

KIYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

MART 2010 - 6,90 TL (KDV DAHİL)
2010-03 - ISSN 1301-2134



Online Oyun
Dergisi ile
192 Sayfa

Rappelz
Client'i

BF:
Comp
v
BioSho
Post

Sadece
LEVEL'da!

lout:
o Vegas

görüntüleri
ilk röportaj

Heavy Rain, Dante's Inferno, BF: Bad Company 2 ve fazlası

<http://www.kktc.com.tr>



AVEA'DAN HARBİ TARİFE!

**HARBİDEN
KONUŞ**



GÜNDE 4 KONTÖRE
TÜM AVEALILARLA
100DK KONUŞMA

**HARBİDEN
MESAJLAŞ**



GÜNDE 5 KONTÖRE
100DK KONUŞMA
+ HERYÖNE 30 SMS

**HARBİDEN
İNTERNETE GİR**



GÜNDE 6 KONTÖRE
100DK KONUŞMA
+ HERYÖNE 30 SMS
+ 5 MB İNTERNET

- **YÜKLEME ŞARTI YOK!**
- **HER 'ALO'DA KONTÖR DÜŞME YOK!**
- **İNTERNETTE 1-2 SİTEYLE SINIRLANMAK YOK!**

www.harbiteklifleraveada.com



- Tarife kapsamındaki faydaların kullanım hakkı günlük olup ertesi güne devretmez.
- Abonelerin tarife seçeneklerinden faydalanabilmesi için hatlarında gereken günlük kontör miktarından 2 kontör fazlası bulunmalıdır.
- Hatlarında yeterli kontör bulunmayan ya da tarife kapsamını aşan aboneler Harbi tarifenin standart fiyatlarından ücretlendirilir.
- Diğer yönlere arama fiyatının dakikası 1 kontördür.
- Ücretlendirme kayıt günü dahil her gün akşam 20.00'dan gece yarısına kadar gerçekleştirilir, tarife faydaları ücretlendirmeyi takip eden günün gece yarısına kadar abonelerin hatlarına yüklenir.
- Bu tarifeye kayıt, ilk 200.000 abone ile sınırlıdır.

 **avea**

avea.com.tr 444 1 500 | avea içi 500 | avea bayileri



FİLM GİBİ?

İlk denemesinde Pong'u tasarlayan Allan Alcorn, işlerin bu noktaya geleceğini tahmin etmemiştir herhalde.

O dönem adları koyulmamış olsa da milyonlarca "oyuncu", Pong sayesinde "video oyunu" kavramıyla tanıştı ve çok geçmeden yeni bir dünyaya, oyun dünyasına ayak bastı.

Sonrası hızlı gelişti: Yeni oyuncular katıldı dünyaya; veda eden pek olmadı. Yeni oyunlar, yeni oyun sistemleri birbirini kovaladı. Ve en önemlisi, oyunlar "gerçekçilik" kavramıyla tanıştı.

Bugün, film sektörünü geride bırakan ve 1 milyarı aşkın kişinin haberdar olduğu bir sektörden bahsediyoruz. Ne var ki görsel anlamda bir üstünlükten söz etmek mümkün değil. Ve galiba, -en azından şimdilik- böylesi daha iyi çünkü bir oyun ne kadar gerçeğe yaklaşırsa, oynanabilirliği o kadar zayıf oluyor. Örneğin Heavy Rain, görsel anlamda mükemmel bir oyun. Hatta tam anlamıyla film gibi... Ne var ki oyuna tamamen hükmetmeniz, hiçbir zaman mümkün değil.

Yanlış anlaşılmasın; Heavy Rain'i çok beğendim; olması gerektiği gibi bir oyun. (Tuna da yüksek puan verdi.) Ancak oyunlarda maksimum gerçekçilik arayanlar, olası bazı "hasarları" hoş görmeliler.

Hem film gibi, hem de oyun gibi oyunlar içinse bir süre daha beklememiz gerekecek. Belki de uzun bir süre...

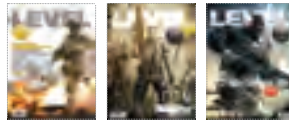
Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

Notlar

- Geçen ay olduğu gibi bu ay da LEVEL'a özel bir içerikle karşınızdayız: Fallout: New Vegas'ın ilk ekran görüntüleri, ilk bilgileri ve ilk röportajı Türkiye'de sadece LEVEL'da. Yine geçen ay olduğu gibi bu ekran görüntüleri ve bilgiler, hem Türkiye'de, hem de dünyada hiçbir web sitesinde yok.

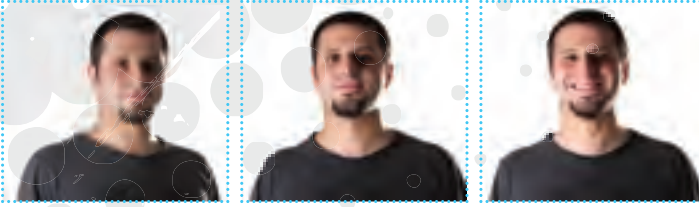
- Bu ay üç hediye: Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi **LEVEL Online Oyun**, **Gothic III** tam sürümü, dev **Battlefield: Bad Company 2** ve **BioShock 2** posterleri...

- Yapım Hikayesi -yer darlığından dolayı- bu ay yok.



YaySat tarafından açıklanan resmi satış rakamlarına göre LEVEL, Aralık ayında, **13.700** ile en yakın yayının 1.5 katından fazla sattı. Ocak 2010'un satış rakamı **13.588**, Crysis 2 ile Türkiye'de ve dünyada ses getiren Şubat 2010'un satış tahminiye **14.500**...

■ Ketçap mi, mayonez mi?

Hasan Başaran

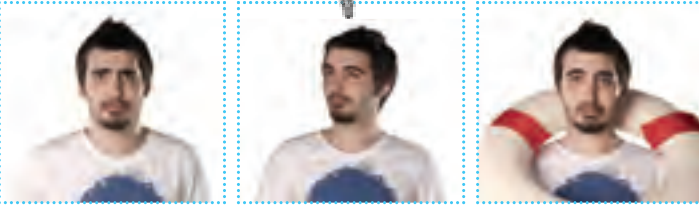
■ Ketçap tabii ki. Çünkü daha çevik, bıçkın, sert, yırtıcı. Mayonez öyle mi halbuse? Ağır, hantal, pısrık, mıymıntı... Fekat ikisi de tek başına kifayetsiz. Al birini vur ötekine arkadaş!

Emre Öztınaz

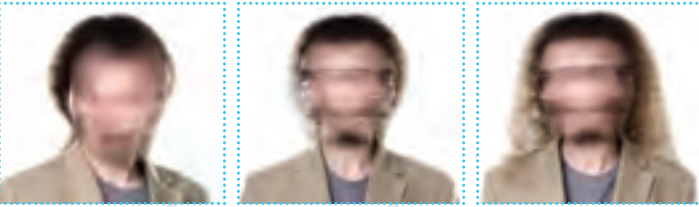
■ İkisi de güzel ama benim oyum barbeküye! Bu soruyu okuyunca aklıma artık bir fast food devinin sos başına 25 kuruş almaya başladığı aklıma geldi. Ayıp ama! Hiç hoş değil!

Ömür İklim Demir

■ Ketçap ama acılı ketçap tabii ki.

Burak Aydoğın

■ Ketçap bildiğın dandik yahu... Mayonez mi? Hmmm mis! Hele bir de sarmısaklı olursa off...

Adem Başaran

■ İki birim ketçap, bir birim de mayonez... Doğru ayar bu! Nasıl ki bir hidrojen, bir oksijen işimize yaramıyor; diğır türlü ketçapla mayonez de işe yaramaz. Hatta bunun adı da ketçonez olmalı!

MART 2010, SAYI 158

YAYINCI

Doğın Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız fırat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Burak Aydoğın burakay@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Güneş Can Çapanoğlu gunes@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kadir Çakır kadir@level.com.tr

Korcan Meydan korcanabi@level.com.tr

Kudret Bilen kudret@level.com.tr

Legoel Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay meribay@level.com.tr

Murat Karşloğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Onur Cengiz onur@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otovac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Tunç Dındaş turbo@level.com.tr

Turgut Taneli turgut@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kuruçcu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Şahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com

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

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 37, Faks: 0 212 336 53 93

Reklam Teknik Müdürü: Nusrat Kırımıoğlu

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

Esenyurt / İstanbul

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: Doğın Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğın 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, Doğın Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıya T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yer alan 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.

Windows®. Sınırsız Yaşam. VAIO, Windows 7 ürününü önerir.

Yaratıcılığına güven.

Yarat. Keyfini çıkar. Paylaş. Hepsi yeni Full HD VAIO F Serisinde.



Saniyeler içinde
profesyonel videolar

VAIO Full HD ekranda, inanılmaz
derecede canlı görüntülerin

Blu-ray Disc™ sayesinde,
fotoğraf ve videolarını

Yarat.

Keyfini çıkar.

Paylaş.

Yeni 2010 Intel® Core™ i7 işlemci:
Akıllı performansta son nokta.

© Sony Eurasia yüzde yüz Sony Corporation Japan kuruluşudur. Sony, VAIO, make.believe ve make.believe logosu Sony Corporation Japan'ın ticari markaları veya tescilli markalarıdır. Intel ve Intel logosu, Intel Inside, Intel Core ve Core Inside Intel Corporation US'in ABD'de ve diğer ülkelerdeki ticari markaları veya tescilli markalarıdır. Tüm diğer ticari markalar, ilgili hak sahiplerine aittir. Sony işbu belgede atabilecek hatalardan sorumlu değildir.



YETKİLİ SATIŞ NOKTALARI:

SONY CENTER'lar için detaylı iletişim bilgilerine www.sony.com.tr'den ulaşabilirsiniz.

ARÇELİK 444 0 888 / BEKO 444 1 404 / TEKNOSA 0212 444 55 99 / VATAN 0212 444 56 56 / BİMEKS 0216 444 22 11 / GOLD 0216 444 91 11 / ELECTROWORLD 0212 318 09 99 / DARTY 0212 248 88 00 /
MEDIA MARKT 0212 410 75 01 / BEST BUY 0212 444 4 229 / TEKNOLOJİX 0224 444 03 60 / İNDEKS BİLGİSAYAR (YETKİLİ DİSTRİBÜTÖR) 0212 331 21 21 / ARENA BİLGİSAYAR 0212 364 64 64 /
DENGİ BİLGİSAYAR 0212 274 88 88 / ÇÖZÜM BİLGİSAYAR 0312 218 18 18 / MYRO BİLGİSAYAR 0322 458 48 22 / PENTA BİLGİSAYAR 0216 528 00 00



FALLOUT: NEW VEGAS

Sayfa 50

Fallout 3'ün ve ek paketlerinin yarattığı rüzgarı arkasına alan Bethesda, bu kez işi Obsidian'a devrediyor ve bizi "Yeni Vegas"a götürüyor. Serinin yeni oyunu hakkındaki ilk bilgiler, ilk ekran görüntüleri ve özel röportaj...

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

30 Ajan Simit

İLK BAKIŞ

- 34 Quantum Theory
- 36 Fable III
- 38 Medal of Honor
- 42 Front Mission Evolved
- 44 Nier
- 46 Transformers:
War for Cybertron

48 Hasan Hasan'a Karşı



DOSYA KONUSU

- 50 Fallout: New Vegas
- 140 SimsTR

60 Role Playing Günlükleri

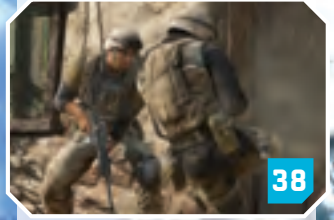
İNCELEME

- 64 BioShock 2

- 70 Battlefield:
Bad Company 2
- 78 Aliens vs. Predator
- 82 Heavy Rain:
The Origami Killer
- 90 Napoleon: Total War

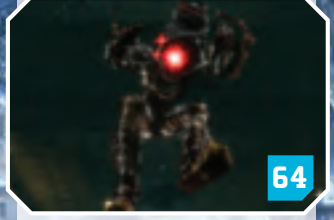


- 94 Dante's Inferno
- 100 Dynasty Warriors:
Strikeforce
- 102 S.T.A.L.K.E.R.:
Call of Pripjat



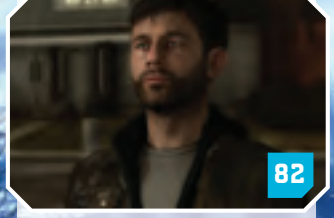
Medal of Honor

Küllerinden doğan Medal of Honor, Call of Duty'nin modern dünyada yalnız kalmasına izin vermeyecek gibi.



BioShock 2

İlk oyundaki müthiş atmosferi bir kez daha bize sunan yapımcılar, bu kez menüye multiplayer'ı da koydular.



Heavy Rain

Hayal edin... Bir filmin o an çekilmekte olduğunu ve filme anbean müdahale edebildiğinizi hayal edin...

BATTLEFIELD:

BAD COMPANY 2 Sayfa 70

Call of Duty serisinin Modern Warfare 2 ile ortalığı kasıp kavurduğu bir dönemde, İsveç'in soğuk mevsiminin yetenekli insanlarından mükemmel bir alternatif geldi oyun dünyasına. Daha gerçekçi, daha eğlenceli...

106 MAG



- 110 Shadow of Destiny
- 111 Crimzon Clover
- 111 Chokotto
- 111 Puddle
- 111 Super Space Rogues

112 Kezban Raporu

115 Online

120 Doktorlar

123 Donanım

130 Director's Cut

132 Rehber

138 Fırat'tan **YENİ** FIFA Taktikleri

144 Market

150 Anime

153 Kültür & Sanat

156 Rocko@Psikiyatr

158 Kare

162 LEVEL 159

Gothic 3

Özgür bir dünyada, kötülükle birlikte yaşamak...

TAM
SÜRÜM

Rehberi
LEVEL
ONLINE'da
www.level.com.tr

LEVEL DVD #158

DEMOLAR

Crimzon Clover
Dark Void

BEDAVA OYUNLAR

Chokotto DiaRunba
Puddle
Super Space Rogues

KURULUM DOSYALARI

Rappelz

VİDEOLAR

Alan Wake
Fallout: New Vegas
Front Mission Evolved
Iron Man 2
Sonic the Hedgehog 4

EKSTRA

GGJ 2010 Oyunları
Visualizer Magazine E-Dergi
Darksiders: Wrath of War (Wallpaper Paketi)
DC Universe Online (Wallpaper Paketi)



NOT 1: Sürücü ve Servis bu ay tatilde!

NOT 2: GGJ oyunlarını oynamak için zip dosyalarını bilgisayarınıza açın.

NOT 3: Bedava oyunlardan Chokotto DiaRunba Japonca dil desteği gerektirmektedir. Ayrıca oyunu sorunsuz oynamak için exe dosyasını bilgisayarınıza kopyalayın.

NOT 4: Dark Void demosunu kurarken dosyaların kurulacağı klasörü sizin belirlemeniz gerekmektedir.

Minimum: Pk 2.0 Çizimci: 512 MB Bellek: 128 MB Ekran Kartı: 3.5 GB Sabit Disk Alanı
Önerilen: Pk 3.0 Çizimci: 1 GB Bellek: 256 MB Ekran Kartı: 3.5 GB Sabit Disk Alanı



10 PARMAK KLAVYELİ LG KS360 VODAFONE'DA!



MSN
1000 SMS
HEDİYE! 😊

Kayar kapağı ve iki farklı renk seçeneğiyle LG KS360 Vodafone'da.

Üstelik 3000 kontör ve 1 GB internet paketi de hediye!

Bu telefonu 49,83 TL'ye 6 taksitle al.

MSN'e de doy, SMS'e de!

www.cepozgur.com

Windows Live Messenger

LG KS360 uyumlu Vodafone Messenger uygulaması, sadece Windows Live Messenger'i desteklemektedir. Kampanya ön ödemeli bireysel abonelere yöneliktir. Aboneler, ön ödemeli tarifeler içerisinde (Hesabını Bilen Tarife hariç) istedikleri tarifeyi seçebilirler. Kampanya dahilinde 3 ay boyunca (90 gün) 100 ve üzeri kontör yüklemelerinde Vodafone için 1000 kontör hediye kazanılır. Hediye kontörler 30 gün boyunca geçerli olacaktır. Bu süre içinde kullanılmayan hediye kontörler iptal edilecektir. Aboneler, 30 gün içerisinde yapılan 100 ve üzeri tüm kontör yüklemelerinde sadece 1 kere hediye 1000 kontör kazanabilirler ve en fazla 3000 adet Vodafone sebeye için hediye kontör kazanabileceklerdir. Kampanya kapsamında kazanılan sebeye için 1000 hediye kontörlerin ücretlendirilmesi Cep Öğrenci tarifelerini seçenler için dakikası 3 kontör, diğer tarifeler için (Hesabını Bilen Tarife hariç) dakikası 4 kontördür. Aboneler sebeye dışı görüşmelerinde ve hediye olarak verilen süreyi aşmaları durumunda, seçtikleri Vodafone tarifesi üzerinden ücretlendirileceklerdir. Hediye kontörlerle üçüncü şahıslara kontör devri yapılmayacaktır. Kontör devri veya promosyon kontörler hediye 1000 kontör kazanımı için geçerli değildir. Hediye kontörler özel servis numaralarına doğru aramalarda kullanılamaz. Hediye kontörler sadece yurtiçindeki sebeye için görüşmelerde geçerli olacaktır. Kampanyaya dahil olan aboneler kutudan çıkacak şifreyi 1001 kısa mesaj numarasına göndermelerini takiben 30 gün süreli ve tek kullanımlık hediye sebeye için 1000 SMS kazanacaklardır. Aboneler sebeye için hediye SMS kullanımından sadece bir kere yararlanabileceklerdir. Şifreyi kısa mesaj ile 1001 kısa mesaj numarasına göndermeyen kampanya katılımcısı, sebeye için 1000 adet ücretsiz mesaj hakkından faydalanamaz. Kampanyaya dahil olan aboneler herhangi bir kontör yüklemesi yapmadan 90 gün boyunca geçerli olacak 1 GB data kullanımına sahip olabileceklerdir. Aboneler sadece 1 kere 1 GB'lık hediye data kullanımı kazanabileceklerdir. Kullanım limiti dahilinde aboneler yurtiçi WAP ya da diğer internet sitelerine bağlantı kurduklarında ekstra ücretlendirilmeyecekler ve içerik hizmetleri için ayrıca ücretlendirileceklerdir. SMS gönderimi (hediye SMS'ler dışında) ve data kullanımları (ilk 90 gün içerisinde verilen data kullanım süresinin dolması/bitmesi durumunda) seçilen tarife üzerinden ücretlendirilecektir. Hattın iptal olması, numara taşıma yoluyla başka operatöre taşınması veya abonenin ön ödemeli bir hattan faturalı bir hatta geçiş yapması halinde hediye kontör/data kullanımı iptal edilecektir. Kazananlar hediyelerini değiştiremez. Vodafone kampanya şartlarında değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Fiyatlara tüm vergiler dahildir ve kampanya stoklarla sınırlıdır. **Ayrıntılı bilgi için Vodafone Cep Merkezleri, vodafone.com.tr ve cepozgur.com**



LG

Life's Good

WORLD'e özel
6 taksit

POSTA

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

Atın be ya: inbox@level.com.tr

CONSOLE KING!

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ailesi,

Bu size gönderdiğim ilk mesajım, umarım hatalarımı mazur görürsünüz.

1. Şu sınıfımı bir geçeyim, PS3 almak istiyorum. Aslında ilk önce Xbox 360 almayı düşünüyordum ama şu Heavy Rain adlı oyunun sekiz dakikalık videosu fikrimi tamamen değiştirdi. Sizce doğru bir seçim yapmış olur muyum, yoksa ben yine Xbox 360'daki oyunlara mı göz atayım?

PS3 alırsan yanlış bir seçim yapmış olmasın ama sonra PC'ciler ve Xbox 360'cular Alan Wake oynarken onlara da imrenerek bakmayasın.

2. PS3'te ve Xbox 360'da oynanan en iyi online oyunlar hangileri?

PS3'te de Xbox 360'ta da şu an çoğu insan Modern Warfare 2 oynuyor. Dövüş oyunu olarak Street Fighter IV revaçta ve Xbox 360'a özel, Halo 3 de halen

en çok oynanan oyunlar arasında. Gears of War 2 de gayet eğlenceli. Tekken 6'ya da bak.

3. PS3 ve Xbox 360 kaç yıl daha piyasada kalır?

Daha çok uzun bir süre boyunca bizle olacaklarını tahmin ediyorum. Natal çıkıyor, PS3'ün "Arc"ı geliyor. Yani eğer, "Alacağım bu konsolu ama iki yıla yenileri gelecek" diye bir endişen varsa bunların yersiz endişeler olduğunu belirteyim.

4. Ben Brink oyununu çok merak ediyorum; sence nasıl bir oyun olur?

Bense hiç merak etmiyorum. Gerçekten. Basit bir aksiyon oyunu gibi gözüküyor ki basit aksiyon oyunlarını severim. (Aradan kaynakayım; bence güzel olacak. - Elif) Ama içinde GoW tarzı oynanış olacak. Yoksa sevmem. Ben de bir garibim ha!

5. GTA V ile ilgili bir haber var mı?

GTA V ile ilgili tek bildiğimiz Liberty City'de geçmeyecek olması. Başka da haber yok maalesef.

Rockstar kesin üstünde çalışıyor ama...

Sorularım bu kadar, umarım yayımlarsınız. Şimdiden teşekkür ederim.

Enes Kürkçü

EKRAN KARTI PROBLEMİ

Merhaba LEVEL ailesi,

Öncelikle sizden bir isteğim olacak: Lütfen şu dergileri geçen sayınızda yaptığınız gibi derginin arkasına koman bir karton koyup bayilere vermeyin. Bunu sizden istememin sebebi de şu ki ben bu dergiyi babamdan gizli alıyorum ve eve montumun içine gizleyerek getiriyorum. Bunun için dergiyi biraz daha küçük bir ambalaja koyarsanız sevinirim. Artık sorularıma geçiyorum.

Biz o karton için ne kadar uğraşyoruz ama sen biliyor musun? Hem bak sana müthiş bir tüyo vereceğim: Dergiyi o şekilde aldıktan sonra aç ve kartonunu da at! Nasıl? Bunun yaptığında bir



achievement belirecek.

1. Benim, ekran kartı 256 MB olan bir bilgisayarım var ve buna MW2'yi yükledim. Bilgisayarım çalıştırmaz sanıyordum ama çalıştırdı; sadece yazıları okunmuyor. Bunun sebebi ne olabilir?

Ekran kartının 256 MB olması pek bir şey ifade etmiyor aslına bakarsan Alperen. (Göbek adını kullanmayı seçtim.) Fakat sorunun zaten bundan kaynaklanmıyor bence. Sorunun şu olabilir, oyunu çok düşük çözünürlükte (800 x 600) oynadığın için yazılar da birbirine giriyordur. Çözünürlüğü artırmayı dene, olmazsa ekran kartını değiştir. Zaten modeli belli olmayan ekran kartından hayır gelir mi? Gelmez.

2. Bana MW ve MW2 tarzında, FPS türünde önerebileceğiniz bir oyun var mı?

Şu an aklıma sadece Wolfenstein geliyor. Eski sayılabilecek Medal of Honor oyunlarına da bakabilirsin. Ha, bak şimdi aklıma geldi, CoD: World at War da var.

3. Bana önümüzdeki iki senenin oyunlarını çalıştırabile-

Orada da envai çeşit MMORPG var. Sana eğlence için Jadde, savaş için 4Story veya Rappelz, para sağlamak içinse WoW'u öneriyorum

cek bir PC'nin sistem gereksinimlerini söyler misiniz? **Bu sistemi Donanım bölümünde, "Satın Alma Tablosu" altında bulabilirsin. Sana tavsiyem işlemcin en az Core2Quad veya i7 olsun, RAM'in 4GB altında olmasın ve ekran kartın da ya ATI 5XXX serisinden olsun, ya da nVidia GTX. (Daha detaylı donanım soruları için DVD'den sabit diske Recep Baltaş'a mail atınız.)**

4. Ben bu aralar bir futbol oyunu almak istiyorum. PES10 mu, FIFA10 mu?

Dergideki herkes FIFA10 diyor, ben de onlara katılıyorum, ne yapayım...

5. Bu sıralar Jadde diye bir online oyun çıktı. Bu oyun paralı mı ve oyunun amacı ne?

Jadde tamamıyla ücretsiz! Yani şu saniye oyunu yükleyip özgürce oynamaya başlayabilirsin. Para kısmı, ekstra içerik satın almak istediğinde ortaya çıkıyor. Oyundaki amacınsa dans etmek, eğlenmek, sosyal ilişkilerde bulunmak, yarışmalara katılmak, Jadde'nin eğlenceli dünyasında gezmek, tozmak...

Sorularım bu kadar, yayınlarsanız sevinirim. Derginizi üç seneden beri takip ediyorum. Keşke derginin ilk sayılarını bulabilseydim...

Barış Alperen Aktaş

TURKUAZIN SONSUZLUĞU

Sevgili LEVEL Ailesi,
Nasılsınız?

Evet, saçma bir giriş yaptığımı farkındayım; kusuruma bakmayın lütfen. Bu benim özel yeteneğim, saçmalamak.

Şu anda siz bu satırları okurken belki kurumuş olacağım ama bu satırları yazarken çoraplarım sırsıklamdı, klima çalışmıyordu vb. Donuyorum yani! (Neden yazdım ki bunu?)

Derginizi okurken çok eğleniyorum ama utanarak söylüyorum ki o kadar uzun zamandır takip etmiyorum. Yani ediyordum ama arada alıyordum. Şimdi işler değişti tabii ki.

Neyse, daha fazla saçmalamadan konuya dalıyorum.

Biz iyiyiz. Ve benim de sana bazı sorularım var. Birincisi neden ıslaksın? İkincisi neden ıslakken

bize mail atıyorsun? Önce kurumayı densesen daha sağlıklı olmaz mı? Üçüncüsü klima olup da kalorifer olmayan bir evi nereden buldun? Bu soruların cevaplarını bana papirüste yollarsan sevinirim.

1. Online oyunlarda genellikle yaşma karşı bir önyargı oluyor. (13 yaşındayım.) Nefret ediyorum bundan. Bu sorunla karşılaşmadığım tek oyun İstanbul Kıyamet Vakti. Sırf sohbetleri yüzünden oynardım. Sizce de benim yaşındakiler bu tür oyunlarda bulunmamalılar mı? (Cümlem düzgün olmadı, farkındayım.)

Bence oyunun yaşla hiçbir ilgisi yok. Sen bakma onlara, ayıp etmişler. Hem eminim sana laf edenlerin yaşı senden de küçüktür. Kimmis onlar ya? İsim versene sen birkaç tane! (Sinirlendim.)

2. Şubat sayısında bir sürü Naruto - Code Geass vb. izleyicisi gördüm. Heyecan yaptım ya! Anime takipçileri ne zaman bu kadar çoğaldı? Neyse; siz hangi animeleri / mangaları takip ediyorsunuz / izlediniz / okudunuz?

Animeler sen yokken bayağı yayıldı Melis-chan. Sen uyuyardın o sıra, seni uyandırmaya da kıyamadık. Herkes Naruto'lar, Bleach'ler, One Piece'ler, kaptırdı

gidiyor. Ben manga takip etmiyorum. Amerikan tarzı çizgi-romanlar daha çok hoşuma gidiyor. Animasyonda

ise Japon tarzını seviyorum. Şu an takip ettiğim animeler arasında Full Metal Alchemist'in yenilenmiş versiyonu, Durarara ve Bleach var. İzlediğim animeler ise büyük bir dosya konusu; uzayabilir.

3. Şey, ben multiplayer olan, grafikleri çok da kötü olmayan... Direkt şöyle sorayım en iyisi, bana MMORPG oyunu önerir misiniz diyecektim?

Şubat sayısını açıp bakacak olursan, "2009'un en iyi MMORPG'leri" adlı dosya konumuzu göreceksin.

Orada da envai çeşit MMORPG var. Sana eğlence için Jadde, savaş için 4Story veya Rappelz, para sağlamak içinse WoW'u öneriyorum.

O kadar soru vardı aklımda, şimdi unuttum bak. Neyse... Kendinize iyi bakın.

Not: Ha bu arada, Şefik Abi bana Twitter'da cevap verdi! (Evet çok sevindim buna; o adımın yanındaki @ işareti, mesaj falan... Gitmiyorum gözümün önünden.)

Şefik. Melis senin ismini görünce pek mutlu olmuş bak. Diyeceğin bir şeyler olmalı. (Sen yaz, ben yine cevap veririm Melis. - Şefik)

Saygılar, sevgiler.

Melis Doğan

YENİ OYUN LÜTFEN

Merhaba LEVEL halkı,
İnşallah 2010 hepimize istediğimizi ve istediğimiz oyunları getirir. Çok uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1. Ben yeni bir Xbox 360 Elite aldım ve online oyun oynamak istiyorum. Ethernet kablosu takarak, para vermeden oyun oynayabilir miyim?

Para vermeye Xbox Live'da oyun oynama imkanı yok maalesef. Bunun için üyelik alman lazım. Aylığı 10\$ civarı aslında, hiçbir şey değil fakat bu üyeliği Türkiye'den alamazsın.

2. Babam internetten alışverişe karşıdır. Onu bir şekilde ikna edip oyun almak istiyorum. Sizin babamı ikna edebileceğiniz bir yöntem var mı?

İnternette alışveriş artık gerçekten çok güvenli. Ben yerimden kalkmadan internette kanepe aldım geçen gün, o derece. Ampulü bile internette alacağım yakında. Şayet ki kredi kartını kullanmak hala güven vermiyorsa, her bankanın sağladığı

"Sanal Kart" uygulaması ile kendi limitinizi belirleyip kartınızı internette kullanabiliyorsunuz. Oyun alacağımız sitenin güvenilirliği ise o siteyle alakalı. Gamesseek ve Shopto.net gibi siteler güvenilir olanlar.

3. Beni sıkımayacak bir dövüş oyunu istiyorum. Önerceğiniz, grafiksel olarak iyi bir oyun var mı?

Street Fighter IV ve Tekken 6. Nisan sonunda Super Street Fighter IV geliyor ama, ona da dikkat etmek lazım.

4. Arkadaşım PS2'sini Xbox 360'la kıyaslıyor ve PS2'yi daha üstün buluyor. Ona ne söylemeliyim?

Ona, "Get your white ass and black PS2 out of here!" diyeceksin, ötesi yok. Tamam, bunu deme ama Xbox 360 gibi güçlü bir aleti de PS2 ile karşılaştırmasın yani. PS2'ye oyun mu çıkıyormuş bir sor?

PS2 HD grafik sunabiliyor muymuş, onu da bir sor. Cevaplarını da bana bildir, polemige girelim.

Bu benim ilk mail'im, inşallah yayınlarsınız ve tüm LEVEL çalışanlarına selamlar saygılar...

Alihan Akı

PS2 KARMAŞASI

Merhaba saygıdeğer LEVEL ahalişi,
Ben sizi yaklaşık 30 sayıdır takip ediyorum ve sizden gerçekten çok memnunum. Lafımı fazla uzatmadan ve sizleri meşgul etmeden sorularıma geçiyorum.

1. Benim bir PS2'm var ve çok memnunum. Bu konsola Eye Toy, Network Adapter Mouse ve klavye gibi bir sürü eklenti alacağım ancak takıldığım konu şu: PS2 Linux ve Network Adapter aynı işlevi görüyor mu?

Sarper itiraf et; sen Alihan'ın (Üst mail.) PS2 seven arkadaşın değil mi? Bulduk seni. Şimdi söyle bakalım neden PS2? Cevabı sonra verirsin, ben soruna eğileyim. Demişsin ki Eye Toy'du, oydu buydu... Peki sence PS2'ye bu yatırımı yapmak doğru mu? Ayrıca Linux ile Network Adapter'ı nasıl karşılaştırdın? Biri işletim sistemi, diğeri online ortam için adaptör.

2. Bu PS2'mi bir Xbox 360 veya PS3 ile değiştirmeyi planlıyorum ancak konsolu aldıktan sonra konsol ve oyun dışında hiçbir şeye para vermek istemiyorum. (Online oyun vb.) Hangi konsolu önerirsiniz? Ben PS3'ü hedefledim ve PS3'ün oyunları bana daha hoş gözüküyor.

İşte bir başka akıllı karışık LEVEL okuru daha. Az önce TL'leri yatırıp PS2'ye bir ton cihaz aldın, şimdi onların hepsini yeni nesil bir konsolla değiştiriyorsun. Oldu mu?

Eğer konsolu aldıktan sonra para vermek istemiyorsan PS3'ü öneriyorum sana zira online oyunları bedava oynayabiliyorsun. Ne var ki Xbox 360'ın online olanakları daha stabil ve daha gelişmiş.

3. LEVEL Jedi Warrior vs. PlayStation 3 desem?

Sana Börülce ve Çıkmayan Phantom Konsolu gibi



► saçma bir yanıt verebilirim. Anlamadım ki ikisinin alakasını...

4. Elif Abla saçını neden hep farklı renklere boyuyor sence Tuna Abi?

Bence herkesten gizlediği, bir takım şahsi problemleri var. Gündüzleri LEVEL yazarı olup geceleri kuaför yamağı olmak gibi. (Artık boyamıyorum. - Elif)

5. Geçen gün Worst Week izliyorduk annemle; sen de izliyor musun Tuna Abi?

Ben de geçen gün Jersey Shore izliyordum ne hikmetse. Sanırım ikimiz de Amerika'da ikamet ediyoruz. Worst Week nedir diye soracaktım sana ama internetten araştırıp buldum. Bunu bizim paralı TV'lerden biri mi yayınlıyor? Tamamıyla yabancı kaldım; tırpanımı alayım da tarlaya gideyim bari.

6. Lost artık sıkı; ne olacak sizce sonunda?

Lost'u niye sevmiyorsunuz anlamadım. Tamam, bir dizinin sekiz ay tatil yapması saçma bir durum ama ben hala sıkılmadım. Bence sonunda şu olacak, o Black Smoke'un soba dumanı olduğu ortaya çıkacak ve uçaktakilerin de aslında soba zehirlenmesinden hayal gören bir terapi grubu olduğu açıklanacak.

7. PS2 için oyun önerir misiniz? GoW benzeri, başına oturduk mu atmosferiyle saran, oynanışıyla her şeyi altüst eden bir oyun?

Oynanışıyla her şeyi altüst eden bir şey varsa o da kumar oyunlarıdır bence. Bir anda tüm hayatınızı masada bırakabilirsiniz; o yüzden sen kumardan uzak dur. (Nereden, nereye geldik.) GoW benzeri pek fazla oyun yok PS2'de. Sana Devil May Cry'nin ilk üç oyununu öneriyorum.

Sorularını bu kadar. Dergide yayımlamasanız da olur yayımlasanız da ama lütfen cevaplayın, lütfen! Ve tekrar tekrar teşekkür ediyorum mesajımı okuduğunuz için; bu tempoda devam...

Sarper Özer

LEVEL'İN GÜCÜ ADINA!

Merhaba ben Tamay. Size yakınlardan sesleniyorum ama bazılarına göre uzağım çünkü yakınlık-uzaklık göreceli bir kavram. Bu benim teorim, nasıl ama? Sözü fazla uzatmadan sorularımı sorayım. Yalnız şunu da söylemeliyim ki sizi çok severek okuyorum ama bir sorunum var: Dergi çok kısa geliyor... Şimdi sorular.

Tamay bir şey söyleyeceğim ama bozulmak yok.

O senin teorin değil maalesef. Daha önce tonlarca insan bunu kafasında kurguladı. Ayrıca derginin ince olup olmaması da göreceli bir kavram. Bana göre de çok kalın. Hah, buyur buradan yak. (Artık bu lafı da mozaiklecekler.)

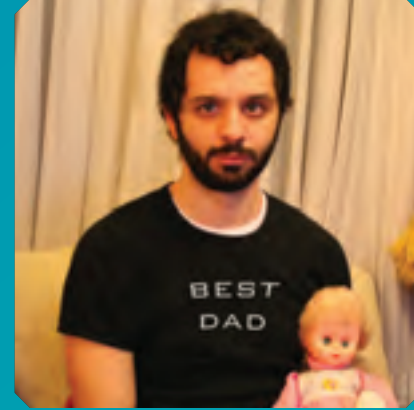
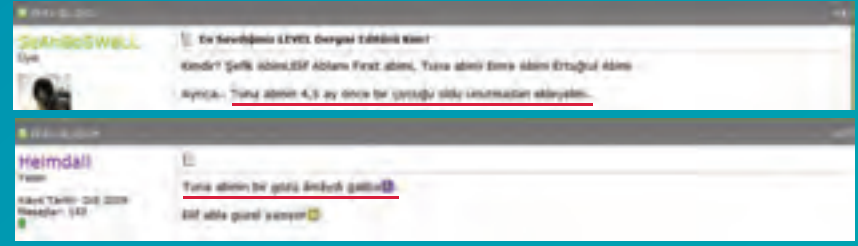
1. Ben Xbox 360 ve PS3 arasında kaldım. Lütfen yardım edin ama lütfen karşılaştırmayın, fikrinizi söyleyin.

Sakin ol Tamay. O silahlı görebileceğim bir yere bırak lütfen. Sana istediğin yanıtı vereceğim. Xbox 360. (*Cevabı verip koşarak kaçır.*)

2. Sizce PSP Go nasıl bir alet? Türkiye'de kullanışlı olur mu? PSP Go kötü bir alet ve Türkiye'de de kullanışsız. İnternet bulacaksın, bağlanacaksın, oyun satın almaya çalışıp bölge yüzünden sorunlar yaşayacaksın falan... Boş ver.



THE SECRET LIFE OF TUNA



Evet, arkadaşlar. Yanlış görmüyorsunuz. Bazı okurlarımız Tuna'nın hem kör, hem çocuklu olduğunu sanıyor. Sanmakla da kalmıyor birbirleriyle de paylaşıyorlar bu verileri. Sizce Tuna da kör ve çocuklu tipi var mı? Fotoğraflara bakarak siz karar verin ve inbox@level.com.tr'ye düşüncelerinizi yollayın.

3. Guitar Hero oyunlarından biri için bateri alsam, tüm oyunlarında kullanabilir miyim?

Evet. Hem de hiç sıkıntı çekmeden.

4. Sony de Apple gibi bir şey yapsa; yani "appstore" gibi... Nasıl olur? Bence süper olur öyle bir olasılık var mı?

Sony zaten hali hazırda PSN üzerinden birçok hizmet veriyor. Burada oyun satışı da var hem.

5. Google'in yeni telefonu "Nexus one" nasıl?

Satışları iyi değilmiş pek. Ortada iPhone varken Google'in bile işi zor. Ayrıca Türkiye'ye gelmedi. Gelse de almam. (Bunu sormuş muydun?)

6. Ben bir tane netbook alacağım ama oyun da oynamak istiyorum. Mario'dan başka ne oynayabilirim?

Netbook'ta illa oyun oynamak istiyorsan, bu alete bir de DVD okuyucu alman lazım harici. Bunu da aldın diyelim, o netbook'ta ancak 2005 ve öncesinin oyunlarını oynarsın ki bunlardan da tam performans alabilir misin, emin değilim.

7. Türkiye'den Xbox Live'a giriliyor mu; yani Xbox puanları falan işe yarıyor mu?

Türkiye'den Xbox Live hizmetini kullanmak mümkün ama konsolun ayarlarında ülkeni ya Amerika göstereceksin, ya da Avrupa. (Ben İngiltere'deymişim gibi davranıyorum.) Puanları da kullanmak mümkün lakin bu puanları gidip ya İngiltere'den alacaksın, ya da getireceksin zira seçtiğin ülke İngiltere olsa bile, kredi kartın Türkiye'de gözüktüğü için kabul edilmiyor.

8. Guitar Hero en iyi hangi platformda oynanıyor?

Xbox 360 veya PS3'te gayet eğlenceli.

Herkese iyi oyunlar.

Tamay Uysal

BECAUSE THE MAGIC IS THE MUSIC

Merhaba Tuna Abi. Nasılsın, dergi nasıl? Ben dergiyi bir buçuk yıldır takip ediyorum. Sorularına geçeyim.

Ben iyiyim, dergi de yanda sehpadadır. Selamı var.

1. Ben Guitar Hero: Aerosmith oynuyorum. Gayet zevkli

hoş; Dream Police falan... Ama bir sorum var: Bu oyunda iki kişi nasıl oynuyor? Bir türlü bulamıyorum. O oyunu sen incelememişsen ya da oynamamışsan, yazmayabilirsin.

İşte sevdiğim türde bir LEVEL okuru. Bana seçeneğe tanıyor. Evet o oyunu oynadım ve galiba ben yazmışım. (Hafıza diye bir şey kalmadı.) Ana menüde multiplayer seçeneği olmalı, oradan multiplayer modlara geçebilirsiniz.

2. Nintendo DS mi, Sony PSP mi?

Bence Sony PSP. Oyunları bana daha çok hitap ediyor fakat son zamanlarda adam gibi bir tane bile PSP oyunu çıkmıyor. Ne yapacağız bilemedim.

3. Ya ben şimdi iki oyun arasında kaldım. Burnout Paradise: Ultimate Box mı, NFS: Shift mi?

Kesinlikle Burnout Paradise. Oyun çeşitliliği ve eğlence açısından NFS Shift'i katlar.

4. The Saboteur hakkında ne düşünüyorsunuz?

Geçtiğimiz aylarda da söylediğim gibi ortalama bir oyun. Çok boşa kalırsan al. Onun yerine tercih edebileceğin birçok oyun var. En kötüsü GTA IV'ü baştan oyna.

5. NFS'nin bir sonraki oyununu çok merak ediyorum.

Sence ne zaman çıkar?

NFS'nin yeni oyununu Burnout'un yapımcısı Criterion üstlendi; dolayısıyla ortaya çok iyi bir oyun çıkacak bence. Oyun bu yıl çıkar gibi gözüküyor.

6. Guitar Hero nun PC için gitarı var mı?

Var var. Aral ithalat getiriyor fakat stoklarında kalmış mıdır onu bilemiyorum.

7. Hangi metal gurubunu seversin?

Tek bir grubu sevmiyorum; çoğul davranacağım. Old Man's Child, Dimmu Borgir, The Kovenant ve Dark Tranquility favorilerim. Rhapsody of Fire'ı da severim pek çok. Megadeth'in hastasıyım ama son iki albümünü hiç beğenmedim.

Sorularımı yayınlarsanız çok sevinirim.

Ahmet Selim Bildirici

SÖHRET
OLMAK
HIÇBÜKADAR
KOLAY OLMAMIŞTIR

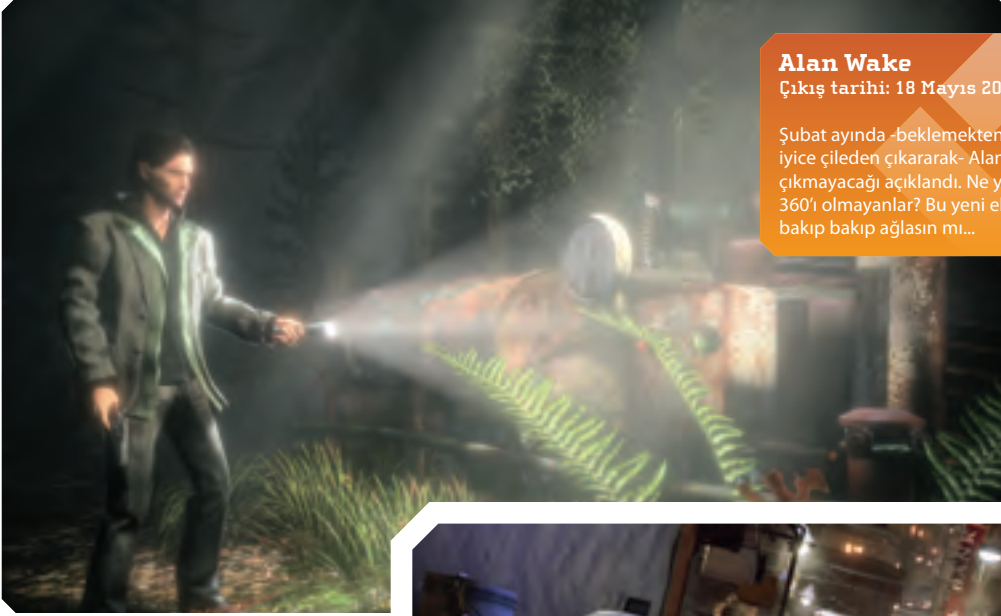
Bir gün herkes
15 kilobaytlığına
şöhret olacak!

15dakika.com
tıkla, şöhret ol!



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Alan Wake

Çıkış tarihi: 18 Mayıs 2010

Şubat ayında -beklemekten sıkılan oyuncuları iyice çileden çıkararak- Alan Wake'in PC'ye çıkmayacağı açıklandı. Ne yapşın şimdi Xbox 360'ı olmayanlar? Bu yeni ekran görüntülerine bakıp bakıp ağlasın mı...

Splinter Cell: Conviction

Çıkış tarihi: 13 Nisan 2010

İnsanın sabrı kalmıyor bu görüntüleri görünce. Estetik çömelis, grafikler, renkler, aksiyon... Conviction her şeyiyle çok çekici duruyor.



Mixed Martial Arts Fighting Game

Çıkış tarihi: 2010'un son çeyreği

EA, Fight Night serisi ile dövüş oyunları konusunda alternatif kulvanı canlı tutuyordu. Yetmedi, bir de birçok dövüş stiline bir arada bulunduğu MMA'yı piyasaya sürmeye hazırlanıyor firma. Hayırlısı.

SONY
make.believe

GOD OF WAR

SONUN BAŞLANGICI!

Gerçek güçle yüzleşmeye hazır mısın?

OYUN YENİDEN BAŞLIYOR...

GOD OF WAR, PLAYSTATION®3'LE GERİ DÖNÜYOR.
TANRILARIN EFSANE SAVAŞI, DAHA ÖNCE HIÇ GÖRMEĐİĐİNİZ
BİR GERÇEKLIKTE, EN ÇARPICI SAVAŞ SAHNELERİ VE
EN GÖZ ALICI DÜNYALARLA, HD KALİTESİNDE...

OYUNA KATIL, GERÇEK GÜÇLE TANIŞ.
GOD OF WAR III, PLAYSTATION®3'LE, TÜRKİYE'DE!

17 Mart'ta, Türkiye'de!

444 SONY (7669)
tr.playstation.com

PS3

PlayStation®3





Fotograf: Adem Başaran

LEVEL LİGİ

Ay 8

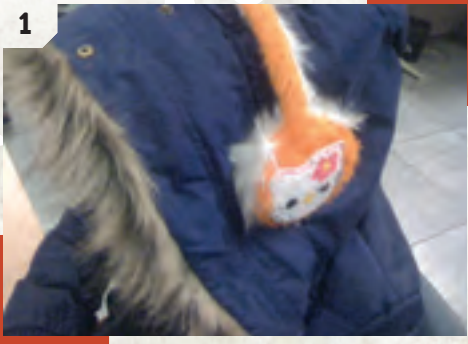
Oyun **Vancouver 2010**
Platform **PC**

Daha önce de olimpiyatları Beijing 2008 ile LEVEL Ligi'ne alet etmiştik ve Emre'nin elini bir güzel yarmıştık. (Dünya üzerinde PlayStation 3 gamepad'inin stick'iyile elini yarabilen tek insan!) Neyse ki bu kez ne gamepad var, ne de stick; sadece klavye. (Parmak uçlarına dikkat Emre!) Geçtiğimiz ayı Vancouver'daki olimpiyatlarla geçiren spor dünyası, bu ayki LEVEL Ligi'ne ilham kaynağı oldu ve ben de olimpiyatların resmi oyununu -ve soğuşunu- lige dahil etmeye karar verdim. Bakalım kimin eli donacak ya da yarılacak ve... Ski Jumping branşında birinciliğime göz diken var mı bakayım?!

Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	10	66
Emre	6	57
Elif	8	46
Fırat	5	37
Ertuğrul	0	5

1



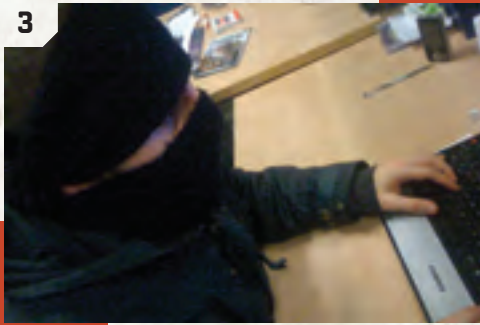
Oyunu kavramak için yaptığımız çalışmalardan sonra ilk olarak Elif geçti tepeye ve kendini boşluğa bıraktı. Rüzgar ve kendini bırakma konusunda gayet başarılı oldu, atlayışları da çok iyi yaptı ama beş hakkında da denge konusunu çözemeyerek 123.6 puanın üstüne çıkamadı. En azından o ana kadar yapılan en iyi derece buydu.

2



Sırada ligin lideri, ligin sahibi, kural koyucu ve uygulayıcı, kış sporları üstadı... Tamam, burada kesiyorum. Elif ile aynı anda oyunu çözen biri olarak ilk atlayışından itibaren liderliği ele geçirdim. Bundan sonrasında rekor kırmak içindi ve dördüncü hakkımda en iyi derecem olan 154.8 puana ulaşarak liderliği kaptım.

3



Aramızda en çok test atlayışı yapan kişi Emre oldu ve bu da hem Elif'i, hem de beni tedirgin etti. Henüz test atlayışında ikinci sırada elde edecek bir puan alan Emre, yarışmanın baskısı ve oyundaki kalp atışı efekti nedeniyle heyecanına yenik düşerek, beş atlayışı sonucunda en fazla 115.8 puana ulaşabildi.

4



“Biri öldü!” - Elif

Oyuncular



Elif

Yaş: 71

Ülke: **İsveç**

Kategori: **Alp Disiplini**

Branş: **Snowboard**



Emre

Yaş: 68

Ülke: **Danimarka**

Kategori: **Buz Sporları**

Branş: **Buz Hokeyi**



Fırat

Yaş: 79

Ülke: **Kanada**

Kategori: **Kuzey Disiplini**

Branş: **Biatlon**



Şefik

Yaş: 74

Ülke: **İzlanda**

Kategori: **Süperge Sporları**

Branş: **Curling**

Ayın Galibi

ROCKO PLUSHENKO

10 PUAN

Buzun ve karın kralı olduğumu herkese gösterdim ve bir rekorla 10 puanı kaptım!

Kış sporlarına, daha doğrusu soğuğa pek sıcak bakmayan Fırat, branşın doğasının gerektirdiklerini yerine getiremeyerek birbirinden başarısız atlayışlar sergiledi. Beş hakkında da iki ayağı üstüne inmeyi başaran Fırat, 100 metreyi zar zor aşip 105.2 puanlık bir performansa imza attı ve bu ayı son sırada bitirerek yolunu açtı.



Global Game Jam 2010

48 saatte ne mi yapılabilir? Tahmininizden ötesi...

Oodalara bir kez girdiler, bir daha da çıkmadılar. Çünkü 48 saatleri vardı, çünkü yarışıyorlardı ve herkeste ki azim, elle tutulacak derecede belirgindi.

Geçen yıl METUTECH-ATOM'da ilki gerçekleştirilen, LEVEL'in basın sponsoru olduğu ikinci Global Game Jam (GGJ), bu yıl daha geniş bir alana, ODTÜ Enformatik Enstitüsü'ne taşınarak daha ferah bir ortamda yer aldı. İlk dikkat çeken ise dört tane stüdyoyu birleştiren alanda yer alan sandviç, poğaç ve kahve standıydı.

Olay şu şekilde geliyordu: Oyunları üzerinde uğraşmakta olan dimağlar, enerji kaybına uğradıklarında bu bölgeye uğruyordu ve tam o noktada bir volkan patlıyor olsa bile bunu görecektir durumda değillerdi.

Anlamanız gereken şu ki bu 48 saat oyunlarıyla uğraşan herkes için çok yoğun geçti. Tam 19 tane oyun geliştirildi. 62 kişi çalıştı bu 19 oyun üzerinde. LEVEL'dan üç kişi, Burak, Meriç ve bendeniz (Böyle bir şarkıcı vardı ya.) dolaştı 450m² alanı. Dünya üzerinde 4000'den fazla oyuncu, 900 kadar oyun üzerinde çalıştı bu süre zarfında ve Türkiye, 19 oyun geliştirerek dünya dördüncüsü olmayı başardı. Meriç 12 tane kaliteli, 3 tane kötü espri yaptı; Burak 120 kez kadar kibarlık gösterip bir kez bile kabalık etmedi.

Başlamak, bitirmenin yarısı

29 Ocak, Cuma günü tanıştı herkes birbiriyle. Açılış konuşmaları yapıldı, aç mideler öğle yemeği zamanını merak etti, bu merakı Crytek'ten Cevat Yerli'nin Türk oyun geliştiricilerine seslenişi böldü, herkes ilgilyle bu

konuşmayı dinler oldu. GGJ 2010'un sponsorlarından Turkcell'in konuşmasından sonra ise kaynaşma süreci başladı. Herkes birbirini hem dost, hem de rakip olarak görmekteydi ve bu keskin bakışmaların arasında bu senenin teması açıklandı: Aldatma.

"Deception" yani aldatma teması geçen yılın uzun cümlesine karşı çok daha net ve oyunlara uygun bir temaydı bana sorarsanız. Bu temaya da üç anahtar kelime eşlik etti; Fire, Wire ve Lyre. (Ateş, Bağ ve Lir.)

Senarist bünyeler hemen birer konu bulup grup oluşturmak için harekete geçti ve kısa sürede gruplar oluşturuldu. Oyun geliştiricilerin bu temaya uygun bir oyun yapması, jüri kararında etkili olacaktı ve oyunlar sonlandırıldığında da kimsenin bu temayı bir kenara bıraktığını görmedik zaten.

Tema belirlenip gruplar oluşturulduktan sonra, oyun yapım süreci de başlamış oldu. Bu süreci en iyi yansıtan "şey" ise koskoca duvara yansıtılan bir sayacı. (O stüdyoda oyun yapan arkadaşların nasıl bir stres altında olduğunu düşünemiyorum.)

Sayaç bazıları için yavaş, bazıları için hızla geri sayarken son dakikalara girildi ve oyun yapım süreci sonlandı, ortaya da hepsi birbirinden ilginç 19 tane oyun çıktı.

Oyunların tanıtımının konferans salonunda yapılması kararlaştırılmıştı. Her grubun tanıtım için beşer dakikası bulunuyordu ve bu sırada oyunları deneme şansımız da oldu. Bazı oyunlar mobil oyun kategorisinde değerlendirildi, birçoğu ise geçen yıldan alıştığımız, standart kategorideydi.

Oyunlar

Tanıtlar sırasında her türlü oyuna karşı sempatiyle yaklaşıldı. Sonuçta 48 saatlik sürede ortaya oynanabilen herhangi bir oyun çıkması zaten mucize sayılırdı.

Xanka ve Tayfa grupları ikiye tane oyun hazırlayarak diğer grupların onlara gıcık olmasına neden oldu. "Biz bir oyunu zar-zor bitirdik; şunların yaptığını bak!" diye bağırın diğer gruplar, bir "Angry Mob" a dönüşerek Xanka ve Tayfa'nın üzerine yürüdü, olayda tek yara alan böyle bir olay olmamasına rağmen, olmuş gibi gösteren Tuna'ydı.

Şaka bir yana, Xanka ve Tayfa gerçekten iki oyun birden hazırlayarak 48 saate iki oyun birden sığdırabildiğini kanıtlamış oldu. Xanka'nın mobil kategori birincisi ve standart kategori üçüncüsü oyunu Abidino, iPhone'un eğlenceli oyunlarından biri olmaya şimdiden aday. Oyunda size gösterilen karelere olabildiğince hızlı bir şekilde ve multi-touch özelliğini kullanarak basmaya çalışıyorsunuz ve bunu ilerleyen seviyelerde daha da hızlı bir şekilde yapmaya çalışarak, sonunda infilak ediyorsunuz. Gayet eğlenceli bir oyundu Abidino ve hak ettiklerini sonuna kadar aldıklarına inanıyorum.

Decepticon'sun Soul of Nature adlı oyunu maalesef uyumsuzluk problemiyle karşılaştı ve tanıtım sırasında kontrolleri kabul etmedi. Ne var ki oyunu tanıtımdan sonra kendi bilgisayarlarında oynadığımda çok eğlenceli olduğunu gördüm ve umuyorum ki bu oyunu iPhone'a bir şekilde uyarlarlar da alıp oynarız. Oyunun sağlam bir senaryosu olması bir yana, son derece eğlenceli bir oynanışı da bulunuyor. Amacınız ekranda

O kadar teknolojik ortamda biraz doğa, biraz yeşillik olsun dedim ve bir ağaç çizdim o muhteşem tabletle... (Verin onu bana!)

Katılımcı ve oyun listesi

Tirt - Swaps N'Traps (Birinci)
Wireland - Wireland (ikinci)
Xanka - Abidino (Üçüncü)
Xanka - Fire Me Up
Gamehormone - Belly Band
Tayfa - Zampara
Tayfa - Fire in the Bed
Decepticons - Soul of Nature
Beatbox - Beatbox
Object - Dreamwalker
Jam Board - Prey
Delusion - The Golden Lyre
God_Mode_On - Liar Lyre
Line Art - Wizards & Viruses
Yunus Ayyıldız - CrossCards
Spark - Microzombie
Parazit - ViralFire

Oyunlar
LEVEL
DVD'de



beliren şekilleri mouse veya iPhone'da elle çizmek ve karakterinizin engelleri aşmasını sağlamak.

Geçen yılın birincisi Jam Board'un oyunu Prey de yenilikçi oynanışıyla dikkat çekti fakat bu sene derece alamadılar maalesef. Bir etobur hayvanın, zavallı bir başka yaratığı kovalayıp yakalamasını konu alıyor Prey ve yaratığımızı hızlandırmanın tek yolu mouse'un tekerini hızla döndürmek, engellerden de mouse'un sol tuşuyla atlamak. Oyun satışa çıkarsa bir mouse'la birlikte satılmasının doğru olacağını düşündüğüm bu yapım, kontrol açısından en yenilikçi oyunlardan biriydi.

Diğer dikkat çeken oyunlar arasında Guitar Hero benzeri, "beatbox" seslerini kullanan Beatbox adlı yapım, anlaması güç ama anladıktan sonra eğlenceli bir hale gelen, "aldatma" temasını çok iyi bir şekilde kullanan Belly Band, bilgisayar dosyalarını istila eden virüsleri büyüyle yok etmeye çalıştığımız Wizards &

Viruses ve korsanların saldırılarını tuş kombinasyonlarıyla durdurmaya çalıştığımız Liar Lyre yer alıyordu.

"La Linea" benzeri görüntüsü ve ilginç oynanışıyla dikkatleri üzerine toplayan Wireland ikinciliği göğüslerken, Tirt grubunun değişik ve oynanış açısından diğer oyunlar arasından sıyrılmayı başaran Swaps N'Traps adlı oyunu birinci olmayı başardı.

Wireland oyunu her ne kadar içerik açısından fazla bir ilerleme kaydedememiş olsa da geliştirmeye son derece müsait olmasıyla büyük umut vaat ediyordu ve jüri de bunu değerlendirmeye katarak Wireland'i ödüllendirmeyi bildi. Garip bir yaratığı insanlardan uzak tutmamız gereken oyunda, insanlara yaklaştığımızda bu yaratığın değişik şekillere (Saksı, ağaç vb.) girmesini sağlıyorduk ve insanlar geçip gittikten sonra eski halimize dönerek, yolumuza devam ediyorduk.

Swaps N'Traps'te ise uzaylıların bir televizyon programına düşen bir astronotun çıkış yolunu bulmasında

ona yardımcı oluyorduk lakin bir sorun vardı: Ekranda yer alan görüntü sürekli yer değiştiriyordu. Bir kareyi dörde veya ikiye bölün ve bu karelerin rastgele yer değiştirdiğini düşünün... Tam bir kabus! Fakat eğlenceli kabuslardan bir tanesi zira ortaya bayağı yenilikçi bir oyun çıkmıştı.

Dereceye giren yarışmacılar GGJ 2010'un sponsoru Intel'den i5 işlemciler kazanırken, basın sponsoru dergimizden de LEVEL Dergisi aboneliği kazandı ve evlerine bir kucak dolusu hediye ve başarının verdiği gururla döndü.

Dereceye giren veya girmeyen her türlü oyun, büyük bir emeğin ürünüydü ve aslında herkes kazanmıştı. Bize de onları tebrik etmek ve bu uğurda daha da büyük emek harcıyıp Türkiye'deki oyun sektörünü geliştirmeye teşvik etmek düştü. Bizi ağırlayan herkeşe, tüm katılımcılara ve GGJ oluşumuna teşekkürler!

■ Tuna Şentuna



“Bungie” denilince akla...

Sadece bir tek isim gelir: **Halo!**

Halo 3: ODST bekleneni verdi diyenlerle görüşme talep ediyorum zira Halo 3'ü bir adım öteye bile götürmedi bana sorarsanız. Belki uslanmaz bir Halo oyuncususunuzdur, o zaman ODST bile sizi eğlendirmiştir ama Bungie bile asıl eğlencenin yeni Halo oyunu, Halo: Reach'te olduğunu gizlemiyor.

Halo üçlemesinin öncesini konu alan Reach, insanların aynı gezegendeki uygarlığına ışık tutuyor. 700 milyondan fazla insanın yaşadığı Reach gezegeni, aynı zamanda Spartan programının başladığı yer olarak da gösteriliyor. Ne var ki her şey güzel gitmiyor zira Covenant'ın nasıl bu gezegeni istila ettiğine şahit olmak üzereyiz.

Önceki Halo oyunlarından daha karanlık bir oyun olması beklenen Reach, yenilenmiş grafikler, yeni animasyonlar ve farklılaştırılmış “eski düşmanlar”la karşılaşmamızı sağlayacak. Çizgisel oynanış geride kalacak, yerine istediğimiz yolu seçebileceğimiz, kaderimizi kendimizin

belirleyebileceği bir oynanış gelecek.

Şu an için açıklanan iki yeni silah, DMR Battle Rifle ve Covenant iğneleri atan tetikçi tüfeği, Needle Rifle oyunda popüler silahlar arasına gireceğe benziyor. Buna bizi takip eden askerlerle şekillenen takım oyunu ve çeşitli güçleri bulunan zırhımız da eşlik edince, ortaya oynanabilirliği çok daha yüksek bir oyun çıkmış oluyor. Tüm bu özellikleri duyduktan sonra da Bungie'nin Crysis'ten etkileniyor olduğunu düşünmekten kendimi alamıyorum.

Her ne kadar oyunun çıkış tarihi henüz belli olmasa da eğer bir adet Halo 3: ODST'ye sahipseniz, oyunun açık betasına 3 Mayıs tarihinde giriş yapabilecek ve oyunun multiplayer modlarını kendiniz deneyebileceksiniz. Bu tarihe kadar ise Xbox Live üzerinden Halo 3 ve Halo 3: ODST'yi oynamaya devam etmekten başka yapabileceğiniz pek bir şey yok. (MW2 oynayın?) ■ **Tuna Şentuna**



Anime tadında Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2, “Rasengan” gücünde geliyor!

Naruto ve Naruto Shippuden, yüzyıllar sürmesi planlanan bir anime olarak hazırlandığı için görsel açıdan 12 veya 26 yahut 52 bölümlük anime'lerden daha “standart” bir çizim tekniğiyle ekran karşısına gelmekte. Buna mukabil, PS3 için özel olarak hazırlanan Naruto: Ultimate Ninja Storm geçtiğimiz yıllarda görselliği tavana vurdurmuş ve tüm Naruto oyunları arasında en iyi görsel kaliteye sahip olarak, anime'yi bile bir kenara itmişti.

Ve şimdi, bu oyunun devamı, Shippuden'e uygun olarak tekrar konsollarımıza geliyor ve evet, konsollar dedim çünkü bu defa Xbox 360 da işin içinde. Oyunumuz elbette Shippuden serisini konu alıyor (Yani herkes yaşını başını almış.) ve iyi tarafından, kötü tarafına kadar herkesi kontrol edebiliyorsunuz. Dört kişilik anlaşmalı ve karşılıklı dövüş imkanı getirecek olan Ultimate Ninja Storm 2, her türlü Naruto hayranının bir numaralı oyunu olacak gibi gözüküyor. Bizim Nurettin balıklama dalar misal. ■ **Tuna Şentuna**

NBA oyuncularının tercih ettiđi spor ayakkabılar ve sokakların farklı modası AND 1'da.

Hip-hop dünyası ve grafiti çizgilerini bir araya getiren farklı tasarımlar AND 1'da.

Basketbol heyecanı Türkiye genelinde AND 1 yetkili satış noktalarında, İstanbul'da Cevahir ve Capacity mağazalarında...

AND1

*It's all about
basketball*

www.and1turkiye.com

Son Dakika!

- Alan Wake'in PC'ler için çıkmayacağı açıklandı, PC'ciler toplu eylem hazırlığına girişti. Alan Wake maalesef sadece Xbox 360 için, 21 Mayıs'ta piyasada olacak.
- Square Enix FFXIII'ün bir şekilde üç boyutlu olmasını istiyor ama bunu nasıl gerçekleştireceğini henüz bilmiyor.
- Xbox 360, Mass Effect 2'nin çıkışıyla birlikte PS3'ün satışlarını geçtiğimiz haftalarda geride bırakmayı başardı.
- Fable III'te sağlık ve tecrübe barının bulunmayacağı açıklandı. Ayrıca oyunun çıkış tarihi de belirlendi: 2010 Aralık ayı.
- Dead Rising 2'yi 3 Eylül'de satın alabileceğiz. Daha da iyisi, Ağustos ayında Xbox 360 sahipleri ilk oyunla ikinci oyunu bağlayan özel bir bölümü Xbox Live'dan indirebilecekler.
- PC'cilerin çektiği çile bitmiyor ve buna Dead Space 2 de geçtiğimiz günlerde katılmıştı fakat meğerse durum o kadar da vahim değilmiş. Visceral Studios, oyunun PC versiyonu hakkında da çalışmalarının olacağını belirtti, bu denli yuvarlak konuştukları için de takdir belgesi kazandılar.
- 2006'da açıklanan, ardından hakkında hiçbir bilgi ortaya çıkmayan ama bu sonbaharda piyasada olacağı söylenen Rockstar oyununu tahmin ediniz. Evet, LA Noire ve oyun PS3'ün yanında Xbox 360 için de hazırlanıyor.
- 2011'in başlarında Mass Effect'le ilgili "bir şeylere" kavuşacağımız açıklandı, ama bunun ne olduğu söylenmedi. Tahminimiz bir eklenti paketi olacağı yönünde.
- 2010'un sonlarına doğru kavuşacağımız EA oyunlarını açıklıyorum, hemen not edin. Yeni NFS oyunu ve The Sims 3'ün konsol versiyonu 2010 biterken bizimle birlikte olacak ve Eylül ayına kadar da yeni Medal of Honor oyunu ile APB'yi karşımızda göreceğiz.
- Dragon Age'ı bitirdiniz mi bilemiyorum ama yeni oyun için şimdiden hazırlanabilirsiniz zira ikinci Dragon Age oyunu, 2011'in Ocak ila Mart ayı arasında bir zamanda piyasada olacak.
- THQ'dan gelen bir açıklamaya göre yeni Darksiders ve Saints Row oyunlarının 2011'de geleceğini öğrendik.
- Sony'nin yeni hareket algılayan cihazının isminin Arc olacağını öğrenmiştik -ki Sony bu ismin de kod isim olduğunu söyleyerek durumu bir kez daha zora soktu.



Eski günler geri geliyor

Sonic the Hedgehog, hem de en orijinal haliyle

Aslında bu haberi bir satıra geçiştirebilirdim ama Sonic'in hayatındaki yeri gerçekten özeldir. (Öyle değil.) Oyun dünyasının en hızlı kirpisi olması vesilesiyle, ben sabi sübyanken dikkatimi çekmiş ve SEGA'nın konsollarıyla tanışma vesile olmuştur kendisi.

Bir süredir Sonic'in yeni oyunları bir türlü istediği başarıyı yakalayamayan SEGA, çözümünü kaynağında aramaya karar verdi ve Project Needlemouse kod adıyla, Sonic the Hedgehog 4: Episode 1'i tasarlamaya başladı. Ortaya çıkacak olan üründen 1080p desteği ile HD keyfi sunacak olan, iki boyutlu bir Sonic'ten başkası değil!

Konu itibarıyla, yıllar öncesinin Sonic & Knuckles oyununun devamını getirecek olan Sonic 4, Spin Dash, Rolling Attack gibi alıştığımız hareketlerin yanında Homing Attack gibi özel saldırıları da yanında getirecek. Bu hareketlerin hepsini de SEGA Megadrive zamanından hatırladığımız Sonic'in renkli mekanlarında gerçekleştireceğiz.

PSN, Xbox Live, Wiiware ve henüz açıklanmamış bir hizmetten yaz aylarında indirebileceğimiz oyuna pek fazla para ödemeyeceğimizi düşünüyorum. Eğer siz de zamanında SkyOne'da Sonic reklamlarını görüp Megadrive peşinde koştuysanız, bu haber sizi de mutlu etmiş olacaktır.

■ Tuna Şentuna



Rol yapma sırası İzmir'de

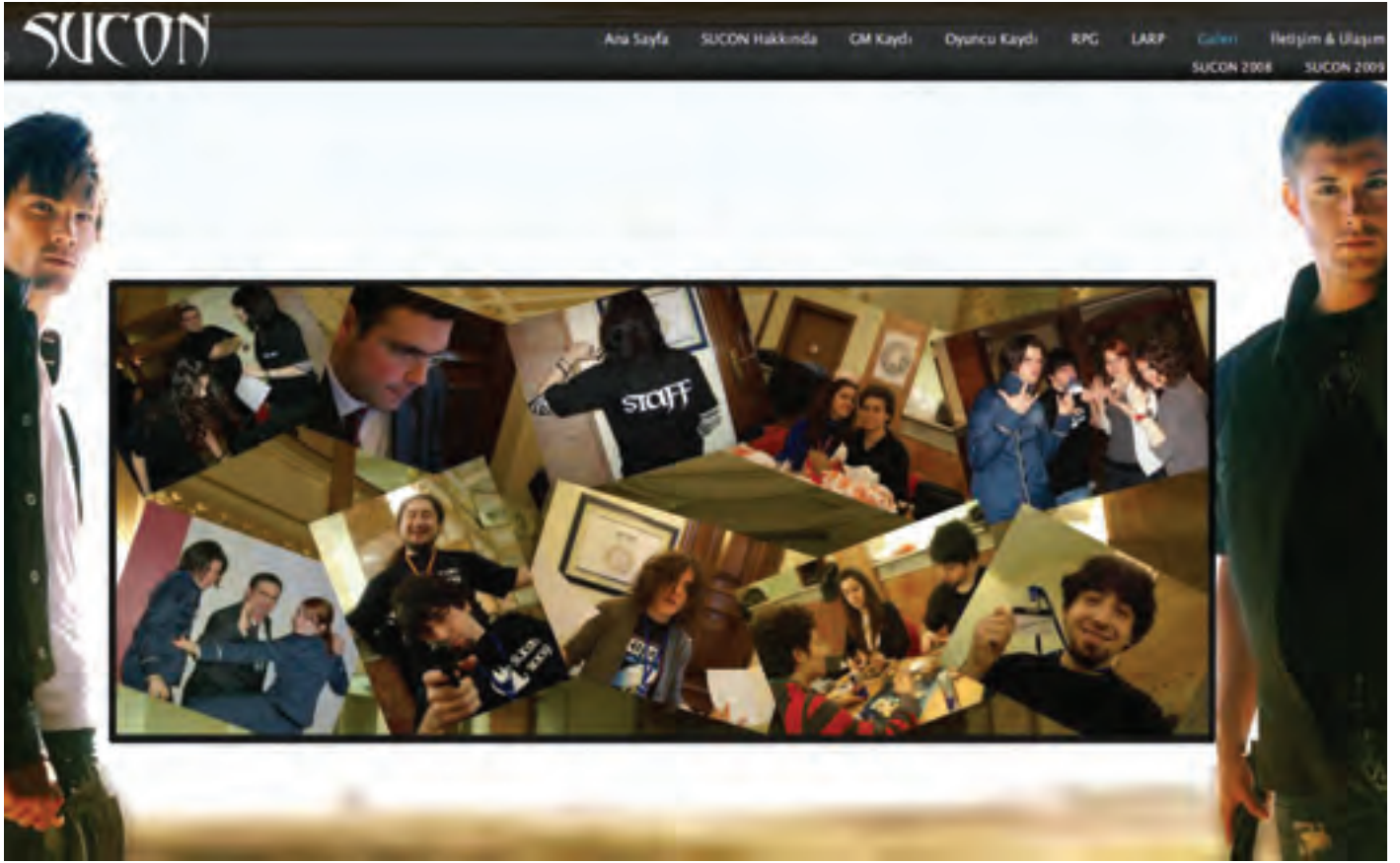
Mart'ın sonunda İzmirCon kapılarını açıyor

Fantezi ve bilimkurgu takipçilerinin senelik toplantısı olan İzmirCon, 27 - 28 Mart'ta, LEVEL'in basın sponsorluğunda, Tepekule Kongre ve Sergi Sarayı'nda düzenlenecek. İzmirCon'un programında masaüstü ve canlandırılmalı rol yapma oyunlarının yanı sıra, başta Warhammer tanıtımları olmak üzere pek çok yan etkinlik yer alıyor. İzmirCon'da oyun yöneticisi olmak isteyen katılımcılar, oyunlarını organizasyonun web sitesinden kaydedebilirler. Oyuncu kayıtları ise

oyun yöneticisi kayıtları bittikten sonra açılacaktır.

İzmirCon'a hakkına her türlü soru, görüş ve önerilerinizi hermes@izmircon.org mail adresine yazabilirsiniz. Etkinliğe şehir dışından katılmak isteyen arkadaşlar da aynı adresten yetkili kişiyle bağlantıya geçebilirler. İzmirCon hakkında daha fazla bilgi için www.izmircon.org adresini ziyaret edebilirsiniz. Keyifli bir hafta sonu geçirmek isteyen herkese 27 - 28 Mart'ta İzmirCon'a katılmalarını öneriyoruz.





İstanbul FRP'ye doycak

SUCON 2010 geliyor

Sabancı Üniversitesi FRP kulübünün düzenleyeceği ve LEVEL'in basın sponsoru olduğu SUCON 2010, 6 - 7 Mart 2010 tarihlerinde rol yapma oyunu severleri üçüncü kez Karaköy'de buluşturacak. Çok sayıda masaüstü oyunun açılacağı organizasyonda, ayrıca iki adet LARP oyunu ve Munchkin/Kurtadam masaları dışında sürpriz bir oyun daha olacak.

Oyun yöneticisi kayıtları Şubat'ın son haftasına kadar www.sucon.net adresinden yapılabilir. Oyun kaydı yapan oyun yöneticisi arkadaşların hepsine organizasyon sırasında ufak sürprizler

olacak. Şubat'ın ortasından itibaren açılacak oyuncu kayıtlarına yine aynı yerden girebilir ve oyunlara kaydınızı ücretsiz olarak yapabilirsiniz.

Deneyimli deneyimsiz fark etmeden bütün rol yapma oyunu severleri 6 - 7 Mart tarihlerinde Karaköy'e, oyun oynamaya bekliyoruz! Organizasyona katılım ücretsizdir. ■ **Ertuğrul Süngü**

Not: Organizasyona özel olarak yapılan ve anı niteliğinde olan yeni SUCON zarları hazır. Organizasyon sırasında bu güzel zarları çok uygun fiyata almayı unutmayın.

PC'de yepyeni bir dönem

FlingPC ile bilgisayarınızı oyun konsoluna dönüştürebilirsiniz

Kablosuz yeni nesil joystick FlingPC, sahip olduğu hareket ve ivme sensör özellikleri ile gelmiş geçmiş en yetenekli joystick olarak adlandırılıyor. FlingPC ile vücudunuzu, kolunuzu veya bileğinizi kullanarak hareket ediyor, hareketlerinizi birebir oyunlara yansıtıyorsunuz. Ayrıca ürün, var olan mevcut oyun konsollarından farklı yapısı ve airmouse özelliği ile PC oyuncularına daha

önce tatmadıkları bir özgürlük sunuyor. Oynamaya hazır 60 adet popüler PC oyununu destekleyen bu yeni nesil joystick'i ister direksiyon, ister tenis raketi, isterseniz de silah olarak kullanabiliyorsunuz. Bluetooth teknolojisi ile çalışan FlingPC, Maksa Elektronik güvencesiyle ülkemize giriş yapıyor ve ürünün fiyatı 299 TL. Daha fazla bilgi için www.flingpc.com.tr adresine göz atabilirsiniz. ■ **Elif Akça**





LEVEL'in Cysis 2 kapağı Dünya vitrininde!

Crysis'in resmi topluluk sitesi **MyCrysis**, Crysis 2 kapağımızı dünyaya duyurdu

Geçen sayımızda Crysis 2'yi kapak yapmamız hem Türkiye içinde, hem de dünya çapında önemli bir olay olarak kayıtlara geçti. Crytek'in markalaşmış serisi Crysis için hazırlanan resmi topluluk sitesi MyCrysis, dünyada Crysis 2'yi resmi olarak kapak yapan dört dergiden biri olarak LEVEL'i manşete çıkardı ve tüm

dünyaya LEVEL'in Şubat sayısının kapağını duyurdu. www.bit.ly/drBZd4 adresinden ulaşabileceğiniz sayfada, LEVEL'in kapağına ve dergiyle birlikte hediye edilen çift taraflı dev Crysis 2 posterine yer verildi. Ayrıca kapağımız, ülkemizde de Hürriyet'in internet sitesinde ve Kelebek ekinde de haber oldu. ■ **Şefik Akkoç**



Yeni bir web tabanlı strateji oyunu

MS. 4004 açık beta'sı başlıyor

Uzak bir gelecekte geçen, gerçek zamanlı ve web tabanlı bir strateji oyunu olan MS. 4004, Hipernet Multimedia tarafından geliştirildi. Adından da anlaşılacağı gibi oyun Milat'tan sonra 4004 yılında başlıyor ve üç

farklı ırk olan Anakimler, Nordikler ve Sirianlar arasındaki savaşı konu alıyor. Oyunun detaylı hikayesine, açık beta ile ilgili bilgilerine ve diğer tüm ayrıntılarına www.ms4004.com ve board.ms4004.com adreslerinden ulaşabilirsiniz. ■ **Şefik Akkoç**



It's all about basketball...

Ünlü spor giyim markası **AND 1**, Cevahir'den sonra şimdi Capacity'de

1 993 yılında basketbol tutkunu üç Amerikalı genç; Seth Berger, Jay Coen Gilbert ve Tom Austin'in Pensilvanya Üniversitesi'nden mezuniyet projesi olarak kurdukları dünyanın ilk basketbol malzemeleri markası AND 1, Cevahir mağazasından sonra Capacity'de de yerini aldı. Üstün ayakkabı teknolojilerinin yanı sıra; eşofmandan formaya, t-shirt'ten sweatshirt'e, şapkadan

çantaya sıra dışı modelleriyle aynı zamanda hip-hop, rap ve grafiti çizgileri ile gençlerin ve tarz sahibi olanların da ilgisini çekiyor. Sokak ve basketbolun öğelerini mağaza dekorunda buluşturan AND 1, basketbol odaklı aktif spor malzemelerinin yanı sıra lifestyle ürünleri ve efsanevi "trash talk tee" koleksiyonundan grafiti figürlü t-shirt çeşitleri ile sizleri bekliyor. ■ **Elif Akça**

Oynayın, para kazanın!

XS Software, **Han Savaşları** ile oyunculara para dağıtıyor

Han Savaşları, oyuncuları başarılarına göre para ödülüne boğacak. Dereceye girenler, toplam 10.000€ değerinde para ödülünün sahibi olacaklar.

Han Savaşları'nda günlük sıralamaya göre ilk 10 sırayı alan oyuncular sanal olarak 20'er Euro kazanırken, 1000. sıraya kadar değeri azalan sanal para ödülü dağıtılacak. Her gün kazanılan ödüller, oyuncuların hesaplarında birikecek ve

üç aylık periyotlarda en iyi sıralamaya sahip oyuncular son turnuvaya, Son Savaş'a katılmaya hak kazanacaklar. Bir hafta sürecek olan bu savaşın toplam ödülüyse 10.000€ ve birinci olan 2.100€, ikinci olan 1.700€, üçüncü olansa 1.400€ para ödülünün sahibi olacak. Han Savaşları oyununa siz de katılmak istiyorsanız, www.han-savaslari.com adresine girin ve derhal savaşa başlayın. ■ **Elif Akça**



Saitek™

Oyun Saitek ile Oynanır...



R660-GT FORCE
FEEDBACK WHEEL



PRO FLIGHT HEADSET



CYBORG X

X52 PRO FLIGHT
CONTROL SYSTEM

OYUN SİSTEMLERİ



4 IN 1 VIBRATION WHEEL



CYBORG 5.1 HEADSET



PS2700 RUMBLE PAD



MOUSE SAITEK PM42
CYBORG MOUSE-OYUN

UÇUŞ SİMÜLATÖR SİSTEMLERİ

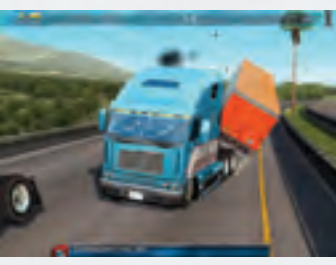
PRO FLIGHT
YOKE SYSTEM



PRO FLIGHT
RUDDER PEDAL

Battlefield Bad Company 2 2 Mart

Bu ay LEVEL'da incelemesine de yer verdiğimiz oyun, Modern Warfare 2'yi tahtından indirecek potansiyele sahip. Daha gerçekçi bir oyun arayanlara şiddetle tavsiye ediyoruz.



Rig 'n' Roll

26 Mart

Tır şoförlüğüne merak salanlar için 18 Wheels of Steel serisine alternatif bir yapım geliyor. Birçok kez ertelenen oyun, bu kez piyasadaki yerini alacaktır diye tahmin ediyoruz.



God of War III

16 Mart

Sony'nin konsol savaşlarındaki en önemli kozlarından biri olan Kratos, God of War III ile bir kez daha ortalığı yakıp yıkacak, karşısına çıkan düşmanları birer birer yok edecek.

PZT.

SALI

ÇAR.

PER.

CUMA

CMT.

PZR.

1

2

- Alice in Wonderland
- Assassin's Creed II
- Battlefield: Bad Company 2
- Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic
- Supreme Commander 2

4

5

6

7

8

9

- Final Fantasy XIII
- WH 40k: DoW II
Chaos Rising
- Yakuza 3

10

- The Eye of Judgment

11

12

- Arthur and the
Revenge of
Maltazard
- M.U.D. TV

13

14

15

16

- Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
- Dragon Age: Origins - Awakening
- God of War III
- Metro 2033: The Last Refuge
- Mount & Blade: Warband

18

- Scene It? Twilight

19

20

21

22

23

- Clash of the Titans
- Deadly Premonition
- Just Cause 2
- Prison Break
- The Settlers 7: Path to a Kingdom

25

26

- Rig 'n' Roll

27

28

29

30

- GTA: Episodes
from Liberty City
- Sakura Wars

31

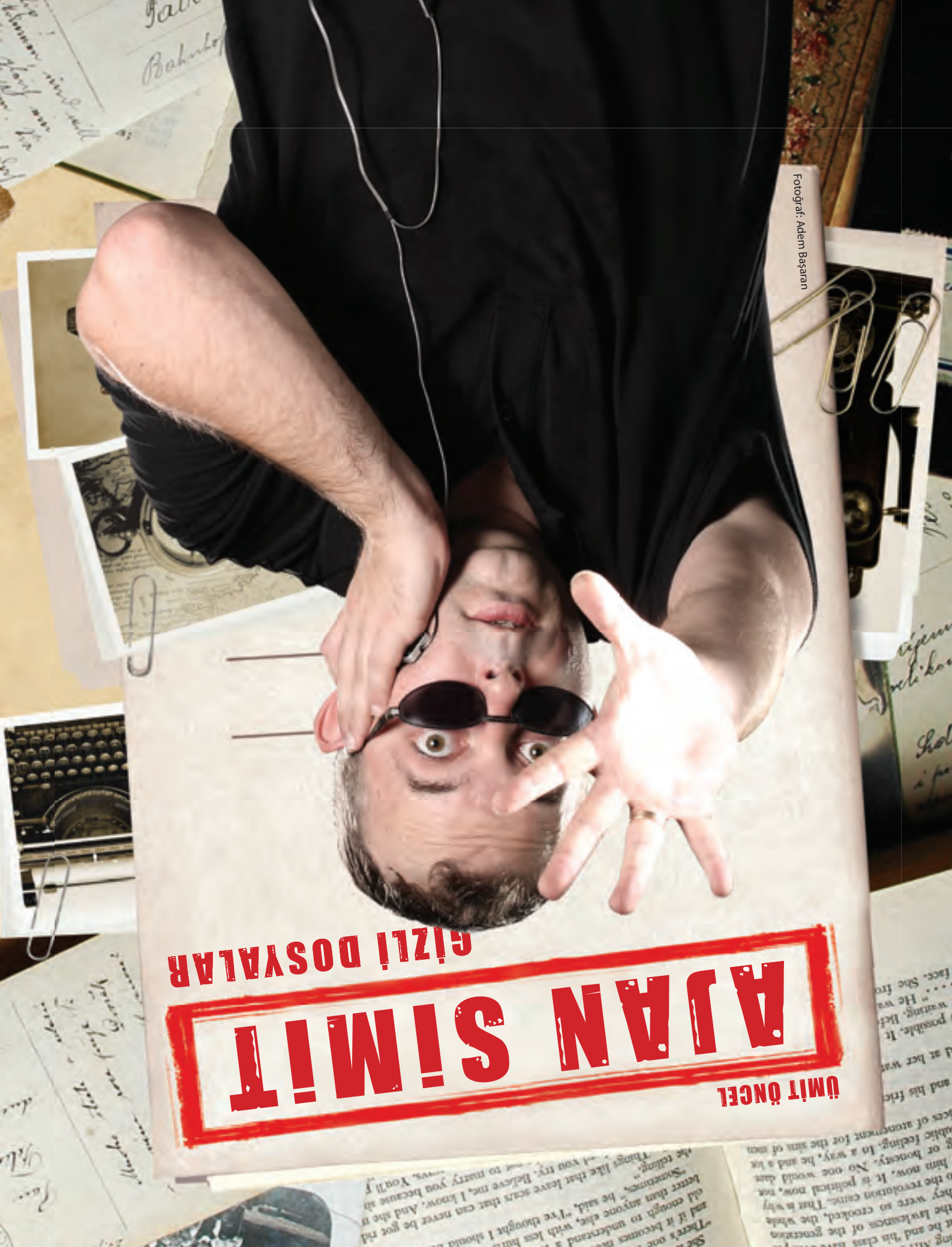
- History Egypt:
Engineering
an Empire

Fotoğraf: Adem Başaran

GİZLİ DOSYALAR

AJAN SİMİT

ÜMİT ÖNGEL



20 yıldır

bize, yaptığımız işi daha çok sevdiiren bir program var!

Teşekkürler Photoshop



Photoshop'un
20. Yılında
Adobe ürünlerine

özel
World ve Axess
Kredi Kartlarına
12 taksit
imkanı!

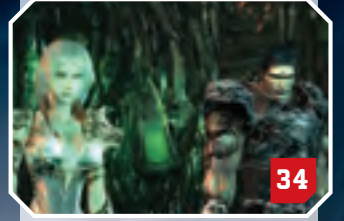


İlk Bakış

Askerler, robotlar, masum insanlar...

Piyasayı yeni oyunların heyecanı sarmış durumda ama önümüzdeki dönemde de birbirinden önemli yapımlarla karşı karşıya kalacağız. Yakın geleceği bir kenara bırakıp daha ileriye baktığımızdaysa ilk olarak Transformers çarpıyor gözümüze. Bir türlü başarılı bir oyun uyarlamasına kavuşamayan robotlar, şansını bir kez daha deneyecek ama yine de çok fazla umutlu olmamanızı öneriyoruz. Öte yandan Quantum Theory de bizi Syd & Fillena ikilisinin fantastik macerasına ortak etmeyi planlıyor.

Peter Molyneux ise boş durmuyor ve Fable serisini Xbox 360 platformunda sürdürmeye devam ediyor. Bir de Medal of Honor var tabii ki; yılların eskitemediği ama Call of Duty markası altında ezilen Medal of Honor. Yapımcılar, Modern Warfare ile tavan yapan "modern savaş" temasını bu kez de Medal of Honor ile gündeme getirmeye ve bu pastadan pay almayı amaçlıyor. Bad Company 2 de piyasaya sürülmüşken işleri bir hayli zor olacak. Mart ayının menüsündeki diğer oyunlara Front Mission Evolved ve Nier.



34

Quantum Theory

Konsol sahiplerine, Syd'in ve Fillena'nın macerasına ortak olmadan önce ilk bilgiler...



36

Fable III

Peter Molyneux, Fable serisinin üçüncü oyunu hakkındaki detayları su yüzüne çıkardı.



38

Medal of Honor

Suskunluğunu bozmaya hazırlanan Medal of Honor, güncel konuları masaya yatıracak.

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Transformers: War for Cybertron

Vasat bir performans çizen Transformers oyunlarının talihi bu yeni oyunla dönecek mi?

46



Tansiyon Ölçer

NORMAL

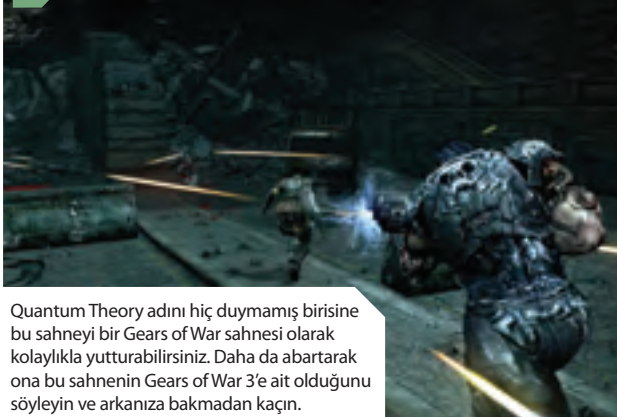
Yapım Tecmo **Dağıtım** Tecmo **Tür** TPS / Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2010'un ikinci çeyreği **Web** www.tecmo.co.jp/product/qt

Quantum Theory

Başka bir Gears of War lazım mıydı?

Size Tecmo'yu sadece Ninja Gaiden ve Dead or Alive'in dördüncüsüyle tanıtılabirim sevgili okurlar zira firmanın diğer oyunları hiç duyulmamış oyunlar. Tecmo, Gears of War'un rakibi olmadığını düşünmüş olacak ki GoW'a çok benzeyen bir oyunla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Bakın bakalım; siz de benzetebilecek misiniz... ■ **Ertekin Bayındır**

1



Quantum Theory adını hiç duymamış birisine bu sahneyi bir Gears of War sahnesi olarak kolaylıkla yutturabilirsiniz. Daha da abartarak ona bu sahnenin Gears of War 3'e ait olduğunu söyleyin ve arkanıza bakmadan kaçın.

2



Dünyayı yerle bir eden Erosion adlı karanlık bir materyal, kendisini yaşayan bir kule olarak hayata geçiriyor. Yaşayan bir kule... Evet, hoşunuza gitse de gitmese de düşmanınız bu. Syd ve Filena ise oyundaki as karakterlerimiz.

3



Güzelim hatunları sağa sola fırlatmak son Prince of Persia'dan sonra popüler olmaya başladı anlaşılan. Bu oyunda da Filena'yı ucubelerin üzerine göndererek artistik sahnelerin altına imzamız atabileceğiz.

4



Kimi boss savaşlarında silahlarınızın en ateşlisi (?) bile işe yaramayacak. Mesela bu boss'un Fiona'yı kucaklamasına izin verdiğinizde zayıf bölgeyi açığa çıkarmış olacaksınız. Biraz mantıksız görünüyor ama öyle işte...

5

Oyunun gotik mimari yapısı, Gears of War'a benzerliğini bir nebze de olsa azaltacak gibi. Syd ve Filena'nın zırhlarında da bu tarz kendini açıkça gösteriyor. Ve yine post-apokaliptik bir dünya bizi bekliyor.



Quantum Theory'yi co-op olarak oynayamayacağız. En azından şimdilik durum böyle ama oyunda multiplayer seçenekleri bulunacak neyse ki. Bu konunun detayları için ise biraz daha beklememiz gerekiyor.

7



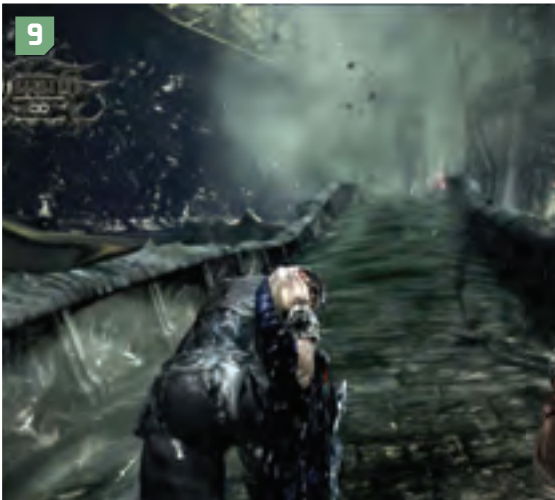
Oyundaki karakter modellemeleri gerçekten çok ilginç olacak. Mesela şu yaratığın vücut uzuvları konusunda herhangi bir fikri olan var mı? Yok mu? Neyse, öldürün gitsin o zaman...

8



Ve geldik silah çeşitlerine... Yanımızda tank ve top haricinde her türlü silahı taşıyabileceğiz. Bu silahların yakan, çarpan, patlatan ve daha farklı versiyonları da olacak. Filena'nın yetenekleri ise şirketten...

9



Yaşayan kuleden bahsetmişim az önce ama bunun sadece bir isim olduğunu sanmayın sakın. Köprüler kıvrılacak, platformlar yer değiştirecek ve bu adın nereden geldiğini o işte zaman anlayacaksınız.

10



Bu sahnedeki patlama efekti gerçekten hissiyatlı görünüyor. (Hissiyatlı patlama efekti... Bunu bir kenara not almalı.) Sadece patlamalar değil, oyunun genel grafik yapısı da göz doyuracak kadar kaliteli olacak.



Morph

Önceki Fable oyunlarından bildiğimiz "emote"lara, yeni oyunla birlikte birkaç farklılık da ekleniyor. Yeni eklentimizin ismi "Morph." Özellikle dikkati üzerimize çekmek ve insanlara kendimizi göstermek için tasarlanmış kanatlar morph'un getireceği bilinen en büyük yeniliklerden bir tanesi. Kanatlarımızı istediğimiz zaman açabileceğimiz gibi aynı zamanda da bu sırada yapacağımız saldırılarımıza göre çok daha şaşalı olacak.

Yapım Lionhead Studios **Dağıtım** Microsoft **Tür** Aksiyon / RPG **Platform** Xbox 360

Çıkış Tarihi 2010'nun dördüncü çeyreği **Web** www.lionhead.com

Fable III

Yönetilenlerin değil, yönetenlerin oyunu!

Peter Molyneux Microsoft Basın Konferansı'nda yaptığı konuşmasında; "Üçüncü çocuğu yapmak hep çok zor olmuştur. Oyunlar ve filmler için olduğu kadar insanlar için de zor bir durumdur bu." diyerek durumun ciddiyetini ve alınan sorumluluğu kısa ve öz bir biçimde açıkladı. Fable II cidden farklı bir oyundu. Yanınızda dolaşan köpeğimiz ve onunla olana iletişimimiz kesinlikle inanılmaz bir yapıydı. Halk arasına karışarak insanlara şaklabanlıklar yapmak ya da onları korkutmak, oyuncular için çok ama çok farklı bir deneyimdi. Yine de olan biten aslında birazcık aynıydı. Sadece tek tuşa basarak yapıyorduk bütün combat'ları. Görev yerinin mevcut olduğu haritaya otomatik olarak gidebiliyorduk. Tüm bunlar da oyunun ister istemez monotonlaşmasını neden oluyordu.

Albion, is my island!

Fable III' de yapılmaya çalışılan; oyuncuları tek tuşla düşman yok etmekten kurtarmak. Hatta daha da ileriye gidip hep emir alan kişi yerine, artık emir veren kişi yerine koymak. Evet, Fable III' de Albion isimli bir bölgenin Kralı ya da Kraliçesi olarak oynayacağız. Bize yaşatılmak istenen duygu ise Kral ya da Kraliçe olmanın nasıl bir duygu olduğu. Pek tabii ki topraklarımızı yönetirken yalnız olmayacağız. Eşimiz ve çocuklarımız sürekli etrafımızda olacaklar. İstekleri ve düşünceleri çok yönlü olacak ve bizi bir şekilde kendi istekleri doğrultusunda etkilemeye çalışacaklar. Bu arada Fable II'deki kahramanın kızı ya da oğlu olarak başlıyoruz oyuna. Hedeflerimiz ise çok büyük. Toprak sahibi bir Kralız ama dünya sadece bizden ibaret değil. Bizden daha yukarılarda bulunan çok daha kudretli ve bir o kadar da zalim bir Kral söz konusu. Amacımız bu "Tiranlığı" sona erdirmek. İş bittiğindeyse de başa geçecek kişi olmak. Anlayacağınız devrim peşinde koşan bir karakter oynayacağız.

Oyunun asıl can alıcı yeri devrimi gerçekleştirip başa geçtiğimiz zaman kendisini gösteriyor. Unutmadan; oyunun yarısı devrim yolunu, kalan yarısı da biz başa geçtikten sonra olan olayları kapsıyor. Kral olduğumuzda ise oyun tamamen yeni üretilmiş bir mekanikle karşımıza çıkacak. Bu sistemin adı; "Judgement" yani yargı sistemi.

İşleyişi ise gayet basit; askerlerinizden birisi mutfağınızdan ekmek çalan bir hırsız buluyor ve size getiriyor. Bu noktada yapabileceğiniz iki prosedür var. İlk bolca konuşmaya dayanıyor. İsterseniz önce askerinizi dinleyip bir karara varabilirsiniz. Ya da hırsızla konuşabilir, olayı bir de onun ağzından dinlemek isteyebilirsiniz. Hatta "Investigate" (araştırma) yaparak, olayı bizzat çözmeye çalışabilirsiniz. İkinci seçenek ise daha sert bir tavrı.

Fable III' deki bir diğer yenilik ise "Touch" yani dokunma sistemi. Bu sistem Fable II'deki "emotions" lar yerine kullanılmış. Malum artık bir Kralınız ve abuk subuk dans ederek sanıyorum ki insanlarla iletişim kurmanız biraz saçma olur. Bunun yerine çok daha normal ve bilindik bir yöntem olarak karşımıza çıkmaya hazırlanıyor "Touch". Şöyle ki; yeni tanıştığınız bir insanın elini sıkabilirsiniz, bir sonraki seferde sarılabilirsiniz, sonrasında kucaklayıp havaya kaldırebilirsiniz. Peter Molyneux; "Bunun nereye varabileceğini biliyorum ama olayları daha duygusal açıdan düşünmeye çalışın. Bir Kral'dan daha öte bir babayı canlandırıcaksınız. Taht odanıza girdiğinizde üzerinize doğru koşan oğlunuza ya da kızınıza sarılabiliyor olmak inanıyorum ki inanılmaz bir duygu akışı sağlayacak." Bir diğer etkileşim ise; "Dynamic Touch" olarak tasarlanmış. Bu sistem sayesinde karakterlerle iletişimimiz sadece bir tuşa basmaktan ibaret olmayacak.

Fable III bayinizden ısrarla isteyin

Son yapılan açıklamalarda oyundaki RPG oranının düşük olacağı, hatta belki hiç RPG öğesi olmayacağı söyleniyor. Bunların hepsi ilerleyen aylarda netleşecek sevgili okurlar. Sadece biraz sabır. ■ **Ertuğrul Süngü**



2 DVD + KİTAP + 10 TAM SÜRÜM

2 DVD
+ Donanım kitabı

GELECEĞİN PC'si ..
Şimdiden sahip olabilirsiniz. Gerekli araçlar CHIP DVD'sinde

AYLIK YAZILIM + İSİMLİ 190-8418-312413 - YIL 11 - 2010/01 - 7.00 TL

CHIP

**Telefonunuz
kaybolmasın!**

Çalınan ya da kaybolan cihazları
nesil bulabileceğinizi gösteriyoruz

03/2010

www.chip.com.tr

TEKNOLOJİ & KİTAP



2010: Yeni

HACKER
yöntemleri



Sosyal mühendislik, şifre kırma, kablosuz ağlara sızma, Google
hack vs.: Kendinizi korumanız için bunları bilmeniz şart >>>

TEST Ekran kartları

PC'nizi oyun konsoluna dönüştürecek
1505 altı ekran kartlarını test ettik >>>

Windows'unuz kaç bit?

64bit ile maksimum performans: Tüm araçlar destek DVD'sinde

Gizli fonksiyonlar

Netbook, GPS, iPhone, Dreambox, Xbox, Wii ve hatta
asansörünüze bile yeni özellikler katabilirsiniz >>>



**10 TAM SÜRÜM
YAZILIM**

+ Netsoft'tan tüm okurlara 20\$ değerinde 1 yıllık hosting bedava!



Sadece 20 dakikada!
Kendi PC'ni topl

Donanım yazılımı olan: Tüm donanım bileşenleri ve 60 gün telefonla

PC donanımı için gerekli cihazlar >>> Bilgisayar teknolojileri hakkında >>> Bilgi >>>
Güncellenen PC yazılımı >>> İnteraktif içerikler >>> Herkes için en uygun



**10 TAM SÜRÜM
YAZILIM HEDİYE**

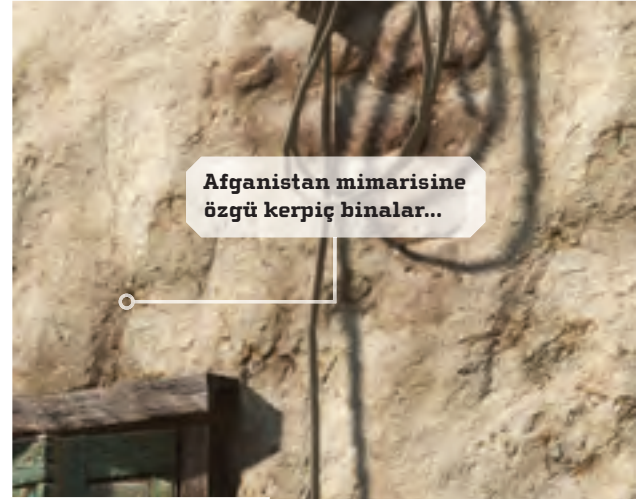


Mart sayısı bayilerde!





Afganistan arazisine mûsait bir 4x4...



Afganistan mimarisine özgü kerpiç binalar...



Yapım EA Los Angeles / EA DICE **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2010'un üçüncü çeyreği **Web** www.medalofhonor.com

Medal of Honor

Savaşın iyisi, barışın kötüsü yoktur. - Benjamin Franklin

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

“ Bugün burada oturup bunları yazacağım aklıma gelmezdi. Sadece bu da değil, hayatım boyunca şikayet ettiğim her sıkıntıyı bu kadar özleyeceğim hiç aklıma gelmezdi. Evet, özlüyorum her şeyi ve özledikçe farkına varıyorum. Meğer insan doymak bilmezmiş. Meğer insan hayatından ne olursa olsun memnun kalmazmış. Ama hiçbir şey insanı bu kadar, şu anda olduğu kadar çaresiz ve umutsuz yapamazmış. Savaş... Evet, üzerine söylenecek söz bırakmayan o tek kelime... Burada hiçbir şeyin anlamı yok. Korku, acı, vicdan... Tüfeğimden çıkan o ilk kurşunun patlaması kulaklarımı çınlatırken yere düşen o cansız bedenim görüntüsünden sonra kayboldu her şey. Sonra yüzlercesini gördüm; belki binlercesini... Bir tanesi de kucağımda can verdi. Gözleri boşluğa bakmadan önce bir şey söylemek istedi ama yapamadı. Huzursuz, her şey huzursuz; uyku bile... Yaşamak mı daha kıymetli yoksa ölmek mi? Hangisi şu an içimi ısıtıyor, hangisi

benim için bir ödül olurdu, bilmiyorum. Bildiğim ve istediğim bir tek şey var... Eve dönmek...”

Yeterince içinizi karartabildim mi bilmiyorum ama amacım inanın bu değildi. Aksine, mutlu bir haber vermek için yazıyordum bu yazıyı ama olay çığırından çıkıverdi işte. Aslına bakarsanız, savaş fikri ne zaman karşıma bir konu başlığı olarak çıksa, kendimi bu ve bunun gibi sahnelerin arasında gezinirken yakalıyorum. Kısacası, tedirgin ediyordum beni savaş fikri. Öyle ki oyun dünyasının FPS tayfasına uzun süre bulaşmamamın tek sebebi de yine savaş fikridir. Evet, ben de abarttığımı düşündüm bir ara ve bu takıntımı kırmak için Call of Duty 2 ile yola çıkmaya karar verdim. Faydası oldu mu? Hayır. Hatta takıntımın kancalarına bir

yenisini ekledi ve “Savaş oyunları bana göre değil arkadaş!” sonucuna vararak yine kendimi kandırdım. Bu süreç içerisinde birçok şaheserden de mahrum kalmış oldum böylece. Neyse ki durumum artık bu derece vahim değil. Sonunda kurtuldum o gereksiz önyargıdan ve artık ben de savaş içerikli oyunları salyalar saçarak oynuyorum. Ne diyeyim, darısı diğer takıntılarıma başına...

Eski dost geri dönüyor...

II. Dünya Savaşı... Binlerce insanın hayatına mal olan bu savaşın hemen hemen her cephesinde yer alacağınız aklınıza gelir miydi? Oyun dünyası böyle bir dünya işte. Bir anda hiç ummayacağınız yerlerde gözlerinizi açiverirsiniz. Gerçi oyuncuların sıkılmaya başladığı bir ortam artık II. Dünya Savaşı

Fark ettiyseniz, Medal of Honor isminin sonunda ne bir rakam, ne de başka bir ayrıntı var. Bu sadeliği “yavanlık” olarak nitelendirmek çok kolay olacaktır ama olayın özü hence tam aksini iddia ediyor



Full teçhizatlı bir Tier 1 Operators askeri...

Oyunun fiziki yapısının nasıl olacağını bu kırılan kapı anlatıyor sanki.

ki malzeme de giderek tükenmeye başladı. Bunun bir sonucu olarak oyun yapımcıları, modern savaş fikrine yönelmeye başladılar ve bu kulvara ilk direği diken de tartışmasız Modern Warfare serisi oldu. Yalnız bütün bu olan bitenden çok önce savaş fikrini FPS kulvarına taşıyan bir oyun vardı ki bu oyun Medal of Honor'dan başkası değildi. Birçoğumuzun hayal meyal hatırlayacağı bu oyun, zamanının devrimi niteliğini taşıyordu. Hatta sonradan piyasaya çıkan Call of Duty serisi bile nerdeyse bu oyunun temelleri üzerine inşa edilecekti.

Böylece savaş içerikli FPS oyunları, bu iki serinin -yani Call of Duty ve Medal of Honor serilerinin- egemenliğine geçti. Modern Warfare'in ortaya attığı modern savaş fikrinin Call of Duty serisini bir adım öne çıkarmasından sonra Medal of Honor tayfası, son nefesini Medal of Honor: Airborne'la alarak bir anlamda kendini nadasa bıraktı. Bu uzun süreli sessizliğin ardından ortaya ne çıkacağı meçhulken, geçtiğimiz günlerde ortaya çıkan muhteşem bir videoyla resmen sarsıldık. Yeni bir Medal of Honor'ı müjdeliyordu bu video ve birçok oyuncu tarafından heyecanla karşılandı. Yalnız bazı oyuncuların kafalarında da soru işaretleri yer alacaktı bu haberle birlikte; çünkü yeni Medal of Honor'ın içeriğinde modern savaş yer alacaktı. Böylelikle oyun dünyasının önyargıya açık kesiminin bu oyun hakkındaki ilk acımasız eleştirisi de ortaya atılmış oldu: "Yeni Medal of Honor, Modern Warfare

taklidi bir oyun olmaktan öteye gidemeyecek!"

Bu görüşe katılıyor muyum? Hayır; çünkü birbirine benzeyen, daha doğrusu birbirinden ilham alan oyunları bu şekilde yargılamak ne derece doğru, bilemiyorum. Hatta bence böyle bir yargı, katliamın ta kendisi olacaktır ki olay "esinlenme" derecesinde kaldığı sürece benzerliğin bir mahsuru yok diye düşünüyorum. Tabii ki esinlenme niyetine sırtını yaslayarak hazır lokmaya konan uyanık yapımları laf meclisinin dışında tutmak gerekir. Sonuç olarak Medal of Honor gibi bir markanın yeni bir oyununa bu yaftayı yapıştırmamanın doğru olmadığını -en azından bunun için henüz erken olduğunu- tekrar altını çiziyorum ve itiraz kabul etmiyorum. Oturum kapanmıştır!

Taze ve sade bir "Yeniden Doğuş"...

Medal of Honor ismini temize çıkarıp hak ettiği yere taşıdığımızı göre artık konunun detaylarına girebiliriz. (Bu öğretmen edası da nereden yerleştiyse bana.) Her şeyden önce bu yepyeni modern savaş oyununun ismine bir göz atmakta fayda var. Fark ettiyseniz, Medal of Honor isminin sonunda ne bir rakam, ne de başka bir ayrıntı var. Bu sadeliği "yavanlık" olarak nitelendirmek çok kolay olacaktır ama olayın özü bence tam aksini iddia ediyor. Bir nevi "yeniden doğuş" gibi düşünebilirsiniz bunu. Yani ortada gizli bir mesaj var ki bu mesajın ►



Efsane Ekip

FPS tayfasıyla yakın ilişkisi olan herkesin tanıdığı bir firmadır Infinity Ward. Peki bu firmanın Medal of Honor serisinin ilk oyunlarını yapan elemanlar tarafından kurulduğunu biliyor muydunuz? Böylece Call of Duty ve Medal of Honor arasındaki uzaktan akrabalığın nereden peydahlandığı ortaya çıkıyor.

► içeriği, bu sadeliğin arkasında büyük bir iddianın yattığını saman altından gözler önüne seriyor. En azından bana öyle geldi. Haksız mıyım?

Ön aşamada dikkat çeken diğer bir noktaysa oyunun grafikleri ve diğer teknik özellikleri. Kullanılan grafik motoru ve diğer ekipmanlar hakkında henüz bir bilgi yok ama oyunla ilgili piyasadaki tek videodan anlaşıldığı kadarıyla görsel bir şölen bizi bekliyor. Hatta sadece bu videodan hareketle oyunun fizik ve seslendirme kalitesinin de oldukça üst düzey ayrıntılar olarak dikkat çektiğini söyleyebilirim. Bunları göz önünde bulundurarak Medal of Honor tecrübesinin bize nasıl bir modern savaş atmosferi sunacağını şimdi hayal etmek hiç de zor olmasa gerek. Bu konudaki tek sıkıntı, oyunun PC versiyonundaki olası optimizasyon sorunları olacaktır ama yine Medal of Honor tecrübesine dayanarak bu olasılığı da çürütmek istiyorum. Hatta içimden bir ses "Medal of Honor, DirectX 11 desteğini de kucağına alacak!" diye fısıldıyor ama hayırlısı...

Yeni Medal of Honor'ın hikayesi de sır perdesinin arkasında duruyor ama kesin olan bir şey var ki oyunun hikayesi Afganistan sınırları arasında geçecek. Bu coğrafya ile ilgili ilk akla gelen politik isimler ve olaylar hemen gözünüzde canlanmıştır eminim ama maalesef bütün bunlar şimdilik tahmin sınırları içerisinde kalmak zorunda. Hatta hikaye

Afganistan sınırlarından taşıp daha geniş coğrafyalara bile yayılabilir. Bu tahminlerin yanında kesinliği ortada olan bir diğer bilgi ise oyunda Amerikan ordusunun en özel birliklerinden biri olan "Tier 1 Operators" adındaki birliğin yer alacak olması. Bu birliği de yine az önce bahsettiğim, çok da uzak olmayan bir tarihe damgasını vuran politik isimler ve olaylardan hatırlayanlarınız vardır. Olayın daha da ilgi çekici yanı, yapımcı ekibin oyunun karar aşamasından itibaren Tier 1 Operators elemanlarıyla yakın bir diyalog halinde olması. Hali hazırda böyle bir tecrübenin oyunun hikayesine ve atmosferine neler katacağını şöyle bir düşünmeniz yeterli olacaktır. Gerçi daha önce böylesi büyük iddiaların vasat sonuçlarına rastlamadık değil ama tekrar belirtmek gerekirse, Medal of Honor gibi bir oyundan bahsediyoruz. Fazla söze gerek var mı?

Yeni bir düşman, yeni bir savaş, yeni bir savaşçı...

Sona doğru yaklaşırken (Kıyamet alameti gibi oldu bu da...) biraz da bu yeni projenin yapımcı tarafı hakkında atıp tutalım. Oyunun yapımcı koltuğunda yine tanıdık bir isim olarak EA Los Angeles yer alıyor. Ancak bu sefer ortada ufak ve önemli bir nüans var. EA Los Angeles, oyunun sadece tek kişilik senaryo modu üzerinde çalışıyor. Serinin önceki oyunlarına dayanarak bu konuda her şeyin yolunda olduğunu söyleyebilirim; fakat umarım yine kısa bir tek kişilik senaryo moduyla karşılaşmayız. Malum, özellikle son zamanlardaki savaş içerikli FPS oyunlarında gelenek haline gelmiş bir durum bu. Olayın "nüans" tarafı ise oyunun multiplayer safındaki ikinci markaya düşüyor. Evet, Medal of Honor'ın multiplayer tarafını, Bad Company 2'nin ebeveyni EA DICE üstlenmiş durumda ki bu da oldukça önemli bir haber.

Gördüğünüz gibi Medal of Honor, daha tam olarak gün ışığına çıkmamış olmasına rağmen şimdiden umut vaat ediyor. Olası bir erteleme haberiyle karşılaşmazsak 2010'un üçüncü çeyreğinde yeniden aramıza dönmeye hazırlanan bu efsane için takipte kalmanızı öneriyorum. Görüşmek üzere...

■ Ertekin Bayındır



RESURRECTION RAPELZ



“Rappelz Resurrection tüm
oyunseverlerden tam not alıyor!”

Level Dergisi, 2010



Ücretsiz Oyna, En Hızlı Büyüyen Türk Topluluğuna Katıl!

**ÜCRETSİZ, ÜÇ BOYUTLU,
TAMAMEN TÜRKÇE ONLINE OYUN!**

Hediye Kodu

DAVC-LKSK-YI00-0001



Yeni PvP zonu



64 rakibe karşı

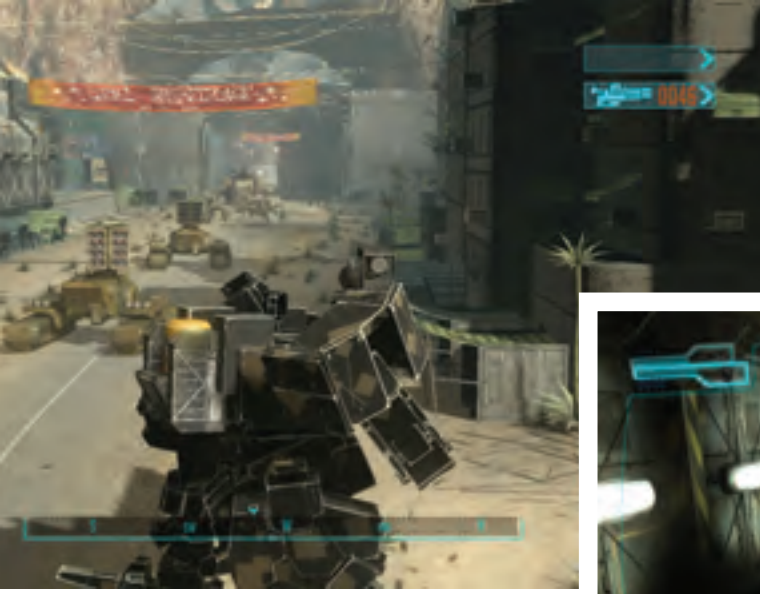


Gösterişli yaratıklar

MART AYI
HEDİYELERİNİZİ

Derin ve karanlık Rappelz serüveni Tüm Avrupa ile aynı anda yaşayın!

<http://rappelz.gpotato.eu>



■ Bu da mı robot şimdi?



Tansiyon Ölçer

NORMAL

Double Helix

Square Enix'e daldık ve oyunun yapımcı koltuğundaki Double Helix'i unuttuk tabii... Başyapıt niteliği taşımasalar da bu firmayı hatırlatan oyunlar yok değil. Mesela Silent Hill: Homecoming, G.I. Joe: Rise of Cobra ve Indiana Jones and the Emperor's Tomb bunlardan bazıları.

Yapım Double Helix **Dağıtım** Square Enix **Tür** TPS / Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2010'un ikinci çeyreği **Web** na.frontmissionevolved.com

Front Mission Evolved

Gelecek de bir gün gelecek...

Böyle kurgusal senaryolara ne zaman rastlasam, şu bir türlü gelemecek geleceği (Küçük çaplı bir paradoks yarattım kendime.) daha da çok merak etmeye başlayorum. Ciddi ciddi 2000 yılı ve sonrasında olacakları gözümde büyütüp durmuştum çocukluğumdan beri. Ömrüm ortalıkta fink atan robotları ve uçan arabaları görmeye yeter diye düşünmüştüm hep ama görünüşe bakılırsa torunlara nasip olacak bu. Hatta onlar da bu nasibi alıp kendi torunlarına devrederlerse şaşımam. Neyse...

"Nostradamusçuluk" oynamanın zamanı değil şimdi. Biz yine bu geleceği oyun dünyasına taşıyarak orada avutalım kendimizi en iyisi.

Yine ve yeni bir gelecek senaryosuyla daha karşı karşıyayız arkadaşlar. Square Enix, yıllardır kendine özel bir fan kitlesi edinmiş olan Front Mission serisini yeni bir oyunla devam ettirmeyi düşünüyor;

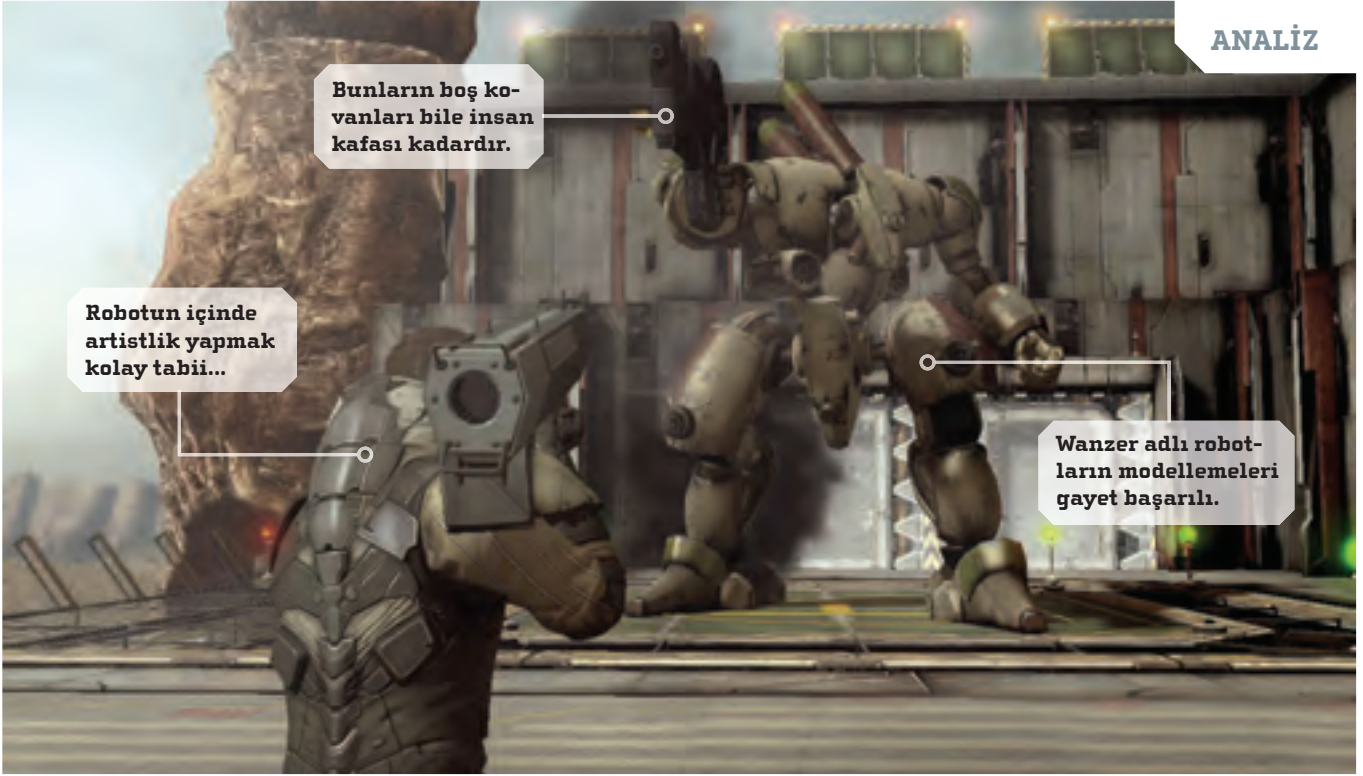
fakat bu defa ortada büyük bir koz var. Eğer az önce bahsettiğim fan kitlesinin içindeyseniz Front Mission serisindeki oyunların birer sıra tabanlı strateji oyunu olduklarını biliyorsunuzdur. Lakin yeni Front Mission –yani Front Mission Evolved- bir TPS olarak karşımıza çıkacak. Bunun büyük bir koz olmasındaki en büyük sebepse bu değişikliği Front Mission hayranlarının kaldırıp kaldıramayacağı. Daha önceki Front Mission oyunlarını oynamayanlar için hiçbir problem yok tabii ki. Ne de olsa devasa robotları kontrol ederek ortalığın altını üstüne getirme fikri oldukça cazip; üstelik böyle bir oyunun arkasında Square Enix gibi dev bir firma varken...

Benim robotum senin robotunu döver!

Front Mission Evolved'un hikayesi 2171 yılında geçiyor. Hikayenin derinliği konusunda henüz bir açıklama gelmiş değil ama olayın kabasının uluslar arası bir teknoloji çatışması olacağı kesin. Oyunda tahmin edeceğimiz üzere bir robotu (Oyundaki adlarıyla Wanzer'lar...) kontrol edeceğiz ve diğer robotlara karşı savaşaacağız. Robotumuzun ellerinde ve omuzlarında farklı silah seçenekleri

Square Enix, yıllardır kendine özel bir fan kitlesi edinmiş olan Front Mission serisini yeni bir oyunla devam ettirmeyi düşünüyor; fakat bu defa ortada büyük bir koz var





Bunların boş ko-
vanları bile insan
kafası kadardır.

Robotun içinde
artistlik yapmak
kolay tabii...

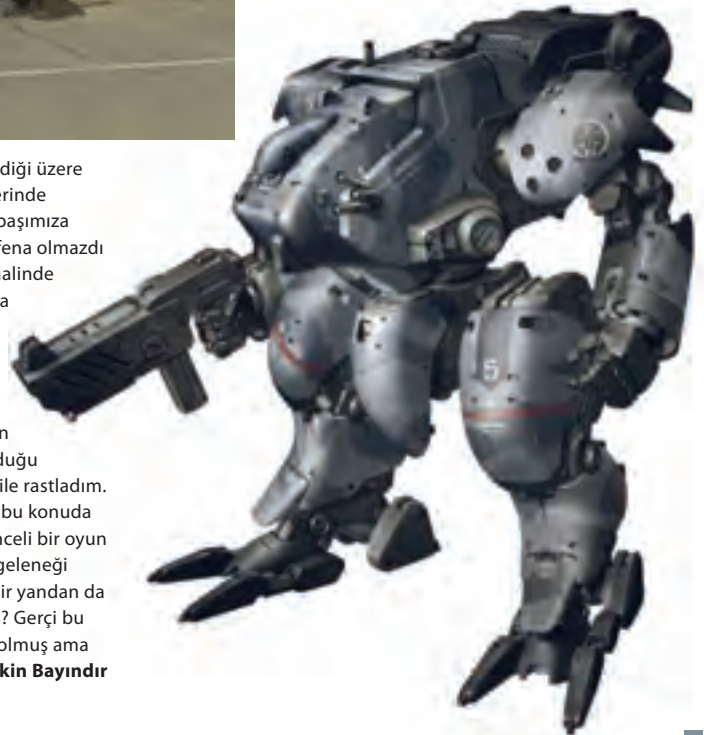
Wanzer adlı robot-
ların modellemeleri
gayet başarılı.



Avatar'ın son sahnesi
olabilir mi bu?

bulunacak ve bu silahlar -hatta robotun bizzat kendisi- geliştirilebilir ve modifiye edilebilir nitelikte olacak. Bunun yanı sıra robottan inebileceğimiz ve insan halimizle yine robotlara veya insanlara karşı mücadele verebileceğimiz zamanlar da olacak. Olayın bu tarafı gerçekten enteresan; fakat TGS 2009'dan bu konuda elde edilen izlenimler biraz sancılı. Buna rağmen robotlarla oynanan sahnelerin gayet eğlenceli olduğu söyleniyor ki oyun içi videolarda da bu görüşü bir nebze de olsa kanıtlıyor. Konu savaşan robotlar olunca çevrenin sapasağlam kalması beklenemeyeceği için Square Enix, oyunun grafik ve fizik yapısını göz önünde tutmaya özen gösteriyor anlaşılıyor. Sadece mermilerin ve füzelerin isabet ettiği yerler değil, robotların çarptığı duvarlar, üzerinden geçtiği araçlar da kıyımdan nasibini alıyor. Hatta robotların her uzvu ayrı ayrı hasar görebiliyor ve bu da robotun fonksiyonelliğini doğrudan etkiliyor.

Front Mission Evolved, beklenildiği üzere çoklu oyuncu desteğini de beraberinde getirecek. Oyunun hikayesini tek başımıza oynayacağız (Şık bir co-op modu fena olmazdı bel!); fakat dörder kişilik takımlar halinde yapacağımız multiplayer maçlar da olacak. Başa dönerek oyunun fan kitlesinin bu oyun konusunda aşırı tepkili olduklarını tekrar hatırlatmakta fayda var. Hatta bazı forum sayfalarında bu oyunun Square Enix'in en büyük hatası olduğu yolunda oldukça sert yorumlara bile rastladım. Açıkçası, ben o kadar katı değilim bu konuda ve Front Mission Evolved'un eğlenceli bir oyun olacağını düşünüyorum. Tamam, geleneği bozmak çok zaman risklidir ama bir yandan da değişime açık olmak gerekmez mi? Gerçi bu değişim biraz damdan düşer gibi olmuş ama artık olsun o kadar canım... ■ **Ertekin Bayındır**



"Yıl 2049" demişlerdi; duvarlara, kapıya, kıyafetlere ve özellikle lambaya hep beraber bakıyoruz şimdi.

Şehirdeki satıcılardan yeni giysi ve silah alıpatabileceksiniz.

Diyaloglarla RPG ruhunu daha derinden hissedebilmek mümkün.

Villager

Hey! I don't see you around here very often. Wanna split a round?



Yapım Cavia **Dağıtım** Square Enix **Tür** RPG **Platform** PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 23 Nisan **Web** www.niergame.com

Nier

Bir babanın dramı...

Baba olduğunuzu düşünün. Yok, hayır; doğar doğmaz bebeği kucağınıza aldığınız ilk anı değil. Anlatcağım böyle mutluluk senaryolarıyla süslenmemiş. Dünyası da bildiğimiz gibi değil pek. İnsanlığın bir virüs yüzünden tehdit edildiği bir dönemdeyiz. Yıl 2049, mevsim yaz. Virüsü ortadan kaldırmak için bulunan çözüm daha büyük bir felakete yol açıyor ve virüsün bulaştığı kurbanları "Shade" denilen yaratıklara çeviriyor. Tam bu noktada bir kez daha baba olduğunuzu düşünün şimdi; kızınız da bu virüsün pençesinde kıvrılıyor. Onu kurtarmak için her şeyi yapardınız, değil mi? Kahramanımız Nier Gestalt da aynen böyle düşünüyor.

Çok mu arabesk, çok mu klişe? Belki. Ama işin içinde Resident Evil: Dead Aim ve The Umbrella Chronicles oyunlarını hazırlamış Cavia isimli Japon firması ve dağıtımçı olarak Final Fantasy ile gönülleri fethetmiş Square Enix var. Böylelikle "klişe" dediğimiz senaryodan çok daha fazlasını

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK



vaad ediyor firma. Tecrübenin konuşacağı bu oyunda, bizi nelerin beklediğine göz attığımızda, 2049 yılında geçmesine rağmen, Orta Çağ mimarisini andıran bir mekanda buluyoruz Nier'i ve kızı Yonah'ı. Nier "Black Scrawl" virüsünü temizlemek ve kızına çare bulmak amacıyla "kötü"ye karşı koymaya girişiyor haliyle.

Japon RPG'sinin aksiyon aşkı

Cavia, Nier isimli bir oyun piyasaya süreceklerini ilk açıkladığında, oyunun third person kameralı bir aksiyon olacağını vurgulamıştı. Gelişim aşamasında, RPG öğelerini de ekleyerek aksiyon / RPG türünde bir oyun olmasına karar verildi. Hack&slash tarzında süslenen dövüş sahnelerinin zenginliğini görebiliyoruz sundukları tanıtım videosunda. Nier'in bolca kırıp dökeceğini, gore sahnelerle dolu boss bölümlerine imza atacağını rahatça söyleyebiliriz.

E3'te görüçüye çıkardıkları demoya da bakılırsa oyundaki silahlar iki başlık altında sıralanacak: Ağır ama daha fazla

hasar bırakan, kısmen yavaş olan silahlar ve hafif ama daha az hasar veren, hızlı silahlar. Nier'in silahın yanında güvendiği başka bir güç kaynağı daha olacak. "Grimoire Weiss" denilen ve içinde sihirli güçleri olan kitap, kazandığı puanlara göre daha fazla hasar vermesini sağlayan özel silahlar verecek kahramanımıza. İşin güzel yanı, sadece gücünüze güç katmakla kalmayıp akıl hocanız da olacak. Konuşabiliyor, yanlış duymadınız. Bir nevi, oyunun yardımcı karakteri gibi. Güzeller güzeli bir yardımcımız daha var; Kaine. Nier'i koruması veya onunla beraber düşmanı yere sermesi için emrinizde kendisi bütün ihtişamıyla.

RPG öğelerine de biraz detaya girelim. Çeşitli tezgahlar olacak her bölümde, buradaki satıcılardan farklı iksirler, silahlar ve kıyafetler alıp satabilmek mümkün kılınacak. Şehirde dolaşırken bu kişilerden belli görevler de alabileceksiniz. Bildiğimiz görevler işte; kuzu kesmek, adam avlamak, balık tutmak gibi. "Bunları getirin, parayı götürün" mantığı...

"Oyunun yapımcısı Japon firması Cavia" demiştik; aksiyon / RPG ruhunu kendi bildikleri gibi yansıtabilmek için grafiklerin üzerinde çok fazla durduklarından bahsediyorlar. Çoklu savaş ve boss sahnelerinde 3D grafikleri kullanırken, şehirde dolaşıp, alışveriş yapıldığı zamanlarda klasik 2D görüntülerle karşılaşmaya hazırlanıyoruz bizi. Kamera açılarının da oyuncuların tatmin edeceğine inanıyorlar. Boss sahnelerinde izometrik kamera açısı bile seçenekler arasında olacak. Oyunun en kanlı ve zorlu sahnesini tepeden izlemek ne işimize yarayacak peki? Seveni vardır mutlaka, susuyorum ben.

"Kurtlar sofrası" dediğin nedir ki?

Nier, şu an için PC'de planlanmıyor maalesef. "Maalesef," diyorum çünkü yapımcılar hack&slash türünü konsollarda sunmayı pek bir seviyorlar. Nier de bu anlayıştan nasibini alıyor. Oyun

Japonya'da Xbox 360'ta piyasaya sürülecek. Çıkış tarihi ise 23 Nisan 2010. Amerika'da ise hem Xbox 360'ta, hem de PS3'te aynı tarihte, 23 Nisan 2010'da raflarda yerini alacak. Peki "Japonya'da PS3 sürümü neden yok?" dersiniz, Square Enix sadece Japonya için Nier Replicant isimli bir PS3 oyunu piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Kafanız karışmasın, hemen özetliyorum. Bizim Nier, bir baba ve kızını; Nier Replicant'ta ise anime karakteri tadında erkeksi ama Nier kadar hırslı bir bayan, kız kardeşini kurtarmaya çalışıyor. Konular da neredeyse aynı gibi; firma "Aynaya baktığınızda başka bir hikayeyi göreceksiniz," diyor. Birbirleriyle paralel hikayelerin sunulması söz konusu. Alternatifi Nier Replicant da (eğer merak ediyorsanız,) 22 Nisan 2010'da piyasada olacak.

Her ne kadar sırtını Square Enix'e de dayamış olsa, 2010 yılı piyasasına baktığımızda Nier'i çok da kolay günler beklemiyor. Sebebine gelince, tür olarak da benzerlik gösteren God of War III ve Dante's Inferno gibi oyunlar da 2010 yılına büyük iddialarla giriyorlar. Böyle bir rekabet ortamında Nier'e düşecek payı biz de merak ediyoruz. Square Enix'in deyimiyle "başka bir efsane" olacak mı, Mayıs ayında hepimiz göreceğiz. ■ **Ayça Zaman**

Word Edit

Oyuna zenginlik katacağı düşünülen bir içerik de "word edit" kavramı. Yani kelime avı. Shade'leri ve boss'ları yendikçe Nier'e farklı harfler verilecek. Bunları biriktirdikçe yeni silahlara ve donanıma sahip olacaksınız.

Nier'in silahın yanında güvendiği başka bir güç kaynağı daha olacak. "Grimoire Weiss" denilen ve içinde sihirli güçleri olan kitap, kazandığı puanlara göre daha fazla hasar vermesini sağlayan özel silahlar verecek kahramanımıza

Bolca kan ve şiddet dolu sahneler geliyor. Bu da oyuna yaş sınırını getiriyor böylece. ■





Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Adım Adım Transformers

Optimus Prime, Superman gibi, "iyilik yapmalıyım mutlaka, her şey iyi olmalı" tarzında bir kahramandan çok Batman gibi, "Sert bir mizaç iyi sonuçlara yol açar" tarzını benimseyen bir robot.

Yapım High Moon Studios **Dağıtım** Activision **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, DS, Xbox 360, Wii
Çıkış Tarihi 22 Haziran 2010 **Web** www.transformersgame.com

Transformers: War for Cybertron

Autobot'ların kökenleri

Bazılarınız filmlerde izlediniz, bazılarınız filmlerden önce çizgi film kuşağında ilk kez gördünüz onları. Birkaç şanslı olanınız ise çizgi romanlarla büyüdüğünüz ve Spider-Man, X-Men gibi çizgi roman tanrılarının yanında bir de Transformers efsanesiyle tanıştınız. Filmlerde ve çizgi filmlerde hep Cybertron isminin geçtiğini gördük, hatta çizgi filmlerin iki bölümünde orada geçen savaşı izledik. Çizgi romanda da, sekiz sayıyı buna ayırmışlardı. Her zaman o şanlı savaştan bahsedildiğini duyduk, ama Cybertron hiçbir zaman düzgün anlatılmadı. İşte bunu fark eden Activision, High Moon stüdyolarıyla birlikte hazırladığı yeni oyunu duyurdu; Transformers: War for Cybertron.

Hikayenin orijinal çizgi romanlara bağlı olarak ilerleyeceği, oyunda iki ana hikaye olacağı (Autobot'lar ve Decepticon'lar), bunlardan birini seçip, hem tek başımıza,

hem de multiplayer olarak oynayabileceğimiz elimizdeki ana bilgiler arasında.

Peki ya oyunun hikayesinin detayları? İlk önce Transformers ismine uzak olanlara, bu dünyada yaşanan olayların kısa bir özetini geçeyim.

Bundan dokuz milyon yıl önce, Cybertron'un Altın Çağı yaşanırken, Orion Pax adında liman işçisi olarak çalışmakta olan Optimus Prime, Ariel isimli kız arkadaşı ile sakin bir hayat sürdürmektedir. Uçabilme özelliğine sahip bir grup yeni robotun ortaya çıkması ve Orion'un bu gruba gıpta ile bakması ve katılmayı düşünmesi neticesinde, Orion Pax ile bu grubun lideri Megatron'un yolları kesişir. Megatron'un limandaki güç kaynağını



elde etmek istemesi ve bu konuda Orion Pax'ten bazı taleplerde bulunması sonrasında çıkan çatışmada, Orion Pax ve kız arkadaşı Ariel ağır yaralanır fakat kaçmayı başarılır.

Kendilerine yardım edecek birilerini ararlarken, zaman yolculuğunda olan efsanevi Aerialbot'lar ile karşılaşan iki robot, gezginler sayesinde antik çağa ait Autobot atalarından Alpha Trion'a ulaşırlar. Alpha Trion, bu iki robotu yarattığı yeni teknoloji ile baştan aşağı yenileyip güçlendirirken, Orion Pax Optimus Prime'a, Ariel ise Elita One'a dönüşerek en güçlü iki Autobot savaşçısı haline gelirler. Böylece, Megatron'a karşı başlayan isyana liderlik yapmaya başlarlar.

Bundan sonra başlayan Cybertron Sivil Savaşı sırasında Autobot'lar, Optimus Prime ve Elita One'a sahip olmalarına rağmen; acımasız Decepticon'lar daha güçlü, daha iyi silahlara sahipler ve başlarında Megatron var. İlerleyen bölümlerde, aslında Optimus Prime'ın kardeşi olduğu anlaşılan Megatron (Evet çizgi romanlar genellikle böyle oluyor; bir süre heyecanlı gidip sıkıcı bir hikaye akışı başladığında, kötü adamın iyi adamın akrabası olduğu açıklanıyor.) Cybertron'un ve tüm galaksinin enerji kaynaklarına sahip olup, bütün galaksiyi kaosa sürüklemek ve galaksinin tek hakimi olmak istiyor. Büyük savaş başlıyor...

Oyuna dönecek olursak senaryo bu büyük savaşın son yıllarını konu alıyor. Daha önce hiç düşündünüz mü? Starscream neden Megatron'la yakınlaşıyor; daha da önemlisi Megatron neden Starscream'i yanında barındırıyor? Yapılan açıklamalara göre de daha önce cevaplanmamış, üzerinde düşünülmemiş bu tip sorulara ışık tutulacağını müjdesi veriliyor.

Dümdüz ileri

High Moon Studios'un direktörü Matt Tieger, oyunun özgür bir dünya sunmayacağını, Gears of War serisindeki gibi senaryo odaklı, düz bir ilerleyişe sahip olacağını belirtiyor. Bunun bir eksi olmadığını zira senaryonun çok sağlam olduğunu da altını çiziyor.

TPS öğelerinin yoğun olarak kullanıldığı oyunda, sevgili robotlarımızın sağlık sistemi de buna uygun olarak tasarlanmış. İki aşamalı olan enerjiniz saldırılar karşısında azaldığında -klasik olarak- bir yere sığınmanız yeterli oluyor. Enerjiniz tekrar

Matt Tieger, oyunun özgür bir dünya sunmayacağını, Gears of War serisindeki gibi senaryo odaklı, düz bir ilerleyişe sahip olacağını belirtiyor

dolduğunda, aksiyona kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Yalnız eğer iki aşamalı olan enerjinizin ilk aşamasını sıfırlarsanız; bir yere saklanıp beklemek işe yaramıyor. Bu durumda iki seçeneğiniz oluyor; Autobot tarafındaysanız Autobot medic'i Ratchet sizi iyileştirebilir. Karşı taraftaysanız da Energon'la tekrar sağlığınıza kavuşabileceksiniz.

Bitmeyen savaş

Siz de bu savaşın içinde yer almak isterseniz, çocukluğunuzda arabayken robota dönüşen oyuncaklara sahip olduysanız, Transformers filmini, çizgi filmini veya çizgi romanlarını sevdiyseniz, bu oyun tam size göre! Kolay bir oynanabilirlikle ve güzel bir hikaye sunumu ile piyasaya çıkarsa, şimdiye kadarki en iyi Transformers oyununu oynayacağız demektir. ■ Onur Cengiz



■ Optimus Prime'in kankaları diğer Autobot'lar da oyunda boy gösteriyor. Böylece multiplayer oyunun, çok eğlenceli olabileceğinin sinyalleri veriliyor.

Legoel Uzun Yolda



Geçen ayki kısa ve sorunlu Özbekistan maceramdan sonra bu ay biraz daha gözden uzakta, biraz daha garip bir yere gitmeyi uygun gördüm. Çoğunuz ismini bile duymamış olabilirsiniz bu ülkemsi yerin: Brunei Sultanlığı.

Borneo (Çikolata değil, Bueno o. Karışıklık olmasın.) adasını Malezya ve Endonezya ile paylaşan bu garip memlekette hem İngilizce, hem de Malayca konuşuluyor. İyi ki İngilizce biliyorum ki başım garip belalara girmedim. Çünkü girseydi Hassanal Bolkiah beni evinde değil, zindanlarında ağırlardı herhalde. (Böylelikle bir nevi Hollywood komedi filmi karakteri olurdu.) Hassanal Bolkiah, dünyanın en zengin insanlarından biri; bu yetmezmiş gibi 1964 yılından beri Brunei'nin tek hakimi. Siz 16 yaşınızda ne yapıyor olacaksınız? Büyük ihtimalle ödev yapıp, ödevlerden sonra da oyun oynayacak ya da arkadaşlarınızla chat yapacaksınız. (Ya da yapıyorsunuz; yaşınıza bağlı.) Sevgili Bolkiah ise 16 yaşında sultan olmuş. Öyle sadece devlet başkanı gibi düşünmeyin; her şeyin ama her şeyin tek hakiminin siz olduğunuz düşünün. Kanun bile sizin altınızda; öyle bir hakimiyet... Neyse... Şimdi burası 300 bin kısırlı

lodaburda@level.com.tr

nüfuslu, küçük bir yer. E ben de LEVEL ismi altında gittiğim için Bolkiah'ın hemen haberi olmuş ziyaretimden. Son eşi de eski basın mensubu olduğundan basına çok ilgili biri kendisi. Beni gezdirmek için bir ekip yolladı sağ olsun; akşam yemeği için de bir davet verdi adıma. Davetten önce gezdiğim yerler arasında tabii ki Milli Brunei Cami vardı ki Özbekistan'da gördüğüm camilerin yanında bu cami resmen Bin Bir Gece Masalları'ndan fırlamış gibiydi. Adıma verilen davette insanlar Türkiye'den gelip de zenci olmamı pek algılamadı. "Sizin de işiniz zor be Hassanal Bey, tek başınıza yorulmuyor musunuz ülkeyi yönetirken?" deyince kafalanı iyice karıştı; "Sen baya baya Türksün" dedi. Durumu en ince ayrıntısıyla izah edip eski futbolcu olduğumu söyleyince de bir futbol muhabbeti açıldı ki sormayın. Sultan'ın oğlu İngiltere'de okumuş uzun yıllar; Premier Lig muhabbetleri; Türk futbolu, orta saha ile defans bloğu arasındaki kopukluk derken sabahlamışız. Sabahleyin uyku sersemliğiyle Hassanal Bolkiah "Sana futbol takımı verelim" deyince bir



anda ayıldım. "Manchester'ı alabilir misin abi?" deyip sazan gibi atladım hemen; "Brunei takımlarından bahsediyordum" dedi; ayıp oldu. "Çocuk çocuk Türkiye'de abi; buraya yerleşem kusura bakma" dedim. Yanlış bir karar mı aldım bilmiyorum ama ileride zorluk çekersem artık dayanacak bir kapım var neyse ki. Seviler... ■



HASAN HASAN'A KARŞI

"KENDİMİ KONTROL
EDEMİYORUM!"

ZAMANIN KUMLARI

(Başka bir deyişle, HASAN vs. HASAN: Prince of Persia: The Sands of Time)

- Zaman nasıl da geçiyor değil mi Hasan'ım?
- Evet Hasan'cım; bak işte koskoca otuz yıl nereye gitti anlayamadık.
- Sahiden; bir göz açıp kapadık, kendimizi otuzlarda buluverdik. Şu hayat tıpkı bir kum saati gibi... Üst kısımdan çabuk çabuk aksın diye bakarsın kumlara; boşalmak bilmez. Başka bir şeyle ilgilenirken bir an dönüp bakarsın ki alt kısım doluvermiş tamamen.
- Öyle ama zamana bakarsan bağ oluyor, bakmazsan dağ olmuyor; yine bağ oluyor sonuçta. Zamanın işleyişinde değişen bir şey yok yani. Geçip giden günlerin, yılların ardından hep aynı şeyi düşünüp aynı soruyu soruyoruz: Ne çabuk geçti yahu?
- Evet evet hehe... Film de yolda bu arada. Ne diyo'sun?
- Ne filmi Hasan'cım?
- Zamanın Kumları tabii ki.
- E bu kadar da olmaz yahu! Konuyu Prince of Persia: The Sands of Time'a getirmek için miydi yani bu girizgah? Gerçi fena da olmadı sanki. Hmm, neyse... Film güzel olacağına benziyor ama bir yandan da burukluk yaşamıyor değilim. Adamlar yıllarca olur olmadık her bir şeye film çektiler, Prince of Persia yeni mi akıllarına geldi? İlk oyunu da hiçe saymışlar zaten. O da sinir bozucu...
- E ama ilk oyunun film olacak ne gibi bir özelliği vardı ki? Güzel ve klasik bir platform oyunuydu ama o "pijamalı", a-karizmatik Prens'in nesini kullansınlardı? Öykü desen banal ötesiydi: Prenses kaçırılır, Prens onu kurtarmak için yollara düşer; veziri biçer, kızı kurtarır ve biz de kendimizi saftorik vaziyette The End ekranına bakarken buluruz.
- Doğru, ilk üç oyunun ana öyküsü klişeydi ama halen izlemiyor muyuz benzer öykülere sahip filmleri? Elbette Sands of Time'in öyküsü daha çetrefilli ve doyurucu. Zaten oyun da hemen her şeyiyle kolayca filme dönüştürülebilir gibi duruyordu başından beri. Yine de keşke çocukluğumuzun oyunu, asıl Prince of Persia'yı da görebilseydik beyaz perdede.
- Filmi Uwe Boll gibi yönetmen kisvesi altındaki bir kasaba emanet ederlerdi kesin. Seyrettiğimize de seyredeceğimize de pişman olurduk Hasan'ım.
- Belki de... Sands of Time emin ellerde hiç değilse. Arkasında Disney var, Mike Newell gibi başarılı bir yönetmen var. Ana karakterler de akıllıca seçilmiş. Özellikle Jake Gyllenhaal prens rolü için yaratılmış gibi duruyor resmen.
- Ortamlar ve görsel efektler de yerli yerinde. Belki de bir film oyununa ayrılmış en yüksek bütçeyle ayırmışlar adamlar. Hiç değilse bu açıdan hoşnut olmamız gerek.
- Haklısın Hasan'cım. Yalnız şaka maka konsensusa vardık bu kez. Karşit fikirde olmamız gerekmiyor muydu yahu?
- Ama bu küçümsenecek bir şey değil ki! En sevdiğimiz oyunlardan biri harika bir film olmak üzere. Böyle güzel gelişmeler her zaman yaşanmıyor biliyorsun.
- Evet, madem öyle bu seferlik ikimiz de kaybetmiş olalım; oyun sektörü kazanmış olsun.
- Olsun olsun.
- E hadi o zaman!

Böylece Hasanlar arasındaki -artık ufaktan kabak tadı vermeye başlayan- diyalektik atışmalarda her iki Hasan da kazanma azimlerini yitirerek zamanın kumlarıyla dans etmeye karar vermişlerdir. Gelecek tuhaf şekilde belirsizliğe gömülmüş durumdadır. Hadi hayırlısıdır...





Ölümle Kumar OYNAMA SANATI

Baktım artık faydam olmuyor bu dünyaya, kendimi kuma gömeyim dedim. Kum da plajdaki sevimli kumlardan değil ama bildiğiniz çöl kumu. (Bilinen çöl kumlarına halk arasında, "Oha çöle ne zaman gittin?" denmektedir.)

Sadece işimi yapmaya çalışan bir kuryeydim ve sıkılmıştım. Öylesine bir sıkıntı ki beni hayatı sorgulamaya zorladı. Ben de çektim kendimi... Evet. Kumlara attım. Fakat dediğim gibi, bildiğiniz kumlardan değil bu.

Yıkımın, felaketin izlerini taşıyan, her birinde ölümün çehresi seçilen, ufak parçacıklardı bunlar. Ve hepsi üstümdeydi! Onlardan silkinip kurtulmak istiyordum ama olmuyordu. Mezarım mı olacaktı buralar, yoksa yeniden doğuşumu görebilecek miydim...

Bu sorular kafamı kurcalarken, karnımın acıktığını

fark ettim. "Öleceksem bari açlıktan ölmeyeyim ya!" diyordum ki...

Sesler. Uzaktan geliyor. Sanki bir şey yaklaşıyor; bir makine.

Ne olduğunu anlamaya çalıştım. Küçük bir cihazdı. Bir araba değildi; arabalar çok gürültü yapar. Yürümüyordu, ilerliyordu. Bir arabadan da küçük olduğuna göre bu ancak...

Bir robot! Evet, bu bir robottu. Beni bulabilecek miydi? Yoksa beni ezip geçme niyetinde miydi? Değerli eşya arayan, ufak robotlardan biri olduğunu umut ettim. Neredeyse dua etmeye bile başlıyordum ki topraktan yavaş yavaş çekilmekte olduğumu anladım. Üstümdeki ağırlık azalıyordu ve temiz hava doluyordu ciğerlerime.

İşte o an anladım ki floş bana gelmişti; ölümün elinde ise sadece döper vardı...



**SADECE
LEVEL'DA**

Gözlüklere dikkatinizi
çekerim...

Obsidian Entertain- ment

Fallout: New Vegas'in yapımcısı Obsidian Entertainment ve firmanın başında da daha önce Black Isle Studios'ta çalışan ve Fallout 2'de tuzu bulunan Feargus Urquhart ve Chris Avellone bulunuyor. Firmada proje yöneticisi ve baş tasarımcı olarak çalışan Josh Sawyer'la yaptığımız röportaj da yine bu sayfalarda.

ışıklar, eğlence, hayat

Başına ne geldiği belli olmayan, terk edilmiş bir şekilde çölün ortasına bırakılan bir kuryeyiz bu defa. Vault'tan dışarı çıkmaya çalışmıyoruz, dışarıdaki hayatı hiç görmemiş birisi değiliz. Tek bir problemimiz var ve o da gömülü olmamız.

Neyse ki Victor adındaki bir robot bizi bulunduğumuz yerden çıkartıyor ve Doctor Mitchell'e götürüyor da kendimize geliyoruz. Ayağa kalktığımızda ilk karşılaştığımız manzara da şimdiki halini aratmayacak kadar renkli haliyle, New Vegas.

Fallout, önceki oyundan çok daha farklı bu defa. Bunun en büyük nedeni de Vegas kurgusu.

Sadece iki saat süren ve Amerika, Çin ve diğer bir takım ülkeler arasında geçen Büyük Savaş'tan sonra yerle bir olan dünyada, en az hasarla kurtulan bölgelerden bir tanesi "Yeni Vegas" ve Hoover Dam adındaki baraj, şehir elektrik de sağladığı için her yer ıslık.

Bu kurgu, oyunda büyük değişimlere neden olacak zira artık yerden bulduğumuz tuğlayı satmak zorunda kalmayacağız. Burası, önceki Fallout dünyalarına göre daha "gelişmiş" bir bölge ve kuralları da ona göre işliyor.

Sahne, bir kumar cenneti

Kafanızda bazı sorular oluşmuş olmalı. Mesela Fallout 3 ile bu oyun arasında konu açısından nasıl bir bağlantı var ve bu oyunun adı neden Fallout 4 değil?

Şunu hemen belirtmeliyim ki New Vegas'in Fallout 3 ile herhangi bir bağlantısı yok. Zaten Fallout 3'ün yapımcısı Bethesda'ydı; Fallout: New Vegas'ta Bethesda sadece dağıtıcı görevini üstleniyor. Oyunun yapımcısı, Neverwinter Nights 2 ve KoTORII'den hatırlayacağınızın Obsidian bu defa. Ne var ki oyun, Fallout 2'den 39 yıl sonrasını konu aldığı için Fallout 2'yi oynamış olanlar bazı tanıdık yüzler görecekler. Oyuna Fallout 4 denilmemesinin nedeni ise Fallout evrenini bir adım ileriye taşıyan, yepyeni bir oyun olmamasından kaynaklanıyor. Nasıl Grand Theft Auto 3'ten sonra GTA: Vice City gibi bir oyun geldi, Fallout: New Vegas da aynı platformda değerlendirilmesi gereken bir oyun olacak.

ŞUT VE GOL!

Artık yakın dövüş silahlarının da özel hareketleri olacak! Bu güzel haber zira dandik bir golf sopasıyla bile büyük işler başarabileceksiniz. Örneğin 9 Iron adındaki golf sopasının "Fore!" adında bir özel saldırısı olacak ve bu özel saldırı ile düşmanlarınızı az bir AP ile yere yıkabileceksiniz. Sledgehammer ve Super Sledge gibi silahların da "Mauler" adında özel bir vuruşu olacak. Mauler saldırısıyla düşmanlarınızı hem yere yıkacak, hem de ağır hasar verebileceksiniz. Tabii ki bunu yapmanın da bir bedeli var ve Mauler da sizden biraz fazla AP götürecektir.

Yakın dövüş silahlarının tüm bu özel saldırılarının kendilerine özel animasyonları olacak ve böylece bu saldırıları, standart saldırılardan kolaylıkla ayırt edebileceğiz.

İLK EKLAN GÖRÜNTÜLERİ



Birçok alanda Fallout 3'e benzediği için, New Vegas'ı oynayan oyuncular oyuna hızlı bir şekilde adapte olabilecek. Grafikselsel anlamda zaten Fallout 3'ün motoru kullanılıyor ve değişen renk paleti de insanları yepyeni, tamamıyla farklı bir dünyaya yollamış olmayacak.

Zorunlu ilişkiler

Daha önce de yaptığımız gibi dilerseniz tanımadığımız bir adama hayatını zindan edebileceğiz, sokaktan geçen köpeğe elimizdeki şeyi fırlatabileceğiz (Yapmayın!) veya oğlunu kaybetmiş bir anneye şefkat gösterip kimsesizlere yardım eli uzatabileceğiz. Yani iyi veya kötü olmak, yine bizim elimizde olacak. Bu da karma sisteminin bir parçası olarak oyunda yer alacak.

Peki ya yeni "Reputation" sistemi hakkında ne biliyorsunuz? Anlatayım. Bilmeniz gereken şu ki Reputation ile Karma kol kola ilerleyecek ama bir noktada da birbirlerinden ayrılacak. Yani çok kötü bir insan olup iyilik yapmasıyla tanınan bir gruba hizmet edebileceksiniz. Fakat bunu yapmanız da başka grupların hoşuna gitmeyecektir...

Anlayacağınız, Reputation sistemi New Vegas'ı paylaşan farklı gruplarla olan ilişkilerinizi kontrol eden, yeni bir özellik. Bir grupta (Faction) olan ilişkiniz, bir diğerini etkileyebilecek ve buna göre ya diğer grup tarafından dövüleceksiniz, ya da güçlenip onların tepesine siz bineceksiniz. Proje yöneticisi Josh Sawyer'ın da dediği gibi, gruplarla olan yakınlığınız hiç ulaşamayacağınız görevlere ve bölgelere ışık tutacak. (Bkz. Röportaj)



❑ O kurşunların yerini bulması için pek az vaktiniz var bence.



Oyundaki önemli yeniliklerden bir diğeri de Hardcore oyun modu. Oyunu oynayışınızı tamamıyla değiştirecek olan bu mod, sizi gerçek dünyadaki sorunlarla buluşturacak. Mesela çikin evinizden de yürüyün şöyle bir 10 km. Bakın bakalım devamını su içmeden getirebiliyor musunuz? Oyundaki karakterimiz de aynı şekilde susayacak, yorulacak ve yaralandığında iyileşmesi zaman alacak. Bir yeri kırılırsa, ağır bir yaralanma geçirirse, bunları dinlenerek veya basit stimpack'lerle geçiremeyecek; etrafta daha zor bulunan doktor çantalarıyla kendini iyileştirmeye çalışacak. (Ya da bir yerlerden doktor bulması gerekebilir.)

Hardcore modu, Diablo II'nin öldüğünüzde oyunun sonlandığı, aynı isimdeki moduna biraz

benziyor açıkçası ama burada işler biraz daha karmaşık gibi gözüküyor.

Beni takip edin!

Vegas düzenli bir şehir sayılsa da işleri tek başınıza başarmamız yine de pek kolay değil. Bu yüzden yardıma ihtiyacınız olacak ve yanınızda birkaç tane adam taşımanız, sizin hayrınıza olacak. "Takip et", "Bekle", "Saldır" gibi basit komutlarla adamlarımızı istediğimiz gibi kontrol etmemiz mümkün olacak.

Aramıza katabileceğimiz, arkamıza takabileceğimiz (Siz seçin.) adamların arasında insanların yanında "Ghoul"lar da bulunuyor. Hatta bunlardan bir tanesini super-mutant'ların elinden kurtardığımız bir görev olacak ve bu görevi başarıyla tamamlar-

sak, kurtardığımız Ghoul bize katılacak.

Super-mutant'larda da bir takım değişiklikler göreceğimizi size söyleyebilirim. Bunların bazıları akıllı olacak, bazıları da salağın önde gideni. Örneğin bir Elite Nightkin gördüğümüz yerde ayağınızı yere daha sağlam basmanız gerekecek. Her ne kadar super-mutant'ların birçoğu Fallout 3'tekilere benzese de 1950'lerin saç modeline sahip enteresan, dişi super-mutant'lar da görebileceğimiz Yeni Vegas topraklarında.

İnsanlar konuşa konuşa...

Fallout 3 bir diplomasi oyunuydu ve New Vegas'ın da bundan aşağı kalır yanı olmayacak. Bu oyunda da bol bol konuşacağız, anlamaya çalışacağız,



anlaşamadığımız yerde ise Fallout evrenine uygun hareketlerimizi sergilemeye devam edeceğiz.

Ne var ki New Vegas'ta konuşmalarımızda yeteneklerimiz de söz sahibi olacak. Yani siz makineli tüfekler konusunda uzmanlaşmış bir insansanız, karşınızdaki NPC ile bu konuda konuşabileceksiniz. Şayet ki uzmanlığınız yoksa o konu hiç açılmayacak bile.

Ayrıca artık "Bartering", yani satış-pazarlık yaparken sadece düşük fiyatlarla karşılaşmayacak, birçok ödülle de ulaşabileceksiniz.

Sanıyorum ki yeni Fallout heyecanı hakkında daha fazla anlatabileceğim bir şey kalmadı. Zaten Obsidian Entertainment'tan Josh Sawyer'la yaptığımız röportajda da açıklanan birçok detay var; o bölümü de es geçmeyin. Fallout hayranlarının, Vegas'ın müdavimlerinin (Kimseniz ben de gelmek istiyorum.) ve aksiyon / RPG meraklılarının bu oyunda bulacağı çok fazla şey var; "Demedi" demeyin! **Tuna Şentuna**



Yardımcılarımızın nasıl davranması gerektiğini buradan belirleyeceğiz.

**İLK EKRAM
GÖRÜNTÜLERİ**

Bu dev makineli, cephanesini sırt çantasında taşıdığınız bir ölüm makinesi. Bir kez ateş etmeye başladığınızda ayakta kimse kalmıyor lakin hızlı düşmanlarınız sizi çiğ çiğ yer eğer yakalanırsanız.

Fark edebiliyor musunuz bilmiyorum fakat genel olarak etraf artık daha aydınlık ve oyunun genelinde de bu ferahlığı, açık havayı hissedebileceğiz.

Bunlar, yanınıza gelmemesi gereken türde mutant'lar. Ve eğer arkalarındaki patlamaya dikkat ettiyseniz, az sonra kımıldayamayacak hale gelecekler.

RÖPORTAJ - LEVEL ÖZEL

Obsidian Entertainment'ta proje yöneticisi ve baş tasarımcı olarak görev yapan Josh Sawyer'a biz sorduk, o cevapladı.

LEVEL: Fallout: New Vegas ile Fallout 3 arasındaki ana farklılıklar neler? (Konu ve mekan dışında.)

Josh Sawyer: Oyunun ana mekaniğinde birçok değişiklik yapıyoruz ve bu da RPG ve aksiyon tabanlı oynanış sistemini kapsıyor. Fallout 3'ü oynayan kişiler oyundaki sistemlere getirdiğimiz yeniliklerden memnun kalacaktır. Buna ek olarak karakteri üzerinde daha fazla oynama yapmak isteyen oyuncular da aradığını bulabilecek.

L: Yine kötü veya iyi tarafı seçebilecek miyiz ve eğer cevap evetse, ne gibi farklılıklarla karşılaşacağız?

JS: New Vegas kaotik bir ortam ve birçok grup tarafından paylaşılacaktır. Bu grupların her biri bölgenin kontrolünü ele almak istiyor ve siz de bu gruplara katılabiliyorsunuz. Normalde hiç göremeyeceğiniz mekanları, hiç ulaşamayacağınız görevleri bir gruba hizmet ederek açabiliyorsunuz. Eğer bir grupla uzun süre birlikte olur ve başka bir grubun alanına da giderseniz, sizi tekme tokat kovabilirler. (Tabii gizlice girmek veya zor kullanmak size kalmış.)

L: Fallout 3'te eğer sadece ana hikayeyi takip ederseniz, oyun biraz kısa sayılırdı. Fallout: New Vegas'ta daha uzun bir oyun süresi bizi bekliyor olacak mı? (Yan görevleri saymazsak.)

JS: Bunu şimdiden söylemek güç çünkü halen yapım aşamasındayız. Ne var ki hedeflediğimiz uzunluk Fallout 3'ten pek farklı değil. Ayrıca ana hikaye ile yan görevlerin yan yana ilerlemesinin Fallout oyunlarının kaçınılmaz unsuru olduğunu düşünüyorum.

L: "Experience" sisteminde herhangi bir farklılık olacak mı?

JS: Zorluk seviyesi tecrübe puanı kazanımına etki etmeyecek. Bunun dışında sistem, Fallout 3'ünkinden pek de farklı değil.

L: Birçok RPG oyunu artık aksiyon oyununa dönüşüyor. Fallout: New Vegas'taki RPG öğelerinin ağırlığı nasıl olacak?

JS: Fallout: New Vegas aksiyon ve RPG - karakter geliştirme öğelerinin yoğun olduğu bir oyun olacak. Çoğu aksiyon / RPG oyununda iyi bir aksiyon oyunundaki oynanış ile iyi ayarlanmış RPG öğeleri birleştirilmiyor. Fallout: New Vegas'ta ise biz bu iki sistemi, birbirlerinden ödün vermeden kullanmayı hedefliyoruz.

L: Bize yeni Perk'ler hakkında neler söyleyebilirsiniz; özellikle Fallout 3'te bir hayli beğenilen Cannibalism ve The Mysterious Stranger gibi değişik olanlar hakkında?

JS: Oyundaki karakter ilerleme sistemi, özellikle perk'ler, oynanışla birlikte yürüyecek, oyuncuya daha fazla seçenek sunacak şekilde tasarlanıyor. Yani perk'ler "yetenek"lerin tek başına başaramadığı, daha farklı oynanış seçenekleri getiren özellikler sunacak. Perk'lerin oyuncuya yeni bir şeyler verecek olduğundan kuşkunuz olmasın.

L: Broken Steel DLC'sini saymazsak, Fallout 3'te 20. seviyeye kadar ilerletebiliyorduk karakterimizi. Fallout: New Vegas'ta durum nasıl olacak ve seviye atlamada farklılıklar olacak mı?

JS: Fallout: New Vegas'ta seviye sınırı 30 olacak ve oyuncu bu seviyeye ulaştığında tüm karakter geliştirme olanaklarını tüketmemiş olsun diye de farklı sistemler üzerinde çalışmaktayız.

L: VATS geri dönüyor mu? Yoksa farklı bir oynanış sistemi mi var?

JS: VATS ve gerçek zamanlı savaş yine aynı şekilde yer alacak. Her iki oynanış şeklini de yeni seçenekler ve daha iyi bir hassasiyet sunmaları adına geliştirmekteyiz. VATS için özellikle yakın dövüş silahlarında birçok yeniliğimiz olacak.

L: "Vegas" kurgusu hakkında özel bir durum var mı? (Hem oynanış hem de konu açısından.) Belki de Vegas kurgusuna uygun olarak bazı ufak bahis oyunları olabilir?

JS: Vegas ikonik bir bölge ve oynanış açısından bize birçok olanak tanıyor. Fakat maalesef bu konu hakkında şu anda fazla detaya giremiyorum.

L: Yeni "Hardcore" oyun modu hakkında neler söyleyeceksiniz?

JS: Hardcore oyun modu oyuncunun kararına göre seçilebilecek ve en güzeli, bu modu herhangi bir zorluk seviyesiyle birlikte kullanabileceksiniz. Yani oyunu "Very Easy" zorluk seviyesinde bile gerçekçiliği artıran Hardcore modunda oynayabileceksiniz.

L: Oyunda grafiksel anlamda nasıl yenilikler olacak?

JS: New Vegas'ta, Fallout 3'te kullanılan grafik motorunun aynı şekilde kullanılıyor. Ne var ki Vegas bölgesinin kullanımıyla oyunun tüm görüntüsü değişecek. Yeni bir renk paleti kullanıyoruz bu defa ve güneş ve mavi gökyüzünü görebileceğiz. Böylece oyunun geneli daha aydınlık olacak.

L: Multiplayer oyun hakkında herhangi bir bilgi verebilir misiniz?

JS: Fallout: New Vegas tek kişilik bir oyun olacak.

L: Bize vakit ayırdığınız için çok teşekkürler.

JS: The pleasure is mine. (Bu kısmı çevirmedik.)



**İLK EKRAM
GÖRÜNTÜLERİ**



Artık yeteneklerimizi kitaptan değil, "Vit-O-Matic" adındaki bu aletten seçeceğiz.



Ertağral Sängä

ROLÇ PLAYING GÜNÜKLERİ

Görüyorum ki FRP oynayanlarınızın sayısı gün geçtikçe artıyor. Vallahi kendime pay çıkarmak gibi bir niyetim yok. Son günlerde aldığım birkaç mail mutlu etmeye yetti ama beni. Antalya'daki ufak gurubuma oyun oynatmaya çalıştığım zamanları hatırlattı bu mesajlar bana. Sürekli çaresiz kalma ve sonunda birisi ya da bir olayla bir şeyler yapabilme... Efendim çıktirmeden da olsa, birkaç tane daha DM olmaya niyetli arkadaşlara cesaret verebilmişim gibi gözüküyor. Bakalım, darısı oyuncu kesimine. Hazır Mart daha kapıdan baktırıyorken ve kombilerimiz ısı üretimini sürdürüyorken, kaldığı yerden FRP oyunlarımıza devam ediyoruz...

Oyuncu Rehberi

FRP oynarken, DM'in dikkat etmesi gerektiği kadar oyuncuların da dikkat etmesi gereken bazı kurallar vardır. Bunların en başında şüphesiz karakterini tanıma durumu geliyor. Öncelikle nasıl bir karakter yarattığınıza dikkat edin. (Tabii ki karakteri siz yaratıyorsanız.) Rolünü üstlenemeyeceğinizi düşündüğünüz bir karakteri sakın ola ki hemen oynamaya çalışmayın. Bu yetenek zaten zamanla gelişecek. Karakterinizin davranışları konusunda önceden DM'le az çok anlaşın ki oyun esnasında çok ters bir durum çıkmassın. Tabii ki herkes sinirlenir, bu oyun içerisindeki karakteriniz de olabilir. Sonucunda da hiç de oynadığınız karaktere yakışmayan ya da bu karaktere ters bir hareket yapabilir. Eğer durum bunu gerektiriyorsa gayet doğaldır. Yani "Yapamazsın!" diye bir durum söz konusu değildir. Fakat aynı zamanda sürekli karakteriyle

bağdaşmayan hareketler yapanlar da olacaktır. Bu ve benzeri durumların bir nebze de olsa önüne geçmek için DM'inize ve eğer mümkünse diğer oyunculara karakterinizin davranışlarını (alligment; iyi, tarafsız, kötü vb.) önceden belirtin. Sonrasında karakterinizin yeteneklerine odaklanmanız gerekecek. Seçtiğiniz sınıf neler yapabiliyor iyice bir okuyun. İlerleyen seviyelerde ne çeşit bonus'lar alıyor ya da gelen büyüler hangileri.

SUCON

Sabancı Üniversitesinin FRP kulübünün bu yıl üçüncü kez düzenleyeceği SUCON etkinliği, 6 - 7 Mart tarihlerinde Karaköy'de yapılacak. LEVEL dergisi olarak basın sponsorluğunu üstlendiğimiz bu güzide etkinlikte; birbirinden farklı masaüstü oyunlar, Munchkin, Kurtadam ve bolca FRP oynanacak. Düzenlenecek olan Larp'lar da cabası. İki gün boyunca bizzat etkinlik alanında olacağım ve yıllardır yaptığım gibi etkinliğin iki gününde de oyun oynatacağım. Siz de kendi oyununuzu açabilir ya da hali hazırda sizi bekleyen oyunlara kayıt yaptırabilirsiniz. Yapmanız gerekense sadece www.sucon.net adresini ziyaret etmek olacak. Bu arada hatırlatmakta fayda var; etkinlik tamamen ücretsizdir. Bolca eski LEVEL sayısı dağıtacağımız bu güzide etkinliğe, hepimiz davetlisiniz.



Yani anı yaşamak yerine geleceğe yatırım yapmalısınız. Önce şu skill'i alırım, sonra şu feat'i... Toplanda kaç skill puanı alacağınızı da karakter kağıdınızın üzerine not edin. Basitçe karakterinizin nelere kadir olduğunu bilmek zorundasınız. Çünkü yüksek bir "spot" (görme) yeteneğine sahip olduğunuzu siz değil de yanınızdaki oyuncu biliyorsa herkes bir anda oyundan soğuyabilir. Bu durumda beraberinde "dikkat" kavramını da getiriyor. D&D'den konuştuğumuzu hatırlatmak istiyorum. Fakat yine de ana fikirler genel FRP mantığına hitap ediyor. Bunu da aklınızdan çıkarmayın.

Oyun esnasında kendi kendinize hesap kitaplar yapmayın. Sürekli DM'e sorular sorun. Aklınıza gelen her şeyi; merak ettikleriniz, emin olmadıklarınız, durum hakkında bilgi vs. DM sorularınıza cevap vermekle yükümlü kişidir. Diyelim bir cevap alamadınız ya da durumdan emin değilsiniz; özür dileyerek "Oyun dışı soruyorum. Bu yaratık tam olarak nedir?" gibi sorular her ne kadar oyundan kopmalar yaşatsa da, olası daha büyük sorunları ortadan kaldırmanın en kolay yoludur. Sonuçta kimse sizi bilmiyorsunuz diye yargılayamaz. Tam tersine sorduğunuz soruya bir cevap alabiliyorsanız, bu sizi bir adım daha ileriye taşır.

Konuşun. Tıpkı RPG oyunlarında olduğu gibi bolca konuşmanız gerekiyor. Çünkü FRP oynamak sürekli yaratık öldürmek üzerine kurulu bir düzlem değildir. Daha çok rol yapmaya dayalı



olduğundan konuşmak, her şeyin anahtarıdır. Sonuçta bambaşka bir dünya da hal ve hareketlerini çok az bildiğiniz karakterler arasında hedefinize gitmek zorundasınız. Üzerinde yaşadığımız da dahil olmaz üzere sanıyorum konuşmadan yapılabilecek çok da fazla şey olmasa gerek. Pek tabii ki konuşmak ters tepiyorsa en yakın dostunuz olan silahınızı kullanmaktan çekinmeyin.

"Silah" demişken; savaş sahneleri bazı oyuncular için sıkıcı gelebilmektedir. Bu durum genelde oyuncunun kendisinin ve DM'in suçu olarak karşımıza çıkar. Çünkü "savaş işte, zar atacak denk gelirse vuracak" gibi düşünceler mevcuttur. Oysaki savaşlar da en az konuşma ya da diğer durumlar kadar detaylı ve spesifik. İyi bir DM karşısında sadece "vuruyorum" diyerek rakibinizi alt etmeniz neredeyse imkansızdır. (Misal ben oyunlarımı çok heyecanla anlattığım ve kurgusunu çok iyi verdiğime inandığım bir sahnede "E ben vuruyorum hacı öyle" deyip de 20'lik zarla 20 atanın zararını görmezden gelirim.) Çünkü tarihte savaşlar bilindiği kadarıyla hiç de öyle; "Kafasına doğru vuruyorum" şeklinde gerçekleşmedi. Oyuncu olarak tasvir etmekle yükümlüsünüz. Düşman nedir, ne gibi garip özellikleri var... Eğer üzerinize saldırıyorsa, ne taraftan, ne şekilde ve elinde ne gibi bir silahla saldırıyor bilmelisiniz. Buna karşılık olarak da DM'e kendi hareketinizi tasvir etmelisiniz. Belki düşmanda iki elle taşınan kocaman bir silah var ve sizde kısa ve küçük bir silah taşıyorsunuz. Düşmanın silahı yere inene kadar belki 112 farklı hareket yapabilecek durumdasınız. Ya da vurmak dahi istemiyorsunuz. Yanından geçip gitmek daha çok işinize gelecek... Umarım asıl noktayı vurgulayabilmişimdir.

Oyuncu olarak yapmamanız gerektiğine inandığım bir durum var. Şöyle ki; eğer oyun oynayacağınız dünyayı dış hatlarıyla biliyorsanız (misal Warcraft) ve oyunu oynayacak DM'in de iyi olduğuna inanıyorsanız, mümkün mertebe hakkında bir şey okumayın. Çünkü bir noktadan sonra içerisine dalebileceğiniz dünya sayısı çok aza inecek. Bu sebepten farklı dünyalar demek yeni heyecanlar anlamına gelecek. Bu demek değildir ki hiç okumayın. Dünya hakkında bilgi edinin ama kural sistemidir, özel yaratıklardır, farklı silahlardır bu ve benzeri bilgiler bırakın sürpriz olarak karşınıza çıksınlar.

İşte böyle sevgili okurlar. Toplamda üç sayıya olabildiğince anahtar bilgi verdiğime inanıyorum. Bu bilgileri kullanarak kendinizi çok daha hızlı geliştirebilir, elaleme muhtaç kalmazsınız. Sonuçta "rol yapma" kişisel bir yetenek. Kendi kendinizi geliştirmek zorundasınız. Soru dolu mail'lerinizi bekliyorum. Gelecek ay görüşmek üzere. ■



Ne dinledim

Vallahi deliler gibi The Corrs dinledim. Kelt Folk müziğine kendini adanmış bir gurup The Corrs. Fülüt bir yandan, keman bir yandan. Tam bir müzik harmonisi. İnsan kendini yemyeşil İskoç ovalarında, buzlu dağların eteklerinde buluyor bir anda.

1995 ve 2005 seneleri arasında çıkardıkları beş adet albüm var. Her biri birbirinden güzel şarkılarıyla bu gurubu bir şekilde dinleyin derim.



Ne okudum

Pagan Resurrection. Bu kitabı aldığım günden bu yana baya zaman geçti. Nitekim sonunda vaktim oldu ve bitirebildim. İsminden de anlaşılacağı üzere Pagan tarihine ve oluşumuna çok detaylı bir şekilde değiniyor kitap. Neredeyse bütün Pagan Tanrıları'nı içinde bulabileceğiniz bir eser.

Aklınıza takılan soruların birçoğuna tercüman olduğu kadar, yeni sorular da getiriyor beraberinde...

blue JEAN



BLUE JEAN
BU AY ÖZEL
AMBALAJINDA

HER AY 3 DERGI



Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

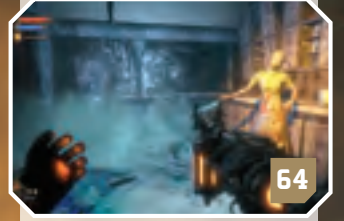


İnceleme

Hangisini oynayacağız be!

Sonbaharın sonuna doğru oyun yağmurunda sınırlıklam olmaya alışmıştık ama bu soğuk havalarda böylesine ısınacağımızı tahmin etmemiştik. Bu ay yine oyun yapımcılarının ayı oldu ve piyasaya sürüyle sağlam oyun çıktı. Mart sayısının içeriği için aylar önce tahmin yaparken, belki de aklımıza ilk gelen oyunlardan biri Dante's Inferno olmuştu ama öyle oyunlar elimize geldi ve piyasaya çıktı ki ne yapacağımızı şaşırdık. BioShock'un o destansı dünyasını multiplayer modlarıyla gezmeye başladık, üstüne MAG ile 100'lerce askerinin olduğu bir savaş ortamında emir

alıp vermeye başladık. Durun! Esas bombayı söylemedim ama zaten aşağıda görüyorsunuz. Battlefield serisi, belki de en iyi üyesi olan Bad Company 2'ye kavuştu ve biz de Modern Warfare 2'yi gölgede bırakabilecek bir oyunun yapılabileceğine şahit olduk. Artık çok daha gerçekçi ve eğlenceli bir oyun var elimizde; hem senaryo, hem de multiplayer modlarıyla... Daha S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat var, Aliens vs. Predator var, film tadındaki Heavy Rain: The Origami Killer var, Napoleon: Total War var!



64

BioShock 2

Sular altındaki bir şehirle bizi büyüleyen BioShock, ikinci oyunuyla bu kez multiplayer kozunu da devreye soktu.



94

Dante's Inferno

God of War'a benzetildi, eleştirildi, aşağılandı... Bu olumsuz eleştirilerden sonra ortaya nasıl bir oyun çıktı dersiniz?



106

MAG

Sony'nin PlayStation 3 için en önemli silahlarından MAG, 256 kişilik multiplayer yapısıyla bizi büyüledi.

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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

Battlefield: Bad Company 2

Hem tek kişilik, hem de multiplayer modlarıyla Mart ayının yıldızı karşınızda...

70



BioShock 2

Rapture'ın gizli tarihi



BioShock'u ilk oynadığım zamanı gayet net hatırlıyorum. Oyunu makineme kurduktan sonra uçakta geçen demoyu izlemeye dalmıştım. Bir kaza olacağını az çok tahmin ediyordum. Akabinde bir anda suyun dibinde buldum kendimi. Kendisini zorla su üzerine atan karakterimi izledim heyecanla... Ve sonra bir anda ekran öylece kalıverdi! Bir - iki saniye bekledikten sonra "W" tuşuna çekinerek bastım. O da ne?! Kontrol bende! Yani oyun başlamış ama ben gördüklerim karşısında son derece şaşkındım ki bunu

anlayamadım. Hem ateş ve su grafikleri, hem de başımdan aşağıya damlayan sular ve yetmezmiş gibi karanlığın verdiği o inanılmaz atmosfer... İşte BioShock ile ilk tanışmam böyleydi sevgili okur. Yani hiç beklemiyordum böyle bir görüntü kalitesi. Oyun ilerledikçe gördüklerimse beni tam anlamıyla bağlamıştı oyuna. 1930 ila 1960 tarihleri hastası olan birisi olarak da atmosfer ayrıca hayran bırakmıştı beni kendine. Bir yandan çalan plağın o derinden kaydedilmiş sesi, bir yandan mekan tasarımları... Bir de bütün bunların, çok güzel bir şekilde kurgulanmış bir su altı dünyasında geçiyor olması ziyadesiyle etkilemişti beni. Nitekim aradan zaman geçti ve insanlar bu akıllara kazınan oyunun devamını beklemeye başladı. Sonunda ikinci oyun bizlerle buluştu ve beneniz de sizlere bu efsane yapımın ikinci oyunuyla karşınızdayım.

Big Daddy

İlk oyuna göre çok farklı bir konumdayız. Hem senaryo gereği, hem de karakter gereği. Zira ilk oyunda nerede olduğunu ve ne yaptığını bilmeyen bir bünyeyi oynuyorduk. Olanlar karşısında şaşkın, neler yapılması gerektiğini bilmeyen ve yaptığı şeylere anlam veremeyen naif bir kişiydik. İkinci oyunda ise ilk oyunda bolca korktuğumuz, ilk gördüğümüzde kaçacak delik aradığımız, sonlara doğru kısa süreliğine kontrol etme şansını da yakaladığımız Big Daddy'yi canlandırıyoruz. İlk oyunda ▶



Yapım 2K Marin
Dağıtım 2K Games
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.bioshock2game.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat





Big Daddy

Kontrol altına alınmış küçük kızları korumak ve onlara yardım etmek için varlar diyebiliriz. Özellikle ikinci oyunun ilerleyen kısımlarında Big Daddy'lerin insanlara nasıl tanıtıldığını net bir şekilde görebileceksiniz. Tabelaalarda yazan "Big Daddy is so Strong" gibi ibareler bu duruma sadece ufak örneklerden bir tanesidir.

▶ insanların bolca ilgisi çeken bir karakter Big Daddy ve yapımcılar senaryoda farklılık yaratmak için bu yola başvurmuşlar gibi geldi bana. Açıkçası tüm yaşananları bir anda en çok korktuğumuz karakterin gözünden görmek, ziyadesiyle ilginç ve bir o kadar da hoş geldi. Bütün bu olayların nasıl meydana geldiğini de kısaca anlatmak istiyorum.

Rapture, Sofia Lamb isimli bir kadın tarafından satın alınıyor. Hatta bu kadınla ilk olarak oyunun demosunda karşılaşırız. Bize -oyunda sonradan kullanabileceğimiz- bir sıvı sayesinde istediklerini yaptırıyor. Yanındaki ufak bir Little Sister da bizi engellemeye çalışıyor. Nitekim elimize verdiği Lüger ile intihar etmemizi sağlıyor. Oyuna başladığımızda ise aradın 10 yıl geçmiş bulunuyor. Bu süre içerisinde Sofia Ablamız iyice saçmalamış durumda ve bir şekilde bizden intikam almak istiyor. Yanında bulunan Little Sister ise bizim ölümüne bağlı olduğumuz bir kızcağızımız. Oyun boyunca bizi bu ufak kız yönlendiriyor ve aynı zamanda -istemeden de olsa- Sofia ablamızın yaptığı pis işlerin de ortasına düşmemize neden oluyor.

Rapture, Matkapla Sorunsuz Günler Diler

Malum Rapture'dayız ve tıpkı ilk oyunda olduğu gibi su altındayız. Yalnız bu sefer etrafımızdaki okyanusa camdan bakmakla yetinmiyoruz. Oyunun ara bölümlerinde sürekli su içerisinde yürüyoruz. Kısa bölümler evet ama yinede insana ufak da olsa farklı bir tat veriyor. İlk oyundan bildiğimiz Vita Chamber'lar ikinci oyunda da kendilerine yer bulmuşlar. Herhangi bir ölümden sonra, bu icatların



içerisinde kendimize yeni bir hayat buluyoruz. Yine de bütün med-
kit'leri kullanıp buradan tekrar oyuna başlamakansa, oyununuzu
bolca load etmenizi tavsiye ederim.

İlk oyundaki gibi yine bir Hacking sistemi mevcut BioShock 2'de.
Yalnız bu seferki sağdan sola, soldan sağa ilerleyen bir ibreyi doğru
yerde durdurarak çalışıyor. Bu ibreyi, yeşil yüzeylerde durdurmamız
gerekliyor ve bu işlem tek seferde gerçekleşmiyor. En azından üç
set'i tamamlamamız gerekiyor. Ayrıca mavi nokta gördüğümüzde,
hack işleminizi bu noktalar üzerinde yapmaya özen gösterin. Zira
hack edilen makinelerden bolca bonus materyal çıkıyor. Dikkat et-
memiz gereken durum ise kırmızı noktalar. Hack işlemi esnasında
bu noktalara denk gelirsek, direk alarm çalıyor ve uçan robotlar bizi
yok etmek üzere devreye giriyorlar. Hack edilen yerlerden -özellikle
kasalardan- bolca materyal ve para çıkıyor.

İkinci oyundaki en büyük ve köktü değişim ise Plasmid
gücümüzü ve silahımızı aynı anda kullanabilmemiz olmuş.
Hatırlarsanız ilk oyunda ya silah, ya da plasmid gücümüzü
kullanabiliyorduk. BioShock 2'de bu iki gücü de aynı anda
kullanabiliyoruz. Bu sayede inanılmaz zevkli ve eğlenceli bir
oyun deneyimi yaşayabiliyoruz. Şöyle ki; bir yandan birisini
dondurmak ve sonrasında gidip vura vura kırmak veya
arkadan bize ateş eden ekibi yakarak ileriden gelen
saldırıları durdurmak ve yakınımızdaki şahsiyete
matkap suretiyle dalmak... Oyun bu konuda çok
güzel bir kıvam yakalamış. Oyuncu olarak bolca
eğlendim. Çünkü yapabileceğim bolca kombo
olduğunu gördüm.

Az önce "matkap suretiyle" demiştim. Evet,
matkap açık ara oyundaki en güçlü silah di-
yebilirim. (Bir de roket var ama o fasulyeden;
saymam onu.) Özellikle bir anda düşmanı-
nızın üstüne fırlamanızı sağlayan yetenek
sayesinde neredeyse herkesi yok edebil-
yorsunuz. Zaten üzerlerinde zırh olmayan
düşmanlarınızın en fazla iki matkap darbe-
siyle yok olurlar. Tab2 ki matkabımızın
bütün upgrade'lerini yaparsak. Bu arada
her silahın bir mermi çeşidi olduğu gibi
matkabın da ihtiyaç duyduğu bir yağ
var ki bence çok güzel düşünölmüş.
Mermi çeşitlerinin olması ise oyunun
bir diğer zenginliği olarak karşımıza

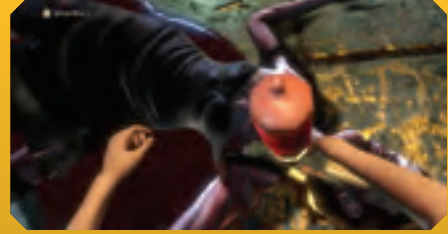
Alternatif

Aliens vs Predator (6,2)
Left for Dead 2 (8,0)
Borderlands (8,9)

çıkıyor. Bu mermilerin tam olarak ne iş yaradığını anla-
mak içinse oyun boyunca "fotoğraf" çekmemiz gerekecek.
Yanlış duymadınız, "fotoğraf" dedim. Oyunun ilk dört saati
içerisinde edineceğimiz bu makine sayesinde yaratıklar
üzerinde araştırma yapabiliyoruz. Bu araştırmayı tam
olarak gerçekleştirmek içinse düşmanlarımızın birkaç
farklı fotoğrafı gerekiyor. Yapılan araştırma sonucunda
hangi yaratın cinsinin, hangi mermi cinsine karşı zaafı var
onu öğreniyor ve buna göre hareket ediyoruz.

Big Daddy olmanın nasıl bir duygu olduğunu
oyuncuya hissettirme konusunda iyi bir iş çıkardıklarını ▶

LITTLE SISTER OLMAK!



Çok spoil gibi olacak biliyorum ama bu konu hakkın-
da yazmam gerekiyor. BioShock 2'yi ilk oyundan ayı-
ran çok farklı özelliklerden birisinden bahsediyorum...
Oyunun ilerleyen safhalarında bir Little Sister olma
deneyimi yaşıyoruz. Aynı zamanda da Rapture'ın
yıkımından önceki halini net bir şekilde görebiliyoruz.
Yapmamız gerekirse etrafta bolca dolaşarak gereken
birkaç görevi tamamlamak. (Spoil vermemek zor
olsaymış.) Bu görevleri yaparken ise Little Sister'ların
kaçmak için kullandığı tünelleri kullanıyoruz. Meğ-
sem hepsi bir başka yere çıkıyormuş yahu! Her ne
kadar çok uzun bir yan senaryo olmasa da bir oyuncu
olarak beni senaryonun içerisine çekmeyi ziyadesiyle
başardı.





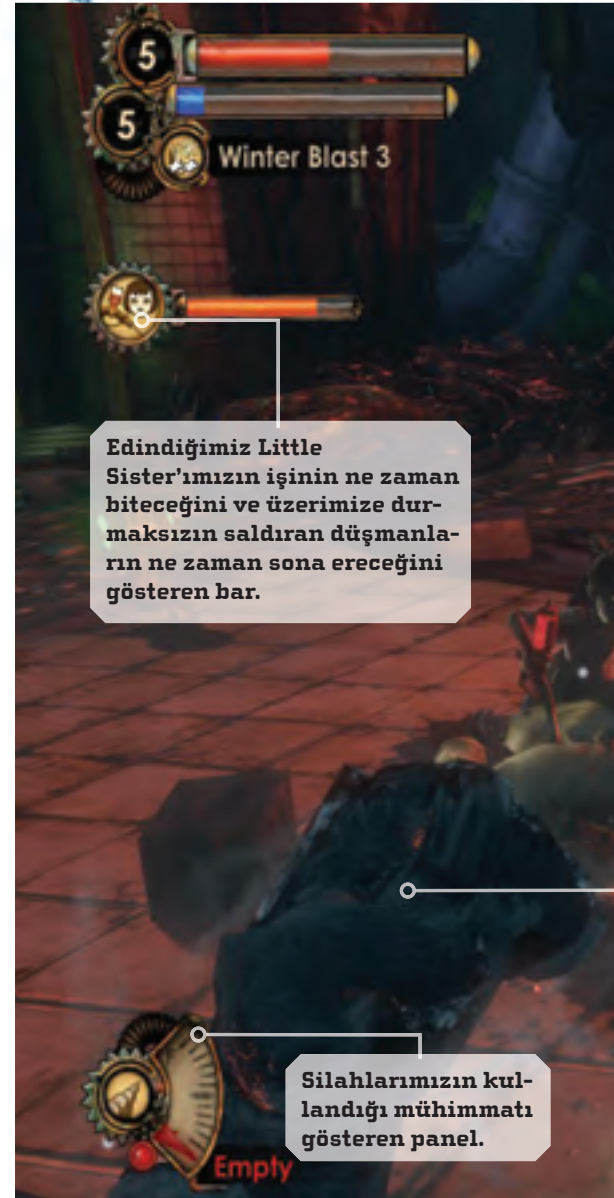
Düşmanlar

Genel olarak karşınıza çıkacak olan eli silahlı humanoid cinsi, ilk oyundan aşına olduğumuz düşmanların bir sorunu var. Sürekli aynı şeyleri yapıyorlar! Özellikle herhangi bir şekilde saldırılarınızdan kaçmak için sürekli bir adım sağa ya da bir adım sola atıyorlar! Bir noktadan sonra da bu durum insanın gözüne iyice batıyor.

düşünüyorum. Çünkü sürekli üzerinize saldırılıyor ve bir şekilde size saldıranlardan kurtulmak istiyorsunuz. Bu durumun yegane görüldüğü yer ise herhangi bir Little Sister'ı korurken ortaya çıkıyor. Öncelikle anlatmam gereken bir nokta var. Bir Big Daddy'iz ve ilk oyunun aksine Sister peşinde koşuyoruz tam anlamıyla. Çünkü upgrade'ler için gerekli olan "Adam"ı bu kızlar sayesinde toplayabiliyoruz. Bir Little Sister edinmek ise hiç de kolay değil. Çünkü önce onu koruyan diğer bir Big Daddy'yi yok etmemiz gerekiyor. Bu işlemi tamamladıktan sonra Little Sister ortada kalıyor. Üzerine geldiğimizdeyse iki seçeneğimiz mevcut: Adopt; Little Sister'ı yanımıza alıp ilerleyebiliriz. Ya da harvest; Little Sister'ı hunharca katledip içindeki bütün (200) "Adam"ı kendimize alabiliriz. Adopt ettiğimiz her Little Sister içinse etraftaki "adam" barındıran iki cesedi sömürebiliriz.

BioShock 1 mi, 2 mi?

BioShock 2'nin getirdiği birkaç yenilik var. Evet ama aynı zamanda getirmedikleri, daha doğrusu değiştirmedikleri birçok nokta da söz konusu. Öncelikle grafiklerden başlayalım. Her ne kadar Unreal Motoru kullanılmış olsa da grafikler ilk oyundan pek farklı değil. Özellikle su animasyonları (damlama, sudan etkilenme v.b.) ilk oyununkıyla neredeyse aynı. Düşmanlarımızın modellemeleri ise neredeyse hiç değişmemiş. Belki de senaryo gereği öyle olmalıydı ama yine de herhangi bir serinin ikinci oyununda ilki ile aynı modellemeleri



Edindiğimiz Little Sister'ımızın işinin ne zaman biteceğini ve üzerimize durmaksızın saldıran düşmanların ne zaman sona ereceğini gösteren bar.

Silahlarımızın kullanıldığı mühimmatı gösteren panel.

görmek hüsrancı. Benim için en büyük ve asıl sorun ise atmosfer. Genel atmosfere bir lafım yok. Yine ilk oyun ile aynı tatta ama bu sefer biz ilk oyundaki, o etrafındaki dünyayı algılamaya çalışan adam oğlu değiliz. Tam tersine uzun süredir buralarda olan ya da basitçe Rapture'nin neresi olduğuna bilen bir Big Daddy'iz. Yani artık korkulan adam biziz. Fakat oyunu oynarken hiç de korkulan adamışım gibi davranan göremedim etrafımda. Ayrıca ilk oyunun atmosferi bir şekilde daha karanlık ve daha kasvetliydi. Hepsinden önemlisi "Cyberpunk" havasını çok daha net bir şekilde gösterebiliyor-

BioShock 2 Multiplayer

Günaydın sınıf! Oturun yerlerinizi! Hızlandırılmış özel BioShock 2 multiplayer dersine hoş geldiniz. Kulaklarınızı dört açın, bir dediğimi bir daha tekrar etmeyeceğim. Emre Öztınaz buraya bak evladım, derste PSP oynama demedim mi ben sana! Aması maması yok, otur sıfır! Haylaz herifler!

BioShock 2'de multiplayer modlar yediye ayrılıyor ve oynayabilmek için önce Games for Windows Live hesabı kurmanız gerekiyor. Oyun türlerini kısaca anlatmadan önce seviye sisteminin olduğunu, seviye atladıkça yeni özellikler, silahlar ve silahlarınıza eklentiler alabildiğinizi söylemeliyim. ■ **Nurettin Tan**



Survival of the Fittest

Türkçesi "Kim kime, dum duma" modu. Her oyuncu birbirine saldırır, skoru 20 yapan oyuncu kazanır.



Civil War

Belli anlarda Big Daddy Suit'lerin çıktığı ve iki takımın birbirini yediği oyundur.



Capture the Sister

Karşı takımın Little Sister'ını alıp kendi üssüne getiren puan kazanır. LS'yi taşıyan ateş edemez, plasmid kullanamaz.

Özellikle güçlü bir düşmana karşı savaşırken ya da Little Sister'ımız iş üstüneyken hayatımıza inanılmaz kolaylık sağlayan turret'lar. Boyları ufak olabilir ama düşmanlarına verdikleri hasar azımsanamayacak cinstе!

Oyunu oynarken vazgeçilmez olan dondurma özelliği! Düşmanlarınızı anında buldukları yere kilitleyen bu yetenek sayesinde çok rahat ediyorsunuz. Ayrıca direk olarak matkaba etki eden Tonic'leri de kullanarak, etrafı daha çok "buz" haline getirebiliyorsunuz.

du. İkinci oyunda ise benim bildiğim karanlık ve gerilim tamamen gitmiş. Hatta oyunu o kadar rahat oynadım ki en sonunda bütün ışıkları kapatıp sesi olabildiğince açtım. Fakat yine de gayet güle oynaya bitirdim BioShock 2'yi.

Açıkçası BioShock 2'den çok daha fazlasını beklemiştim. Nitekim oyundan önce yayınlanan videolar ilk oyuna çok benzediğinden içimde hep bir ukde vardı. Gelgelelim gördüklerim de ve düşündüklerimde haklı çıktım. Bence ikinci oyunun çok net bir şekilde ilk oyunun bir eklentisi tadında olmuş. Yani daha önce hiçbir devam oyununda, ilk oyun ile bu tarz benzerlikler

görmemişim. Ha oyun kötümü? Hayır. Pek tab2 alınıp bitirilecek cinsten. Fakat ben hala yeni bir BioShock istiyorum! Yeni olsun ama! ■ Ertuğrul Süngü

BioShock 2

- + Olayları bir Big Daddy gözünden görmek, bolca yeni upgrade, silah ve plasmid kombosu
- İlk oyundan farklı olmaması, atmosferin artık insanı yeterince etkileyememesi

8,2



■ Turf War

Haritadaki belli bölgeleri ele geçirip, en fazla elinde tutan kazanıyor.



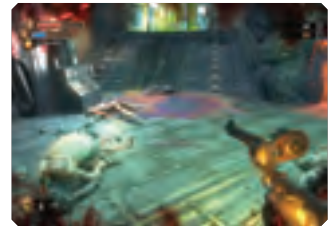
■ ADAM Grab

Haritada bir Little Sister oluyur, onu en çok elinde tutan oyuncu kazanıyor.



■ Team ADAM Grab

Hangi takım Little Sister'ı elinde daha çok tutuyorsa o kazanıyor.



■ Last Splicer Standing

Civil War gibi düşünün ama ölen oyuncu bir takım kazanana kadar doğmuyor. En son ayakta kalan kazanır.



Yapım **EA DICE**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **badcompany2.ea.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**



Battlefield: Bad Company 2



Biri "Modern Warfare 2" mi dedi?

Bir Call of Duty çılgınlığıdır gidiyor. 2003 yılının Ekim ayında ABD'de başlayan bu çılgınlık, günümüzde Modern Warfare 2 ile devam etmekte ve oyunun dünya çapında çok büyük bir hayran kitlesi oluşmuş durumda. Durum öylesine bir hal aldı ki Call of Duty ile ilgili olarak söyleyeceğiniz tek bir olumsuz şey, sizin oyundan anlamadığınız sonucunun çıkarılmasına bile sebep olabilir. Serinin son oyunu Modern Warfare 2 ise bu durumu biraz törpülemiş görünüyor. Bunun nedeniyse yapımcıların aldığı radikal kararlar (Dedicated sunucu ve LAN desteğinin oyunda yer almaması.) ve oyunun multiplayer modunda yaşanan hile vakaları. Özellikle son dönemde doruğa çıkan hile problemi, Infinity Ward'a karşı bir tepki oluşmasına neden oldu. Yine de tüm bu olumsuzluklara rağmen, Call of Duty serisinin hem kendi türünde, hem de genel olarak zirvede olduğu bir gerçek. An itibarıyla Steam üzerinden en çok oynanan oyunun Modern Warfare 2 olması da bu konudaki en net verilerden biri.

Tam bu noktada durun! Böylesine güçlü bir rüzgara karşı durmak, karşı koymak, hatta karşı koymak istemez miydiniz? Üstelik sizinle birlikte koşması muhtemel milyonlarca oyuncuyla birlikte. O halde siz de bana ve bu milyonlarca oyuncuya katılın, Battlefield serisinin son oyunu olan Bad Company 2'yi gözünüzü kırpmadan satın alın ve gerçekçi bir savaş atmosferinin nasıl olması gerektiğini kendiniz şahit olun. ▶



Yan Gelip Yatmak Yok!

Bad Company 2'de yere yatmak yok arkadaşlar. Bu yönde bir karar alınmasında, dürbünlü tüfek kullanan sotecilerin payı büyük. Kimileri için iyi, kimileri içinse kötü haber... Ben bu habere sevinenlerdenim ama tepki gösteren de oldukça fazla oyuncu var.

► Saf değişti!

Battlefield, geçmişi itibarıyla Call of Duty serisinden daha eski bir seri ve temel olarak multiplayer yapıda. İlk olarak 2002 yılındaki Battlefield 1942 ile İkinci Dünya Savaşı temasını konu alan seri, biz oyuncuları 2004 yılında Vietnam'a, 2005 yılında 21. Yüzyıl'a, 2006 yılında 2142 yılına götürmüştü. Geçtiğimiz yaz aylarında ücretsiz bir versiyonuyla (Battlefield Heroes) daha fazla oyuncuya ulaşan seri, konsol sahiplerini de aynı dönemde Battlefield 1943 ile selamladı. Bad Company 2'nin devamını oluşturduğu Bad Company ise 2008 yılında sadece PlayStation 3 ve Xbox 360 platformları için piyasaya sürülmüştü ve bu durumdan hiç de memnun kalmamıştım. Neyse ki EA DICE ekibi ve karar verme organları da bunun bir hata olduğunu fark etti ve Bad Company 2'yi PC için de geliştirdi. Özgeçmişlerden sıkıldınız mı? Peki...

İkinci Dünya Savaşı

Aslında Bad Company 2, içeriğinde tamamen

günümüz teknolojisine yer veren bir yapımla tasarlandı ve bu sayede tarihten, özellikle de İkinci Dünya Savaşı'ndan bunalanlar için müthiş bir detaydı bu. Ne var ki bu oyunda da bir şekilde geçmişe, İkinci Dünya Savaşı'nın sonuna yaklaşılacak bir döneme gidiyoruz.

Oyunun ilk bölümü, adete efsaneleşen bir olayı birebir olarak yaşamamıza imkan veriyor. 1944 yılının sonbaharına, Japonya'ya gidiyoruz. Henüz atom bombaları Japonya'yı yerle bir etmemiştir ve savaş son süratıyla devam etmektedir. Tam da bu sırada ABD, Japonya'ya küçük bir komando birliği yollar ve belki de savaşın sonucunu belirleyebilecek bilgilere sahip bir Japon bilim adamını ele geçirmek ister. 6 Ekim'de, saat 06:00'da başlayan Aurora Operasyonu çok çabuk bir şekilde, sadece 20 dakikada sona erer. Operasyonun nasıl sonuçlandıysa hiçbir şekilde kamuoyuna açıklanmaz, gizli tutulur, belgeler derhal yok edilir ama ben öğrendim! Merak ediyor musunuz? O halde...

Geleceğe dönüş

İkinci bölümden itibaren yeniden günümüze, daha doğrusu yakın bir geleceğe dönüş yapıyoruz. Bad Company 2, ilk oyundaki dört karakteri yine bünyesinde barındırıyor ve biz de bu dörtlünün müthiş diyaloguna tanık olarak yol almaya başlıyoruz. Oyunun ilk bölümü de dahil olmak üzere fark edilen ilk şeyse atmosfer oluyor. Bad Company 2'de oyuncuyu büyük bir baskı altına alan birçok detay mevcut. Öncelikle düşmanların sayısı, yayıllığı ve hamleleri bizi bir hayli zorluyor. Gerçi bunun belirlenebilen bir seviyesi var ve bölümlere başlarken Easy, Medium ve Hard seçeneklerinden birini seçebiliyoruz. Ortalama bir FPS oyuncusu olarak Medium'u seçtiğinizde dahi düşmanların üzerinizde yarattıkları baskıyı anında hissedeceksiniz. Üstelik Bad Company 2'de, -ilk Destruction motorunun bir üst seviyesi-



Alternatif

Call of Duty: Modern Warfare 2 (8,7)
Halo 3 (9,0)
MAG (9,0)

İKİNCİ GÖRÜŞ

Bugüne kadar piyasaya çıkmış FPS oyunları içinde savaş atmosferini en gerçekçi şekilde sunabilmeyi başaran Battlefield: Bad Company 2, multiplayer modlarıyla bir online oyun bağımlısı olan beni çoktan kendine bağlamış durumda. Dikkatimi çekenler arasında, patlama efektleri ve binaların -gerçekçi bir şekilde- yerle bir olması yer alıyor. Ayrıca multiplayer seçenekleri arasında yer alan Rush modu, bana göre oyunun en zevkli kısmı. Son olarak Nurettin'e buradan -en sonunda- Bad Company 2'yi satın aldığı için selamlarımı iletiyorum! (Katılıyorum. - Şefik)



Emre



► Bu mücadelenin galibi kim olur sizce?

Destruction 2.0 motoru sayesinde işimiz çok daha zor. Geliştirilen "yıkım motoru" sayesinde gözünüzle görebildiğiniz her şey parçalanabiliyor, yıkılabiliyor ve bir anda açıkta kalabiliyorsunuz. Bu söylediklerimin sadece tahta ve benzeri yapılar için geçerli olduğunu mu düşünüyorsunuz? Hayır. Önünüzdeki bir taş blok, içine girdiğiniz bir bina ve hatta iki katlı bir yapı bile yıkılabilir olduğu için, "Sırtımı şuraya vereyim de iki dakika nefesleneyim" zihniyeti etkisiz hale geliyor. Yani nedir? Bad Company 2'nin en önemli silahlarından biri, Destruction 2.0'in oyuna getirdiği dinamik yapı ve bu yapının atmosfere katkısı. Devam edelim.

Bad Company 2'de kendinizi ciddi anlamda bir savaşın içinde hissediyorsunuz. Çatışmalar o kadar yoğun ve zorlu olabiliyor ki hemen yanı başınızdan geçen bir kurşununu

yarattığı sestem tedirgin oluyorsunuz. Sadece bir kurşun da değil, bir roketin yanınızdan hızla geçtiğini ve sizi sıyrdığını hayal edin. İnanılmaz bir ses, panik, korku... Bir de yoğun ve kalabalık bir çatışmaya girdiyse, her anınız dolu dolu ve korku içinde geçecek. Üstelik sadece düşmanın değil, sizin de bu duruma katkınız büyük. Oyundaki silahlar o kadar detaylı ve gerçekçi ki düşmanın üzerine durmaksızın kurşun yağdırmak, yapılabilecek en büyük ve ölümcül hata olarak kayıtlara geçiyor. Silahların gerçekçiliği, ses ve tepme konusunda tavan yapmış durumda. Ateş etmenin, düşmanı vurmanın ve bir yapıyı yerle bir etmenin hissiyatı o kadar güçlü ki zaman ►

Silahlar

Oyundaki silahlar, senaryo modunda "Collectables" adı altında toplansa da multiplayer modunda büyük anlam kazanıyor. Tecrübe puanınız arttıkça açılacak olan silahlar ve aparatlar sayesinde kendi kit'inizi yaratıyor, mükemmel karışıma ulaştıkça da savaş meydanlarının generali oluyorsunuz.



■ Assault / AN 94-S

AN 94-R'nin bir üst modeli olan AN 94-S, AN 94-R'deki kırmızı noktalı nişangahın yerine dürbün içeriyor ve bu sayede daha uzun mesafeden nişan almamızı sağlıyor.



■ Engineer / AKS-74U R

AKS-74U R, her ne kadar verdiği hasar açısından zayıf kalsa da ortalama isabet oranı ve maksimum seviyedeki atış hızı ile avantaj sağlıyor.



■ Medic / MG36

Modifiye edilmiş bu G36, hasar açısından ortalama bir performansla sahip ama hem isabet oranı, hem de atış hızı açısından tercih edilebilir.



■ Recon / M955

Dürbünlü tüfek hayranlarının favorisi olması muhtemel M955, isabet ve hasar konusunda tavan yaparak sotecilere göz kırıyor.



İkinci Dünya Savaşı'ndan döner dönmez kara, soğuğa, Cold War'a giriş yapıyoruz.



Patlama efektleri ve oluşan duman kümesi savaş atmosferini fazlasıyla güçlendiriyor.

Destruction 2.0 sayesinde binalar tamamen yerle bir oluyor. Bu binanın içinde biz de olabilirdik!

Binalara saklanmak her zaman için güvenli deęil. Ama oluřan bu yıkıntılar sayesinde yeni grř aılları oluřması da bir avantaj.

Dřman tanklarıyla gz gze gelmemeye zen gsterin.



► zaman kendinizi frenlemeniz bile gerekebiliyor. Bu paragraftan çıkarılacak sonuç da şu: Oyundaki silahlar ve silahların yaşattığı hissiyat, Bad Company 2'nin bir diğer önemli silahı. (Kelime oyunlarına bir yenisini daha ekledin Şefo. - Elif)

Multiplayer çıkışlı bir oyun için şu ana kadar senaryo üzerine çok fazla konuştuğumu fark etmişsinizdir. Bunun nedeni EA DICE çalışanlarının ciddi anlamda bu moda yüklenmesi. İlk oyuna göre kapalı alanların da nispeten fazla olduğu ikinci oyun, senaryo modu açısından iyi bir iş ortaya koyuyor ve bu da multiplayer modlarına girmeden önce oyuna fazlasıyla ısınmanızı sağlıyor. Üstelik ilk oyunun sadece konsollar için piyasaya sürüldüğünü göz önüne alırsak, PC sahiplerinin buna ihtiyacı var. Tam da bu noktada savaşın diğer tarafına, yani multiplayer moduna geçiyorum artık.

Savaş başlasın!

Tamam, senaryo modu çok iyi olmuş ama Bad Company 2'nin tadı multiplayer'dan geçiyor. Bad Company 2'nin multiplayer yapısı, bağımlılık yapmaktan öte, oyuncuyu

kendine hapsediyor. Eğlenceli modlar, dev haritalar, araçlar, tecrübe sistemi, rütbelere, açılabilir silahlar, eklentiler, özel ayrıntılar, rozetler (Pin), nişanlar (Insignia)... Bad Company 2'nin senaryo moduna hiç dokunmadan bile saatlerinizi, günlerinizi, haftalarınızı, hatta aylarınızı bu oyunun başında geçirebilirsiniz. İlk olarak PS3 betası, sonra PC betası ve son olarak da Xbox 360 demosu ile deneme şansını bulduğum Bad Company 2'nin multiplayer modu, tam sürümde de beni benden aldı.

Beta ve demo versiyonları vesilesiyle sadece Rush modunu oynama şansım olmuştu ve sadece bu mod bile yeterli olabilirdi aslında. Rush modunda saldıran ve savunan olmak üzere iki takım bulunuyor. Saldıran taraf, haritadaki kasaları havaya uçurup düşmanın üstüne üstüne gitmeye çalışıyor. Savunan taraf ise tahmin edileceği üzere- bu kasaları korumak için elinden geleni yapıyor. Bu modda istediğiniz tarafı ve sınıfı seçmekte, ayrıca bir Squad'a dahil olmak ya da tek tabanca olarak dolaşmak konusunda özgürsünüz. Squad Rush ise oyundaki dört ayrı sınıftan birer tanesini seçerek oluşturulan dörtlü iki grubun mücadelesi şeklinde geçiyor. Squad Deathmatch, yine dörderli iki takım arasında geçiyor

HARİTALAR

Her ne kadar oyunun sağlam bir tek kişilik modu olsa da insanları aylarca oyalayacak olan tek şey multiplayer modu. EA DICE çalışanları da bu konu üzerine bir hayli kafa patlatarak başarılı haritalar ve modlar hazırladılar. İşte Battlefield: Bad Company 2'deki haritalardan birkaçı:



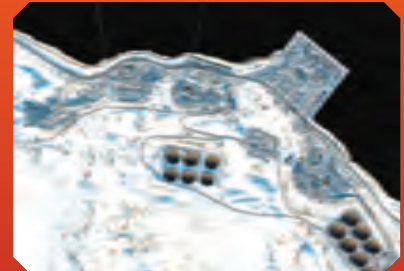
Arica Harbor

PS3 betasında yer alan bu harita, adından da anlaşılacağı üzere içinde liman barındıran bir harita. Toz toprak içindeki Arica Harbor, içeriğinde birçok prefabrik ve haliyle kolaylıkla yıkılabilir yapıyı barındırıyor.



Panama Canal

Yoğun şekilde molozların ve tamamlanmamış yapıların yer aldığı Panama Canal, aylar önce yayınlanan videolarla boy göstermişti ve beğenimi kazanmıştı. Özellikle ATV'lerin cirit attığı bu haritada aksiyon tavan yapıyor.



Port Valdez

Oyunun PC betasında ve Xbox 360 demosunda yer alan Port Valdez, gözleri kör eden beyazlıkta bir kar yoğunluğuna, tamamı yıkılabilir ağaçlara ve binalara sahip. Birçok oyuncu bu haritayı beta ve demo versiyonlarında Rush moduyla test etti.



ve bu kez kazananı kasalar değil, kill sayısı belirliyor. Klasik Conquest modu da Bad Company 2'nin menüsünde yer alıyor. Battlefield'in özünü temsil eden Conquest, iki tarafın karşı tarafı sıfırlamaya çalıştığı bir mücadeledir. Hardcore adı verilen mod ise oyunu ayrı bir boyuta taşıyor. Killcam'ın olmadığını, takım arkadaşlarınızı vurabildiğinizi, HUD'ın kapalı olduğunu ve hasar derecesinin arttığını bir düşünün. İşte Hardcore ve maksimum düzeyde gerçekçi multiplayer maçları! Öldürmek zor ama hayatta kalmak da zor. Düşman nereden gelecek, nasıl gelecek, kaç kişi gelecek, hepsi bir muamma. Üstelik kurşun sesini duymadan yere düşmek, ölmek...

Multiplayer modunda dört farklı sınıf ve bu sınıfların altında oluşturulabilecek sayısız kit yer alıyor. İsterseniz Assault olup ön saflarda yer alın, isterseniz Engineer olup patlayıcılarla haşır neşir olun, isterseniz Recon olup sniper ile soteye yatın, isterseniz de Medic olup etrafa sağlık paketleri yağdırın. Maçlar boyunca hangi sınıfı seçerseniz, aldığınız tecrübe puanları da o kategoriye yazılıyor ama dört sınıf dışında, araç kullanırken de puan alabiliyorsunuz ve bu puanlar da araç hanenize yazılıyor. Böylece beş ayrı kanaldan level atlıyor ve kilitli içeriğe ulaşıyorsunuz. Tecrübe puanları ise birike birike size rütbe atlatıyor ve bu da sizin bir şekilde saygı görmenize ya da oyuncuların size sığınmasına vesile oluyor. İşte tüm bunlar da Bad Company 2'nin üçüncü önemli silahı oluyor.



■ Bazı bölümlerde öylesine güzel manzaralar var ki sizi ölümlerle burun buruna getirebiliyor.

Oyunun senaryo modunda ilerlerken karşılaştığımız Supply Drop'lar sayesinde silah değiştirebilmek, birçok farklı aracı kullanarak savaşı ayrı bir boyuta taşımak, bir binaya girerek benden kurtulduğunu sanan bir düşmanı binanın altına gömmek, multiplayer maçlarda bıçakladığım her düşmanın künyesinden koleksiyon yapmak, Limited Edition'ın içerdiği materyallerle diğerlerine karşı avantaj sağlamak! Bad Company 2, tek kelimeyle mükemmel ve oyuncuyu "gerçek" savaşın içine dahil eden bir oyun. Call of Duty'ye, World of Warcraft'a ve FarmVille'e ara verin artık! ■ Şefik Akkoç

Battlefield: Bad Company 2

+ Gerçekçi savaş atmosferi, eğlenceli ve çeşitli multiplayer modu, tecrübe sistemi, her türlü ince detay

- Yere yatmak yok, çileden çıkarabilen Hardcore modu

9.6





Aliens vs Predator

Alien buysa kral Predator!

Bundan sadece iki ay önce, Aliens vs Predator'un PS3 ön inceleme versiyonunu oynadığımda -okuyanlar bilir- hevesimi kaybetmiş; tam sürümü değerlendirirken her şeyin senaryo sunumundaki detaylara, PC'deki kontrol sistemine ve grafik üstünlüğüne bağlı olacağını belirtmişim. Haliyle oyunun PC tam sürümünü oynarken bu özelliklere dikkat kabarttım. (Kabartma tozu mu kullanılıyor bu işlemden? Off, beynimin içine Tuna esprileri girdi.)

Kısa film festivaline hoş geldiniz

Oyunun ön inceleme versiyonunda tek kişilik modda oynarken, açık bölüm sayılarını görünce "Herhalde bu versiyonda bu kadar azdır" diye düşünmüştüm. Öyle değilmiş sevgili okurlar; Marine'de altı, Alien'da beş ve Predator'da altı olmak üzere toplam 17 bölüm var, bu bölümlerin hemen hemen hepsi aynı haritalardan oluşuyor ve bölümlerde kısa kısa görevler bulunuyor. Her bölüm, normal zorluk seviyesinde yaklaşık 30 dakika sürüyor. 30 x 17 = 510. 510 / 60 = 8,5 saat. Siz ağırdan almış olun hadi tadını çıkararak çıkararak; olsun dokuz saat. Oyun süresini geçtim;

ırkların görevleri o kadar parça parça ki bir senaryo takip ettiğinizi hissetmiyorsunuz bile.

Bölüm tasarımları da epey vasat. Çevre etkileşimi yerlerde geziyor. Oraya buraya öylesine serpiştirilen ses kayıtları da ortada bulunmayan senaryoyu hiçbir şekilde etkileyici kılmıyor. Ayrıca, zaten hangi ırkla oynarsanız oynayın -biraz önce de söylediğim gibi-, göreceğiniz bölümler aynı. Laboratuvar, orman, rafineri, piramit, harabe ve koloni. (Ne güzel de Türkçeleştirdim.) Hadi bu normal; ayrıca Alien'la bölümler içerisinde girip çıktığınız özel yerler oluyor. Bu özel yerlere Marine ve Predator'la ulaşamıyorsunuz haliyle. Bu da fena olmayan bir özellik.

Görsellikte dev savaş: PC vs konsol

Şöyle bir gerçek var ki bir oyunun PC versiyonu, konsol versiyonları ile aynı tarihte piyasaya sürülüyorsa o oyunun PC versiyonunun grafikleri, konsollara göre delicesine farklı olmuyor. Evet, ortada fark edilebilecek bir fark oluyor ama "PC'de gerçekten müthişmiş grafikler" diye haykırarak etrafta dolaşmanıza neden olmuyor bu fark. (Böyle haykırırlara neden olan bir örnek: GTA IV) AvP'nin de grafikleri PC'de öyle ahım şahım değil. Zaten oyunun PC'deki grafik ayarları bile konsol ayarlarından devşirme neredeyse. Böyle bir oyun

AvP'nin multiplayer modları eğlenceli olsa da insana tek kişilik modu unutturacak kadar iyi değil



Yapım Rebellion Software
Dağıtım SEGA
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.sega.com/games/aliens-vs-predator
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



için PC'de çok daha detaylı grafik ayarlarının bulunması gerekiyordu.

KontROLSÜZ kontrol, kontrol değildir

Ön inceleme versiyonunda oyunun konsolda işkence olduğunu ve PC kontrollerini umutla beklediğimi söylemiştim. Tabii ki PC versiyonunda kontroller çok daha rahat; özellikle Marine ve Predator'da Alien'ların hızlı ve ani saldırılarına mouse ilaç gibi geliyor. Ancak iş Alien'a gelince PC'nin hiçbir farkı kalmıyor. AvP2'de olduğu gibi Shift'te basılı tutarak duvarlarda dolanabiliyorsunuz fakat bu dolanma işinin hızı o kadar fazla ki baş dönmesinden mideniz bulanıyor bir süre sonra. Haliyle kısa sürede ne shift mift kalmıyor



Alternatif

Halo 3 (9,0)
Killzone 2 (9,5)
BioShock 2 (8,2)

aklınızda; nereden nereye geldiğinizi şaşırıyor düşmanların saldırılarına karşı kabak gibi ortada kalıyorsunuz. Ayrıca yine Alien'da oynarken içlerinden geçmeniz gereken geçiş alanları konsolda olduğu kadar PC'de de sinir bozucu. Oyunu resmen sekteye uğrattırıyor.

Öylesine oyun...

Rebellion'un açıkçası bu oyunun üzerine titrediğini kesinlikle düşünmüyorum. Resmen "Nasıl en son piyasaya çıkan AvP'nin üzerinden yıllar geçti. Şöyle ortaya karışık bir şeyler yapsak tutar" mantığıyla çalışmışlar. Gösterilen özenin sıfır olduğuna dair önemli örnekler: 1. Böyle gerilimli bir oyunda, hangi mantıkla Marine'e sınırsız güçte fener koyulur? Nerede kaldı panik yapmaca, nerede kaldı atmosfer... 2. Oyuna yenilik mahiyetinde eklenen, "E" tuşuyla düşmanınızı kavrayıp yapabildiğiniz bitiriş hareketleri sırasında hiçbir şekilde etraftan gelen saldırılara karşı kendinizi savunamıyorsunuz. Aslında kulağa normal geliyor bu ama şöyle bir durum var, bu yaptığınız hareket en az 15 saniye sürüyor. Eliniz kolunuz bu kadar uzun süreliğine bağlanıyor yani. Ayrıca bitiriş hareketlerini Marine'in sahip ▶

■ Bu arkadaş saklambaç oynamayı pek bilmiyor sanırım.

Harvester of Sorrow

Alien'la oynarken en sevdiğim şey silahsız ve haliyle çaresiz insanlıkları "harvest" etmek, yani onları birer yaratık yuvası haline getirmek için yatırım yapmak oldu. "Ne ekersen onu biçersin" felsefesi...



■ "E" tuşuyla gerçekleştirdiğimiz bu güzide hareketin ilk ayağında insanlığı güzelce yere yatırıyoruz.



■ Yere yatırdıktan sonra kafasını kavriyoruz veee... O da ne?! Yaratık tohumumuz spawn olmuş bir anda. Vay anasını!



■ Bu çilli arkadaşın korku dolu gözlerinden de anlaşılacağı gibi son yaklaşıyor. Birazdan insan olmaktan çıkacak.



■ Eveeet; mercimeği fırına verdik. Bir süre sonra bu vücuttan nur topu gibi bir yaratık doğacak.

Asansörlerdeki LEVEL reklamlarını sizle paylaşmak istedim.



▶ olmaması da güçler arasında büyük dengesizlik yaratıyor. Yine fazla hesap edilmeden eklenmiş

■ Bir Alien olarak kuyruğumuzla sigorta attırmak en büyük hobimiz.

bir özellik işte. 3. Yapay zeka sıfırın altında resmen. Çok az uzağınızdaki düşman, 20 yıl öncesinin oyunlarında olduğu gibi bir sağa bir sola volta atıyor gözlerinizin önünde. 4. Ön inceleme yazımda da bahsettiğim, sizi görevden göreve sürükleyen yol gösterici ok, bu oyunu tam anlamıyla katleden bir özellik. Bunu da iyice analiz edip eklediklerini sanmıyorum. "Oyunu 10 yaşındaki de oynasın, zorlanmasın" mantığı var adeta. Fakat bu mantık her ne hikmetse oyundaki aşırı şiddet öğeleriyle de ters düşüyor. Çelişkiler, çelişkiler ve yine çelişkiler...

Multitaskplayer

Bir oyunun tek kişilik modu kötüye akla ne geliyor; "O zaman multiplayer modları iyidir herhalde" düşüncesi geliyor tabii ki. Çoğu zaman da bu düşünce doğru çıkıyor ancak AvP'nin multiplayer modları eğlenceli olsa da insana tek kişilik modu unutturacak kadar iyi değil. "Neden" dersiniz; olayın kökü üstte saydığım "özensizlik"lere dayanıyor. Alien ve Predator ırklarındaki bitiriş hareketleri, doğal olarak dengesizlik yaratıyor. Hoş bu dengesizliklere uygun bir - iki güzel mod var. Mesela

Infestation'da herkes Marine oluyor ve bir adet Alien'a karşı yaşam mücadelesi veriyor. Daha da güzeli Alien'ı, dönüşümlü olarak Marine'lerden, yani sizden / bizden biri kontrol ediyor. Alien'i kontrol ederken ne kadar çok Marine avlarsanız o kadar iyi. Aynı şekilde, Predator Hunt'ta da ortada bir adet Predator var ve onu öldürebilirsiz siz Predator oluyorsunuz. Kimin eli kimin cebinde belli olmuyor bir süre sonra haliyle. Bir de favorim olan Species Team Death Match var ki bu modda da tahmin edeceğimiz gibi üç ırk farklı takımlara ayrılarak çatışıyor. Marine'e az oyuncu gelmesini yadırgamayın; doğal olarak Alien ve Predator'u seçenlerin sayısı çok daha fazla oluyor. Fakat her şeye rağmen, bu modda Marine olmak daha heyecanlı ve zevkli. Takım arkadaşlarınıza kenetlenerek, daha fazla adrenalin salgılıyorsunuz.

Yedi multiplayer modda -ikisi sadece Survivor moduna özel olmak üzere- toplam sekiz harita bulunuyor. Haritalar biraz büyük ama tasarımları başarılı. Özellikle düz death-match modundaki Pyramid haritası çok keyifli. Fakat bu modların verdiği keyfi, bazı teknik problemler baltalıyor.



Multiplayer lobisinden bir görüntü...





Uzun yükleme ekranları ve oyundan kaynaklanan bağlantı problemleri gibi...

Boss gücü

Irkların son görevlerinde boss'la çarpışıyorsunuz. (Ne kadar değişik bir durum değil mi...) Boss savaşları dışında da sayısı bir elin parmağını geçmeyen, level 1 - 2 bulmacaları mevcut. Bulmaca dediğim de "Eksik parça var ilerlemen için; bir koşu bul da gel" türünde bulmacalar. (Alien'da tabii ki bu bulmaca çeşidi "Girmen gereken deliği bul" şeklinde değişiyor.)

Sonuçta AvP serisinin zorlukları var; kabul ediyorum. Irklar arasındaki dengeyi yakalamak kolay değil. Ayrıca üç yönlü ilerleyen bir senaryoyu da aynı anda sunmak da epey güç. Fakat

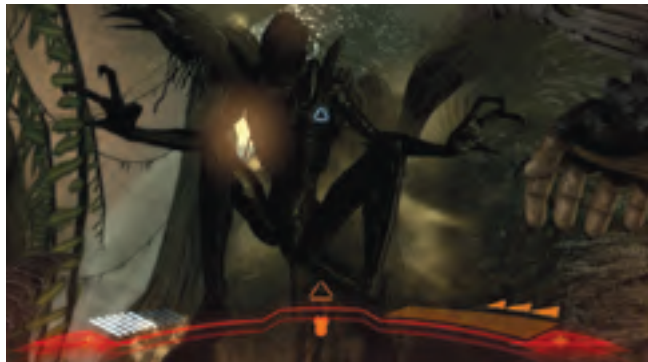
hiç çaba göstermemiş ki Rebellion. Çaba göstermediği gibi bir önceki AvP oyunu, AvP2'de var olan o güzel atmosferi, Marine'deki yalnızlık hissini ve gerilimi mahvetmiş. Alien'in farklı görüş açılarını oyundan çıkarmış. Predator'un daha esnek olan hareket etme sistemini bozmuş. (Predator'la istediğiniz zaman, istediğiniz yere zıplayabiliyordunuz AvP2'de. Şimdi sadece belli noktalara, Shift'te basılı tutup hedef olarak zıplayabiliyorsunuz. Ön inceleme yazımda da belirtmiştim; yine belirtiyim.)

Vs... Vs... Ben size en kısa haliyle şöyle özetleyeyim; FPS oyunlarında savaş temasından çok bunaldıysanız bu oyunu alın; size bir süreliğine kaliteli olmasa da farklı bir tat verir. "Tek kişilik mod önemli değil; ben saatlerce multiplayer'a takılacağım" dersiniz de alın bu oyunu. Ama "Şöyle güzel bir FPS olsa da oynasam" dersiniz tercihiniz kesinlikle AvP olmamalı. Benden söylemesi. ■ Elif Akça

Aliens vs Predator

- + Vasat üstü grafikler ve ses efektleri, üç farklı ırk ile oynama imkanı, çok kötü olmayan multiplayer modlar
- Bütün görevlerin demo tadında olması, oynanış sisteminin kütük gibi olması, senaryo namına hiçbir şey olmaması, Alien ırkını PC'de bile kontrol etmenin zorluğu, rezalet yapay zeka

6,2





Yapım **Quantic Dream**
Dağıtım **Sony**
Tür **Adventure**
Platform **PS3**
Web www.heavyrainps3.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**





Heavy Rain

Ölümsüz olarak bildiğim, tek bir yağmur damlası...

“Look at”, “Take”, “Push / Pull” seçeneklerini o kadar çok kullanmıştım ki Day of the Tentacle’da, gerçek hayata döndüğümde bir şeye bakmak istediğimde sanki bir şeyleri eksik yapıyormuşum gibi geliyordu.

Phantasmagoria ile açılan, benim Gabriel Knight 2 ile atıldığım “sinematik adventure” yolculuğunda ise gerçeği ekranda yaşamaya başlamıştım. Her gördüğüm yere bakmak, gerekli gereksiz herkesle konuşup sinematikleri görmek ister olmuştum.

Oysa ki bir adventure tutkunu olamadım hiçbir zaman. Oraya bak, burayı çek, şuraya dokun derken bir noktada bana afakanlar basıyordu. Onun yerine konsollardaki hızlı oynanış, dövüş oyunları, müziğin eşlik ettiği Uzak Doğu eğlenceleri (O da neyse artık.) her zaman daha çekici gelmişti.

Gel zaman, git zaman, adventure oyunları yavaş yavaş ortadan kalkmaya ve birbirinden kaliteli adventure oyunlarına imza atan LucasArts bile işin içinden çekilmeye başladı. Full Throttle 2’nin çıkmamış olmasını hiçbir zaman anlayamadım mesela.

İşin açıkçası, adventure oyunları “eski zamanlar”ın bir ürünüydü. Hareket algılayan kontrol cihazlarının, çözünürlüğü tavana vurmuş

renkli görsellerin ve global oyun arenalarının hükmünde ilerleyen oyun pazarının etkili olduğu yeni düzende, adventure oyunları dışarıda kalıyordu.

Ve sonra çok garip bir şey oldu, Quantic Dream beklenmedik bir hamle yaptı, adına “Heavy Rain” koydu bu hareketin, başrole de bir katili oturttu.

Kağıttan heykeller

Her anlamda bir adventure oyunu Heavy Rain. Yine bir yerlere bakıyoruz, yine bir şeylere dokunuyoruz, yine bir rileriyle konuşuyor, ipuçlarından yola çıkarak bir sonraki aşamayı aydınlatıyoruz. Yalnız birkaç farkla...

Artık imleç yok. Envanterimizde çamaşır ipinden, İngiliz anahtarına kadar birçok anlamsız eşyayı barındırmak yok, lüzumsuz muhabbetlere girip insanların günlerinin nasıl geçmekte olduğunu öğrenmek, hiç yok.

Onun yerine, yeni nesle uygun kontroller ve konsollara uygun bir ilerleyiş var. Özünde bir adventure oyunu olmasına rağmen, Heavy Rain yenilikçi kontrolleri ve ▶



- ▶ oyuncuyu sıkmayan, ekranın karşısında esnetmeyen oynanışıyla adventure türüne yeni bir soluk getiriyor. (Devrim bile diyeceğim utanmasam.)

Dört farklı karakterin hikayesini takip ediyoruz oyunda ve merak etmeyin, bu yazıda hiçbir şekilde "spoiler" yapmayacağım, rahatlıkla okuyabilirsiniz.

Ethan Mars, genç bir mimar ve dekorasyonu çingene pazarına benzeyen, lüks bir evde oturuyor. (Biz beğendik! - Elif, Fırat, Şefik ve daha niceleri...) Eşi ve iki oğlu ile çok mutlu bir hayat sürerken büyük bir felaket geliyor başına ve hayatı altüst oluyor.

Eski bir polis olan Scott Shelby, artık kendi dedektiflik bürosunu kurmuş durumda ve Origami Killer dosyasını inceliyor.

FBI'da çalışmakta olan teknolojik ajan Norman Jayden ise FBI'ın ona verdiği tüm yetkileri kullanarak, Scott Shelby gibi Origami Killer'in peşinden gidiyor.

Madison Paige ise kısa saçları ve hoş vücudu ile dikkat çekiyor. (E öyle ama.) Uykusuzluktan şikayetçi olan Paige, karabasanlardan da kurtulamıyor ve bir şekilde yolu Ethan Mars ile kesiyor.

Kontrol ettiğimiz dört karakterdi saydıklarım. Oyunda



sayısız, kendi karakteri olan, üstünde düşünülmüş birçok karakter var ama kontrolünde olduğumuz sadece dört karakter bulunuyor. Bunlar, hikaye örgüsüyle birlikte değişimli olarak kontrolümüze bırakılıyor ve hepsi bir noktada birbirleriyle alakalı hale geliyor. Onları orta noktada buluşturan etkense elbette ki Origami Killer.

Planlı, seri, acımasız

Bir seri katilden çok fazlası değil Origami Killer ve oyun boyunca onun hakkında sorular oluşuyor kafamızda. En basitinden kim olduğunu merak ediyoruz, hemen ardından da neden katil olduğunu sorguluyoruz. Hakkında bir

HEAVY RAIN'DEN NELER ÖĞRENDİK?

- Herkes baston yutmuşçasına dik yürümektedir; kimse bir saniye bile yere bakmaz.
- Bir baba önce bir oğlunu, ardından diğer oğlunu aynı salaklıkla kaybedebilir, normaldir.
- Hiç durmadan günlerce yağın yağmur, şehrin sular altında kalmasına neden olmaz; normal budur, Türkiye'de görülen her türlü sel baskını saçmadır.
- Alışveriş merkezlerinde her zaman bir havaalanı havası yaşanmaktadır. Herkes bir yerlere koşturmakta, kimse rahat davranmamaktadır.

- İki daire ötede bir kadın çıplık çıplığa bağırırsa bile, kadına yardım etmeye yürüyerek gidilir, koşulmasına izin verilmez.
- Minority Report'tan etkilenen yapımlar sadece başka filmler değildir, oyunlar da bu kategoriye girebilir. (FBI'nın kullandığı ARI Systems.)
- FBI görevlilerinin neden sürekli güneş gözlüğü taktığının cevabı verilmiştir. (Meğerse ne çok özelliği varmış o gözlüklerin.)
- Bazı insanlar çift yaratılmıştır ve bunlar çoğunlukla aynı bara, kulübe gidip dans ederler.

- ❑ Eğer gamepad'i yukarı aşağı sallamazsanız dişleriniz size savaş açar.





şeyler öğrenmeye başlıyoruz elbette ki ama bu aşamaya kolay kolay erişemiyoruz.

Spoiler vermeden ne kadar size konudan bahsedebilirim, şu an emin olamıyorum fakat kontrol ettiğimiz dört karakterin her birinin Origami Killer'la bir alakası oluyor bir noktada. Yani kimse laf olsun diye hikayede yer almıyor.

Amacımız bu katili bulmak ve bunu kanunların gücüyle yapmak isteyen iki karakterimiz de zaten halihazırda mevcut. Shelby ve Jayden, katile ulaşmak için farklı yollar denese de amaçları aynı: Katili bulmak ve kanuna teslim etmek. Mars ve Paige ise sıradan birer vatandaş oldukları için daha çaresiz durumdalar ve bu ayrımı oynanışta da hissediyorsunuz.

Ethan ve Paige, daha çok kaçmak üzerine kurulu bir yol

Bir seri katilden çok fazlası değil Origami Killer ve oyun boyunca onun hakkında sorular oluşuyor kafamızda

izliyor. Shelby genelde saldırıya uğruyor, birtakım adamlar tarafından dövülmek isteniyor. Jayden ise filmlerden tanıdığımız FBI nasıl olması gerekiyorsa öyle davranıyor. Yalnız Jayden'in

■ **Evet, bu sahnenin sonunda öpüşüyorlar.**

öylesine bir özelliği var ki tüm kurgu önüne bilimi olarak bilimkurguya dönüşüyor.

Jayden özel gözlükleri ve eldiveniyle ARI Systems adındaki bir veritabanına bağlanıyor. Çevresini dilediği bir temayla değiştirerek sanal bir dünyaya adım atan Jayden, burada bulduğu tüm ipuçlarını, teknolojinin Minority Report'la bulunduğu noktada inceleyebiliyor. Bir teker izi mi buldu; hemen veritabanında bunu tarıyor, aracın tipine, modeline ve bu aracın belirli bir noktadan ne zaman geçtiğine kadar tüm detaylara ulaşabiliyor. Jayden ipuçlarını bulmak için de yine bu gözlüklerini kullanıyor. Çevresini gözlükleriyle tarayabilen ajan, çevreye yabancı olan her türlü detayın belirmesini sağlıyor. Bunun hemen ardından da yanlarına gidip bu ipuçlarını topluyor.

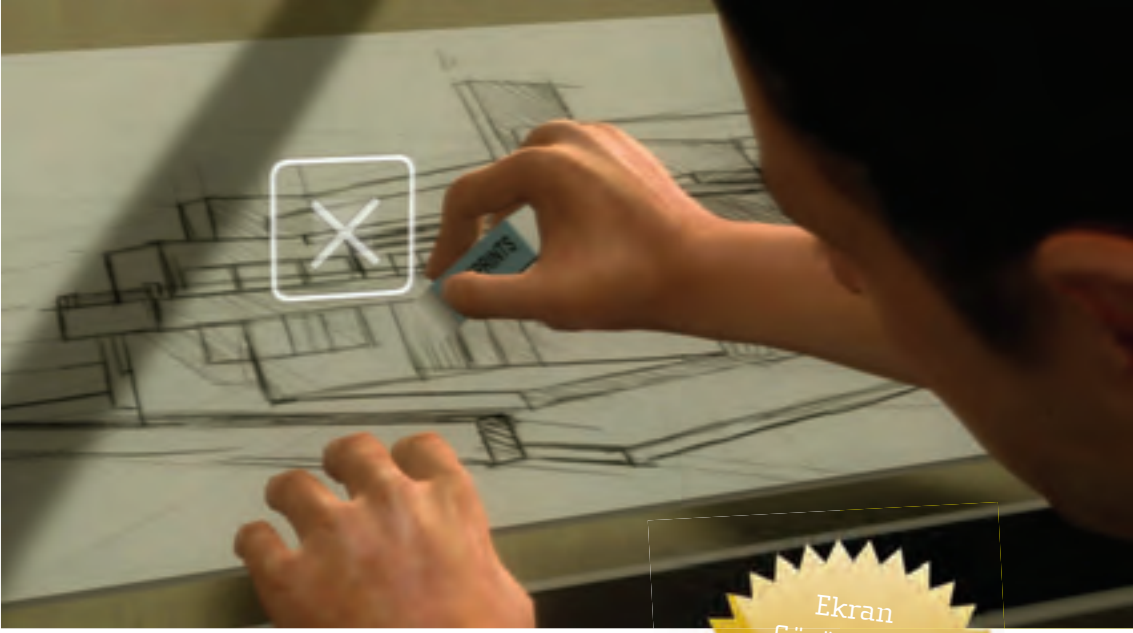
Tam zamanında...

Ve sıra geldi yenilikçi oynanışa. Hangi karakteri kontrol ettiğiniz önemli değil, tüm karakterler aynı hareketleri yapıyor. R2 tuşuna basılı tutarak yürümelerini sağlıyor, stick'le de gitmeleri gereken yönde onları ilerletiyorsunuz. Karakterlerimiz, oyun gerektirmediği sürece



En Baştan, Yeniden

Her türlü sonu görmek, "Şöyle olmasaydı, ne olurdu?" seçeneklerini gözden geçirmek için oyunu en başından oynamanıza gerek yok. Oyundaki "sahne seçimi" sayesinde, farklı kararlar verebileceğiniz bölümlerden oyuna tekrar dönüş yapabiliyor ve farklı sonlara -nispeten- daha kısa sürede ulaşabiliyorsunuz.



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

- koşamıyor ve bu -ne yalan söyleyeyim- bazen can sıkıcı olabiliyor.

Bir çekmeceyi açmak istediğimizde yanına gidiyor ve çekmecenin hemen yanında beliren hareketi yaparak çekmeceyi açıyoruz. Stick'i yukarı ittirme, Street Fighter'daki Hadouken kombinasyonu, belirli bir tuşa basma gibi birçok farklı hareket yapıyoruz eşyalarla anlaşabilmek için. Durum gerektirdiğinde bu hareketleri çok yavaş yapıyoruz, yeri geliyor bir tuşa basılı tutarken bir diğerine daha basılı tutmaya çalışıyoruz. (Hatta bir diğerine ve bir diğerine daha...) İşin güzel tarafı şu ki tüm tuş kombinasyonları çok doğal bir şekilde oyuna yedirilmiş. Yani çekmeceyi geriye çekme hareketini yapmak için stick'i de geriye çekiyoruz. Bir camı yana doğru açmak için kolu yana itiyoruz ve şayet ki sıkışırsa daha ani bir hareket yapmak için gamepad'i direkt olarak yana doğru hareket ettiriyoruz. Sixaxis özelliğini son derece iyi bir şekilde kullanıyor Heavy Rain ve gerçekten oyuna bir şeyler katıyor bu özellik.

Çevrede dolaşırken kullandığımız tüm tuşlar, aksiyon sahnelerinde de karşımıza çıkıyor. Tabii ki bu defa ekranda görülen tuşlara zamanında basmamız gerekiyor, yoksa kötü şeyler olabiliyor.

Kötü şeylerden kastım şu aslında... Bu oyunda "Game Over" yazısını hiçbir zaman görmüyorsunuz. Oyun, öyle ya da böyle devam ediyor. Ne var ki tuşlara zamanında basamıyor olursunuz, engelleri aşamamanız size pahalıya patlayabiliyor. Oyunun dörtte üçlük kısmında, tuşları tutturamamanız, zamanında hareket edememeniz sadece basit diyalog değişimlerine veya sahnelerdeki ufak değişimlere neden oluyor. İlerleyen kısımda ise... Şimdi söyleyeceğim şeye hazırlıklı olun: Karakterleriniz ölebiliyor. Evet, kontrol ettiğiniz dört karakter de oyundan çıkabiliyor.

Alternatif

Dreamfall: The Longest Journey (8,8)
Fahrenheit (8,5)
Syberia (8,4)

Her karakterin ölümü sizi farklı bir sona götürüyor ve eğer dördü birden ölürse tamamiyle farklı bir sona ulaşıyorsunuz. Ben oyunu oynarken her şeyi doğru yapıp en iyi sona ulaşmak için çabaladım; dolayısıyla kimseyi ölü görmedim. Ne var ki kimse ölmese bile yine de en iyi sona ulaşamıyormuş, onu öğrendim. Her türlü sona ulaşmak içinse oyuna bayağı fazla bir zaman ayırmak gerekiyor; dergideki diğer arkadaşlar (Böyle mi olduk şimdi! - Elif, Firat, Şefik) farklı sonlara ulaşır da dinlerim diye bekliyorum.

Kritik anlar

Yazının bundan sonraki kısmında size, oyunda yaşadığımız bazı olayları anlatmak niyetindeyim zira oyunu kafanızda canlandırmanın en iyi yollarından bir tanesi bu.

Mesela ne demişiz, verdiğimiz kararlar oyunda bir şeyleri etkiliyor. Bunlar çok önemli değişimlere neden olmuyor ama yine de kararlarımızın oyuna etki ettiğini görmek çok iyi.

Oyunun başlarında, Ethan Mars oğullarından biriyle vakit geçiriyor, onunla oyun oynayabiliyor, ödevini yapmasını söyleyebiliyor veya onu direkt olarak uykuya gönderiyor. Ben -örneğin- burada oyun oynamak istedim, yemek yedirdim,



▣ Hayatımda gördüğüm en fantastik psikiyatri kliniklerinden bir tanesi.



sonra da çocuğu yatağa yolladım. Öbür gün oğlumla (İnternetteki dedikodulara göre altı aylık bir çocuğum var!) yeniden vakit geçirirken öğrendim ki çocukcağız hocasından azar işitmiş ödevini yapmadı diye.

Daha önemli bir örnek vereyim. Scott Shelby'nin kontrolündeyken bir antikacıya giriyoruz ve burada bir nedenden dolayı başımız belaya giriyor, etrafta bıraktığımız tüm parmak izlerini polis gelmeden temizlememiz gerekiyor. Tabii ki böyle bir durumla

karşılaşacağınızı tahmin etmediğiniz için nereye dokunmuşsunuz, neyi ellemişsiniz, bir anda bunları hatırlamak için ortada koşturmaya başlıyorsunuz. Yanına gittiğiniz objelerde neyse ki bir işaret çıkıyor da neyi temizlemeniz gerektiğini anlıyorsunuz. Her neyse; ben bulduğum eşyayı temizledim, yıkadım, ışıldattım, en sonunda da kapıya yöneldim ve "Leave" seçeneğiyle mekanı terk ettim. Fakat bir sonraki sahnede yine de polis beni yakalamış ve sorguya çekmekteydi. İşte o an anladım ki kapı kolundaki izleri temizlememişim! Polisin beni içeride tutmasıyla zaman kaybetmiş olduğum için de bulabileceğim bir ipucundan uzaklaşmış oldum.

Bu, işin yavaş kısmıydı. Aksiyon sahneleriye gerçekten bir heyecan fırtınası şeklinde geçiyor ve çoğunlukla nefessiz kaldığımı belirtmek istiyorum.

Dövüş sahnelerinde genellikle God of War'dan veya türevi oyunlardan alıştığımız, "zamanında doğru tuşa basma" oyununu oynuyoruz. Bizi deşmek isteyen adam bıçağını savuruyor, Daire ile savuşturuyoruz, eğilmemiz gerekiyor, stick'i aşağı çekiyoruz... Bu, işin basit kısmı. Zor olan kısım ise seçeneklerle baş başa bırakıldığımız bölümler...

Ethan Mars, birtakım sınavlardan geçmek zorunda kalıyor ve bunlardan bir tanesinde de ters yönde son hız araba kullanmaya çalışıyor. Burada trafikten kaçmak için belirtilen tuşlara zamanında basmamız gerekiyor. İşler buraya kadar normal fakat zaman zaman üç farklı seçenek birden karşınıza geliyor ve afallıyorsunuz. Diyorsunuz ki sola kırsam kesin tıra giririm, sağa kırsam refüje çıkarım, düz gidersem de barikata bindiririm. Tabii ki 120 mil hızla giderken ilk aklınıza gelen seçeneği seçiyorsunuz... Bu yine iyi bir örnek. Oyunun bir yerinde, FBI ▶

ARKA PLAN



Bir adventure oyunu bittiğinde, bitmiştir, rafa kaldırılma vakti gelmiştir. En azından eskiden durum böyleydi veya oyunda farklı sonlar varsa oyunu en başından oynayarak bunlara ulaşmaya çalışırdık. Şimdi devir değişti, devir DLC (İndirilebilir içerik.) devri oldu. Dolayısıyla artık adventure

oyunları bile sonlanmıyor, oyunumuzu yani başımızda tutmaya devam edebiliyoruz.

Heavy Rain Chronicles adındaki DLC serisinin ilk bölümü 4 Mart'ta ABD'de yayına giriyor ve serinin ilk bölümüyle Origami Killer'in geçmişine göz atma imkanı buluyoruz. Açıklanan bir diğer bölüm olan The Taxidermist ise oyundaki karakterlerden biri olan Madison Paige'in neden uyku probleminin olduğunu gösterecek bize. DLC'ler bu şekilde yayımlanmaya devam edecek ve her karakterin geçmişiyle ilgili birtakım konuları öğrenmiş olacağız.

► ajanı Jayden, kendini Hıristiyanlığa adanmış, evinin her tarafını haçlarla süslemiş bir adamın evini araştırmak üzere göreve çıkıyor. Evde bakınırken, evin sahibi geliyor ve Jayden'in yanındaki polise bir tartışmaya giriyor. Burada yanınızdaki polisi sakinleştirmek veya evin sahibinin üstüne gitmek sizin seçiminize bırakılıyor. Onu mu seçeyim, bunu mu yapayım derken evin sahibi delleniyor ve silahını çıkarıp diğer polise doğrultuyor. Jayden da refleks olarak kendi silahına davranıyor ve ortam iyicene geriliyor. Dindar ev sahibi Incil'den mısralar okumaya başlıyor ve ekranda da onu vurma tuşu ve ikna etmek için diyalog seçenekleri dolanmaya başlıyor. Gerginlik had safhada olduğu için seçenekler titriyor, yok oluyor, dağılıyor ve neyi seçeceğimizi bile anlayamıyoruz. Ben son derece sakin davranıp adamı ikna etmeyi seçtim ve ettim de fakat o sırada neler çektiğimi bir ben bilirim. Uğraşıp adama silahını bıraktırdım ve... Bundan sonra da bir olay oldu ki orada da nasıl sakin durduğuma hala hayret ediyorum. (Spoiler vermemek adına söylemeyeceğim.)

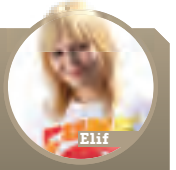
Televizyon izlerken...

Özellikle oyunun başlarında, boşa geçirecek zamanınız oluyor. Bu tip zamanları da bulunduğunuz ortamda saçma sapan işler yaparak geçirebiliyorsunuz. Misal, oyunun en başında Ethan Mars ile üç top çevirebilirsiniz; hem de üstünüzde sadece bir don varken! (Adam evinde rahat, bize ne canım...) Birkaç sahne sonra ise oğlunuzla oturup televizyon izleyebilirsiniz ve burada da şöyle bir durumla karşılaşım: Bir süre televizyondaki çizgi filmi



İKİNCİ GÖRÜŞ

Fahrenheit'ı bitirdikten sonra "Bu adamlarda potansiyel var; oyun dünyası için ileride daha büyük yenilikler sunabilirler" demiştim. Heavy Rain ile Quantic Dream beni haklı çıkardı. Evet, oyunun eksiklikleri var ama şu ana kadar kimse-nin denemeye cesaret edemediği bir kurguyu, oynanış ve kontrol sisteminin çok üstün bir görselleştirilmesi beni hem heyecanlandırdı, hem de çok mutlu etti.



izledikten sonra, kalkıp çevreye baktığımda gerçek hayattaki bocalamayı yaşadım. Hani uzun süre bir çizgi film veya animasyon izledikten sonra kafanızı çevirdiğiniz yeri de öyle göreceğinizi zannedersiniz ya, işte aynı durumu oyunun içinde yaşadım zira oyunun görsel kalitesi tavan yapmış durumda arkadaşlar.

Detaylara verilen önem zaten en üst seviyede ve görsel kalitenin, mekanların bu kadar etkileyici olmasının bir nedeni de



oyaların, içinde bulunduğumuz zaman diliminde geçiyor olması. Yani ne daha önce görmediğimiz uzay üslerinde dolanıyoruz, ne de fantastik mekanlara girip ejderha kovalıyoruz. Her şey gerçek hayatın birer yansıması olduğu için de bir süre sonra gerçekten oyunun içinde buluyorsunuz kendinizi; sanki bir film çekmişler de kontrolünü bize gerçek zamanlı olarak bırakmışlar...

İşkandırılmalar, kaplamalar, en basitinden bir masanın üzerinde duran eşyalar, her şey o kadar yerinde ki neden oyunun yapımı dört sene sürmüş, net olarak görebilmiş oldum.

Şimdiye kadar oyunu övdüm de övdüm. Hiç mi rahatsız olmadım peki? Zaman zaman detaylara takıldım elbette ki ama oyunun genelinden o kadar memnun kaldım ki bunları göz ardı ettim ve edeceğim. Karakterlerin koşmaları oluşu canımı sıkmadı değil ki bundan bahsettim zaten. Yürürken aniden değişen kamera açısı yüzünden karakterin saçma bir yöne gitmesi de az - çok rahatsız etti diyebilirim. Bazı kaplamaların zamanında yüklenemiyor oluşu göze batacak cinsten değildi fakat her şey bu kadar güzel gözükürken, küçük bir aksaklık bile fark edilmeden geçilemiyor maalesef. Bunlardan daha önemlisi ise senaryoda bazı açıkların olması. Eğer senaryoyu dikkatli bir şekilde takip ederseniz, oyunun sonunda bazı soruların cevapsız kaldığını görüyorsunuz, bazı bariz detayların da nasıl gözden kaçtığına inanamıyorsunuz. Fakat dediğim gibi, bunlara takılmadan da oyun çok ama çok güzel.

Bir PS3 sahibiyse, bu oyunu kesinlikle almanız gerekiyor. Bir PS3 sahibi değilseniz de artık bir tane almanızın zamanı geldi. PS3, sisteme özel oyunları ve olanaklarıyla sahip olunabilecek bir sistem haline geldi. Hazır PS3 alıyorsanız, yanında Heavy Rain'i de alın ve Origami Killer'in peşinden biraz da siz koşun; ben yorulдум!

■ Tuna Şentuna

Heavy Rain

- + Senaryo, karakterler, adventure türüne yeni bir soluk getirmesi
- Kontrollerdeki, senaryodaki ve grafiklerdeki ufak problemler

9,1



Suçluyu sakinleştirmeye çalışırken yandaki kitaplardan birini hızla adamın kafasına atmak serbest.



Yapım Sega
Dağıtım Creative Assembly
Tür RTS
Platform PC
Web www.totalwar.com/napoleon





Napoleon: Total War



An army marches on it's stomach

Sanıyorum insanların en az ilgisi çeken dönemlerden birisidir Napoleon'un yaşadığı zaman dilimi. Çoğu kişiye göre kullanılan savaş sistemi gereksiz görünmektedir. Ayrıca bu dönem savaş sanayisinin tanık olduğu en kritik 150 yıllık dönemi kapsadığından, kullanılan silahlar da dışarıdan bakanların garibine gitmiştir. İnsanların ilgisini çekmeme sebebi ise aslında açıktır; ne Orta Çağ'da olduğu gibi zırhlı, büyük kalkanlı ve mızraklı adamların olması, ne de Mg 42 gibi, 88'lik gibi silahların ortalığı kasıp kavurması gibi durumların cereyan etmemesidir. Bu da en çok biz oyuncuları etkiler. Çünkü yan yana dizilen ve sırayla ateş eden adamların savaşından nasıl bir heyecan çıkarabiliriz ki? İşte Total War serisi tıpkı bir önceki oyununu olan E: TW'da olduğu gibi bu oyunda da, mantıksız gözükten bir savaş sisteminin aslında ne kadar da aktif ve zor bir şekilde kontrol edildiğini göstermek için karşımıza çıkıyor.

Elim cebimde, keyfim yerinde

Napoleon'un o muhteşem konuşmasını zaten izlemiştinizdir internetten. Oyun işte o konuşmayla başlıyor. Pek tabii ki alınması gereken gazı da bir yandan vermiş oluyor. İki ay önceki testimde de oyunun Napoleon Bonaparte'in yaşamından kesitler barındıracağını söylemiştim. Bu durumda herhangi bir değişiklik olmaması. N: TW'nin tutorial bölümünü oynarken, Napoleon'un büyümesine ve ilk zaferlerini kazanmasına tanıklık ediyoruz. Sonrasındaysa takip edebileceğimiz ve hayatı boyunca fethettiği, kazandığı ya da kaybettiği savaşları sırasıyla oynayabiliyoruz.

Olayları bu noktada menüye taşımayı uygun gördüm. "Napoleon Campaign's" isimli bölümden başlayayım. Burada öncelikle Tutorial başta olmak üzere, beş farklı kısa campaign'e başlayabiliyorsunuz. İtalya, Mısır, Avrupa ve Waterloo olarak bölünen bu campaign'leri oynayabilmek için bir öncekini tamamlamanız gerekiyor. Yani; İtalya görevini ▶

Doncansın

Ünitelerimiz için artık mesafe eskisinden çok daha önemli. Çünkü evlerinden uzaklaştıkça moralleri de düşüyor. Ayrıca birliklerimiz bölgenin yerlisi değilse, çok soğuk ve çok sıcak dönemlerde hastalanıp ölebiliyorlar. Bu durumun önüne geçebilmek için ne zaman sefere başlayacağınızı iyi hesaplayın.

▶ sonlandırmadan Avrupa görevini oynayamıyorsunuz. N: TW ile gelen bir diğer seçenek ise; "Napoleon Battle's" adını taşıyor. Yine campaign'lerde olduğu gibi bir savaşı kazanmadan, bir başkasına geçemiyoruz. Waterloo, Lodi, Arcole, The Pyramids ve pek tabii hepsinden önemlisi Rusya'da gerçekleşen Borodino savaşı. Bu sistem daha önceki Total War oyunlarında da vardı. Fakat artık sadece Fransızlara indirgenmiş durumda. Yani gördüğüm kadarı ile oyunu Napoleon adına yapacağım diye, birçok yerden feragat edilmiş. Total War takipçilerini asıl ilgilendiren kısım olan freeplay moduysa karşımıza; Campaign of the Coalition olarak çıkıyor. Burada seçebileceğimiz dört farklı millet mevcut. Avusturya, Büyük Britanya, Prusya ve Rusya. Oyun modu olarak da iki farklı yapılanma söz konusu. Historical olarak oynamak isterseniz; toplamda 20 bölge ve spesifik olarak belirtilmiş bazı bölgeleri kontrol altına almanız gerekiyor. World Domination seçeneğinde ise özgürsünüz. Toplamda 60 bölgeyi ele geçirmek zaferi kazanmanızı sağlayacak. Bunun için tam on yılınız var. Her tur da iki haftadan hesaplanıyor. Gerisi sizin hesabınıza kalmış. Savaş süreleri için de bir seçenek mevcut. 20, 40 ve 60 dakika olma üzere ayarlanabiliyorlar. Menüümüzden son ulaştığımız bölümse "Play Battle" kısmı. Buradan kara savaşı, deniz savaşı ve kuşatma olmak üzere üç farklı koşulda savaşabiliyoruz. Özellikle deniz savaşlarını daha önce tecrübe etmemiş olanların ziyadesiyle oynaması gerekiyor.

Mesele boyunda olsa attan düşerdi

Gelelim oyun içi detaylara. Öncelikle grafiklere bir değinmek istiyorum. Test ettiğim sürümden sonra birkaç pürüzü daha ortadan kaldırarak çok kaliteli grafiklere ulaşmış Total War yapımcıları. Üniteler arasındaki farklılıklar, atların koşma animasyonları ve tabii ki dumanlar. Tam anlamıyla



Alternatif

Empire: Total War (9,0)
Medieval II: Total War Kingdoms (9,3)
Rome: Total War (9,4)



1800'lerde yapılan bir savaşa tanık olduğumuz hissiyatını veriyor. Özellikle toplar için çok uğraşmış. Atılan herhangi bir patlayıcı değil de, "gülle" olduğunu hissettiriyor oyun. Bazen atıldığı yeri darımadığın eden güllerle, bazen de bir noktadan sekerek çok daha uzak bir yere hasar verebiliyor. Benim gözüme çarpan; verilen sözlerden birisinin tutulmamış olması. Ünitelerin yüz detayları çok farklı olacak yüzlerce, binlerce ünite yapacağız demişlerdi fakat benim gördüklerim arasında üç, beş tane farklılık ancak var. Yapacağız dememiş olsalardı çok da ilgilenmezdim. Yapay zeka konusuna gelince... Yani bazen sapıtıyor resmen. Bazen de inanılmaz kaliteli çalışıyor. Test sürümündeki cinste hatalar halen mevcut. Yani atıllar hala duran çitlerin yanından geçmekte ise üzerinden geçmeyi tercih ediyorlar. Kale duvarına çıkan üniteler ne yapacaklarını şaşırıyorlar. Yinede bunlar biraz dikkat edilirse yaşanmayacak cinste sorunlar. Savaş alanında üniteler aldıkları komutları harfiyen yerine getiriyorlar. Özellikle mesafenin çok önemli olduğu N: TW'da üniteler maksimum mesafeyi korumaya özen gösteriyorlar. Keza düşmanınız da aynı tutumu sergiliyor.

Harita üstünde yapacaklarımız emin olun savaş alanlarından çok daha fazla. Öncelikle son oyunları oynamamış olanlar bolca şaşıracaklar. Çünkü artık bir yerleşken onlarca bina yapamıyoruz. Bunun yerine yerleşimleri dört farklı yönde geliştiriyoruz. Ordinance, Factory, Barracks ve Opera house olarak dörde ayrılan bu gelişim ağaçlarını harmanlamamız hayatımızı kurtarıyor. Çünkü her bir yerleşke haritada sınırları çizilmiş bölgeyi etkiliyor. Bu sebepten sadece tek bir yerleşim şeklini geliştirerek bir yere varamıyoruz. Bu da oyunu herkesin "zorla" tadında oynamasına olanak sağlıyor. Pek tabii ki beraberinde iyi derecede İngilizce bilmeyi de gerektiriyor. Bu durum harita üstünde yapılacak diplomasi için de geçerli. İlk Total War oyunlarına nazaran, her yeri yok etmek pek mümkün değil artık.



Fenerbahçe - Galatasaray maçının çıkışından bir görüntü...



Daha çok müttefik edinmek ve bir rakibi beraber ortadan kaldırmak çok daha efektif bir durum haline getirilmiş. Haritanın etrafı ise üzerlerine bina inşa etmek üzere hazır bekleyen hammadde bölgeleriyle dolu. Birbirinden farklı hammaddeler sömürülmeyi bekliyor. Fakat yapılması gereken çok farklı çeşit bina ve bu binaların upgrade'leri var. Açıkçası büyük bir imparatorluğu kontrol

miş gibi geliyor insana. Bu süreleri iki tur kısaltmak için bir ajanımızı herhangi bir üniversite binasına sokmamız gerekiyor.

Sadet...

Yani garip bir eklenti olmuş E: TW. Bir karakterin üzerine yoğunlaşma fikri çok güzel, kabul ediyorum. Fakat arada unutulana ya da

Özellikle toplar için çok uğraşılmış. Atılanın herhangi bir patlayıcı değil de, "gülle" olduğunu hissettiriyor oyun. Bazen atıldığı yeri darmadağın eden güller, bazen de bir noktadan sekerek çok daha uzak bir yere hasar verebiliyor

etmenin zorlukları bu sistem sayesinde iyice ön plana çıkartılmış. Bir başka noktaysa geliştirilmeyi bekleyen teknolojiler. Civil, Military ve Industrial olmak üzere dörde ayrılmışlar ve buradaki upgrade'ler tamamlanmadan, oyun içerisindeki birçok üçüncü seviye ve üzeri upgrade'i yapamıyoruz. Nitekim çok fazla vakit alıyorlar. 12 tur süren geliştirmeler var ki sanki hiç bitmeyecek-

yapılmayan şeyler kalmış. Yapay zeka hala yüzde yüzle çalışmıyor. Kaldı ki herhangi bir FPS oyununda yapay zeka hataları affedilebilir ama bu tarzda derin bir strateji oyununda çok göze batıyor. Sonra sadece Napoleon'da olacak olan özel yetenekler neredeyse bütün generallerde mevcut. Madem oyun Napoleon'a özel neden herkes de var bu özellikler? Ya da neden Napoleon'a özel farklı bir yetenek söz konusu değil? Ayrıca World Domination oynarken; Fransa ne kadar güçlü bir rakip olmuş acaba! İngiltere'yle oynamak istedim sakın sakın... Beşinci turda Londra limanım Fransız donanması tarafından bloke edilmiş durumdaydı. Ben de biliyorum Fransa'nın çok güçlendiğini o dönem için ama kimse kusura bakmasın; Osmanlı İmparatorluğu'ndan sonra hiçbir medeniyet İngiltere'ninki gibi bir donanmaya sahip olamadı. Hele Fransa; hiç! Hazır "deniz" demişken, deniz savaşları da geliştirilmiş. Özellikle bordalama sistemi çok güzel çalışıyor. Nitekim gemilerimiz bazen o kadar ilginç manevralarda bulunuyorlar ki şaşkırmamak elde değil. Bu ve bazı benzeri dengesizlikler inanıyorum ki giderilecektir. N: TW seriyeye yakışacak cinste bir oyun olmuş. Zaten bir nevi eklenti tadında bir oyun. Bunu göz önüne alarak çok da hırpalamıyorum oyunu. Her ne olursa olsun başına oturunca kalkması pek de kolay değil. ■ Ertuğrul Süngü

Napoleon: Total War

- + Geliştirilmiş grafikler, generallerin oyuna etkisi, etkin senaryo
- Devam eden buglar ve yapay zeka sorunları

8,7





Yapım **Visceral Games**
Dağıtım **EA**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360, PSP**
Web www.dantesinferno.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**





Dante's Inferno

Ey buradan içeri girenler; her türlü ümidi geride bırakınız!

“Sen, Cehennem'den geçen yolcu; bakalım beni tanıyabilecek misin?” diye sordu Dante'ye karanlıkların içerisindeki siluet.

Pagan'ların ve kafirlerin bulunduğu ilk daire, Limbus'taydı henüz Dante. Olacaklardan habersiz, olacakların habercisinden uzak...

“Sen doğduğun zaman, ben henüz ölmemiş-tim” dedi siluet, ızdırap çekercesine. Neden sonra Dante anladı ki baktığı boş beden cehennemin uzun soluklu müdavimlerinden bir tanesiydi. Acı çekiyordu ve çekmesi gerektiğini biliyordu. Merhamet ummuyordu Dante'den; zaten ıstırap gözlerini kör etmişti. Yanından geçti Dante ölümle tanışmış olanın. Sadece Beatrice'yi, sevgilisini, ruh eşini, tutkusunu arıyordu bu keder dolu alemde.

Dite (Dis) şehrinin dışında kalan ikinci daireye adım attı; onu tutkularının esiri olan şehvet düşkünleri karşıladı. Sayısız çılglık duydu, özlem ve acının birbirine karışan boğucu havasını soludu ve üçüncü daireye geçti. Oburlar, aç gözlüler ikamet ediyordu bu dairede. Kendi pisliklerinde boğulmuşlar, her şeyin daha fazlasının ne kadar elem olduğunu kendileri görmüşlerdi.

Dördüncü daireye geldiğinde kimse ona bir şey vermedi, herkes ona her şeyini vermek istedi. Cimrilere ve müsriflere yer alıyordu bu dairede çünkü. Dante'nin onlardan ne istediği vardı, ne de alacağı...

“Kimsin sen ki son saatin çalmadan buralara geliyorsun?” diye sordu Dante beşinci daireye

adım attığında. İlk adımında yankılanmıştı bu söz duvarlarda zira hiddetliler ve öfkeli olanların mekanıydı burası. “Geliyorsam, kalmak için gelmiyorum!” diye söylendi Dante orağını sallarken. Öfkeli olanlar yatışmadı; sadece susmayı bildiklerini hatırladı.

Altıncı daireden hemen geçmek istiyordu Dante; sapkınlarla işi olmazdı çünkü. Ne var ki artık Dite şehrinin içindeydi ve cehennemin kızıl rengi artık ruhları kendi ateşinde boğmaktaydı. Beatrice için değeri ve onu almadan gitmeyecekti. Altıncı daireyi aştı, yedinci daireye, saldırganların hükümlüğüne indi. Savaştı; kendi yolunu kendisi açtı ve en çok korktuğu daireye vardı. Doğru olduğuna inandığını yaptı Dante; hep öyle yapmıştı. Hareketleri düzdü, dolandırmazdı lafları. Bu yüzdendir ki korkardı “hileciler”den; bundan dolayı çekinirdi onların ininden...

Bu daireyi geçse bile hissediyordu ki mücadelesinin son basamağı onun ruhunu çalacaktı. Beatrice onun tanrıçası olsa da, gücünün ilahi kaynağı kalbinden geçse de, biliyordu ki dokuzuncu dairenin korkusuz zebanileri, aynanın her iki tarafını da görebilenler, “hainler” ölümü ona kendi elleriyle sunacaktı...

Üdüle layık, cezaya müstahak

Beatrice'nin ölümü zamansızdı, anlamsızdı ama kimileri için yanlış değildi. Dante, onun ölümüyle birlikte cehennemi gerçek hayatta yaşayacaktı çünkü günahları bedeninden taşmaktaydı. ▶



- ▶ Cehennem'in hükümdarı Beatrice'yi ondan çekip almıştı ve Cennet'te ona rehberlik etmesi gereken Beatrice, şeytanın oyunlarıyla karanlık bir kraliçeye dönüşmek üzereydi; Dante'yi yavaş yavaş unutarak, dönüşü olmayan bir yola giriyordu.

Beatrice'nin peşinden koştu Dante; hem de dünyanın bilinen sınırlarını aşarak... Ölmüştü oysa ki. Sırtından bıçaklanmıştı Dante. Fakat yılmaya niyeti yoktu. Azrail'i yenmesi gerektiğini biliyordu ve yenecekti de. Ödülü de çekeceklerinin vücut bulmuş hali olan dev bir oraktı.

Cehennemde yolunu bulmasına yetecek silahına da kavuştuğuna göre, sadece ileri gitmesi gerekiyordu Dante'nin. Atladı uçsuz bucaksız kuyuya ve buldu kendini ızdırabın tek gerçek olduğu cehennemde.

Bir Hristiyan'dı Dante. Bu yüzden zebanilere karşı tek silahının orağı olmadığını da biliyordu. Kısa bir süre sonra bulduğu

ST. LUCIA



29 Nisan'ı takviminize işaretlemenizde fayda görüyorum çünkü bu önemli günde Dante's Inferno'yu rafa kaldırdığınız noktadan geri indireceksiniz. Trials of St. Lucia adındaki indirilebilir içerik sayesinde oyuna yepyeni bir karakter, St. Lucia eklenecek. Bu bayan, bir pagan'la evleneceğine kendi

gözlerini çıkartan garip ve itaatkar bir insan ve onu aynı Dante gibi cehennemde savaşırabileceğiz. Bu kadar değil tabii; Trials of St. Lucia aynı zamanda anlaşılabilir oyun modları da getirecek. Bitti sanıyorsunuz ama yanıldığınız aşikar. Bu önemli içerik paketi oyuncuların kendi ürettikleri bölümlerin sunuculara yüklenmesi ve diğer oyuncular tarafından oynanmasına da olanak sağlayacak. Bu bölümlerde karakterinizi art arda gelen düşmanlara karşı kullanacak ve skor tablolarında en başa oturmaya çalışacaksınız.

God of War türü bir oyunda görmediğimiz tarzda bir içerik paketi olmasından mütevellit, bu paketi takipe almaya karar verdim; size de aynısını yapmanızı öneririm.

kutsal haç, onu daha da güçlü kılmıştı. Üstelik bu haç, ona savaşmanın ötesinde yeni bir güç daha sağlamıştı...

Dante bir savaşçı olduğu için bulduğu dev orağı etkili bir biçimde kullanabiliyordu. Pek az düşman karşısında durabiliyordu ama güçlülerinin çıkacağını biliyordu Dante. İlk daireyi geçtikten sonra tahminlerinde yanılmadığını gördü. İlk dairenin basit, birkaç vuruşta havaya karışan zebanileri burada daha farklı görüntülerde, daha güçlü bir halde ona karşı koyuyordu. Dante, henüz orağıyla pek fazla hareket yapamıyordu ama kısa bir süre sonra, kararları neticesinde daha güçlü bir hale gelebilmişti.

Kutsal (Holy) veya Melun (Unholy) güçlere ulaşabiliyordu Dante. Cehennem yaratıklarını cezalandırmak (Punish) veya onları başışlamak (Absolve) kendi ellerindeydi. Güçlü zebanilerin sonunu getirmek üzereyken veya güçsüz olanları yakaladığında onlara ne yapacağı soruluyordu. Cezalandırmak kolaydı, sadece tek bir hareketle düşmanlarını ortadan kaldırılabiliyordu Dante. Bu da kötü tarafın güçlerine ulaşmasını sağlıyordu. Dante ne zaman bir zebaniyi başışlarsa, o zaman haç güçlerine bir yenisi daha ekleniyordu.

Her iki tarafta da yedi seviye vardı. Düşmanlarını sadece cezalandırmak onun en yüksek Unholy seviyesine ulaşmasını sağlardı ama ya vicdanını kullanmasını isteyen durumlar... O zaman ne yapacaktı. Kısa yoldan



Bu büyük yaratıkla eğlenebildiğiniz kadar eğlenin zira onları pek az görürsünüz.



melun güçlere ulaşabilir veya daha dengeli giderek her iki tarafın güçlerini kullanabilen, dengeyi elinde tutan bir savaşçıya dönüşebilirdi. Dante düşündü ve bunu "oyuncu"ya bırakmayı seçti.

Unholy güçleri orağını çok daha güçlü bir hale getiriyordu. Saldırı hareketleri her seviyede daha da fazlaşıyor, büyü gücü yükseliyordu. Holy güçleri ise hac hareketlerine yansıyor, ona daha iyi bir korunma olanağı getiriyordu. Her iki tarafın da güçleri birbirinden çekiciydi ve Dante bu yüzden seçimi karşı tarafa bırakmıştı...

Bir sancak...

İlahi güçlerle donatılmış, ölümün tirpanını kendine dost bilemişti Dante lakin bunlar ona serüveninin bir kısmında yardımcı olacaktı. O yüzden düşmanlarından, dostlarından ve tanıdıklarından; hepsinden birer parça topladı.

Righteous Path, dostu Vergilius'dan ona bir hediye oldu. Düşmanlarını buzlarla gelen bir ölüme yollayacaktı bu güçle. Cleopatra'yı yendiğinde onun üstün büyü gücü, Lust Storm bedeniyle buluştu ve kısa süre sonra Sins of the Father geldi ona en yakın olandan. Son büyü gücü, Suicide Fruit ise annesinin ona bir hediyesiydi.

Kendini elektrik yayan bir hortuma doladı



Dante, Lust Storm gücünü kullanarak. Yaklaşan tüm zebaniler hortumun acı soluğuyla zarar görüyordu. Başına dert oldu bazıları Dante'nin ve onları Sins of the Father ile havalara yolladı, kendisi birkaç saniye soluk alabilsin diye. Ve annesinin armağanı Suicide Fruit düştüğü yerdeki yaratıkların aklını karıştırdı, hepsini kısa bir süreliğine de olsa oldukları yere hapsedti.

Çemberleri arşınladıkça, derinlere ilerledikçe daha güçlü düşmanları olmasını bekliyordu. Yanıldı Dante. Hatta fark etti ki kazandığı büyü güçlerini kullanmasa da, edindiği ruh güçlerini harcayarak kazandığı saldırı hareketlerini sergilemese de yo- ▶

Zor Gelirse...

Pek az oyun oyuncuya iltimas geçer ve Dante's Inferno'nun da bu grupta olması bana şaşırtıcı geldi. Şöyle ki oyunda çok zorlanırsanız veya iyi bir oyuncu olduğunuz halde alçakgönüllülük gösterip oyuna kolay bir seviyede başladıysanız, oyunu durdurup zorluk seviyesini dilediğinizce değiştirebilirsiniz. Hoş bir özellik; kullanmadım desem yalan olur.



“Cehennemin portresi daha iyi gösterilemezdi.” diye düşündü Dante. Oysa ki aşağıda ölüm onu beklerken sadece basit bir halata tutunmaktaydı bu sırada

► lunu bulabiliyordu. Sadece birkaç farklı hareket, ona yetmekteydi ve bununla ne amaçlandığını da anlayamamıştı. Yapımcılara seslendi, “Ey üstatlar! Neden bu kadar sığ tuttunuz düşmanlarımı; neden onların zekasını geride bıraktınız? Ben ne yapacağım bu kadar fazla hareketle ey saygıdeğer ağabeyler?!”. Sesi boşlukta yankılanmıştı ama bir yerlere ulaşacağını da biliyordu.

Büyük düşman Pluto

Dante bir kez Vergilius'a sormuştu. “Üstad” demişti, “Mahşerden sonra azaplar ne olacak? Artacak mı, hafifleyecek mi yoksa olduğu gibi mi kalacak?” Vergilius'un buna kendince bir yanıtı vardı ama o çevresini göstermekle yetindi. “Tüm bu insanlar, yaşamaları gereken azabı burada tadıyorlar ve mahşerde de bundan farklı bir görüntü olmayacak” diyordu adeta gözleri.

Cehennem'in her tarafı acı çeken insanlarla doluydu. İnliyorlardı, birbirleriyle kavga ediyorlardı ve acı çektikleri her hallerinden belliydi. Kimi alevlerin içinde tekrar tekrar yanıyordu, kimi geçirildiği kazıkta sonsuza kadar durmaya mahkumdu, kimileri ise istif olmuş, ızdırap çeken duvarlarını oluşturmuştu cehennemin. Her türlü

❑ Böylesine bir hareketi yiyen bir düşmanın yerinden kalkamaması lazım aslında...

ümidin geride kaldığının resmini çok iyi çiziyordu bu cehennem ve ıstırap her yönde imgesini gösteriyordu.

“Cehennemin portresi daha iyi gösterilemezdi.” diye düşündü Dante. Oysa ki aşağıda ölüm onu beklerken sadece basit bir halata tutunmaktaydı bu sırada. Ölülerden oluşan duvarda bu halatı tutarak ileri koştı, geriye doğru hız aldı ve tekrar ileri atıldığında kemiklerin oluşturduğu bir merdivene tutunmaktaydı. Dante'nin savaşmadığı sıralarda da bir sınavda olduğunu belli edercesine bir manzara çizilmişti: Cehennemin farklı seviyeleri ona birer engel teşkil ediyordu. Son derece çevik olmalı ve zamanlamayı iyi yapıp alevlerin arasından atlamalı, halatlara tutunmalı ve binbir türlü engeli akrobatik hareketlerle aşmalıydı. (Evet, aynı Prince of Persia'daki gibi.)

Ayaklarının yere basmasını sevsen de bu sahneler onun canını sıkıyordu. Nasıl olsa hepsinden sonra tekrar eğlenceli sayabileceği birkaç savaş sahnesinde yer alacaktı. Özellikle dev yaratıkların kontrolünü ele aldığı o nadir anlarda çok mutlu olmuştu. Fakat bu yaratıkları çok çabuk kaybetmiş, hevesi kursağında kalmıştı.

Belki Dante'nin değil ama onu kontrol eden benliğin bir sıkıntısı daha vardı. O, detayları görmeye alışmıştı. Yakın çekim sahneler, karşılaştığı düşmanları yakından görme olanağıyla büyümüşü. Bu God of War'da da böyleydi, Bayonetta'da da, Prince of Persia'da da... Ne var ki burada herkes pek uzaktaydı yahu! Gerçek boyutları büyük olması gereken, fakat kameranın uzaklığı nede-

Alternatif

God of War: Collection (9,0)
Darksiders: Wrath of War (8,7)
Devil May Cry 4 (6,9)





niyle minik minik görünen birçok yaratıkla mücadele etmesi gerekiyordu dokuz daire boyunca. Ne olurdu biraz daha yakından görseydik olanı biteni; ne olurdu önemli anlarda kamera daha akıllıca davranıyordu...

Kainatın merkezi

Dante o çamurlu bataklıktakilerin, rüzgarın önünde savrulanların, yağmur altında ıslananların ve birbirlerine o acı sözlerle seslenerek çarpışanların neden cehennemde olduklarını hiçbir zaman öğrenemedi. Beatrice'nin neden böylesine bir acıya katlanmak zorunda olduğunu anlayamadı. Bildiği tek şey, onu engellemek isteyen herkesi ve her şeyi yok etmesi gerektiği idi.

Oyuncu ise bu kısa maceradan, daha önce yaşadıklarına nazaran daha fazla zevk almadı; hatta zaman zaman sıkıldı, zaman zaman bocaladı, kimi zaman da sorguladı. "Bir şeyler eksik ve cehennemin zeka ve yaratıcılık kokan tasviri bile sanki bunu kurtaramıyor." dedi. Yine de saygısı vardı, yine de Dante's Inferno'nun geleceğinden umutluymdu.

"Burada dur da diğerlerinin gittiği yönde yürüdükleri için yüzlerini göremediğin öteki sefillere bak." diye seslendi Vergilius Dante'ye. Dante duymamıştı, dinlemek istememişti. Sadece ebedi aşkı, rehberi, melek yüzlü Beatrice'sinin şarkılarını dinlemek istiyordu çünkü... **Tuna Şentuna**

Dante's Inferno

- + Cehennemin çok iyi resmedilmiş olması, Dante'nin hareketlerinin ve seviye atlama sisteminin güzelliği.
- Düşman çeşitliliğinin az olması, oyunun çok sık olması. Kameranın savaşlarda detaylardan uzak olması.

7,8





Yapım **Omega Force**
Dağıtım **Koei**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360, PSP**
Web dynastywarriorsstrikeforce.co.uk

İşte, uçtuğumuz o anlardan bir tanesi...



Yalnızlık Bir Yere Kadar

Dynasty Warriors: Strikeforce'un güzel özelliklerinden birisi de oyunu sürekli tek başımıza oynamak zorunda kalmıyor olmamız. Zorlandığımız görevlerde; Shrine isimli binadan yanımızda görevlere katılmak üzere başka kahramanlar edinebiliyoruz. Toplamda dört kişiye kadar artan bu sayı sayesinde, nispeten de olsa farklı tatlar yaşayabiliyoruz.

Dynasty Warriors: Strikeforce

Üç Hamlede "Çin" Yapmak!

“Dynasty Warriors” diye bir oyun olduğuna ilk kez yakın bir arkadaşım sayesinde öğrenmiştim. Kendisi birçok insanın yaptığı gibi PS2 almak yerine Xbox almayı tercih etmiş bir kimseydi. Evine gidip bu oyunu karşımda gördüğümde ilk başta beğenmişim. İtiraf ediyorum. Fakat biraz oynadıktan sonra en yakın oyun satıcısına, yeni ve daha oynanabilir bir oyun bulma umuduyla ilerlediğimi çok net hatırlıyorum. İlerleyen yıllardaysa peşi sıra gelen bu serinin oyunlarına bolca göz attım. Çünkü Uzak Doğu kültürünü seven ve bolca ilgilenen bir kişiyim. Yalnız ne hikmetse bu oyun serisi yıllar içerisinde bile bana kendini beğendirecek bir tane bile oyun sunmayı başaramadı. Bakalım bu sefer neler yap(ma)mışlar...

Çin işi Japon işi

Eğer serinin herhangi bir oyununu oynadıysanız, Dynasty Warriors: Strikeforce (DW: S) oynarken

hiçbir zorluk çekmeyeceksiniz. Hatta bu oyun yaklaşık bir sene önce PSP için üretildiğinden, daha önceden oynamış olmanız bile mümkün. Neyse efendim DW: S dağınık halde bulunan Çin'i tek bir bayrak ve önder altında toplamaya çalışan, üç farklı klanın birbirleriyle savaşlarını konu alıyor. Zaten oyuncu olarak da ilk işimiz bir klan seçmek. Klanlar; iyi, kötü ve tarafsız olarak ayrılmışlar. Sonrasındaysa seçtiğimiz klana ait bir kahraman belirlememiz gerekiyor. Her kahramanın kendine göre bir dövüş stili mevcut. Bu noktadaysa bakmamız gereken asıl nokta; ne çeşit bir silah ile dövüşmek isteyeceğimize. Mızrak mı, sopa mı, iki kılıç mı yoksa iki elli bir kılıç mı?

Gelelim oyun içerisine. Maceramıza bir köyde başlıyoruz. Tam ortasında bulunduğumuz köyün etrafı, sanki birisi etrafımızı çitle sarmışçasına esnafla çevrelenmiş durumda. Yeni silahlar yapmak ya da olan silahlarımızı güçlendirmek üzere bekleyen bir Blacksmith, fiziksel güçlerimizi ve yeteneklerimizi arttırmamız için her an orada olan Academy, eşya alım - satımı yapmamız için bulunan marketplace... Toplamda dokuz adet olan bu dükkanların neredeyse hepsine işimiz düşüyor. Özellikle kapıdaki muhafız ve hemen yanı başında bulunan pano en çok uğradıklarımız arasında. Çünkü oyun içerisindeki görevlerimizin neredeyse hepsini bu iki merciden ediniyoruz. Görevlerse yine bildiğiniz ya da bilinen DW görevlerinden farklı değil. Hatta neredeyse aynılar. Her seferinde bir göreve gidiyorsunuz ve gittiğiniz görev de haritada, kocaman bir şekilde gösteriliyor. Yeni oyunla gelen farklılıklar ise genel yapıdan çok dövüslere eklenmiş. Malum DW tam bir hack & slash (H&S) ve aksiyonun

Alternatif

Dynasty Warriors 4: Hyper (7,6)
Bayonetta (9,5)
Devil May Cry 4 (6,9)





dozu bir an olsun düşmüyor. Yapımcılar da bu konuda birazcık daha uğraşmışlar ve aksiyonun dozunu havaya taşımaya karar vermişler. Her ne kadar oyunun ilk başlarında olmasa da bir noktadan sonra bolca air - combat'a tanıklık edeceksiniz. (Özellikle karakterim onuncu seviyeye geldiğinde karşıma çıkan bölüm sonu boss'u, havada yapılacak dövüşlerin oyuna ne kadar etki edeceğini anlamamı sağlamıştı.) Havada yapılan dövüşler oldukça güzel olmuş. Özellikle düşmanlarımızın bir grubu tamamen bu sistem için tasarlandığından, her şey gayet güzel çalışıyor.

10 dolara çalışan adamın dramı

DW: S üzerinde de çok fazla vakit harcanmamış gibi geldi bana. Neden mi? Hemen yardımcı olayım. Oyunu oynadığım süre boyunca sürekli insan katlettim. (arada etrafı bıçaklarla donatılmış arabalar da!) H&S bir oyunda da olması gereken bu biliyorum. Fakat sorun bu işlemi yaparken ruhumun ölmüş olması! Tıpkı eski oyunlardaki gibi iki adet vuruş var ve sürekli bu iki tuşa basmaktan çok sıkıldım. Kaldı ki karakterler (özel yetenekler satın almadığınız sürece.) sürekli aynı animasyonları kullanıyorlar. Aynı animasyonlar mı dedim? İşte asıl tükendiğim noktalardan birisi sevgili okur. Harita üzerinde ben öldürdükçe respawn olan düşmanların modellerininin hepsi aynı! Mütemadiyen kopyala yapıştır yapılmış. Tamam, ben de her düşmana farklı model yapılıns demiyorum ama en azından birkaç tane farklı düşman modeli olsaymış yahu... Ayrıca oyuna başladığımız ve sürekli kullandığımız köye ne demeli? Sıra sıra dizmişler esnafı. Yani tam bir daire gibi yapılmış bütün köy. Yahu yapsanıza adam gibi bir mekan. Bu köy bir de gelişiyor yavaş yavaş. Fakat ilk başta yapılan hata o kadar büyük ki isterse gökdelen diksinler ne fayda. Yani Diablo II'nin o ufak köyleri bile on kat daha iyi bir şehir planlamaya sahipti. Bir de



oyundaki her şey donuk. Kimsenin ne yüzünde bir ifade var, ne de konuşurken ağzı oynuyor. Son olarak; bir ara bu oyuna müzik yapsınlar. Olmadı biz Elif'le girer stüdyoya yaparız. (Yeaaah!!! - Elif) Yeter ki istesinler.

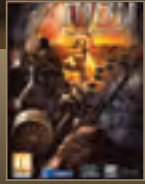
Yani oyunun fanları var biliyorum, kimsenin de kalbini kırmak istemiyorum ama bu oyun olmamış. Daha doğrusu bu oyun yıllardır var. Sadece grafik kaplamalarını geliştirip, iki üç yeni fikir eklemekle yeni oyun yapılmıyor. (Bkz. BioShock 2) Belki Uzak Doğu tayfası bu oyuna hasta ama ben değilim. Olmak istiyorum ama böyle yapmaya devam ederlerse daha uzunca yıllar olamayacağım. ■ Ertuğrul Süngü

Dynasty Warriors: Strikeforce

+ Air - Combat, yapay zekayla dört kişiye kadar parti kurabilmek, sürekli bir şeyler yok edebilmek
- Tek yumurta ikizleri düşmanlar, animasyon kıtlığı, "sürekli bir şeyler yok etmek istersem Diablo II oynarım!"

6,5





Yapım GSC
Dağıtım Viva
Tür FPS / RPG
Platform PC
Web www.s.t.a.l.k.e.r.-game.com



No Woman

S.T.A.L.K.E.R. oyunlarında en dikkatinizi çekecek detaylardan biri de, oyunda hiç kadın olmaması. Yani koca oyun boyunca bi tane bile kadına rastlamıyorsunuz. Herhangi bir bahaneyle, herhangi bir amaçla Zone'da bir tane bile kadın bulunmuyor.

S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat

Nükleer reaktörlü oyun

Hatırlayacaksınız, S.T.A.L.K.E.R. bağımsız bir Rus yapımının, 2007 yılında piyasaya sürdüğü çok önemli ve ses getiren bir oyundu. Çernobil Nükleer Santrali'ndeki kazadan 30 sene sonra bölgede gelişen anormal olayları konu alan oyun için Rus yapımçılar tam beş sene çalışmış, radyoaktif bölgeyi ziyaret edip tam bir 3D model çıkarmak için çalışmışlar, bölgeyi sanal bir oyun alanına çevirmişlerdi. Hatta kazanın meydana geldiği dönemde Çernobil Santrali'nin yöneticisi, oyunun beta aşamasında yapımçıyı ziyaret ettiğine, her gün işe gidip gelirken geçtiği yolları, köyleri ekranda gördüğünde ne kadar heyecanlandığına dair bir açıklama yapmıştı. Bu da oyunseverleri iyice merak içine düşürmüştü ki oyun piyasaya çıktığında sadece bölgenin tasarımıyla değil, oyunun tasarımının da etkileyici olduğu anlaşıldı ve kısa süre içinde altı milyon S.T.A.L.K.E.R. satıldı. Zira alışılmış FPS kalıplarını kırılmış, RPG öğeleri başarıyla oyuna entegre edilmiş, üstelik bir de utanmadan müthiş bir senaryo ile taçlandırılmış, sandbox tarzı özgür ve yaşayan, canlı bir dünya yaratılmıştı.

İşte dört yıl sonra o S.T.A.L.K.E.R.'ın üçüncü oyunu piyasaya çıktı. Aslında teknik olarak Call of Pripyat'a bir isim vermek zor. Ne bir eklenti paketi,

ne de "S.T.A.L.K.E.R." evreninde beklediğimiz o "ikinci oyun". Daha çok Shadow of Chernobyl'in sonrasını merak edenler için yeni bir "öykü".

Santralin çevresindeki Pripyat bölgesinde geçen olayları konu alan oyun; 2012 yılında bölgeye kontrole gden üç askeri helikopterin düşmesi sonucu, enkaza ulaşmak isteyen ordunun, "Zone" adı verilen bu tehlikeli bölgeye, daha önce bölgede görev yapmış bir albayı, gizli görevle göndermesi ile başlıyor. Siz de o helikopterleri bulup, hayatta kalmış olabilecek personeli kurtarmakla ve Zone'dan çıkarmakla görevli albayı canlandırılıyorsunuz. Ancak Zone, yani nükleer felaketin etkisi altındaki bölge, değişik fraksiyonların kontrolü altında ve bu fraksiyonlar birbirleriyle düşman olsalar da hepsi aynı zamanda orduya da düşman ve albayımız bölgeye ganimet arayan sıradan biri S.T.A.L.K.E.R. görünümüne gitmek zorunda.

İşte burada devreye girip, oyuna dahil oluyorsunuz. Serinin bir önceki episode'u Clear Sky'da, fraksiyonlar arası savaşa dahil olup, S.T.A.L.K.E.R.'ların yanında saf tutup, düşman fraksiyonlarla savaşarak onların bölgelerini ele geçirmeniz gerekiyordu. Ancak bu sefer, bölgedeki tüm fraksiyonlarla dost olarak görevinize başlıyorsunuz. Zaman geçtikçe aldığınız görevlerle belli fraksiyonlara avantaj sağlayıp, görevinizi yerine getirmek için kimle iş birliği yapmanız gerekiyorsa onlarla raks etmeye başlıyorsunuz. Bu da önceki oyunlardan farklı olarak, oyundaki tüm aktörlerin öykülerine dahil olma



▣ Yerde gördüğünüz hiçbir düşmanı pas geçmeyin; belki de çok değerli bir şey bulabilirsiniz.



fırsatı veriyor.

Pripyat'taki hazine avcılarının bir özelliği de birbirleriyle savaşırken tarafsız bölgeler kurmuş olmaları. Silahlarınızın elinizde ateşe hazır haldeyken içeri girmenize izin vermedikleri bu "istasyonlarda" dinleniyor, yemek yiyebiliyor, uyuyor, ticaret yapabiliyor, görev alabiliyorsunuz. Oyunun başında eski bir şilepten arta kalan hurdanın içine kurulmuş bir istasyonda zamanınız geçerken, ilerleyen aşamalarda daha tehlikeli bölgelerde daha geniş ve kompleks yapılar çıkıyor karşınıza.

Clear Sky'dan kalan bir özellik ise aniden bastıran ve emission adı verilen paranormal fırtınalar. Bunlar son derece ölümcül fırtınalar ve patlamadan önce küçük uyarılar veriyor. Bu durumda telsizden aldığınız bir uyarı ile derhal açık alandan kaçmanız ve kendinize saklanacak kapalı bir yer bulmanız gerekiyor. Bu emission'lar, o sırada açık alanda bulunan tüm canlıları öldürüyor ki bulunduğunuz binanın üzerinde uçan yüzlerce karganın emission sonrasında patır patır kafanıza yağması, görülmesi gereken bir sahne.

Ayrıca, oyunun RPG öğelerinden olan ve kullanıcıya farklı yetenekler kazandıran artifact'leri bulmak, önceki episode'lardaki kadar zor değil. Pripyat'ta yer kabuğu üzerinde meydana gelmiş anormal aktivitler sonucunda bu bölgelerde sık sık artifact'ler ortaya çıkıyor. Tek yapmanız gereken artifact avına çıkmak için bu bölgelere girmeniz. Ancak, bu sayede kolayca bulunan artifact'leri satarak oyunda çok erkenden büyük bir servet edinmek mümkün oluyor ki ilk iki oyunda bu kadar kolay para kazanmak mümkün değildi.

Ama görevleri çekici kılan asıl detaylardan biri, bazı görevlerin kalıcı bir ödül bırakıyor olması. Örneğin, erken safhalarda S.T.A.L.K.E.R.'ların bir problemini çözdüğünüzde, kurtarıcı ilan ediliyorsunuz ve S.T.A.L.K.E.R.'lar her sabah özel dolabınıza oyunda zor bulunan ve hayat kurtaran ilk yardım ekipmanları bırakmaya başlıyor. Ya da istasyondaki tüccarın bir arzusunu yerine getirirseniz, size hem daha avantajları fiyatlar sunuyor hem de ▶



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

► diğer S.T.A.L.K.E.R.'lara üstünlük sağlamanız için bazı ipuçları veriyor.

Silahlar

Silahlar konusunda ise bir değişikliğin yaşanmadığının altını çizelim. Yine aynı silahların biraz daha farklı upgrade özellikleri ile oyuna dahil olduğunu görüyoruz. Ancak unutmamak gerekir ki, S.T.A.L.K.E.R. yapımcıları oyunun sağına - soluna ilginç silahlar saklamayı seviyorlar. Mermileri kolay bulunmasa da bu silahları bulabilmeniz için her deliği de incelemeniz gerekiyor. Yine de ikinci oyun olarak piyasaya çıkan bir oyunda silahlarda biraz farklılaşma beklerdim.

Öte yandan, düşmanın yapay zekasının nihayet geliştiğini görüyoruz. Çatışmalarda düşman mümkün olduğunca bir siperin arkasına saklanmaya, bir yolup bulup sizi çevirmeye, eğer üstünlük sağlayamıyorsa geri çekilip durum değerlendirmesi yapıp, tekrar gelmeye odaklı bir mantık izliyor ki bu haliyle çok daha gerçekçi çatışmaların yaşandığını görüyoruz. Ancak ikinci oyundan farklı olarak bu kez başımızı ağrıtan asıl düşman elinde silahlarıyla üstümüze ateş açan rakip fraksiyonlar değil, çevredeki mutantlar... Onlar da ateş açmak yerine gelip ısırmayı tercih ettiklerinden ve çok hızlı hareket ettiklerinden ateşli silahlarla peşlerinden mermi yakmak çok işe yaramıyor ve üze-



Alternatif

BioShock 2 (8,2)
Borderlands (8,9)
Fallout 3 (9,3)

rinizdeki pahalı zırhı, ekipmanı kullanılmaz hale getirmeden bıçağınızı çekip mutantları doğramak zorunda kalıyorsunuz. Yani, bu kısmı düşünürsek, Call of Pripyat, bir FPS'dan çok, bir hack'n'slash'a dönüşmüş diyebiliriz. Üstelik bu yüzden, çevrede kendi başına dolaşan S.T.A.L.K.E.R. gruplarının bir iki mutant köpeği bir türlü vuramayıp iki tane salak köpeğe yem olduğunu görmek de olağan bir görüntü haline gelmiş. Oynarken fark ediyorsunuz ki ne zaman etrafta ateş sesleri duyulsa, bir grup daha S.T.A.L.K.E.R. ölüyor. Zira, önceki oyunlarda mutantların S.T.A.L.K.E.R.'ları avlaması bu kadar kolay değildi.

Yeni gibi...

Call of Pripyat'ın, 2007'da yayınlanmış ilk



S.T.A.L.K.E.R. için artık yeni bir oyun olduğunu düşünmek istiyorduk. Ancak yeni bir harita, yeni oyun dinamikleri ile o beklediğimiz ikinci oyun gibi görünse de bu kez grafiklerde, silahlarda, oyun mantığında hiç bir ekleme olmaksızın, eski oyun motoru ile karşımıza çıkmış bir eser olduğu için Call of Prip'yat'a "episode" demeyi tercih ediyorum ve o beklediğimiz, yenilenmiş oyunun, üzerindeki "2" ibaresi ile piyasaya çıkacağı günü bekliyorum. Ama özellikle bu hack'n'slash meselesi yüzünden, oyundaki heyecanın kaçtığını Clear Sky'daki o fraksiyon üyeleri ile beraber girilen taktik çatışmaların heyecanının bu yeni episode'da bulunmadığını da hatırlatmak istiyorum. Ama beklediğimiz kadar iyi olmasa da sadece serinin yeni öyküsünü öğrenmek için bile Call of Prip'yat kesinlikle oynamaya değer bir oyun. ■ Cem Şancı

S.T.A.L.K.E.R.: Call of Prip'yat

- + Detaylı öyküsü, diyalogları, çevreye etkileşimi, silah upgrade'leri, "yaşayan" bir dünyanın içinde olma hissi
- Biraz eskimiş grafikler, yeni silah çeşidinin olmaması, mutantların dengesiz gücü

8,3





MAG

Burası biraz kalabalık mı ne?

Asker! Sağdan say! 1, 2, 3, 4, 5, 6...30, 31, 32...63, 64, 65...110, 111, 112...180, 181, 182...200, 201, 202...254, 255, 256!
S.V.E.R. birliği emir ve görüşlerinize hazırdır komutanım!

Oh, böyle bir giriş yaparak egomu da tatmin ettikten sonra yaziya başlayabilirim. "Yukarıda yazdığın rakamlar ne" diyorsanız hemen cevaplayayım: 256 sayısı, MAG'de birbiriyle tek bir haritada çarpışabilen toplam oyuncu sayısına denk geliyor. İçinizden bazılarının "Yuh!" dediğini duyar gibiyim; hatta aklınızdan geçenleri bile okumaya başladım. (Telepati kurslarına gidiyorum akşamları.) Diyorsunuz ki "Çok lağ olur, 256 kişi birbiriyle savaşırsa hiçbir şey anlaşılmaz, karmaşa olur." Yanlış mı tahmin ettim? Sanmıyorum. Ayrıca şunu da belirtiyim ki dediklerinizin hiç biri olmuyor, gönlünüzü ferah tutun.

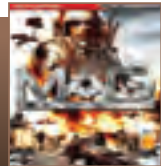
Bir S.V.E.R. lafi ettim farkındaysanız. Önce oyunun kısa hikayesine ve temsil edebileceğiniz birliklere değindikten sonra, 256 kişiyle nasıl oluyor da oynanıyor, onu anlatacağım. Devletlerin, büyük külfet oluşturduğu için ordularını feshettiği bir gelecekte geçiyor oyun. Görünüşte barış içinde yaşayan bir toplum varken kaynaklar için çekişme, belli ittifakları içine alan özel birliklerin kurulmasına ve birbiriyle savaşmasına neden oluyor. Bu birlikler daha çok şirketlerin orduları gibi. Valor birliği ABD'yi ve Kanada'yı temsil ediyor, ağır silahlara sahip. Raven birliği Avrupa'yı temsil ediyor, teknolojik oyuncakları çok fazla ama savaş tecrübeleri kıt, genelde hafif makineliyle çarpışıyor. S.V.E.R. ise Rusya, Çin ve çevre ülkeleri, nispeten Asya'yı temsil ediyor. Saldırı ve keskin nişancı tüfekleriyle savaşıyor ki ben de doğal olarak S.V.E.R.'i seçtim.

Oyunu oynamak için öncelikle yöresel bilgilerinizi "Türkiye"



olarak değil de -örneğin- "İngiltere" olarak ayarlamalısınız, yoksa oyuna giremiyorsunuz. Aynı sorun Battlefield: Bad Company 2'de de vardı ya neyse... MAG'de ilk olarak tarafınızı seçiyorsunuz. Herhalde denge sağlanabilmesi için yapmışlar diye düşünüyorum; çünkü hem Valor, hem Raven iki karakteriniz olamıyor. Bir tarafı seçtiniz mi başka bir tarafa geçmek istiyorsanız önceki karakteri silmeniz gerekiyor. Tabii ki bu da şu anlama geliyor: Valor bölgesine saldırdığınız zaman o bölümde hep saldırı birliği olarak oynuyorsunuz, savunan hep Valor oluyor. Valor olup savunmak isterseniz, karakteri silip Valor açacaksınız. Oyunda toplam üç farklı mühimmatı olan karakter üretebiliyorsunuz, bu da oyun esnasında stratejiye göre silah değiştirebilmenize olanak tanıyor. Seviye atladıkça aldığınız puanları da "yetenekler" bölümünden silahlarınıza yeni takacağınız parçalar için kullanabilirsiniz.

256 kişi dedik, yani 128'e karşı 128 oyuncu birbirine giriyor. Daha evvel benzeri bir oyun olmadığı için böyle büyük rakamlar zevksiz bir savaş karmaşası yarattığı izlenimi bırakabilir (In Flames'ten Take This Life ne güzel şarkıdır, arada onu



Yapım **Zipper Interactive**
Dağıtım **Sony**
Tür **FPS**
Platform **PS3**
Web **www.mag.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**





dinliyorum.) ki bu izlenim çok yanlış. Oyun şekillerine göre oyuncu sayısı belirlendiği için sırayla bunları tanıyarak ilerleyelim. Bir çömez komando iken Suppression ve Sabotage görevleri açık, diğerleri seviye atladıkça ekleniyor. Suppression, kendi grubunuz içinde kuru sıkı silahlarla 32'ye karşı 32 kişi Team Deathmatch yaptığınız, eliniz alışsın diye konulduğunu düşündüğüm oyun türü. Burada genelde düşük seviye oyuncular olduğu için kendinizi evinizde gibi hissedebilirsiniz. Sabotage ise düşman haritalarından birine saldırdığınız görev olup, belli iki noktayı ele geçirip üçüncüyü patlatmanız gerekiyor. Bir noktayı ele geçirmeden diğeri açılmıyor ve yine 32'ye karşı 32 kişi oynanıyor. Bu saydığım iki görev cinsi, diğer oyunlardan pek farklı bir değişiklik sunmuyor (Gerçi 64 kişi yine de kalabalık bir rakam.) ve daha çok oyuna ısının diye hazırlanmış. MAG'ın asıl farkıysa 128 kişilik Acquisition ve 256 kişilik Domination'da kendisini gösteriyor. Acquisition'da saldıran taraf, savunan tarafın bölgesine girmeye çalışıp, hedef aracı çalıp kendi bölgesine götürmeye çalışıyor. 256 kişilik

Domination'da ise 128 kişilik saldırı grubunuz dört müfrezeye, her müfreze de kendi için sekizer kişilik takımlara bölünüyor. Amaç her müfrezenin belli noktaları ele geçmesi. Yine her takımın belli bir görevi var, dolayısıyla koskoca haritada belli yerlere serpiştiriliyorsunuz. Ama bu demek değil ki kendi görevinizi bırakıp zorda kalan bir müfreze yardımı gidemezsiniz. Gidersiniz.

MAG'ın en büyük farkı, oyuncuyu ciddi şekilde takım oyununa itmek için elinden geleni yapması. Bunun nedeni de şu: Belirli bir seviyeye geldikten sonra takım kaptanı olmak için başvuruda bulunabilirsiniz. Oyuna takım kaptanı olarak başlayan kişi, altındaki yedi kişiye nereye gitmeleri gerektiğini haritada parlayan noktalar olarak işaretlemek suretiyle gösterebilir, saldırı ve sa- ▶



Sote

Gamepad ile oynamayı çok beceremediğim için keskin nişancı olup bir köşeden vurabildiğimi vurmaya çalışıyorum ama elin adamı aynı gamepad ile tavşan gibi hoplaya zıplaya alnımın ortasından vuruyor ya beni, işte o çok gücüne gidiyor. Kapatıyorum PS3'ümü, odama ağlamaya gidiyorum!

► vunma emirleri verebilir. Daha yüksek rütbeli takım kaptanları mikrofondan da konuşabilirler. "Ben neden takım kaptanını takip edeyim" diyenlerin belli kayıpları var. Takım kaptanı, çevresinde bulunan askerlere belli yararlar sağlar; daha çok HP ile oynamak, daha hızlı şarjör değiştirmek ya da daha fazla tecrübe puanı almak gibi. Ayrıca takım kaptanları, ekibine yardımcı olmak için yolu tıkayan düşman savunmasının üzerine hava saldırısı ve zehirli gaz bombası gibi yardım desteği de çağırabilir. Elbette ki oyuncular tek başına oynayabilir ve hatta bu oyuncular, özellikle keskin nişancılar başa çok dert olmakla beraber takım liderinin peşinden gitmedikleri için artı yararlarından mahrum kalırlar.

Yanlış kişiyi vurmamalısın?

Oyunda ağır saldırı ve savunma araçları mevcut. Bir koruma kulesinin üzerindeki makineli tüfeğin başına geçip karşıdan gelen kalabalığın üzerine ateş açmak çok zevkli. Aynı zamanda APC'yi ve tankları düzgün kullanılırsanız, piyadelere hayatı zehir edebilirsiniz ama oyun o kadar dengeli ki beraber saldıran bir piyade grubuna karşı da zerre kadar şansınız olmaz. Bazı haritalarda bulunan hava saldırılarına karşı kurulan bataryaları korumak da hayati önem taşıyor, bu şekilde takım kaptanlarının çağırdığı hava desteğini durdurabilme şansınız var. İlk yardım paketi yerine tamir paketi almış arkadaşlar, oyundaki her türlü aracı tamir edebiliyorlar. Vurulup yere düştüğünüzde hemen ölmediğinizi de belirtiyim; yerde solucan gibi kıvrınır halde kalıyorsunuz fakat Call of Duty: Modern Warfare 2'deki gibi etrafa ateş edemiyorsunuz, keza etraftakiler de sizi öldüremiyor. Kanamadan ölene kadar bir sıhhiye gelip sizi kurtarırsa oyuna devam edebiliyor ya da hemen tekrar doğmayı da seçebiliyorsunuz. Oyuncular büyük gruplar halinde saldırmasını diye doğma süreniz üç ila 18 saniye arasında değişiyor. Bu da gayet makul bir süre ve bazı takım kaptanları bu süreyi kısaltabiliyor; tabii ki onların yanında savaşırırsınız.

Oyuna takım kaptanı olarak başlayan kişi, altındaki yedi kişiye nereye gitmeleri gerektiğini haritada parlayan noktalar olarak işaretlemek suretiyle gösterebilir, saldırı ve savunma emirleri verebilir



Alternatif

Battlefield: Bad Company 2 (9,6)
Call of Duty: Modern Warfare 2 (8,7)
Operation Flashpoint: Dragon Rising (7,9)

Oyun grafik açısından bir MW2 değil ama BC2 ile aynı düzeyde. Bazı haritaların büyüklüğü, BC2'nin Arica Limanı'ndan kat kat büyük ve çok fazla giriş çıkış noktası var. Bu yüzden saldırıların nereden geleceğini kestirmek imkansız ama genele vurduğum zaman MAG için 256 oyuncu konusunda devrim yarattığını ve MW2'deki aksiyonu BC2'nin büyük haritalarıyla harmanlayan çok kaliteli bir savaş oyunu olduğunu söyleyebilirim. BC2'ye muharebe oyunu diyordum ama MAG'ı gördükten sonra, ondaki muharebenin artık zayıf kaldığını düşünmeye başladım. Şimdiden söyleyeyim: Oyuna yüksek puan vereceğim ve iyi puan almasının sebebi, kaliteli bir FPS olması, iynin üzerinde puan vermemin sebebiyse 256 oyuncu gibi devrimsel bir ilke başlarıyla imza atmış olması.

MAG'ı bir kenara bırakıp şu son paragrafı kendime ayırıyorum. Şefik Akkoç ve Emre Öztınaz efendiler, kaç gündür MW2 oynarken "headset alacağız" deyip deyip kandırıyorsunuz beni. Demiştım size "bir - iki güne almazsanız dergide kampanya başlatacağım" diye ama inanmadınız. Arkadaş, sizinle Steam'de yazışmaktan adam vuramıyorum, alem beni kevgire, İsveç peynirine çeviriyor. Dolayısıyla sayın okuyucular, ben bu iki Dalton için FAKFUKFON açacağımı bu ay bildirmiş bulunuyorum. Önümüzdeki ay da kulaklık ve mikrofon almazlarsa hesap numarasını yazıp durumu size havale edeceğim. Uğraşamıyorum ben bu adamlarla yahu... (Ben aldım, Emre düşünsün! - Şefik)

■ Nurettin Tan

MAG

+ 256 kişi olayı, takım liderinin savaşa strateji katması
 - Tek birden karakter yaratmak

9,0

Görüldüğü gibi harita çok detaylı, girip çıkacak o kadar çok yer var ki paraşütle bir binanın tepesine konmak en rahatı.

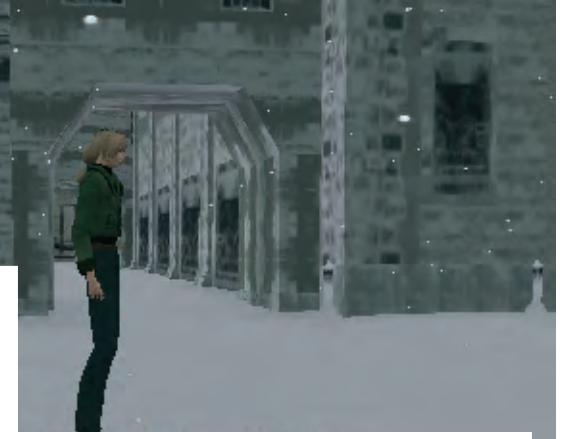


Ekran
Görüntüleri
LEVEL
ONLINE'da
www.level.com.tr



Karşıda ateş açan sekiz asker ve yukarıdan bindirme yapan bir helikopter. Resimdeki abi ateş etmediğine göre son duasını ediyorum sanırım.

Yapım **Konami TYO**
Dağıtım **Konami**
Tür **Adventure**
Platform **PS2, PSP**
Web **www.konami.com**



Eski-Yeni

Shadow of Destiny yeni bir oyun değil aslında. 2001 yılında PS2'de piyasaya çıkmıştı ve maalesef pek az kişi tarafından oynandı. Bunun nedenini bilemiyorum, üstelik oyun yüksek puanlar da almıştı fakat Konami de elindeki ürünün kalitesinden emin olacak ki tekrar satışa sunmayı doğru bulmuş.

Shadow of Destiny (PSP)

Bir insan kaç kez ölebilir?

Ş u sıralar Hoz Comics'ten Örümcek Adam'ın maceralarını okuyorum. Hikayede bir örümceğin bir kez ölüp dirilebildiğini öğrendim mesela. En azından mutasyona uğramış bir örümceğin. (Örümcek Adam adam mıdır, örümcek midir tartışması var da...)

Shadow of Destiny'de de bir insanın kaç kez ölebileceğine dikkat çekiliyor. Bir adam, ölümden kurtulmak için zamanda yolculuk etmeye başlıyor ve her başarılı hamlesi onu ölümden iki adım uzaklaştırıyor, bir adım yaklaştırıyor. Bunun nedeni de katilimizin bizi öldürmek için her seferinde yeni bir yol bulması...

Eike'nin garip hikayesi

Sıradan bir adamın hikayesinden fazlası değil aslında bize gösterilen. Kahramanımız bir katil tarafından sırtından bıçaklanıyor ve ölüyor. Buraya kadar her şey normal. Ne var ki karakterimiz Eike ölmüyor ve öbür tarafta Homonculus (Full Metal Alchemist!) adında bir yaratıkla karşılaşiyor ve bu yaratık ona zaman içerisinde yolculuk edebileceği

bir alet veriyor. Eike de bu aletle geçmişe dönüp ölümden kurtulmaya çalışıyor.

Oyun boyunca yapacağınız bu arkadaşlar. Ölümden kurtulmaya çalışmak. Eğer taşlarınızı doğru oynarsanız, doğru yolda ilerlerseniz, doğru eşyaları bulursanız, ölümden de kurtulursunuz. Diğer türlü, oyunun sonlanması anlık olabiliyor.

Tam anlamıyla bir adventure oyunu Shadow of Destiny. Lebensbaum şehrinde dolaşıp insanlarla konuştuğunuz ve Eike'nin enteresan hikayesini parça parça öğrendiğiniz, yavaş ilerleyen bir oyun. Aksiyon bölümleri ancak sırtınıza bıçak yemek üzere olduğunuzda veya şehirdeki birkaç sorunu karşılaştığınızda ortaya çıkıyor, o kadar.

Grafiksel açıdan da eskiden olsa bayağı etkilenebilirdik durumdan fakat bu devirde, PSP'de bile daha iyisi olabileceğini biliyorum. Lebensbaum şehri güzel tasarlanmış olabilir fakat içi o kadar boş ki... İnsanlar nerede, detaylara ne oldu? Bu sorular yanıtız kalıyor maalesef. Konami belki görsellik üzerinde uğraşsaydı, oyunun daha geniş bir kitleye hitap etmesini sağlayabilirdi. Şu anda ise ancak sağlam adventure oyunu meraklıları bu oyunla ilgilenir, geriye kalan kesim ise başka oyunlarla meşgul olur. **Tuna Şentuna**

Alternatif

Silent Hill: Origins (9,1)
GTA: Chinatown Wars (9,1)
Obscure: The Aftermath (-)

Shadow of Destiny

+ Farklı sonlar, ilginç hikaye.
- Grafiksel anlamda durum çok kötü. Oyun çok yavaş ilerliyor.

6,1

Eike günlüğü sayesinde ne yapması gerektiğine bakabiliyor ama zaman zaman günlük bile bir işe yaramıyor.





Chokotto DiaRunba

Hayır hayır; marakaslarımızı sallamıyoruz

Öncelikle bu oyunu oynamak için bilgisayarınızda Japonca dil desteğinin olması gerekiyor. Bu sorunu kısa sürede çözeceğinizden eminim. Hemen ardından ise Japonca öğrenmeniz gerekiyor zira oyunun tamamı Japonca!

Tamam paniğe mahal yok; size yardımcı olacağım. Oyunun konusu, ayarları önemsiz olduğu için tek bilmeniz gereken, ana menüde ilk seçeneği seçerek oyuna başlıyor olmanız ve X + yukarı-aşağı ok

tuşlarıyla oyunu oynayabilmeniz. Amacımız karakterimizi bölümün sonuna ulaştırmak ve aynı shoot'em up'larda olduğu gibi ekran kendiliğinden sağa doğru kaymakta. Eğer karakterimiz bir bloğa sıkışsın, kırmızı ve sınırlı suratlara denk gelirse oracıkta ölüyor. Biz de önümüze çıkan taşları yukarı veya aşağı hareket ettirerek karakterimize yol açmalıyız. Oyun bir hayli zor ama bir o kadar da eğlenceli. Tavsiye ediyorum. ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Puzzle**
Yapım **Studio Runba**
Web studiorunba.web.fc2.com **8,6**



Super Space Rogues

50.000 dolar borç yapmamak lazımmış

iki kafadar, uzaylının tekine borçları olan 50 bin dolar parayı ödemezse neler olur... Neyse ki uzay çağı çoktan gelmiş ve uzayda gezinmek çocuk oyuncağı. Gemilerine atlayan kafadarlar para toplamak zorunda ve bunu da göktaşlarını patlatarak toplayacakları madenlerle sağlıyorlar. Tabii uzay denetimsiz; başka gemiler de uzayı arşınlamak ve bölgelerine girersek, bize hemen saldırıyorlar.

Dikkat etmemiz gerekenler zirhımız ve yakıtımız. Yakıt, zirhtan da önemli çünkü madenleri toplamak için uzayda bayağı

bir araştırmaya girmemiz gerekiyor. Bize eşlik eden bir harita da olmadığı için işimiz biraz şansa kalıyor.

Oyunda bir kayıt sistemi olmadığı için ya zamanınızı ayırıp bu oyunu tek seferde oynayacaksınız ya da ara verdiğinizde oyundan çıkmayacaksınız. Gerçi sonuna kadar oynamaya geçecek pek bir şey yok ama iki haftada tamamlanmış bir oyun için gayet iyi olmuş. ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Aksiyon**
Yapım **Ted Lauterbach**
Web www.gamejolt.com **7,2**

Puddle

Akışkan, dengelessiz, mücadeleci

PSP'de nasıl ekranı sağa sola devirip LocoRoco'larımızı çıkışa ulaştırmaya çalışıyorduk, hatırlıyorsunuzdur. Şimdi LocoRoco'ları bırakın ve yerine bir sıvı koyun. Mekanı da bir deney alanına çevirin ve evet, Puddle'i gözünüzde canlandırmış olunuz.

Amacımız o sıvıyı her bölümde deney tüplerine götürmek ama bunu yapmak hiç de kolay değil. Sıvının döküleceği birçok boşluk, sıvıyı yok eden ısı kaynakları,

sıvıyı içine çeken vakümler... Ne ararsanız bize karşı. Fakat biz de armut toplamıyoruz. Bizim de kafamız ve ellerimiz çalışıyor. Mesela mekanı sağa, sola yatırabiliyoruz. Ve bunu ne zaman yapmamız gerektiğini hesaplayan bir beynimiz var! Olmadı değil mi? Evet arkadaşlar, oyun zor ve çoğu zaman bir bölümü birkaç denemede geçebiliyorsunuz. Hele ki ilerleyen bölümler... Beni hayattan bezdirdiler.

Sinirlerine hakim olmayı bilen herkese IGF kazananı Puddle'i öneriyorum. ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Puzzle**
Yapım **Team Puddle**
Web www.puddle-game.com **9,0**

Crimzon Clover

Gözlerim kamaştı!

Bulmacasıydı, macerasıydı derken son zamanlarda indie oyunların temposunda bir yavaşlık vardı. Ta ki bu oyuna kadar.

Bir shoot'em up fanatığı olarak bu türdeki her türlü oyuna açığım ve Crimzon Clover da tam anlamıyla yürüme takılacak kalitede bir oyun olarak karşımıza çıktı. Bol efektli, bol aksiyonlu, her şeyin abartılı olduğu bir "Uzak Doğu" aksiyonu bu. Uzak Doğu kelimesi burada önemli çünkü bu bölgeden çıkan oyunlar Amerikan tarafından her zaman daha abartılı ve fantastik oluyor. Gemimiz standart atış özelliklerinin yanında

düşmanları hedefleyip ateş açabilen bir başka saldırıya daha sahip. Ve yeterince gemi patlattıktan sonra "Break Mode" ile düşmanlarımızın tümünü ortadan kaldırıp yine abartılı bir atış gücüne sahip oluyoruz. Oyunda C tuşuyla ateş ediyor, X ile düşman hedefliyor ve Z ile de Break Mode'a geçiyoruz. Eğer dükkandan "Continue" satın almazsanız da haklarınız bittiğinde oyun da bitiyor; dikkat edin. ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Shoot'em Up**
Yapım **Yotsubane**
Web - **9,2**





KEZBAN

RAPORU

CEM ŞANCI

Hepimizin algısında çok keskin bir kahramanlık simgesi vardır sevgili "authorist"ler. "Nedir o?" diye merak ettiğinizi duyar gibiyim. Bir düşünün... Olay, hadise, mekan, kişiler, nedenler ne olursa olsun, hiçbir şekilde mazeret kabul etmeyen bir kahramanlık modeli vardır: Esir alınmış kızı kurtarma.

Evet, bu nasıl bir iştir? Eğer bir kız esir alınmışsa onun kurtarılması gerekir ve bu çok kahramanca, çok romantik bir semboldür. Hayır, adamın işi kötülere durdurmak ve mağdurları kurtarmak olamaz mı? Kurtardığı kadınlarla romantik bir etkileşim içine girmek istemiyordur belki? Olamaz mı? Hayır, olamaz. Eğer bir adam, esir alınmış bir hanımımızcağımızı kurtarırsa onu gözümüzde artık kurtardığı kızın kahramanı, koruyucusu ve müstakbel eşi, kocası olarak görme eğilimimiz var.

Aklımıza nasıl kazınmışsa, nasıl bir ezber sokulmuşsa böyle bir imaj var ve o kahramanın o kızceğizle evlenmesi, onun kocası olması da sanki o adamcağıza bir ödül gibidir. Yuh ulan! Yuh! Bir de cebimizdeki parayı alıp çalmak için bizi seçtiğinizden dolayı onur duysaydık. Bir adamı, mağdur, güçsüz, korunmaya muhtaç zavallı bir kıza iyilik yaptığı için bile hemen kızın kocası pozisyonuna sokan mantık, kezban değilse nedir dostlarım?

İşte tam da bu yüzden ben ömrüm boyunca Prince of Persia oynamadım. Siz onun en son üç boyutlu yeni halini biliyorsunuz ama ben oyun dünyasını gedikli olarak 25 sene önceki iki boyutlu platform halini de biliyorum ve o gün bile oyunu gördüğümde tüylerim diken diken olmuştu.

- Author bak yeni oyun gelmiş.

- Hadi ya, ne oyunu?
- Prince of Persia.
- Konusu nedir?
- Kaçırılan prensesi kurtarıyorsun.
- Ayh...
- Öyle deme, kurtardıktan sonra kıza evleniyorsun.

Ödüle bakın arkadaşım. Kızı kurtardıktan sonra onunla mutlu, mesut, huzur ve aşk dolu bir evlilik yapabilecekmışsiz. Gençlerin beyinlerinin bunlarla yıkanmasından seni sorumlu tutuyorum Begüm.

- Ay author, benim de en büyük fantezim kötü adamlar tarafından kaçırılmak ve senin tarafından kur...

- Tamam canım, uzatma. ■



PCnet'in 150. SAYISI müthiş hediyelerle piyasada!

HERKES PHOTOSHOP ÖĞRENECEK! DERS VİDEOLARI DVD'DE
İDDAA YAZILIMI • 4 POSTER • KİTAP • PAROUS CD'Sİ • ANTİVİRÜS • CHARLIE CHAPLIN FİLMLERİ

PCnet
bilgisayar ve internet dergisi
Mart 2010 • 101-113 • Sayı 150 • Fiyatı 7,90 TL • www.pcnet.com.tr

150. SAYI ÖZEL

150 SİHİRLİ ADRES

PCnet editörlerinin 150. sayıya özel hazırladığı kapak konusunda, birbirinden faydalı ve mullaka görülmesi gereken 150 site şapkadan çıktı!

Windows 7'de ilk 13 adım
Sıfırdan kurduğunuz kişisel bilgisayarınız için yapmanız gereken 13 önemli hamleyi sizler için araştırdık

11 Gmail püf noktası
En popüler web tabanlı e-posta servislerinden Gmail'i daha verimli kullanma yollarını anlatık

Bedava antivirüsler
PC'nizi zararlı yazılara karşı koruyabileceğiniz ücretsiz yazılımları bir araya getirdik

Performans kasaları
Piyasadaki yüksek performanslı mid-tower kasaları test merkezimize kâşık ettik.

LED LCD TV rehberi
Yeni nesil LED LCD TV'lerin deneyimini ve kullanılma yöntemlerini, örnek ürünlerle birlikte okuyabilirsiniz

Apple iPad'le tanışın
Görüntülü sohbet zamanı
IE8, Firefox 3.6 ve Chrome 4.0

2010/112448 Fiyatı 7,90 TL



PCnet'LE

- ✓ İPUCU KİTABI
- ✓ PHOTOSHOP EĞİTİMİ
- ✓ ŞARLO KOLEKSİYONU
- ✓ İDDAA YAZILIMI
- ✓ 4 ADET POSTER
- ✓ ANTİVİRÜS YAZILIMI

**2 DVD + 1 CD
HEDİYE**



Online

Hareketli WoW günleri...



Geçen ay durgun olan WoW dünyası bu ay tam anlamıyla haber ve aktivite doluydu. Bunları öğrenmek için sizi

buradan direkt Ömür'e bağlayabiliriz. WoW'dan sonra da soluğu bu ay açık beta'sı başlayacak olan Jamia'da alabilirsiniz.



Jamia

Bu ay açık beta'sı başlayacak olan Jamia'da son durum...

JOYGAME

Oyunun Tadını Çıkar



Jamia

İkinci hayatınız Jamia ile çok renkli olabilir!

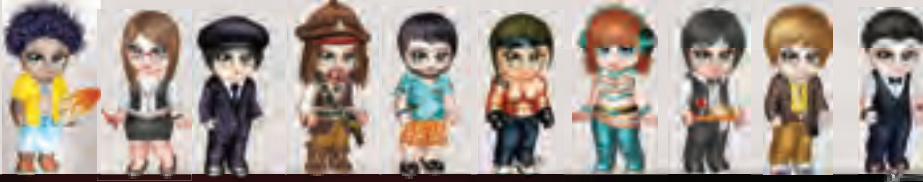
Bu oyun sıfırdan kurulan ve neredeyse her şeyiyle yakından ilgilenebileceğiniz rengarenk bir hayat simülasyonu. Üstelik sadece internete girmeniz yetiyor, web tarayıcı üzerinden oynanıyor. Jamia Online, size yepyeni bir hayat vaat ediyor. Diğer sayılarımızdan hatırlayacağınız gibi bunun sadece bir oyun olmadığını belirtmemizde yarar var. Jamia'nın sosyal bir eğlence ağı yönü de var.

Mart ayı içinde açık betası başlayacak oyuna girmek çok basit. Sitesine kısa sürede üye olduktan sonra oyunda kullanacağınız avatarınızı yaratıyorsunuz. Yüzlerce seçenek arasından özgün bir model yapabilirsiniz. Sonrasında yerleşeceğiniz hayat tamamen sizin keşif gücünüze dayalı. The Sims görünümüne

sahip, çok çeşitli mimari tasarımlar, farklı mekanlar ve çok sayılı eğlence seçenekleri sizi bekliyor. Kendinize ait evinizi dilediğiniz gibi geliştirebilir, keyifli mini oyunlarda vakit geçirebilir, arkadaşlarınızla beraber oynayabilir, dünya haritasında keşfe çıkabilirsiniz. Hatta sinema bile izleyebilirsiniz.

İşin sosyal tarafında ise forumlar, profil, günlük sayfaları, pazar yeri ve anlık ileti gibi unsurlar yer alıyor. Arkadaşlarınızı takip edebileceğiniz gibi Jamia dünyası içinde yeni arkadaşlar da edinebilirsiniz. İstedikiniz an sohbet edebilir ve sınırsız oyun oynayabilirsiniz. Eğlence ve sosyal boyutunun dışında oyunda kullanmak üzere kendi paranızı bile kazanabilirsiniz. Para kazanmak ise bu oyunda

Yapım JoyGame
Dağıtım JoyGame



çok eğlenceli. Tahmin edebileceğiniz gibi yaratık kesmeden, tamamen eğlenerek para kazanabilirsiniz. Arkadaşlarınızla birlikte takılarak yaptığımız bazı işlerden Jamiâ Altını kazanabiliyorsunuz. Siz bu oyunda sosyal oldukça kazanacaksınız. Bu paralarla da kendinize ne isterseniz alabileceksiniz, yeni bir ev bile! Evinize alacağınız aksesuar ve ev eşyaları ile görünümünüzü çok güzel bir hale getirebilirsiniz. Bazen alacağınız görevleri gerçekleştirerek, bazen mini oyunlar oynayarak, bazen de düzenlenen çeşitli yarışmalara katılarak paraya para demeyebilirsiniz.

Bu hayat simülasyonunun açık beta'sındaki yeniliklere değinelim. Dünya haritasında pek

çok NPC bulunacak. Hepsi sizin hizmetinizde! Gelişmek için yapmanız gereken onlarca görev de sizi bekliyor. Oyun boyunca ise karşınıza çeşitli küçük bulmacalar çıkacak. Dükkanlara her yerden ulaşabileceksiniz. Bu sefer sizi daha fazla dükkan ve daha fazla mini oyun bekliyor. Yepyeni kıyafetler ve malzeme seçenekleri de cabası. açık beta'daki yenilikler bunlarla da bitmiyor. Oyunun tam sürümünde zaman içerisinde eklenecek daha fazla yenilik yolda. Okey ve batak oyunu, bilardo oyunu, bombacı, daha fazla dükkan, evcil hayvan sistemi bunların arasında. Herkesi bir yerde buluşturmak ve eğlencenin sınırlarını zorlamak için Jamiâ'ya göz atmanızda yarar var! ■ **Kadir Çakır**

World of Warcraft Günlüğü

WoW dünyasındaki son gelişmeler...



işte o uzun zamandır beklediğimiz boss artık karşımızda. Icecrown Citadel'in son kalesi olan Frostwing Halls bu ay sonunda maceraseverler ve özellikle Lich King'i tahtından indirmek için gün sayan cesur savaşçılar için kapılarını sonuna kadar açtı. Artık atış serbest, Arthas, geçmiş zamanların "Prince of Lordaeron"u, bugünkü nam-ı diğer "Lich King" kanlı canlı karşımızda. Arthas'ın kestikten sonra sizi inanılmaz güzel bir sinematik ve içinde epik bir mount bulunan zengin bir loot tablosu bekliyor olacak.

Bunun için Frostwing Halls içerisinde ilk önce "Valithria Dreamwalker" ve "Sindragosa" ile karşılaşacak, sonrasında "The Frozen Throne" ve "The Lich King" deneyimiz başlayacak. Heroic 25 raid'lerde ilk iki boss'ta sırasıyla level 264 ve level 277 item'lar düşecek, son boss'umuzda ise level 284 item'lar üzerinde roll atmaya başlayacaksınız. Fazla söze gerek yok frost-resist gear'larınızı kuşanın ve destansı bir savaşa hazır olun.

Invincible

"Invincible Charger"... Bu ismi bir kenara not edin. Eğer bir yerlerde kanatlı bir ata binmiş birini görürseniz bilin ki o, Arthas'ın ölümüyle sonlanan raid'i, 25 kişilik ve Heroic zorluk derecesiyle bitirmiştir. Kendisine saygı duyun. Invincible Charger, 25 kişilik Heroic mod bir raidde %100 guarantee drop olarak ulaşabileceğimiz

ultra-epik bir mount. Bu da demektir ki raid'in sonunda mutlaka bir kişi bu ata sahip olacak. Invincible'in hikayesi ise çok derin. Arthas'ın karanlık tarafa geçmeden önce en sadık dostu olan Invincible, soğuk bir kış günü sakatlanıyor ve Arthas, onun acılarını dindirmek adına hayatını sonlandırıyor. Sonrasında büyük bir suçluluk hissini içinden atamıyor. Kendisine bahşedilen karanlık gücü eline aldığı anda soluğu atının mezarında alıyor ve Invincible undead olarak yeniden hayata dönüyor.

Geri sayım başladı

Bu ay yine baş döndürücü hızla yoluna devam eden World of Warcraft için Wrath of the Lich King eklenti paketinin sonuna gelindi ve Cataclysm için ilk adımlar atılmaya başlandı diyebiliriz. Gelin patch'lere şöyle kısaca bir göz atalım. "Kısaca" diyorum çünkü patch notlarını tek tek incelemek tüm dergiye yayılabılır.

Patch 3.3.2 Canlı yayında

Frostwing Halls ve The Lich King savaşı artık bizleri bekliyor. Bu patch ile neredeyse hikayede artık sona gelindi. (Mi acaba?)

Yeni Arena Season 8 başladı. Yeni "Wrathful Gladiator" PvP seti ve level 264 gear sizleri bekliyor olacak. Bu arada Vault of Archavon'da yeni bir boss'umuz var: "Toravon the Icewatcher". Böylelikle VoA'da Stone,

Storm, Flame ve Ice Watcher olmak üzere boss sayımızı dörde çıkıttı.

Patch 3.3.3 Ptr notları yayınlandı

Bu patch PvP üzerine desek yanlış olmaz. İlk önce bilmesiniz "Wintergrasp Balance System" köklü bir değişikliğe uğrayacak. Bunun yanında battleground karşılaşmaları için "Dungeon Finder"a benzer şekilde "The Random Battleground" sistemi yayına alınacak. Tabi ki böyle bir değişiklik beraberinde daily battleground quest'leri, kazanılacak bonus'ları ve beraberinde birçok şeyi değiştirecek. Yani özetle artık PvP "bir başka" olacak.

PvP'nin yanında Auction House listelemelerinde yine bu patch ile birlikte gelen önemli değişiklikler gözle çarpıyor. Bu gidişle Auctioneer add-on'unu kullanmak yakın zamanda anlamsız hale gelebilir.

Değişiklikler çok fazla, çantanızda biriken onlarca "Frozen Orb"larınızı satın almak üzere Dalaran'da yeni bir merchant olarak "Frozo the Renowned"un ortaya çıkması, Titansteel Bar'ın artık cooldown gerektirmiyor olması, yeni mount'lar ve daha onlarca.

Patch 3.3.5 İpuçları

Muhtemelen siz bunu okurken 3.3.3 PTR başlamış, bitmiş, canlı yayına geçmiş, kim bilir; belki de 3.3.5'i



oynuyor olacaksınız. Ne yapalım bir WoW köşesinin kaderi bu.

İşte bakın ICC: The Frozen Throne ile her şey bitti derken yepyeni bir raid'in ilk sinyalleri geldi bile. Wyrmmrest Temple: The Ruby Sanctum

Yeni boss'umuzun adı Halion the Twilight Destroyer, Baltharus the Warborn, General Zarithrian ve Saviana Ragefire isimli üç drake sahibi olan bu boss için 10 ve 25 kişilik raid'ler tasarım aşamasında.

Sizlere son ana kadar yenilik aktarabilmek adına derginin basımına saatler kalana kadar bu yazıyı vermemeye direndim ama artık buraya kadar.

Love in the Air

Bir sevgililer gününü daha geride bıraktık. Gerçek hayattaki sevgilinize karşı olan yükümlülüklerinizi yerine getirdiğiniz sürece 7 - 21 Şubat arası olan "Love is in the Air" etkinliklerine katılmanızda bir sakınca olduğunu sanmıyorum. Bu sene de tüm listeyi eksiksiz bitirip "Fool for Love" olamadım ama bayağı eğlendim diyebilirim. İnsanlara kolonya sıkıp, çikolata kutuları fırlatmak gibi ilginç (!) daily quest'leri yaptınız mı bilmiyorum ama seasonal quest'ler ile "Lovely Charm Bracelet" yapıp bunları satarak ciddi paralar kazanan insanlara da şahit oldum bu sene. Auction House, tanesi ortalama 20g eden bu bilekliklerle doluydu. Bunların hepsi bir yana

ben kendi adıma "Apothecary Hummel" denen ve Shadowfang Keep'te arkadaşlarıyla takılan seasonal boss üzerinde günlerimi geçirdim. Her seferinde level 226 epik kolye düşüren bu boss, Emblem of Conquest harcamak istemeyen giriş seviyesi level 80'ler tarafından hiç düşünmeden ziyaret edildi. Ben ise Hummel'in epik bir mount (Big Love Rocket) ya da Seasonal Pet (Toxic Wasteling) düşürmesi ümidiyle iki hafta boyunca gözünün içine baktım, ama düşürmedi! Neyse, seneye artık...

Lunar Festival

"Love in the Air" etkinlikleriyle aynı zamana denk gelen festival bu sene de 14 Şubat - 7 Mart arasında kutlanmaya başladı ve siz bu yazıyı okuduğunuzda halen devam ediyor olacak. Yaşlılara hürmet... Pardon, atalarımıza saygı göstermeyi amaçlayan bu etkinlikler süresince ana amacımız yine Azeroth'un dört bir yanına dağılmış 75 adet "Elder"i ziyaret etmek ve bunlardan alınacak "Coin of Ancestry" ler ile havai fişek, festival kıyafetleri gibi şeyler almak olacak. Kulağa çekici gelmiyorsa kutlamaların ana merkezi Moonglade'de summon edebileceğiniz "Omen"e uğrayıp birkaç arkadaşınızı yanınıza alarak bu boss'u kesebilir, "Elune's Blessing" görevini tamamlayabilir ve bir "Elune Stone" a sahip olabilirsiniz. Çin Yeni Yılı ile aynı zamana denk

gelen Lunar Festival, bana sorarsanız Blizzard tarafından daha cazip hale getirilmeli diye düşünüyorum. Bir sene boyunca tüm etkinlik görevlerini eksiksiz bitirip, Reins of the Violet Proto-Drake sahibi olma ihtimali olmasa tüm bunlar yapılır mıydı? Bence yapılmazdı.

Bu habere dikkat: WoW ekonomisi değişimin eşliğinde

Blizzard tarafından yapılan bir açıklamayla olası bir Auction House - Armory entegrasyonunun proje aşamasında olduğunu öğrendik. Bu entegrasyon ile Auction House'a oyuna girmeden de ulaşabiliyor olacağız. Peki sistem API destekli mi olacak, Auctioneer add-on'u bu sistem üzerinde çalışabilecek mi ve en önemlisi ürün listeleme ya da satın alma yapabilecek miyiz? Bunların hiçbiri netlik kazanmış değil. Tek bildiğimiz Blizzard tarafından bu proje içerisindeki "bazı" hizmetlerin "premium" olabileceği bilgisi. Yani Blizzard'a yeni bir kazanç kapısı da aralanmış olacak. Bir de satın almaya izin verir ama bunun için Farmville benzeri bir mikro-ödeme sistemi gelirse, bu ekonomik reformu oyun kaldırılabılır mi çok merak ediyorum. Ha tabii bu arada, Armory iPhone'da, entegrasyon olunca AH de iPhone'da olacak, iPhone'da olan iPad'de de olur haliyle, yani kısacası WoW'dan hiçbir zaman "kaçamayacağız"

■ Ömür Topaç

DOKTORLAR

CEPK - ERDEM SÖZ HASTANESİ,
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

CEPK

ERDEM

HASTA: CHAN ÇOĞAN

LEVEL Online'daki "Bugün Electronic Arts tarafından yapılan açıklamada, merakla beklediğimiz Crysis 2'nin 1 Ekim 2010 ile 31 Aralık 2010 tarihleri arasında piyasaya sürüleceği belirtildi." haberine yapılan bir yorum:
"Bekleyemeyeceğim. Kendimi Balkonda Atıyorum"

- HERHALDE ÇOKTAN BETONU BOYLAMIŞTIR, NE DERİNİZ?
- BENCE ASFALTA ÇAKILMIŞTIR.
- "BEKLEYEMEYECEĞİM" DEDİĞİNE GÖRE BALKONDA OYUN ÇIKINCA ATLAMAYI BEKLİYORDU.
- EVET. OYUNUN O KADAR GEÇ ÇIKACAĞINI ÖĞRENİNCE DE ATLAMAK İÇİN O KADAR BEKLEYEMEM ATLIYORUM DEMİŞ.
- BİR TÜR ADAK ADAMIŞ HERHALDE: "BU OYUN ÇIKINCA BEN DE BAKONDAN ATLAYACAĞIM" GİBİSİNDEN.
- ASLINDA KEŞKE BEKLEYİP 31 ARALIK 2010 GECEŞİ ATLASAYDI. BELKİ YILBAŞINDAN DOLAYI AŞAĞIDA BİR SÜRÜ İNSAN OLURDU.
- YAZIK ZAVALLI.
- BENCE YAZIK DEĞİL.
- PEKİ ZAVALLI MI?
- ZAVALLI AMA YAZIK DEĞİL.

BAYASOK

HASTA: OĞUZHAN ÖZKAN

Öncelikle herkese merhaba :) Size daha öncede yazmışım fakat mesajım yayınlanmamıştı. Sanırsam mesajlar her ayın 15'ine kadar ahlabililiyormuş. Bu ne apartman aidatı gibi :P Lütfen sorularına yanıtlasanızda yanıtlamasanızda cevap verin.

- CENK BEY DAHA ÖNCE YANITLAMADIĞIMIZ BİR SORUYA CEVAP VERMİŞ MİYDİK?
- BİZ SADECE YANITLADIKLARIMIZA CEVAP VERİRİZ ERDEM BEY.
- BELKİ OĞUZHAN İÇİN BİR İLTİMAS MI?
- MÜMKÜN DEĞİL. EN İYİSİ SİZ SORUYU YANITLAYIN, BEN DE HEMEN ARDINDAN CEVAP VERİYİM.
- YOG YE! NİYE SİZ YANITLAMİYORSUNUZ?
- AMA BEN YANITLARSAM SİZ CEVAP VEREMEZSİNİZ Kİ?
- NİYE?
- BECERİKSİZSİNİZ!
- BEN YANITLAMAM.
- O ZAMAN BEN DE CEVAP VERMİYORUM.
- VERECEKİNİZ
- PEKİ CEVAP VERİYORUM: C.

HASTA: ONUR AKTAŞ

LEVEL Online'daki "PlayStation 3'ün en büyük bombalarından God of War III'ün oyun süresi 10 saatten fazla olacak." haberine gelen bir yorum:
"Antik Yunan'ın saykosu geliyor dikkat her an TV nizin içinden çıkıp size saldırabilir"

- KİM BU ONUR?
- SÖYLEDİĞİNE İNANIRSAK, ANTİK YUNAN SAYKOSU.
- HER TARAFI SAYKO OLMA NE OLUR? SONUÇTA ANTİK YUNAN İŞTE.
- ANTİK YUNAN'DAN SAYKO MU OLUR DEDİNİZ.
- DANDIK YUNAN SAYKOSU.
- AAA HARİKA BİR OYUN İSMİ OLDU.

GRAFİTİ

HASTA: EGE ŞAHİN

Ya onu bırakın 157 de Crysis 2 için 14 sayfa ayırmışsınız. Daha oyunun çıkmasına 10 ay gibi uzun bir zaman dilimi var oyun çıktığında vay halimize her sayfa Crysis 2 için 2 sayfa az yazsanız da Mart sayısına eklese niz ve Crysis hayranlarını Mart sayısını da almaya kişiktirirsiniz. İş her yönden düşünün. Lütfen cevap! yazın.
Tel no: 506256....

- CEVABI SMS OLARAK MI YAZMAMIZI İSTİYOR SİZCE?
- CEP TELEFONUNU VERDİĞİNE GÖRE SANIRIM ÖYLE.
- O ZAMAN HEMEN YAZALIM: SLM EGE, BENİ BU NODAN ARA.
- ÇOK AKILLISINIZ ERDEM BEY.
- AKILLI SİZE BENZER.

OABB'E

Emergency
PARAMEDIC

HİAĞI

Emergency
PARAMEDIC





LEVEL ONLINE

HABER **İNCELEME**
DOSYA **REHBER** **VIDEO**
İLK BAKIŞ **FORUM**
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

Donanım

Her şey sadece para mı?

Aslında ekran kartı piyasasını düşünürsek, insanların para harcamasını arttırmaya yönelik bir pazar olduğunu söylemek mümkün. Teknoloji hızla gelişiyor ama piyasaya sürülen ekran kartlarının arasındaki fark aynı boyutta olmuyor. Her zaman daha fazlasına sahip olan ama daha azını rafa koyan donanımcılar, bu kez 100\$'a DirectX 11 desteği sunan bir ekran kartıyla gönlümüzü aldılar. Recep, HIS Radeon HD

5670 IceQ'yu mercek altına aldı ve kartla ilgili tüm detayları tek tek anlattı.

Öte yandan anakartlar arasındaki rekabet de son sürat devam ediyor. Gigabyte'ın son ürünlerinden GA-790FXTA-UD5, USB 3.0 ve SATA 3 teknolojileriyle donatılmış, böylece uygun bileşenler sayesinde performansın bir adım öteye taşınmasına vesile olmuş. Bu ve benzeri her türlü detayı Recep'ten alıyoruz.



124

Gigabyte GA-790FXTA-UD5

Anakart pazarı, USB 3.0 ve SATA 3 desteğiyle hareket kazandı.



126

Haberler

Donanım dünyasından en son haberler, en son gelişmeler...



127

Teknik Servis

Recep, ürün testlerinin arasında sorularınızı cevaplıyor, derdinize derman oluyor.



HIS Radeon HD 5670 IceQ

Sadece 100\$ ödeyerek sahip olabileceğiniz bir DirectX 11 destekli ekran kartı var desek? Anlat Recep...

125



Gigabyte GA-790FXTA-UD5

USB 3.0 ve SATA 3 isteyen?

Performans, fiyat / performans veya ekonomik sınıfta yer alan AMD işlemcilerden birini aldınız. Şimdi bu işlemciye bir de anakart lazım. Anakart alırken en önemli etkenlerden birisi de kartın ileriye dönük olmasıdır. Bu bağlamda USB 3.0 ve SATA 6 Gbps teknolojileri ile donatılmış Gigabyte'ın yeni anakartı 790FXTA-UD5'e göz atılmak üzere. O zaman bakalım Gigabyte iki teknolojiyi bir anakarta "yapıştırıp" cebimizdeki paracıklara mı göz dikmiş, yoksa ortada bizi dört yıl masraftan kurtaracak bir şaheser mi duruyor?

Gigabyte'ın 333 serisi anakartlarında üç adet yeni teknoloji yer alıyor. Bunlardan ilki SuperSpeed USB, yani USB 3.0 teknolojisi. Ortaçağ basmakalıp düşüncesinin eseri olan uzun bir hikayeden ötürü Intel ve AMD, USB 3.0 desteği sunmayınca "Yemeyenin malını yerler" felsefesi benimseyen NEC, USB 3.0 yongası üretip satmaya başladı. Gigabyte'ın anakartında da bu yonga sayesinde iki adet, 5 Gbps hızında çalışan USB 3.0 portu yer alıyor. Bu da eski USB standardının 10 katına denk geliyor. SATA 3 konusunda da acele etmeyen Intel ve AMD, bu defa işin kaymağını bir başka yonga üreticisi Marvell'e kaptırıyor. 790FXTA-UD5'in SATA 3 desteği Marvell'in SE9128 yongası kullanılarak sağlanıyor. SATA revizyon 3.0 diye de adlandırılan bu teknoloji sayesinde eski SATA 2'ye oranla iki katı bir hız ulaşılabiliyor. Eğer bu özelliği RAID ile birlikte kullanırsanız 4 kata kadar performans artışı yaşayabiliyorsunuz. Gigabyte'ın sunduğu üçüncü teknoloji ise kendi geliştirdiği USB 3x. USB

3x sayesinde normalde 500 mili amper olan USB 2.0 portlarını 1500 mili ampere, 900 mili amper olan USB 3.0 portlarını da 2700 mili ampere çıkaran Gigabyte USB aygıtların kararlılığını artırırken artık harici diskler için ek güç kablosu takma gereksinimini de tarihe karıştırıyor. Hani şu birçoğumuzun -özellikle Çin malı kasa kullananların- karşılaştığı "USB Aygıtı Tanınmadı" hatası var ya; işte bu teknolojinin amacı o hatayı tarihin tozlu sayfalarına gömmek.

İkisi x16 hızında çalışan Üç adet PCI Express 2.0 arabirimine sahip olan 790FXTA-UD5, üçlü CrossFireX desteği ile oyunlarda veya ekran kartı kullanan uygulamalarda da en yüksek performansı almanıza olanak tanıyor. Bu teknolojinin şöyle de bir avantajı var: eğer nVidia sürücülerini hack'lerseniz, iki tane ATI kartı CrossFire modunda oyun için kullanırken bir adet nVidia kartı da üçüncü yuvaya takıp PhysX işlerini yapmasını sağlayabilirsiniz. Gerçekten bunu yapmak istiyorsanız tinyurl.com/atidefizik adresini ziyaret edebilirsiniz. Konumuza dönecek olursak anakartın RAM desteğine baktığımızda çift kanal DDR3 1866 Mhz kullanıma olanak tanıyan dört adet yuva görüyoruz. İsterseniz overclock desteği ile bu frekansı daha da yukarıya çekebiliyorsunuz. DDR3 1866 Mhz hızını yakalamak için ise Phenom II işlemci kullanmanız gerektiğini de belirtelim. Gigabyte'ı diğer fason anakartlardan ayıran özelliklere baktığımızda ise bileşenlerin daha soğuk çalışmasını sağlayan ve atık

elektrik oranını %50 oranında düşüren PCB tabakasında 2 ons bakır teknolojisini görüyoruz. Yine düşük güç tüketimini hedefleyen Easy Energy Saver, kolay overclock için EasyTune6, "Tüh koptum", "Abi lag var yaaa", "Tüh be net gitti" gibi sorunları en aza indirmek için Smart Dual LAN ve anakartı kasanın dışında çalıştıran overclock tutkunları için power, reset ve clear CMOS butonları da 790FXTA-UD5'te mevcut olan diğer özellikler. ■ **Recep Baltaş**

Gigabyte GA-790FXTA-UD5



- + USB 3.0 ve SATA 6 Gbps
- + Artırılmış USB gerilimi
- + Triple CrossFireX
- Yetersiz PCIe x1 yuvası

Fiyat: 225 \$ + KDV

İthalat: Kont, Arena

Web: www.kont.com.tr, www.arena.com.tr

Puan: 8/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Form faktör	ATX
Yonga seti	AMD 790FX + SB750
İşlemci yuvası	Soket AM3
Bellek yuvası	DDR3 1866
Yuva sayısı	3 x PCI Exp x16, 1 x PCI Exp x1, 3 x PCI
Diğer	USB 3.0, SATA3, USB3x, 2 ons Bakır



HIS Radeon HD 5670 IceQ



100 dolara DirectX 11 mi?

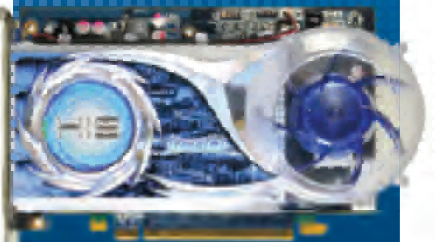
Söz konusu ekran kartları olduğunda oyuncular için akan sular durur. Ama açık konuşmak gerekirse ben şimdiye kadar doğru düzgün ekran kartı satın alabilen bir oyuncuya rastlamadım henüz. Oyunlara fazla kapılmaktan olsa gerek, söz konusu iyi bir ekran kartı satın almaya gelindiğinde mahalle kasabı ortaya ne koyarsa o yeniyor. Teknik Servis bölümüne gelen mailleri de değerlendirdiğimden bilgisayardan anladığını zanneden bu sözde bilgisayarıcı, gerçekte kasap olan kişiler oyuncuların önüne at etini koyuyor ve bunu güzelce paketleyip dana eti fiyatına satıyorlar. Bu kesimden kurtulmanın ve aydınlık tarafa geçmenin yoluysa "DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş"ın reçetesine uyup en doğru tercihi yapmaktan geçiyor.

Bu ay test merkezimize gelen ekran kartı DirectX 11 destekli, 512 MB bellekli ve 100 Dolar + KDV fiyattan satılıyor. Şimdi bu ekran kartını inceleyen neden ekran kartında belleğin önemli olmadığını 100.001. kez değinip dilimdeki

tüyleri aldırdıktan sonra, ekran kartlarındaki diğer önemli özelliklerden bahsedeceğim. İlk olarak kartın performansı sözüm ona 1 GB'lık kartlara göre nasıl acaba? Anno 1404 ile başladığımız testte 1280 x 1024, 2xAA, 8xAF ayarlarında saniyede 47 kare sunabilen HIS HD 5670'e karşın, aynı fiyata satılan 1 GB'lık GT 240 saniyede ancak 31 kare gösterebiliyor. 1920 x 1200 çözünürlük ve 4xAA, 16xAF açık devam ettiğimiz Call of Duty 4: Modern Warfare testindeyse HD 5670 39,5 fps sunuyor; yine rakip GT 240 ise 35 fps'de kalıyor. Eski 9600 GT'nin 42 fps ile bu iki kartı geçmesiyle ilginç bir durum. Fakat sadece DirectX 10 desteği sunduğu için bu bir şeyi değiştirmiyor. Far Cry 2'de de tablo pek değişmiyor. Full HD çözünürlükte 25 fps sunan HD 5670, az farkla da olsa GT 240'ı geçiyor. Oyunları bir kenara bırakıp -paragrafın başında bahsettiğim gibi- ekran kartlarındaki diğer önemli özelliklerden biri olan güç tüketimi konusuna el atalım. Örneğin; orta güç tüketiminde HD 5670 45 Watt tüketirken 9600 GT 75 Watt, 9800 GT 77 Watt ve biraz daha hızlı olan GTS 250 ise 100 Watt tüketiyor. Tam yükteyse durum rakipler için çok daha vahim: 5670 66 Watt tüketirken 9800 GT 128 Watt tüketiyor, biraz daha hızlı olan GTS 250 ise 175 Watt ile üç ampulün gücünü emiyor adeta. Sessiz çalışma söz konusu olduğunda da HIS HD 5670 boşta 24,6, yükte ise 25 dB ile sessizlik rekoru kırıyor. 9800 GT'nin bu esnada 30 dB ses çıkardığını da belirtelim. Watt başına performans değerine bakınca yine HD 5670'in kendi sınıfında dünyanın en verimli ekran kartı olduğu sonucu çıkıyor ortaya. Yani tükettiği güce karşın sunduğu performans mükemmel. Fiyat performans konusunda bu kadar başarılı olmamasına karşın piyasada bu fiyata DirectX 11

destekli kart olmadığını düşündüğünüzde, bunun kabul edilebilir bir durum olduğunu anlayabilirsiniz. Sonuç olarak HIS HD 5670'in tükettiği gücün hakkını veren ve oyunları rahatlıkla oynatabilecek DirectX 11 destekli başarılı bir orta sınıf kart olduğunu söyleyebiliriz. HIS'in başarılı soğutması da ayrıca beğenimizi kazandı. **Recep Baltaş**

HIS Radeon HD 5670 IceQ



- + DirectX 11
- + Sessiz çalışma
- + Başarılı soğutma
- Biraz yüksek fiyat

Fiyat: 113 \$ + KDV

İthalat: -

Web: -

Puan: 8/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Shader birimi	400
ROP'lar	8
GPU	Redwood
Transistor miktarı	627M
Bellek boyutu	512 MB
Bellek veriyolu genişliği	128-bit
Çekirdek frekansı	775 Mhz
Bellek frekansı	1000 Mhz

Olay ASUS ROG G73jh'dir



Daha önceki dizüstü incelemelerimde de görmüş olduğunuz gibi dizüstü bilgisayarlarla paşa paşa oyun oynayabiliyorsunuz. Fakat Asus öyle bir dizüstü ile geliyor ki herhalde bu ürün için hayallerimi süsleyen dizüstü desem en doğru tanımlı yapmış olurum. Intel'in en üst seri işlemcisi Core i7 ile donatılmış olan üründe 2.8 Ghz saat frekansına çıkabilen dört çekirdekli 720QM işlemci yer alıyor. Bunun yanında 8 GB DDR3 belleği çerez niyetine sisteme koyan Asus, 8 kanal HD ses, 1 TB sabit disk alanı ve buraya dikkat; öldürücü darbeyi vuruyorum: Daha çoğumuzun masaüstünde bile olmayan DirectX 11 destekli ATI Radeon HD 5870 bu PC'de doğuştan mevcut. Hala doymadıysanız 1920 x 1080 Full HD ekran, Blu-Ray sürücü, 8 hücreli pil ve doğal olarak Windows 7 de G73jh'nin diğer özellikleri.

Bilgi için: www.asus.com.tr

Western Digital'den 600 GB'lık Veloci Raptor

Silikon vadisinden aldığımız haberlere göre Western Digital (WD) 10.000 RPM dönüş hızına sahip performanslı VelociRaptor masaüstü 3.5" sabit disk serine yeni bir üye daha eklemek üzere. LEVEL'da da incelemiş olduğum bu sabit diskler piyasadaki rakiplerine nal toplatılan bir performansa sahip. Fakat gel zaman git zaman, piyasadaki en yüksek kapasiteli Raptor 150 GB olunca kapasite sorunları da baş göstermeye başlamıştı. Yeni 600 GB'lık model ile bu sorun bir nebze aşılacak ve 700 dolarlık SSD'leri alamayan bizler, nihayetinde buna yakın bir performansı 250 doların altına temin edebileceğiz.

Bilgi için: www.westerndigital.com.tr



DirectX 11 her yerde

“ATI alan Üsküdar'ı geçti” esprisini duydunuz mu bilmiyorum ama son zamanlarda ATI ekran kartlarının DirectX 11 konusunda rekabet olmayışından ötürü yükselişi, bu espriyi bile bayatlar hale getirdi. Masaüstü pazarında DirectX 11 destekli ve inanılmaz düşük güç tüketen kartlarıyla başarıyı yakalayan firma, Dünya'nın ilk DirectX 11 destekli mobil GPU'sunu da duyurdu. Büyükten küçüğe doğru Mobility Radeon HD 5800, 5700, 5600 ve 5400 firmanın dizüstü bilgisayarlarda sık göreceğimiz yeni ekran kartları olacak.

Bilgi için: www.amd.com.tr



Teknik Servis

Teknik servis bölümünde cevapladığım sorunların aslında sadece bir kişinin değil bütün herkesin sorunları olduğunu ve her cevapta mutlaka başaklarının da ders alacağı faydalı bilgiler sunduğumu özellikle vurguluyorum. Fakat yoğun bilgilendirme çabalarım rağmen sevgili okurlarımızın bu sayfaları okumadan parça satın almaları ve sonucunda hüsrana uğramaları ben üzüyor. Birkaç tavsiye: Alacağınız ürünleri internetten alın -mağazalardan daha ucuz-, marka bilgisayar almak yerine kendiniz toplayın, kararsız kalırsanız bir mail atın.

S: Yaklaşık bir ay önce yeni bir bilgisayar aldım fakat tüm ısrarlarıma rağmen ailem toplama bir PC almama izin vermedi. Her neyse özellikleri: AMD 740G yonga seti, 1 GB ATI 3650 ekran kartı, 1 TB SATA HDD, 2 GB DDR2 800 Mhz RAM (Ürün bilgi kağıdında 2 GB yazıyordu ama özellikleri tıklayınca 4 GB yazıyor 3.25 GB'ı kullanılabiliyormuş.), AMD Athlon II X4 620 2.60 Ghz işlemci şeklindeydi. Sorunum tabii ki ekran kartıyla ilgili: Günümüze göre nasıl bir sistem çünkü PC'yi bize günümüzün en iyisi diye tanıttılar? Ekran kartım bana çok eski geldi yani HD 3650 çok düşüktür bence

sizce nasıl? Monitörüm 22'Wide bir monitör LG Flatron W2243S serisi wide olduğu için birkaç performans düşüklüğü yaşayabilir miyim? Ayrıca ekran bazı oyunlarda sanki dikey çizgili gibi gözüküyor bunun nedeni nedir? Sistemimde Windows7 yüklü; oyun hastası olduğum için Windows 7 Home Basic yüklü olarak aldım; en iyisini mi yaptım? Crysis, Terminator Salvation, The Saboteur, Street Fighter gibi sistem katili oyunlarda (Sanırım ekran kartından dolayı böyle.) performans düşüklüğü yaşıyorum bu nedendir? Recep Abi çekinme ekran kartımın berbat olduğunu, 2000 lirayı çöpe attığımı söyleyebilirsiniz

çünkü ben de aynen aileme iletceğim. *Kutay Kağan Özen*

C: Merhaba Kutay, öncelikle marka PC almakla çok büyük bir hata yaptığını belirtmek isterim. Zira marka bilgisayarların günümüzde artık hiçbir avantajı kalmaması bir yana, dezavantajlarla dolu olduğu bir gerçek. Şimdi bu durumda sorularını cevaplamaya başlayalım: İşlemci, anakart ve bellek olarak günümüze göre gayet uygun bir PC. Fakat oyuncular için en önemli bileşen olan ekran kartına baktığımda kafamı duvarlara vurma gereği duyuyorum. HD ▶

► **5000 serisi -özellikle de ekonomik olan HD 5650 modeli- piyasadayken, yavaş ve eski HD 3650 ekran kartının bu bilgisayarda yer almasının tek açıklaması olabilir: Ellerde kalan kartları tüketmeye çalışmışlar. Monitör widescreen olduğu için performans düşüklüğü yaşamazsın. Eskiden 16:9 monitörleri oyunlulara pek önermiyordum zira oyunlarda bu çözünürlükler yoktu. Fakat devir değişti, artık oyunlar da buna ayak uydurdu. Artık özellikle widescreen tavsiye ediyorum. Performans konusunda ise HD 3650'nin 1920 x 1080 çözünürlüğü kaldırması imkansız. Bu çözünürlüklerde o kartın yapabileceği tek şey oturup ağlamaktır. Oyunlardaki dikey çizgi sorunu ise çözünürlükten kaynaklanıyor. Oyuna girmeden önce çözünürlüğü yükselt. Windows 7'nin Starter hariç bütün sürümleri oyuncular için ideal denilebilir. Yalnız ben daha önce üstüne basa basa söylediğim ve "en saçma donanım soruları" bölümünde de belirttiğim halde neden 32 Bit sürüm alıp sistemindeki 4 GB belleğin 3 GB'ını kullanmayı tercih ettiğini algılayabilmiş değilim. (Dur tahmin edeyim; bu da satıcının suçu.) HD 3650 ile Crysis oynamak, tanka sapanla taş atmaya benziyor. Mesajının sonunda sisteme 2000 lira verdiğini görünce hesaplamadan tutmadım kendimi. Kalbin varsa devamını okuma. Bu sistemin gerçek fiyatı -kasa, PSU, DVD yazıcı, klavye, fare dahil- 1.236,41 TL. 2000 TL'den bu fiyatı çıkartınca bakkal amcanın senden aldığı fazladan ücreti hesaplayabilirsiniz.**

S: Merhaba, sistemim şu: İşlemci AMD Athlon 64 X2 Dual Core 5000+ işlemci, RAM 1024 MB, ekran kartı ATI Radeon X1600'dü geçen değiştirdik; HD 4350 aldık. Aslında benim tek istediğim MW2'yi düzgün oynayabilmektir çünkü bazı haritalarda siyah siyah kareler çıkıyordu. Sonra aldığımız yerde bize HD 4350 verdiler. Tabii ki ben araştırma yapmamıştım; HD 4700 ve benzeri ekran kartlarını bilmiyordum. Neyse ben şimdi neleri geliştirerek oyunlarda iyi bir kalite elde edebilirim. MW2'yi düşük ayarlarda kasmadan ancak oynayabiliyorum ve internette araştırma yapınca 130 lirayı boşa attığımı düşünerek canımı

sıkıyorum. Şimdi ne yapmalıyım sizce? Neleri geliştirmeliyim? *Anıl Taşdan*

C: Sevgili Anıl, bundan birkaç sayı önce ben ekran kartında belleğin önemli olmadığını belirtmiştim. Yine aynı sayıda ekran kartı sınıflandırması yapmış ve sağdan ikinci rakama bakmanız gerektiğini belirtmiştim. Hatta özellikle kullanıcıları yanıltmada kullanılan ekran kartlarını belirtmiştim ve bu kartlardan biri de HD 4350 idi. Açık konuşmak gerekirse yeni aldığınız ekran kartının eskisinden performans olarak hiçbir farkı yok. Bu ekran kartıyla bırakın Modern Warfare 2 oynamayı, Super Mario Bros bile oynayabilirsiniz yatın kalkın dua edin. Bu konuda merak ettiğim bir başka konu ise kullanıcıların neden ürün satın almadan önce danışmalarını. Evet, 130 liranızı çöpe atınız. İşin daha da vahim yanı ise HD 4350 konusunda da kandırılmış olmanız. O kartın 1 GB veriyi işleyebilmesi imkansız. Ama sizleri kandırmak için HD 4350 gibi zayıf bir karta 1 GB bellek konulmuş. Ufak bir araştırma ile kartın orijinalinin 256 MB olduğunu ve aslında 60 TL'ye satıldığını bulabilirsiniz. Ayrıca bu kartın pasif soğutmalı olması, daha önce de belirttiğim bu kartların HTPC'ler için yapılmış olduğu sözümü perçinliyor. Pekki, şimdi ne yapmalısınız? Bu ekran kartını aldığınız bakkala iade eder misiniz bilmiyorum ama bu kartı değiştirmeniz gerek. Bu karta 130 TL harcadığınız için ben size yine 130 TL'ye satılan ama bu karttan yaklaşık üç kat daha hızlı olan HD 4670 önereceğim.

S: Ben yeni bir dizüstü bilgisayar almaya sonunda karar verdim. (Ailemden izin aldım.) İstedğim dizüstü SAMSUNG R522. Aklıma takılan soru ise şu ben bu dizüstü bilgisayarı oyun oynayabilmek için alacağım. Çünkü bir PSP'm var ve oyunları beni tatmin etmiyor. Bu yüzden alacağım dizüstü bilgisayarın özellikle şu beş oyunu çalıştırmasını istiyorum: 1. CoD: MW2 2. GTA IV 3. Yakın zamanda çıkacak olan Crysis 2. 4. NFS: Shift 5. The Sims 3 Sizce bu dizüstü bilgisayar bu oyunları çalıştırır mı? *Mehmet Yılmazarslan*

C: Teknoloji o kadar hızlı ilerliyor ki, Samsung

R522'yi ben inceledikten sonra köprüünün altından çok sular aktı. Ben de R522 kullanıyorum (Kendim kullanmayacağım ürünü sizlere önermem.) fakat en son DirectX 11 ekran kartlı dizüstü bilgisayarlar çıktı piyasaya. Bu bağlamda HD 5650'ye sahip bir ACER AS5740G-C15 alırsanız bahsettiğiniz oyunları çok kolay bir biçimde oynayabileceksiniz. Burada ufak bir uyarı yapmak istiyorum. nVidia DirectX 11 konusunda geç kaldığı için dizüstü bilgisayarlar için yeni GT300 serisini duyurdu. Fakat GT300 kartlarda DirectX 11 desteği yok. Satın alırken mutlaka DirectX 11 desteği olmasına dikkat edin.

S: Bilgisayarımın özellikleri; AMD Athlon X2 240 2.80 Ghz, ATI Radeon HD 3600, 2 GB RAM. Bu sistemle XP'de çok rahat her oyunu oynuyorum. Windows 7'de de aynı şekilde oynayabilir miyim? Ayrıca bilgisayarında Directx 9.0c var. Directx 10'a geçsem daha iyi olur mu? Bir yerde okuduğuma göre sadece programcılar yüklemesi daha iyiymiş. Ama sayfanın tarihine bakmadım. *Burak Ercan*

C: Bahsettiğin sistem ile Windows 7 gayet performanslı çalışacaktır. Windows 7 için demiyorum ama oyunlarda daha iyi performans için RAM miktarını 4 GB yapıp 64 Bit Windows 7 kurarsan performansın ne kadar arttığını görebilirsin. DirectX 11 senin için pek bir şey ifade etmez zira ekran kartın DX9 destekli. "Windows 7'yi sadece programcılar yüklemesi iyiymiş" gibi cevap verme gereği bile duymadığım gereksiz bir cümleyi hangi bilgi yoksunu sarf etmiş acaba. Steam verilerine baktığımızda açık bir biçimde bütün oyuncuların Windows 7'ye hücum ettiğini görüyoruz. Zaten benim sana fazla bir şey dememe gerek yok; kurunca farkı göreceksin. Bu arada son aldığım habere göre Windows 7 sadece üç ayda dünya çapında %10 pazar payına ulaşmış. Bu pazar payına Vista'nın ulaşması bir yıl sürmüştü. ■

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

En Saçma Donanım Soruları

PlayStation 3 kırılmış. Satışlar düştüğü için Sony'nin konsolu kendi kırdığı söyleniyor doğru mudur?

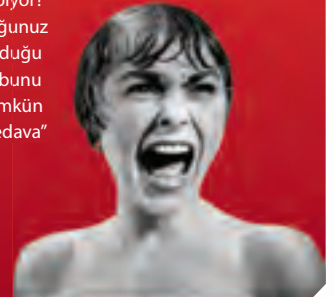
İnternette bazı mecralarda bu tür sorular görüyorum, görünce de katıla katıla gülüyorum. Şimdi öncelikle SONY'nin oyun konsolunda neler var bir bakalım: IBM'in sekiz çekirdekli Cell işlemcisi, nVidia 7800 GT'ye eşdeğer bir ekran kartı ve Blu-Ray sürücüsü. SONY'nin bu konsolu Amerika'da 200 dolara sattığını düşünürsek, firmanın konsol satışından zarar ettiğini kolayca anlayabiliriz ki firma da bunu söylüyor. Konsolu alıp bilimsel hesaplamalarda kullanmak için (malum sekiz çekirdek) raflara yığıp, oyun satın almayan bilim adamları yüzünden zarar eden ve bu yüzden Slim sürümünden Linux desteğini çıkaran bir firma sizce "Konsolu kırılım ki millet hiç oyun almasın, iflas edelim" gibi bir şey

düşünebilir mi? Tüm bu zirvalıkları geçtim, milyon dolarlık "geliştiricileri koruma" sözleşmeleri ne olacak? Böyle şeylere kulak asmayın.

Korsan işletim sistemi kullanmanın faydaları nelerdir?

Saymakla bitmez. İlk olarak siz sistemi kurar kurmaz bilgisayarınız bir Botnet'e bağlanır. Burada bilgisayarınız hedef gösterilmeyi bekleyen uzaktan kumandalı bir zombi gibidir. Botnet'i yöneten hacker'dan bilgisayarınıza bir komut gelir, siz o sırada Counter-Strike Source'da frag yapmaya çalışıyorsunuzdur. Akabinde bilgisayarınız bir toplu saldırının parçası olur. Hacker'ın yabancı bir ülkede olduğunu varsayarsak, saldırılan sistemin sizin ülkenizde olma ihtimali çok daha yüksektir. İşlem bittiğinde oyun zevkinizin berbat olmasından

da öte IP adresiniz saldırı esnasında fişlenmiştir. Bir sonraki işlem ise bilgisayarınızın işlem gücü kullanılarak hacker'ın elindeki bir şifrenin kırılmasıdır. İşlemcinin aşırı yük altına binmesinden de öte elektrik faturanız ay sonunda kabarabilir. Tüm bunlar olurken o çok güvendiğiniz anti-virüs yazılımı ne mi yapıyor? Üzgünüm, kurduğunuz DVD'de rootkit olduğu için anti-virüs'ün bunu tespit etmesi mümkün değil. İşte size "bedava" etin yahnisi.



Sistem Gereksinimleri



BioShock 2

İlk oyunun grafiklerini çok beğenmişim. İkinci oyunun sistem gereksinimlerine baktığımda da grafiklerin yine ilkindeki gibi iyi hatta daha da geliştirilmiş olabileceğini anlayabiliyordum 2 Ghz çift çekirdekli işlemci, sağdan ikinci rakamı 8 olan bir

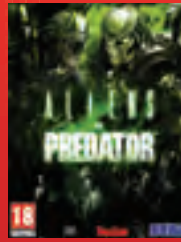
ekran kartı (4830 veya 8800 GT gibi), 3 GB bellek ve 11 GB disk alanı Bioshock 2 için yeterli. Oyun neden hala DirectX 9 ile geliyor bunu anlamak güç.



S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat

İşte size sistemi gereksinimi en az Vista SP1 veya Windows 7 olan bir oyun. Zaten 2010'da çıkan bir oyunu 2002'de kalmış XP'de çalıştırmak ne kadar mantıklı? 2.8 veya 3 Ghz çift çekirdekli işlemci isteyen CoP, 2 GB RAM, HD 4870 veya GTX 260

ekran kartı öneriyor. Oyunu daha gerçekçi olması için DirectX 11 desteğiyle oynamak isterseniz 180 TL'ye HD 5670 alabilirsiniz. Tabii ki paranız varsa bu oyunun hakkı 5870'dir.



Aliens vs. Predator

Hep söylüyorum ekran kartında Hep değil GPU önemli diye. AvP de diyor ki: Ekran kartınız 8800 GTS veya HD2900 XT olmalı. Bakın şu kadar RAM'i olmalı gibi "içi boş" bir cümle yok. Önerilen kartların sağdan ikinci rakamları ise 8 ve 9, yani üst sınıf kartlar. Ha bir de DirectX 11 desteği var ki, HD 5000 serisi bir ekran kartınız

yoksa Predator Vietnam köylüsü, Alien da solucan gibi gözüküyor oyunda. Şaka tabii, DirectX 9 desteği de var ama gerçekçi grafikler için DX11 şart. Çift çekirdekli işlemci ve 2 GB belleğin yanında 10 GB disk alanı gerekiyor.



Napoleon: Total War

2.5 Ghz hızında çalışan çift çekirdekli işlemci, Total War için olmazsa olmazlar listesinin başında. Sırf arkadaşşıma hava atıcam diye 2 GB ekran kartına (bkz. LEVEL 157 s.12) boşu boşuna para verenlere inat, Total War diyor ki ekran kartın 256 MB

bile olabilir, önemli olan 8800 GT veya 1800 XT gibi güçlü bir GPU'su olsun. Son olarak savaşa hükmetmek için 4 GB RAM ve 15 GB disk alanı gerekiyor.



Battlefield: Bad Company 2

Modern Warfare 2'nin tahtını ciddi anlamda sallayabilecek potansiyele sahip olan Bad Company 2, beta testi süresince mükemmel bir performans sergileyemedi ama ayarları kısınca da oyun akıcı hale geliyordu. Res-

mi açıklamaya göre; Core 2 Duo 2.0 Ghz işlemci, ATI Radeon X1900 veya nVidia GeForce 7800 GT ekran kartı ve 2 GB bellek ile oyunu oynayabilmek mümkün.



Dark Void

Ocak sayımızda incelemesine yer verdiğimiz Dark Void'ü, bu ay da LEVEL DVD'nin demoları arasına sıkıştırıverdik. Airtight Games tarafından geliştirilen oyun, orta seviye ve üzeri ekran kartlarında maksimum düzeyde akıcı. Demoyu ve

tabii ki oyunu oynayabilmek içinse Intel 2.4 Ghz veya AMD 2.0 Ghz işlemci, ATI Radeon HD 3850 veya nVidia GeForce 7900 ekran kartı ve 1 GB bellek yeterli oluyor.

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P4X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD R57XX PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel P55- X58 / AMD R5790X Yonga Seti (SATA 3.0)
İŞLEMÇİ	Intel Dual Core E1400 / AMD Athlon II X2 215	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4- Black Edition
BELLEK	2 GB DDR2 800 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2 800-1066 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR 3 1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce GT 210 / Radeon HD 4350	Radeon HD 5750	HD 5870 / HD 5970
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB (RAID 0 / 1) / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-5	DVB-T / Hybrid veya DVB-5 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 Starter	Microsoft Windows 7 Home Premium	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar



UWE BOLL DİYOR Kİ

BENİM ÜZERİMDEN PRİM YAPAN DA BU YAZARIN KENDİSİ. HELELOY!



Diğer bir konu forumları takip ediyorum. "Hangi oyunun filmi çekilse, hangi filmin oyunu yapılsa?" şeklinde bir tartışma gördüm ve çoğu okurumuz bu noktada "Aman yapılmasın!" şeklinde bir olumsuz bakış açısına sahipti. Evet bu durumun birinci sorumlusu "Uwe Boll" dur. Hakikaten yaptığı hiçbir iş beğeni kazanmadı ve oyuncuların gönüllerine hitap edemedi. Filmlerin oyunlarınınsa çok kaliteli olmamasının başlıca sebebi garanti satış ve çok vakit ayrılmamasıdır. Biraz daha açayım konuyu: "Zaten gişe olarak yüksek satış yapmış bir filmi boş DVD ile oyununu çıkardık desek alan avanaklar" olur stratejisi. ("Anam, bana avanak dedi" diyen okurlarımız olmuşa özürlerimi sunarım.) Bunu bir yere kadar yer tabii ki insanlar, bir yerden sonra yemezler. Gerçi sağlam örnekler de var; Star Wars'u konu alan oyunlar çoğunlukla güzel yapımlardı. Star Trek Online ya da Lord Of The Rings oyunları da sağlam oyunlar olarak raflarda yerini buldu ve bunlar gibi daha birçok örnek verilebilir. Bu noktada size tavsiyem aman

incelemelere bakmadan oyun satın almayın. "Lost dizisi var ya onun oyunu da çıkmış" diyip oyunları bu hevesle alırsanız üzülebilirsiniz.

Umutlu bakalım, bireyler olarak sağlam işlere prim tanıyalım, iyice araştırmadan oyun almayalım ki işlerin kalitesi yükselsin. Yükseliyor da zaten. Mesela artık çoğu film ve oyun bütünlemelerinde seriler, hayranlarına farklı bilgiler sunuyor. Star Wars serisinin oyunlarında, filmlerinde resmedilmeyen bir macera anlatılabiliyor örneğin. Bu sayede karşınıza çıkan iş daha doyurucu oluyor ve oyun(lar), film sisteminde katkı sağlıyor. ■

Not: Geçen ay sizlere bahsettiğim sürprizler hazırlık aşamasında. Sabırlı Olun.

HAYAL EDİYORUM

Heavy Rain'in PC'ye çıktığını hayal ediyorum ama bu olmayacak sanırım.



Hilekar



Mass Effect 2

Bu ayarları kullanabilmek için "Esc" tuşuna basıp Mission Computer'ı açmanız gerekiyor.

- Num 1:** Para
- Num 2:** Medigel
- Num 3:** Element Zero
- Num 4:** Iridium
- Num 5:** Palladium
- Num 6:** Platinium
- Num 7:** Sonsuz mermi (Sonsuz mermi açıkken geze-

gen tarama yapamazsınız. Bunu yapabilmek için hileyi kapatmanız gerekiyor.)

Num 8: Sonsuz mermiyi kapatmak

Num 9: Tanrı modu (Bu hileyi kapatmak için oyunu yeniden yüklemeniz gerekir.)

Shepard'a ekstra yetenekler kazandırmak için aşağıdakileri yapın.

Biotic Barrier: Jacob'un yan görevlerini tamamlayın.

Geth Shield Boost: Legion'in yan görevlerini tamamlayın.

Inferno Grenade: Zaeed'in yan görevlerini tamamlayın.

Reave: Samara'nın yan görevlerini tamamlayın.

Shield Drain: Tali'nin yan görevlerini tamamlayın.

Slam: Miranda'nın yan görevlerini tamamlayın.



Mass Effect 2

Bu seferki etkisi ilkinden daha büyük oldu...

Bekleye bekleye bir hal olduğum(uz) Mass Effect 2 sonunda piyasaya çıktı. Beklerken olabildiğince ekran görüntüsüdür, videodur, bakmamaya çalıştım. Malum, sürprizi bozulsun istemedim. İyi ki de öyle yapmışım; çünkü bir anda oyunu görünce afalladım. Bir oturuşta 12 saat oynayarak da kendisine gereken saygıyı gösterdim. Bakalım arada derede sizler neler bulmuşum. ▶



Guitar Hero: Van Halen

Aşağıdakileri açabilmek için Main Menu - Options - Cheats - Enter New Cheat bölümünde doğru tuşlara basın.

Gem Color: Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Yeşil, Kırmızı, Yeşil, Kırmızı, Sarı

Hyperguitar, Hyperbass, Hyperdrum: Yeşil, Mavi, Kırmızı, Sarı, Sarı, Kırmızı, Yeşil, Yeşil

Always Slide: Yeşil, Yeşil, Kırmızı, Kırmızı, Sarı, Kırmızı, Sarı, Mavi

Flame Color: Yeşil, Kırmızı, Yeşil, Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Sarı, Mavi

Line 6 Effects: Yeşil, Kırmızı, Sarı, Mavi, Kırmızı, Sarı, Mavi, Yeşil

Invisible Rocker: Yeşil, Kırmızı, Sarı, Sarı, Sarı, Mavi, Mavi, Yeşil

Vocal Fireball: Kırmızı, Yeşil, Yeşil, Sarı, Mavi, Yeşil, Sarı, Yeşil

Air Instruments: Kırmızı, Kırmızı, Mavi, Sarı, Yeşil, Yeşil, Yeşil, Sarı

Always Drum Fill: Kırmızı, Kırmızı, Kırmızı, Mavi, Mavi, Yeşil, Yeşil, Sarı

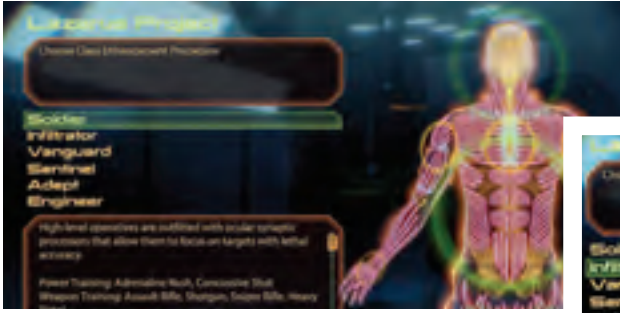
Star Color: Kırmızı, kırmızı, Sarı, Kırmızı, Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Mavi

Auto Kick: Sarı, Yeşil, Kırmızı, Mavi, Mavi, Mavi, Mavi, Kırmızı

Black Highway: Sarı, Kırmızı, Yeşil, Kırmızı, Yeşil, Kırmızı, Kırmızı, Mavi

Performance Mode: Sarı, Sarı, Mavi, Kırmızı, Mavi, Yeşil, Kırmızı, Kırmızı

► Sınıflar

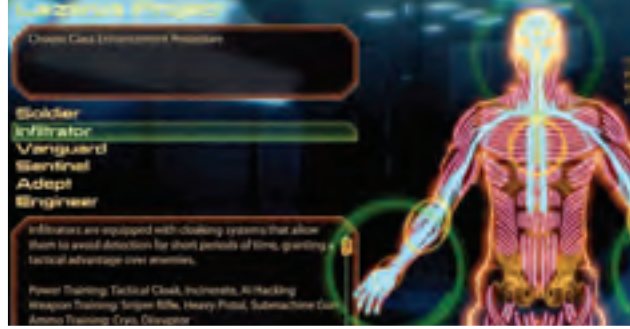
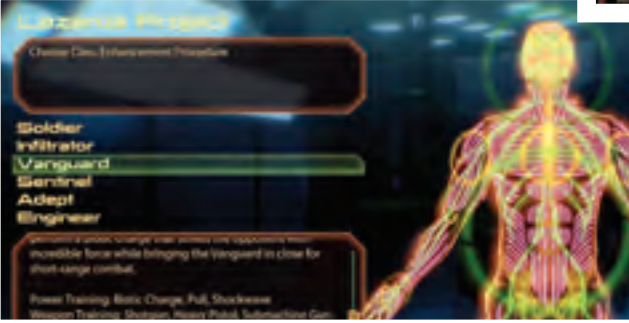


■ Soldier

Silahlar konusunda tam bir uzman. Kullanmadığı silah ve mermi çeşidi yok. Mesafe ne olursa olsun, düşmanlarına ölüm kusuyor.

■ Vanguard

Vücuduna eklenmiş olan L5n implant'ları sayesinde biyotik enerji konusunda gelişmiş bir sınıf. "Biotic Charge" isimli yeteneği sayesinde düşmana saniyesinde ulaşabiliyor ve yakın mesafedeki hünlerini sergileyebiliyor.



■ Infiltrator

Bir nevi sniper gibi ama bundan çok daha fazlasına sahip. Özellikle "Cloaking" yeteneği sayesinde bir süreliğine görünmez olabiliyor. Uzak menzilli silahlardaki ustalığı da bu yetenekle birleşince tam bir suikastçısı andırıyor.

■ Sentinel

Oyundaki en gelişmiş koruma sistemine sahip. Zırhına aşırı yüklenme yapılırsa etrafındaki düşmanları bayıltan bir dalga yayıyor. Throw ve Warp gibi yetenekleriyle de düşmana zor anlar yaşatabiliyor. En kritik noktaysa partide bir Adept ve Engineer ile birlikte kullanılması.



■ Adept

L5x implant'ı sayesinde var olan gücünü kullanabiliyor. Kullandığı biyotik güçler sayesinde düşmanlarını anında devre dışı bırakabilir ya da öldürebilir. "Advance Combat Training" isimli yeteneğe sahipse tek bir mermi bile atmadan düşmanlarını ortadan kaldıracaktır.



■ Engineer

Mass Efect 2'deki en farklı sınıf şüphesiz. Özellikle "Combat Drone" üretebilmesi. Bu drone'lar sayesinde düşmana herhangi bir yerden saldırabiliyor. Özellikle düşmanlarını saklandıkları yerden çıkarmak ya da onların siper aldıkları maddeleri yok etmek konusunda uzman. Tam bir parti sınıfı.

Hilekar



Army of Two: The 40th Day

Koca kafalar ve sınırsız mermi hilelerini açmak için oyunu bitirin ve ardından "Options" ekranından hileleri aktif hale getirin. Ancak hileler açıkken Gamescore veya Trophie kazanamazsınız.

- AS-KR1 ve Grand Pinger silahlarının satın alma izninin açılması için ilk oyundan (Army of Two) aynı profil ismi ya da oyuncu etiketine sahip bir

oyun save'i edinin

- Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirdiğinizde Jonah karakteri açılacaktır.
- Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirdiğinizde SMILEY karakteri açılacaktır.
- Oyunu %100 "kötü seçimler" ile bitirdiğinizde Dante's Inferno ana karakteri Dante açılacaktır.
- Oyunu %100 "iyi seçimler" ile bitirdiğinizde Dead Space ana karakteri Isaac Clarke açılacaktır.
- Tesla Cannon ve Spreadgun'ı açmak için oyunu bitirin.



Seviye Atlama

Oyunun en başında bir menüyle karşılaşıyorsunuz. Burada size oyun içerisinde olmasını isteyip istemediğiniz bir grup etkileşim soruluyor. Bunlardan birisi de "Auto Level Up". Eğer ilk kez bir RPG oynamıyorsanız, siz siz olun, sakın bu seçeneği aktif hale getirmeyin. Kaldı ki oyun içerisinde eğer çok kararsız kalırsanız, halihazırda bulunan "Auto Level Up" seçeneğini kullanabiliyorsunuz. Nitekim gördüğüm kadıyla hiç de mantıklı çalışmıyor. Şöyle ki her sınıfın -ya da ırkın mı demeliyim, emin olmadım- kendisine özel bir yeteneği var. Bu yetenekler neredeyse diğer yeteneklerin çoğundan daha iyi. Fakat otomatik olarak seviye atlama seçeneğine basarsanız, seçtiğiniz sınıfın varsayılan en iyi yeteneğini doldurmaya çalışıyor oyun.

Ayrıca her seviye atlayışınızda iki yetenek puanı alacaksınız. Her yetenek de 1'den başlayıp 4'e kadar giden bir ağaca sahip. Her yeni seviyede yetenek puanlarınızı harcamaya çalışmayın zira bütün yeteneklerin ilk seviyeleri bir, ikincisi seviyesi iki, üçüncü seviyesi üç ve dördüncü seviyesi de dört puan istiyor. Eğer her seviye atladığınızda bir yeteneğe puan vermeye çalışırsanız, ancak 13. seviyede bir yetenek ağacınızı maksimum seviyeye getirebilirsiniz. Bu da çok şey kaçıracağınız anlamına geliyor; çünkü birçok yeteneğin son halinde bir konuda uzmanlaşmış oluyorsunuz ve iki alandan birisini seçiyorsunuz. Emin olun çok işe yarıyorlar.

Mission Complete

Her bölüm ya da büyük bir görev sonrasında çıkan "görev tamamlandı" menüsünü yakından takip edin. Çünkü yaptığınız her şeyin bir özetini görebiliyorsunuz bu menüde. Seviye atlama, görevlerin özeti, bulunan yeni silahlar, verilen zararlar, toplanan para miktarı, bulduğunuz element çeşidi ve miktarı... Bu ve benzeri bütün özellikler bu menüde saklı. Hiçbir şeyi kaçırmamak için mutlaka bu menüyü irdeleyin.



Arabirim

RPG'lerin vazgeçilmezi. Mass Effect bu konuda tam bir uzman kanaatimce. İlk oyundaki arabirim de güzeldi ama bu bir harika olmuş; hem de çok fazla değişikliğe gitmeden. Sol üstte malum yeteneklerimiz duruyor. Arabirim'in esas güzelliklerinden birisiyse grubumuzdaki karakterlerin ikisinin sadece ufak boyutlardaki kafalarının görmemiz. Ekranın tam ortasında bulunan menü, biz istediğimiz takdirde genişliyor ve işimiz bittikten sonra yine kapanıyor. O kadar kaliteli bir arabirim olmuş ki her şey birbiriyle bağlantılı. Sol Shift tuşuna basarak açtığımız menü esnasında oyun da duruyor. Sağ alt köşede ufak haritamız ve haritamızın üzerinde görevimizin nerede olduğunu gösteren bir ok beliriyor. Ayrıca silahlarımız, yeteneklerimiz ve hepsinden önemlisi de grubumuzdaki karakterlerin yetenekleri "hop" diye beliriyor. Yani hem çok kullanışlı, hem de çok kolay bir arabirim olmuş bu seferki. Aferin.

NBA Live 10

Oyundaki alternatif formları ve ekstra ayakkabıları açabilmek için My NBA Live 10 - EA Sports Extras - NBA Codes bölümüne aşağıdaki kodları yazmanız gerekiyor.

hdogdrawhoticns: Cleveland Cavaliers, Golden State Warriors, Minnesota Timberwolves, Orlando Magic, Portland Trail Blazers, Toronto Raptors, Utah Jazz

ndnba1rooaesdc0: Atlanta Hawks, Dallas Mavericks, Houston Rockets, Memphis Grizzlies

ere1nbv1aoekni1: Nike Air Max LeBron VII's 1

2ovnaebnkriele1: Nike Air Max LeBron VII's 2

3rioabeneikenvl: Nike Air Max LeBron VII's 3

aoieuchrahelgn: Nike Huarache Legion

kk2tesaosepinrd: Nike KD 2

epfnozaeminolki: Nike Zoom Flip'n

ovze1bimenkoko0: Nike Zoom Kobe V's 1

m0kveokoiebozn2: Nike Zoom Kobe V's 2

eev0nbimokk3ozo: Nike Zoom Kobe V's 3

bmo4inozeeo0kvk: Nike Zoom Kobe V's 4

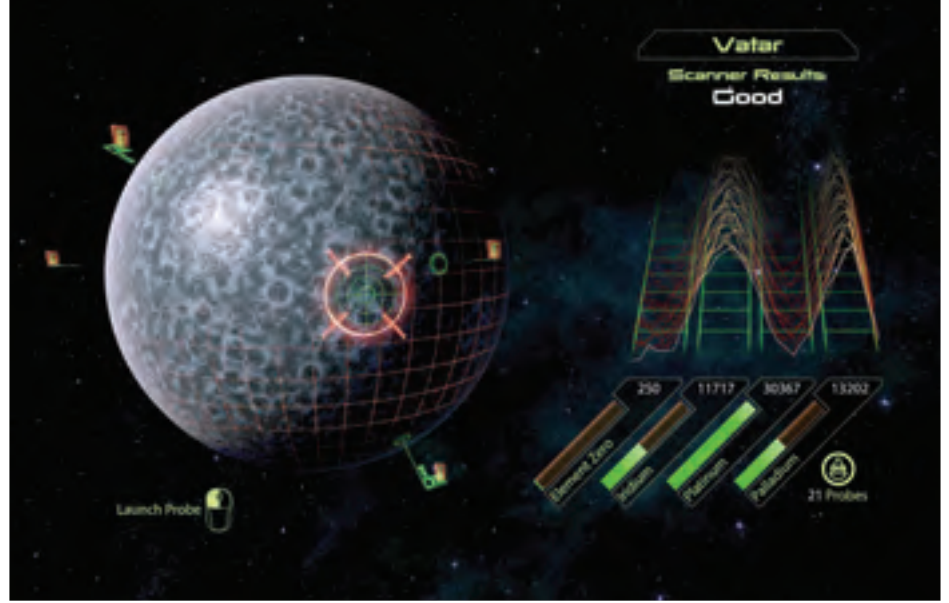


Gezegenler

Görev yapmaya gittiğiniz gezegenlerden çok daha fazla sayıda "bilinmeyen" birçok gezegen mevcut oyunda. Bu gezegenlerin amaçlarıysa bize kaynak sağlamak. "Scan" ederek, yani mouse'umuzun sağ tuşuna basılı tutarak maden arıyoruz. Aradığımız madenlerse Palladium, Iridium, Platinum ve Element Zero dörtlüsünden oluşuyor. Ekranımızın sağ köşesinde dedektör sayesinde hangi madenden bu madenlerden ne miktarda olduğunu öğreniyoruz. Bu kaynakları toplamak içinse mouse'un sol tuşuna basarak bir drone gönderiyoruz. Maden toplamamızın nedeniyse upgrade'leri bu madenleri kullanarak yapacak olmanız.

Görevler

Oyun esnasında aldığınız görevleri "Journal" kısmından -tıpkı ilk oyundaki gibi- görebilirsiniz. Burada hem başlıca görevleriniz, hem de opsiyonlu görevleriniz bulunuyor. Yalnız dikkat! Mass Effect 2'deki görevler önce mayoz, sonra da mitoz olarak bölünüyor. O kadar çok görev var ki nereden başlayayım, nereye gideyim diye kafayı yiyor insan. Görev için gittiğiniz bir galaksidede sadece verilen görevi yapmakla kalmıyorsunuz. Olaylar oldukça dallanıp budaklanıyor ve sonunda bir de bakmışsınız, iki saat geçmiş ve hala aynı galaksidede görev yapıyorsunuz. Unutmadan söyleyeyim: Bütün görevleri en ince detayına kadar okuyun ve ikincil görevlerinizi de olabildiğince tamamlamaya çalışın. 40 Exp. bu oyun için çok fazla.



Upgrade'ler

Bu oyunda ilk oyundaki gibi sürekli silah bulmuyoruz. Etraftan topladığımız silahlar çok az sayıda. Artık işimiz, gittiğimiz galaksilerde satılan silah parçalarını ya da tasarımlarını bulmak. Ayrıca benzeri upgrade parçalarını görevlerimiz esnasında da bulabiliyoruz. Silah ve zırhların beş aşamalı upgrade'leri var. Nitelik sadece gereken parçaları bulmak yetmiyor. Bir de bu süreç için ödememiz gereken hammadde miktarı var. Bu sebepten gezegenleri iyi sömürün.

Hilekar



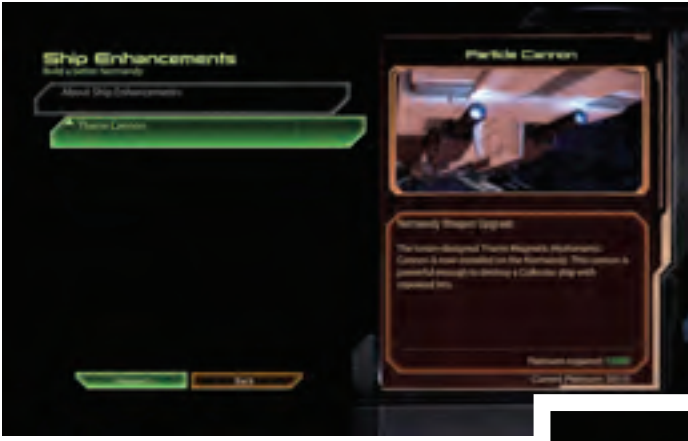
Dante's Inferno

Aşağıdaki Gamescore'ları veya Trophie'leri elde etmek için karşılarında yazanları yapın.

- Betrayed with a Kiss (10 puan / Bronze):** 20 parça gümüş bulun.
- Brotherhood (40 puan / Silver):** Francesco'yu alt edin.
- Confessional (10 puan / Bronze):** Beş Heretic öldürün.
- Countermeasures (10 puan / Bronze):** 20 düşmanı

kontratla öldürün.

- Dark Relics (20 puan / Silver):** Tüm Unholy relic'leri bulun.
- Death's Apprentice (30 puan / Bronze):** Unholy'de yedinci seviyeye yükselin.
- Demon Slayer (10 puan / Bronze):** 30 Demon öldürün.
- Footsteps of a Traitor (10 puan / Bronze):** 10 parça gümüş bulun.
- Forbidden Love (20 puan / Silver):** Francesca da Polenta ve Paolo Malatesta'yı bulun ve çözün.
- Holy Warrior (10 puan / Bronze):** 30 Minion öldürün.
- Indigestion (10 puan / Bronze):** Beş Glutton öldürün.
- Light in the Dark (30 puan / Bronze):** Holy'de yedinci seviyeye yükselin.
- Light Relics (20 puan / Silver):** Tüm Holy relic'leri bulun.
- Like Father Like Son (25 puan / Bronze):** Alighiero'yu alt edin.



Özel Upgrade'ler

Bunlara "özel" dedim; çünkü birçok oyuncu eminim ki konuşma satırlarının çoğunu es geçecektir. Silah ve zırhlara yapılan upgrade'ler gibi, yeni gemimize de yapabileceğimiz eklentiler söz konusu. Sadece bunu biz değil, bizimle beraber çalışan grup elemanlarımız da biliyorlar. Bu sebepten gemiye aldığınız her yeni karakterle konuşurken "Investigate" deyin ve "Upgrades" seçeneğini seçin. Herkesin geminize yaptırmanız gereken bir eklenti tavsiyesi olacak. Unutmayın ki sormazsanız öğrenemezsiniz.

Hack

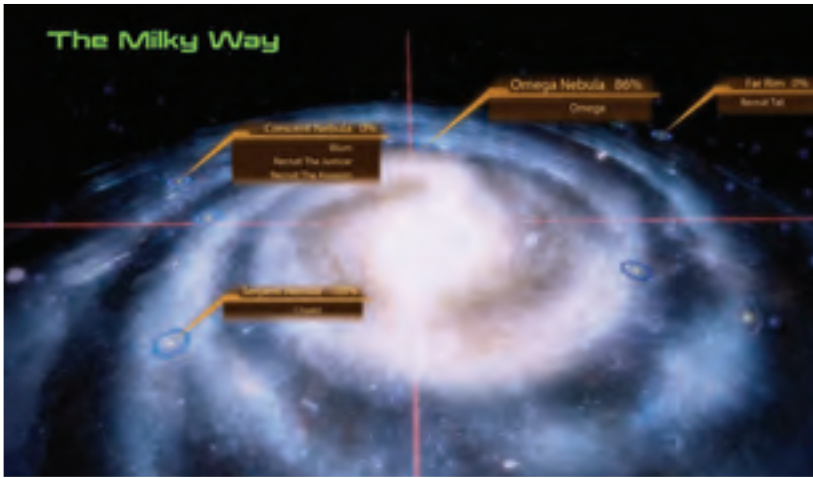
Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi Mass Effect 2'de de hack'lenmeyi bekleyen onlarca konsol ve datapad var. Fakat bu sefer hack'leme işlemi birazcık şekil değiştirmiş. Öncelikle iki farklı hack sistemi var oyunda. Bir tanesinde birbirinin benzeri olan iki simgeye tıklamamız gerekiyor. Zorluklarıysa hem zamana karşı olması, hem de bir simgeden diğerine tıklamak için verilen süre. Bir köşeden diğer bir köşeye tıklamaya çalışıyorsak, çevik reflekslere sahip olmak gerekiyor ya da kaliteli bir mouse'a...

Diğer hack sistemindeyse verilen yazı şekillerinin aynısını bulmamız isteniyor. Üç yazı şeklini doğru tahmin ederseniz işlem başarıyla sonuçlanıyor. Yine zamana karşı bir sistem. Bu sefer zorlukları biraz daha fazla. Öncelikle üç kere yanlış yapma hakkınız var. Yazılar birbirine ziyadesiyle benzediğinden, onaylamadan önce emin olun. İkinci zorluksa arada geçen kırmızı yazılar. Eğer yanlışlıkla bu yazıların üstüne gelerseniz (Onaylamanızla alakası yok.) yaptığınız bir doğru işlem siliniyor. Biraz sinir bozucu ama insan alıştıktan sonra iki sistemi de iki saniyede çözüyor. Ayrıca upgrade'ler listenize iyi bakın zira hack sürelerini uzatmanıza yarayan eklentiler olduğunu göreceksiniz.



Uzay Haritası

Oyuna başladığınızda harita çok küçükmüş gibi gözüküyor ama hiç de küçük değil. İlk olarak bulunduğunuz sistemin bir dış paraleli var. Bu bölgeler arasında yakıtınız yettiği sürece gezilebilir, sömürülmeyi bekleyen gezegenleri arayabilirsiniz. Emin olun çok fazla gezilmesi gereken gezegen var. Bu arada bazı ikincil görevler, bu sömürülmeyi bekleyen gezegenleri tarama sonucu ortaya çıkıyor. Ayrıca girdiğiniz her ana sistemde bir "Mass Relay" mevcut. Bu cihaz sayesinde çok daha uzak sistemlere gidebiliyorsunuz.



Lovers Tom Asunder (25 puan / Bronze): Marc Antony'yi alt edin.
Lucifer's Match (100 puan / Gold): Emperor of the Woeful Realm'ı alt edin.
Masterpiece (10 puan / Silver): 200 hit combo yapın.
Old Friend (20 puan / Bronze): Brunetto Latini'yi bulun ve çözün.
Poetry in Motion (20 puan / Gold): 666 hit combo yapın.
Relic Hunter (10 puan / Bronze): Bir relic bulun.
Sentence the Judge (25 puan / Bronze): King Minos'u alt edin.
Soul Reaper (50 puan / Silver): 60.000 Soul toplayın.
Superstition (10 puan / Bronze): 20 düşmanı büyü ile öldürün.
The Great Worm (25 puan / Bronze): Cerberus'u alt edin.
Warming Up (10 puan / Bronze): 50 hit combo yapın.



Divinity II: Ego Draconis

Ana menüden ayarlar menüsüne girip konsolu aktif edin. Daha sonra oyun esnasından "~" tuşuna basarak konsolu açın. Açılan konsola "seta thereisacow 1337" ekleyerek hileleri aktif edin ve aşağıdaki kodları girin.

god: Ölümsüzlük verir.
give ammo: Tam cephane verir.
noclip: Duvarlardan geçmenizi sağlar.
ufo: Uçma yeteneği verir.
give: İsteddiğiniz eşyayı çıkarır.
notarget: Düşmanlar sizi göremez.

X



FIRAT'TAN

FIFA

TAKTİKLERİ

"ÜMİT ABİİ, ÜMİT ABİİİİ!

BOS VER BE ABİ..."



FIRAT AKYILDIZ



PUAN DURUMU

	O	G	B	M	P
X FIRAT	12	8	1	3	25
X GÖKHUN	9	4	1	4	13
X SEFİK	9	3	2	4	11
X EMRE	6	1	0	5	3

FIFA'YA GİRİŞ

Bu ünite de FIFA10 ve FIFA 10'un sosyal yansımaları hakkında makaleler okuyacaksınız. (Ara Sınav: 3, Final: 99)

RICHE RICH

Evlât, taktik zenginlik önemli bir olgudur; öyle "Her maça aynı taktikle çıkayım", "60. dakikada maçtan çıkayım da berabere bitsin", "Bir arkadaşına bakıp çıkacaktım" diyemen! Her rakibe karşı farklı taktikler geliştirmelisin. Örneğin Şefik'le dostluk maçı yapıyorsan (ki aksi mümkün değil) kontrollü oynaman gerekmez; atak oynayabilirsin (Quick Tactics - Offensive). Hatta Counter Attack seçeneğini de açabilirsin. Diğer yandan, Gökhan gibi bir rakibe karşı oynuyorsan arkada açıklar verirsin. O zaman da dengeli oynaman gerekir. (Quick Tactics - Balanced) Aşırı atak (Quick Tactics - Ultra Offensive) ya da aşırı defans (Quick Tactics - Ultra Defensive) ise işe yaramaz.

AYIN HİLESİ
MESSİ'YLE A'DAN Z'YE: PROFİL MENÜSÜNDEN
ADINIZI "ESRA CEYHAN" OLARAK DEĞİŞTİRİN

ŞUT VE GOĞLI

Daniel González Güiza gibi paso gol kaçırıp beni hasta etme evlât! Kafanda kırarım o wireless controller'ı! İyi dinle: Karşı karşıya kaldığın zaman -eğer top doğru ayağındaysa- R2'den şaşma evlât. R2'de basılı tutup Kare'ye basarsan göreceksin ki Zlatan Ibrahimovic, topu ağlarla buluşturacak ve robot dansı yapacak. Olmadı ok atacak... Unutma; Güiza ok, Zlatan gol; Güiza ok, Zlatan gol, Güiza...

BUG KILLER, QU EST QUE C'EST, FA FA FA FA FA FA FA FA FAR BETTER

Uzmanlar FIFA 10'daki bug'lar / cyborg bug'lar için uyarıyor evlât. Oyundaki cyborg bug'lardan biri, kalecilerin tez canlı olması. Kaleciler, annelerinin ellerini bırakıp yola fırlayan haylaz çocuklar gibi adeta*; rakip, ceza alanına yaklaşırken iki defa art arda Üçgen'e basıp kalecinin açılmasına engel olmazsan golü yersin. O yüzden dikkatli ol evlât. Ve unutma ki bu, kaderin bir oyunu. ("Kader kim ya" diye soracak olursan uçan tekmeyi yersin evlât.)

*Bebeğim ve Ben adlı kitabım, yakında tüm kitabevlerinde



SIMSTR

Türkiye'nin Sims Sitesi
www.simstr.com

LEVEL
Resmi Basın Sponsoru



SIMSTR Ekibi

Kurucu & Webmaster
SimSTR - Erdem İspir

Yöneticiler
Knuckles The Red Lion - Ezel Avan
RuBi - Kübra Dinçer
Ekinege - Ekin Özlem Aydın
Can - Can Özlek
Freyja - Dilek Kınacı

Yardımcı Moderatörler
Sanart2000 - Serpil
Gökçe - Gökçe

Tasarımcılar
Bluella - Ela
Calyps - Burak
Coolestpcdfan - Olkan
Denizzo_ist - Deniz
Essence - Volga
Rowena - Kübra
Shake - Talha
Tinuviel - Yağmur

Yaşam simülasyonu... Kulağa ne kadar "uçsuz bucaksız" geliyor değil mi? İşte bu yüzden The Sims serisi; oyuncuları birbirine en fazla kenetlenen ve birbirleriyle bir şeyler paylaşmayı en fazla tetikleyen oyun serisi. Daha da güzeli, paylaşılan şeyler kendi hayal dünyalarından çıkan, üzerinde kendi emekleri olan şeyler. Oyna, üret, paylaş ve sonra yine oyna... İşte SimSTR, 2000 yılından beri bu oyuncuların Türkiye'deki "ev"i. Gelin, basın sponsoru olduğumuz bu "ev"i biraz dolaşalım şimdi.

10 yıl önce, henüz Türkiye'de The Sims ile ilgili hiçbir Türkçe site bulunmadığı bir tarihte Erdem İspir tarafından kuruluyor SimSTR. Var olan bir eksiği giderdiği için de kısa sürede yoğun ilgi görüyor site. Bu ilgiye 2001 yılında biz de destek veriyoruz; hatırlayanlarınız varsa SimSTR, LEVEL'da o yıl "Ayın Siteleri" bölümünde yer alıyor.

Çoğu site kaybolup giderken, kuruluşundan dört yıl sonra yani 2004 yılında site büyük bir yenilenmeye gidiyor; çok daha geniş bir içerikle, daha sağlam bir domain, açılan download bölümü ve en önemlisi forumuyla çok daha güçlü bir hale geliyor. Özellikle download bölümü, sitenin tasarımcılarının tasarladıkları indirmeye hazır özel içerikler ile The Sims oyuncularının büyük ilgisini kazanıyor.

Şimdiki zaman...

Sitenin gelişimi bu 10 yılda hiç durmamış gibi. The Sims serisinin tamamıyla ucu açık bir oyun serisi olması da ilerlemeyi ateşlemiş doğal olarak. Çıkan her yeni ek paket, her yeni oyun; yeni eşyalar, yeni özellikler, yeni seçenekler, yeni bir dünya getiriyor beraberinde. SimSTR'ye de bu yenilikler, yeni departmanlar olarak yansımış. Mesela, başlarda klasik olan forumlar şu an rehberden tutun, oyuncuların hazırladığı özel The Sims dizilerine / kliplerine / fotoromanlarına kadar birçok farklı paylaşıma ve aktiviteye ev sahipliği yapıyor. Daha önceki zamanlarda daha sınırlı sayıda indirilebilir içerik varken; şimdi gerek sitenin tasarımcılarının oluşturduğu download bölümü, gerekse yine forumlarda bulunan içerik paylaşımı bölümü şimdi çok daha zengin. ▶

2009'UN EN İYİ FOTOROMANLARI

Geçen sene yapılan yarışmada ilk üçe giren fotoromanlar...



1. Twilight



2. Vürs



3. Plus

► **Dayanışmanın en büyük adımı: Rehber**

The Sims (1&2&3) çok karışık ve zor bir oyun gibi görünmese de tahmin edilemeyecek kadar detaylı bir oyun. Siz oyunu köküne kadar oynadığınızı zannederken biri gelip de size "Bugün oyunda şunu yapıyordum bir anda çok acayip bir şey oldu" gibi sizin o ana dek haberinizin olmadığı, önemli bir özelliği anlatabiliyor. Peki etrafınızda sizden başka bu oyunu oynayan biri yoksa ne oluyor? Tabii ki hiçbir şey çünkü SimsTR'nin bu konuda da güzel çözümleri var. Bunlardan ilki forumlardaki "Bilgi & Rehberler" bölümü. Bu bölümde oyunun her türlü özelliği ile ilgili gerekli bilgileri, ipuçlarını görsellerle desteklenmiş bir şekilde bulabiliyorsunuz. Bunun dışında da bazı ek paketler için özel, ekran görüntüleriyle desteklenmiş detaylı rehberler mevcut. Özellikle The Sims 2: Apartment Life ek paketi için hazırlanmış olan ekran görüntülü rehber; oyunun resmen içini dışına çıkaracak kadar detaylı. (İlgilenenler www.simstr.com/apartmentlife.htm adresinden hemen bu rehbera ulaşabilirler.) "The Sims 3 için bir şeyler yok mu?" dersiniz; sitenin The Sims 3 ile ilgili rehber çalışmaları da son süratle devam ediyor. Yakın zamanda siteye bir uğrayın derim.

► **Simler'le sınırsız yaratıcılık**

Daha önce bahsettiğim gibi oyuncular SimsTR sayesinde, oyunu oynamakla kalmıyor; yarattıkları The Sims dizileri / klipleri / fotoromanları / tasarımlarını forumlarda paylaşabiliyorlar. "The Sims'le fotoromanı anladık da klip nasıl oluyor?" gibi bir soru kafanızda -doğal olarak- oluşabilir. Şöyle izah edeyim; bir şarkı seçiyorsunuz kendinize, sonra bu şarkı için ister orijinal klibi, ister kendi klibinizi hazırlamaya başlıyorsunuz. İlk önce şarkı için gerekli karakterleri yaratıyorsunuz, sonra klibin geçeceği ortamları hazırlıyorsunuz. Gerisi içinizdeki yönetmenlik kabiliyetine ve gerekli video programlarını kullanma becerinize kalıyor. Ben birkaç tane çok başarılı video izledim ve mutlu oldum. Gördüm ki bazı yetenekli arkadaşlar eğer zamanı gelince The Sims dünyasından çıkıp gerçek hayatta atılması gereken adımları atarlarsa geleceğin başarılı yönetmenleri arasına girebilirler. Benden söylemesi.

Bu arada, yapılan bu çalışmalar sadece foruma yüklendiğiyle kalmıyor tabii ki. Her yıl "SimsTR TV Ödülleri" adı altında yarışmalar yapılıyor ve o yılın en iyi klipleri, fotoromanları, video dizileri belirleniyor. Dereceye girenlere de site içinde unvanlar veriliyor.

► **The Sims 2: Yılbaşı Sepeti ve The Sims 2: Loveanville**

Bazıları için The Sims'e özel karakter, eşya, kıyafet gibi içerikleri tek tek indirmek kullanışlı bir seçenek olmayabilir. Zira indirilen bir eşya, diğeriyle uyum sağlamayabilir; indirilen bir ev, bulunduğunuz bölgede garip durabilir vs... Böyle bir durumda "Şöyle tek bir paket olsa da tüm içerik birbirine uyumlu ve tematik olsa..." aklı geliyor; değil mi? İşte bu noktada da SimsTR kolları sıvamış ve geçen yıl paket içerik oluşturma çalışmalarını başlatmış. İlk önce The Sims 2: Yılbaşı Sepeti'ni daha sonra Yılbaşı Sepeti'ne göre çok daha kapsamlı olan The Sims 2: Loveanville paketlerini site, geçen yıl yayımladı. The Sims 2: Loveanville'de -özetle- çoğu SimsTR ekibince hazırlanmış 60 adet yeni bina, yeni giysiler & makyaj malzemeleri, pakete özel yatak odası takımı, yeni obje renklendirmeleri & duvar kağıtları & yer kaplamaları ve tabii ki yep-



yeni Simler bulunuyor. Siteden bu paketleri indirdikten sonra, yenilikleri oyuna aktarırken sorun yaşıyorsanız yardım link'leri hemen derdinize deva oluyor.

Oyunun, oyumuktan çıktığı an...

SimsTR sayesinde Türkiye'deki The Sims serisine gönül bağlamış oyuncular; düzgün bir şekilde işleyen ve yönetilen ufak bir dünyaya sahip oluyorlar. Gözlemediğim kadarıyla diğer sitelerde ya da forumlarda olduğu gibi gereksiz didişmeler de yok burada. LEVEL Online'da yarattığımız huzurlu ortamı gördüm ben SimsTR'de. Bir kullanıcı, yarattığı bir şeyi paylaştığında herkes çok düzgün bir dille olumlu ya da olumsuz eleştirilerini sunuyor. Bu da daha fazla oyuncunun katılım göstermesini, daha fazla yaratıcı işler çıkmasını sağlıyor. Siz de eğer The Sims serisinin derinlerine inmek ve boş vakitlerinizi yaratıcılığınızı güçlendirecek yeni hobilerle doldurmak isterseniz; SimsTR, tüm hizmetleri ve ekibiyle sizi bekliyor olacak. ■ **Elif Akça**

The Sims 3: Simtopia

Geçen ay, "Haber" bölümümüzde yer alan SimsTR'nin son içerik paketi The Sims 3: Simtopia'dan görüntüler...



PC TOP 15

1



Dead Space

Oynanış sistemindeki devrimsel yeniliklerle survival horror türünü bambaşka bir boyuta taşıyan Dead Space, son dönemde çıkmış olan en gerilimli oyun.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım EA Games

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2008

9,6

2



Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce beklentilerimiz yüksekti belki ama oyun elimize geldiğinde anladık ki Faith "yüksek atlamada" yeterince başarılıydı.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım EA DICE

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2009

9,6

3



World in Conflict

Strateji oyunlarının tüm o can sıkıcı süslerinden, detaylarından ve makyajından kurtulup Gerçek Zamanlı Strateji türünün özüne dönüş yapan bir yapım.

Sistem Gereksinimleri

2.0 Ghz İşlemci / 512 MB RAM /
128 MB Ekran Kartı

Yapım Massive Entertainment

Dağıtım Vivendi Games

Çıkış Tarihi 2007

9,6

4



Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nin devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'da geride bıraktı.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım EA DICE

Dağıtım EA

Çıkış Tarihi 2010

9,6

5



Call of Duty 4: Modern Warfare

Her çıkan Call of Duty oyunu gibi Modern Warfare de First Person Shooter anlayışımızı kökten değiştirdi. Devamını merakla bekliyoruz.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Infinity Ward

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2007

9,5

6



Street Fighter IV

Yıllarca atari salonlarında jetonlarımızı yiyen Street Figther'ın efsanevi dönüşünden etkilenenin "sadece Kaan" olmadığını kısa sürede anladık.

Sistem Gereksinimleri

Core 2 Duo İşlemci / 512 MB
RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Capcom

Dağıtım Capcom

Çıkış Tarihi 2009

9,5

7



The Sims 3

Belki sürekli olarak "kız oyunu" damgası yiyor The Sims serisi ama yapımcı Will Wright, her seferinde çıtayı bir basamak yukarı çıkarmayı başarıyor.

Sistem Gereksinimleri

2 Ghz İşlemci / 1.5 GB RAM /
128 MB Ekran Kartı

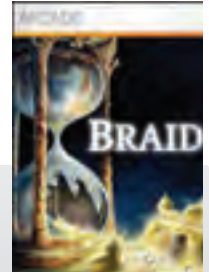
Yapım EA Games

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2009

9,5

8



Braid

Çok basit görünmesine rağmen bağımlılık yapıcı bir oyundu Braid. Platform türüne bambaşka bir boyut katan oyun, yaratıcı bölüm tasarımlarıyla bizi bizden almayı başardı.

Sistem Gereksinimleri

1.4 Ghz İşlemci / 768 MB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Number None

Dağıtım Microsoft G. S.

Çıkış Tarihi 2009

9,5

9



Call of Duty: World at War

Call of Duty'nin bir oradan bir buradan çıkması tedirgin ediciydi ancak oyunu denediğimizde korkularımız yerini heyecana bırakmıştı.

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

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2008

9,5

10



World of Warcraft: Wrath of the Lich King

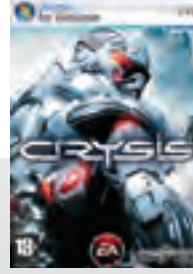
"WoW miladını dolduruyor artık" diyenlere atılan tokatların sadece biri. Ve belki de en sert...

Sistem Gereksinimleri
1.3 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2008

9,5

11



Crysis: Warhead

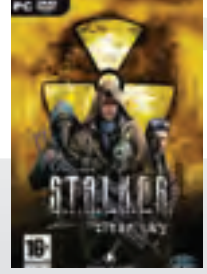
Yerli Kardeşler tarafından oyun dünyasına hediye edilen Crysis'in şanına şan katan bir ek paket olarak çıktı Warhead; Crysis 2 çıkana kadar beklemeyi kolaylaştırdı.

Sistem Gereksinimleri
2.8 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /
512 MB Ekran Kartı

Yapım Crytek
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,5

12



S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Bug'larla boğuştuğumuzun dışında kusursuz bir yapımdı S.T.A.L.K.E.R. dillerden uzun süre düşmedi. İlki gibi bizi radyasyona boğdu.

Sistem Gereksinimleri
2.0 Ghz İşlemci / 512 MB RAM /
128 MB Ekran Kartı

Yapım GSC
Dağıtım Deep Silver
Çıkış Tarihi 2008

9,5

13



Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor

Kaliteli yapımların nadir uğradığı bir tür için bu ek paket, altın değerinde.

Sistem Gereksinimleri
1.0 Ghz İşlemci / 256 MB RAM /
64 MB Ekran Kartı

Yapım Stardock
Dağıtım Stardock
Çıkış Tarihi 2008

9,5

14



Aion

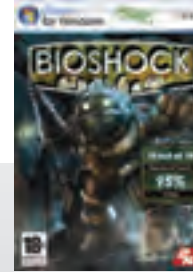
World of Warcraft'tan sonra sağlam bir MMORPG çıkacağını tahmin etmiyorduk. Ama Aion, bu tahminlerimizi boşa çıkararak tür adına hala yapılabilecek bir şeyler olduğunu gösterdi.

Sistem Gereksinimleri
2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
512 MB Ekran Kartı

Yapım NCsoft
Dağıtım NCsoft
Çıkış Tarihi 2009

9,4

15



BioShock

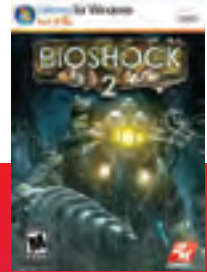
Atmosfer, felsefe, heyecan... Hayattaki seçimlerimizi sorgulatan, oyundan öte bir deneyimdi BioShock. Özellikle açılış sahnesi hala zihinlerde.

Sistem Gereksinimleri
2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
128 MB Ekran Kartı

Yapım 2K Boston
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2007

9,3

*



BioShock 2

İlk oyunun sonunda gördüklerimizden çok farklı senaryolar, çok farklı bir dünya canlandırmıştık kafamızda fakat BioShock 2 bir ek paket gibi, değişik hiçbir şey sunmadan çıktı karşımıza. Multiplayer modlarında eğlendik; o ayrı.

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

Yapım 2K Marin
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 9 Şubat 2010

8,2

* Bu ay ne oynadık

XBOX 360 PLAYSTATION 3 PLAYSTATION 2

TOP 15

1



FIFA 10 PS3

FIFA 10'u oynadığımız ilk saniyede yeni bir devrin başladığını hissetmiştik. PES'e güle güle; yaşasın yeni kral!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA Canada
Dağıtım EA Sports
Çıkış Tarihi 2009

9,6

2



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 Software
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 13 Ekim 2009

9,6

3



Burnout Paradise PS3

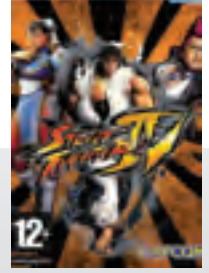
Guns 'N' Roses'in şarkısını bu kadar iyi yansıtan, hız hissini bu kadar iyi veren bir yarış oyunu başka nasıl yapılırdı, insanın aklı almıyor...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Criterion Studios
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,6

4



Street Fighter IV PS3

Gelmiş geçmiş en iyi dövüş serilerinden biri olan Street Fighter'in dördüncü ve son oyununun konsollara çıkmaması beklenemezdi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Çıkış Tarihi 2008

9,5

5



Killzone 2 PS3

Ne olacağı tanımlarından belliydi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsolda FPS oynanmaz" diyenlere özel...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2009

9,5

6



LittleBigPlanet PS3

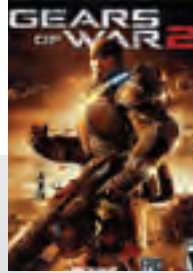
Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemize neden oldu LittleBigPlanet, yaratmanın ne kadar zevkli olduğunu tekrar hatırlattı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecula
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

9,5

7



Gears of War 2 360

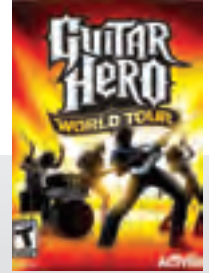
Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmayacak anlar yaşattı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerektiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2008

9,5

8



Guitar Hero World Tour 360

Her fırsatta Guitar Hero ve türevlerine karşı çıkan gürüha inat, son hızla kafa sallamaya ve Guitar Hero oynamaya devam ediyoruz.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Aspyr Media
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009

9,5

9



BioShock 360

Yaşamak istediğimiz dünyanın "diğer" yönlerini tek tek suratımıza çarpan bir sanat eseri niteliğindeki BioShock, oyuncuları başka bir boyuta taşıdı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım 2K Boston
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2007

9,5

10



GTA IV: The Ballad of Gay Tony 360

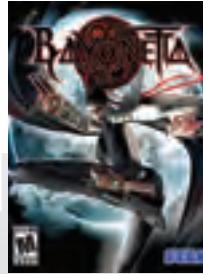
Liberty City'deki maceramız farklı, ilginç ve renkli bir içerik paketiyle devam ediyor. Luis Lopez'in Gay Tony'ye eşlik ettiği bu paket fazlasıyla beğenimizi topladı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 29 Ekim 2009

9,5

11



Bayonetta PS3

Bu türü sevenler için yeni ve dişi bir karakter reddedilmesi zor bir kombinasyon. Bir de oyundaki muhteşem kombolar da işin içine girince Bayonetta karşı koyulamayacak bir yapım.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Platinum Games
Dağıtım SEGA
Çıkış Tarihi 5 Ocak 2009

9,5

12



Call of Duty 4: Modern Warfare 360

Hakkında söylenilebilecek pek de bir şey yok aslında, yaşanması gereken bir macera Call of Duty 4: Modern Warfare.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2007

9,4

13



Forza Motorsport 2 360

Yarış oyunları son yıllarda birer birer tekellerden kurtuluyor, Forza Motorsport serisi hepimiz için iyi bir alternatif oldu.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Microsoft
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2007

9,4

14



Rock Band PS2

Tüm dünyayı etkisi altına alan Guitar Hero'nun potansiyelini de eksiklerini de iyi analiz eden firma, insanları Air Guitar çalmaktan kurtarmıştı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Harmonix
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,3

15



NBA 2K9 PS3

Yıllardır gözümüzü boyayan NBA Live serisinin büyük bir yalan olduğunu ortaya koyan ve Kaan Kural'ın tercihi olan 2K serisi bu yıl da beklentileri boşa çıkarmadı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Visual Concepts
Dağıtım 2K Sports
Çıkış Tarihi 2008

9,2

*



Heavy Rain PS3

Oyun dünyasında yenilikler, cesur adımlar gördüğümüzde çok seviniyoruz. Heavy Rain bizi mutlu etti bu ay; yaptığı birkaç hatayı fark edip ileride düzeltirse Quantic Dream ileride rakip tanımaz.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Quantic Dream
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 23 Şubat 2010

9,1

* Bu ay ne oynadık

MOBİL TOP 15

1



Crisis Core: Final Fantasy VII

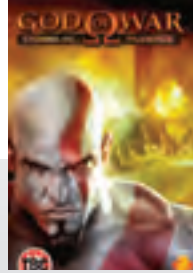
Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008

9,7

2



God of War: Chains of Olympus

Kendisine God of War'un adını bir adım öteye taşımak görevi verilince Olympos'un zincirleri bile tutamadı Kratos'u.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

9,4

3



Silent Hill Origins

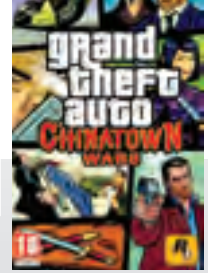
Survival / Horror türünün ölümsüz isimlerinden Silent Hill'in son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimizden sıçrattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2007

9,1

4



GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçücük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 20 Ekim 2009

9,1

5



Jeanne D'arc

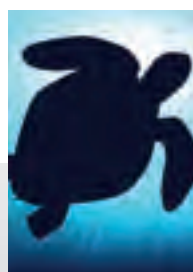
Fransa'nın adalet sembolü olan Jeanne D'arc, kendine PSP'de de yer buldu ve türe getirdiği yeniliklerle konsolun en başarılı RPG'lerinden biri olmayı başardı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Level 5
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2007

9,0

6



Mission: Deep Sea

Tamamıyla Türk bir ekip tarafından geliştirilen Mission: Deep Sea, farklı oynanış sistemi ve özgün yapısıyla dikkat çekiyor.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Hiccup Studios
Dağıtım Chillingo
Çıkış Tarihi 16 Aralık 2009

9,0

7



Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEJ
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,9

8



LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEA
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,8

9



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 koyuluyor, biz de bu serüvene eşlik ediyoruz.

PSP
IPHONE
DS

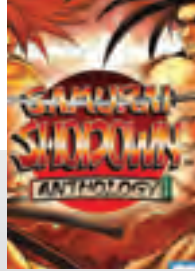
Yapım High Impact Games

Dağıtım Sony

Çıkış Tarihi 3 Kasım 2009

8,8

10



Samurai Shodown Anthology

PSP'nin etkili aksiyon oyunlarından biri olan Samurai Shodown Anthology mutlaka denemenizi gereken bir yapım.

PSP
IPHONE
DS

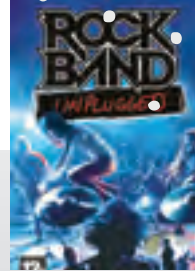
Yapım SNK

Dağıtım SNK

Çıkış Tarihi 2009

8,5

11



Rock Band Unplugged

Grubuyla turneye çıkmak isteyenler için PSP'den iyi imkan olamazdı zaten, halk otobüslerinde de olsa küçük çaplı konserler verildi.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Backbone Entertainment

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2009

8,3

12



Wipeout Pulse

Yarış oyunlarını her yönüyle yeni bir boyuta taşıyan Wipeout Pulse, hiç fena bir puan almadı bizden. Eğer PSP'de oynayacak iyi bir yarış oyunu arıyorsanız Wipeout Pulse işinizi görür.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEA

Dağıtım SCEA

Çıkış Tarihi 2007

8,3

13



Guilty Gear Judgement

Zor beğenen oyuncuları bile etkileyebilen bir oyundu Guilty Gear Judgement ve PSP'ye çeşit kattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Arc Systems Work

Dağıtım Majesco

Çıkış Tarihi 2006

8,2

14



Flow

Tanımlaması gerçekten çok zor bir oyun Flow ve bu, kapağından da belli oluyor. That Game'in bu ilginç oyununu mutlaka denemenizi tavsiye ediyoruz.

PSP
IPHONE
DS

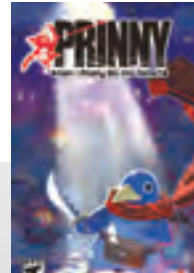
Yapım That Game

Dağıtım SCEA

Çıkış Tarihi 2008

8,2

15



Prinny: Can I Really Be the Hero?

İsim konusundaki ön yargılarınızı kırabilerseniz Prinny çok eğlenceli bir oyun.

PSP
IPHONE
DS

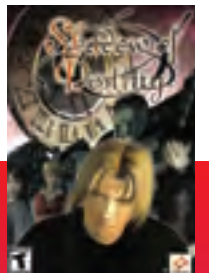
Yapım Nippon Ichi Software

Dağıtım Nis

Çıkış Tarihi 2008

8,1

*



Shadow of Destiny

oyunu bu ay. PSP böyle ele yapışan bir alet işte. Heavy Rain gibi bir adventure oynadıktan sonra -PSP'de olsa da- Shadow of Destiny gözümüze epey kötü göründü doğal olarak. Buna rağmen her fırsatta oynadık

PSP
IPHONE
DS

Yapım Konami

Dağıtım Konami

Çıkış Tarihi 26 Ocak 2010

6,1

* Bu ay ne oynadık

TUNA ŐENTUNA & MERIŐ ERBAY

ANİME

Mata owarimasen datta! Yani daha bitmedi. Anime efsanesi bu kadar kolay bitmeyecekti zaten fakat insanın biraz dinlenmeye de ihtiyađı oluyor.

Bu ayı mükemmel animelerle, dñnyayı sarsmıř animelerle aœmak isterdim lakin halen Hagane no Renkinjutsushi (Full Metal Alchemist) izlemekten ötesini pek yapamıyorum. Bu ay neler yayına girmiř diye baktığımdaysa Sora no Oto, Ookami Kakushi ve Katanagatari'den fazlasını bulamadım. Tabii ki Durarara!! dıřında. MeriŐ de kendi œabalarıyla bir anime keřfetmiř, onu size tanıtmayı uygun gördü. Bakalım gelecek ay neler olacak...





DURARARA!!


Önlemleri oraya ben koymadım; bunu bilmenizi isterim öncelikle. Ve Durarara!! aslında Dulalala diye söyleniyor da olabilir; onu da not ediniz. Üçüncü olarak da bu animede ne bir tane mecha var, ne de öbür dünyadan gelen garip yaratıklar. Tamam, gariplikler elbette var ama bu sefer çoğu şey klişelerin ötesinde.

Ne var ki "liseli" adeti değişmiyor ve başrole Mikado Ryugamine adında, şehre yeni gelmiş bir çocuk konuruluyor. Ve fakat konu onun etrafında dönmüyor. Hatta konunun tam olarak kimin etrafında döndüğünü başlarda pek anlayamıyorsunuz.

Ikebukuro şehrinde ikamet eden bir takım insanların hayatına kadrajı çeviriyor Durarara. Bu insanların birbirleriyle ilişkileri, kafası olmayan bir kurye efsanesi ve Dollars adındaki bir çete ile buluşuyor, işlerin nereye varacağını, Durarara'da ne amaçlandığını merak ederken buluyorsunuz kendinizi.


Kafası olmayan kurye aslında bir efsaneden fırlamış olan bir karakter olarak animede yer alıyor ve üstün güçleri olduğunu da daha ilk bölümden gösteriyor. Yalnız şöyle ilginç bir anlatım yakalanmış ki bu kurye ne kötülere karşı savaşıyor, ne de her bölümde özel güçleriyle bir şeyler başarıyor. Aksine Ikebukuro şehri yaşamaya devam ediyor, herkes kendi işini yapmayı sürdürüyor.

Animenin ilerleyen bölümlerinde şehir efsanesi klasmanındaki karakterler ve olaylar daha da genişliyor ve kafası olmayan kuryenin hikayesine daha da bir odaklanırken buluyorsunuz kendinizi. Nihayetinde de büyük ve efsanevi bir hikayeyi değil de sıradan insanların, daha az sıradan olan "bir şeylerle" olan ilişkilerine ve Ikebukuro'nun yaşantısını izlediğinizi anlıyorsunuz. (En azından izlediğim bölüme kadar böyleydi.)

Durarara bana ilginç geldi fakat herkesin hoşlanacağı türden bir anime olduğunu da sanmıyorum. Hele ki bir Bleach, Naruto veya Code Geass izleyicisi pek fazla tat almayacaktır. Farklı türlere yönelmek isteyenlere öneririm, diğerlerine ise alttaki animeyi tavsiye ederim.  TUNA

NATSUME YUJINCHOU

Natsume Takashi ilginç bir liseli genç. İlginçliğinin sebebi normalde insanların göremediği bazı şeyleri görebiliyor olması. Küçüklüğünden beri ayakashi adı verilen yaratıkların görme yetisine sahip bu çocuk, küçük yaşta ailesini kaybettikten sonra akraba ve tanıdıkların yanında kalarak lise çağına kadar geliyor. Şimdi de yine bir akrabasının evinde kalıyor natsume. "Büyüyünce belki geçer" şeklinde bir beklenti içinde olsa da hala daha bu varlıkları görebiliyor. Fakat son zamanlarda varlıklar Takashi'yi daha da bir cüretkar şekilde rahatsız eder hale gelmiş durumdadır. Genç sürekli kovalıyorlar ve "Natsume Reiko bana ismini geri ver" diye bağırıp duruyorlar. Tabi burası bizim gencin kafasını karıştırıyor çünkü bu isim büyükannesinin ismi. Yıllar önce bu dünyadan göçüp gitmiş olan büyükannesinin adını sayıklayarak peşinden gezen bir varlık, Takashi'yi kovalarken, bizim genç, yaratığın elinden çevik bir hareketle kurtulup kendini bir tapınağa atıyor. Azıcık soluklanayım şurada dese de bu sefer bilmeden uzun süre önce bir mezara hapsedilmiş olan bir ayakashi'yi serbest bırakıyor. Fakat bu youkai diğerlerinden farklı. Takashi'ye ve büyükannesine dair ve hatta tüm bu karmaşanın ortaya çıkmasına neden olan, kendisine büyükannesinden miras kalmış "Arkadaş Kitabı"na dair pek çok şey biliyor. Bunları Takashi ile paylaşmaya hazır yalnız bir şartı var...

Uzun zamandır içimi böylesine ısıtan ve beni böyle gülümseten bir anime izlememiştim. Takashi'nin karşısına çıkan yaratıkların kimi çok güçlü, kimi çok aptal, kimi yumuşacık bir kalbe sahip. Takashi'nin olaylara bakış açısı ve bu yaratıklara yaklaşımı da değişik. Kahraman gibi görünmeyen bir kahraman diyebiliriz bu çocuğa. Sakin, esprili ve ilginç bir konusu var bu animenin. Günün yorgunluğunun ardından güzel açılış ve kapanış müzikleriyle içinize ferahlık verecek bu animeyi mutlaka izleyin derim...  MERİÇ



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 Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axxess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____ **Güvenlik No:** _____

Faturayı Adıma Kesiniz Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 31 Mart 2010 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal şubesi
IBAN : TR13 000 64 00000 1111 00 39936
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese 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, çıkacak 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



Kültür & Sanat

Biraz soluklanalım

Bu ay yeni filmleri izlemekten bol bol DVD seansları yaparak gözden kaçırdığımız filmleri izledik beraberce. The Station Agent da bu filmlerden biriydi ve bizi epey etkiledi. Onun dışında sizlere Reset! Magazine'i tanıtmak istedik ki

birçok konuda bilgi almak için online takip edebileceğiniz bir derginin olsun. Final Fantasy Türkiye'de bu ay oyunlardaki hatalar konuk olurken; bu bölümümüzün yanına Tolga'nın çizdiği, Tuna'nın yazdığı çizgi dizi geldi. Keyifli okumalar.



Reset! Magazine

Müzik, sinema, moda... Çok yönlü bir online dergiye ne dersiniz?



Final Fantasy Türkiye

Hatasız insan olmadığı gibi hatasız oyun da olmuyor; değil mi...

Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



Altın

10 puana karşılık gelen ödül



Gümüş

9 puana karşılık gelen ödül



Bronz

8 puana karşılık gelen ödül



The Station Agent

Kepenlerini kapatan Miramax'ın en "doğal" filmlerinden biri...

154



Reset! Magazine

Türkiye'nin online yayın yapan ilk alternatif kültür dergisi

Reset! Magazine; yayın hayatına başladığı günden itibaren gerek kaliteli ana akımı, gerekse alternatif kültürü ele alan ve hitap ettiği genç kitle tarafından benimsenerek takip edilme sıklığı gittikçe artan bir online alternatif kültür dergisi.

İki haftada bir yayımlanan ve her yeni sayısıyla son çıkan albümlerin incelendiği online dergi, gösterimdeki filmler ve bağımsız sinema filmlerinin tanıtıldığı, yeni moda trendlerinin analiz edildiği, güncel sanata dair pek çok konu ile ilgili yazıların bulunduğu ve çarpıcı röportajların yer aldığı; müzik,

sinema, moda ve güncel sanat sektörlerine yön veren bir mecra.

İnternetin hayatımıza yön verdiği ve yavaş yavaş yayın kuruluşlarının basılı yayınlarına ek olarak sanal yayına da başladığı düşünülürse; Reset! Magazine hem kalitesiyle, hem de içeriğinin çeşitliliğiyle zamana uygun ve başarılı bir "adım" olduğunu gözler önüne seriyor. Kadrosunda, "Kültür & Sanat" bölümümüzün yazarlarından Turgut Taneli'nin de yer aldığı takip etmek isteyenler www.resetmagazine.net adresinden dergiye ulaşabilirler. ■ **Elif Akça**



The Station Agent

Dokuz yılda iki albüm...

Miramax ismini kesin duymuşsunuzdur. Duymamışsanız da size şöyle anlatayım: Pulp Fiction, Clerks, The Crow, Trainspotting, Good Will Hunting, Life is Beautiful, Gangs of New York... Bu sayfayı sırf bu denli kaliteli yapımların isimleriyle doldurabilirim ama sanırım Miramax gibi bir prodüksiyon şirketinin başarısını anlamak için bu isimler yeterli bence. 220 Oscar adaylığı... Bu da başarının bir başka kanıtı. 2005 yılında Miramax'ın kurucuları olan Bob ve Harvey Weinstein kardeşler Miramax'ten ayrıldı fakat bu aylık "gönüllü" bir

ayrılık değildi. Bu yüzden Miramax'ın kapanmasıyla boşa çıkan isim hakkı Weinstein kardeşleri sevin-dirmiş; bu da bir yan bilgi olsun size.

Miramax'ın anısına size bu sevimli, doğal ve sıcak filmi, Station Agent'i biraz anlatmak istedim. İçine kapanık, yalnızlığa alışmış hatta yalnızlıktan zevk almaya başlamış olan bir cücenin, küçük bir yere taşınmasıyla daha önce hiç tatmadığı bir sosyal hayatın içine girmesini konu alan film, diğer karakterleriyle de yalnızlığın ve dışlanmışlığın sadece engellilere özgü olmadığını çok güzel

bir dille anlatıyor. Hem de tüm bunları hiç ama hiç vıcık vıcık duygusallığa bulaşmadan, duygusu sömürsü yapmadan, her şeyin en doğal, en sade haliyle anlatmayı başarıyor. Tabii ki bu doğallığı sadece kurgu ve senaryo değil; ortalamının çok üstünde bir oyunculuk performansı da sağlıyor. Ve ben böyle, hiçbir şekilde parayla ilgisi olmayan, mükemmel filmleri izledikçe hala nasıl ülke olarak sinema sektöründe başarısız olduğumuzu anlamıyorum. Anlıyorum aslında da neyse... Özetle bu filmi izleyin, izlettirin sevgili okurlar. ■ **Elif Akça**

www.finalfantasytr.com



Hatasız Oyun Olmaz!

Video oyunlarındaki hangi kusurlar gözden kaçmaz?

“Kusursuz bir başyapıt” sözünü sıkça duyarız.

Ancak kültür ve sanat dallarını ilgilendiren her geniş yapımda mutlaka gözden kaçan veya karşı koyulamayan, ufak tefek hatalar yer alabilir. Geniş yapımdan kastettiğim şey, projenin ne kadar büyük olduğu ve maliyetiyle alakalı. Dallanıp budaklanan, kollara ayrılan senaryo bir yana; yazılım ve kodlama satırları da aynı şekilde devasa boyutlara ulaşıp dallanıp budaklanabilir. Bu da ister istemez gözden kaçan bazı ufak kusurların kendini göstermesini sebep olabilir. Ne tür hatalar bunlar acaba? Oyuncuyu rahatsız eden hatalar mı? Yoksa anlık gülüp geçilecek kusurlar mı? Örneklendirelim...

Öncelikle değinmek istediğim nokta, yazılım hataları. Eminim ki aranızda, düz bir platformda karakteri zıplatmak için gereken kodun bile onlarca, belki de yüzlerce satırdan oluştuğunu bilenler vardır. Zıplama yüksekliği, açısı ve yön tuşuyla olan kombinasyonu gibi çapraz kodlamalar için aslında en basit kısmı. Bazı oyunlardaki yüzlerce özel yeteneğin her alanda aynı işlemeceği, kaçınılmaz olabilir. Örneğin Konami'nin meşhur Castlevania oyunlarında, dar bir alanda dev yaratık olmaya çalışsanız oyun sizi ekran dışına atabilir. Yapımcıların işi gerçekten zor, bilgisayar yazılımlarına girdikleri binlerce satır kodda hata riskiyle karşılaşma olasılıkları yüksek olsa da gerçek bir hata taraması yapmak için yıllarını vermeleri gerekir.

Şimdi, kod olayını bir kenara bırakalım; geelim harf ve imla hatalarına! Bu affedilmeyecek hatalar listesinde başı çekebilir. Yine de bazı oyun türlerine özel, yapımcılara hak verebiliriz. Final Fantasy gibi konuşma ve yazı yığını içeren oyunlarda dil hatalarına rastlanabilir. Aslı Japonca olan oyunu yerleştiren ekibin oyunu Batı'ya yetiştirme çabası da bu hataları doğurabilir. Örneğin geçen ayki yazımda da belirttiğim gibi Final Fantasy VII'de Aerith, bir köyde “This guy are sick” diyordu. Oraya gelen her oyuncu, o yazıyı gördüğünde ufak bir şaşırma anı yaşayabilir. Bunlar tabii ki, ufak tefek diyebileceğimiz ve kesinlikle göz ardı edilebilecek hatalar. İnsan ürünü olan her eserde doğal olarak bulunabileceği gibi...

Peki bilgi hatalarına ne dersiniz? Çok iyi bildiğiniz bir konunun, çok sevdiğiniz bir oyunda farklı veya yanlış işlenmesi durumu bazen can sıkıcı ola-

bilir. Örnek verecek olursam, Call of Duty Modern Warfare 2'nin Pakistan'da geçen bir bölümünde nereye bakarsanız Arapça yazılar görüyorsunuz. Fakat Pakistan'ın resmi dili Urduca'dır. İkinci dilse İngilizce'dir. Müslüman bir ülke olduğunu göz önünde bulunduran yapımcılar, kullanılan dil de Arapça'dır diye düşünmüş olmalı. Ancak bu bilgi hatasında da kesinlikle bir kasıt düşüneyiz. Bir şekilde düzeltilir.

Nadir rastlanan oyun hatalarından biri de diyalog hataları olarak karşımıza çıkıyor. Karşılıklı konuşma sahneleriyle devam eden oyunlarda diyalog hatası yakalamak çok zordur. Yani, senaryo belli, yaşanacak şeyler belli; ne hatası olabilir diye düşünür insan. Ancak yine de yapılabilir. Resident Evil serisinin en önemli halkalarından Resident Evil 3'ün güzel karakteri Jill, hiçbir yerden öğrenmeden ve kimse ona söylemeden Nicholai'nin ismini öğreniyor. Nicholai ile yaptığı ilk konuşmalarda yeni tanışmasına rağmen adını sormuyor. Fakat oyunun sonundaki helikopter sahnesinde şaşırtıcı bir şekilde ona isimle sesleniyor. Oyuncu demez mi şimdi, “Nereden öğrendin?” diye?!

Gelelim en tatlı oyun hatasına, grafik hatalarına! Evet, çoğunuzun hayalinde bir şeyler oluşmuştur; karakterin içinden geçme, duvara girme, obje saçmalaması gibi. Bu tip hatalara ikinci boyuttan üçüncü boyuta geçiş dönemi olan 90'lı yıllarda sıkça rastladık. Bu kusurlar o kadar çoktu ki artık görmezden gele gele bir hal almıştık. Ama artık 2010 yılındayız. Grafikler konusunda gerçeğe o kadar yaklaştık ki, bırakın hata bulmayı; gerçekle bilgisayar grafiğini bile ayırt edemez durumdayız! 90'lardaki bazı grafik hatalarının oyunun puanına direkt etkisi olurdu, ne günlerdi değil mi?

Video oyunu hataları konusuna daha önce farklı platformlarda değinmiştim ancak siz sevgili LEVEL okurlarıyla da farklı bir şekilde paylaşmaktan mutluluk duydum. Mart ayı Final Fantasy hayranları için çok özel bir ay olacak. Çünkü yıllardır beklenen Final Fantasy XIII çıkıyor bu ayın sonunda! PlayStation 3 ve Xbox 360 sahibi RPG severlerin kesinlikle edineceğini düşündüğüm FFXIII'e kavuşanlar ve kavuşmaya çalışanlara şimdiden iyi oyunlar diliyorum. Umarım hayal kırıklığına uğramayız!

■ **Kadir Çakır**



ROCKO@

PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

“ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM”



Burn

Tatile gitmişim, güneşlenmek ve yanmak istiyordum. Ama çok sıcaktı, biliyor musun... Sonra gezmek istedim ama sınırlar vardı. Her yer birbirinden ayrılmıştı, istediğim gibi gezemiyordum. Biri geldi ve tatil köyünün 13 parçadan oluştuğunu söyledi. Anlamadım, gezmeye devam ettim. Beş kişilik bir arkadaş grubu buldum, onlarla dost oldum, bana silah verdiler, ateş et dediler, ettim. Çok sıcaktı doktor! Ne yaptığının farkında değilim; yandım!

Hotel Giant 2

Bende yönetici profili görüyor musun doktor? Aylardır burada yatıyorum ve beni çözmüşsündür artık. Sence bir oteli yönetebilir miyim? Otelini bana verir misin? Dev bir otel istiyorum ama. Bir sürü odası olsun ama... Kilitli olsun tüm kapılar, anahtar sadece bende olsun, her bir odaya insanları kilitleyeyim, onları aç ve susuz bırakmak istiyorum doktor! 313, 409, 249... Bu...bu numaraları hatırladın mı doktor? Ölüm odaları bu...nlarda ölüm odaları...

Limbo of the Lost

Kayboldum... Bir maceraya atıldım ama kayboldum...dum. Tıkladım, tıkladım, durdum ve sonunda kayboldum. Aslında her şey tanıdık, gördüğüm her şeyi daha önce görmüştüm, taklit gibiydi her şey. Üstelik her şey kötüydü, çok kötüydü. Sinirlendim, bağırdım, çağırdım! Kimse duymadı, yardım etmedi, kayboldum. Kurtulmak istedim, kaçmak istedim ama takıldım, düştüm... Her şey, her şey bozuktü sanki. Kaybolmam içindi, kayboldum.

Utopia City

Hep hayal ediyorum, bir şehrim olsun istiyorum, ben yöneteyim o şehri istiyorum ama... Ütopik bir şehir olsun istiy... Buldum! Buna çok yaklaştım aslında ama olmadı. Bir oyun buldum, Utopia City diye ve hayallerimi gerçekleştirmek istedim. Sonra... Hayallerim suya gömüldü. Suyu içtim... Ütopik bir şehir doktor; hayallerin içine düştüğü suyu içebile... Bir bardak daha koyar mısın doktor? İçmek istiyorum, durmadan içmek. Susuz yutamıyorum da hapları.

ŞİKAYETLER

- Burn
- Hotel Giant 2
- Limbo of the Lost
- Utopia City

Not: Psikopatlık bulaşıcı olabilir mi acaba...



Cem Şancı cem@level.com.tr

Author

TV Yöneticisi Olmak İçin Yapmanız Gereken Yanlışlar

Farkındasınızdır sanırım, Türkiye'nin gündemini değiştiren, reytinglerde birinciliği bırakmayan iki tane dizi var şu sıralar: Ezel ve Geniş Aile.

Bu dizilerin konusunu, yorumunu, eleştirisini yapacak değilim özellikle bu iki dizinin başarısı bize çok önemli bir şey kanıtladı, siz genç izleyicilerinizin de hiç unutmamasını istiyorum: Televizyonlarımızın öngörüsüz kişilerce yönerildiğini...

Türk tetelevizyonlarında çok keskin bir inanış vardır. Buna göre Türk televizyon kanalı yöneticileri, program müdürleri, genel müdürleri, hatta çaycısına kadar, tüm kanal çalışanları "Flash back olmaz!" motosuyla çalışırlar. Yani, Türk televizyon izleyicilerinin televizyon ekranında gördüğü flash back olaylarını, yani öykünün aniden kesilip olayların geçmişteki bir anıyı anlattığı kurguyu, anlamayacağını ve diziden sıkılarak kanal değiştireceğini savunurlar. Bu o kadar yaygın bir inanıştır ki kanal yöneticilerinin çoğu zaman, içinde flash back sahneleri olan dizi projelerini konuşmaya bile gerek duymadan reddettiklerini

biliriz. Yani, bu insanların zihninde "Halka sinemaya özgü kaliteli bir anlatım, güzel bir dizi verirken sıkılır. Kafası karışır, öyküden kopar, zap yapar" ezberi vardır.

Ama ilk bölümden beri herkesin dilinde dolaşan Ezel dizisini seyrettim geçen gün. Bilin bakalım, neler gördüm: Flash back'ler... Hem de öyle bir, iki değil... Bir bölümde defalarca... Olur olmadık yerde... Seyirciyeye "Bakin şimdi geçmişe gidiyoruz" uyarısı bile vermeden, "pat" diye zamanı geçmişe döndürerek yapılan flash back'ler... Peki Ezel başarılı bir dizi mi? Reytinglerde birinci. Peki halk Ezel'i seviyor mu? Dilinden düşürmüyor. O zaman halk flash back'lerden sıkılıp, anlamadığı için Ezel'den bıkmış gibi mi duruyor?

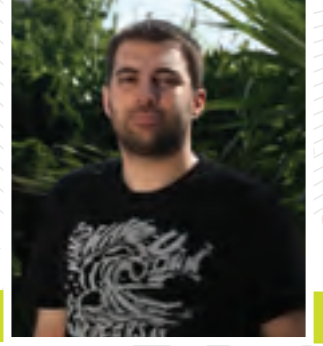
Durun daha bitmedi, bir de Geniş Aile olayı var... Televizyonlarda mizah dizilerine yer verilmeyişinin çok güzel bir örneği. Aynı kafa yapısıyla mizah dizilerinin sevilmeyeceği, halkın ancak basit, formülü belli olan, bir

sürü kopyası olan sitcom'lara güleceği inancı vardır. Dolayısıyla Geniş Aile gibi mizah dizilerini kanallar ancak yaz ekranlarına, çok küçük bütçeler harcayarak, üç - dört bölüm sonra biteceğine innaarak getirirler. Yaz ekranında yeni dizi yayınlamak, o dizinin gözden çıkarılmış olduğunun ispatı gibidir. İşte Geniş Aile bu atmosferde başladı. Uğur Yücel'in başrolünü oynadığı rakibi olan diziyi gününden etti, bütün halkın sevgisini topladı ve reytinglerde ilk sıralara yükseldi. Geçen baktım; reklamcılar da fark etmiş, ünlü bir otomobil firmamız reklamlarında Geniş Aile'nin karakterlerini oynatıyor.

Demek ki bu ülke, bu insanlar; yani biz, TV yöneticilerinin yarı tanrı edalarla ağızlarından çıkan iki kelime yargıyla açıklanamayacak kadar zengin insanlarımız.

Bu dizileri seyrettikçe, o başarısız, önyargılı ama ezberlerinde yanlış TV yöneticilerini hatırlayıp keyifle gülüyorum. ■





Bad Company 2 vs Modern Warfare 2

Call of Duty serisinin Modern Warfare ile çıktayı bir hayli yükselttiği ve kendi içinde bir çığır açtığı bir gerçek. Call of Duty 4, oyun dünyasında daha önce eşi benzeri görülmemiş bir başarıya imza atarak büyük bir hayran kitlesi yaratmıştı kendine. Oyunun tek kişilik modunun kalitesi bir yana, sadece Captain Price bile başlı başına bir fenomen oldu. Captain Price için yapılan muhabbetlerin sonu gelmezken, onun ölümsüz bir asker olduğunu düşünenlerin sayısı da azımsanmayacak kadar fazlaydı. Sonra World at War girdi araya, yine İkinci Dünya Savaşı'na döndük, MW hayranları Treyarch'a saydırdı, İkinci Dünya Savaşı sevdalılarıysa MW'yi bir kalemde silip attı. Ben de İkinci Dünya Savaşı'ndan bir türlü bıkmayan biri olarak WaW'ı büyük bir hayranlıkla oynadım. MW2 çıktığında da bir kez daha yer yerinden oynadı, üç günde 500.000.000\$'lık bir hasılat elde edildi, oyun ve sinema sektörleri kıyaslanırdı oldu, Captain Price'in yaşayıp yaşamadığı üzerine çıkan dedikodular sona erdi.

Şu ana kadar anlattıklarım, Call of Duty'nin ne kadar büyük bir seri olduğunu, nasıl bir efsaneye dönüştüğünü özetliyor tam anlamıyla. Üstelik Call of Duty 2 gibi önemli bir sıçrama tahtasına da hiç

değirmedim. Ama... Bu noktada durun ve derin bir nefes alın. Artık bu efsaneyi gölgede bırakabilecek daha iyi bir yapım olduğunu söylesem? Eğer bu sayfaya gelene kadar incelememi okuduysanız, zaten olup bitenin farkındasınızdır. Yine de konuyu daha detaylı bir şekilde anlatma ihtiyacı duyuyorum.

Bad Company 2!

Yıllardır multiplayer FPS oyuncularının öncelikli tercihlerinden biri olan Battlefield, Bad Company ile senaryoyu da işin içine sokmuş ve sadece konsol oyuncularından oluşan bir kitleyi mutlu etmişti. Bu aysa İskandinav'ın, İsveç'in o yetenekli insanları, oyun piyasasını altüst edecek bir yapıyla piyasaya dönüş yaptı. Bugüne kadar Pinball Dreams, Mirror's Edge ve tüm Battlefield serisine imza atan Digital Illusions (EA DICE), BC'nin devam oyunuyla bir kez daha karşımızda ve bu kez -Electronic Arts'ın da tabiriyle- MW2'yi tahtından indirmeyi umuyor. Tabii ki MW2'nin oturmuş kitlesini geride bırakmak kolay değil ama BC2'nin bu potansiyele sahip olmadığını hiç kimse iddia edemez. Senaryo modunu bir kenara bırakıyorum, BC2'nin multiplayer modları öylesine gerçekçi ve eğlenceli ki MW2'nin paldır küldür yapısı yanında zirveye oturmaması için hiçbir sebep yok.

Tecrübe ve rütbe sistemi, rozetler, nişanlar, silahlar, aparatlar, araçlar, dev haritalar, aksiyon dolu Rush modu, düşman orduyu yok etmeye yönelik Conquest modu, takım oyununu mecbur kılan Squad Rush modu, gerçekçiliğin tavan yaptığı Hardcore modu... Saya saya bitiremeyeceğim birçok detay, BC2'nin MW2'yi geçebilmesi için yeterli.

Peki tüm bu iddiamın gerçekleşme olasılığı nedir? Düşük. Çünkü Call of Duty'nin ülkemizde olduğu kadar dünyada da kemikleşmiş bir kitlesi var. Üstelik gerçekçiliği bir miktar kenara bırakan o hızlı aksiyonu seven oyuncu sayısı da azımsanmayacak kadar fazla. Oyuna ayıracak bütçesi kısıtlı olup da MW2'ye yatırım yapan bir kitle de var ve bu kitleye ikinci bir oyun aldırılmak da kolay değil.

Şuna eminim ki bu yazıyı okuyup bana saydırmak isteyen birçok insan olacaktır. Olsun... Önemli olan, oyun dünyasının böylesine muazzam bir yapım kazanması. Evet, MW2 oynamaya devam edeceğim ve Steam'da bol bol karşı karşıya geleceğiz ama artık BC2'de de olacağız; daha gerçekçi ve eğlenceli maçlar için... ■ twitter.com/fisek





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Elmanın Çürük Kısmı

Geçenlerde bir netbook almak için harekete geçtim. Bir markanın netbook'u indirime girmişti ve o netbook'a sahip olmam gerektiğini hissediyordum. Her ne kadar fazla seyahat etmiyorum olsam da bir köşede, bir netbook'un durmasında sakınca yoktu. Ne var ki o kampanyayı kaçırmamla netbook sevdasına da veda etmem gerekti.

Derken, geçenlerde şekil dostu, kullanıcı sempaticanı Apple, yeni ürününü tanıttı. iPad adındaki bu cihazın tanıtım videolarını izledikten sonra beni bir heyecan kapladı; görseniz hayatında ilk defa teknolojiyle tanışan bir kabilenin en küçük çocuğuyum.

iPad beni fazlasıyla heyecanlandırdı zira kullanışlıydı, görüntüsü hoştu ve onunla yapılabilecekler işime fazlasıyla yarayacak gibi gözüküyordu.

Zaman zaman seyahat etmem gerektiğini söyledim ve zaman zaman bu otobüs yolculuklarını değerlendirmem de gerekti. Mesela şöyle bir telefon geliyor: "Tuna, bomba gibi bir ön inceleme var elimizde ama zaman kısıtlı". Tabii ki zaman kısıtlıysa, hızlı bir insan olduğum için ilk akla gelen kişi ben oluyorum ve ne şanssa birkaç saat sonra otobüse binmem gerekiyor.

Otobüste de önümdeki koltuğa yaklaşık yedi saat kadar bakacağımı bildiğim ve bu saatlerin her biri dergi sayfalarına dönüştürülebileceği için de "Ah, yazı yazacak bir cihazım olsaydı şu an!" dediğim zamanlar oldu, olmadı değil.

iPad'in tanıtımını izlediğim sırada ekranda beliren sanal klavye, bu iş için biçilmiş kaftan gibi görülüyordu. 3G ve wi-fi desteğiyle de eksikğim varsa internetten hemen tamamlayacaktım. Ne var ki sonra işler değişti...

Bir şeylerde terslik vardı ve Apple'in kurucularından Steve Jobs'ın cihazı tanıtırken, "Şimdi size müthiş, inanamayacağınız bir şey söyleyeceğim. E-postalarınızı tam ekran okuyabileceksiniz! Web sayfalarını rahatlıkla açabileceksiniz! Bu, insanoglunun tatmadığı bir zevk." gibi cümleler sarf etmesi, zeka yaşımın önce üçedüşmesine ve ardından tamamıyla yok olmasına neden oldu. Zaten envayı çeşit cihazla bunu yapıyorduk, Steve Amca'm neyden bahsediyordu...

Sonra konuya biraz daha detaylı eğildim ve gör-düklerim beni şoke etti. Aletin ne USB port'u vardı,

ne de kayıt kartı girişi. Yani ofisteki bilgisayarımın alacağım birkaç dökümanı bu cihaza aktaramayacaktım! Web'de dolanma işi çok hoştu, tamam, fakat Flash desteğinin "hala" olmaması... Hangi devirde yaşıyoruz? Üstelik Flash desteğinin kısa vadede geleceğini de sanmıyorum. Bunu da geçiyorum ve bir tablete yakışmayacak korkunç bir özellik karşıma çıkıyor: Aynı anda iki program çalıştıramıyordum. Evet, aynı iPhone'daki gibi. iPhone bir telefon olduğu için bunu yapmak zorunda değil ama iPad... HD film desteğinin olması ama bunları sığdıracak alanın yetersiz kalacak olması (En fazla 64 GB olabiliyor disk hafızası.), HD film desteğinin bulunup aletin saçma sapan bir ebatta olmaması, derken bende kayış koşturdu ve iPad hayallerim birer kabaşa dönüşerek ufukta kayboldu.

İnternetin çok hızlı olduğu ve erişim noktalarının sebil gibi yayıldığı ülkeler (Amerika, Uzak Doğu) için tasarlanmış olan ve eksiklerinin ancak ikinci veya üçüncü nesilde kapatılacağı, "eksik" bir alet olabilmiş iPad. Apple turnayı gözünden vurmaya çalışırken oklavayla açılmış bir iPhone yaratabilmiş ancak; Dr. Frankenstein misali... ■



IPAD

WIDESCREEN: ●
USB: ●
MULTI TASK: ●
CAM: ●
E-INK: ●
SLOT CARD: ●
TOUCH SCREEN: ●



STONE

WIDESCREEN: ●
USB: ●
MULTI TASK: ●
CAM: ●
E-INK: ●
SLOT CARD: ●
TOUCH SCREEN: ●



Karne

O kulların kapadığı sömestr tatillerinde bütün öğrenciler karne heyecanıyla dolar taşar. Çünkü “karne” demek “tatil” demektir. Sonrasında güzel notlar karşılığı alınacak hediyeler demektir. Sabahın köründe kalkmamak ve istediğin kadar oyun oynayabilmektir karne ve tatil. Nitekim bazı öğrenciler için ise karne günleri en korku dolu günlerden birisidir. Yıl boyunca hiçbir şey yapmayan, boş boş gezenlerin yargılanacağı gündür. Bu sebepten iyiden iyiyi kaçınılır. Alınan “bir” notları itinayla “dört” yapılıır. Basitçe çocuk, bir şekilde kendiyile yüzleşir. İyi ya da kötü bir çıkarım yapması, onun ne denli kaliteli bir kişiliğe ve bunun getirisi olarak geleceğe sahip olacağını ortaya koyar. Sonuç olarak elinde bir belge vardır. Ne yapmasını gerektiğini ona açıkça belirtiyordur: “Bak arkadaş sen matematikte zayıfsın. Bir sömestr daha böyle devam edersen geleceğin pek parlak değil” Fakat olaya biraz genel bakmak gerekirse neredeyse hiç kimse karneleri sevmez. Evet, belki bir çocuk notlarının düşük olacağını biliyor ve bunu ailesine göstermekten korkuyordur ama bir diğer çocuk da bütün sene çalışarak elde ettiği ve sonucu olarak ailesine göstermek istediği notlarını karnesinde göremeyebilir. Bu da yıkımın bir başka parçasıdır.

Ne kadar ilginçtir ki yaş ilerledikçe insanların sevdikleri ve ilgisini çeken şeyler, kişiliğiyle beraber değişiyor. Özellikle 18 ila 25 yaş arasında tam bir tur atabiliyor insan kendi çevresinde. Bir bakıyorsunuz sevdiğiniz müzik tarzı değişmiş ama o da ne! İki yıl sonra yine açıp ilk dinlediğiniz gurubu zevkle dinliyorsunuz. Ya da bir dönem deli gibi resim çizmeye meraklı olan birisi bir anda fotoğrafa yöneliyor ama bir de bakmış ki elinde kara kalem, kaldığı yerden devam ediyor resim çizmeye...

Bu ve benzeri durumlar belki alışkanlıktan oluyor. Fakat bana sorarsanız daha çok bir ihtiyaç gibiler. Özellikle yaş ilerledikçe “ego” da beraberinde geliyor. Bu durum sonucunda kimseyi dinlemez, sadece kendi bildiklerini yapan bir insana dönüşebiliyor kişi. Kendi dilinden ve zevklerinden anlamayan insanlarla bir arada dur(a)maz oluyor. Çünkü en büyük korkusu; bir gün birisinin gelip yıllarını harcadığı bir konu üzerinde yanıldığını söylemesi olacak. Daha basit bir örnekle; herhangi birisinin gelip ona “Yanlış yapıyorsun, doğrusu bu” diyebileceğinden korku duyması bahsettiğim şey.

İşte biz insanoğlu böyle zamanlarda, geçmişimizde sevmemiş ama hayatımıza yön veren şeylerden birisini arıyoruz. “Karne”... Neden mi? Çünkü karneler cansızdır. Karneler konuşmaz. Bembeyaz (bazen sarı) kağıt parçalarının üzerine yazılmış yazılardan ibarettir.

Bu yazılar o kadar vurucudur ki insanın kendinden şüphe etmesine bu kadar kolay yardımcı olan başka yazılı bir evrak yoktur. Karneler size neler yapmanız gerektiğini söyler. Tıpkı bir çocuğun matematik konusunda daha çok çalışması gerektiğini söylediği gibi... 40 yaşında bir adamın deliler gibi arayıp da bulamadığı sorunları seçer ve gözüne sokar. “Bak, arkadaşlarınızla iyi geçinemiyorsun!”

Ne cevap verebilirsiniz ki? Tek yapmanız gereken bundan sonra arkadaşlarınızla iyi geçinmektir. Hatalarınızı aramaktır. Öyle ki bugün sevmeyen karne, ilerleyen yaşların “Keşke hala veriyor olsalar” diyebileceği cinste bir kağıt parçasıdır. Bu sebepten aldığınız ve alacağınız karnelerinizi iyi okuyun, iyi anlayın. Gerçek yaşamda kimse size eksikleriniz konusunda yardımcı olmayacak... ■





God of War III

Tanrılar çıldırmiş olmalı

LEVEL 159

1 NİSAN'DA PİYASADA

Dünyanın en iyi mesleklerine sahip olun Yazılım ve Veritabanı Uzmanı olmanın tam zamanı!

CNNMoney.com'un yaptığı "Dünyanın En İyi Meslekleri" araştırmasında bilgisayar teknolojileri alanındaki meslekler listenin en üst sıralarında yer aldı. Siz de Yazılım ve Veritabanı Teknolojileri alanındaki eğitimlerde Microsoft, Oracle ve Sun (Java) gibi üç dünya liderinin teknolojilerini içeren tek eğitim programına sahip olan Bilge Adam'a gelin, dünyanın en iyi mesleklerinden birine sahip olun.

%50'ye varan
İndirimler için
son tarih
31 Mart!



EĞİTİM PROGRAMI | 300 Saat

- ↳ Programlamanın Temelleri (50 Saat)
- ↳ Veritabanı Yönetimi ve Programlama (40 Saat)
- ↳ Web Programlama (90 Saat)
- ↳ İleri .NET Uygulamaları (60 Saat)
- ↳ Oracle ve Java Teknolojileri (40 Saat)
- ↳ Proje Analizi, Tasarımı ve Yönetimi (20 Saat)

DiĞER EĞİTİMLERİMİZ

- ↳ Bilgisayar Teknolojileri Uzmanlığı
- ↳ Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- ↳ Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- ↳ Web ve Grafik Tasarımcılığı
- ↳ AutoCAD ve 3D Uzmanlığı
- ↳ Bilgisayarlı Muhasebe ve SAP Finans Uzmanlığı
- ↳ Microsoft Office
- ↳ İngilizce

444 33 30

www.bilgeadam.com

BilgeAdam
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ AKADEMİSİ

İSTANBUL

Bakırköy Ebuzziya | Bakırköy Town Center | Beşiktaş | Fatih | Fulya | Kadıköy | Kozyatağı | Taksim

ANKARA

Bilkent Plaza | Kızılay

İZMİR

Çankaya



YENİ CEP ÖZGÜR TARİFESİNDE 20 DAKIKASI İSTEDİĞİN KADAR 2 KONTÖRE KONUŞ!

150 kontör yükleyen herkese...
Unutmayın, Cep Özgür sürekli bir tarifedir.

cepozgur.com