü...

Hard Reset de geçmişe dönük bir oynamışla geliyor. Nedir, önüne geleni vurursun, gizli noktalardaki güçlendirmeleri bulursun, yeni silahlar edinip düşmanlarını farklı şekillerde yok edersin. Saf aksiyon yani. Bir şey beklemediniz, sadece eğlenmek için gittiğiniz aksiyon filmlerinden hallice.

Future is now

Gelecekte geçen birtakım olaylar... Robotlar insanlara baş kaldırıyor, projenin arkasındaki deha profesör sizin robot virüsü tarafından etkilenmeyen tek kişi



Alternatif

**Call of Duty: Black Ops
Dead Island
Deus Ex: Human Revolution**

olduğunuzu keşfetmekte, ardından ölüyor, büyük bir komplonun ortasında kalyorsunuz falan. Buna konu deniyor ama gerçekten takip edilecek hiçbir hali yok. Onun yerine çizgi roman tadındaki ara sahnelerin hızla geçmesini ve yeni bölümde, silahlarınızın yeni özelliklerini denemek için sabırsızlanırsınız ki Hard Reset'in de yapmanızı istediği bundan farkı değil.

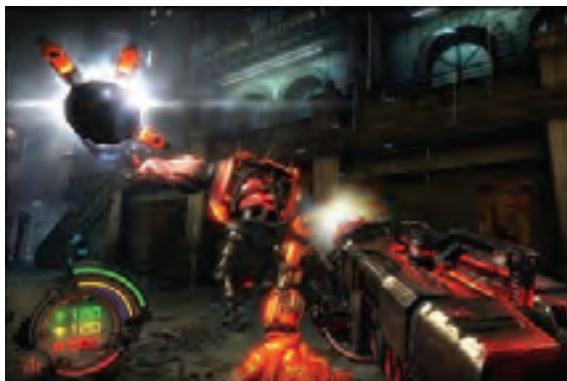
İyi bir grafik kartına sahipseniz, ayarları hemen Ultra seviyesine çekmenizi öneririm zira oyun çok iyi gözüküyor. Biraz klişe bir "gelecek" görüntüsü çizilmiş olsa da ışıklandırmalar, kaplamalar ve detaylar harika. Oyuna başladığında açıkçası biraz önyargılıydim fakat sonradan her şeyin "tam oturmuş" olması o kadar çok hoşuma gitti ki oyundan kopamadım.

İki silah, çok iş

Etrafa bakmayı kestikten sonra yapmamız gereken iş, robotları yok etmek. İlk önce ufak robotlarla savaşıyoruz, oyunun sonunda yine aynı robotlarla... Sadece sayıları artıyor, çeşitlilik başladığınız yerden pek ileri gidemiyor. Küçük robotların ağabeyleri büyük robotlar ve ara modeller dışında pek fazla düşman çeşidi yok maalesef. Ne oluyor, robotlar daha farklı zırhlar giyip geliyor, silahları değişiyor ama özünde yine aynırlar. İşte biz de bunları tek tek patlatıyoruz.

Toplamba iki tane silahımız var. Birisi kurşun bazlı, diğeri enerji. Kurşun kullanan silahımız başta bir makineli tüfek olarak iş görüyor ve onu güçlendirdikçe pompalı tüfek, bomba atar, roketatar gibi özellikler kazanıyor ve aslında farklı birer silaha dönüşüyor. Enerji silahımızda daha enteresan özellikler sunan silahlara dönüşüyor. Zamanı yavaşlatma, elektrik bombaları atma gibi hoş özelliklerin hepsi enerji silahında.

Burada size önerim, kazandığınız puanları ki gerçekten zor kazanılıyorlar, enerji silahına yatırmanız.



Puan kazanmak için bolca düşman vuruyor ve gizli yerlerdeki turuncu power-up'ları toplayıyoruz. Kırmızı olanlar kurşun, maviler enerji ve yeşiller de sağlıyor.

Düşmanlarınızı sadece silahlarla öldürürseniz de sanmayın. Çevrede birçok patlamaya müsait varıl, elektrik yanarıyor birçok cihaz bulunmakta ve düşmanlarınızı stratejik olarak buralara çekerseniz, cephanenizi harcamadan, ölüm tehlikesinden uzak durarak da onlardan kurtulabiliyorsunuz. Oyunda ölmek hiç de zor değil fakat checkpoint'lerin sayısı gayet yeterli olduğu için oyuna veya monitörünze saldırmanız gerekmiyor. (F5 ile hızlı kayıt yapmak isteyenler, kötü haber alındınız sanırım.)

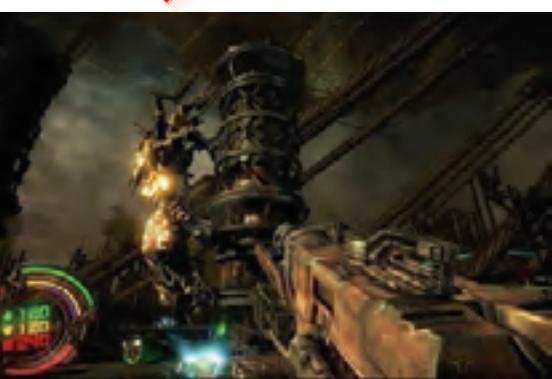
Sadece bir şeylerin "kaliteli" bir biçimde vurmak isteyenlere Hard Reset'i gözüm kapalı öneremem. Cılız eksik kalmamış, eğlenceli bir oyun. Birçok FPS'nin aynı anda çıktıığı şu dönemde bile oynanabilir.

■ Tuna Şentuna

Hard Reset

- + Kaliteli grafikler, çevreyi yararınıza kullanabilmeniz, eğlenceli silahlar
- Oyun çok kısa ve herhangi bir multiplayer modu yok

7,4





Yapım Segá
Dağıtım Segá
Tür Aksiyon / Adventure
Platform Xbox 360
Web www.riseofnightmares.com

Rise of Nightmares

“Korkutmayan” korku oyunu

Derginin Kinect sever editörü olarak Rise of Nightmares ofise geldiğinde hemen atladım üstüne. “Açılın, bana bırakın bu oyunu!” dedim. Oyunu eve götürüp baktığımdaysa Rise of Nightmares tam bir kabus oldu. Yani oyun korkunç olduğu için değil, bilakis olmadığı için. Rise of Nightmares’ı oynarken korkabilmek için elimden gelen her şeyi yaptım. Evdeki herkesi kovup ışıkları kapattım. Ben kendi ambiyansımı ve atmosferimi korkunç yapmaya çalıştım ama yapımcılar oyundaki atmosferi bir türlü korkunç yapmayı becerememişler. Biz şimdi Rise of Nightmares’ın hikayesine bakalım. Josh, esile birlikte Avrupa tatiline çıkar ama çığın bilim adamları eşi Kate’i kaçırırlar ve oyuncuya korkutamayan kabus başlamış olur. Oyunun başında tuhaf bir zindanda kapana kısıldıktan sonra tren yolculuğuyla oyunuza devam ediyoruz. Hikaye örgüsüne serpiştirilen korku öğeleri o kadar başarısız ki sizi korkutmak söyle dursun damağınızda mayhoş bir tat bırakıyor. Hikaye tam 1980’lerin düşük bütçeli korku filmlerini andırıyor. Oyundaki korku atmosferi son derece fos ve sönmek üzere olan bir mum ışığını çağrıştırıyor. Bir tek Hostel filmlerindeki kasapları hatırlatan sahneler dehset verici görünse de orijinallik konusunda noksan kalıyor.

Istırıp veren kontroller

Kinect ile “first person” deneyimi bana ilk başta çok ilginç geldi. İlk bölümlerde hoşuma bile gitti diyebilirim. Omzumu sağa çeviriyorum, ekrandaki karakter sağa, sola çeviriyorum, ekrandaki karakter sola dönüyor. İleri bir adım atıyorum, yürüyör. Uzun adım atınca koşuyor, kısa adım atınca yavaş yavaş

yürüyor. Geri adım attığımdaysa geri geri gidiyor. Kollarımı kaldırıp boksör duruşu yaptığımda karakterin elleri kalkıyor. Yumruk savurunca, yumruk atıyor. Etraftan bulduğunuz boru gibi nesneleri sallayıncı ekrandaki boru eşzamanlı olarak hareket ediyor. Üzerinize saldıran yaratıkları bu şekilde tepelemek ilk başta eğlenceli gelebiliyor. Sonraları gitgide ayakta el kol sallamak yorucu bir hal almaya başlıyor ve “Keşke oyunu gamepad ile oturarak da oynayabilseydik...” dediğimiz anlara geliyoruz. Bazı durumlarda sağ kolumnuzu kaldırıp doksan derece kırdığımız zaman otomatik hareket devreye giriyor ve bedenimizi bir nebeze olsun dinlendirebiliyoruz zira oyunu sürekli ayakta oynamak çok yorucu. Oyuncuya sunulan silahlar arasında bıçak, balta, satır, sopa ve vazo gibi basit silahlar ile elektrikli testere ve elektroşok gibi çeşitli ağır silahlar olmasına rağmen fonksiyonellik pek iç açıı değil. Özellikle elektrikli testereyi kullanmak, hayal ettiğiniz gibi eğlenceli olmuyor. Savunma mekanizması olarak kollarınızı kapatıp zombilere karşı gard alabiliyoruz. Onun dışında düşmanınıza göre farklı hareketler yapmanız gerekebiliyor. Misal, kulakları yırtacısına bağırın hayalet kılıklı kadınların saldırısından kaçmak için ellerinize kulaklarınızı kapamanız gerekiyor.

Kinect’in algılama hassasiyetinde bir sorun yok. Falcının önündeki tarot kartlarını bile son derece gerçekçi bir el hareketiyle ters çevirebiliyorsunuz.

Alternatif

Dead Island
Left 4 Dead 2
Silent Hill: Shattered Memories

Kolları aşağıya çekiyor, merdivenlerden tırmanıp suda kulaç atabiliyoruz. Oyunun en başındaki bölümlerde kontroller bize sevimli gösterilmeye çalışılmış ama ne zaman o suya gömülen tren vagonlarının olduğu yere geldim, Kinect’ten nefret ettim. Vagonların üzerinde suya düşüp boğulmadan karşıya geçmeye çalıştığımızda defalarca boğularak öldüm. 39 defa koşarak karşıya geçmeye çalıştım, yemin ederim ki Josh tam koşma özlü ama asıl ilerli böülümlerde yüzebildiğini öğrendiğimde dumur oldum. Madem Josh yüzme biliyordu, o treni kısında neden 28 dakika boyunca 19 kere boğdunuz beni? Oyun genelinde karşınıza çıkan çeşitli tuzaklar, yüzlerce kez öldürmeden oyunu bitirmenize izin vermıyor. Tepeden düşen keskin bıçaklar siz defalarca ikiye bölecek, onlarla kez boğulup yüzlerce kez parçalanacaksınız. Bir anda üzerinize sürü sürü zombiler saldırdığında kontroller iflas edecek. Bu noktada siz kolunuzu bacağınızı amansızca savururken Kinect adeta yorulmuşçasına siz takip etmemi bırakacak ve siz de basacaksınız kalayı.

Toplayacak olursak, Rise of Nightmares bir korku oyunu olarak piyasaya çıktı. Peki oyuncuları korkutabiliyor mu? Bence yanından bile geçemiyor, dolayısıyla amacına ulaşamıyor. Yapımcıları sadece Kinect ile çalışan bir “first person” oyunu yapmaya cesaret ettikleri için tebrik etmek istedim ama maatteesüf tebrik etmeyeceğim. Belki de Rise of Nightmares yüzünden Kinect ile kontrol edilen ilk ve son korku oyununu oynadık. Belki de bu oyunun başarısızlığı, Kinect’e korku oyunu yapmak isteyen tüm yapımcıları da kendisiyle birlikte aşağıya çekip türün sonunu getirecek. ■ Ahmet Özdemir

Rise of Nightmares

- + Fikir güzel
- Korkunç değil, zevkli değil, kullanımı değil, türünün sonunu getirme potansiyeli var

5,1



**PS Move**

Resistance 3'ü, aynı Killzone 3 gibi PS Move ile oynayabiliyorsunuz lakin Killzone 3'teki performansı bulmak ne mümkün... Hassasiyet seviyesini sona dayasınız bile yavaşlama oluyor ve zaten zor saylabilecek oyun, daha da zor bir hal alıyor. O yüzden tavsiyem gamepad yönünde...

Resistance 3



Uzaylı dediğin istila eder

Bir uzaylıya sormuşlar, "Neren düğün?". Soranın ağızının ortasını patlatmış plasma silahıyla. Bir başka uzaylıya soru sormak isteyen olmamış ve böcek gibi yayılmışlar dünyaya.

Onlara Visitors denilmiş, Chimera adı takılmış veya direkt olarak Alien adıyla birer korku ürünü olmuşlar.

Düşünürse, şu uçsuz bucaksız evrende, bizim devasa olarak düşündüğümüz Güneş'in milyarlarca, hatta trilyonlarca katı büyülükteki evrende, elin garip yaratığı madem seyahat edebiliyor, neden bizim toksis atık halini almış dünyamızı istila etsin, değil mi? Saçma yani, milyarlarca galakside boş bir tane veya daha dinazorlardan arınmamış, daha temiz bir gezegen bulamıyorlar mı? O kadar teknolojim

olsa hiç uğraşmadım gelip dünyadaki saçma sapan insanların kaprisleriyle...

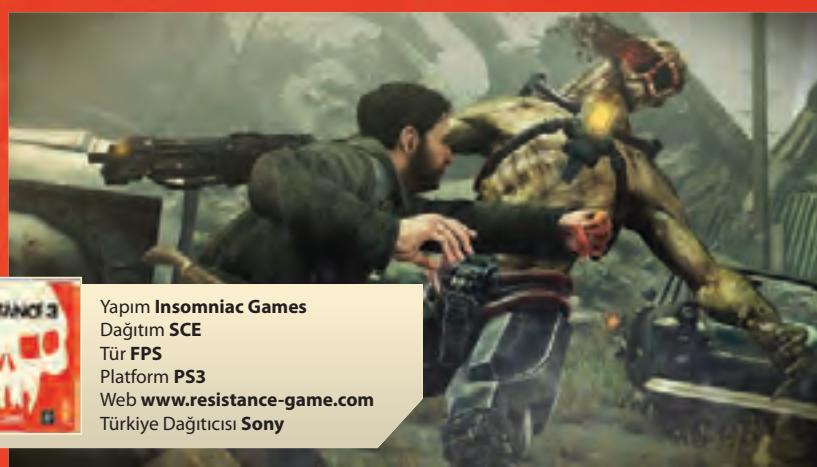
Her neyse, Chimera'lar bir hata yapıp dünyayı istila etmeye seçiyor ve hatta bunu bir beş sene önce kadar yapmış bulundular. Chimera'ların dünyayı seçmiş olmasının nedeni de insanların bedenlerine ihtiyaç duyuyor olmaları. (İşte bu her şeyi açıkladı!) Chimera virüsü insanları kısa bir sürede, "kovan'dan gelin emirlere itaat edecek birer Chimera askerine dönüştürüyor ve insanlığın %90'ı Chimera'lar teslim oluyor. Geriye kalan birkaç kişi de bir köşede batak oynayarak ömrünü geçiriyor. Bitti. (Türkiye'de olsa kesin böyle gelişirdi olaylar.)

İlk iki oyundur Nathan'ın hikayesini konuşuyoruz. Chimera'ya karşı amansız bir mücadele verdi ve hep onun yanında olduk. Üçüncü oyunda o yok çünkü ikinci oyuncunun sonunda... Spoiler vermeyeyim şimdilik fakat ikinci oyuncunun sonunda olanlardan, üçüncü oyuncunun kahramanı sorumlu tutuluyor ve kendisi pek sevilmeyen maalesef.

Kahramanımızın adı Joseph Capelli. İtalyan asıllı bir Amerikan. Bir karısı ve bir de çocuğu var. Karısı resmen örgüt başkanı; herkes soruları ona soruyor. Joseph de ona yardımcı oluyor fakat bir noktada yollarının ayrılması gerekiyor. Karısı ve çocuğu güvende olacakları bir yere, Joseph ise direkt olarak savaşın ortasına atılıyor; küçük bir görev olarak başlayan macerası, Amerika'yı kurtarma mücadeleşine dönüşüyor...

Direnişin büyük yılı

En güzel kısmından başlayacağım çünkü geriye kalanlar sıradan bir FPS'den pek de ötesi değil. Silahlar ve vuruş hissiyatı... Bunu başarıyla oyuna entegre eden



Yapım Insomniac Games

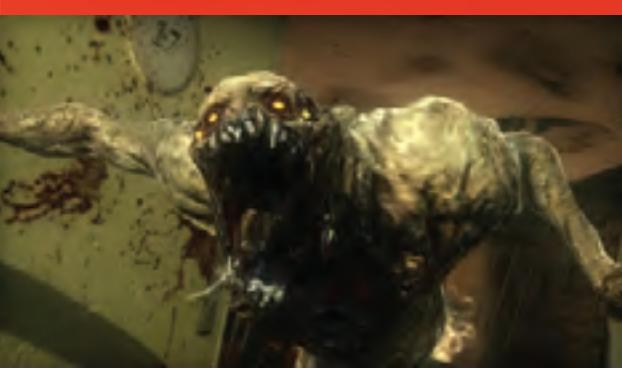
Dağıtım SCE

Tür FPS

Platform PS3

Web www.resistance-game.com

Türkiye Dağıtıcı Sony



oyun, başarılı oluyor, söyleyeyim. Yani klişelerle dolu bir senaryo üretin ama bir iki farklı silah, sağlam bir vuruş hissiyatı koynu oyuna, oldu gitti... (Hard Reset de bu yüzden başarılı sayılar, o konuya da dejindik derginin bir yerlerinde.)

Olay aslında biraz Crysis 2'ye benziyor. Hatırlarsanız orada da bir süre ilerliyor, bir alana geliyor, savaşıyor ve yeni bir savaş alanı bulana kadar yürüyorduk. Burada da nerede bize bir şeylerin saldıracağını üç aşağı beş yukarı tahmin edebiliyoruz. Yani boş bir tünelde ilerlerken, hiç beklemediginiz bir anda, bir takım yaratıklar üstünüzü çullanıyor. Savaşın ne zaman olacağı, belli.

Savaşa başladık ve ikinci dakikada öldük. Neden? Çünkü diğer FPS'lerin aksine, Resistance 3 geçmişe dönüş yaşıyor ve sizi sağlık serümlerinin peşinde koşturuyor. Bunu bilmeyen ben, "Nasıl olsa kendi kendime iyileşirim şuraya saklanıp," diyerek kendimi kurşunların önüne attım ve Chimera saldırısı bir türlü bitmediği için de toprağa karışip bir çiceğe dönütüm.

Bu oyunda dikkatli olmalısınız; hele ki biraz zor bir oyun seviyesi seçtiyseniz, her kurşunun nereye gideceğini önceden kestirmelisiniz. Bu oyunda görünmezlik, zırh ve türevi güçler yok. Ceketiniz sırtınızda, elinizde silah, ver Chimera'ları, al kurşunları... Eski tip FPS'lerin cılıtlı hali diyorum, dedim.

Savaşta başarılı olmanın anahtarı iyi nişan almak ve türlü türlü silahın özelliklerini kullanmak. Silah konusuna FPS'lerde dechinmek pek anlamlı değildir fakat burada hoş ekipmanlar mevcut.

Daha ilk dakikadan elimize bir Magnum tabanca tutuşturuluyor. Bu silahın çalışma prensibi biraz ilginç. Ateş ettiğiniz yerdeki düşman ölmüyor çünkü ateş ettikten sonra silahın ikincil özelliğini kullanarak kurşunu patlatmanız gerekiyor. "Yapışkan bomba" tadında bir silah Magnum ve pek sevdigimi söylemeyeceğim. Bullseye adındaki Chimera tüfeği, bildığınız makineli tüfek. Ne var ki ikincil özelliği sayesinde düşmanları işaretleyip kurşunlarını güdümlü şekilde onları bulmasını sağlayabiliyorsunuz.

Auger, önceki Resistance oyunlarından da tanadığımız, benim ilk olarak Red Faction'da tecrübe ettiğim bir silah. Bu silahın durbundan baktığınızda, belirli bir uzaklıktı

▀ Goliath'larla savaşma olanağınız yok. Zaten onlara yaklaşmanız da gerekmıyor. Biraz büyükler de...



İKİNCİ GÖRÜŞ

Serinin üçüncü oyununda orijinallik namına umduğumu bulamadım. 1950'lerde uzaylıların saldırıldığı senaryo modu sıkı olmuş, oyunun ambiyansı beklediğini gibi. Lakin Gears of War 2'den Gears of War 3'e geçen yapılan sıçramanın R2'den R3'e geçen yapılamadığını görmek beni üzdü. Özellikle multiplayer kısmında R3'ten büyük bekleneni içerisindeydim. Gelin görün ki Insomniac, R2'ye göre bazı kısıtlamalara giderken multiplayer'da adeta geriye gitmiş. R3'nin grafikleri Killzone 3 kadar cılıtlı değil, kabul. Oyunun akışı bir Crysis kadar hızlı değil, o da kabul. Orijinal şeyler bulamayıp R2'deki dört ayaklı dev robotu tekrar önmüze koymuşlar, hadi o da kabul ama keşke multiplayer'a açıck yenilik getirseydiniz. Zira R2'yi üç sınıfı da 50. seviyeye getirene kadar yüzlerce saat keyifli oynadım. R3'ün multiplayer modlarını yüzlerce saat oynamam için bana daha iyi bir sebep vermelerini beklerdim yapımcılardan. R3'te yerde yatan Chimera'lara ateş ettiğimizde odun gibi durmaları, bir de kendi adamlarımın kafasına kurşun sıkıştırımda bana misin dememeleri bu devirde komik geliyor bana. Her şeye rağmen oyunun savaş ambiyansı ve genel atmosferi çok başarılı.



Ahmet

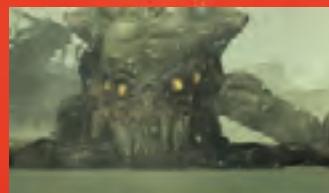
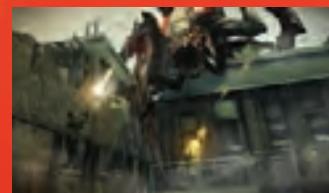
duranları duvarların içerisinde turuncu renkte görebiliyor ve silahın enerjiden oluşan kurşunlar atarak, duvarları delip düşmanını bulmasını sağlayabiliyorsunuz. Bu silah özellikle fark edilmediğiniz zamanlarda, önlem olarak önünüze açmak için bayağı işe yarıyor. Silahın ikincil özelliği de Auger kurşunları dışındaki tüm kurşunları tutan bir kalkan oluşturmanızı sağlıyor.

Özellikle ikincil özelliği çok işe yarayan bir diğer silah, Atomizer'ı oyunda uzunca bir süre göremiyorsunuz. Elektrik saçan Atomizer, ikincil özelliği sayesinde ufak bir elektrik direği oluşturmanızı sağlıyor ve buna kapılan düşmanlar, kısa sürede ölüyor. Özellikle sürü halinde gelen düşmanlara karşı bayağı iyi bir iş görüyor.

Düşmanlarınızı dondurup ardından patlatmanızı yarayan Cryogun, biraz zor kullanılıyor lakin iyi sonuç正在显示。Mutator adındaki ilginç silahla da Chimera virüsünü düşmanlarınıza aşılayıp şişip patlamalarını sağlayabiliyorsunuz. Silahın ikincil özelliği de zehirli bir gaz yayıp bir grubu toptan ortadan kaldırmanızı sağlayabiliyor.

Bu silahların yanında pompalı tüfek (Rossmore), sıradan, insan yapımı makineli tüfek (M52A Carbine), ro-

Widowmaker'la randevu



■ İşte karşınızda Chimera'ların soyundan gelen arma kovanın emirlerine kulak asmayan bir Chimera. Adı Widowmaker, altı tane gözü var ve çok büyük. Widowmaker'lar kovana itaat etmediği için hem insanları, hem de Chimera'ların düşmanı. Onları birer böcek olarak da düşünebilirsiniz. Oyunada da maalesef bunlarla karşılaşmamız gerekiyor yer yer ve onları yenmek için iyi bir strateji oluşturmak gerekiyor.

■ Widowmaker düz duvara bile tırmanabiliyor. Tırmandığında ondan uzak durup saklanmakta fayda var çünkü asit fışkırtıp ömrünüzü size zehir edebiliyor. Amacınız turuncu bölgelerine ateş etmek. Son aşamada bu turuncu bölge kırmızı bir şekilde hemen alt tarafında beliriyor ve oraya birkaç roket, biraz Marksman kurşunu ve iyi bir nişancılıkla...

■ Tebrikler; Widowmaker'ı devirdiniz. Kendinizle gurur duyabilirsiniz çünkü bayağı dişi bir düşmandı. Oyunun bir bölümünde Chimera askerleri de sizinle birlikte Widowmaker'a karşı savaşıyor; orada sakin Chimera'larla uğraşmayın, direkt olarak Widowmaker'a yönelik ve tehlike anında mutlaka bir siper bulup ortalık sakinleşene kadar orada kalın.

- ketatar (Wildfire), tetikçi tüfeği (Deadeye) gibi silahlar da emrinizde ama onların kullanılısında pek bir numara yok.

Tüm bu silahları yanınızda taşıyabildiğiniz için duruma göre silah seçmeniz gerekiyor ve oyun direkt olarak bunun üzerine kurulu. Örneğin bir teknedede ilerlediğimiz bölümde, tekneye sürekli Chimera'lar atlıyor. Onları hızlı bir şekilde yok etmenin en kolay yolu pompalı tüfekle saldırmak. Geniş bir alandaki savaşta, size lazerlerini dikmiş tetikçilere karşı da pompalı tüfek değil, tetikçi tüfeğiyile karşılaşırıysınız. Bir uzaylı gemisi gibi, roketatarlarla karşılaşlığını veriyoruz, duvarın arkasında yan yana duran üç tane Chimera askerini de Auger'la şaşırtıyoruz. Nedir,

tüm oyunu bir veya iki silahla da götürebilirsiniz elbette ama o zaman da hiç zevki çıkmıyor.

Dostunu düşmanını tanı

Biraz da Chimera arkadaşımıza bakalım. Ne demişler, "Düşmanını tanımadan yatağa girenin geleceğinden düdük sesi gelir"

En basitinden, zombi kılıklı olanlar, sadece size tokat atarak sizi hakkın rahmetine kavuşturmayı uğraşıyor. Bunlara ne yapıyorsunuz, pompalı dayıyorum ağızlarına.

Bullseye ile saldırın düşmanlarımız tehlikeyi de yanlarında getiriyor. Bu oyunda ölmek pek kolay olduğu için iki tane Chimera bile işinizi bitirebilir. Makineli tüfeğe sahip olan Chimera askerleriyle biraz kaçak oynamak gerekiyor. Bomba atarsınız, tetikçi tüfeğiyile kafalarından vurursunuz.. Elbette makinelilerini de kullanabilirsiniz ama size zorluk çikitabilirler.

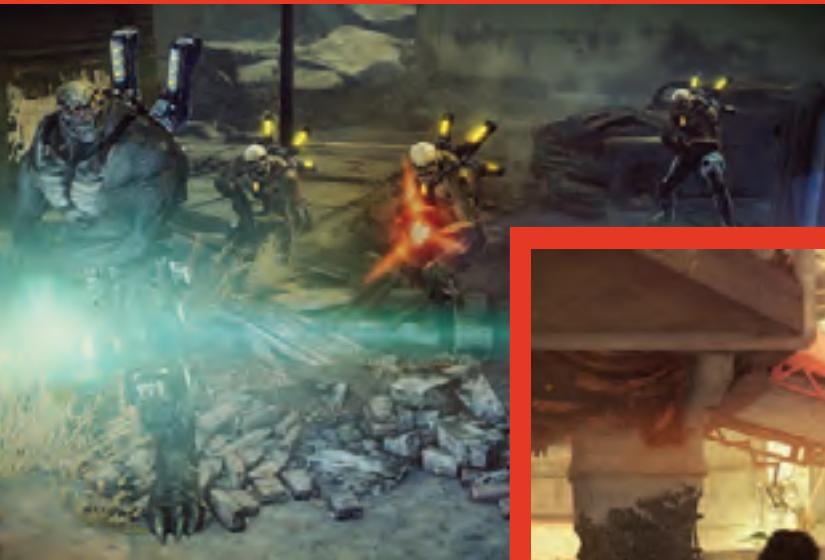
Bu askerlerin bir de uçanları var. Daha doğrusu uçup konanları. Onlar tam baş belası, tek vuruşa indirmek gerekiyor.



Alternatif

Call of Duty: Black Ops
Bodycount
Dead Island





■ Bu kalabalık grubun formülü çok basit: Bir küçük el bombası veya Wildfire'in ikincil atış modu...



Ve Atomizer sahibi Ravager'lar... Hem güçlüler, hem yalnız dolaşmıyorlar, hem de acayıp dayanıklılık. Bunlara karşı çözüm de elbette ki roketatar veya el bombası. Bullseye'la falan savaşmayı unutun. Tüm cephaneniz biter, Ravager ayakta kalır.

Brawler'lar çok fazla karşısına çıkmıyor ama meydana çıktııklarında bir boss mücadelesi verdirtiyorlar. Bu devasa kas yığını, Troll benzeri yaratıkları yenmek için trümp bölgelere ateş etmeli ve suratlarına da birkaç kurşun sıkarak onları yer yer sersemletmeleriniz.

Chimera'ların dışında, oyunun bir bölümünde bir hapisaneyi de ziyaret etmek durumunda kalıyoruz ve burada da insanlara karşı savaşıyoruz. Hepitopu şurada 500 tane adam kalmış koca dünyada, aman ne olur birbirimize de savaşalım...

Kahramanımız hapisaneyeye düştüğünde fark ettim ki hikaye aslında biraz Walking Dead'ı de andırıyor. Tabii ki çizgi-romani dizi olarak takip edenler daha arena kısımlarına gelememiştir ama çizgi-romani takip edenler benzerliği hemen görebektedir. Hatta topyekün tüm hikaye bir zombi istilasını andırıyor.

Tek başına

İlk iki oyundan farklı olarak burada daha küçük bir hikaye işlenmiş durumda. Kocaman bir savaşta değil de daha çok bir hayatı kalma mücadelesinin içerisinde olduğunuz hissiyatına kapılıyorsunuz. (Kapılmıyorsunuz, direkt olarak söyleyeceğim.)

Dolayısıyla konunun tüm dünyanın zombi istilasında olduğu bir konudan pek farklı kalıyor. İnsanlığın düştüğü umutsuz durumdan istifade etmeye çalışan, düzen karşıtı insanlar, böcek gibi yayılan yabancı bir yaşam formu, barınaklarda, tünelerde yaşamaya çalışan, umutsuzluk içerisindeki siviller...

Resistance 3 bu atmosferi çok iyi sağlamış. Hiçbir zaman yanınızda güçlü, son teknoloji silahlarla donatılmış arkadaşlarınız bulunmuyor. Çok nadiren birileri size yardım ediyor ve genelde de pek işe yaramıyorlar. Ne yapmanız gerekiyorsa, tek başınıza yapıyorsunuz; gerçekten dünya bir istila altında olsa ve nüfusun büyük bir bölümü telef olsa, olacağınızı çok daha

Atmosferin bu kadar sağlam olmasındaki bir başka büyük etken de grafiklerdeki detaylar. Grafik teknolojisinin bir yere gittiği yok fakat detaylara verilen önem sayesinde, yıkılmış bir dünyanın nasıl olacağını çok daha

iyi hissedebiliyoruz.

Bana kalırsa oyunun neredeyse hiçbir eksisi yok. Pek orijinal değil, belki biraz kısa ve özgürlük adına çok bir şey yapamıyoruz fakat baştan sona son derece eğlenceli bir oyun keyfi veriyor. Yalnız senaryo bazı yerlerde fazla coşuyor. Misal şu an sizi devasa bir uzay gemisine bırakısam, onun enerji reaktörlerini devre dışı bırakabilir misiniz? Joseph Capelli bunu yapabiliyor, hem de daha önce 120 kez yapmışcasına... Independence Day filminde uzaylıların gemisine virüs yükleyebilen Amerikalılardan da daha azı beklenmezdi zaten...

Nihayetinde Resistance 3 çok sık bir oyun olmuş. Büyüyük ihtimalle başına bir kez oturup çok zor kalkacaksınız. Senaryodan başınızı kaldırıldığınızda da diğer Resistance oyuncularına göre daha az kaotik bir ortama sahip olan multiplayer kısmına adım atacaksınız.

Geçenlerde bir okurum oyunların multiplayer kısımlarına neden az ilgi gösterdiğimizden yakınıyordu. Şimdi ben Resistance 3'ün son derece standart multiplayer bölümlerini anlatısam, ne siz bir şey kazanırsınız, ne de ben bir şey anlatmış olurum. Takım olup birbirimizi vuruyoruz, özetli budur. Yaşadıklarınız, tecrübeleriniz benimkinden mutlaka farklı olacaktır. Ben belki çok iyi oynayıp rakibim olmadığı için sıkıcı bulacağım, siz benden daha da iyi oynayıp benden bile çok sıkılacaksınız. (Son anda kendimi övmeyeyim dedim.)

Sonuç itibarıyla Resistance 3, PS3'ün en iyi FPS'lerinden bir tanesi. Almayan bin pişman, alan bin Chimera kadar mutlu... ■ **Tuna Şentuna**

Resistance 3

- + Senaryo iyi işlenmiş, detaylara dikkat edilmiş.
- Farklı silahları kullanmak çok eğlenceli
- Senaryoda abartılı noktalar yok değil

8,7



Death Worm [Android]

Bir şehir dolusu yemek

Gözlerinizi bu oyundan almak o kadar zor ki... Son zamanlarda iyiden iyiye saksağana benzemeye başladım zaten; nasıl onlar parlak eşyaları gördüklerinde zeka seviyeleri düşüyor, benim de Android oyunlarıyla ilk deneyimim tam bir IQ = 12 seviyesinde.

Death Worm'a bir sardım ki... Aman, evlerden irak. Yeraltında gezen dev bir solucanız ve yeryüzünde dolaşan herkes besin maddesi. Bir bölümü tamamlamak için belirli sayıda "şey" yememiz gerekiyor. Bunlar entarileriyle dolaşan Araplar (Piramit bölümü.) da olabilir, sirenleri bangir bangir bağırılan Amerikan polis arabaları (Şehir bölümü.) da olabilir, afilî afilî dolaşan çitalar (Orman bölümü.) da olabilir. Canlı veya cansız her cisim bir besin maddesi olarak hesaplanıyor. Yani bir tankı yemekle, bir adamı

yemek aynı kapıya çıkıyor.

Bir bölüm, belirli kayıt noktalarından oluşuyor. Önce 15 kişiyle besleniyoruz, sonra o 30 oluyor, ardından 45, derken ortam coşuyor zira tanklar, helikopterler ve hatta uzay gemileri bile size karşı savaşmaya başlıyor. Üstelik yeraltında olmak da çözüm değil; helikopterler yeraltında siz arayan bombalar bile atıyor.

Biz de armut aramıyoruz tabii ki toprak altında. Bizim de silahlarımız var! Ateş topu ve süper hız, çeşitli düşmanlarımızdan dökülen power-up'lar sayesinde kullanılabılır hale geliyor. Bundan daha da iyisi, her kayıt noktasında seviye atlıyor ve solucanımızı daha dayanıklı, daha hızlı, daha büyük, daha güçlü hale getirebiliyoruz puanlarını kullanarak. Tabii ki bir süre sonra bunlar bile yetmiyor;

çünkü iki kayıt noktası arası bizden imkansız işler başarmamız istenebiliyor.

Oyun normalde Android 2.1 sisteme sahip birçok telefonda çalışıyor fakat oyunu Xperia Play'de oynarsanız, parmaklarınızla ekranın yarısını kaplamamanız da gerekmıyor. (Oyunların Xperia Play kontrollerine destek sağlama pek şahane.)

Bağımlılık yaratın bir oyun olduğunu söylemeye hiç gerek yok Death Worm'un. Zaten 5,5TL'lik ucuz da bir fiyatı var; alın gitsin. ■ **Tuna Şentuna**

Yapım Playcreek Games
Tür Aksiyon
Platform Android, iPhone, iPod, iPad
Web www.playcreek.com/deathworm

9,1



Racing Moto [Android]

Hız, hız, daha fazla hız!

3 G teknolojisi sayesinde dilediğim yerde internete bağlanabiliyorum. Bağlandıktan sonra da hemen bir Android Market, oradan da yeni bir oyun varsa indir, çıkış, hayatına devam et. Formül bu.

Bunu en son uyguladığım yer, bir dolmuşun ön koltuğu oldu. "Markette neler varmış?" diye bakarken bir baktım RacingMoto üst sıralara yükselsmiş. "Nedir, ne değildir?" derken oyun telefonuma inmiş bile.

Açtım oyunu, bir motosiklet karşıladı beni. Kendi kendine gidiyordu ve gitti bir araca çarptı, sürücü bir yana, motor bir yana... Felaket.

Oyunu anlamam uzun sürmedi; çünkü zaten anlaşılacak bir şey yokmuş. Motor kendi kendine gidiyormuş, biz de ekrana basarak daha da hızlanıyor ve telefonu sağa sola yatırarak motorun yönünü değiştiriyormuşuz. Kolay.

Biraz oynayamış dedim, motor bastı gidiyor. Baktım motor basmamış, dolmuşu basmış. Yola bakmadan, oyuna odaklanmaya çalıştım. Hızlanarak boost çarpanı artıyordu ve daha çok puan

alyordum. Dolmuşu da bastıkça hedefine daha çabuk ulaşıyor ve bir sonraki "para turuna" daha hızla ulaşmaya çalışıyordu.

O hızlandıktı, ben hızlandım; ben hızlandıktı dolmuş sarsıldı. O kadar saçma bir iş yapıyorduk ki arkadan birisi, "Hasta misiniz siz?" dese yeridir.

Tabii ki ne oldu, dolmuş sonunda trafik lambasına bodoslama girdi. Ben bir tarafa, dolmuşu bir tarafa... Tam tersini düşünelim, dolmuş hızını korudu ama benim motosiklet çöktük öndeki arabaya monte oldu. Anladım ki oyunun ilerleyen kısımları zor ve hızı kesmek bile işe yaramayabiliyor...

Anlayacağınız son derece basit ve bedava bir oyun RacingDolmuş... RacingMoto. Öyle haftalarca oynamazsınız ama birkaç arkadaş sararsanız oyuna, skor mücadeleinde iyi karşılaşırız. ■ **Tuna Şentuna**

Yapım Droidhen
Tür Yarış
Platform Android
Web droidhenapps8.appspot.com

7,0



Wasteland Angel

Köle ticaretine son!

Twisted Metal'in hafif karışık ve kaotik yapısından uzak, izometrik görünüşten oynanan bir "ateş eden arabalı oyun" a kimsenin "hayır" diyeceğini sanıyorum. Olay o kadar basit ki aslında... Sadece iki tane makineliye sahip olan bir araca sahibiz ve dalga dalga gelen düşmanlara karşı savaş veriyoruz. Farklı özelliklere ve silahlara sahip rakip araçları hızla patlatmak önemli; çünkü hem kendi canımızı, hem de ufak yerleşkedeki sivillerin canını korumamız lazımdır.

Şöyle ki bazı kamyonetler ve kamyon-

lar yerleşim birimlerine yanaşıp buradan adam hortumluyor. Bunu hemen yapamadıkları ve bir uyarıla bu durum bize bildirildiği için de onları durduracak zamanımız oluyor. Her yok ettiğimiz araçtan da bir power-up çıktığını ve silahlarımıza da bunlara geliştirebildiğimizi düşünürsek, sivilleri ve canımızı korumak da zor olmasa gerek, değil mi? Wasteland Angel bu ayın en iyi oyunlarından bir tanesi. Beni dinleyin, eğlence tavan yapsın evinizde. ■

Tür Aksiyon
Yapım Octane Games
Web wastelandangel.com

9,1

Curse of Slate Rock Manor

Kayıp arkadaşın peşinden...

ITuna ilk paragrafta "Visual Novel" larla ilgili bilgiler verdi ama buraya siğmadiği için kestim! - Şeflik

İki sevgili telefonda konuşmaya başlıyor. "N'aptın?", "İyi ya oturuyorum, sen?", "İyi" gibi anlamsız konuşmaların ardından, iki haftadır ortada olmayan bir arkadaşları hakkında endişelendikleri konusuna geliyorlar. Oğlan İki haftadır garip rüyalar gördüğünden bahsediyor, kız da rüyalardaki gerçekleri fark edip arkadaşlarını

aramayı öneriyor. İkili hayaletli bir eve, Slate Rock Manor'a doğru yola çıkıyor ve buraya vardıklarında, paranormal oylara meraklı arkadaşlarının, paranormal olayların içinde olduğunu anlamaya başlıyorlar. Neler olduğunu anlamaya çalışırken korkuyor, korkutmuşa heyecanlanıyor, heyecanlılıkla merak ediyorsunuz.. Grafikler biraz uyduruk olsa da hikayeyi begendif. Yaptığınız seçimler sonucunda oyunun bin bir farklı sonuna ulaşabilirsiniz de oyunun ömrünü uzatıyor zaten. ■

Tür Visual Novel
Yapım Red Panda Games
Web visualnovelgames.com/VN-Curse-of-Slate-Rock-Manor.html

7,2



Ruins

Hüzne boğulmak

Ruins, buram buram sanat, melankoli ve üzgün kokan bir oyun. El Shaddai'den daha iyi anlaşılıyor ama oyunda ne anlatıldığı anlamak için oyunu birkaç kez oynamaman gerekebiliyor.

Yalnız bir köpeği kontrol ediyorsunuz. Gezebileceğimiz alan çok kısıtlı. Neden orada olduğumuzu, aslında kim olduğumuzu etrafı hoplayan beyaz tavşanlardan öğrenmeye çalışıyoruz. Bize bir hikaye anlatıyorlar; hem geçmişimizi, hem de neden orada olduğumuzu anlamamız için... Bazen birkaç tavşan

birden görüyoruz ve seçimimizi yaptığımızda bir diğer kayboluyor. Bu da demek oluyor ki hikayenin bir kısmı da onunla birlikte yok oldu. İşte bu yüzden oyunu birkaç kez oynamak gerekebiliyor ve hikayeyi tam olarak anladığınızda, oyunun vermeye çalıştığı o melankoli bir kez daha, daha kuvvetli bir biçimde ortaya çıkarıyor.

Sanat severlere duyurulur, geriye kalanlara bu sayfalardaki diğer oyunlar önerilir. İmza, müdüriyet. ■

Tür Adventure
Yapım Cardboard Computer
Web cardboardcomputer.com

8,0

Demolition Inc.

Yak, yık, yok et!

Kocaman bir gezegeni yok etme görevi bize verildi! PSN üzerinden satın alıp da oynayabildiğiniz Demolition Inc'de bir uzaylı gemisinin kontrolündeyiz. Her bölüm bir mücadele, her bölümde belirli mikarda bulunduğumuz alana zarar vermemiz gerekiyor. Binaları yıkmak, araçları patlatmak, benzin tanklarını havaya uçurmak görevimiz.

Bir şeylerin yok etmenin yolu, bize her bölümde verilen çeşitli ekipmanlardan geçiyor. Örneğin; araçları kaydırarak bir yağı. Ne oluyor, araç bunun üstünden geçip kayıyor ve bir

binaya girerse binayı aşağı indiriyor. (Oyun bu, o kadar olacak...) Patlayan bir inek koyuyoruz yola, araç ona çarpiyor, patlıyor, yandaki araç da alev alıyor, o da patlıyor ve bir yakıt tankına denk geliyor patlama... Derken gelsin zincirleme kaos!

Oyunun maalesef demosu bulunmadığı için direkt olarak 9\$ gibi bir fiyatın satın alınması gerekiyor (PC için.) ama buna deðindiðini rahatlıkla söyleyebilirim. ■

Tür Aksiyon
Yapım Zeroscale Games
Web www.zeroscale.com

8,8



ROCKDA PEKİYYATI

SEFİK AKKOC

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYORUM"



ACHRON

Benim de pişman olduğum, pişmanlık duyduğum, yaptığım şeyler var. Keşke bunları düzeltme, geriye dönüp telafi etme, hatta yapmama, pişm...an olmama şansım olsa. Bence ben bunu yapabilirim; iyice konsantr olsam, iyice düşünsem yaparım gibi. Dur dur dur, yetmez, daha da ileri giderim, geleceğe giderim, şu an yaptıklarımın sonuçlarını görürüm, ona göre de karar veririm, karar değiştiririm. Ben sevdim bunu, hemen başlıyorum.

RUGBY WORLD CUP 2011

Yıllardır futboldan soğuyordum, sıkıcı gelmeye başlamıştı, izlemeye tahammül edemiyordum ve sonunda iş içine çırıltıdan çıktı. Sonra bask...etbola bel bağladım, uğrastım, didindim, kafa yordum, milli takımı takip etmeye başladım ve yine hüsran. Şimdi yeni bir çıkış yolu var karşısında doktor ama milli takımımız da yok, kulüp takımımızda. Ne yapayım sence? Tonga varmış ama mesela. Anıtlar mı bu işten? Destekleyeyim mi?

HOLE IN THE WALL

Doktor. Sunu görüyor musun? Bak bak, arkanıda hemen. Duvara sanki bir delik var, gördün mü? Ufacık bir delik, bir karınca deliği kadar küçük bir delik. Nasıl görmüyorsun?! Orada kıştı, karınca kadar, ufacık, duvara. Dur o zaten, göz...men için o delikten geçeceğim ama geçmeden önce sana son bir şey söylemem gerekiyor. Eğer geri gelmezsem, gelemezsem ya da deliğe sıkışırsam bana haber ver, tamam mı? Güle güle doktor...

UGLY AMERICANS: APOCALYPSEGEDDON

Haberi ilk olarak televizyondan öğrendim... Amerikalıların ta...mamının, evet evet, tamamının şirkin olduğunu söylüyordu spiker. İnanmadım, inanmak istemedim ilk başta; hele ki şu ana kadar gördüğüm onca güzel önekten sonra... Ama birden, birdenbire, aniden kendimi kaptırdım bu iddiaya, düşünceye ve inanmaya başladım sanki. Acaba, acaba olabilir miydi? Hepsi şirkin olabilir miydi? Ben de şirkin miyim ki? Sence doktor?

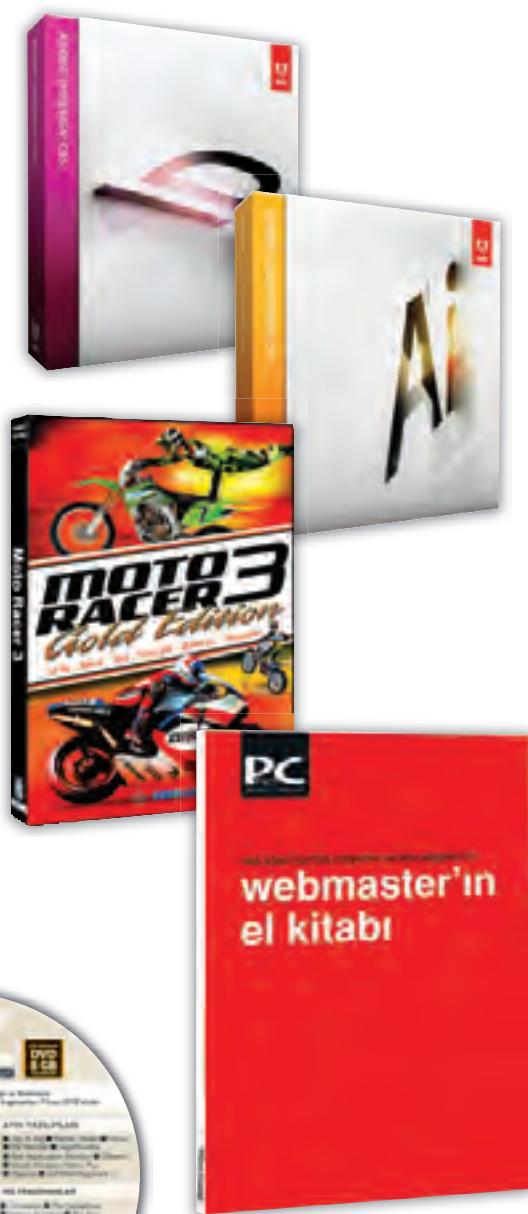
ŞİKAYETLER

- Achron
- Hole in the Wall
- Rugby World Cup 2011
- Ugly Americans:
Apocalypsegesson

Not: O delikten
dönmez umarım...

PCnet'in 15. yıl özel sayısı dopdolu!

**Herkese Webmaster'ın El Kitabı, InDesign ve
Illustrator görsel eğitimi, Moto Racer 3 oyunu
ve tam sürüm Ashampoo Snap 4 hediye!**



Donanım

Donanım gurumuz Amsterdam'dan bildiriyor...

Recep Baltaş bu ay yine gözünü kararttı ve en yeni donanımları yerinde inceleyip sizlere aktarmak için Amsterdam'a gitti. Gidiş o gidiş, Recep'ten uzun süre haber alınmadı. Bu ay dikkatimizi çeken yeni ürünler arasında Shuttle SX58H7 Pro var. Performanstan ödün veremeyen ama evinde

kısıtlı yeri olanlar için ideal bir çözüm gibi görünüyor. Evinde yer sıkıntısı olmayanlar içinse bu ay Asus Essentio CG8250 mercek altında. Bu ürünlerin hepsi ve fazlası Recep Baltaş'ın elinden geçti. (Recep Baltaş'ın hizina biz yetişemiyoruz. Moskova, Köln, Abu Dhabi, Amsterdam... Recep tam firarda.)



96

Asus Essentio CG8250

PC toplamakla uğraşmak istemeyenler için sağlam bir alternatif.



97

Shuttle SX58H7 Pro

Evinde koca koca kasalara tahammül edemeyen performans tutkunlarına.



99

Teknik Servis

Recep sorularla baş edemeyeince kurtuluşu yurtdışına kaçırmakta buldu.



Puanlama Sistemi

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



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



Asus Essentio CG8250

Masaüstüne yeni soluk



Her zaman dile getirdiğimiz bir şey var ki o da ülkemizdeki masaüstü bilgisayarların vasıtasıyla. Kullanılan anakarttan ekran kartına, güç kaynağından sabit diske ve hatta kasasına kadar ülkemizdeki masaüstü bilgisayarların hiç de iç açıri bir durumu yok. Toplama bilgisayarlara aynı fiyat sunabilmek için sürekli ucuza kaçan üreticiler, mümkün olan en düşük seviyedeki parçaları bir araya toplayıp sözde 2 GB bellekli ekran kartına sahip PC'leri bu konudaki bilgisi eksik olan kullanıcılarla satmaya çalışıyorlar. Tabii ki bu gerçeği ancak bilgi sahibi olup sistemi upgrade etmek istedığinizde anlıyorsunuz. O zaman da iş işten geçmiş oluyor. Tabii söyle bir gercek var ki bir daha marka PC almıyorsunuz. Fakat Asus'un nihayet ülkemizdeki masaüstü PC pazarına adım atmasıyla hiçbir zaman ölmeyecek bu masaüstü PC'lerde de kullanıcıların kaliteli bir alternatifçi oldu.

Marka ilgisayarların en büyük sorunu her zaman bu olmuştur maalesef. Kasayı ayrıca ürünün garanti dışı kalması. Aslında burada üreticilere de hak vermek gerekiyor. Zira marka PC'ler daha çok tecrübezsiz kullanıcılar tarafından satın alınıyor ve kasa açıldığında da en ufak bir parçaya bile yanlış temasta bulunmak, statik elektrik dolayısıyla parçaya zarar verebiliyor. Diğer markalar gibi Asus ta kasasını bir etiket ile koruma altına almış. Fakat burada kullanıcılar da bir noktada uprgade hakkı

vermek gerek. Örneğin bir yıl sonra kullanıcı yavaş kalan bir parçayı daha hızlı bir modelle değiştirebilmeli. Öte yandan biz kasayı sizler için açtık ve kullanılan anakartı inceledik. Tamamen katı kapasitör kullanan anakartın üzerinde iki adet PCI Express x16 portu mevcut. Yine USB 3.0 desteği de çoğu marka PC anakartında yer almayan bir özellik. Ülkemizde satılan yerli masaüstü bilgisayarlarda genelde üreticilerin en alt ürünleri kullanılmaktır. Örneğin anakartta dört adet RAM yuvası varsa yerli üreticiler özel siparişlerinde RAM portu ikiye, 8 kanal ses çıkıştı varsa bunu 6 kanala, 10 adet USB portu varsa bunu 4 porta düşürerek maliyetten kısmayı amaçlıyorlar. Tabii ki onlar maliyetten kıskaren siz upgrade etmek istedığınızda var olan RAM modüllerini satıp yeni bir kit almak zorunda kalıyor ya da eksik USB portları yüzünden elinizde USB kablosuya kala kalıyorsunuz. Asus'un Essentio CG8250'de kullandığı anakartta herhangi bir kirpma söz konusu değil. Anakarttan çıkarılmış tek özellik bizim de zaten çıkartılmasını istediğimiz emektar IDE portu. Diğer bileşenlere göz attığımızda ise Seagate'in yüksek performanslı 12. nesil 7200 RPM Barracuda diskinin kullanımlığını görüyoruz. Gayet iyi bir performansa sahip olan bu disk sayesinde sistemi sıfır dan masaüstüne gelmesi sadece 25 saniye sürüyor. Tabii ki bundan sistemi BIOS yerine EFI tabanlı bir anakarta sahip olması da büyük bir etken. Yerli üreticilerin sıklıkla yaptıkları bir başka hata da performans açısından dengeşiz sistemler satmaları. Örneğin 8 çekirdek işlemcili bir bilgisayarda giriş seviyesi bir ekran kartı ve sabit disk yer alması bu sistemi genel performansını frenlemekte. Asus'un burada Core i7 2600 işlemciyle birlikte yine kendi ürettiği ENGTS450/DI/1GD5 ekran kartını kullanması beğenimizi kazanıyor. Tabii ki bu sistemle

bütün oyunları Full HD çözünürlükte oynamak mümkün değil. Fakat burada firmanın çok daha düşük seviye, fakat 2 GB bellekli bir ekran kartı ile kelime oyunu yapmaması, yerli üreticilerin örnek alması gereken bir davranış. Yine 8 GB bellek miktarı da sistemde ağır uygulamalar çalıştırıcaklar için ideal bir değer. Sonuç olarak yaklaşık 2500 TL'lik bir fiyat etiketine sahip olan Essentio CG8250, PC toplamaktan anlamayan, fakat almışken kaliteli bir PC almak isteyen kullanıcılar için kesinlikle en iyi tercih. ■

Asus Essentio CG8250



- + Kaliteli asus bileşenleri
- + Blu-ray okuyucu
- + Rakiplerinden ayıran tasarım
- Kasayı açma ürünü garanti dışı bırakıyor

Fiyat: 1240 \$ + KDV

İthalat: Çizgi elektronik

Web: www.cizgi.com.tr

Puan: 7/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci:	Intel Core i7 2600 3.4 GHz
Bellek:	4 x 2 GB DDR3 1333 Mhz
Ecran Kartı:	Asus ENGTS450/DI/1GD5
Sabit Disk:	1 TB Seagate 7200.12
Optik Sürücü:	16 X DVD Blu-ray Combo

Shuttle SX58H7 Pro

İçinizi siz donatın



Masaüstü bilgisayarların hiçbir zaman ölmeyeceğinin en büyük nedeni şüphesiz seçme özgürlüğünde yatıyor. İstedığınız işlemciyi, belleği, ekran kartını ve sabit disk seçmek, ihtiyacınıza uygun bir PC inşa etmek anlamına geliyor. Öte yandan masaüstü PC'lerin en büyük handikabı boyutları. Performans arttıkça boyut da doğru orantılı bir biçimde artıyor. Fakat nihayet Mini ATX gibi



standartlar ve Shuttle gibi firmaların SFF kasalarıyla performansı da küçük boyutlarda edinme imkanı bulduk. Shuttle'in yeni kasası SX58H7 Pro, içerisinde kendine özgü tasarımlı anakartıyla geliyor. Fakat performans veya güç tüketimi konusundaki seçimi kullanıcıya bırakın firmanın sistemle birlikte işlemciyi sunmaması beğenimizi kazanıyor. Bu bağlamda isterseniz güç tüketimi isterseniz de performans elde edebiliyorsunuz. Bu tür kasaların en çok merak edilen konusu ise genelde soğutmadır. Shuttle burada dört adet ısı borulu bir soğutucu kullanmış. Fakat soğutucuya işlemci üzerine konuşlandırmak yerine sadece bakır plakayı işlemci üzerine denk getiren firma, ısı borularını kasanın arkasına uzatarak buradaki fan yardımı ile oluşan ısının doğrudan kasa dışına atılmasını sağlamış. Bu sayede kasanın içerisinde sabit

TEKNİK ÖZELLİKLER

Kasa:	Alüminyum, 4,2 kg
Güç Kaynağı:	500 Watt, 80 Plus Bronze
Anakart:	FX58 Pro, Intel X58 Express, i7
Bellek:	4x DDR3 1333 (1600 OC)
Genişleme:	2x PCI-E x16 2.0, 1x Mini-Pcie x1
Depolama:	2x USB 3.0, 8x USB 2.0, eSata
Ses:	8 Kanal, Önde G/C portları

diskler ve optik sürücüler için fazladan yer açılmış. İki adet 3,5" sabit disk ve bir adet de 5,25" optik sürücü monte etmenize izin veren kasada dikkat çeken bir başka nokta da güç kaynağı. Daha önce incelediğimiz benzer sistemlerde güç kaynağı en fazla 300 Watt değerine çıkarken, Shuttle'in 500 Watt ve 80 Plus sertifikali bir güç kaynağı kullanımı bizi gerçekten kendine hayran bıraktı. Tabii ki bu kadar gücün tamamını kullanmak zorunda değilsiniz. Zaten güç kaynağı da sisteminizin harcadığına çok yakın bir güç çekiyor şebekeden. Örneğin sisteminiz 100 Watt harcıyorsa Shuttle şebekeden sadece 115 Watt çekiyor. Tabii ki bu güç kaynağı, sistemde yer alan iki adet PCI Express X16 portlarına iki tane ekran kartı takıp CrossFireX veya SLI yapmak istediğinizde mükemmel bir iş çıkarıyor. Dört adet DDR3-1333 Mhz yuvasına takacağınız 16 GB RAM ise sistemin ucuşası için yeterli bir değer. ■

Fiyat: 499 \$ + KDV

İthalat: Hugin

Web: www.hugin.com.tr

Puan: 7/10

Zyxel NBG4615

Gigabit hızına terfi



Akıllı TV'ler, ağ destekli depolama üniteleri, medya oynatıcılar ve HTPC denken evlerimizdeki ağa bağlanan cihaz sayısında büyük bir artış oldu. Öte yandan bu cihazların çoğu Gigabit Ethernet arabirimleriyle yüksek hızda veri aktarımını desteklerken servis sağlayıcınız tarafından verilen ucuz modemler sizi 100 Mbit ile dosya aktarımı konusunda fena halde kısıtlıyor. Sadece kablolu değil, ağa kablosuz bağlanan cihazlar da modeminiz yüzünden birbirleri arasında dosya aktarımı yaparken 54 Mbit'te takılarak pratikte en fazla 3

MB gibi aktarım hızlarına erişebiliyorlar. Oyun konsollarımız da bu kısıtlamadan nasibini alıyor. XBOX 360, 802.11n desteğiyle ağa bağlanabiliken modemimin ekşi 802.11g desteği sunması, Media Center üzerinden içerik oynatımını sekteye uğratıyor. PlayStation 3 için de durum pek farklı değil. Gigabit Ethernet arabirimleri bulunan cihazı 100 Mbit hızındaki ağa bağladığınızda PC'nizden içerik aktarımı yaparken yine saniyede en fazla 8 MB civarında hızlara erişebiliyorsunuz. ZyxEL'in NBG4615 yönlendiricisi ise var olan modemini değiştirmeden bütün ev ağınıza kablolu 100 Mbit, kablosuzda ise 300 Mbit hızında birbirine bağlayabiliyor. Firmamın P-660HN-T1h modeli modemile birlikte kullandığımız NBG4615, daha önce saniyede 3.5 MB ile dosya aktarımı yaptığımda Iomega ix2-200 NAS cihazımıza artık saniyede 30 MB ile aktarma yapmamıza mümkün kaldı. Kablosuz ağı ile bağlandığımızda ise hızın yaklaşık 6 MB ile iki katına çıktığını gözlemledik.

P-660HN-T1h'de bulunan kablosuz özelliğini devre dışı bırakıp doğrudan bütün internetimizi NBG4615 ile paylaşmaya başladık. Bu sayede ağı üzerindeki kontrol de

TEKNİK ÖZELLİKLER

Kablosuz ağı:	802.11b/g/n
Kablosuz ağı güvenliği:	WEP, WPA/2, WPS
Bağlantılar:	4xLAN, 1xWAN, 2xUSB 2.0
Aktarım:	300 Mbit kablosuz, 1 Gbit kablolu
Antenler:	2x2 dBi sökülebilir
Diğer:	Güç ve Kablosuz ağı açma/kapama tuşu

daha kolay bir hal aldı. Bundaki en büyük etken ise NBG4615'in giriş seviyesindeki kullanıcılar için tasarlanmış arabirim. Örneğin eğer XBOX Live veya PSN gibi servislerin yanında PC üzerinden de çevrimiçi oyun oynuyorsanız kapalı port sorunlarıyla boğuşuyor olabilirsiniz. NBG4615'de yer alan oyun modu sayesinde NAT ayarlarınızı kolayca yumoşatarak port sorunlarını ortadan kaldırabiliyorsunuz. Son olarak yönlendiricinin ufak bir Firmware güncellemesi ile Türkçe dil desteği kazandığını da belirtelim. ■

Fiyat: 109 \$ + KDV

İthalat: Penta

Web: www.penta.com.tr

Puan: 8/10



Enermax NAXN 750 Watt



Siste ona emanet

Söz konusu güç kaynakları olduğunda yillardan beri yaptığımız bir uyarı var: 1000 lira harçayıp satın aldığınız bilgisayarınıza 10 liralık güç kaynağı takmayın. Yakın zamana kadar kullanıcıların bu tavrıye pek de uyamadıklarını görüyorduk zira güç kaynakları konusunda ortada doğru düzgün bir standart yoktu. Teknik bilgisi yetersiz olan kullanıcılar ancak ürünlerin fiyatlarına bakarak aşağı yukarı kaliteli ürünler ayırt edebiliyorlardı. Fakat artık bu konuda da bir standart orturdu.



Standardın adı 80 Plus. Güç kaynaklarının verimliliklerini test eden ve verimlilik oranına göre sertifikalandıran bu sistem sayesinde kaliteli güç kaynakları ile kalitesizleri ayırt etmek artık çok daha kolay. Öyle ki artık şunu gönül rahatlığıyla diyebiliriz: 80 Plus sertifikası olmayan güç kaynaklarını satın almayın! Piyasadaki kaliteli güç kaynaklarının nerdeyse hepsi bu sertifikaya sahip. Hatta verimlilik oranına göre sertifikanın seviyesi de artıyor. 80 Plus, 80 Plus Bronze, Silver, Gold ve Platinum, test edilen güç kaynağının verimlilik oranına göre verilen sertifikalar arasında yer alıyor. Bu ay Test Merkezi'mize konuk olan Enermax'ın Naxn güç kaynağı da 80 Plus Bronze sertifikalı bir güç kaynağı. Ürün bu bağlamda %20 yükte %82, %50 yükte %85 ve %100 yükte de %82 verimlilik sunuyor. Bu da demek oluyor ki şebekenizden

TEKNİK ÖZELLİKLER

Maksimum güç:	750 Watt
Standart:	ATX12V v2.3
Fan:	1 x 13.5cm
Verimlilik:	%82
Kablolama:	Modüler
Garanti:	3 Yıl

sürekli 750 Watt güç çekmek yerine, bilgisayarınızın harcadığı güç çok yakın bir güç çekiliyor. Örneğin bilgisayarınız 100 Watt güç harcıyorsa Naxn şebekeden yaklaşık 120 Watt güç çekiyor ki bu gerçekten de gayet iyi bir değer. Yine güç kaynağının modüler yapısı da kablo karmaşasından nefret eden kullanıcılar hitap ediyor. Burada dikkat çeken bir başka nokta da ucuz güç kaynaklarının genelde kablo kaplamalarının olmaması. Bu yüzden hem kasada çırın bir görüntü oluşuyor hem de bu dağınık kabloların çalışan fanlarından birine temas etme şansı daha da artıyor. Enermax bu soruna modüler kablolama, dışı kapı kablolalar ve kablo toplama aparatıyla çözüm getiriyor. Sonuç olarak uygun fiyata yüksek verimlilik ve Enermax kalitesini sunan NAXN, 750 Watt güç çıkışlı ile çoğu üst uç sistemi besleyebilecek kapasitede bir ürün. ■

Fiyat: 129 \$ + KDV

İthalat: Comsis

Web: www.comsis.com.tr

Puan: 7/10

Gigabyte G1.Sniper2

Oyuncunun silahı



AMD'nin Bulldozer serisi işlemcilerini uzun zamanдан beri bekliyoruz fakat bir yandan da firmamız FM1 soketli Fusion işlemcileri uzun zamandan beri bize göz kirpiyor.

Nihayetinde test merkezimize konuk olan MSI A75MA-G55 ile birlikte A8-3850 Fusion işlemcisi test etme şansı elde ettiğim. Teste başlamadan önce Fusion işlemciden kısaca bahsedelim. Intel'in içerisinde halihazırda grafik çekirdeği olan Sandy Bridge işlemcilerini bilmeyen yoktur. Fakat bu işlemcilerdeki grafik çekirdeğinin performansı hem çoğu kullanıcıyı tatmin etmekten uzak, hem de DirectX 11 gibi bazı teknolojilere destek vermiyor. Zamanında ATI'yi satın almış olan AMD, Radeon GPU'larının grafik performansını kendi işlemcilerine entegre ederek Fusion platformunu oluşturmaya karar vermişti. Uzun süren mühendislik çalışmaları sonucu firma nihayet bunun meyvelerini almaya başladı. Kisacısı Fusion işlemciler, içerisinde hem CPU, hem de GPU barındırıyor. Bu bağlamda AMD,

Fusion işlemcileri APU, yani uygulama işlem birimi olarak adlandırılıyor. Öncelikle MSI A75MA-G55'ten bahsedebileceğimiz kartın Micro-ATX yapısında olduğunu söylemeyeceğim. Yine sertifikalı askeri sınıf bileşenler, tek tuşla hem işlemci, hem de grafik çekirdeğini hızlandıran OC Genie II, sürücü ve BIOS güncelleştirmelerini otomatik alabileceğiniz Live Update 5, kartın ilk dikkat çeken özellikleri arasında. Bunların yanında anakarta gömülü Linux tabanlı işletim sistemi Wink 3, mouse ile kontrol edilebilen ClickBIOS, USB akım koruma yongası ve USB'den hızlı şarj da karttaki dikkat çeken diğer MSI teknolojileri arasında. Tabii ki olmazsa olmaz SATA 6 Gbps ve USB 3.0 gibi yüksek hızlı depolama teknolojilerinin arasında karta AMD yonga setiyle gelen bazı özellikler de yok değil. Bunlardan biri 3D görüntü ve sesi bir arada aktarmaya yaranan HDMI 1.4

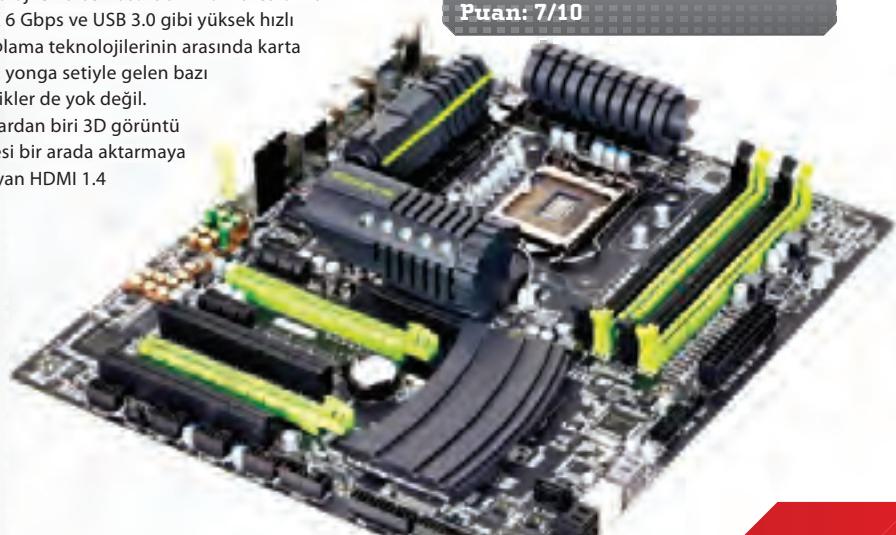
arabirimiyken bir diğeri de Dual Graphics teknolojisi. Dual Graphics sayesinde anakarta HD 6770 gibi desteklenen bir ekran kartı taktığınızda Fusion işlemcideki grafik performansıyla HD 6670'ın grafik performansı birleşiyor. Son olarak AMD yonga setiyle gelen Cool'n'Quiet teknolojisini de sistemi hem serin hem de sessiz tuttuğunu belirtelim. ■

Fiyat: Belli Değil

İthalat: Arena, Endeks

Web: www.arena.com.tr

Puan: 7/10



TEKNİK ÖZELLİKLER

Form faktör:	ATX
Yonga seti:	Intel Z68 Express
Soket:	LGA1155
Ses yongası:	Creative CA20K2
Bellek yuvası:	4 x 1.5V DDR3 2133 MHz
Depolama:	4 x USB 3.0, 4 x SATA 6Gb/s



Teknik Servis

Burada cevaplanmış sorular, başınıza gelmesi muhtemel sorunlar için çözüm niteliği taşımakta. Bu yüzden bütün soruları dikkatlice okuyup analiz etmekte fayda var. Dikkat çekmek istediğim bir nokta da donanımsal sorunların yazılım yoluyla çözülemeyeceği. Fan tozlanmışsa kasayı açıp bunu temizlemekten başka çareniz yok. Bu tür sorumlardan format atarak kurtulmaya çalışmanın tanka sopayla saldırmaktan hiçbir farkı yok.

S: Bugün bilgisayarımın içini açtım. Amacım işlemci fanını temizlemekti. Fani çıkarınca işlemci de geldi. Bilgisayarı bir tanıdığım var, termal macunu yenilemek amacıyla ona götürdüm. Macunu yeniledik, taktık, sorun yoktu. Çalıştırmaya çalıştık, açılmadı. Ekrana kartını çıkardık, sonra RAM'lerde sorun olduğunu fark ettim. Temizleyip taktık sorunsuz çalıştı. Sonra ekran kartını da bağladık sorun yoktu. Eve geldim açtım bilgisayarı, çözünürlük çok kötüdü. Sonra sürücüyü yükledim, olmadı. Sistem geri yüklemeyi denedim, yine olmadı. Kartında iki port var, diğer porta bağladım biraz daha yükseldi çözünürlük ama hala monitörü tanımıyor ve son çözünürlüğü göstermiyor. Enes Kutay Sezen

C: Bağlantı için kullandığınız kabloyu değiştirdiniz mi? Kablo sıkıcı bağlı mı? Sıkıcı bağlı değilse bazı bacakların iletişimsziliği yüzünden monitörün EDID bilgisi okunmayabilir ve bu da

çözünürlüğün düzgün ayarlanmasına neden olur. Ayrıca PC dükkanında kasayı bağladığın diğer monitörün sürücüsü yüklenmişse bu sürücü çakışma yaratıyor da olabilir. Yine en son sürücüyü kullandığından emin ol.

S: HD6770 ekran kartlı, i7 2630QM işlemcili, 4 GB RAM'lı dizüstü bilgisayarı var. Mafia 2 oyununu yüksek FPS'de de (60 FPS) de oynarken bir anda düşüş oluyor 30'lara kadar. Aynı PC'de takılmadan sorunsuz oynayanlar var. Oyunum orijinal ve gerekli yamalar yüklu. Ekran kartımı da güncelledim ama nafile. Erdal Kara

C: Sorun donanımsal gibi zira bilgisayar işlemci veya ekran kartı isındığında frekans düşürür. Buradaki amaç çalışma frekansını ve bununla birlikte zincirleme bir şekilde tüketilen enerjiyi ve oluşan ısını da düşürmektir. Tabii ki bu

da sonuçta performansın düşmesi demektir. Anlaşılan dizüstü bilgisayarın oyun oynarken biraz isınıyor. Tavsiyem bir soğutucu kullanman. Sorun devam ederse fanları temizletip termal macunu değiştirmelisin.

S: Ben bir ATI HD 5670 ekran kartı almayı düşünüyorum. Acaba bu ekran kartı oyun oynamak açısından ne kadar performanslı? Bu ekran kartını şu andaki bilgisayarımda olan ATI HD 4670 yerine alacağım, acaba oyun oynarken performans açısından artı kazandırır mı? Yusuf Aksoy

C: Aslında HD 5670 çoğu kullanıcının bütçesine göre gayet iyi bir kart sayılır. Fakat şu an kullandığın ekran kartı zaten HD 4670. Bu durumda 5670'in sana getirisi DirectX 11 ve düşük güç tüketimi olacaktır. Performans konusunda ise %15'ten fazlasını bekleme. Fark olması için en

► **azından bir HD 5750 satın almalısın.**

S: Bilgisayarıma her açtığında RAM miktarı çok yüksek oluyor. Yani hiç bir program açık olmasa bile en az RAM'ın oranı %30 oluyor. Bilgisayarıma pek kapatmıyorum, genelde uykuya alırım. Ve uykuya aldıktan sonraki açışlarında da bu yüzde sürekli artıyor. Mesela şu an sadece bir Opera ve Facebook açık olmasına rağmen RAM kullanımım %55. Bu durum beni çok rahatsız ediyor, çünkü 4 GB RAM'imim zaten 3.3 GB'ını kullanabiliyorken, bir de bu olay yüzünden 1-2'ye iniyor. Bilgisayarı yavaşlatacağını düşündüğüm için Windows güncellemelerini yapmıyorum. Son güncelmeyle yüklemem Mayıs 2010. 107 önemli, 12 de isteğe bağlı güncellemme duruyor. Güncellemeli miyim? Yine Bilgisayarıma yavaşlatacağını düşündüğüm için C'ye bir şeyler yüklemiyorum. Şu an 154 GB C'nin 73'ü boş. Genelde D'ye yüklerim. Acaba C'nin yarısının dolu olması midir sorun? Sistemim; Windows Vista Home Premium, Intel Core 2 Quad Q8300 2.5GHz, 4 GB RAM, NVIDIA GeForce 9600 GT. Mertcan Ayuktur

C: Sevgili Mertcan gezegende Windows Vista kulanan son kişi sanırım sen kaldın. Yine yillardan beri her Teknik Serviste dile getirmeme rağmen güncellemenin önemimi henüz anlayamadığını görüyorum. Evet, Microsoft bilgisayarını yavaşlatmak için her ayın ikinci Salı günü yeni güncellemeler yayınıyor. Sakın yükleme onları. Windows 7'ye de geçme sakın. 64 Bit'i hiç kurma zaten. Hatta XP kur, en iyisi o. 10 yıl eski ama olsun, sen kimseye kulak asma. Recep Baltaş'ı da sakın dinleme bi' daha. Microsoft, yeni çıkan işletim sistemlerini tanıtması için ona tomara para ödüyor. Bak Windows 8 çıksın nasıl kötüleşecek Windows 8'ı...

S: Ben 2010 yazında bir toplama PC aldım. Sistem özellikleri şöyle: AMD Phenom II X6 1090T, Gigabyte 890FX, Sapphire 1 GB HD5870 Vapor-X, 2 TB, 1000W PSU, 12 GB DDR3 RAM ve Windows 7 64 bit. Malum artık HD6000 serisi piyasada, hatta yakında HD7000 serisi geliyor. Bilgisayarıma eskiyor mu?

AMD Kartlarda Physx desteği yok fakat ben Mafia 2 oyununda PhysX ayarını orta ayarlarla açtım ve yaklaşık 27 FPS aldım. AMD kartlar PhysX verisi alabiliyor mu?

3D LED Televizyonlar piyasada, fakat babam: "Ne 3D yayın var ne de doğru düzgün 3D film ve ayrıca çok pahalılar" diyor. Babam bu zamanda LCD, 3D desteği olmayan FULL HD bir televizyon almanın çok mantıklı olduğunu söylüyor. 3D yayını sevsem de bence babam haklı. Sence şuan için en mantıklı nedir? Muhammed Öncül

C: Sistemin gayet yeni ve seni en az üç yıl çok rahat idare edebilecek düzeyde. Bu yüzden yeni parçalara para dökmek yerine bu paranı biraz oyun sektörüne katkı yapmaya yönelik harcamanı tavsiye ediyorum. AMD ekran kartlarında da Bullet Physics var fakat daha önce de dediğim gibi oyun yapımcıları artık ne Bullet ne de PhysX kullanmak istemiyor. Kendi oyun motorlarındaki fizik motorunu kullanıyorlar. Bu yüzden bu iki teknoloji de göz boyamadan öteye gidemiyor. İlk günlerde geliştiricileri paraya boğup tonla fiziği ön plana çıkartan oyuncuların çıkışmasını sağlayan firmalar için bugün artık fiziğin hiçbir önemi kalmadı. 3D LED TV'ler konusunda babanın sonuna kadar haklı. Ortada 3D içerik olmamasını geçtim, iki saat boyunca gözünde 500 gram

ağırlığında ve sürekli açılıp kapanan bir gözlükle Çin işkencesi gibi film izlemek sandığın kadar eğlenceli olmayıabiliyor.

S: Benim Samsung R522-XS08TR model bir bilgisayarıma var. Bileşen olarak Intel Core 2 Duo P7350 2.0 GHz işlemci, 4GB DDR2 RAM, Mobility Radeon HD4650 ekran kartı, 320 GB Samsung HDD ve son olarak Windows Vista 32 bit Home Basic SP2 işletim sistemi kurulu ve sürekli güncelliyorum. Birinci sorum birkaç gün önce Deus Ex: Human Revolution oynarken birinci bölümün sonunda ikinci bölüm yüklerken "DE: HR çalışmayı durdurdu" diye bir hata aldım ve oyun kapatıldı, bilgisayarı kapatıp açıp tekrar denedim ama sürekli aynı şey oldu. Windows veri yürütme engellemesini kapatabileceğini söylüyor fakat kapatmak istediğimdede "Bu program için veri yürütme engellemesini kapatamazsınız" diyor. Daha önce Brink'te de aynı şeyler olmuş ve ben olanları sineye çekip oyunu oynamaktan vazgeçmiştim ama bu kez çok zoruma gitti ve ne olursa olsun bu oyunu oynamak istiyorum. İkinci sorum ekran kartının sürücüsünü güncelledim AMD Catalyst Control Center diye bir program indirdim. Önceliler orta ayarlarda sorunsuz oynadığım StarCraft II oyununu en düşük ayarda bile kasmaya başladı, bu yeni sürücüyü yüklediğimden beri bilgisayar ağlıyor resmen. Üçüncü Modern Warfare 2'yi yüksek ayalarda rahatça oynadığım halde Battlefield: Bad Company 2'yi orta ayarlarla rahat şekilde ancak oynayabildim, ikisi de birbirine yakın tarihlerde çıkan oyuların omlarına karışın ikisi arasında neden bu kadar fark oldu anlayamadım. Başka oyunlarda da buna benzer şeyler fark ettim ama en bariz gözüme takılan bu iki oyun oldu. Emrah Tatır

C: Oyunları orijinal kullanırsan bu tür hatalarla karşılaşacağımı sanmıyorum. Karşılaşsan bile bu konuda yasal destek alma hakkın var. DEP ayarı bazen BIOS'tan açık olabiliyor. Buradan kapanan gerekebilir. Sürücü güncelleme konusunda gelince: AMD Catalyst Control Center, sadece sürücünün sunduğu özellikleri kontrol etmeye yarayan bir araçtır. Sizin sürücü paketini indirmeniz gereklidir. AMD'nin bu konuda artık ekran kartını otomatik tanyip buna göre sürücü indirem aracı bile var. Bahsettiğin iki FPS oyunu farklı grafik motoru kullanmakta. Nasıl aynı performans almayı bekleyebilirsin? Sonuç olarak Windows 7'ye terfi zamanın gelmişte geçiyor bile.

S: Sistemim HP Pavilion Dv6 6020st. Ekran kartım HD 6770M ve tasarruf için dahili Intel'den oluyor. Yeni çıkan 11.8 sürücüsünü indirip kuruyorum, "Uygun olmayan donanım tespit edilmişdir." diye bir hata alıyorum. Belki ben yanlış bir şey indiriyorumdur diye düşündüm ve otomatik bulup indirmeyi deneyeyim dedim. 11.8 sürücüsünü tekrar buldu. Ama aynı hata, "Uygun olmayan donanım/yazılım tespit edilmişdir." diyor yine. Erdal Kara

C: Bu tip çift ekran kartlı sistemler için genelde AMD kendi sürücü sağlıyor. Güncel sürücüyü HP'nin sitesinden indirmek zorundasın. Ya da şanslısan ara sıra çıkan Preview sürücüler bu tür sistemleri destekleyebiliyor. Bir başka alternatif de sürücüyü modifiye etmek fakat bu iş için kullanılan Mobility Modder adlı yazılım uzun zamandır güncellenmiyor.

S: Benim Sistemim Core 2 Duo E4500 2.20 GHZ İşlemci, ASUS P5KPL G31 yonga setli anakart, 2 GB

RAM, ATI HD 2600 Pro Ekran Kartı. Ben bu sisteme ASUS GTX 560 DirectCU II TOP model bir ekran kartı almak istiyorum. Size sormak istedigim bu kartı bu sisteme takarsam bu karttan tam verim alabilir miyim? Yani işlemcim ve anakartım bu kartın oluşturacağı veri trafiğini kaldırır mı? Sisteme 550 watt güç kaynağı alacağımı söyleyeyim. Güven Ağaoğlu

C: G31 yonga seti epey eskidi. İşlemcin de pek yeni sayılmaz. RAM miktarın da sadece 2 GB. Bu durumda GTX 560 sistemdeki en hızlı bileşen olacağı için diğer parçalar ona yetişmeyecektir. Tavsiyem önce yavaş olan bu üç bileşeni sırayla değiştirmen, sonra ekran kartına önemlen.

S: Benim iki sorum var. İlk benim Toshiba Satellite A200 bir dizüstü bilgisayaram var ve DxDiag'ta sistem özelliklerime baktığında işlemci Intel Core 2 Duo T7300 2.0 GHz, 2 GB RAM ve ATI Radeon HD 2600 ekran kartı yazıyor. DirectX 10 versiyonunda da DirectX 10 yazıyor ama oyunları DirectX 10 versiyonunda açmaya çalıştığında oyun ya açılmıyor ya da oyunu oynadığında ekranда hiçbir şey gözükmüyor. Bunun çaresi nedir? İkinci sorumda ben yeni bir dizüstü bilgisayar alacağım sırif kendim için ve sistem söyle: Intel Core i5 2,30 GHz, 6GB RAM ve nVidia GT540M. Bir Casper bilgisayar almaya karar verdim. Sence bu bilgisayarlar iyi mi ve beni kaç世人 gotürür? Ata Özmat

C: DirectX 10 destekli oyunların açılmasına nedeni ekran kartının bu teknolojisi desteklememesi. Sistemindeki DirectX sürümü DirectX 10 fakat ekran kartında bu destek yok. Bu konuda yapılabilecek bir şey yok. Dizüstü konusunda ise yerli üreticilerden ürün almadan önce bir kez daha düşünmekte fayda var. BIOS ve sürücü güncellemeleri olmadığından dolayı ürün aldığı günden itibaren her zaman eski sürücülere talipsin. Tabii ki kendentonla site dolaşır sürücüler elle tek tek güncellemeyi biliyorsan sorun yok.

S: Benim Acer Aspire 5739g model bir dizüstü bilgisayaram var. İlk aldığım zamandan beri iki yıl geçti. Son bir aydır fanın olduğu bölümde sürekli ses geliyor. PC'yi ilk açtığında çok ses çıkmıyor ama sonrasında çok fazla ses çıkarıyor ve titriyor. PC'yi gösterdik fandan kaynaklandığını söyleyilediler. Fani temizlediler. Sonra başka bir bilgisayarcıya gösterdi yükülü programlardandır dediler. Gerekli programları sildim yine aynı ses geliyor. Özellikle oyun açtığında ses çıkarıyor fan bölüm titriyor. Tuş kısmındaki titremeden dolayı doğru düzüt oyun oynayamıyorum. Arada bir duruyor yine başlıyor. Bu durum beni sinir ediyor. Fandan kaynaklandığını düşünüyorum. Sence bu durum neyden kaynaklanıyor olabilir? Can Er

C: Sevgili Can ortada bir titreme durumu varsa bu genelde bozuk fandan kaynaklanır. Soğutucu fanların ses yapmaması için genelde içlerinde bilye yer almaktadır. Tabii ki zamanla yaşısız kalan bilyeler, üstüne uzun süreli kullanım da binince yuvasından çıktı dağlıabilir. Bu durumda fan yine çalışır fakat bilgisayarın işini fan da yüksek devirlerde çalışmaya başlayınca rahatsızlık veren bir ses ve titreme oluşabilir. Burada kesin çözüm servisin fanı değiştirmesidir. Yazılımsal yolla çözülecek bir sorun değil maalesef. ■

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

En Saçma Donanım Soruları

S: PC açılırken Windows ekranında donup reset atmaya başladı. Sistemi geri alıncı en azından Windows ekranını geçirtmeyi başardım. İki üç hafta sonra format attım. Yine birkaç gün sonra reset atmaya başladı. Böyle böyle iki üç haftada bir format zorunda kaldım. PSU'yu iki senedir kullanıyorum. Everest in 250 Watt bir modeli. HDD ise altı senedir kullanıyorum 75 GB, şuan markasını hatırlıyorum. Unutmadan, birkaç ay önce format atarken C ve D disklerini birleştirip bir tane C yapmışım ondanda şüpheleniyorum. Intel Pentium 4 3.0 GHz, ATI x1650 Pro, 1 GB DDR.

C: PC'nin işlemcisi sekiz yıllık, ekran kartı ve sabit diskleri altı yıllık. Bu

bilgisayara Everest marka "250 Watt etiketli" bir güç kaynağı takılı. Sekiz yıllık bir bilgisayarı hurdaya ayırmak yerine inatla kullanmaya çalışmama mı yanayım, yoksa sistemdeki donanım hatasını her hafta başı format ile çözüleceğini düşünmene mi? Peki ya sistemdeki bu mükemmel güç kaynağına ne demeli? Ama çözümü sunmadan edemeyeceğim: Sekiz yıl aradan sonra o kasannı içini bir aç temizle ki zavallı bileşenlerin yazın sığaçında sen iki frag daha yapasın diye kömür olma tehlikesiyle karşı karşıya kalmasın. Sen tozlarını temizle, o sistemi b' sekiz yıl daha rahat kullanırsın!



Sistem Gereksinimleri



F1 2011

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.4 Ghz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 12.5 GB
Ekrان Kartı: ATI Radeon X1800 / nVidia GeForce 7800



FIFA 12

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.2 Ghz
Bellek: 1 GB
Sabit Disk: 9 GB
Ekrان Kartı: ATI Radeon 3870 / nVidia GeForce GTS 240



Sengoku

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Pentium IV 2.4 Ghz / AMD Athlon 3500+
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 2 GB
Ekrان Kartı: ATI Radeon X1900 / nVidia GeForce 8800



TrackMania 2 Canyon

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: 1.5 Ghz
Bellek: 1 GB
Sabit Disk: 1.5 GB
Ekrان Kartı: ATI Radeon HD 6310 / nVidia ION / Intel HD 2000

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 Fusion APU	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

PC TOP 10



Batman: Arkham Asylum

Cizgi romanından, diziden, filmden ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en iyi yapımları bir kez 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 olmakla 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

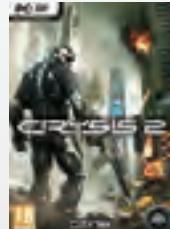


Civilization V

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 olası böyle aksiyon görmedi. Nanosuit 2.0'in 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

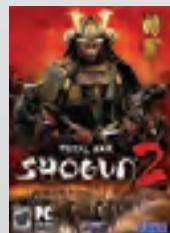


Portal 2

Valve'ın 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

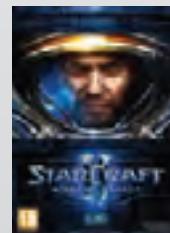


Shogun 2: Total War

İşte beklediğimiz, özlediğimiz strateji keyfi. Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyuncularının 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 ekleni paketi Cataclysm, hayranlarını uykusuz gecelerde 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



FIFA 12

Türkiye Ligi FIFA 12'de var mı, yok mu? Oyun çıkmadan Türkiye Ligi'nin FIFA 12'de olup olmadığı iyice yılan hikayesine dönümüş; hatta şike olayları nedeniyle Türkiye Ligi'nin FIFA 12'de olmayacağı bile iddia edilmiştir. Halbuki olay, Türkiye Futbol Federasyonu'nun, kulüplerin lisans hakkını verme işlemini kulüp

yönetimlerine bırakmasından ibaretti. Netice-de FIFA 12'nin tam sürümü elimize geldiğinde gördük ki FIFA 12'de Galatasaray dışında hiçbir Türk takımı yer almıyor. Peki FIFA 12 bu yıl da LEVEL ofisinin en çok oynanan oyunu olur mu? Evet! Günahlarıyla, sevaplarıyla bize göre yılın futbol oyunu oldu yine.

2.4 GHz İşlemci,
ATI Radeon HD
2900 / nVidia GeForce 8000 GS
Ekran Kartı, 2 GB RAM

Yapım EA Sports
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 27 Eylül 2011

Bu ay ne oynadık

360 PS3 PS2 TOP 10



FIFA 12 PS3

Futbol oyunu dediğin böyle olur! Geliştirilen fizik ve çarpışma motoru sayesinde tüm yıl elimizden düşüremeyeceğimiz nur topu gibi bir oyunumuz oldu.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2011



Gears of War 3 360

Gears of War 2'nin pavucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabilirdi ve öyle de oldu. Testereleri yağlayın ve savaşa hazırlanın.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



God of War III PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktıktı saniyede bu liste direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklenilerinizi boş bırakmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010

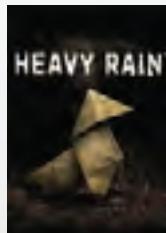


Halo: Reach 360

Bungie, Reach ile Halo serisine dillere destan bir şekilde veda ediyor. Kocaman bir alkış!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010

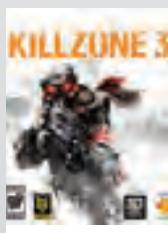


Heavy Rain PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Quantic Dream
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Killzone 3 PS3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



L.A. Noire 360

Rockstar Games etiketli en yeni oyun L.A. Noire'da hiçbir suç cezasız kalmıyor!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Team Bondi
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2011



LittleBigPlanet 2 PS3

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



Red Dead Redemption PS3

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010



Uncharted 2: Among Thieves PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009



Resistance 3 [PlayStation 3]

2008 yılının Kasım ayında Gears of War'un ve Resistance'in ikinci oyunları aynı zaman diliminde piyasaya çıktı ve kıyasıyla bir rekabet içine girdi. Tarih tekerrür etti ve üç yıl sonra, 2011 yılının Eylül ayında ezeli rakipler olan Gears of War ve Resistance serileri, üçüncü

oyunlarıyla karşı karşıya geldi. Bir yanda TPS kralı Gears of War 3, diğer yanda Chimera'ları şöhret eden Resistance serisinin son halkası. Açıkçası Resistance 3 bizi Gears of War 3 kadar etkilemeye başaramadıysa da senaryo modunu severek oynadık.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Insomniac Games
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 6 Eylül 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
ANDROID

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
ANDROID

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008



Echochrome

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

PSP
IPHONE
ANDROID

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

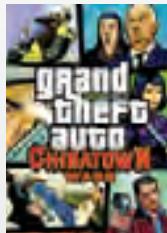


God of War: Ghost of Sparta

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
ANDROID

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyuncu konsollarında yer almazı gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadır...

PSP
IPHONE
ANDROID

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 2009



Jak and Daxter: The Lost Frontier

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

PSP
IPHONE
ANDROID

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
ANDROID

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
ANDROID

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010



Patapon 3

İki avucunuzun arasına alıp ritimle bütünlüğeleyebileceğiniz Patapon 3, keyifleri her seferinde yerine getiren bir yapım.

PSP
IPHONE
ANDROID

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
ANDROID

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010



Grand Prix Story (iPhone)

Grand Prix Story Haziran ayında Android Market'e özel olarak satışa sunulmuştu ve büyük ilgi görmüştü. Eylül başında iOS platformlarına da gelen Grand Prix Story, iOS kullanıcılarının yüzünü güldürdü. Başarılı oyun konsepti ve eğlenceli

oyanışı ile ayaküstüne veya masa altında keyifle oynayabileceğiniz bir oyun. Oyunda para kazanmak için sürücülerimizi kullanıyoruz, gerekirse onları şirket dışında görevlendirip paramiza para katabiliyoruz.

PSP
IPHONE
ANDROID

Yapım Kairossoft
Dağıtım Kairossoft
Çıkış Tarihi 8 Eylül 2011

Bu ay ne oynadık

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www(chip.com.tr)

DB
DOLUÇ BİLGİSAYAR



Bethesda
Türk

SKYRIM İÇİN DÜZLEŞ DÖŞELENİCİ

8

Klon

Kevin Guilfolie

Doktor David Moore, bir klonlama uzmanıdır ve daha hayatının baharında diyebileceğimiz, 17 yaşında bir kızı vardır. Bir gün bu güzeller güzelki kız çocuğu acımasızca tecavüze uğradıktan sonra öldürülür. Şoka uğrayan baba, belli bir süre sonra polis tarafından eşyalarını teslim alırken, katilin DNA'sı olan bir şیeye denk gelir. Klonlama uzmanı olarak yapabileceği en kötü şey akında şimşek gibi çakar: Katili görememiştir belki, kızı da geri gelemeyecektir ama katilin birebir kopyası o DNA'dan dünyaya gelecektir. Bu DNA sahibi yeni ve masum bebek gerçekten masum mu? Kötlüğün kaynağı ne? DNA'nın içindeki sırları ve gizemini koruyan her şeyi çözmeye hazırlansın, mükemmel bir kurgusu olan bu eseri mutlaka okuyun.

■ Ayça Zaman

8

Etkinlikler



Múm

18 - 19 Ekim, Salon İKSV, İstanbul
İzlanda'nın kalbinden kopup gelen deneyim pop grubu Múm, sonunda bir kez daha İstanbul'u sonbaharda ziyaret ediyor! İki gün arkaya sahne alacak olan ekibi sakın kaçırın, sonra üzülsünüz!

Efsaneler aynı çatı altında

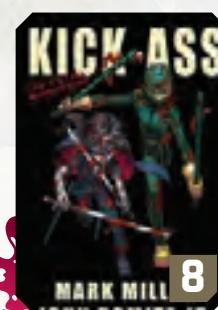
www.bethesdaturk.com

Doom, Quake, Prey, Fallout ve Elder Scrolls serilerini canlı gönülden sevип Bethesda firmasının Brink gibi yeni işlerini de takip ediyor muyduñuz? Yabancı kaynaklardan başınız döndüyse tamamen Türkçe olarak hazırlanan bir sitemiz daha var! BethesdaTürk, firmanın bütün oyunları hakkında bilgi veriyor, dosya konuları hazırlıyor ve bunları hem daha fazla bilgi edinmek isteyen, hem de İngilizce yüzünden istedığını tam olarak alamayan oyun severlere sunmayı hedefliyor. Akılınızda "Yeni Bethesda oyunlarının sistem gereksinimleri nedir?", "Skyrim ne hallerde? Son gelişmeler neler?" gibi sorular varsa doğru sitedesiniz; üstelik diğer kullanıcılarla görüşlerinizi paylaşabileceğiniz aktif de bir forum mevcut. Yeni bir site olmasına rağmen kitlesi siz tatmin edecktir ve istedığınız bilgilere ulaşmakta sıkıntı çekmeyeceksiniz. ■ Ayça Zaman

Kick-Ass

Mark Millar

Kim süper kahraman olmak ister? Pardon, "Kim süper kahraman olmak istemez ki?" desem daha doğru olacak. 2010 yılında çok sevilen ve hatırlı sayılır film listelerinin en iyi ilk 250 uyarlama listelerine giren Kick-Ass filmini izlediyseniz, uyarlama olduğunu az çok biliyorsunuzdur. Yok, eğer İngilizce olan çizgi romanından ve çok beşenildiği için filmin bu çizgi romanın uyarlandığından bahsederssem daha çok ilginizi çekebilir. Sonunda bu çizgi roman Türkçeleştirildi ve mis gibi baskısıyla raflarda bizi bekliyor. Süper kahramanlığı bir hayalden ziyade yaşam tarzı haline getiren Dave Lizewski'nin ve Hitgirl'ün maceralarıyla tanışma vakti geldi; hem alın, okuyun, üzerine bir de filmi izleyin. ■ Ayça Zaman



Aynı diğer etkinlikleri

- 1 Ekim: IAMX / Saklıkent, Ankara
- 1 Ekim: Lamb / Salon İKSV, İstanbul
- 5 Ekim: Muscle Museum / Babylon, İstanbul
- 6 Ekim: James / Refresh the Venue, İstanbul
- 8 Ekim: Curry & Coco / Babylon, İstanbul
- 12 Ekim: Pain of Salvation & Von Herten Brothers / Romeo & Juliet, İstanbul
- 18 - 19 Ekim: Múm / Salon İKSV, İstanbul
- 22 Ekim: Gus Gus / Salon İKSV, İstanbul
- 22 Ekim: ZAZ / Lütfi Kırdar UKSS, İstanbul
- 22 Ekim: Sister Bliss / Saklıkent, Ankara
- 29 Ekim: Peaches / Ghetto, İstanbul

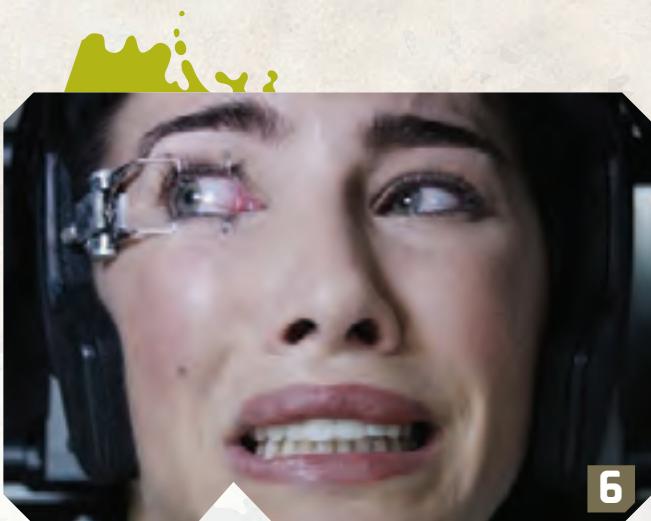


SIN

Dead Stock #4

Japon ırkını seviyorum arkadaş; animesi güzel, müziği güzel, çalışanları efsane. Japon Rock gruplarına ise ayrı bir hayranlığım var. SID her ne kadar vokalist Mao tarafından 2003 yılında kurulmuş olsa da resmi kuruluş tarihi Ocak 2004 olan bir Hard Rock / Alternatif Rock grubu. Son albümleri Dead Stock #4 ise kulak pasını silmekte birebir. Kalbimi Bleach'ın açılış müzigi Ranbu na Melody ile çalmış olan "sound" olarak çok farklı. Müzikleri anlamsızlık yakalayan, bir anda "len neymış bunlar" #4 özellikle hiç durmayan, akıp giden bir sese iç kararlı bulutları ve kararsız havası altında örenmeni sağlayan civil civil ve müzik kalitesiyle tasvire ederim. ■ **Meric Erbay Bozkurt**

bu grup, diğer Japon Rock gruplarından "sound" olarak çok farklı. Müzikleri anlamsız "jinjin"lar yerine insanı dili anlamasına bile yakalayan, bir anda "len neymiş bunlar" dedirten bir yapıya sahip. Dead Stock #4 özellikle hiç durmayan, akış giden bir sese sahip bir albüm olmuş. Sonbaharın bu iç karartıcı bulutları ve kararsız havası altında kulaklığınıza takip her yeri rengarenk görmenizi sağlayan civil civil ve müzik kalitesi oldukça yüksek Dead Stock #4'ü şiddetle tavsiye ederim. ■ **Meric Erbay Bozkurt**



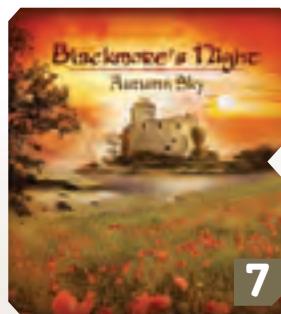
6

Türkiye'deki Adı Son Durak 5 **Yapım A.B.D.** **Süre** 108 dk **Yönetmen** Steven Quale **Oyuncular** Miles Fisher, Nicholas D'Agosto, Emma Bell

Final Destination 5

Ölümü aldatamazsın...

Aşağı yukarı 40.000.000\$'lık bütçeye çeken Son Durak 5, son dönemde seyircileri koltuklarına civileyebilin nadir gerilim filmlerinden biri olsa da bayat kurgusu ve konsepti ile yüzümü ekşitip dudak bükmeme engel olamadı. Gerçek benim gibi serinin ilk dört filmini izlediyseniz, Son Durak 5'ten ne umacağınızı bilerek sinemaya gidiyorsunuz demektir. Yani bir "Ne umdum, ne buldum!" durumu söz konusu değil kesinlikle. Son Durak 5'in konsepti, serinin önceki filmleriyle tamamen aynı. Önceki filmlerde rol alan herkes öldüğü için yüzlerini ilk defa gördüğümüz bir grup insan bir yolculuğa çıkarlar. Aralarından biri, hepsinin feci bir kaza sonucu öleceğini önceden sanrı, rüya, karabasan karışımı bir şekilde hayal ederek görür ve herkesi uyararak arkadaşlarını kurtarır. Ölümü aldatan gençlerin kaderden kaçamayacaklarını fark etmeleri çok uzun sürmez lakin serinin bu son filminde yeni bir gelişme var. Ölüm sırası kendisine gelen kişi, kendi yerine bir başkası öldürürse bir ihtimal onun yaşayacağı yılları alması söz konusus. Seriye taze kan olarak düşürülen bu gelişme, küflemiş bulduğum kurguyu kurtarmaya yetmiyor ama bazi genç oyuncuların aktörlük potansiyelini beğendiğimi söyleyebilirim. Son Durak 5'in senaryosunu, serinin daha önce hiçbir filminden izlemediyiseniz bile rahatça takip edebilirsiniz; çünkü önceki filmlerle bağlantı yok denenecek kadar az. Yine de tırda dizili ağaç kütükleri, seyirciyi alıp ikinci filmdeki kazada yaşanan dehşet anlarını götürebiliyor. Uçak havadayan yaşayan gerilim de ilk filme güzel bağlanmış. Son olarak gözükten kurtulmak için gözlerinizi lazerle çizdirmeyi düşünüyorsanız, bence bu filmi izlemeden evvel çizdirin, voksa çizdirmekten vazgeçebilirsiniz. **Ahmet Özdemir**



Blackmore's Night

Autumn Sky

Ortaçağ müzikeri eşliğinde bizi coştan Blackmore's Night'in yeni albümü Autumn Sky, yine farklı enstrümanların karışımı, Candice'in mükemmel sesi ve Ritchie'nin inanılmaz gitar yeteneği ile mükemmel bir albüm olmuş diyebiliriz. Eski albümlere nazaran daha canlı ve farklı müzik aletlerini sentezleyen bir yapıya sahip bir albüm olan Autumn Sky'ın ilgi the Darkness, (Ritchie döktürüyor burada.) man geliyor. "Hep 'jinjin', hep 'cıstak', yoruluc istiyorum!" diyenlerdenisen, Ritchie sizin ortaçağ müzikerine hayat verirken ve bir türkmen dinlemek gerçekten büyük bir keyif.



7

Türkiye'deki Adı Yeşil Fener Yapım A.B.D. **Süre** 114 dk **Yönetmen** Martin Campbell **Oyuncular** Ryan Reynolds, Blake Lively, Peter Sarsgaard

Green Lantern

Etraf ışıl ışıl

Ülkemize gecikmeli olarak iniş yapan Green Lantern hakkında ne biliyorsunuz? Aslında bir DC çizgi romanı olduğunu, çizgi film olarak birçok kez DVD'de sunulduğunu, Hal Jordan'ın ileride Justice League ekibinin bir üyesi olarak karşımıza çıkacağını biliyor muyduğunuz örneğin? Bunu öğreniniz, gelelim filme.

Bir ton komedi filminden tanıdığımız ve ciddi karakterini Blade 3'te göstermeye çalışan Ryan Reynolds'in canlandırdığı Hal Jordan, yeşil güç taşıyan bir yüzük bulmasıyla birlikte bir Green Lantern oluyor. Evrendeki her galakside koruyuculuk yapan Green Lantern'lar, güçlerini iradenin simgesi yeşil enerjiden alıyorlar. (Persil dememek için çok zor tutuyorum kendimi.) İradenin gücüyle birlikte akıllarına gelen her türlü cismi enerjiyle şekillendirebiliyorlar bu kabramalar ve evrendeki barışı sağlıyorlar.

Yeşil güç nasıl iradeyi simgeliyorsa sarı güç de korkuyu. Sarı güçle beslenen ve bir canavar dönüşen Parallax, Hal Jordan'ın bir Green Lantern olmasıyla birlikte zincirlerinden kurtuluyor ve evrendeki barışı tehdit ediyor. Büyük savaş başlarken, biz de Hal Jordan'ın bu işin içinden nasıl çıkacağını merak ederek filmi izliyoruz.

Filmi henüz izlemiyorsanız, ne çok şey kaçırırdınız, ne de büyük bir eziyetten kurtuldunuz. Green Lantern bir başlangıç filmi ve buna göre hazırlanmış, ikinci filme belki daha çok eğleniriz, kim bilir... **Tuna Sutura**

Uchuujin

Yazar kısmı böyledir işte arkadaşlar; siz farkında olmadan daha birkaç ay önce konuk ettiğim bir konuyu, bir kez daha farklı bir isimle sunabilir. Farkında olmazsınız, zevkle okursunuz. Finalindeyse "Ya sanki bunları bir yerlerden hatırlıyorum..." dersiniz.

Ama korkmayın, size aynı şeyleri anlatacak değilim. Konu muz yine uzaylılar, orası malum (Herkes Japonca öğrensin!) fakat malzemelerimiz yepyeni ve çok eğlenceli. Anime dalın-

da bu ayki adayımız LEVEL E (İsminden ötürü torpil geçtiğini sanmayın.),inema dalındaki Oscar adayımız dünyanın en eğlenceli filmlerinden biri olduğunu kanaat getirdiğim Paul ve dizi dalında Emmy'ye aday olan Visitors, kısaca V... Gelecek aysa şeytanın inine ineceğiz, ona da şimdiden hazırlanmanızı öneririm. (Kutsal sular, dualar, artik aklınıza ne gelirse...)

■ Tuna Şentuna



Dizi

V

Küçük bilimkurgudan pek anlamadım, bilimkurgu benim için "korku"dan öte bir şey değildi. Öyle bir kurgu vardı ki çünkü, kafam olmadığı için otomatik olarak tırtılordum. Bu dönemde TRT'de yayınlanmakta olan Ziyaretçiler, yani Visitors, benim kuşağımı bir hayli etkilemişti zira insan kılığındaki uzaylıların dünyaya gelmesi konu ediliyordu ve bu uzaylılar, beyaz fareleri tek lokmada yutuyordu!

Ve Ziyaretçiler geri döndü...

Maalesef dönüşleri kısa ömürlü oldu ve dizi yayından kaldırıldı fakat iki sezon süren macera bana kalırsa hala bir yerlerden bulup izlenebilir. İki sezon süren dizide Ziyaretçiler'in dünyaya geliş, dünyaya sözde dost olduğu, muhaliflerin Ziyaretçiler'in gizli planlarını ortaya çıkarıcı ve gizli bir savaşın başlangıcı konu ediliyor. Kulağa hoş geliyor fakat işleniş maalesef bekleneni veremedi. Bazi bölümlerin gereksiz yere uzun oluşu, oyunculuklardaki zaman zaman göze batan sahtelikler, görsel efektlerdeki zayıflık hep dizinin reytinglerinde sıkı oynamalar olmasına neden oldu ve sonunda Ziyaretçiler ekranı veda etti. Belki de eleştirileri dinleselerdi ve diziyi geliştirenselere diyeceğim ama bu kadar bellii bir konuda oynamalar yapmak da herhalde mümkün olmadı. Yine de dediğim gibi, keyif alınabilecek bir diziymi.



Anime

LEVEL E

Sımdı konuyu anlatabağım ama anlatırken ilk bölümde aradan çıkarmış olacağım. Dolayısıyla bu animeyi, hakkında hiçbir şey bilmenden kendiniz keşfetmek istiyorsanız direkt olarak bu yazıyı atlayın ve bilin ki LEVEL E çok iyi bir seri.

Konuyu duymak isteyenler, etrafında toplanın. Şirin bir prens söz konusu. Bu prens bir uzaylı fakat bir nedenle dünyaya geliyor. Bunu fark eden bilim adamları peşine düşüyor ve prens de sıradan bir liselinin evinde saklanmayı tercih ediyor, olaylar gelişiyor...diyeceğimi sandıysanız, yanlıgilarsınız içinde olduğunuzu söylemek isterim. İlk üç bölümün ilerleyişinden sinyorsunuz ki bu prensin, evinde kaldığı gençle olan komik diyaloqlarına ve eğlenceli olaylara şahit olacağız fakat üç bölüm sonra hikaye farklı bir yöne sapıyor, olaylar daha saçma ve eğlenceli hale geliyor.

Bu kesinlikle ciddi bir anime değil. Olaylar aşırı ciddi gözükse de ya sonda bir esprile tamamlanıyor ya da beklemedığınız bir anda saçma sapan olaylar gelişiyor ve konunun ciddiyeti dağılıyor.

Toplamda 13 bölüm süren animede, JRPG'lere göndermelerden tutun da klasik uzaylı filmlerine ve uzaylılarla ilgili olan, sıradanlaşmış olaylara kadar birçok konu işleniyor. Şiddetle tavsiye ediyorum; özellikle animelerde kaliteli esprilerin az bulunduğu şu günlerde. ■

Film

Paul

Ne eğlendim bu filmi izlerken... Aslında asırı klise bir senaryo söz konusu fakt o kadar iyi işlenmiş, o kadar güzel göndermelerle süslenmiş ki film, rahat üç kez izlenir. (Çünkü ilk seferde kaçırıldığınız şeyler mutlaka oluyor.)

Filme adını veren aslında bir uzaylı. Adı Paul. Adını da bir köpektan alıyor; uzay gemisinin zorunlu iniş yaparken ezdiği bir köpekten...

Kocaman gözlerle sahip fakat boyu yaklaşık bir metre olan, yeşil, şu ana kadar milyonlarca varyasyonunu gördüğünüz türde bir uzaylı Paul. (Badi gibi bir şey mi yani? - Şefik) 50 - 60 yıldır dünyada ve ABD'nin tesislerinde misafir edilmiş bunca süre. Bu süre boyunca birçok konuda dünyaya hem teknolojik, hem de sanatsal anlamda yardımcı olan Paul, ABD'nin onun fikirleriyle işi bitmesiyle birlikte tesisten kaçmak zorunda kalıyor zira hükümet artık onu masaya yatırıp neşterlerle kesmek niyetinde.

Bu sırada kameraları iki İngiliz arkadaşa çeviriyoruz. Benim lisedeki halime bir hayli benzeyen bu arkadaşlar, o kadar yol kat edip ABD'ye geliyor; çünkü San Diego Comic-Con kaçmaz! Bu fuarin ardından da ABD'deki popüler "uzaylı noktaları"nı bir karavanla ziyaret etmemi düşünüyor ikili ve yolda Paul'le karşılaşıyor...

Bu karşılaşma, akabinde gelişen olaylar, hikayeye eklenen karakterler ve sürpriz final... Komedy dalında Oscar'ı ben bu filme veriyorum arkadaşlar, kararım net. ■



LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelin 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 Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtdışı kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 31 Ekim 2011 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal şubesı

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 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





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Geçersiz işlem

Bazi konuları anlamıyorum.

Örneğin Minecraft. Denedim, anlamadım. Buradaki anlamama durumu, "Limit X'e giderken Y üzeri 12 vs." gibi bir sorunun çözümü değil. Veyahut havuz problemi. "Bir insanın, bir havuzla ne gibi bir problemi olabilir ki?" demişti bir büyüğümüz dolayısıyla o cümleden sonra, havuz

esprileri tamamıyla yok oldu lakin benim havuz problemlerine kafam yine de çalışmıyor.

Minecraft'ten anlamadığım, oyunun verdiği, vereceği, sağlamaya çalıştığı eğlence. Şimdi buradan, "Ben anlamadım ve aynı zamanda şahane bir insanım. Dolayısıyla oyunu da şu an yeriyyorum." gibi bir anlam çıkmasın. Direkt olarak zevkime, bir oyundan beklediğim şeye uymadı, o kadar.

Peki neden Minecraft? Çünkü bu oyun her yerde, her biçimde karşılaşma çikiyor! Oyun haberlerine bakıyorum, son güncellemesi çıkmış; Xperia Play'in oyun önerilerine bakıyorum, Minecraft Pocket mıdır, nedir o çıktı... Ben ilgilenmedikçe o karşılaşma çikiyor, ben anlamadıkça konu uzuyor!

Bir diğer anlamadığım konu binlerce Android ve iPhone oyunu. Bence çoğu aşırı zevksiz. Hep AAA oyunlar oynadığımından midir, erkek olduğumdan midir (O ufak oyunları kızlar nasıl seviyoooo, aman yarabii), bir türlü adapte olamıyorum bu mini oyunlara. En

son bir arkadaşım Flight Control adındaki uçak indirme oyununda skor mücadeleşine girdik, ondan da bir noktada fenalık geldi, bıratım düştü, uçak muçak kalmadı ortamda.

Bir diğer anlamadığım konu da Şefik. Ve bazen Fırat ama onlardan bahsetmeyeceğim; sadece isimleri geçsin, "notification" gitсин diye bahsettim.

Hah Fırat demişken aklına Foursquare ve türevleri geldi. Nereye gittiğini bilseniz, gerçekten mutlu olur muydunuz? Hayır Victoria's Secret partilerinden sekerim, Lindsay Lohan'ın 20, Brunei Sultanının 50. yaşı günlerinin doğum günü partilerine katılırım da onları bilmenizi isterm belki ama sanki hiç kimse gitmemiştir gibi Taksim'e gittiğimi size bildirsem, bu sizi niye ilgilendirir, orasını hiç bilemedim.

Oyunlara geri dönemelim. "Gizli nesne bulma oyunları" var, onların da beşinci dakikasından sonra olanlara anlam veremiyorum. Eşyaları bul bul, nereye kadar... Bir buldum güzel, iki buldum şahane, üç buldum fevkalade, dört buldum yeter, beş buldum yetiş, altı buldum imdat!

Şimdi aşırı önemli bir konuya geliyorum.

Call of Duty serisine Modern Warfare'dan sonra kesinlikle, hiçbir anlam yükleyemedim. Tek kişilik oyun bana sorarsanız wasat ötesi, multiplayer deseniz hile manyağı olmuş herkes, ben neyi oynayacağım onun? Gerçekten artık hiçbir Call of Duty oyununa sıcak bakmıyorum, Battlefield 3'ten de beklediğim tadi alamazsam Brunei Krallığı'na gidip partilere devam edeceğim.

Ve elbette ki çeşit çeşit MMO oyunu da artık benim için hiçbir şey ifade edemeyecek kadar sıradanlaştı. WoW oynadık, güzeldi, bitti. Bence WoW'dan sonra online oyun olmamalıydı. Seviye atla, eşya bul, nereye kadar... Hepsi zaman öldürmek için mi acaba? Ya da ben para vermeyince mi rahat edemiyorum? Daha önemlisli, insanlar o online oyunları hakkıyla oynamak için zamanı nereden buluyor?

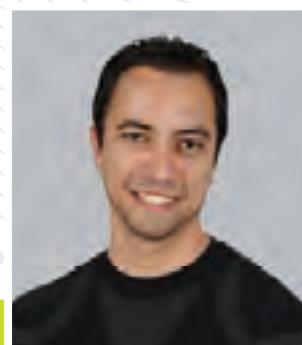
Ben de insanım, ben de anlamayabilirim. Lütfen beni eleştirmeyin. Ben anlamıyorum diye bahsi geçen konular kötü demek değil, sadece benim yaşam şeklime, algıma, zevkime uymuyorlar. Kader kismet işi bunlar hem, çok kurcalamamak lazımdır. Haydi kuzucuklarım, örtün üstünüzü. (Anlamaya anlamaya teyzeye dönütüm yaa!) ■





Who Wants Some?!

tan@level.com.tr



Nurettin Tan

Kayıp Çocuklar Şehri: Bölüm 3

Nerede olduğunu bilmemişti için yönünü çıraklı takip ederek tayin etmeye çalışıyordu. Kurbanın hayatı şırrı, giderek kırılmaya başlarken, adam kulaklarını dört açmış bir tazı gibi dikkatle ağaçların arasından hızla ilerlemeye devam etti. Sonunda çıraklılar ara ara yükseldikten bir süre sonra tamamen kesildi. Zavallık her kimse acıya daha fazla dayanamayıp bayılmıştı, belki daha kötüsü olmuş olmamıştı. Fakat kırdılar ve gülüşler eskisi kadar iyi duyulmasa da devam etti ve onlara yaklaştıkça adam anladı ki bunlar gerçekten yetişkin sesi değil, çocukça kahkahalarıydı. Bir an için durup bütün bu anlamsız çıraklılığın bir parçası olmamak için sırtını dönüp gitmek istediler. Ama nereye? Burnunun dibinde birinin canını söke söke bedeninden ayırlarken kulaklarını tıka bilir miydi? Bir kez daha rahat uyuyabilir miydi? Kendini sorgulamanın verdiği güvenle çığrılarına dolan boğucu havaya bile alırdıdan koşmaya devam etti. Artık kulağa tekinsiz gelen çocuk gülüşmeleri de kesilmişti. Koştu, her adımda biraz daha hızlanarak koştu... Sonunda ağaçların açılarak ortada bir daire oluşturduğu boş bir alana geldi... Ve artık durduğunda gördüğü manzara karşısında dayanamayıp midesinde ne varsa dışarı öründü. Adam elini karnına bastırarak dizleri üstüne çöktü. Var ile yok arası bir sesle "Aman Allah'ım!" diye fısıldadı. Yerde çocukların oynadığı seksek tablosun vardi. Tablonun çizgileri halen taze olan kanla çizilmişti. Etrafa o kadar fazla kan sıçramıştı ki demir kokusunu rahatlıkla alabiliyordu. Çizilen her bir karenin içine rakamlar yerine parçalanmış vücut parçaları koymuştu. İlk defa böylesine çırınca bir vahşetle karşılaşlığı için gördüğü manzara karşısında gözleri dolmaya başlayan adam, elinde tuttuğu et悲ياına daha sıkı sarıldı. Zorlukla ayağa kalkarak kanlı seksek tablosunun yanına geldi. Uzaktan fark edememişti ama yanına gelince cesedin yedi sekiz yaşlarında, sarı saçlı bir kızı ait olduğunu anladı. Gidişin yapıldığı ve bir numaranın yazılması gereken kareye, korkudan mavi gözleri kocaman açılmış zavallı kızın kafası koymuştu. Altın renkli saçlarına bulanan yüzünden sarı rengi kızılı calmıştı. İki ayakla zıplanacak üçe, dörde, altıya ve yediye bacaklar ve kollar bırakılmıştı. Son karedeyse gövde vardi.

Kurbanın ceset parçalarına zorla bakmaya çalışarak tiksintisini yemeye çalıştı ve o an gövdeden hemen yanında, toprağın üzerine bir şeyler yazıldığı fark etti. Etrafa sıçrayan kan öbekleri yüzünden zorlukla fark ediliyordu fakat oradaydı.

A. Z 1985

Katil (Muhtemelen katiller; çünkü birden fazla kişinin sesini duymuştu.) parmağını kanlı bir kalem gibi kullanarak yere bunu yazmıştı. Ne anlama geliyor olabilirdi?

"Ne anlama gelirse gelsin, sana ne oğlum bundan!" dedi kendi kendine konuşarak. Buradan hemen gitmeliydi. Kısa süre kızın parçalarını gömmesi gerektiğini düşündü fakat elinde bıçakla onu burada

gören biri anında polis çağırıldı, daha da kötüsü, kendi gibi daha birçok kızın insanı toplayıp linç etmeye kalkabilirdi.

Cesedin bulunduğu boşluktan hızla ağaçların içine dalarken "Birden fazlayıdilar, kesinlikle fazlayıdalar. Oraya kısa sürede ulaşım, birini o kadar çabuk parçalara ayırmak için birden fazla kişi olmalıdır!" diye söyleyiyordu.

"Peki ya çocuk gülüşmeleri?" diye rahatsız etti bilincinin her zaman doğrulu söyleyen sakin sesi. Adam bunu duymazlıktan geldi ve koşmaya devam etti. Binalara doğru koşmaya. Medeniyetin koruyucuları polisi bulmalı ve bu cinayeti ihbar etmeliydi. ■





Cem Şancı cem@level.com.tr



Author

Steril Oyunlar Lezzetsiz Maceralar

Eylül ayında, on yıl kadar bekledikten sonra Deus Ex'in yeni bölümünü oynarken gözüme bir kez daha çarptı, steril oyunlar çevremizi gittikçe daha çok sarıyor ve oyun keyfimizi yerle bir ediyorlar.

"Steril Oyun" kavramıyla neyi kastettiğimi anlatıyorum. Sağlıklı anlatabilmek için iki oyun karşılaşması vereceğim.

Şimdi bir FPS (veya RPG) oyunu düşünün. Bu oyuna size görece bir özgürlük sağlıyor ve oyuncun geni haritası içinde istediğiniz yere gidebilirsiniz, istediğiniz binaya girebiliyorsunuz. Teknik olarak bu özellikle sandbox deniliyor, zaten biliyorsunuzdur. Fakat oyunda onca yer gezip tozabilmenize, onca yere girip çıkabilmenize rağmen etkileşebildiğiniz nesnelerin veya NPC karakterlerin sayısı çok az. Yani bir odaya girdiğiniz düşünün. Yerlere bavullar saçılmış, ortalıkta dolaplar, çekmeceler, çantalar var. Ama koca odada etkileşebildiğiniz sadece bir nesne var. O çantaları, çekmeceleri açamıyorsunuz. Pencereyi açıp dışarı atlayamıyorsunuz, yatağın altına girip

saklanamıyorsunuz. Masanın üzerinde duran saatı bardağı alıp çantanıza atamıyorsunuz veya sola fırlatamıyorsunuz.

İşte bu oyunlara kısaca "Steril Oyunlar" diyorum. Yani yapabileceğiniz her şeyi sizin için özetlemişler: "Şunu şunu şunu şunu yapmana gerek yok, oradan bir şey çıkmaz. Sadece şu çekmeceyi açsan yeter. Onun içinden otomatik olarak bir şey çıkacak. O şeyi de oyunda yeri geldiğinde kullanabileceksin."

Bir de bu can sıkıcı oyun anlayışının tersi, zengin oyunlar var ki, girip çıktığınız mekanlarda etkileşebildiğiniz nesnelerin sayısı, çeşidi ile başınız dönebiliyor. Ancak ne yazık ki, Fallout 3 veya Elder Scrolls gibi çok bilinen bir iki örneği dışında bu oyunların devamı yok. Zaten Fallout 3 ve Elder Scrolls aynı oyun motoruyla, aynı firmanın yaptığı iki oyundur.

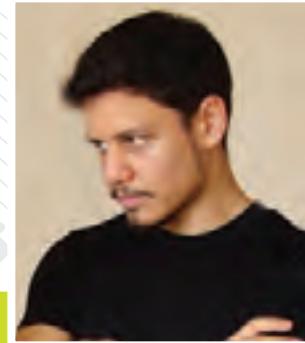
Neyse, ana meseleye dönelim. İşte yeni Deus Ex'i oynarken bu rahatsız edici hissi yeniden yaşadım. İlk Deus Ex'de etkileşebildiğimiz nesnelerin sayısı çok fazlaydı ve hatta hangi nesne ile neler

yapacağımızı keşfedebilmek için dönüp tekrar tekrar oynardık. Yeni Deus Ex'i beklerken heyecanlanmama neden olan etken de yine benzer bir "zengin etkileşim" sunma ihtimaliydi ki, yayınlanmadan önce çıkan videolarda böyle bir izlenim de oluşturmuştu. Ama oyuna başlayınca ne görelim? Yapımcının ayıp olmasın diye sağa sola serpiştirdiği bir iki nesne veya alternatif yoldan ve sekiz dokuz tane silahтан başka seçenekimiz yok.

Crysis'in yapımcısı Cevat Yerli geçen aylarda isyan etmiştir. Nedeni de oyun konsollarıydı. Oyun konsollarının kısıtlı yapısı yüzünden oyun piyasasının gelişemediğini anlatıp şikayet ettiyordu. Gerçekten de oyuncularını zenginleştirmek için her tarafa etkileşebileceğiniz nesneler veya NPC'ler koymadıysa da bu konsolların ya hafızaları yetmiyor ya da çok uzun yükleme süreleriyle oyuncularında sık sık kesilmeler yaşanıyor.

İşte biz de sadece grafikleri güzel ama oyuncularının içeriği on yıl önce kalmış, kısıtlı oyunculara mecbur kalarak hayatımızı harcıyoruz. ■





Kes Dedim!

ahmet@level.com.tr Ahmet Özdemir

Kırmızı ışıkta geçenler...

Bilgisayar oyunlarıyla büyüyen bir nesil çoktan aktif birer araç sürücüsü olarak direksiyon başına geçti. Arkadan gelen nesilde her gün bilgisayar başında yarış oyunu oynayarak potansiyel birer sürücü adayı olarak yetişmeye devam ediyor. Hepimiz yarış oyunlarında sayısız kez makas attık, kırmızı ışıkta geçtik, feci kazalar yaptıktı, lastik yaktık, adam ezdik ve bunları keyif almak için yaptık. Gerçek hayatıssa işler pek oyunlardaki gibi olmuyor. Ufak bir dikkatsizlik sonucunda bira kaza yaptığından bunun izlerini hayat boyu taşımak sorundan kalacağınız trajik sonuçlar doğabiliyor. Yani gerçek hayatı "game over" olmuyor. Direksiyonun arkasındayken bir insana çarptığınızda "Pardon," diyerken olayı başa alamıyorsunuz. Güzel ülkemizde 2011 yılının ilk altı ayında 143.740 ölümlü ve yaralanan kaza gerçekleşti ve bu kazalarda 1.552 vatandaşımız hayatını kaybetti. 2001 ile 2011 yılları arasında, yani son 10 yılda 45.201 kişi trafik kazalarında vefat etti. Bu bilanço, trafik kazalarının Türkiye'de terörden daha fazla can aldığına ispatlıyor. Durun, kaçmayı hemen; bu bilançonun kökünde yatan asıl nedene birekçe bakalım.

Ben üç farklı ülkede, üç farklı ehliyet sınavına

girmiş biri olarak Türkiye'de nasıl ehliyet aldığımı anlatayım. 10 yıl evvel, 2001 yılında B sınıfı ehliyet almak için özel bir sürücü kursuna gittiğimde, sürücü kursunun sahibi bana "Sen zaten üniversitede öğrencisin, akıllı adamsın, derslere girmene gerek yok." dediğim paramı aldıktan sonra beni bir güzel postaldı. Elime verdikleri sürücü kursu kitabındaki 2.000 sorudan 100 tanesi cevap şıklarının yeri bile aynı olacak şekilde sınavda bize aynen sorulacağından dolayı sınavı geçememek bayağı bir yetenek gerektiriyordu. Ağır Organik Kimya derslerinin arasında sürücü kursuna gidip derslere girmeden için bende de suç var tabii ki. Ama tek bir dersine bile girmeden motor sorularını "Buji ile başlayan sorunun cevabı C şıklığı, karburatör ile başlayan sorunun cevabı B şıklığı." şeklinde ezberleyerek teorik sınavı geçtim. Direksiyon sınavında aracını kaldırıp bir tur döndürün herkese ehliyeti veriyorlardı zaten. Sağlık muayenesiyle heften komedydi. Ben sağımı solumu halen karıştırın bir insanım. Ortopedi doktoruna üç hemşire kızla birlikte girdik. Ortopedi doktoru bize "Sağa dönün." dedi. Ben döndüğümde kızların hepsi bana bakıyordu. Sağımı solumu bile bilmememe

rağmen oradan çıkışın göz doktoruna girdik. Göz doktoru beni "E" harflerinin karşısına geçirdi. Ben en küçük "E" harfinin bile yönünü görmeye çalışıp sorulan soruya heyecan içinde cevap vermeyi beklerken göz doktoruna bir telefon geldi. Gelen telefon yüzünden gözlerimi muayene etmeye unutmuş doktor kağıdını imzalayıp beni kulaktan sonra psikiyatri kısımına gönderdi. Psikiyatri bölümündeki uzman doktor "Gözünüz, kulağınızın baktılar ama ben sizin ruhunuza nasıl bakıyorum?" diye esprili patlattıktan sonra kendimizi elimizde sağlık raporuyla, sağlık kuruluşunun dış kapısında bulduk. Sonra emniyetten ehliyetimizi aldı ve vura kira İstanbul trafiğinde araba kullanmayı öğrendik. 10 yıl evvel ben ehliyet alırken durum böyledi, hala böyle midir, bilmiyorum. 2005 yılında ABD'de nasıl ehliyet aldığımı da özetleyeyim. Bir kere Türkiye'den ehliyeti olan, ABD'de altı ay sonra araç kullanamıyor. Baştan sınava girmesi gerekiyor. Zaten ABD'de trafik konusunun ne kadar ciddi olduğunu sekiz şartlı kavşaklardan ve 12 şartlı otobanlardan hemen fark ediyorsunuz. Bana sınava girmeden önce Florida eyaletindeki trafik yasalarından bahseden bir kitapçık verdiler. Orada söyle yazıyordu: "Yaya kırmızıda geçiyorsa bile aracı durup yayaya yol vereceksin." Öyle ya, yoksa karışan karşıya geçen yayayı ezecek halimiz yok, değil mi? Hani ülkemizde yayarlar araba görünce sağa sola kaçışır ya, ABD'de adeta arabalar yaya görünce kaçışır. Bir de Florida'da ehliyetlerin belli bir kullanım süresi var. Mesela bana önce iki yıllık ehliyet verdiler, iki yılın sonunda tekrar sağlık muayenesine ve kontolle giriyorsunuz. Belli bir yaştan sonra yaşlıların refleksi zayıfladığından ehliyetleri alınıyor ve tüm toplu taşıma araçlarından ücretsiz olarak faydalananıyorlar. Halbuki Türkiye'de 60 yaşın üzerindeki büyük annem bile gidip ehliyet alabiliyor ve ömrünün sonuna kadar o ehliyeti kullanıyor. Her şeye rağmen ABD'de trafik kazalarının istatistikleri çok iç açıcı değil. İsviçre'de bisiklet için bile ehliyet sınavına giriyor ve trafiğe çıkan bisikletlere plaka takmak sorundan kalyorsunuz. Trafik konusundaki eğitim İsviçre'de çok küçük yaşlarda başlıyor ve hiçbir zaman bitmiyor. İsviçre'de trafik kazalarında ölenlerin oranı son yillarda %0.0069'un altına indi. Bu istatistiksel bilgiye göre eğitimim kazalarda ölen sayılarını azaltmadına kadar etkili olduğu ortaya çıkıyor. ■





BATTLEFIELD 3

Savaş şimdi başlıyor!

LEVEL 178

1 KASIM'DA PİYASADA

İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

DEV BİLİŞİM AKADEMİSİ BAŞLIYOR



Buluy

DVD TAM 8 GB DOLU DOLU İÇERİK

Internet 2012 Güvenli ve hızlı web teknolojileri

CHIP

TEMZİ 2011

AYLIK YAYINLARI - ISSN: 1300-9489 - 112415 - VİDEO: 2011/10 • 7.00 TL

Muhteşem eğitim serisi başlıyor
DEV BİLİŞİM AKADEMİSİ
BT uzmanı olmak istiyorsanız yılın en kapsamlı eğitim serisini kaçırmayın

EN YENİ OZELLİKLER CHIP TEST ETTİ

WINDOWS 8

Yeni işletim sistemi masaüstünde devrim yaratacak

Sistemi yeni PC'ye kolayca taşıyın
Taşınma araçları ile yeniden kurulum gereklilik yok

ACİL DURUM USB'Sİ
Açılmayan PC'lere ve virüs salgınlarına kesin çözüm

TEST Çift çekirdekli akıllı telefonlar
Samsung, HTC ve LG kuryası yarışıyor...

IFA fuarında geleceğin teknolojilerini sizin için takip ettiğiz

JAPONCA dil eğitimi ve
5 muhteşem TAM SÜRÜM



Dijital Dergi Aboneliği İçin:

www.eMecmua.com

[www\(chip.com.tr](http://www(chip.com.tr)

EKİM sayısı bayilerde kaçırın!



HER ŞEY TEHLİKEDE. HERKES RİSK ALTINDA.

BATMAN

ARKHAM CITY

EKİM AYINDA,
TÜM SATIŞ NOKTALARINDA!

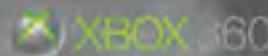
BATMANARKHAMCITY.COM



PS3



XBOX 360
for Windows



XBOX
LIVE

BATMAN, ARKHAM CITY, the bat symbol, and the words "BATMAN" and "ARKHAM CITY" are trademarks or registered trademarks of DC Comics Inc. and its affiliates and/or its licensors. © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved. WB Games™ and the WB Games logo are trademarks of DC Comics Inc. All rights reserved. © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.

BATMAN and all related marks, names, characters, and symbols are trademarks of DC Comics Inc. All rights reserved. WB GAMES™ LOGO, WB, THE BAT, and THE BAT SIGNAL are trademarks of DC Comics Inc. All rights reserved. © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.

tiglon

