

160 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN

OYUN DERGİSİ

MAYIS 2010 - 6.90 TL (KDV DAHİL)
2010-05 - ISSN 1301-2134

LEVEL

Özel Oyun
Karakterleri
Çıkartma Seti

Sam Fisher, Hakan,
Lich King,
Lara Croft
Ve Fazlası...

5€ Değerinde
LEVEL Özel
Avalon Heroes
Kodu

Tom Clancy's
SPLINTER CELL

CONVICTION™

MEDAL OF HONOR - 2010 FIFA WORLD CUP
SUPER STREET FIGHTER IV - GEARS OF WAR 3
GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY VE FAZLASI...



Teknoloji
alışverişinde
dünyanın
1 numarası
Best Buy
şimdi
İzmir ve
Ankara'da.





LEVID!

Elimizde neler var, bir bakalım; basılı yayın, online yayın, görsel yayın, fuarlar, sponsorluklar vb... Hangi yolla olursa olsun size ulaşmak, size yaklaşmak çok keyifli bizim için. O nedenle -geçen ay da bahsettiğim gibi- sürekli olarak yeni platformlar yaratıyoruz.

Hazır her Pazar 15:00'te, MTV'de yayınlanan ve basın sponsoru olduğumuz Multiplayer'la görsel dünyaya girmişken hız kesmeyelim dedik ve -Eray'ın da baskılarıyla- yeni bir yol açtık: **LEVID**. Peki nedir bu **LEVID**?

LEVID; bir anlamda LEVEL'in görüntülü versiyonu. Her ay LEVEL DVD'de ve ilerde online ortamda yayınlanacak bonus bir bölüm... Bu ayki içerik şöyle: Elif'le Şefik'in ve Tuna'nın görüntülü incelemeleri (Just Cause 2 ve Metro 2033), Recep'ten ekran kartı tavsiyeleri ve LEVEL Ligi... Eve; LEVEL Ligi'nin videosunu her ay LEVEL DVD'de bulabileceksiniz artık. Maçlar canlı yayınlanacağından şike dedikoduları da ortadan kalkacak. (Gerçi bu ay talihsiz bir aydı benim açımdan; önümüzdeki maçlara bakacağız artık.)

Online Oyun, LEVEL Online, LEVEL Community, Multiplayer ve şimdi de **LEVID**... Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL -desteğinizle- büyümeye, arayı açmaya devam ediyor.

Hepinize iyi okumalar.

Ve iyi seyirler!

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
frat@level.com.tr

Notlar

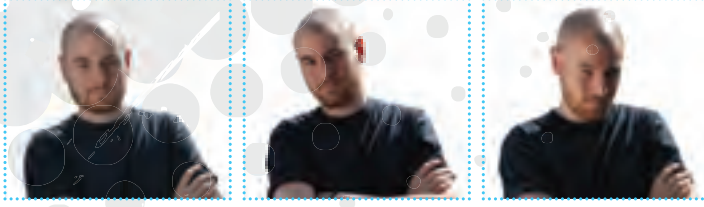
- **LEVID**'e LEVEL DVD'nin arabirimindeki "**LEVID**" logosuna tıklayarak ulaşabilirsiniz.
- Bu ay dört hediye: Türkiye'nin ilk ve tek online oyun dergisi LEVEL Online Oyun, King's Bounty tam sürümü, özel oyun çıkartmaları, 5 Euro değerinde Avalon Heroes kodu... (Detaylar Online Oyun'un 9. sayfasında.)



YaySat tarafından açıklanan resmi rakamlara göre LEVEL'in Nisan sayısının satış tahmini 13.500. İlginiz için teşekkürler.

■ Star Wars mu, Lord of the Rings mi?

Fırat Akyıldız



■ İki seriyle de seviyeli bir ilişkim var ama ille de cevap istiyorsan, "Lord of the Rings" diyeceğim.

Elif Akça



■ Hmm... Uzayın derinlikleri mi yoksa, Orta Dünya mı... Açıkçası Avatar'dan sonra ikisini de tüm gücümle, eşit sevgiyle ve saygıyla bağırma basmak istiyorum ben.

Tuna Şentuna



■ Lord of the Rings değil çünkü Hobbit'ler bana çok itici geliyor. Ayrıca Gandalf yeterince büyü yapmıyor, Legolas da çok ukala. Aragorn'un koktuğunu da söylüyorlar; o denli bir bakımsızlık. Dolayısıyla cevabım Action Man.

Cem Şancı



■ Star Wars evrenini çocuksu temalardan temizleyebilirlerse Star Wars. Star Wars'ın ilk çıkışında öyküde göbek dansı yapan seksi kraliçeler varken 2000'lerden itibaren neredeyse tamamen ilkokul çocuklarını cezbetmeye yönelik bir renk cümbüşüne döndürdüler, uykudan önce çizgi film kuşağı yaptılar güzelim öyküyü.

Ertuğrul Süngü



■ Ruhum Star Wars, bedenim Lord of the Rings. Yalnız uzuvlara gittikçe; Ravenloft, Dragonlance hatta ve hatta nargile diye cevap verebilirim, aman diyeyim. Hazır bu iki film den bahsetmişken; Kevin Smith! Ufsk!

MAYIS 2010, SAYI 160

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@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 Öztinaz 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 Aydoğan 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

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Kudret Bilen kudret@level.com.tr

Legoe Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karşlıoğlu 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 otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Tuğç Dindaş 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

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

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 Müdürlüğü: Nusret Kırımlıoğlu

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

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

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: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

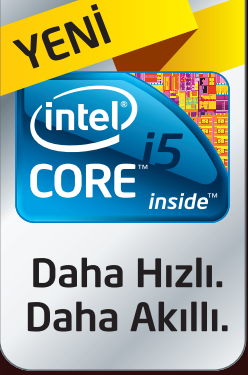
Pazar hariç her gün saat 09.00 - 18.00 arasında hizmet verilmektedir.

Yeni 2010 Intel® Core™ i5 İşlemcili

Samsung R580

Daha şık.

Daha hızlı.



Samsung R580, yeni Intel® Core™ i5 İşlemci'nin Intel® Turbo Boost Teknolojisi sayesinde hızınızı iş yükünüze göre otomatik olarak artırır.

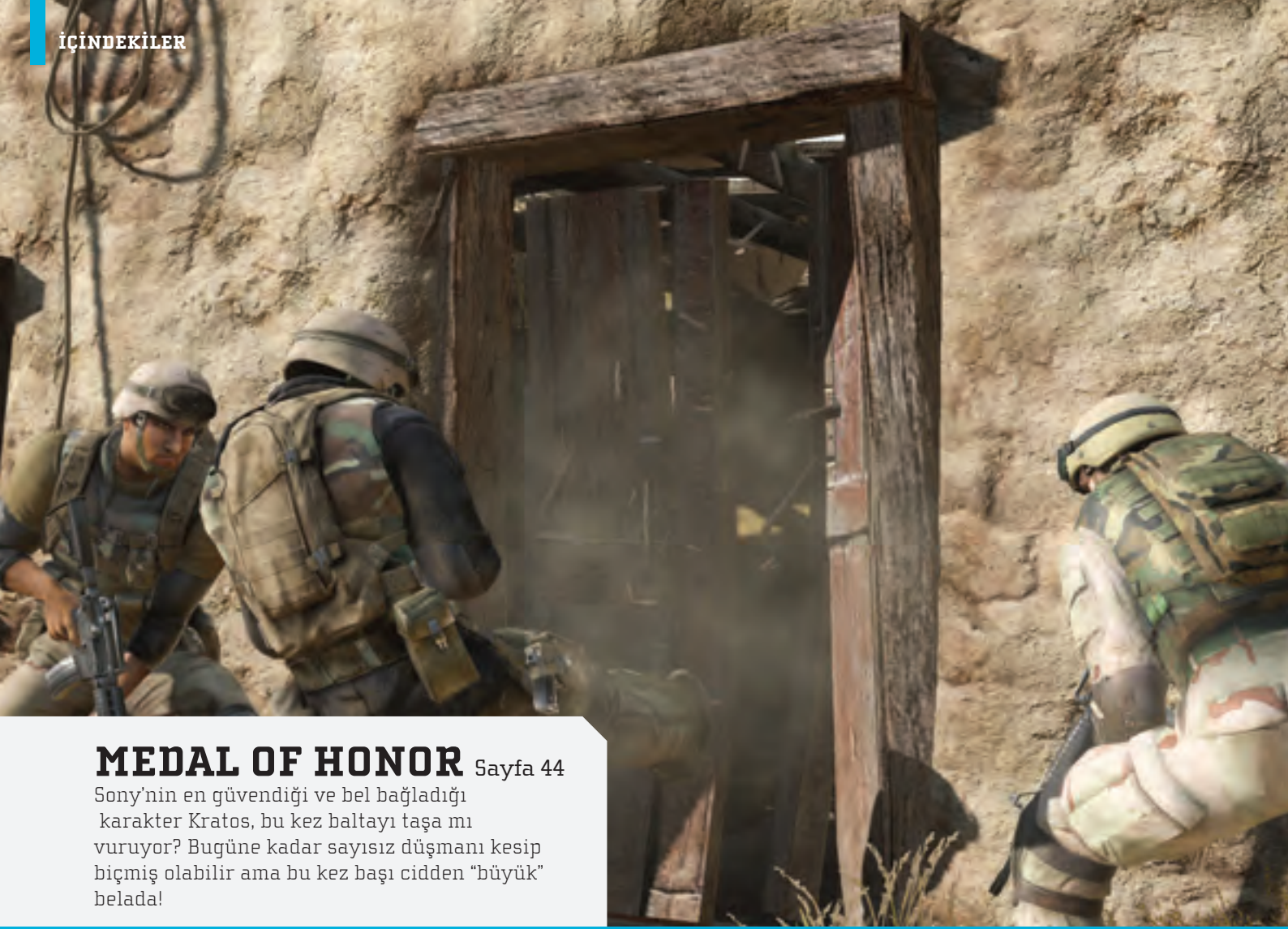
Yeni Kristal S Desenli tasarım ile stilinizi yansıtır.

Samsung R580'de stil ve performans bir arada.

www.samsungdizustubilgisayar.com



TURN ON TOMORROW



MEDAL OF HONOR

Sayfa 44

Sony'nin en güvendiği ve bel bağladığı karakter Kratos, bu kez baltayı taşa mı vuruyor? Bugüne kadar sayısız düşmanı kesip biçmiş olabilir ama bu kez başı cidden "büyük" belada!

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

26 Hasan Hasan'a Karşı

İLK BAKIŞ

- 30 Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
- 32 Need for Speed World
- 34 Gears of War 3
- 36 The Sims 3: Ambitions
- 38 Alpha Protocol (Test)

42 Ajan Simit

DOSYA KONUSU

- 44 Medal of Honor
- 100 Multiplayer Modlar



İNCELEME

- 52 Nier
- 54 Super Street Fighter IV

- 58 Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
- 66 Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City
- 68 2010 FIFA World Cup South Africa
- 72 Prison Break: The Conspiracy
- 74 BlazBlue: Calamity Trigger
- 76 Dead or Alive: Paradise
- 77 Choke on My Groundhog, YOU BASTARD ROBOTS
- 77 Pocket Dimensional Clash (Beta)
- 77 Psycho Waluigi
- 77 The Laserback Prototype

78 Role Playing Günlükleri

SUPER STREET FIGHTER IV

Sayfa 58

Geçen yıla damgasını vuran ve 152. sayımızın da kapağını süsleyen Street Fighter IV, ikisi yepyeni 10 karakterin katılımı ve nostaljik mini oyunları ile bir kez daha karşımızda.

81 Online

88 Director's Cut

91 Donanım

98 Doktorlar

106 Rehber



110 Fırat'tan FIFA Taktikleri

112 Market



116 Yapım Hikayesi

119 Kültür & Sanat

124 Rocko@Psikiyatr

126 Kare

130 LEVEL 161

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



LEVEL DVD 160

DEMOLAR

Mount & Blade: Warband
Pocket Dimensional Clash (Beta)
Psycho Waluigi
Sam & Max: The Devil's Playhouse 301
The Laserback Prototype
The Whispered World

BEDAVA OYUNLAR

Choke on My Groundhog,
YOU BASTARD ROBOTS

VİDEOLAR

Alan Wake
Clash of the Titans
Crysis 2
Dead to Rights: Retribution
F.3.A.R.
Final Fight: Double Impact
Gears of War 3
Hydrophobia
Iron Man 2
Kane & Lynch 2: Dog Days
Lost Planet 2
Lord of the Rings: War in the North
Metal Gear Solid: Peace Walker
Red Dead Redemption
Spider-Man: Shattered Dimensions
The Secret World
The Witcher 2: Assassins of Kings
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

EKSTRA

BlazBlue: Calamity Trigger (Wallpaper Paketi)
Crysis 2 (Wallpaper Paketi)
Multiplayer (İlk üç bölüm)
LEVI'D
Super Street Fighter IV (Wallpaper Paketi)
TekkenTR

**AYRICA SÜRÜCÜLER
VE SERVİS...**

POSTA

İşbu ki bundan böyle Angel Juan Marcos De Souza Batista Rodríguez ile anılacak olup kendisi okur mail'lerini cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişikte olup yasal süreç başlatılmıştır.

Pembeyse atın: inbox@level.com.tr



SEVGİLİ ONEBE BUNEBE

Merhaba LEVEL ahalisi. Öncelikle hepinizi selamlıyorum. Aslında lafi fazla uzatmayı sevmem ama nasılsınız, iyi misiniz? Büyük ihtimalle "İyiyiz. Sen nasılsın?" diye sorarsınız. Sağolun ben de iyiyim. Sizi 145. sayıdan beri takip ediyorum. Aslında o sayıdan üç ay önceki sayıyı alacaktım ama babam izin vermedi. Ben de üç aylık bir ısrarla kafasını şişirerek anca 145. sayıyı alırdırabilirdim. Sonra babama anlatınca içinde neler neler olduğunu (Daha çok DVD deki teknik servis bölümü.), babam razı oldu ve artık her ay alabiliyorum. (Mutlu son.) Artık sorulara geçeyim.

1. Bu ay PSP almayı düşünüyorum. Hangi modelini almalıyım? Go mu alsam, 300x, mi yoksa 200x mi?
Bence PSP alma. Sakla paranı başka bir şey alırsın. PSP'nin durumunu hiç iyi görmüyorum. Kim, ne oynuyor şu sıralar, belli değil. İlla alacağım diyorsan 3000 serisinden al.
2. PSP aldığım zaman önce GoW: Chains of Olympus satın almayı düşünüyorum. GoW dışında hangi oyunu almamı önerirsiniz?
PSP almakta ısrar ediyorsun. Peki madem. O

Bundan sonraki beş ay boyunca her türlü aksiyon oyunu tavsiyesine Just Cause 2 şeklinde cevap verilecektir

zaman sana GTA: Chinatown Wars'u önereyim.
3. Bu yaz bilgisayarına yeni ekran kartı almak istiyorum. Öneriniz nedir? Hangi ekran kartını seçeyim?
nVidia'nın GTX480'i var; o olabilir. ATI'den yana kullanacaksan tercihini, HD5970 derim.
4. Geçen ay tanıttığınız FFXIII oyununu mu alsam yoksa Spec Ops: The Line'i mi beklesem? (Biliyorum çok farklı türdeler ama aklıma takıldı karar veremedim.)
Gerçekten iki tane birbirinden son derece bağımsız oyun sormuşsun. Spec Ops'un ne olacağı belli değil halen. Çok iyi de olabilir, son derece sıradan da. Bence FFXIII'ü alabilirsin. En azından senaryosu var, grafiği var, eğlencesi var. (Bir yere kadar.)
5. Ben her ay Fırat'tan FIFA Taktikleri'ni okuyorum ama ne FIFA ne de PES bende var. Neden okuyorum bunu?
Fırat'ın cazibesine kapılmış olabilirsiniz. Destek hattımızı arayarak bu bağımlılığın kurtulman mümkün. Hatta kal, sana telefon numarasını bildireceğim.
6. Kezban raporundaki bayan kim acaba? Ve o kılıcı nerden buldunuz?
O bayan BENİM! Yıllardır size söyleyemedik. Kılıç da Elif'in Kill Bill'de kullandığı kılıç. Uma Thurman mı? Hayır, Elif Akça'ydı o!
7. Bu da son sorum. Nasılsın, iyi misin?
Az önce fark ettiğin üzere iyi değilim. Gidebilir miyim izinle? Teşekkürler.
Sorularım bu kadar. Dergide yer verirsiniz sevinirim. Vermezseniz de üzülürüm. (Çok mantıklı oldu.) Ben kafayı yemedem yazıyı bitireyim. Kendinize iyi bakın.
Murat Desticioğlu

KLAVYEMDEN LEVEL'A

Merhabalar. Hemen sorulara mı geçelim, yoksa biraz geyik mi yapalım? Neyse dayanamayacağım; sorulara geçeceğim.

1. Hangi online oyunu önerirsin? (Cevabı tahmin ettiğimden şunu söyleyeyim: Jadde oynadım.)
Jadde! Ha, oynamışsın pardon. O zaman WoW! Cataclysm de geliyor hazır. Bedava diyorsan da... Jadde! O değil de Alp, biz Battlefield: Bad Company 2 oynuyoruz hep birlikte. LEVEL sunucusu da var hali hazırda. Sen de gel haydi...
2. Şu sıralar anime olarak Naruto Shippuuden ve Bleach'i takip ediyorum. Bu türde başka güzel ve kaliteli anime var mı?
Zaten o Naruto ve Bleach bittiğinde kurban keseceğim. Bitmeyecekler ama biliyorum. O türde sana ne önersem olmayacak şimdiki. Code Geass diyeceğim inatla.
3. Saints Row 2 mi GTA IV mü?
Bence Just Cause 2. Hepsinden eğlenceli.
4. Xbox 360 mı yoksa PS3 mü gibi klasik bir soru sormayacağım. Nokia 5800 XpressMusic mi Samsung Star Wi-Fi mi?

Bilmediğim yerden sordun Alp. Nokia 5800 bana hantal gözüktü biraz. Samsung Star nasıl bir şey ki acaba... Hiç mobil sorusu almamıştım, bir anda afalladım.

5. Bana aksiyon dolu, zevkli ve başına oturdum mu kalkamayacağım bir oyun söyler misin? Sistemim yeni nesil oyunları kaldırabilecek nitelikte.
Just Cause 2! Yasal uyarı: Bundan sonraki beş ay boyunca her türlü aksiyon oyunu tavsiyesine Just Cause 2 şeklinde cevap verilecektir.
6. Naruto'nun kaliteli bir PC oyunu var mı? Ya da Bleach'in?
Maalesef PC'de yok. PS3'te ve Xbox 360'da var. Bleach'in envaiçesit oyunu da PSP'de mevcut.
7. Hangi animeleri veya mangaları takip ediyorsun?
Anime olarak Full Metal Alchemist'i aksatmadan takip ediyorum. Manga okumuyorum.
8. Prince of Persia'nın çıkacak yeni oyunu hakkında ne düşünüyorsun?
Bence pek bir şey benzemeyecek. Prince bence, Sands of Time'dan sonra inişe geçti.
Sorularım şimdilik bu kadar. Sorularımı dergide yayınlamasanız da cevaplarsanız sevinirim Tuna Abi.
Alp Yıldız

SHADOWMOURNE

Selam sevgili LEVEL ailesi. Ben Berkay. Öncelikle nasılsınız? İyisinizdir inşallah; size birçok sorum olacak; umarım derginizde yayınlarırsınız. Fazla uzatmadan sorularıma geçeyim.
1. İlk sorum Blizzard hakkında. StarCraft II, Diablo 3, WoW: Cataclysm'in ne zaman çıkacağı hakkında bir bilgi var mı? Bir de Blizzard'ın bunlardan sonraki projesi ne olabilir sizce? Benim en büyük hayalim bir Warcraft strateji oyununun çıkmasıdır.
StarCraft II için bu yaz ayları söz konusu. Diablo 3, 2012'de Marduk'la birlikte gelecek

bana sorarsan ve Cataclysm de Kasım ayında burada olur gibi geliyor. Fal bakacağım, biraz bekle.

2. Size bu sefer BC2 mi MW2 mi diye bir soru yöneltmeyeceğim. Onun yerine bu iki oyunun kullanıcıları hakkında soru soracağım. Sizce BC2 kullanıcılarının sayısı bir gün MW2 kullanıcılarını geçebilir mi? Benim okuldaki arkadaşlarımdan hepsi BC2'yi satın aldı; kimi PS3'e kimi PC'ye. Aslında ilgimi çekmiyor bu oyun ama sizce hangi platformda daha iyi oynanır bu oyun? (Ayrıca bu oyuna 9.6 vermeniz beni çok şaşırttı, söylemeden geçemeyeceğim.)

Modern Warfare 2 o kadar popüler ki BC2 kullanıcılarının sayısı, MW2'ninkileri kolay kolay geçemez diye düşünüyorum. Ayrıca ilgini çekmeyen bir oyunu neden, hangi platformda oynayacağını da pek anlayamadım. Meraktan soruyorsun sanırım. Cevap vereyim o halde: Bence FPS oyunları PC'de oynanmalıdır. 9.6 puanına neden şaşırdığını da Şefik soruyor şu an telefonda. Neden şaşırdın Berkay? Cevabını lütfen BC2 oyununa girip bir duvara kurşunlarla yaz, ekran görüntüsü alıp bize yolla.

3. Yakında bir PS3 oyunu almayı düşünüyorum; sizce hangi oyunu almalıyım?

PS3 alacaksan üç tane oyunu da beraberinde alman şart: God of War 3, Uncharted 2 ve Heavy Rain.

Son olarak sizden kişisel bir isteğim var. WoW Günlüğü bölümünüzü her ay severek okuyorum. Geçen ay Shadowmourne'un bir Death Knight'in eline geçtiğini yazmışsınız. Ben de bir DK'im ve merak ettim, nasıl ele geçirmiş burayı... Ayrıca bu Shadowmourne görev zinciri ne oluyor, Shadowmourne nedir? Bunu ayrıntılı olarak WoW Günlüğü köşenizde anlatırsanız çok sevinirim. **İsteklerini Ömür'e iletiyoruz. Shadowmourne sorularına da Emre cevap verecek. Emre?** Şimdilik bu kadar. Cevaplarsanız çok sevinirim.
Berkay Vatanserver

SONUN BAŞLANGICI

Selamlar olsun Tuna Abi'ye ve bütün LEVEL camiasına. Şu an çok heyecanlıyım çünkü yıllardır takip ettiğim, hastası olduğum ve gözlerim kan çanağına dönünceye dek okuduğum derginin (LEVEL olur kendisi.) en sevdiğim yazarı ile ilk kez iletişime geçiyorum. (Tuna Abi!) Ama lütfen diğerleri darılmasınlar; onlar da hayatımda gör-



► düğüm en süper insanlar ama Tuna Abi, senin yerin başka. :)

Giriş kısmını bitirdim, şimdi biraz kendimden bahsetmek istiyorum. Ben tam bir GoW hastasıyım, dolayısıyla da Kratos'a bayılıyorum. GoW'u, GoW2'yi ve GoW: Chains of Olympus'u bitirdim ancak ne yazık ki GoW3'ü (Ben bu oyunu bir oyun olarak değil, bir sanat eseri olarak görüyorum.) oynamaya fırsatım yok. Nedeni de tabii ki bir PS3 sahibi olmayışım. Her ne kadar oyunu oynamasam da videolarını izleyerek bile görsel bir şölen yaşadım tam anlamıyla. Bu noktadan sonra soracağım ilk soruya geçiyorum.

1. GoW 3'ü tamamıyla izledim ve sonunda kendimi zor tuttum. Spoiler vermek istemiyorum, sonunda ne olduğunu sen zaten biliyorsundur Tuna Abi. Kafama takılan şey izlediğim videoda credits bittikten sonra karşına çıkan sahne oldu. Bu sahneyi sen de izledin mi; eğer izlediysen düşüncelerin ne? (Yoksa Kratos hala...)

Ehm... Sen spoiler vermiyorsun belki ama sorduğun soruya ben nasıl spoiler'sız cevap vereceğim? Ayrıca spoiler kelimesinin Türkçe meali nedir? Spoiler mı yazacağım ben sürekli. Spoiler. Yazdıkça anlamsız gelen kelime! (Sorudan da yırtım galiba.) Gizli cevap: Olabilir.

2. GoW3 için bir DLC'nin çıkmasının muhtemel olduğunu söylemişsiniz. Acaba bu DLC bir önceki sorumdaki düşüncemin gerçekleşmesini sağlayabilir mi?

DLC o anlamda bir ek getirmeyecek oyuna. Daha çok multiplayer oyun olanakları veya ekstra challenge'lar gibi özellikler ekleyecek. (Diye düşünüyorum.)

3. Bu kadar GoW3'ten bahsetmek beni daha da sabırsızlandırıyor, en iyisi bekleyip görmek olacak sanırım. Aklıma uzun zamandır takılan bir

Yıllardır beklediğimiz bir programdı diyebiliriz Multiplayer için. Emeği geçen herkese teşekkür ediyorum ben de buradan; umarım program çok daha iyi yerlere gelecek

şey var, ben bazı oyunları oynadığımda başım dönüyor gibi oluyor. Mesela Mirror's Edge, Far Cry2 ve birkaç oyun daha buna dahil. Acaba bu konuda yalnız mıyım yoksa sana da oluyor mu? **Bahsettiğin baş dönmesi problemi özellikle FPS'lerde başına geliyorsa, sende bir sorun yok. Hele ki gözlerinde az da olsa bir bozukluk varsa, bayağı sık yaşanan bir problem seninki. Bir arkadaşım da aynı problem vardı, Doom 3'ü ben oynadığımda onun yerine. Bende böyle bir sorun yok hatta mide bulantısı nedir, araba nasıl tutar, hiç bilmem.**



JIM "BURAK" CARREY



Erтуğrul, Elif ve Fırat'ın Multiplayer'a çıkartma yapmasının ardından çekilen bu fotoğrafa Burak damgasını vurdu. Yüzünden mutlu mu, üzgün mü, acı mı çekiyor, endişeli mi bir türlü anlaşılmayan Burak'ın zamanında The Mask filminde "Jim Carrey" takma adıyla rol aldığından şüpheleniyoruz.

Şöyle bir anım var, hızlıca anlatacağım. Bir gün Kıbrıs'tan hızlı vapurla dönüyordum, bir baktım görevli arkadaşlar herkese torba dağıtıyor. Birkaç dakika geçmedi ki o torbalara istifra eden onlarca yolcunun "neşeli" gürültüsü kapladı ortalığı. Vapur tutmuştu hepsini ve maşallah hepsi, hep bir ağızdan... Evet. Ve ben bu sırada kitap okuyordum. Millet önüne bile bakamazken benim kitap okumam çevremdekileri daha da bir sarstı ve onlar daha da bir şiddetli... Çok fenaydı, çok!

4. Battlefield: Bad Company 2 ve Assassin's Creed 2 arasında bir seçim yapmak zorundayım; param bunlardan ancak birini almaya yeterli ve

bence kesinlikle bizim yaşımız nedeni ile değil, bu durum bazı oyuncuların seviyesizliklerinden kaynaklanmakta. Haklı mıyım Tuna Abi? **Bunda da haklısın. Sana sürekli hak veriyorum Tolunay fark ettiysen. Hiç 13 yaşında gibi göstermiyorsun, sevdim seni.**

7. GoW3'e bir geri döneyim. Bu sanat eseri hakkında merak ettiğim son bir şey kaldı. Ben Ankara'da yaşıyorum ve alışveriş merkezlerinde sinemaya giderken panolarda, billboard'larda, kısacası her yerde Kratos'un öfke dolu bakışlarıyla karşılaştım ve bu beni çok şaşırttı. Ardından evde TV'nin başına kurulduğumda reklamlar başlayınca tam "zapping" yapacaktım ki Kratos'un beni TV başında da rahat bırakmadığını gördüm. Sence bu gibi reklam kampanyaları önümüzdeki günlerde, başka oyunlar için de devam eder mi? (Ben bunu çok isterim şahsen.) **God of War 3 çok "büyük" bir oyun. Dolayısıyla tanıtımları da devasa boyutta oldu. Başka oyunlar için bu denli tantana kopaçağını sanmıyorum açıkçası. Olacak olsaydı, Modern Warfare 2'de olurdu.**

Fazla uzatmadan yazımı burada bitiriyorum. Yoğun çalışmalarınızda size kolaylıklar diliyorum ve bu işi severek yapıp derginizi de bize sevdirecek okuduğunuz için sizlere minnetlerimi sunuyorum. Hepinize saygılar ve sevgiler, sağlıklı kalın.

Tolunay Ataç

3 NİSAN!

Merhaba çok sevgili ve sayın LEVEL ahali ve tabii ki Tuna Abi! Nasılsınız? Tabii ki iyisiniz! Kötü müsünüz yoksa? Eh, bu kadar geyik yeter; ben hemen solarıma geçeyim de sizi rahatsız etmeyeyim...

İyi miyiz, kötü müyüz, kafamızı karıştırdın yahu! Ne hissedeceğimizi bilemiyoruz şu an.

1. Hiç fark ettiniz mi bilmiyorum ama LEVEL LİG'inde sürekli Şefik Abi yeniyor! Bence Şefik Abi hile yapıyor, sizce?

Fark etmez miyiz. Elbette hile yapıyor. Yine de gönlü olsun, kalbi kırılmasın diye görmez-

likten geliyoruz. Seviyoruz onu çünkü.
2. Ofiste en çok hangi besin maddesi tüketiliyor?

Pizza yiyip duruyor bunlar Kerem. Sanırım Emre de bir nevi "Burger" hastası; masasında sürekli ketçaplar bir şeyler duruyor. Elif zaten... Ne bulsa yiyor; besin maddesi fark etmiyor.

3. Siz maaş alıyor musunuz? Gerçekten merak ediyorum. Alıyorsanız ne kadar alıyorsunuz?
Maaş mı? O ne? Almıyoruz. Onlar veriyor, biz etik olmadığını düşünüp almıyoruz ama. Almadığımız miktarı da sana söyleyemeyiz o yüzden. Yaşasın bedava çalışmak!
Son olarak yarın 3 Nisan, doğumgünüm. Eğer bu mektubumu yayımlarsanız çok sevinirim.

Bence PS4'ler, Xbox 720'ler birer oda olarak satılacak. Bu odaları evimizin içine entegre edeceğiz ve yürüyüp ateş ederek sanal bir dünyada oynayacağız oyunları.

Şimdiden teşekkürler.

Yarın 3 Nisan değil, olsa olsa 2 Mayıs'tır. Dolayısıyla geçmiş doğum gününü kutlayabiliriz biz de. Kaç yaşında oldun? Ona göre pasta yollayacağız da.
Kerem Çamur

MERHABA ASİL LEVEL

Öncelikle merhaba Level ailesi. Sizi uzun zamandır takip ediyorum ve şimdye kadar hep derginizin çıktığı ilk gün almışım. İlk kez birine mail atıyorum, biraz heyecanlıyım. Aslında hep bir gün ben de mail göndereceğim diyordum ama hep unutuyordum. Fakat şimdi unutmadım, üşenmedim, attım. Yayımlarsanız gerçekten hayatım en güzel gün olur; meşhur olma isteği kanımda var. Şimdi sorularım.

Meşhur oldun Can. Uyuma! (Ama soyadin çok müsait böyle bir esriye...)

1. Sizce Xbox 360 Slim söylentileri doğru mu? Çünkü ben Haziran ayında Xbox 360 Elite almak istiyordum. Ne yapmalıyım?

Doğru olabilir zira Xbox 360 biraz büyük kaçıyor artık. Dev bile diyebilirim. Bence biraz daha bekle Xbox 360 almak için; hele şu E3 bir geçiş de...

2. Natal mı, yoksa PS Move mu?

Bunun cevabını vermek için daha çok erken. Ne var ki eğer Natal, vaat ettiklerini gerçekleştirebilirse, cevap Natal olacaktır.

3. Eğer PS4 ya da Xbox 720 (Bence ismi bu olmayacak.) çıkarsa donanımdan başka neleri değiştirebilirler?

Bence PS4'ler, Xbox 720'ler birer oda olarak satılacak. Bu odaları evimizin içine entegre edeceğiz ve yürüyüp ateş ederek sanal bir dünyada oynayacağız oyunları.

4. Sizce Call of Duty'yi neden her sene farklı bir firma yapıyor? Değişiklik olsun diye mi?

Bunlar çeşitli anlaşmalar sonucunda belirleniyor. Hangi firma bu seriye en iyi eklentiyi yapabilir diye düşünüyorlar ve ona göre karar veriyorlar.

5. Black'in yapımcısının hazırlamakta olduğu

Bodycount oyunu ile ilgili ne düşünüyorsunuz?
Black'in deneyimli kadrosu olaya el atarsa, ortaya güzel bir şey çıkacaktır.

6. Ubisoft AC2'deki gibi tüm oyunlarda bu koruma sistemini mi kullanacak mı?

O sistemi çok sevdiler. Korsanlara büyük zorluk çıkarttılar bu sayede. O yüzden devam edeceklerini düşünüyorum.

Sorularım bu kadar. Kendinize iyi bakın.

Can Uyuma

UCUZA GOW3

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ailesi, öncelikle hepinizden özür diliyorum çünkü Nisan sayısındaki incelemeyi bekleyemedim aldım God of War 3'ü. Hayatımda oynadığım en eğlenceli oyunlardan biriydi. Oynadığım en iyi oyun değildi çünkü bir Grim Fandango, Fallout veya Sanitarium gibi etkileyemedi beni. (Senaryo ve alışılmadık atmosfer

açısından.) Fakat verdiğim paraya tamamıyla değdi. Oyunu alışımda bir hayli ilginç oldu.

Mağaza, "Çok satamayız" diye 20 lira daha ucuza (100TL) satıyordu. Ben oraya ulaştığımda fiyatı artırmak üzerelerdi; son anda kaptığım God of War kutusu ile oyunu ucuza aldım.

Oyunun filmini çeksinler derdim ama oyun zaten film gibi. Girişi, ara görüntüler, grafikler...

Her şey tam anlamıyla muhteşem. Xbox 360'ın daha iyi olduğunu savunan bir arkadaşım şu an PS3'ümü oyunla birlikte kiralamaya çalışıyor.

Anlayacağınız benim keyfim pek yerinde. Buradan tüm PS3 sahiplerine sesleniyorum: Bu oyunu almadığınız her gün Tartarus'a... Şey pardon, cehenneme gitme şansınız artıyor!

Eğer bir God of War 3'ünüz yoksa hemen bir tane alın! Bu kadar konuştum ama birkaç tane de sorum olacak.

Şunu anlamadım sadece; neden GoW3 almayınca cehenneme gidiyoruz ki? Kendimizi zevkten mahrum ettiğimiz için mi? E o zaman ben şimdi... Ehm. Neyse, ne diyorduk?

1. İnternette gördüm, Fallout'un henüz resmi olarak açıklanmamış olsa da bir MMO'su hazırlanıyor. Doğru mu bu?

Evet. Interplay hazırlıyor hatta. 2012'de de beta'sı başlayacak. Sabredebilecek misin?

2. Bethesda, New Vegas'dan sonra bir Fallout 4 yapar mı? Yanlış hatırlıyorsam bir oyun için daha hakları var.

Bence kesinlikle Fallout 4'ü göreceğiz. Zaten New Vegas tam bir "ara oyun." Tüm yeni düşünceleri, yeni grafikleri ve yeni ne varsa Fallout 4'e saklıyorlar gibi geliyor bana.

3. Half Life 2: Episode 3'ten hala haber yok mu? Ne zaman çıkacak bu oyun yahu?!

Valve bir bomba patlatacak sanırım. Portal 2'yi çıkarttı ortaya mesela amansızın ve Half Life'la ilgili bir şeyler de yakında duyacağız.

4. God of War 3'de en sevdiğiniz yer neresiydi? (Erkeklerinki kesin Aphrodite's Chamber'dır.)

Ben Zeus'un ağzına ağzına patlattığım anı çok sevdim. Hiç sevmem Zeus'u zaten.

Güç budalas! Aphrodite's Chamber'da ne oluyor ki öyle dedin? Heh heh; bir şey de olmuyor ki...

5. Elder Scrolls'un devamı gelir mi?

Gelmeli. Gelmeli ve çok şahane olmalı. Eve kapamalı, dışarı çıkartmamalı.

FFXIII'de bunu yaşayacağımı sanıyordum ama bir bardak soğuk su içtim ancak. Arcania: A Gothic Tale de patlarsa ben buralardan gidiyorum, söyleyeyim.

İşte bu kadar. Umarım mesajımı yayınlarsınız. İyi çalışmalar.

Oğulcan Şahindokuyucu

ROSALINDA,
MARIANNA,
MARIA MERCEDES,
NATALIA ORIERO,
TE AMO...



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

F1 2010

Çıkış tarihi: Eylül 2010

DİRT 2 gibi güzide bir oyunun yapımcılarının elinde büyümekte olan F1 2010, büyük ihtimalle iyi bir oyun olacak fakat bu ekran görüntüsündeki kadar iyi olmayacağı kesin...



Vanquish

Çıkış tarihi: Belli değil

Bayonetta'dan sonra PlatinumGames'in sessiz sedasız, Xbox 360 ve PS3 için geliştirdiği bu TPS'de bir kez daha Rusya ve ABD arasındaki geçen bir sürtüşmeyi izleyeceğiz.

Saw II

Çıkış tarihi: Ekim 2010

Gözaltı torbası olan arkadaşlar; lütfen bu ekran görüntüsündeki yolu izlemeyin. O torba öyle alınmaz çünkü...



HIZ YETERLİ OLMADIĞINDA...

ATEŞLE
KULEYİ PATLAT

AKSİYONU
BAŞLAT

PATLAT
YÜKÜ BIRAK



the best of E3
**GAME
CRITICS
AWARD**
09 WINNER
EN İYİ YARIS
OYUNU ÖDÜLÜ

PURE'UN YAPIMCILARI, BLACK ROCK STUDIO'YLA

SPLIT/SECOND VELOCITY

20 MAYIS'TA
TÜM SATIŞ NOKTALARINDA



tiglon

PC
DVD
ROM

PS3

PlayStation
Network

BLACK ROCK

Disney

© Disney. "2", "PlayStation", "PS3" and "P3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Fotograf: Adem Başaran

LEVEL LİGİ



Videosu
LEVEL
DVD'de

Ay 10

Oyun 2010 FIFA World Cup South Africa
Platform Xbox 360

Bu ay LEVEL Ligi'nde tarihi bir an yaşandı ve tüm mücadeleler kayıt altına alındı. Bu ne demek, biliyor musunuz? LEVEL Ligi baştan sona kamerayla çekildi ve kanıtlanabilir oldu. 2010 FIFA World Cup South Africa'yı oynayacağımız bir LEVEL Ligi'nde favorinin Fırat olması da onun FIFA kariyerini ve şöhretini kanıtlanabilir kılacaktı. Director's Cut'tan Eray, ekibini ve ekipmanını toplayıp ofise geldi, kurulumunu yaptı ve ligi mercek altına aldı. Peki maçlar nasıl sonuçlanacaktı? Bu çekim atmosferi Fırat'ın favori olmasını ve bahis oranlarını değiştirecek miydi? Elif bir sürprize imza atabilir miydi? Yoksa FIFA 10'dan bol bol şikayet eden bendenizin şansı bu oyunla geri dönecek miydi? Bu ve benzeri tüm sorunların cevapları hem bu iki sayfada, hem de video kaydında...

Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	6	81
Emre	5	70
Elif	10	60
Fırat	8	51
Ertuğrul	0	5

1



Yapılan kura çekimi sonunda ilk yarı finali Emre ve Fırat oynadı. Fırat her ne kadar FIFA 10'da herkese karşı bariz bir üstünlük kursa da sadece ikişer dakikalık devrelerden oynanan bu yeni oyunda sürprizler olabilir ama... Olmadı. Kısa sürede üç gol üretmeyi başaran iki takım arasındaki maç 2-1 Fırat kazandı ve adını finale yazdırdı.

2



İkinci yarı final maçında Emre ile Elif arasındaydı ve bu maçta mutlak favori bendim. İtiraz etmeye gerek yok, herkesin favorisi bendim; üstelik süresi kısa olsa da birçok maç yapmıştım. Ne var ki önceki maçta yaşanması muhtemel sürprizi bu maçta yaşadık ve Torres'in topukla vurduğu top önce direğe, sonra da kalecinin topuğuna çarptı! (1-0)

3



Formalite niteliğindeki üçüncülük / dördüncülük maçında, Emre ile motivasyon konusunda bir hayli sıkıntı çektik ama yine de maçın kısa süresi içerisinde kırıncı kırıncı mücadele ettik. İki takımın da kalecilerinin devleştiği maç 1-0 kazanmayı bildim ve yarı finaldeki sürprizin üzüntüsünü örtemesem de biraz olsun teselli buldum.

4



“Cable guy!” - Fırat

Oyuncular



Elif

Yaş: 26

Ülke: **İspanya**

Futbolcu: **Fernando Torres**

Bahis: **15.000**



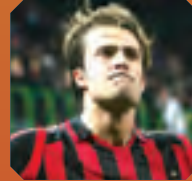
Emre

Yaş: 32

Ülke: **İspanya**

Futbolcu: **Carles Puyol**

Bahis: **6.50**



Fırat

Yaş: 28

Ülke: **İtalya**

Futbolcu: **Alberto Gilardino**

Bahis: **1.25**



Şefik

Yaş: 31

Ülke: **İtalya**

Futbolcu: **Vincenzo Iaquinta**

Bahis: **5.00**

Ayın Galibi

FERNANDO ELLİF

10 PUAN

İnanması güç belki ama Elif çok büyük bir sürprize imza attı ve hem beni, hem de Fırat'ı devirerek 10 puanı kazandı.

Ve işte dev final! Bir tarafta FIFA 10'un kralı Fırat, diğer yanda beni sürpriz bir şekilde eleyen Elif! Bu maçta da favori Fırat'ı ve 10 puanı almasına kesin gözüyle bakılıyordu ki... Ne derler bilirsiniz: Top yuvarlaktır. Elif de topun bu geometrik durumunu lehine kullandı ve Fırat'ı 2-1 yenerek tarihi bir başarıya imza attı. İnanmıyorsanız videoyu izleyin!



Bu bir advertorioldir.

SAMSUNG XL2370

White LED teknolojisi ile Samsung tasarımının buluştuğu nokta

Bir anda hayatımıza girdi LCD'ler... Nereden geldiklerini bile anlayamamıştık oysaki; hatta bazı insanlar eminim ki halen emektar tüplü monitörlerinden ve televizyonlarından vazgeçmiyor, bu karmaşık yeni sistemin içinde kaybolmak istemiyorlardır. Fakat biz ne yaparsak yapalım, bir noktadan sonra teknoloji eski ve sevdiğimiz aletleri yavaş yavaş elimizden alıyor. 20 yıl öncesine göre o kadar hızlı bir şekilde yeni ürünler çıkıyor ki... "Daha LCD nedir?", "Plazma nedir?" diye sorarken bir anda LED'ler girdi hayatımıza. İlk bakışta fark edilen özellikleri çok daha ince ve pahalı olmalarıydı. Nitekim daha LCD monitör alamadan bir LED alacağız gibi görünüyor.

LED ve ötesi

Samsung, en son çıkardığı T200 LCD serisi monitörleriyle hem dizayn, hem de kalite konusunda nelere kadir olduğunu biz oyunculara ispatlamıştı. LCD'den sonra bu sefer de LED konusunda bizi şaşırttı Samsung. Piyasaya yeni çıkan Samsung XL2370, tam tamına 23 inçlik bir White LED monitör. White LED'i biraz açalım; bu teknoloji aslında aydınlatma aygıtlarında yıllardır kullanılıyordu. Çok güçlü ve parlak aydınlatma sağlayan

ve bunu çok daha az enerji tüketerek gerçekleştiren White LED teknolojisinin bu noktadaki artışı ise eski LED'lere göre kontrast oranını güçlendirerek renkleri çok daha gerçekçi ve canlı gösterebilmesi.

Şimdi XL2370'e geri dönelim ve LED'lerle ilgili en çok bilinen özellik olan "İncelikten" bahsedelim. Kabaca anlatmak gerekirse, işaret parmağınızı düşünün ve monitörün en kalın yerinin (Kalından inceye giden bir tasarımı var) bu parmağınız kalınlığında olduğunu düşünün. Nasıl? Cidden bir fark varmış, değil mi?

Ayrıca inceliği kadar tasarımıyla da kullanıcıyı ken-

disine çeken bir ürün bu. Saydam ve lacivert tonlarını bünyesinde barındırıyor. Fakat hepsi bu değil! Işığa direkt olarak duyarlı olan ayak mekanizması, ortamdaki ışığa göre renk değiştiriyor. "Işık" demişken, monitörün hemen sağ altında bulunan ayar tuşları normalde hoş, mavimsi bir ışık yayıyor. Bu tuşlarla işlemiz bittiğindeyse ışık otomatik olarak kapanıyor.

Yıllardır monitörlerin çok fazla enerji harcadığını söyleyip durduk. Yüksek elektrik faturasına bir suçlu ararken de ilk sıralarda yer aldı monitörler. Samsung zaten LCD'lerle beraber azalan güç tüketimini çok daha



Standart Görüntü

Samsung XL 2370
Full HD Görüntüsü

SAMSUNG

TURN ON TOMORROW



• Samsung XL 2370 ince ve sade tasarımı ile dikkat çekiyor.

Daha Fazla
Bilgi İçin:
samsung.com.tr

aşağılara çekmeyi hedeflemiş. Samsung XL2370, benzeri monitörlerden %33 daha az elektrik enerjisine ihtiyaç duyuyor. Bu özelliğin "yeşil çevre politikası" izleyen Samsung tarafından geliştirildiğini görmek bizi bir kez daha mutlu etti doğrusu.

Monitör ebatları büyüdükçe -genelde- tepkime süreleri de artar. Misal; 23 inç bir monitörün tepkime süresi genelde 5ms civarındadır. Fakat Samsung XL2370, 23 inç olmasına rağmen 2ms gibi çok kısa bir tepkime süresine sahip. Bu süre, özellikle kaliteli formatlardaki filmleri izlemek isteyenler ve oyunlarda detaylara önem verenler için çok kritik. Değişilmesi gereken bir diğer noktaysa renkler. Herhangi bir LCD'de ya da plazmada göremeyeceğiniz renklere bahsediyorum. O kadar canlı ve o kadar gerçekler ki karşısına geçip uzun süre izlemeniz işten bile değil. Ufak bir

örnek vermek gerekirse ortalama bir LCD monitör ya da televizyonda bulunan dinamik kontrast 10.000:1 ile 50.000:1 arasında değişmektedir. Samsung XL2370 ise tam tamına 5.000.000:1 gibi inanılmaz bir kontrast oranına sahip. Zaten böyle bir oranla -istesek de- kalitesiz görüntü alamayız sanıyoruz.

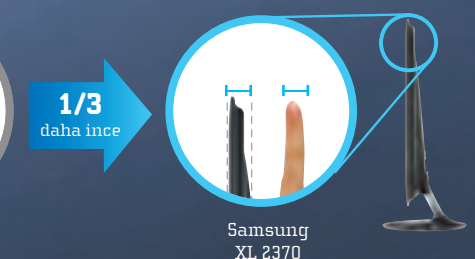
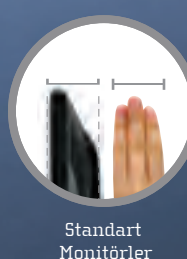
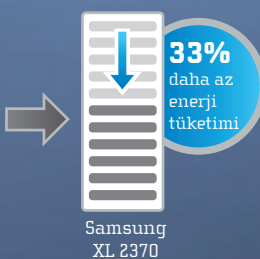
Bazı LCD monitörler halen yeterli çözünürlüklere ulaşamıyor. Özellikle bilinçsiz kullanıcılar bu tuzağa çok düşüyor ve sadece LCD olduğu için herhangi bir monitörü alabiliyorlar. Nitekim bizim için artık gerekli çözünürlük "1920 x 1080p" diye adlandırdığımız Full HD çözünürlük. Samsung XL2370, tam da bu aradığımız özelliğe sahip. Bu sayede izlediğimiz filmlerde ve oynadığımız oyunlarda maksimum çözünürlük elde edebiliyoruz.

Bir diğer spesifik ve gözden kaçan özellikse hiç

şüphesiz görüntü formatı. Çoğu monitör halen 16:9 formatını desteklemezken, Samsung XL2370 bu işi harika bir şekilde beceriyor. Özellikle film izleyicileri genelde 4:3 formattan rahatsızlık duyarlar ve yeni çıkan DVD'lerin sadece 16:9 uyumlu olmasından şikayet ederler. Çünkü filmlerin bir kısmı 4:3 karesine sığmaz. Bir diğer sorunsal Full HD görüntünün sıkışık 4:3 formatta kendini gösterememesidir. Dedğim gibi, Samsung XL2370 bu iş için biçilmiş kaftan.

LED candır

Son olarak, 3,6kg'lık bir cihaz Samsung XL2370; yani inceliği sadece tasarımında değil. Ayrıca Windows 7 ile uyumlu çalışıyor olması da bizim için bir başka artı özellik. Uzun lafın kısası, bu ürünü gönül rahatlığıyla alabilirsiniz. ■ **Ertuğrul Süngü**





Örümceğin Dört Hali

Activision duvar sürüngeğini, **Spider-Man: Shattered Dimensions** ile farklı boyutlara taşıyor

Örümcek Adam'ın binbir türlü oyununu gördük ama içinden sadece bir tanesini beğendik; o da New York'ta özgürce dolaşabildiğimiz ilk "açık dünya" temalı Örümcek Adam oyunu olan, Spider Man'den başkası değildi. Bir yıl kadar sonra bu oyunun ikincisi çıktı, ardından da üçüncüsü. Her oyunda biraz daha dibe battı sevimli kahramanımız ve sonunda kimsenin umurunda olmayan bir süper kahramana dönüştü.

Ne var ki Activision bunu yıkmak üzere, farklı bir yapımla yeniden canlandırıyor duvar sürüngeğini. Shattered Dimensions takısına sahip oyunda Düzen ve Kaos tabletlerinin peşinden koşmamız gerekecek zira bunları bulamazsak ne olacak; dünya yok olacak, evet. Ne var ki bu tabletlerin parçaları dört farklı paralel evrene saçılmış durumda ve neyse ki hepsinde de birer tane Örümcek Adam bulunuyor. Konusunu Marvel çizgi romanlarından alan Shattered Dimension'da, şu an için The Amazing Spider Man ve Spider Man Noir'in bulunacağı açıklandı. The Amazing Spider Man'ın konu alan bölümlerde Örümcek Adam'ı kırmızı - mavi kostümüyle göreceğiz, onu alıştığımız şekilde kontrol edeceğiz. Noir'den fırlayan, siyah kostümlü Örümcek-Adam ise gölgelere saklanmak zorunda kalacak ve aynı Batman veya Sam Fisher gibi işini görünmeden halletmeye çalışacak. (İyi gününde birkaç ton kaldırabilen Örümcek Adam'a yakıştı mı bu peki?)

Cel-shade grafikleriyle çizgi roman havası yaratacak olan yeni Örümcek Adam heyecanı Beenox tarafından hazırlanıyor ve Kraven, Hammerhead gibi kötü adamları da es geçmiyor; sevgili örümçeğimize bela olsunlar diye karşımıza çıkartıyor.

Oyun PS3, Xbox 360, Wii ve DS için Eylül ayında raflardaki yerini alacak. **■ Tuna Şentuna**





HEMEN
KATIL VE
BEDAVA
OYNA!



100 FARKLI KAHRAMAN



DOTA MODU



ONLINE RTS RPG



KADERİNLE YÜZLEŞ

AVALONHEROES.ALAPLAYA.NET/LEVEL



burda:ic



M VON



Koleksiyona Evet!

Sadece bir oyunun "Collector's Edition"ını alacaksanız, bu **StarCraft II** olmalı

T abii ki insan bu denli zengin olunca, yepyeni bir altın madeni tasarlasa bile bunu kafasına göre hizmete sokmakta özgür olabiliyor. Blizzard, WoW ile öylesine büyük bir krallığın başına geçti ki yeni firtınalar yaratacak olan strateji oyunu StarCraft II'yi bir türlü piyasaya sürmüyor. Her neyse, sonuçta yakın bir zamanda (22 Mayıs olabilir.) bu oyun piyasaya çıkacak ve çıktığında da sınırlı sayıda üretilen versiyonunu almak isteyeceğiz. Nedeni basit...

StarCraft II: Wings of Liberty'nin Collectors Edition'ına sahip olduğunuzda sizi üç tane CD/DVD karşılayacak. Bir tanesi oyunun kendisi, bir diğeri oyunun müzikleri, sona kalan DVD ise yapım aşamasını anlatan bir belgesel. 172 sayfalık bir StarCraft II "görsel kitabı" da bu paketten çıkacak ve sayfaları karıştırırken paketteki bir diğer cihaz, Jim Raynor'ın künyesi şeklindeki 2GB'lık bir flashdisk

dikkatinizi çekecek. Bu USB bellekte orijinal StarCraft ve ek paketi Broodwar oynamak üzere hazır bir şekilde bekliyor. Çizgi-romanlara meraklıysanız, StarCraft'ın "0"ıncı sayısının da bu pakete dahil olduğunu bildirmek isterim.

WoW oyuncularının beğenerek kullanacağı ufak bir Thor "Pet"i ve Terran'ların Thor ünitesinin özel bir versiyonu da pakete dahil olan dijital öğeler arasında. Üstelik tüm bu güzellikler son derece kaliteli ve büyük bir kutu içinde sunuluyor. Tek can sıkıcı taraf bu paketin Avrupa versiyonunun 90€'dan (180TL), Amerikan versiyonunun ise 100\$'dan (150TL) satılacak olması. Kısacası Avrupa versiyonu daha pahalı ve bizde de büyük ihtimalle belirttiğim fiyatın da üstünde bir fiyattan satılacak. Buna rağmen bu pakete sahip olmadan duramayacağımızı düşünüyorum. ■ **Tuna Şentuna**



Dövüşmek Bir Sanattır

Tekken'e doymak için adresiniz **TekkenTR!**

O güzelim LCD'leri, plazma'ları koyuyorlar kafelere; sonra hepsinde sadece tek bir oyun oynanmıyor mu, işte buna hiçbir şekilde anlam veremiyorum. PlayStation, Xbox, bunlar zaten PES ve FIFA oyuncu'ları; ötesi değil...

Oysaki bu konsollar, Street Fighter'ların, Final Fight'ların yuvası arcade makinelerinin devamıdır ve futbol oyunları dışında envaiçesit dövüş ve aksiyon oyununa da ev sahipliği yapar. O zaman neden, serinin en iyi oyunu da piyasadayken biraz da Tekken oynamıyoruz ki...

Sağolsun, TekkenTR adında bir Tekken fan sitesi kurulmuş. Hatta bu kapsamlı site beşinci yaşını kutluyor. Tekken ve özellikle Tekken 6 hakkında ne

ararsanız (Üstelik Türkçe olarak.) bu sitede bulabiliyorsunuz. Bir sürü kombo videosuna ulaşabiliyor, Tekken'in temel hareketlerini anlatan dökümanları okuyabiliyor ve forumlarda düşüncelerinizi paylaşabiliyorsunuz.

"TeamTurkMasters" a.k.a "Team_TrM" adında bir Türk Tekken takımının da ev adresi aslında TekkenTR. Beş kişilik bu ekip turnuvalar düzenliyor, turnuvalara katılıyor ve çeşitli organizasyonlarla sizi de Tekken oynamaya davet ediyor. TekkenTR'nin tanıtım videosunu LEVEL DVD'sinin Ekstra bölümünde bulabilir ve piyasadaki en kaliteli dövüş oyunlarından biri olan Tekken'e bir adım daha yaklaşabilirsiniz. Benden söylemesi. ■ **Tuna Şentuna**



iPad İle Yapılacak En İyi Şey

Sizi iCade ile tanıştıralım...

Think Geek, enteresan bir site. "Abi bu benim aklıma gelmişti ya!" diyeceğiniz veya sadece "Vay be!" dedirtecek bir ton "Geek" cihaz, eşya tasarlayıp satışa sunuyorlar.

Bunların son örneği de benim son derece lüzumsuz bulduğum iPad'i eğlenceli bir hale getiren iCade. Atari salonlarının müdavimlerinin hemen tanıyacağı bu ufak eklenti, iPad'i bir ekran olarak kullanmanızı sağlayan ufak bir "atari kabini"nden başkası değil aslında. iPad'i bu ahşaptan yapılmış olan minyatürü atari makinesinin içine koyuyorsunuz, iPad 30pin'lik bir bağlantı arabirimiyle bu cihaza bağlıyor

ve minyatür kabinin kolu, düğmesi iPad'de çalışır hale geliyor. Pek güçlü sayılmayan hoparlörlere ve şarj ünitesine de sahip olan iCade, App Store'dan temin edebileceğiniz ufak bir programcık gerektiriyor. MAME emülatörü üzerine kurulu bu sistem ile de iPad'inizi bir atari makinesine dönüştürmüş oluyor-sunuz. Kısa sürede tonla ufak oyunun iPad'e çıkacağını düşününce de böyle bir aleti almak isteyeceklerin sayısının bayağı çok olacağını düşünüyorum. Ha, ne kadar gerekli, orası tartışılır fakat düşünce ve uygulama çok güzel. Fiyatı da güzel ayrıca. 150\$'cık. Sudan ucuz. (Değil tamam.) ■ **Tuna Şentuna**

Son Dakika!

- PS Move'un iddialı dövüş oyunun ismi belli oldu: The Fight: Lights Out. Natal'da olacağı gibi tekmelerimizi konuşuramayacağız belki fakat yumruklarımızın hepsi yerini bulacak.
- MGS: Peace Walker'ın Japon versiyonu kesintiye uğradı. 15 yaşındaki oyuncuların da oyunu alabilmesi için yapılan bu kesinti, oyunun Avrupa ve Amerika'daki versiyonlarında görülmecektir.
- Rockstar Games, yeni oyunu Red Dead Redemption'da değişik bir yola sapıyor ve oyuna pembe etekli uzaylılar ekliyor... Tabii ki durum bu değil. İlk defa "özgür" bir oyunda zorluk seviyesi seçebileceğiz ve bu zorlukların her biri hedef almada bize ne kadar kolaylık tanınacağını ayarlayacak.
- PSP'nin Japonya'da en çok satan konsollar arasında olduğu inanın pek mümkün değil ama durum böyle. Belki de bunun nedeni sistemde birçok Japonca ve Uzak-Doğu kültürüne uygun oyun olmasıdır. Konsol satış listesinin sonunda PS2 olurken, bir üstünde de Xbox 360 var. Japonlar Xbox'ı sevmedi, sevmedi.
- BioShock'un yapımcısı 2K, eski bir serüveni yeniden hayata geçiriyor. Yaşınız tutuyorsa veya ilginiz olduysa, XCOM'u mutlaka duymuşsunuzdur. İşte bu mükemmel oyun, bir aksiyon oyunu olarak (BioShock tarzında olacağını düşünmekteyiz.) yeniden aramızda olacak.
- Yıl sonunda, 250 GB'lık sabit disk barındıran, paketin içerisinde merakla beklenen Natal cihazını da içeren, "ince" bir Xbox 360 300\$'dan satışa sunulabilir. En azından piyasa araştırmacıları böyle diyor.
- Bir sanat eseri olarak nitelendirilebilecek Elif Akça, Xbox Live Arcade yerine Playstation Network'ü tercih etti. (Elif Akça'yı Machinarium ile değiştirebilirsiniz.) Aslında tercihi Microsoft, bu oyunu (Kişiyi?) redderek yapmış oldu ama biz yine de Microsoft'u kötü göstermeyelim.
- Painkiller'in arkasındaki isim People Can Fly ve Gears of War'un mimarı Epic Games'den yepyeni bir aksiyon oyunu geliyor: Bulletstorm! PC, PS3 ve Xbox 360 sahipleri bu ismi takibe almalı.
- Konami PS3 ve Xbox 360 için yeni bir Silent Hill oyunu hazırlıyor. Farklı bir yapımcı ve müzisyenle çalışacak olan firmanın nasıl bir oyun ortaya çıkaracağını tahayyül edemiyoruz şu an.
- Marvel vs. Capcom 3, PS3 ve Xbox 360 için 2011'in bahar aylarında piyasaya çıkmaya hazırlanıyor. Bu iki dünyanın karakterlerini bir kez daha kapıştırmak için bekliyoruz biz de.



F.A.R.

Korkunun Ecelle Olan İlişkisi

Alma, gönüllerimize su serpmek üzere (!) geri geliyor

Öylesine sevimli bir kız ki Alma; yani bu kadar olur! Hatta ne kadar olduğunu kendi gözlemlerinizle görmek için hemen LEVEL DVD'sindeki fragmana göz atın. Hangi fragman mı? Elbette ki F.3.A.R. veya F.E.A.R. 3...

Sağdan soldan çıkıp canımızı bir kez daha sıkacak olan kızımız Alma, bu defa oğullarını bizim kontrolümüze bırakıyor. Point Man ve Paxton Fettel, Alma'nın yetenekli çocukları. Öyle ki Point

Man tam bir süper-asker kıvamında ve eline ne tür silah geçerse ustalıkla kullanabiliyor. Paxton Fettel ise telekinetik güçlere sahip. Yani sadece düşünce gücüyle, en yakındaki tüpü ateşe verip üzerine atabilir... Bu iki karakteri senaryo modunda anlaşmalı olarak kullanacağımız açıklandı ve ikisinin de farklı oynanış tarzları olmasından kaynaklı olarak oyundaki engelleri bu karakterlerin özelliklerine göre açacağımızı tahmin ediyoruz.

30 Days of Night'in senaristi Steve Niles'in konusunu kaleme alacağı, kapı arkasına saklanmamıza neden olacak korkunç görüntüleri ünlü yönetmen John Carpenter'in hazırlayacağı üçüncü "K.O.R.K.U." serüveni sonbahar aylarında PC, PS3 ve Xbox 360 sahiplerine sunulacak. Bu sistemlere sahip olmayanlar ise mutlu ve renkli hayatlarına devam edecek; bizim gibi ekranın başında korkudan altına... Anladınız onu siz. ■ **Tuna Şentuna**



Oyuncu.com ve Runes of Magic

Ekolay'ın oyun portalının yeni hali **Oyuncu.com** ve **GamersFirst** işbirliği 6 Nisan'da yapılan lansmanla tanıtıldı

Runes of Magic ismini duymayan yoktur artık; hatta LEVEL olarak Şubat sayımızda "2009'un en iyi çıkış yapan MMO'su" ödülünü layık gördük bu oyuna hatırlarsanız. Peki Ekolay ismini duymayan var mıdır? Bu iki iddialı isim bir araya gelirse ortaya çıkan iş de iyi olur doğal olarak.

Şimdi bu ortak çalışmayı biraz açalım: ABD merkezli GamersFirst ile işbirliği gerçekleştiren ve adını Oyuncu.com olarak yenileyen Oyun Ekolay, dünyanın en çok tercih edilen online oyunlarını sunmaya başladı. İşbirliği kapsamında ilk etapta Runes of Magic, tamamen Türkçe içerik ve Türk kültürüne göre özelleştirilmiş kıyafet, silah ve karakterler ile sunuluyor.

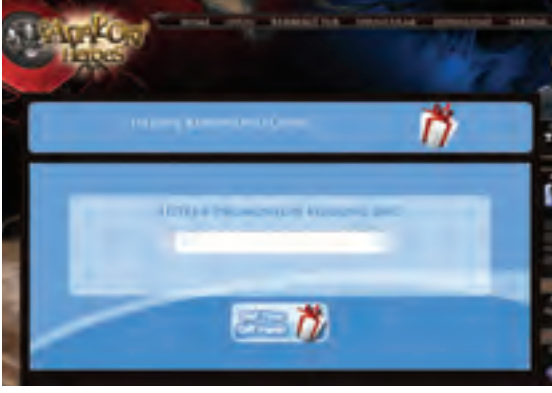
Lansmanda oyuncu.com ile ilgili detayları paylaşan Doğan Online (DOL) CEO'su Babür Çelebi, GamersFirst ile gerçekleştirilen işbirliğinin Türk internet dünyası için büyük bir adım olduğuna dikkat çekiyor: "Türkiye'de oyun pazarı 50.000.000\$ - 60.000.000\$ büyüklüğe sahip. Geçtiğimiz iki yıl içinde hızla büyüyen pazarın, 2015 yılına dek iki kat genişleyerek 100.000.000\$'ı aşacağını öngörüyoruz. Pazarın büyümesine katkı sağlamak ve Türk ev kullanıcısına hitap eden çok kullanıcıyı oyunları yaygınlaştırmak yönünde hedeflerimiz var. GamersFirst ile hayata geçirdiğimiz işbirliği de bu hedeflerin gerçekleştirilmesine yönelik önemli bir adım. Tüm dünyada milyonların tercihi olan GamersFirst oyunlarının Oyuncu.com üzerinden Türkçe olarak sunulması, Oyuncu.com'un ve Doğan Online'in geleceğe yönelik vizyonunun bir ifadesi. Bünyemizdeki portal ve siteler aracılığıyla en kaliteli içeriği sunarak, ülkemizin internet kullanımında

Avrupa'nın bir numarası olmasına katkı sağlamayı amaçlıyoruz."

-Runes of Magic'in ilk duyurulduğu dönemde röportaj yaptığımız- GamersFirst'in CEO'su Joshua Hong ise şunları söyledi: "GamersFirst olarak, çok büyük bir potansiyel taşıyan Türkiye oyun pazarına daha fazla odaklanmayı uzun süredir istiyorduk. Vizyoner ve deneyimli bir iş ortağıyla bu hedefimizi gerçekleştirmiş olmaktan mutluluk duyuyoruz. Oyuncu.com ile birlikte Türkiye oyun pazarına çok önemli yenilikler getireceğimize inanıyorum. 2003 yılında ABD'de Free2Play'in ticari marka tescilini almıştık, dünya çapında geniş kitleler tarafından büyük ilgi gören, tümüyle ücretsiz oynanabilen ve üstün kaliteli bir kullanıcı deneyimi sunan çok kullanıcılı online oyunlarımızı, Türk oyuncularıyla buluşturmak heyecan verici. Oyunlarımızı tamamen Türkçe olarak ve Türk kültürüne göre özelleştirilmiş bir şekilde sunmaya da dikkat ediyoruz. Bunun ilk örneği, LEVEL Dergisi tarafından Şubat 2010'da Avrupa'nın ve ABD'nin 2009'da En İyi Çıkış Yapan MMO'su seçilmiş bulunan Runes of Magic, ancak sırada diğer oyunlarımız da var. Türkiye'deki tüm oyun severlere şimdiden iyi eğlenceler diliyorum."

Runes of Magic'in dışında birçok yenilik, oyun çeşidi ve fırsat sunan oyuncu.com'u mutlaka ziyaret edin.

■ Elif Akça



5€ Değerinde Avalon Heroes Kodu

LEVEL'dan herkese ekstra eşyalar edinme şansı!

a lplaya kataloğunun en yeni ve popüler üyelerinden Avalon Heroes, Warcraft III için geliştirilen ve dünya çapında büyük bir popülariteye ulaşan DotA modunun bir benzeri. RPG ve gerçek zamanlı strateji türleri bir araya getiren oyun için bizim de size bir sürprizimiz var. Online Oyun'da yer alan kodu kullanan herkes, oyunda ekstra

eşyalara ve yedi gün boyunca Battle Point kaybetmeme şansı tanıyan özel bir eşyaya sahip olacak. Siz de bu avantajdan yararlanmak ve belki de Avalon Heroes dünyasına ilk defa adım atmak istiyorsanız, vakit kaybetmeden Online Oyun'un üçüncü sayfasındaki kodu alın ve detaylar için de yine Online Oyun Dergisi'nin dokuzuncu sayfasına gidin. ■ **Şefik Akkoç**

LEVEL
Resmi Basın Sponsoru



MULTIPLAYER

Her Pazar
15:00'da
MTV
Türkiye'de!



Anladık, tamam. Hazırmışsın!

U ykusuz ve otobüste geçen bir gecenin ardından, bana enerji veren tek bir şey var. Sizinle karşılaşıp program hakkında bıdı bıdı yapabilmek, istediğiniz şeyleri programda yapabildiğimizi öğrenmek kafamı yerden kaldırılabilmemi sağlıyor. Program ilk başladığı günden bu yana çok aşama kaydetti. Bu adımların sizin internette yaptığınız yorumlar ve bize attığınız e-postalar ile olduğunu zaten biliyorsunuz. Ama biz daha da fazlasını istiyoruz. Hala bize söyleyeceğiniz şeyler var, biliyorum. Biliyoruz! İstiyorum ki "O oyunu benden daha iyi kimse anlatamaz" diye gelin, bize size anlattıralım. İstiyorum ki "Programın şurasında, şunu yaparsanız şahane olur"

deyin öyle yapalım. "Multiplayer" dediğimiz "çok oyunculu" bir program ne de olsa. Siz sevgili okurlar da bu zamazingonun olmazsa olmazınız.

Geçtiğimiz ay birbirinden şahane konukları ağırladık Multiplayer'in pek güzel evinde. Pin Up geldi. Guitar Hero'da fantastik dakikalar yaşadık. Ayşe'nin vokaldeki, Ezgi'nin bas gitardaki, Ayşegül'ün elektro gitardaki başarısına; ben Müjde ve Özlem'in başında durduğu bateri de yaklaşabilseydik kesin daha da fantastik olacaktı. Sonra bir baktık StarCraft 2 anlatmaya Ertuğrul Süngü uğramış. Zergler'in rush'ından, Tosslar'ın Chorono Boost'undan dert yanmaya. Elif geldi aynı gün, Bioshock'ta bildiklerini anlattı. Punch

Out'ta Müjde'nin yumruklarının tadına baktı. Hepsi ise Müjde'nin sanırım bize geçen ay yaptığı en güzel sürprizdi. Sahi Müjde niye söylemedin bize arkadaşın olduklarını. Daha önce gelirlerdi. Her hafta gelirlerdi. Bana ne Ertuğrul'un SC muhabbetinden, ben Hepsi ile dans pad'leri açıp şuursuzca dans etmek istiyorum belki. Normalde bilmem ama dans pad performansında Eren diğerlerinden kesin daha iyiydi. Ama bak Yasemin de iyiydi. Ayrıca evdeki herkesi Super Street Fighter IV'de yenmeseydi de iyiydi. Hakan'ı ağırlamış olduk tabii ki Super Street Fighter IV ile. Yağlı göbeğinden sektirdiği Ken, üzerine yattığı Honda bu durumdan pek memnun kalmadı gerçi ama olsun. Madem Türk'sün, göbeğinden kaydır ürksün. Değil mi Hakan? Sahi Hakan niye kırmızı o oyunda. Gerçi bana sorarsanız evlilik programlarına katılsa İngilizce bilmesi ile kırmızı teninin yarattığı şaşkınlığı ört bas etmesi hiç de zor değil. Hem çocuklarla da iyi anlaşıyor. Ve tabii bir de çok da güçlü. Olur o iş. Döşü bile kılı hem. Şefik'in de kılıdır belki ben görmedim şahsen. Ama Şefik daha çok programa Top 10 listesiyle damga vurdu. Gerçi o listede olmayan oyunlarla ilgili hala söylemek istediklerim yok değil. GoW'suz ve WoW'suz top 10 mu olurmuş hiç Şefik... Ama Braid ne güzel, ama Battlefield 2 ne güzel hakikaten. Hayrettin Karaoğuz ya da daha bildik ismiyle "Kızsız Adam"ın oyunsuz geçen günleri bizi hüzünlendirse de en başında dediğim gibi şahane geçen bir ay daha geride kaldı.

Önümüzdeki ay Müjde, ben ve Merthan'ın yanına kimleri getirir veya Merthan'a hangi oyunları anlatırım biliyorum. Ama emin ol senin söylediklerin bunlara karar veriyor olacağız. Multiplayer'in çok oyunculu evinde hep beraber oynayacağız. ■ **Burak Aydoğan**



Lost Planet 2

18 Mayıs

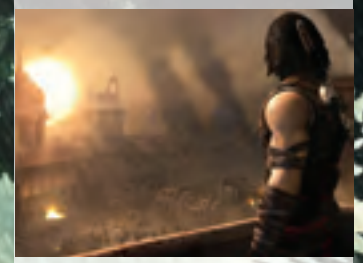
Kayıp gezegenin sırları arasında bir kez daha boğulmak üzereyiz. Geçen ay tek kişilik ve co-op demoları yayınlanan oyunun tam sürümü içinse biraz daha beklemelisiniz.



Pure Football

24 Mayıs

FIFA ve Pro Evolution Soccer arasındaki futbol savaşına Ubisoft da dahil... Olmuyor tabii ki ve farklı, sadece futboldaki mücadelenin sertliğini temel alan bir yapımla çıkacak karşımıza.



Prince of Persia: The Forgotten Sands

25 Mayıs

Son oyunuyla Amerikan komedi filmlerine kayıveren seri, özüne dönüş yaparak çok daha oynanabilir ve etkileyici bir üyeye kavuşuyor. Zamanı durdurmaya hazır mısınız?

PZT.

SALI

ÇAR.

PER.

CUMA

CMT.

PZR.

26

27

28

29

30

1

2

3

4

- Iron Man 2
- What Did I Do to Deserve This My Lord !? 2

6

7

8

9

10

11

- 3D Dot Game
Heroes
- Skate 3

12

13

14

15

- Rig 'n' Roll

16

17

18

- Lost Planet 2
- Red Dead
Redemption
- Split/Second:
Velocity

19

Gençlik ve Spor
Bayramı

20

21

- Darkness Within 2: The Dark Lineage
- Tropico 3: Absolute Power

23

24

- Pure Football

25

- Blur
- Clash of the Titans
- LEGO Harry Potter: Years 1-4
- Prince of Persia: The Forgotten Sands
- UFC 2010: Undisputed

27

28

- Alpha Protocol

29

30

31

1

2

3

4

5

6

HASAN HASAN'A KARŞI

"KENDİMİ KONTROL
EDEMİYORUM!"

DANTE KRATOS'A KARŞI

(Başka bir deyişle; Hasan Hasan'a Karşı; İlahi Komedy)

- Hasan'ım Dante mi, Kratos mu? Çabuk söyle!
- Dante.
- Ne çabuk söyledin yahu.
- Hasan'cım sabrımı mı sınıyorsun? Çabuk söyle demedin mi? Hem acelen nedir?
- Yazı yetiştirmem gerek.
- Ne yazısı?
- Hasan Hasan'a Karşı.
- Nasıl ya! Benden habersiz mi yazıyorsun?!? N'olamaz!
- Ya dur bir dakika, dellenne hemen. Senin işler yoğundu, Fırat'la konuştuk; "Hasan'cım yazıyı bu aylık sen yaz bari." dedi. Durum budur yani.
- Hasan'cım nasıl olabiliyor da Fırat'la konuştuğunu fark etmiyorum? Aynı bendeni paylaşmıyor muyuz? Hem onu da geçtim, okuyucuyu aptal yerine koymaya utanmıyor musunuz hülen?
- Birincisi, cidden nasıl oluyor bilmiyorum ama Fırat ayrı olarak benle konuşabiliyor. Sen o sırada ofiste harıl harıl sunum hazırlıyordun. Ben de "Tamamdır reis, bu akşam toparlarım yazıyı" dedim en son. Söz ağızdan çıktı yani.
- Bravo doğrusu! E peki nasıl yazacaksın yazıyı bensiz?
- E gayet basit. Sen ne dersen ben tam tersini iddia edeceğimdir, nihayetinde birimiz kazanmış olacağız. Bir çeşit Hasan dublörlüğü yapacağım yani.
- Haydaaa! Yok artık daha neler! Oldu olacak Fırat'la birlikte yazsaydınız, Fırat Hasan'a Karşı falan olsundu köşenin adı.
- Hmmm, kötü fikir değil aslında yahu!
- Ama, ama, ama...
- Aması maması yok vallahi. Hem zaten işten başını kaldıramıyorsun. Seni beklersek Fırat Fırat'a Karşı'ya bile dönüşebilir köşe.
- N'apalım, bu seferlik böyle olsun bari.
- Süper. E peki neden Dante?
- Dante daha insancıl, makul ve oturaklı. Sevgilisinin peşinden cehennemin dibine gidiyor. Kratos'un ne yapmaya çalıştığını anlamak zor iş. Adam tutturmuş intikam diye, neredeyse evreni yıkıyordu son bölümde. Şimdi sen "Kratos" diyeceksin tabii ki.
- E bittabii ki. Bence Kratos, çünkü Dante ufaktan salak bir karakter. Ne işin var cehennemin dibinde dostum. Boylu poslu, filinta gibi adamsın; elini sallasan ellisi icabında. Bak Kratos o meymenetsiz suratıyla Afrodit'i bile bağladı.
- Evet evet. Bu arada Hasan'cım, van münit, bu ayki yazı benim için bitmiştir!
- Aaa ner'den çıktı şimdi bu? Hem niye pis pis gülüyorsun sen bakayım?
- Ahanda hepsi burada. Sen beni lafa tutarken ben her konuştuğumuzu geçirdim bilgisayara. Önümüzdeki ayki yazıyı Fırat'la kotarırsınız artık.
- Sen, ben, hmpfh...
- Nihohaha, nihohahahaha, nihihooohaaaağğğğ...
- Pfff...
- Ayrıca Dante ile Kratos da aradan çıkmış oldu.
- Aman aman, dikkat et de Kratos seni aradan çıkarmasın Hasan'ım.
- Ehü.

Ve böylece Hasan'lar arasındaki dudak uçuklatan rekabette Hasan birtakım "ilahi" entrikalarla da olsa galip gelmesini bilmiştir. Darısı diğer entrikaların başınadır.



CeBIT Bilişim Eurasia'da

hedefi kaçırmaya ihtimaliniz yok!

ÇÜNKÜ HEDEFİNİZ SİZE GELİYOR!

Rusya

Ukrayna

Kazakistan

Romanya

Özbekistan

Bulgaristan

Azerbaycan

Yunanistan

Suriye

Lübnan

İsrail

Irak

İran

Fas

Tunus

Cezayir

Libya

Mısır

Ürdün

Suudi Arabistan

Geçtiğimiz yıl 22 ülkeden katılımcı ve 79 ülkeden 146.572 ziyaretçiyi bir araya getiren CeBIT Bilişim Eurasia, 2010 yılında size bir fuardan çok daha fazlasını sunuyor!

► Uluslararası arenada iş fırsatları!

Dünyanın dört bir yanından gelen profesyonel ziyaretçilerin yanı sıra **20 farklı ülke** ve Türkiye'nin **20 farklı şehriden satın almacılar** masrafları karşılanarak fuara davet edilecek.

► Anında kazanca dönüşen randevulu görüşmeler!

5.000'i üst düzey karar vericiden oluşan ziyaretçilerin yanı sıra, düzenlenecek "**b2fair Matchmaking Aktivitesi**," kapsamında hedeflediğiniz sektörlerin satın almacılarıyla önceden randevulaşarak yüzyüze iş görüşmeleri gerçekleştirebileceksiniz.

**Hedef pazarlarınızda işinizi büyütmek için
CeBIT Bilişim Eurasia'da yerinizi şimdiden ayırtın!**

Organizatör



Deutsche Messe
Worldwide

Hannover Fairs
Interpro Uluslararası Fuarçılık A.Ş.

İletişim

Tel : + 90 212 334 69 00
Faks : + 90 212 334 69 34
eMail : info@cebitbilisim.com
Web : www.cebitbilisim.com

Fuar Ana Sponsoru



Broadcast
Cable & Satellite

eurasia

CeBIT Event

ile Paralel

CeBIT Bilişim Eurasia
Uluslararası Bilgi ve İletişim
Teknolojileri Fuarı

CeBIT
eurasia
Bilişim

www.cebitbilisim.com

Tüyap, Büyükçekmece, İstanbul, **6-10 Ekim 2010**

İlk Bakış

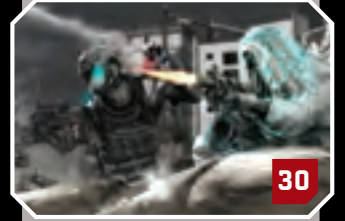
Need for Speed'e internet bağlantısı

Son bir yıl içinde ücretsiz online oyun piyasasına çok sağlam firmalar giriş yaptı ve aralarından biri, Electronic Arts da fazlasıyla ön plana çıktı. Elindeki birçok serisi yavaş yavaş online piyasasına sokan EA; Battlefield Heroes, BattleForge ve Tiger Woods PGA Tour Online gibi önemli yapımların arasına bir de Need for Speed'i ekledi. Haftalardır beta sürecinde olan ve birçok oyuncunun test etme imkanı bulduğu Need for Speed World, ücretsiz olmasının yanı sıra kalabalık kitlesini başına toplayacak kadar eğlenceli görünüyor. Beta testleri bitse de her beraber tozu dumana katsak!

Bakalım menüde başka neler var... Alpha Protocol, Gears of War 3, The Sims 3: Ambitions ve Tom

Clancy's Ghost Recon: Future Soldier... The Sims 3'ün kaderi de önceki oyunlar gibi oldu ve paketler yağmur gibi yağmaya başladı. Ambitions ile bu kez karakterlerimizi sadece işe göndermekle kalmayacağız, onların istekti aktivitelerini direkt olarak yönlendirebileceğiz. Böylesine bir kapı açılmışken yeni kariyer seçeneklerini de menüye ekleyivermiş yapımcılar.

Alpha Protocol ise geçmişinde Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords ve Neverwinter Nights 2 gibi önemli yapımların yer aldığı Obsidian Entertainment'ın Fallout: New Vegas ile birlikte üzerinde çalıştığı diğer proje. Böylesine önemli isimleri artarda saymışken hayal kırıklığına uğramak istemeyiz. Oyunu Ertuğrul test ettiğine göre sözü ona bırakıyor ve 38. sayfayı çeviriyoruz.



30

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

Bu ay Splinter Cell ile ön plana çıkan Tom Clancy, diğer yandan yeni Ghost Recon'u da oyun dünyasına yolcu ediyor.



32

Need for Speed World

Electronic Arts'ın ücretsiz online oyun hamlelerine bu kez de Need for Speed katıldı.



38

Alpha Protocol

Obsidian Entertainment'ın Fallout: New Vegas dışındaki diğer projesini test ettik, onayladık ya da onaylamadık... Okuyunuz.

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

Gears of War 3

Microsoft'un ve Xbox 360'ün sembol isimlerinden Gears of War, üçüncü oyunuyla bize yeniden siper almayı öğretecek!

34



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Need Backup

GR: FS tek kişilik oynanabildiği gibi aynı zamanda multiplayer modlarına da sahip olacak. Benim asıl dikkatimi çeken; campaign modunun da dört kişiye kadar co-op oynanabilmesi. Oynanacak 14 görev ve bu görevlerin 14 - 16 saat oyun deneyimi yaşatacağını da ayrıca belirtmek isterim. Son dönemlerde çıkan oyunların çok önem verdiği bu oluşuma GR: FS'nin de katılacağını öğrenmek beni mutlu etti doğrusu.

Yapım Ubisoft **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 30 Kasım 2010 **Web** ghostrecon.uk.ubi.com

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

Daha teknolojik, daha tehlikeli

Rainbow Six serisinin ilk oyununu gördüğüm günden beri bu serinin tam anlamıyla hastasıyım. Nedense küçüklüğümden beri hep gerçekçilik peşinde koştum. Belki içinde bulunduğum "fantastik edebiyat" yüzünden, belki de sürekli RPG oyunları oynadığımdandır. Bilemiyorum ama oyun aksiyon oldu mu bence gerçekçi olmalıydı / olmalı. R6 Rouge Spear piyasaya çıktığında yer yerinden oynamıştı; hatırlıyorum. Deliler gibi oynadığım bu oyunun yazarının kitaplarıyla da bu oyundan sonra tanışma fırsatını bulmuştum. O zamanlar sormaya başlamıştım kim bu Tom Clancy diye. Meğer baya geç kalmışım. Neyse efendim serinin devam

oyunları bir noktada tıkanmıştı ama Tom Clancy's Ghost Recon serisi bir şekilde kendisine bir yol çizmeyi başardı. Özellikle ikinci oyunla birlikte kendisine büyük bir hayran kitlesi edinen serinin devamıysa, ben ve benim gibi "gerçekçi" aksiyon oyunlarını severler için piyasaya çıkmaya hazırlanıyor.

Bu sefer daha hızlı

Evet, bilinen en yavaş TPS'lerden birisi olan Ghost Recon serisinin yeni oyunu olacak olan Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier (GR: FS) ile hızımıza hız katacağız. Oyun yapı olarak eski oyunlardan bir hayli farklılık

Ben her yazımda belirttiğim gibi; olan bir düzeni yenilemek mantığıyla yola çıkan her ekipten korkuyorum. Umarım bu konuda bir sorun yaşamaz yapımcılar da afiyetle yeriz yemeğimizi



gösteriyor bu noktada. Yeni GR: FS daha çok Gears of War havasında oynanan bir oyun olacak. Pek tabii ki birebir, aynı sistemi kopyalamayacaklar ama genelde; bir anda kaya arkasına saklanma olsun, yakın dövüş olsun, bu ve benzeri sistemleri ziyadesiyle kullanmayı hedeflemiş yapımcı ekip. Bence burada en dikkat çekici yeniliklerden bir tanesi yakın dövüş. Bildiğiniz üzere GR serisi genelde yakın dövüşe çok önem vermezdi. Öyle görünüyör ki birileri yakın mesafede de kavga çıkabileceğini anlamış.

Değişimlerden başka bir tanesi; karakterlerimiz giyecekleri nano - teknoloji ile güçlendirilmiş olan zırh. ("Kıyafet" de diyebilirim. Daha kibar sanki.) Bu zırh sayesinde inanılmaz yüksek kilolarda eşya taşıyabilecek karakterlerimiz. Karakterlerimiz demişken; oyunda an itibarıyla seçilmeyi bekleyen birbirinden farklı dört sınıf bulunuyor. Commando, Engineer, Recon, Sniper



olarak isimlendirilmiş sınıfların her birisinin kendisine özel yetenekleri mevcut. Bir Engineer kurduğu EMP kalkanyla üzerlerine atılan bir roketten takım arkadaşlarını kurtarabilecekken, bir Sniper; kullanabildiği görünmezlik sayesinde düşmanlarına nereden geldiğini anlayamayacakları saldırılarda bulunabilecek.

Nitekim oyunun yapımcı ekibi dört tane sınıf olduğunun ve oyun esnasında karşılaşılabilecek spesifik sorunlara karşı çok güzel bir önlem almış. Şöyle ki; bazı sınıflar birbirlerinin yeteneklerinden faydalanabilecek ve bu şekilde tek başlarına kalmamış, diğer sınıf olmadığı takdirde işlevsiz bir hale gelmiş olmayacaklar. Bir Commando'nun, bir Sniper tarafından görünmezlik altına alınması sanıyorum durumun ciddiyetini ortaya koymaya yetecektir. Pek tabii ki bu nokta asıl ortaya koyulmaya çalışılan; takım oyunu mantığı. Link-up isimli ve GR: FS için geliştirilmiş olan bir sistem bizleri bekliyor. Bu sistem sayesinde takım arkadaşınızı sadece bir "tık" ile takip edebileceksiniz. Hatta onun birçok yeteneğine ortak olacak, bir yandan da etrafınızdan gelecek tehlikeleri çok daha iyi fark edebileceksiniz.

Karar merci

Malumunuz daha konuşmak için çok erken. Fakat GR: FS hakkında bildiğimiz ve emin olduğumuz bir şey var ki o da oyunu, önceki iki oyunu yapan ekibin yapacak olması. Bilmeyenler için söylemekte fayda var; bu ekip yaptıkları oyunlarla birçok ödüle layık bulundu. Hal böyle olunca biz de yeni oyunu daha fazla heyecanla beklemeye başladık. Yapımcıların yaptıkları açıklamada ön plana çıkardıkları tek bir nokta var; o da oyun tarzının önceki oyunlara çok fazla benzemeyeceği. Yani yeni ve eskisine göre daha farklı bir oyun sitili bizi bekliyor olacak. Ben her yazımda belirttiğim gibi; olan bir düzeni yenilemek mantığıyla yola çıkan her ekipten korkuyorum. Umarım bu konuda bir sorun yaşamaz yapımcılar da afiyetle yeriz yemeğimizi. ■ Ertuğrul Súngü





Sadece PC'ye!

EA, küstürdüğü PC oyuncularıyla barışmak için bu hamleyi gerçekleştirecek çok büyük bir adım attı sonunda. Bu oyun proje aşamasında bile bizi heyecanlandırırken, umarım çok büyük bir hayal kırıklığı yaratmaz.

Yapım EA Black Box **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Yarış **Platform** PC
Çıkış Tarihi Yaz 2010 **Web** www.needforspeedworld.com/web/world

Need for Speed World

Beklenen gün sonunda geldi!

Electronic Arts, aslında benim ve birçok oyuncunun daha önce beklediği hamleyi sonunda yaptı ve Need for Speed World'ü hazırlamaya başladı. Efsanevi serinin 16 yıl boyunca işleri ve çıkışları oldu. Underground ile tavan yapan seri, sonraki oyunlarda aynı başarıyı yakalayamadı. Yalnız kabul etmemiz gerekiyor ki bu oyun sadece kendini oynatmakla kalmadı, birçok otomobil tamircisini "Tuning Shop" formatına dönüştürdü. Çok iyi hatırlıyorum; Need for Speed:

Underground çıkmadan önce etrafta otomobiller hakkında duyduğum diyaloglar, "Abi, en iyi araba Ferrari olabilir ama en hızlısı Lamborghini!" şeklindeydi, şimdiyse "Hacı, benim Şahin'e bir jant taktırdım, aklın durur!" şekline dönüştü.

EA oyunu tanıtırken, "dünyanın ilk MMO yarış oyunu" diye lanse etse de aslında daha önce bu tip oyunlar çıkmıştı. TrackMania Nations Forever, Drift City, Upshift StrikeRacer ve Project Torque sadece birkaç örnek... (Yarış oyunlarını sevenler bu iyiliğimi de unutmasın.) Tabii ki bu oyunlar çok fazla duyulmadığından, EA bu kadar rahat davranıp "İlk biziz!" diye duyuru yaparak insanları oyuna çekmeye çalışıyor. Aslında sadece NFS'nin adı yeteceği için böyle ucuz numaralara ihtiyaçları yok ama ticari kaygılar...

Peki oyun bize neler sunuyor? En başta tüm NFS oyunlarındaki gibi lisanslı birçok otomobil seçeneğimiz olacak. Tabii ki 1000'lerce otomobil parçası da bunlara eşlik edecek. Şimdiye kadar resmi olarak açıklanan yarış modu sayıysa üç: Drift, Drag ve Sprint. Bunlara daha sonra eklenecek olan yarış





■ Devasa bir dünyanın içinde, sizin gibi hızı seven binlerce kişiyle tanışmaya hazırlanın.



türlerini hesaba katarsak, oyundan sıkılmak için oyunun başında bir hayli vakit geçirmemiz gerekecek. Oyunun içinde, sürücünüzün giyeceği kıyafetten, otomobilinizin üstündeki reklamlara kadar birçok konuda seçim yapma olasılığımız olacağından, belirli bir aşamadan sonra her bir karakter ve otomobilin eşiz olması kaçınılmaz. EA'nin kendinden en fazla emin olduğu konu da şu: Gelişmiş geçmiş tüm otomobil yarış oyunlarındaki en gelişmiş modifikasyon sistemi. Hatta kendilerine o kadar güveniyorlar ki "Eğer hayal edebiliyorsanız, hayalinizi Need for Speed World'de yaratabilirsiniz." diye bir sloganları da var.

Need for Speed World'de Most Wanted ve Carbon'daki şehirlerin içinde yarış olanakları sağlanacak. Bu yüzden NPC polislerle kovalamaca da oyuna farklı bir heyecan katabilir. Otomobillerin hasar alması konusunda henüz bir açıklama yapılmaya da eğer hasar sistemi olursa oyunun çok daha gerçekçi ve zorlu olacağı kesin. EA'nin böyle bir şeyi atlaması da pek olası görünmüyor.



Need for Speed World'de Most Wanted ve Carbon'daki şehirlerin içinde yarış olanakları sağlanacak

Bu oyunun tutmama olasılığı "yok" denecek kadar az. Eğer EA söylediklerini yapabilir, çok fazla lag sorunu olmayan ve herkesin kolayca kavrayabileceği bir oyun sistemi de sunabilirlerse oyun şimdiye kadar çıkmış en iyi yarış oyunu olmaya en büyük aday. ■ **Onur Cengiz**

Legoel Odaburda



Hepinizin çok yakından bildiği gibi İspanya'da bir Messi fırtınası esip duruyor ne zamandır. Geçtiğimiz ay içinde halk arasında "El Clasico" olarak bilinen dünyanın bir numaralı derbisi vardı. Bir ay evde, televizyon karşısında önceki ayların yorgunluğunu

attıktan sonra ben bu maça gitmeliydim dedim. Messi'yi zaten stil olarak oynadığım dönemdeki stilime çok benzetiyor arkadaşlar. Yanlış anlamayın, bir dönemin "Messi mi, Arda mı?" polemikine benzer bir "Messi mi, Legoel mi" tartışması peşinde değilim. Sadece tarz olarak beni andıran bir futbolcu olduğu için özellikle ilgimi çekiyor.

Onun Barcelona'nın altyapısından yetişmesi dışında çok da farkımız yok aslında ama neyse. Bu maçı seyretmeye karar vermişim ama yerinde seyretmek lazım dedim. Ben de işi gücü bıraktım, yine yollara düştüm. Pasaport zaten üst çekmedeydi, valiz zaten hazır. Biletimi aldım, internetten uygun bir otele rezervasyon yaptırdım. Maça bileti nasıl olsa orada bulurum dedim.

Madrid'e ayak basar basmaz önce otele yerleştim. Fakat hiç de internette söylendiği gibi stada yürüme mesafesinde değilmiş. Yaklaşık 45 dakikalık tempolu

lodayburda@level.com.tr

bir yürüyüşle ancak Bernabéu'ya varabildim. Daha stada yaklaşırken hemen karaborsacılar çevremi sardı. Neyse ki uygun sayılabilecek bir fiyata biletimi de aldım.

Geceyi Madrid'in eğlence mekanlarını turlayarak geçirdim. Ertesi gün ufak bir şehir turundan sonra akşam saatlerinde yine yürüyerek stada doğru yola koyuldum. Bir önceki günden yol üstündeki bir Türk kebabçısını zaten gözümde kestirmiştim. Sizi bilmem ama ben öncesinde stat dışında köfte ekme yemediğim bir maçtan bir türlü keyif alamıyorum.

Kebabçının Türk ustasıyla kısa bir sohbetten sonra kendime güzelinden bir köfte ekme yaptırdım. Ayrarı da aldım, başladım stada yürümeye. Aranızdan daha önce Bernabéu'ya giden oldu mu, bilmiyorum ama fırsatınız olursa mutlaka gitmeniz lazım. Gerçekten muhteşem bir stat. Ben gittiğimde çoktan ateşli taraftarlar yerlerini almıştı.

Ben de yerimi aldım, bir yandan gözüm yeni başlamış olan maçta, bir yandan tribünlerde coşkuyu seyrediyordum ki midemde garip bir hareketlenme hissettim. Yediğim çok talihsiz köfte ekme (Artık ne etinden yapılmışsa...) hareket geçmişti. Kıpır kıpır bir hareketlenme, hop oturuyorum, hop kalkıyorum.

Yanımdaki taraftarlar da bendeki hareketliliği maçın



heyecanına verdiler, bir de siyahı olunca daha bir sevdiler, yapıştılar boynuma, bırakmıyorlar. Bir de beni futbolculuk zamanımdan tanıyan biri çıkmasını mı? "İmza isterim" diyor, imza vermezsen bırakmam...

Benim aklım fikrim kapağı tuvalete atabilmekte ama bırakmıyorlar. Dil de bilmeyince zor anlaşıyoruz. Neyse o ara ilk gol geldi de koşarak tuvalete ulaştım. Çok affedersiniz ama maçın gerisini tuvalete geçirmek durumunda kaldım. Allah'tan stadın akustiği çok güzel de ikinci golü seyircinin sesinden anlayabildim. Fakat arkadaş, stadın tuvaletleri bile bu kadar güzel mi olur. Yerler pırl pırl seramik. Her yer tertemiz. Çok güzeldi Bernabéu tuvaletleri.

Otele dönünce maçın geniş özeti televizyondan seyrettim neyse ki ama eğer Messi'yi statta izleyeyim diyeniniz varsa o köfteden uzak dursun, benden söylemesi. ■ **Legoel Odaburda**



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Epic Games **Dağıtım** Epic Games **Tür** TPS **Platform** Xbox 360
Çıkış Tarihi 8 Nisan 2011 **Web** gearsofwar.xbox.com

Gears of War 3

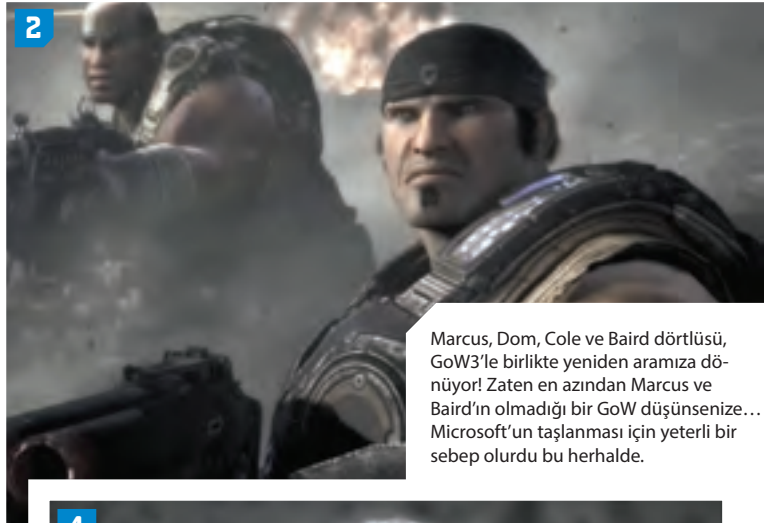
Küller küllere...

X box 360'ı bir anlamda şaha kaldıran Gears of War serisi, muhteşem bir finale hazırlanıyor. Uzun süredir fanatikleri tarafından yolları gözlenen ve serinin ikinci oyununda olduğu gibi yine Xbox 360'a özel olarak piyasaya sürülecek olan bu şaheserin ilk ekran görüntüleri ve taze haberleri de elimize geçmiş bulunuyor. Buyurun, GoW3'e sıcak sıcak bir göz atalım. ■ **Ertekin Bayındır**

Oyunun kesinleşen çıkış tarihi, önümüzdeki yılın Nisan ayı olarak daha şimdiden netleştirilmiş durumda. 5 Nisan'da Kuzey Amerika, 7 Nisan'da Japonya ve 8 Nisan'da da tüm dünya GoW3'e kavuşmuş olacak.



1



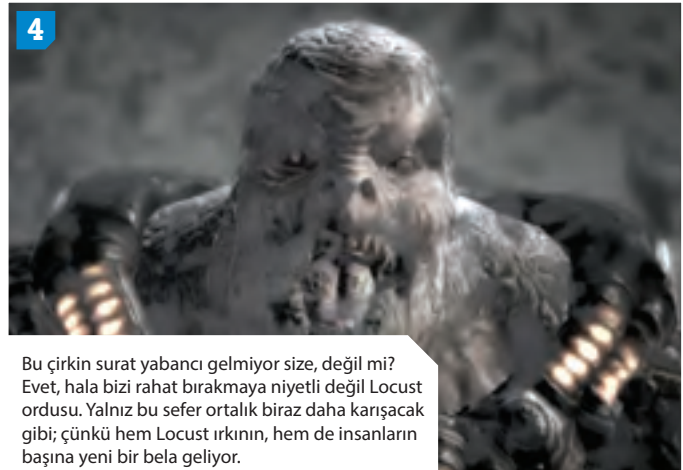
2

Marcus, Dom, Cole ve Baird dörtlüsü, GoW3'le birlikte yeniden aramıza dönüşüyor! Zaten en azından Marcus ve Baird'ın olmadığı bir GoW düşünsenize... Microsoft'un taşlanması için yeterli bir sebep olurdu bu herhalde.



3

Cliff Bleszinski'nin belirttiğine göre GoW fanatikleri, seriye bir kadın karakterin eklenmesi konusunda uzun zamandır talepte bulunuyorlarmış. İşte bu taleplerin sonucu olarak GoW efsanesine "Anya Straud" adındaki bu dilber katılacak.



4

Bu çirkin surat yabancı gelmiyor size, değil mi? Evet, hala bizi rahat bırakmaya niyetli değil Locust ordusu. Yalnız bu sefer ortalık biraz daha karışacak gibi; çünkü hem Locust ırkının, hem de insanların başına yeni bir bela geliyor.

5



Ve işte yeni GoW'un yeni belası... Lambent adlı bu ırka karşı artık siperler pek de fonksiyonel olmayacak; çünkü bu biçimsiz şeylerin mutasyon yetenekleri olacak. Neyse ki tek düşmanları insanlar değil; Locust ırkı da düşman listesine dahil.

6



Geldik GoW3'ün en bomba haberine... Oyunun co-op modu, şimdiye kadarki yapısını ikiye katlayarak dört kişiyi bünyesinde barındırabilecek. Beş karakter ve dört kişilik co-op modu... Bu işte bir terslik var sanırım ama yakında anlarız olayın iç yüzünü.

7



Marcus Fenix'in elinde görmüş olduğunuz bu pompalı tüfek, oyuna eklenecek yeni silahlardan sadece bir tanesi. Cliff Bleszinski, şimdilik bu konunun üzerinde kabaca duruyor ama GoW3'te her silah türüne ait yeni model silahların olacağını da özellikle belirtiyor.

8



Oyunun hikayesi, ikinci oyunun bittiği zamanın 18 ay sonrasında başlayacak. Hikayenin detayları konusunda şu an bir netlik olmasa da Marcus ve Dom'un bu yeni macerada farklı bir takımla direnişe katılacaklarını şimdiden söyleyebiliriz.

9



GoW3'ün multiplayer tarafı da henüz kuru bilgilerle dolu. Söylenlere göre yapımcılar, yeni bir "takım kontrol sistemi" üzerinde çalışıyorlarmış. Olası "lag" sorunlarının oyuncuların başını ağrıtmaması için de sıkı çalışmalar yürütülüyor.

10



Çıkış haberi Xbox Live üzerinden yayınlanan GoW3'ün detayları Late Night adlı bir televizyon programına katılan Cliff Bleszinski tarafından gün ışığına çıkarıldı. Hatta yine bu programda oyunun ilk videosu da piyasaya damlamış oldu ki bu videoyu bir şekilde bulup izlemelisiniz.



Yapım EA Games **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Simülasyon **Platform** PC, Mac, iPhone
Çıkış Tarihi 2 Haziran 2010 **Web** thesims3.ea.com

The Sims 3: Ambitions

Nerede kalmıştık?

The Sims 3 yola tam gaz devam ediyor. The Sims 1 ve 2'den milyonlarca ek pakete alışmıştık; öyle değil mi? Gerekli - gereksiz, orası tartışılır ama her ek paket mi en çok satanlar listesine girer arkadaşlar... The Sims 3'ün ilk ek paketi World Adventures'ı yazarken üç - dört ay sonra yenisinin haberinin çıkacağına dair bahse girseydim şayet, bana da bir faydası olurdu. İkinci ek paket: The Sims 3: Ambitions, gezmekten sıkılmış ve cebindeki paraları son kuruşuna kadar harcamış Simlerimizi iş hayatına tutunmaları için gazlıyor. Biraz kaba oldu farkındayım ama kariyer böyle bir şey işte, birazdan anlatmaya başladığımda siz de anlayacaksınız.

İşine odaklan baby!

Kasabanızda olduğunuzu düşünün şimdi, evinizden

bir "zoom" uzaktasınız yani. Evi ancak çekip çevirebildiğiniz bir maaşınızın olduğu iş yerinize yürüyerek gidiyorsunuz. (Biliyorum, bu baş belalarını çoktan zengin etmiş ve araba almış olanlarınız var.) O içini göremediğiniz iş yeriniz vardı ya, hani sadece dışını görüp, "Bugün de patronuna yalakalık yap, terfi al" dediğiniz, hah işte o binanın içini görebiliyorsunuz artık. İşinizi birebir kontrol edebileceksiniz bu ek paket sayesinde.

Üstelik birçok yeni meslek de sizleri bekliyor. Hemen bahsetmem gerek, bu kısmı çok heyecanlı: İtfaiyeci, mimar, dedektif, stilist, doktor, dövme tasarımcısı, heykeltıraş, mucit... Bir tane daha var, o biraz sürüden ayrı takılıyor; hayalet avcısı... Kariyer seçeneğiniz bol. Örnek vermek gerekirse, diyelim ki itfaiyeciliği seçtiniz meslek olarak;

öncelikle iş yerinizde ilişkilerinizi güçlendirmeniz gerekecek. Takım işi tabii ki kolay olmayacak. Yangın alarmı çaldığı anda, önce binanın yıkılmış moloz kalıntılarını temizlemeniz gerek, çocukları çıkarmak, gaz çıkışlarını kapatmak lazım. Küçük yangınlarda da bunlar geçerli, deprem sonucunda çıkmış kasabanızı ele geçiren elektrik kaçaklarında da bu görevlerden sorumlusunuz. Stilistliği seçeceğinizi varsayalım; komşularınız sizden ya moda ya da makyaj bazında destek bekleyecekler. ("Beni emo yap Ayça, üstüne sana bir de para vereceğim" gibi...) Ya onlar için çok korkunç ya da sizin için çok güzel görünen halini seçeceksiniz. Ününüz bütün kasabayı sardığı zaman ne kadar karda olacağınızı bir hesaplayın bakalım. Diğer kontrolü zevkli mesleklerden biri de dedektiflik olacak. Eğer iyi bir The Sims oyuncusuyunuz çok daha başarılı olacağınız kesin. Kısaca bahsediyorum, tanıdığımız bir simi bilgi çalması için ikna ettiğiniz takdirde, olayları çözmeniz için de gerekli bilgileri elinizde buldurmuş olacaksınız. Onların hayatlarını sürdürme şekillerini ve ilgi alanlarını keşfettikçe çok da enteresan bilgilere ulaşmanız için en eğlenceli kısmı gibi gözüktüyor. Yapımcılar, karakterin kişisel özellikleri çözüldüğü takdirde çok eğleneceğinizi garanti ediyorlar. Hayırlısı artık, ne diyelim.



❑ Acilen bu Sim'in yangını söndürmesi gerek, yoksa mahalleden beş kişi hayatını kaybedecek.



(Dedektiflik pek bana göre değilmiş, buradan bunu çıkardım ben.)

Mucitlik var bunların dışında; bütünüyle farklı bir içerik sunuyor. İşe bahçenizden başlayabileceğiniz, bahçenizdeki kırık dökük parçaları kullanıp oyuncaklar, eşyalar yapabileceğiniz. Kendinizi geliştirdiğiniz takdirde zaman makinesi ve emrinize amade bir robot yapmanız da mümkün kılınmış. Heykeltıraşlığa gelince; buz, metal, toprak ve ahşap kullanarak birçok eşya yapabileceğiniz. Para kazanamasanız da evinizi bedava dekore edebilirsiniz. Fena mı? Ah bir de dövmecilik var, kendi tasarımlarınızı komşularınıza gayet cazip ücretlere yapabileceğiniz, üstelik birkaç farklı dövme modelini birleştirip renklerine de siz karar verebileceğiniz. (Bunu sevdim ben.) Birkaç güzel ayrıntı daha var; direkt kasabanızın görünüşünü veya komşularınızın evini değiştirebilmenize imkan sağlayacak bu ek paket. Mimarsınız diyelim ki; yan komşunuz yeni doğacak bebeği için oda tasarlamasını istiyor veya yeni zevki ressamlık için ona stüdyo hazırlamanızı. Hepsinden siz sorumlusunuz. "Buy mode" yani satın alma seçeneği için de kişisel gelişiminize katkı bulunabilecek tasarımları es geçmemişler sağ olsunlar. Motosikletler, trambolinler eminim ki hayatınıza renk katacak.



Yaptıkları şunca şeyin az olduğunu düşünebilirsiniz, daha fazla meslek seçeneğinin aklınıza geldiğini az çok ben de hesaplayabiliyorum. Astronot olsaydık ne güzel olurdu mesela. Uzayda şuursuzca uçmak veya gazetecilik yapıp mahalleniz hakkında dedikodu yayınlamak... Benim de gözüm arıyor, haklısınız. Şimdilik bu kadar, ama ben size söyleyeyim şimdiden, bunu da oynayacağınız süre içinde sizi bağlayacak başka ek paket çıkar. Yine "Demışti" dersiniz. Altı ay sonra oturur, yeni ek paketi bekleriz hep beraber.

Yetmez!

The Sims 3 başlı başına yenilikler ve sınırsız tasarım seçeneği sunuyor olabilir. Bu konuda hemfikiriz kanımca. Ama şu var arkadaşlar; biz The Sims 2'de hayvanları, mevsimleri gördük. Bu ek paket, ikinci ek paket olarak gerekli miydi? Anket yapsam %90'unuz evcil hayvanların olabileceği bir ek paket isterdi, eminim. (Ben de dahilim bu gruba.) Bu konuda hala ses, seda yok. Dünyayı gezdiğimiz World Adventures seçeneğinden sonra, en azından işte ne yapacağımızı uygulamamıza imkan sağlayan bir ek paket olacak elimizde. Yapımcılar, bu ek paketle oynanabilirliğe renk katmak istediklerini söylüyorlar. Mayıs ayını bekleyelim görelim o halde, Mayıs'a kadar bolca gezin, sonra kariyer sizi bekliyor. ■ Ayça Zaman

Neler Alsak?

"Buy mode" yani satın alma seçeneği için de kişisel gelişiminize katkı bulunabilecek tasarımları es geçmemişler sağ olsunlar. Motosikletler, trambolinler eminim ki hayatınıza renk katacak.

Dev Röportaj

Ajan Simit ilk kez LEVEL'a konuştu!

Bu ay dev röportajımızı karanlık prensi, derginin virüsü Ajan Simit ile yapacağız. Kendisini bu röportaja ikna etmek kolay olmadı ama sonunda bizi kırmadı, röportajı kabul etti. Röportajımızı Doğan Medya'nın veri merkezindeki sunuculardan birinin kasasının içerisinde yaptık.

LEVEL: Öncelikle bizimle konuşmayı kabul ettiğiniz için teşekkür ederiz.

Ajan Simit: Aslında etmedim, geleceğinden de haberim yoktu. Neyse madem geldiniz buyurun oturun şöyle işleminin yanına, RAM'lerin oraya.

L: Heh... Sağ olun. İlk soru şu: Siz nereden çıktınız?

AS: Tam olarak Adem'in stüdyosundan çıktım. Oraya girene kadar Ümit Öncel kod adlı bir organik bir taşıyıcı bünyesinde kuluçkadaydım. Fakat Adem'in gelişmiş teknoloji ürünü cihazları, ÜÖ bünyesinde saklanan gerçek kimliğimin ortaya çıkmasını sağladı. O günden beri sanal da olsa özgür bir yazılım olarak yaşama devam ediyorum. "Özgür yazılım" dediysek, açık kaynak kodlu demedik. Kurcalamayın kardeşim...

L: Şey pardon... Neyse, LEVEL'a nasıl girdiniz?

AS: Kolay olmadı. Duvarlar firewall, koridorlar anti virüs programları ile kaplıydı. Hack edene kadar Bill Gates'den emdiğim süt burnumdan geldi. Ama değdi doğrusu. Şimdi keyfim yerinde... Sırtımı LEVEL'a

dayadım, download ettiğim önümde etmediğim arkamda restart edip gidiyorum.

L: Neden bir oyun dergisi peki?

AS: Aslında önce bir ekonomi dergisi denedim. Fakat borsadır, dövizdir, mevduat hesabıdır olmadık şeylerle doluydu. Can sıkıntısıyla o dergiyi terk ettim. Ardından bir iki sektörel dergi tecrübem oldu. En son bir SBS hazırlık dergisine bulaştım. "Dört yanlış bir doğruyu götürüyor" dediler; ben de "Böyle iş olmaz" dedim, çarptım kapağı çıktım.

Baktım LEVEL'dakiler okumuş insanlar, iki laf edebiliyorsun. Konular güncel, başka yerde olmayan içerikler var. Dedim ki "İşte benim yerim burası".

L: Peki neden sadece iki sayfa?

AS: (Bu sorunun üzerine bir kahkaha patlatıyor.) Ha ha ha... Demek sen iki sayfa görüyorsun sadece? Aslında şu anda LEVEL'da sekiz sayfa tamamen benim yönetimimde. Yazarlardan ismini açıklayamayacağım bir - iki tanesini ele geçirdim, sadece benim söylediklerimi yazıyorlar.

L: Nasıl yani? İki sayfa başlayıp yayıldınız mı?

AS: Öyle sayılır. Bildiğin virüs gibi... Ama aslında iki sayfayla başlamadım. İlk başladığımda sadece bir yazıdaki bir noktali virgül ile başladım. Derken üç nokta oldu, bir sonraki ay bağlaç, sonrasında imleç,



tümleç derken bir baktım bütün bir paragrafı ele geçirmişim. Bu beni motive etti, daha çok çalıştım. Hep önümüzdeki sayılara baktım. Sonra bir sayfa, iki sayfa derken bugün nerden baksanız dergideki sekiz sayfa kontrolümde. Medya imparatoru olmasa da nerden baksanız bir medya derebeyi oldum...

L: Gelecek için planlarınız?

AS: Tabii ki şimdi bu iş sekiz sayfaya kalmaz. Bunu arttırmak lazım... İlk olarak tam bir formanın kontrolünü ele geçirmeyi planlıyorum. Ardından tek tek yazarların kendi sayfalarına sızıp oraları ele geçireceğim. İncelemeler, ön bakışlar derken sıra eninde sonunda "Editörden" sayfasına gelecek. Bir gün beni "Editörden" sayfasında göreceksiniz. Bakın buraya yazıyorum... Ehm, yazamadım, ben söyleyeyim sen yaz... E-di-törden sayfası... Yazdın mı? Tamam... Gidin şimdi, hibernate edicem...

■ Ümit Öncel



Başarının Anahtarı

AP içerisine serpiştirilmiş birbirinden farklı Achievement'lar var. Tamamlayabildiğimiz her Perks için, birbirinden farklı hediyeler bizleri bekliyor. Henüz oyun başında yaptığım bir Perks sayesinde, kalıcı olarak "+5 Endurance" almış olmam cidden büyük bir olay. Düşünsenize; bunun gibi on tane yapsam, kim bilir ne kadar fazladan özellik alacağım.

Yapım Obsidian **Dağıtım** SEGA **Tür** RPG **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 1 Haziran 2010 **Web** www.alphaprotocol.com

ALPHA PROTOCOL

Modern RPG ve ajanlık

Belki de ismini bile duymadınız Alpha Protocol'un (AP). Belki de benim gibi, heyecan içerisinde bekliyordunuz bu oyunu. E3 fuarında son kez görücüye çıktığında, ben ve benim gibi RPG ile ilgili insanların hemen dikkatini çekmişti AP. Neden mi? Çünkü oyun her ne kadar bir TPS olsa da bünyesinde yüksek miktarda RPG öğesi barındırıyor. Özellikle "modern zaman" diye adlandırdığımız bir dönemde geçmesi de benim gibi oyunculara ayrıca kalbinden vuruyor.

Yakın gelecek

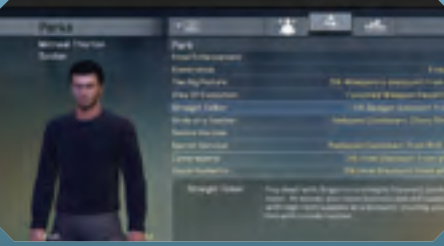
Dediğim gibi, oyun hiç de uzak olmayan bir gelecekte ya da daha net söylemek gerekirse; hani öyle robotların daha bizi ele geçmediği bir zaman diliminde geçiyor. Oyunun hemen başında bizleri karşılayan demoda; önce bir roketin hazırlanışını, sonra da bir uçağı düşürüşünü izliyoruz. Biraz sonra görüntüye giren Arap asıllı (En azından bana

öyle göründü. Basitçe Batılı olmayan bir bünye.) kişinin de olaylara renk katacağını anlamak çok da zor olmuyor. Senaryonun devamındaysa bir hastanede, ameliyat masasında uyanıyoruz. Nerede olduğumuzu anlamadan oyunun training bölümü devreye giriyor.

AP'de seçebileceğimiz dört farklı sınıf var. Bunlar; Soldier, Field Agent, Tech Specialist ve Freelancer olarak sıralanıyor.



SOLDIER



Soldier; makineli tüfeklerde uzman olduğu yetmezmiş gibi, bir de ziyadesiyle dayanıklı bir karakter kendisi. Kesinlikle çok kullanışlı bir sınıf olan Soldier, rahat bir oyun deneyimi yaşamak isteyenler için biçilmiş kaftan.

Bu sınıfları birbirlerinden ayıran ve aynı zamanda da bir nebze yakınlaştıran bir durum söz konusu AP'de. RPG öğeleri sayesinde bu oyunu birden farklı şekilde ve tatta oynayabiliyoruz. Karakterimizin kullanabildiği toplam dokuz farklı özellik var. Bunlar arasında; Stealth, Toughness, Pistol, Assault Rifle gibi özellikler kendilerine yer bulmuş durumda. Bütün bu özellikler de kendi aralarında 10 kademeye ayrılmış. Yani her yeni seviyede, herhangi bir ya da iki özelliğimizi geliştirebiliyoruz. Özelliklerimiz geliştikçe de yeni yeni yetenekler kazanıyoruz.

İşin RPG konusu pek tabii ki benim için bu kadar basit



TEST
ETTİK

Yine aynı askerler; neden çatışma esnasında tam dört kere kafalarını çıkarıp bana bakıyorlar ve sonra yine eğiliyorlar? Ateş etsene be rahatsız! Sonra vuruyorum ölüyorlar. E ne anladım?

değil. Oyunu -bence- asıl RPG yapan özellik diyaloglar arasında kullanılan; "tavır belirleme" durumu olmuş. Bir NPC'yle konuşurken bir anda menünün ortasında iki ila dört arası farklı seçenek çıkıyor. Her tuşa da karakterimizin o konuşma sonunda alacağı bir tavır söz konusu. "Suave", "Aggressive", "Professional", "Joke" bunlardan sadece birkaçı. İşin ilginç ve zor kısmıysa; tavrımızı seçerken bize bir süre veriliyor olması. Genelde beş saniye civarında olan bu sürede herhangi bir tavrı seçmemiz gerekiyor. Bu konuşmaların sonuçları da boş bırakılmamış. Yani verdiğimiz cevaplar, karşımızdaki karakteri ziyadesiyle etkiliyor ve sonuç olarak; artı ya

da eksi bir "influence" puanı alıyoruz. Puanlar karşılığında da NPC'lerin bize olan davranışları bir hayli değişiyor. Oyunun ilk incelemesi olduğundan dolayı çok aktif olarak göremesem de zamanla iyileştirileceğine inandığım bir özellik oldu bu benim.

AP'de sessizlik çok önemli. (Splinter Cell: Conviction??? - Elif) Eğer yapabilirseniz (Bazen çok zor valla.) sessiz kalarak düşmanlarınızın çoğunu alt edebilirsiniz. Geldiğimizi fark edemeyen zırhsız bir düşmanı tek seferde yere yığmamız mümkün. Nitekim eğer düşmana yakın bir yerde bir kerecik koşsanız bile anında fark ediliyor, çalan alarmlar





► altında bir yerine beş düşman askeriyle boğuşmak zorunda kalıyorsunuz. Hadi diyelim beceremediniz, alarm çaldı. Ne yapacaksınız? Öncelikle oyunda düzgün bir şekilde çalışan "cover", yani siper sistemi mevcut. Gerçekçilik açısından da zırh giymeyen bir düşman askerini tek mermiyle öldürebiliyor olmamız beni çok sevindirdi. Aynı şekilde; zırh giymiş askerler bile kafalarına denk gelen tek mermiyle, anında buldukları yere yığılıyorlar.

Ne taşırırsak bahtımıza...

Gelelim inventory'imize... Evet, son zamanlarda

HACK'LEMEK ZOR OLSAYMIŞ!

Bolca şifre çözme ve hackleme içeriyor AP. Bir tanesi ME 2'den bildiğimiz "eşini bul" isimli hack işlemine benzerlik gösteriyorken, bir başkası yine bu ay incelediğim Prison Brake isimli oyundaki "lock picking" sisteminin neredeyse aynısı. Asıl beni ve hatta Elif'i de çileden çıkaran işlem; karmaşık rakamların arasında bilgisayarın bize verdiği iki uzun satırın eşini bulmak oldu. Vallahi olay çıkaracaktık. İyi dayandık.

oyuncuların en çok isyan ettiği bir noktayı iyi yakalamış yapımcılar. Aktif olarak kullanabildiğimiz iki silah slot'u, bir zırh ve bir adette diğer eşya slot'umuz var. Buradaki asıl şaşkınlığımsa; silahların upgrade edilebilir olduğunu gördüğüm anda geliştirdi, dallandı ve budaklandı. Her silahın dört farklı kısmında upgrade'ler yapabiliyoruz. Susturucu takabiliyor, daha çok mermi almasını sağlayabiliyor ya da daha çok zarar vermesine olanak tanıyabiliyoruz.

Buraya kadar güzel geldik ama -bu ön inceleme versiyonu olsa da- oldukça sinir bozucu olan hatalardan ve sorunlardan bahsetmek istiyorum. Modellemeler inanılmaz donuk. Hatta duvar kenarında bekleyen bir asker, bug olarak duvara yapıştığını düşündüm uzunca bir süre. Yine aynı askerler; neden çatışma esnasında tam dört kere kafalarını çıkarıp bana bakıyorlar ve



■ Elif'in haz etmeyeceği bir sahne! Ama aksiyon güzel o ayrı.



Ekran Görüntüleri
LEVEL ONLINE'da

sonra yine eğiliyorlar? Ateş etsene be rahatsız! Sonra vuruyorum ölüyorlar. E ne anladım? Gelgelelim bug'in kralına. (Kraliçesi var mı ki?) Eğer canınız doluysa ve "heal" olmak istiyorsanız, "X" tuşuna bastığınız anda koşmaya başlıyor karakterimiz. Nereye? Bilmiyorum hakikaten. Öyle boza içip gelecek herhalde. Son olarak da; zırh giyen düşmanlar ne kadar zırh giymiş olabilirler sizce? Vallahi attığım mermilerin hepsi geri sekti. Fakat aynı zırhı ben giyince bildiğin zarar görüyorum. Buradan sesleniyorum yetki...

Beta Protocol

Yazımın genel görünümü iyi yönde, biliyorum. Fakat çok ince bir çizgi üstünde, çok fantastik hareketler yapıyor AP. Grafik motorunun oyun piyasaya çıkmaya bu kadar yaklaşmışken değiştirilmesi neredeyse imkansız ama en azından fizik motoruna ufak tefek şeyler yapılabilir belki. Oyunun diğer güzel özelliklerinin bir anda boşa gitmesini istemem doğrusu. ■ Ertuğrul Süngü



ÜMİT ÖNCEL

AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR

Fotoğraf: Adem Başaran

OYNAMAYIN KARDESİM!

Arkadaşlar bakın, geçen ay sakıncalı oyunlardan bazılarının listesini vermiştim. Her ne kadar o listede yer almadıysa da, çağrılarım duyuldu ve kısa süre sonra dünyanın en sevilen ve en çok oyuncuya sahip oyunlarından biri olan Ogame de yasaklandı. Kulağıma gelenlere göre amanızda hala oyun oynayanlar varmış. Buna hiç duymamış olayım. Belki g... ters basıldı düz basıldı olayları yüzünden mesaj... anlaşılmamış... bilgisayar yazıyorum, **Yeni Oyunlar** iz... ay ev... bilgisayar yazıyorum, konsolunuzun fişini çekelim. Sonra bozsunabiliriz. Bu ay...

Bu sayfaya erişim engellenmiştir

28 Nisan 2010 tarih ve 2010/195 sayılı karar ile bu sayfaya aşağıdaki sebeplerden dolayı erişim bir ay boyunca engellenmiştir:

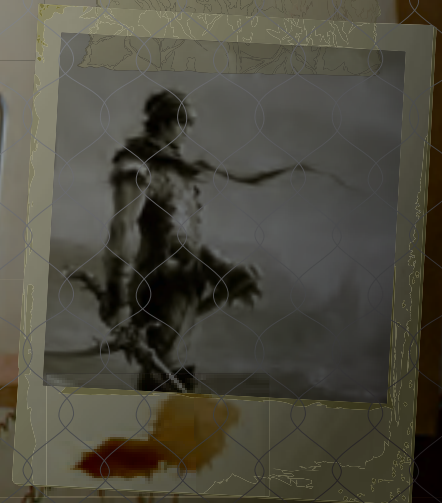
Sayfaları bir ters, bir düz basıp alıcının ayarlarını bozmak, gençleri sansürden soğutmaya yol açabilecek içerikli yayın yapmak, sansür ve yasaklarla dalga geçerek ciddi konuları mizah unsur haline getirmek, sanal karakteri gerçek gibi göstermek, kaçak et kesmek, hijyen kurallarına uygun olmayan sayfa işletmek, gözünün üzerinde ruhsatsız kaş bulundurmak.

Sayfaya erişimin açılması için imza toplamak, gösteri yapmak, Facebook grubu oluşturmak, twitter'dan ortalığı velveleye vermek vb. eften püften işler ikinci ve hatta üçüncü bir emre kadar yasaktır.

SUN...
Şim...
miyo...
yazamı...
çok zor olanları maazallah. Hızla yasaklansın. Gazetelerde filan...
Yasaklanan gazeteler de yasaklansın. Daha tem...
Bence

BARBIE
Barbie çok sakıncalı. Bir kere oyuncak filan ama duydunuz mu biliyorum geçenlerde bu Barbie tam 51 yaşına basmış. Herkes akrani ile oynamalı diye düşünüyorum. Hiç 6 - 7 yaşındaki çocuk 51 yaşındaki biriyle oynayabilir mi? **Diyen de...** Barbie yasaklansın. Haaa, Mattel derse ki, yok tamam Barbie'den vazgeçtik. Marbie yaptık o daha 5 - 6 yaşında o zaman olabilir. Düşündüm de gene olmaz aslında. O da yaşlanacak, yine hesap karışacak. En temizi oyuncak bebek kavramı yasaklansın.

YASAK UYARI:
Geçen ay da söyledik ama kimse duymadı. Bu iş oyun yasaklamakla olmaz. Yasaklanacak oyunlar olabilir ama asıl sorun bu yasaklar değil. Oyun yasaklamak yerine, oyunları zararlı oyunlar değil, zihniyet. Oyun yasaklamak değil hem aileler, hem de çocukların öğretilerinin beler olduğuna dair hem aileler, hem de çocukların bilinclendirilmeli. Bakın aileler çocuklarını böyle kısır, sınırlı kopyacaklarını bilsinler. Ama tabii ki kim uğraşacak. Bir milleti bilgilendirene, bilgilendirene kadar, oyunları yasaklamak daha kolay. Bas gözüne yaşağı oyunların. Sınırlendim bak yine.



Ekran
Görüntüleri
LEVEL
ONLINE'da



■ Kapıyı açan adam olmak istemezdim. Kenardakilerden biri olurdu büyük ihtimalle. Bir kez gelmişim dünyaya!



MEDAL OF HONOR

Dağdaki keçiler

Bildiğiniz gibi futbol yoksa Fırat da yoktur. Saç boyası varsa Elif vardır. Miskinlik mevzu bahis ise Şefik'in adı geçer.

Yıllardır bunları söylüyorum çünkü yıllar önce bir kez İstanbul'a gittiğimde bu adamlarla (Elif de bir adam.) (Fark ettim. - Elif) tanıştım, huylarını, hobilerini anladım, bir daha da ne gördüm, ne de seslerini duydum. (Evet, epey uzun zaman oldu; en son dün görüştük. - Elif) Benim için bir Aragorn ne kadar gerçekse, Şefik de bir o kadar War Troll'dür mesela.

Peki bunlardan size ne? Enteresan olan konu şu ki o adamlar, "benim adamlarım". Bir şey yapacaksam onlarla yapmak isterim, bir problem varsa onlarla çözmek isterim, Üçüncü Dünya Savaşı patlak verirse, kafama nükleer bombayı onların yanında yemek için tüm hedefim. Dolayısıyla savaşa da onlarsız girmeyi düşünmem. Hele Şefik mutlaka olmalı. İnsanın sırtını dayayacak bir gövdeye her zaman ihtiyacı vardır ve Şefik'te bundan 120m3 bulunmakta çok şükür!

Sonra Elif'i de isterim. Karnı acıkır nasıl olsa hemen, gider dağın başında bize geyik avlar gelir. (Açıkınca neler yapabileceğini bilemezsiniz.)

Peki ya Fırat... O olmazsa olur mu? Hocam şimdi eğri oturup doğru konuşalım. Fırat ağır adam, oturaklı adam. O savaşa girmez, savaşı ayağına bekler. Ha gelmedi mi; hiç umurunda

olmaz, işine bakar. Ne var ki bu "cool" adamın saçma bir atik hali oluşabilmektedir.

Şöyle bir şey hatırlıyorum; bir gün Olimpos'tayız... Daha doğrusu bir gün değil, bayağı bir süre orada kaldık anlamsız bir şekilde ve sadece iki kişi gitmemizden mütevellit, bir süre sonra sıkılmaya başladık. Bu "bir süre" biraz daha uzayınca sıkılma katsayımız da arttı, arttı ve artık masalarda oturup anlamsızca duran iki kişi olmuştuk. Bir gün yine böyle otururken, o ağır adam, o bir soru sorduktan beş dakika sonra sizinle ilgilenen adam, aniden kalktı ve koşmaya

gözlerim yaşardı, okumaya ara vermek zorunda kaldım. - Elif)

Seçilmiş insanlar

LEVEL ekibinin savaşta başarısız olacağını düşünüyorsanız, size askerdeki atış kağıtlarını getirip gösteririm. Yıllardır FPS oynuyor olmanın nimetleri o kağıtlara, hepsi birbirine son derece yakın birer delik olarak işaretlendi.

Tabii ki elin Afganistan'da LEVEL ekibi olarak bulunmamız biraz saçma. Bildiğiniz üzere Afganistan'da Afganistan

Afganistan, Amerika'nın demokrasi sürecinin bir parçası ve EA de bunu yeni oyununda konu etmeyi son derece uygun bulmuş

başladı. Bacakları da uzun, bir baktım üç hamlede yolu aştı ve gözden kayboldu. "Nereye gitti, ne yapıyor?" diyordum ki yine bir ceylan gibi sekerek yanıma geldi; elinde de üç tane cips paketi. Tüm sakinliğiyle, "Canım cips çekmişti de..." dedi ve yavaşça paketi açıp yemeye başladı.

Zaten savaşta da bu çok önemlidir. Bir devletten veya bir kişiden beklenmeyi görmek, şaşkınlığı ve paniği de beraberinde getirir bu davranışını gören tarafa. Fırat'ı da savaş alanında bu şekilde yönlendirmek, kuşkusuz ki başarıyı getirecektir! (Gülmekten

halkı yaşar... Bir de Amerikan askerleri. O kadar kilometre kat edip neden Afganistan'ın tepesine çöktüklerini Amerika'ya soramazız. Sorsak da son derece "mantıklı" bir yanıt alacağımızdan eminim. Afganistan, Amerika'nın demokrasi sürecinin bir parçası ve EA de bunu yeni oyununda konu etmeyi son derece uygun bulmuş. Sonuçta malzeme güzel, coğrafya her açıdan uygun, senaryo gerçekçi. Hatta gerçeğin ta kendisi.

EA'nın yeni Medal of Honor ile ne amaçladığı net bir şekilde ortada: Call of ▶



■ Taliban değil, bildiğiniz Amerikan askeri. Ama sıradan asker değil, Tier One klasmanında.



Kapak

Oyunun kapağına dikkatlice baktığınızda güneş gözlüklü, uzun sakallı ve silah tutuşu bir askerinkiyle alakası olmayan bir adam göreceksiniz. Bu, aslında bir asker ama normal askerlerden çok büyük bir farkı var. O, özenle seçilmiş bir Tier One askeri! (Jedi gibi bir şey.) Saygı duymak gerekiyor.

► Duty ismine, daha doğrusu Modern Warfare'a dışı bir rakip çıkartmak. İşte bu yüzden seriyi modern zamana taşıyorlar ve daha da iyi olabilmek için Tier One askerlerinin yorumlarıyla oyunu şekillendiriyorlar.

Amerika'da şu anda 2 milyon kadar asker bulunuyor. Bunların 50.000 tanesi "Spec Ops", yani özel kuvvetler olarak adlandırılıyor. 50.000 seçkin askerden de sadece 200 tanesi Tier One askeri. İsimleri bilinmeyen, nerede oldukları herkesten gizlenen bu "savaşçılar"dan iki tanesinin nerede olduklarını biliyoruz: Amerika'daki EA ofisi. Medal of Honor'un en gerçekçi şekilde geliştirilmesi için Tier One askerlerinin görüşlerine son derece önem veriliyor ve oyun gerçek hikayeler, gerçek taktikler ve savaşın en gerçekçi halinden enstantanelerle şekillendiriliyor.

Tier One askerlerinden yardım alınmasının bir nedeni de oyunun bu askerler üzerine kurulmuş olması. Dönüp Modern Warfare'a bakalım. Birbirine aynı özelliklere sahip farklı askerlerin gözünden oynamıştık tüm senaryoyu. Şimdi EA bunu yapsa olmaz; o yüzden hangi yöne sapıyor, farklı özelliklere sahip, farklı askerleri getiriyor.

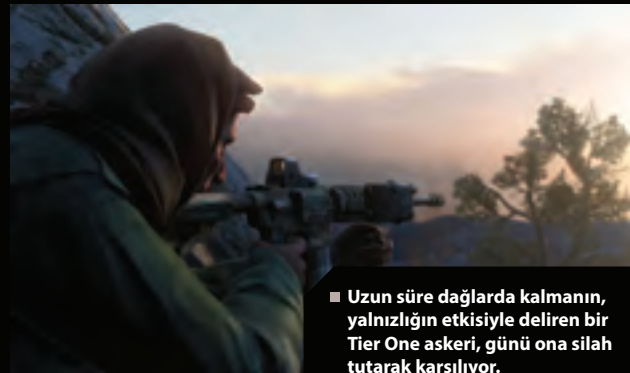
Oyunda bir grup Spec Ops'un kontrolünde olacağız. Arkadaşlarımızın yardımıyla ilerleyecek, büyük çatışmalara gireceğiz; aynı Modern Warfare'daki gibi. Spec Ops askerleri önüne geleni yoğun bir ateş yağmuruna tutuyor, geçtikleri yerde ne bir canlı kalıyor, ne de taş taş üstünde... Bu askerler, birbirleriyle sürekli dayanışma içinde ve yarattıkları kaosu da farkındalar.

Tier One askerleri ise... Onlar, Tier One askeri olmak istemediler bile. Davet edilerek seçiliyorlar. Yani ancak ordu sizi uygun görürse bir Tier One askeri yapıyor. Bu noktadan sonra da kimliğiniz kayboluyor.

Tier One askerleri masa başında oturmuyor. Ordunun saflarında da yer almıyor. Bir savaş çıkacaksa, o zaten savaşın çıkacağı yerde olmuş oluyor; hem de yıllardır. Halkın arasına karışıyor, halktan biri gibi görünüyor. Bulunduğu yerin dilini öğreniyor, coğrafyasını kendisi şekillendirmişçesine iyi biliyor. Karanlığı lehine kullanıyor, gerekmediği sürece şiddete başvurmuyor, her zaman sakinliğini koruyor. Ve Tier One askerleri ancak kırmızı alarm durumunda harekete geçiyor; yani artık yapılacak başka bir şey kalmadıysa veya ancak bir Tier One askerinin üstesinden gelebileceği bir durum ortaya çıktığında...

Saç-sakal ikilisi

Senaryo boyutunda, Spec Ops ile Tier One askerleri



■ Uzun süre dağlarda kalmanın, yalnızlığın etkisiyle deliren bir Tier One askeri, günü ona silah tutarak karşılıyor.



arasında sürekli geçiş yapılacak olması hoş bir hava yaratıyor. Bu sayede aynı savaşın, aynı sahnelerini iki farklı bakış açısından görebileceğiz. Oynanış açısından bakacak olursak da bu seçimin farklı oynanış tiplerini oyuna yedirmek için yapıldığını söyleyebilirim. Bakın Spider-Man: Shattered Dimensions geliyor. Bu oyunda neden dört farklı Örümcek Adam göreceğiz? Çünkü hepsinin oynanışı birbirinden farklı olacak ve oyuncu sürekli aynı tipte hareketler yaparak oyundan soğumayacak. Artık birçok oyunda denenilen bu formülü Medal of Honor'da da görüyoruz. Spec Ops takımıyla ortalığın altını üstüne getirirken, Tier One askerleriyle çıkacağımız yolculukta düşmanlarımızı minimum "velve" ile öldürmeye çalışacak, olabildiğince ortada gözükmemeye uğraşacağız.

Tier One askerleri çok yetenekli olsa da savaş ortamında ölmeleri yine birkaç kurşuna bakar ve bu kurşunların ortalıkta jet hızında uçtuğunu da unutmamak lazım. Bu nedenledir ki Tier One askerlerini kontrol ederek daha dikkatli olmamız gerekecek.

Geçtiğimiz ay oyunun gösterime çıkan demo versiyonunda, Tier One askerlerinden bir tanesinin ve sıradan bir grup askerinin, dağlarda kamp yapmış bir grup düşmanla karşılaşmasına yer verildi. Şayet ki için içinde bir Tier One askeri olmasaydı, orada büyük bir çatışma yaşanır

ATV'YE BİNERİM, TOPRAĞIN TOZUNU SİLKELERİM!



Modern Warfare 2'de araçlara binilir de bu oyunda bilinmez mi... Elbette bir Tier One askeri olarak biz de her türlü aracı kontrol etmeyi biliyoruz ve koskoca Afganistan'ın, uçsuz bucaksız bozkırlarında yayan yürümeyeceğiz.

Oyun boyunca birçok araç kullanma şansımız olacak fakat bunları Just Cause 2 misali, "Dur şu tanktan ineyim de helikoptere geçeyim." diyerek kullanamayacağız. Senaryonun önümüze attığı araçları kullanma şansımız olacak ve bu arazideki performansı yüksek olan bir ATV'den, bir konvoydaki kamyonu kadar değişiklik gösterebilecek.

Ne tür araçların kontrolünde olacağımız henüz açıklanmadı lakin benim tahminim, EA'nın Modern Warfare 2'de sunulanlardan aşağı kalmamak için birçok ilginç aracı, temposu yüksek anlarda kullandırmayı hedeflediği yönünde. Yani içi tika basa silahlı adam dolu üç tane jip peşimizden kovalarken, biz savunmasız bir şekilde, üflenen patlayabilecek bir ATV'de kaçmaya çalışabiliriz. Dönüp ateş de edebilirsek, tadından yenmez bence.



ve normal askerlerden birkaçı da yaralanabilir. Olayda Tier One askeri de bulunduğu için bu grup sessizce ve oyunlarda alışık olmadığımız kadar uzun bir sürede kampın etrafını sarıyor ve Tier One askerinin komutuyla hepsi aynı anda ateş ediyor. Kısa bir gürültünün ardından ateşin etrafında dinlenen düşmanlardan bir tanesi bile ayakta kalmıyor...

Spec Ops takımıyla ortalığın altını üstüne getirirken, Tier One askerleriyle çıkacağımız yolculukta düşmanlarımızı minimum "velve" ile öldürmeye çalışacak, olabildiğince ortada gözükmemeye uğraşacağız

Bu bölümde bir süre daha ilerledikten sonra ufukta dost uçakların, düşman saflarına roket yağdırmakta olduğunu fark ediyoruz. Oraya doğru yaklaşırken bu uçaklar vurulmaya başlıyor ve yeni görevimiz ekranda beliriyor: Uçaqsavarları ortadan kaldır.

İşin özünde anlamanız gereken şu ki Tier One askerlerinin kontrolünderken daha ihtiyatlı davranıp düşmanlarımıza yaklaşırken iki kez düşünmeliyiz. Diğer askerlerle oynarken ise ortalığı birbirine katmak, silahlarımızı özgürce kullanmak serbest.

Oyunun bölümlerden oluşmayacak oluşu ve sürekli bu iki asker tipi arasında geçişlerle bağlanacak olması da senaryoyu daha anlaşılabilir kılacak. Modern Warfare 2'ye gelen eleştirilerden bir tanesi, askerler arasında sürekli geçiş olması nedeniyle senaryonun kopuk algılanmasıydı ve EA bu konuya dikkat etmiş gibi gözüküyor. ▶



GEÇMİŞİN İZLERİ

Medal of Honor 10 yılı aşkın süredir bizimle birlikte olan bir seri ve PC dışında birçok sistemde, birçok oyunu yer almakta. Konuyu fazla yamadan, dikkat çeken beş tane Medal of Honor oyununa bir göz atalım.


Medal of Honor (PSOne, 1999)

Evet, ilk MoH oyunu PlayStation için hazırlanmıştı ve çok da iyi bir oyun olmuştu. Şu an kesinlikle konsollarda FPS'ye tahammül edemiyor olsam da o zamanlar bu çeşit artistliklerde bezim yoktu,

gamepad'imi alıp paşa paşa oynardım oyunları türlerine bakmadan. Oyun o kadar rahat gelmişti ki bana hatta, düşmanları headshot yapmadan vurursam kendimi başarısız addediyordum. Ne acayıpmişim ben de...


Medal of Honor: Allied Assault (PC, Mac, 2002)

MoH'in ilk PC oyunu, Allied Assault takısıyla birlikte gelmişti. Bu oyunu ilk defa mouse ile kontrol etmiştim ve zaten bu dakikadan sonra da bir daha konsollara dönemez oldum. Dünyanın en eğlenceli veya en

iyi FPS oyunlarından biri değildi Allied Assault fakat iki tane ek paket, Spearhead ve Breakthrough ile genişletilmeyi de bildi.


Medal of Honor: Pacific Assault (PC, 2004)

Allied Assault'tan sadece iki yıl sonra piyasaya çıkan Pacific Assault, türe pek bir yenilik getirmemişti fakat işin içine "çekik gözlüler"i karıştırarak bizi farklı tipte bir düşmanla karşı karşıya getirmişti. Fena bir

oyun değildi ama pek iz bırakmadı.


Medal of Honor: Heroes (PSP, 2006)

Online olarak oynanabilmesi ve PSP'nin grafik gücünü kullanabilmesiyle bir süre ilgiyi üstünde topladı MoH: Heroes fakat FPS kontrollerinin PSP'de bir hayli zor olması ve oyunun güncelliğini kısa sürede

yitirmesi, bu oyunun da tarihin tozlu sayfalarında kaybolmasına neden oldu. Bir sene sonra oyunun ikincisi piyasaya çıktı ama o da yok oldu, gitti.


Medal of Honor: Airborne (PC, PS3, X360, 2007)

EA'nin iddialı MoH denemesi, oyuncuların paraşütle savaşın ortasına inmesine izin ver-mektedir. Ne var ki bu oyunda da bir problem vardı ve o da oyunu özel yapması gereken paraşüt özelliğinin, hiçbir

şekilde özel yapmaması ve oyunun bunun dışında son derece sıradan olmasıydı. Zaten Airborne'dan sonra da MoH cephesinden ses seda çıkmadı; ta ki bu seri de modern dünyaya taşınana dek...

DICE

Bad Company 2 ile multiplayer alanında ne kadar başarılı olduklarını gösteren DICE, Medal of Honor'un da multiplayer kısmıyla ilgilenecek. Modern Warfare 2'nin bu konudaki başarısı da EA'yi çok etkilemiş gibi gözüküyor ve oyununun multiplayer kısmını da büyük bir silah olarak kullanmayı hedefliyor. EA, Activision'in ürünündekinden ne kadar farklı bir multiplayer deneyimi sunacak, şu an kestiremiyorum ama klasik multiplayer formülüyle bile birçok oyuncuyu tavlacaklarını düşünüyorum.

Sözlerimin sonuna yaklaşmaktayım, hissediyorum ve paragrafın bu son bölümünde, artık Amerikan askerlerini kontrol etmekten sıkıldığımı belirtmeden geçemeyeceğim. Bir Amerikan askeri olarak Vietnam'lı mı öldürmedim, Japon'un boğruüne bıçak mı saplamadım, terörist mi avladım... Adamların her yaptığına zaten "he" diyoruz ve bu açıkçası beni biraz sıktı. Ne yalan söyleyeyim Medal of Honor'da da gidip Afgan halkının boğazına sarılmayı dört gözle beklemiyorum, hatta bu bende en ufak bir heyecan yaratmıyor. Ha nedir, bu oyunu yine alıp oynayacağız, iyiyse yüksek puanı da basacağız künyesine lakin durumun kabak tadı vermeye başladığını da hepimiz farkındayız, değil mi? ■ Tuna Şentuna



Binalar seyrek sayıda görülecek ve çoğu yıkık-dökük olacağı için hangi kısmından, nasıl bir düşman fırlayacağını kestirmemiz zor olacak.



ANALİZ

Jetler sürekli yardımımızda olacağına benziyor. Önümüzde bekleyen engelleri önceden dağıtacakları için biraz daha kolay ilerleyebileceğiz.

Unutulmuş bir dağda, dökme betondan siper bulacak değilsiniz elbette. Yaralanmak ve daha da iyisi, ölmek için sürekli bu mevzileri kullanmanız gerekecek.

Coğrafyaya uygun kamufajlarıyla, bildiğiniz Amerikan askerleri. Silahlarını alırsanız çuvalla saldırıyorlar.

blue JEAN



HER AY 3 DERGI

6 POSTER

MANGA LADY GAGA
TAYLOR SWIFT
AVENGED SEVENFOLD
ADAM LAMBERT
DAVID GUETTA



HERKESE
the twilight saga
eclipse
KİTABI

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



İnceleme

Sam? Johnny? Tony? Hakan? Hoş geldiniiz!

Önceki yılları düşünüyorum da... Sonbahar bitip yeni yıla girdikten sonra oyun bulamazdık bir süre. Ya 2010 yılına ne demeli? Resmen oyun yağdı, PlayStation 3 ataja geçti, şimdi de PC ve Xbox 360 piyasası bir hayli hareketlendi. İlk olarak Sam Fisher geldi ziyaretimize ve önce Xbox 360 versiyonu, ardından gecikmeli de olsa PC versiyonu sürüldü piyasaya. PlayStation 3 sahipleri God of War ve Heavy Rain: The Origami Killer ile oyalanadırsun, Ubisoft sunucuları sakın sakın ve karanlıktan yürümeyi tercih eden partnerlerle dolup taşıyor. Peki ya Street Fighter serisine ne demeli? PC versiyonunun korsana teslim olması, Super Street Fighter IV'ün sadece konsollar için piyasaya sürülmesine neden oldu. Bu noktada firmayı

suçlayamayız, sadece Hakan'ın ve diğer yeni karakterlerin tadını doyasıya çıkarmak için konsol başına geçmeliyiz. Hem acele edin, Dünya Kupası yaklaşıyor! Elimizde 2010 FIFA World Cup South Africa da varken kaptık gamepad'i, düştük Güney Afrika yollarına. Emin olun ki bu kez zafere ulaşmak, FIFA 10'dakinden çok daha macera dolu, heyecan dolu. Bu ayın diğer dikkat çeken yapımıysa 50.000.000'lik kontratın sona ermesiyle PC ve PlayStation 3 için piyasaya sürülen Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City. The Lost and Damned ile motosikletli sert çocukların, The Ballad of Gay Tony ileyse gece kulübü işleten "yumuşak" çocukların dünyasına konuk oluyoruz... Bakın, ne dedim? Oynayacak bir sürü oyunumuz var ama oyun oynayacak vaktimiz yok!



54

Super Street Fighter IV

Street Fighter serisi, Hakan'ın da katılımıyla çok daha renkli ve ilgi çekici bir hal aldı.



66

GTA: Episodes from Liberty City

Microsoft ile Rockstar arasındaki kontratın süresi doldu, PC ve PS3 sahipler bayram etti. Herkes Liberty City'ye!



58

2010 FIFA World Cup South Africa

Biz elenmemiş miydik yahu? Evet. Ama bu bir oyun değil mi? O halde? Haydi Türkiye!

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak oyunun 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

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Uzun süre önce harap düşmüş gibi lanse edilen Sam Fisher, şimdi çok daha dikkatli ve konsantre olarak hedefe yürüyor.

58

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



Yapım **Cavia**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **Aksiyon / RPG**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web **www.niergame.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**



Karakter Modellemesi

Nier oynarken en çok dikkatimi çeken, karakterimizin fizik motoru oldu. Aniden koşarken yön değiştirdiğimde kendisini frenleyerek aksi istikamete dönüyor. Zıplama animasyonu nispeten kısa ama yine de fizik motoru olarak çok kaliteli çalışıyor. Özellikle yüksek bir yerden atladığımızda karakterimizin hafif ayağı kayıpta yere düşmesi, ziyadesiyle ilgimi çekti doğrusu.

Nier

Karmaşa içinde bir dünya ve kızını bırakmayan bir baba

Aksiyon oyunlarını sanıyorum hepimiz seviyoruz. Yani "Nefret ediyorum" diyememiz bile, eline aldığı anda rahatlıkla aksiyon oyunu oynayabiliyordur. Özellikle Devil May Cry serisinden sonra hız alan third person kamera açılı aksiyon oyunları, artık durmak bilmiyor. En son Dante's Inferno ve GoW III ile bizleri kalbinden vuran bu oyun türüne, bu ay çok da iddialı olmayan bir oyun dahil oldu.

Kitaptan doğan kötülük

Yıl 2049, sıcak bir yaz günü ve olaylar oyunun ana karakteri olan Nier için hiç de iyi gitmiyor. Kendisi -bir şekilde- hasta gözükken karakterimizin derdi çok büyük. Korumak için uğraştığı, Yonah isimli bir kıza var. Oyuna başladığımızda bir ses; "Ruhunu bana ver ve kızını kurtar" diyor. Biraz sonra bu sesin yanı başımızda duran bir kitaptan geldiğini fark ediyoruz. Kitabı kendimizden uzaklaştırdıktan sonra kızımızın yanına gidiyor ve ne olursa olsun bu kitaba dokunmamasını söylüyoruz. Ve oyun başlıyor...

Kısa bir giriş ve aksiyon sahnesinden sonra kendimizi gelecekte, (Buraya dikkat!) olaylardan 1300 yıl ileride bir zamanda buluyoruz. Burada oyun hakkında herhangi bir spoil vermemem gerektiği için çok gevezelik yapmayacağım. Nitekim oyun açıldığında çok farklı bir kamera açısıyla kızımızın yanında, ayakta bekliyor olarak buluyoruz karakterimizi. Kamera açısı farklı derken; oyunu

bir nevi iki boyutlu bir şekilde tam da bir adventure tadında idare ediyoruz. Evimizden dışarı çıktığımızdaysa normal TPS kamerasına geçiyor oyun. Genel hatlarıyla Orta Çağ'ı andıran bir çevre hükmediyor oyuna. Etrafımızdaki köyden tutunda, etrafta otlayan kuzulara kadar...

Gelecekteki geçmiş

Nier yapı olarak çok hızlı bir oyun. "Pata - küte" diye adlandırdığımız bir savaş sistemine sahip. Düşmanlarımızdan önce kaçıp, sonra saldırmak suretiyle gerçekleştiriyoruz savaşlarımızı. Temel olarak kullandığımız bir kılıcımız var. İki elli ama yavaş, tek elli ve hızlı olarak ikiye ayrılan kılıçlarımıza bir de mızraklar eşlik ediyor. Pek tabii ki nispeten bir RPG olduğu için, zamanla yeni silahlar da buluyoruz. Fakat oyuna asıl ağırlığını koyan silah, senaryonun da biricik vazgeçilmez olan Grimoire Weiss isimli kitap. Bu kitap

Alternatif

Dante's Inferno (7,8)
God of War III (9,5)
Bayonetta (9,5)



Böyle bir oyunda silah satın almanız ne olur, almasını ne olur...





Ana karakterimizin modellemesi çok kaliteliyken, düşmanlarımızı tam bir sanatsal felaket gibi duruyor. Sanki zorla farklı bir tasarım çalışması yaptırılmış grafikerlere

bünyesinde birbirinden farklı saldırılar bulunduyor. Çok büyük bir yumruk şeklinde düşmanlarının üzerlerine inebildiği gibi, bir anda bir mızrak şeklini alıp düşmana inanılmaz saldırılar da yapabiliyor. Yetmezmiş gibi bir de "makinelî tüfeği" andıran bir şekilde ateş edebiliyor düşmanlarımıza.

Nier'de de benzeri aksiyon oyunlarında olduğu gibi kendimizden çok büyük düşmanlarımız var. Bu düşmanları öncelikle yormamız gerekiyor. Bir noktadan sonrada, tıpkı GoW ve türevlerinde olduğu gibi sonlandırıcı bir hamle bizi bekliyor. "Attack Gauges" isimli bu sahneyi gerçekleştiremediğimiz taktirde, düşmanımız bir miktar hit point ile yeniden ayağa kalkıyor. Bu arada oyunda loot sistemi mevcut. Yani öldürdüğümüz mob'lardan bolca eşya çıkıyor. Ya da kırdığımız kutulardan bir sağlık bitkisi bulmak işten bile değil.

Kime Nier, kime kısmet

Efendim, lafı çok uzatmayacağım. Çünkü ben bu oyunu ciddi hevesle bekliyordum. Oysaki karşıma çıkan oyun tam bir felaket niteliğinde oldu. Neresinden başlasam bilemedim ki? Hah, tamam. Modellemeler; ana karakterimizin modellemesi çok kaliteliyken, düşmanlarımızı tam bir sanatsal felaket gibi duruyor. Sanki zorla farklı bir tasarım çalışması yaptırılmış grafikerlere. Çok kasıntı tasarımlar gördüm ve burnumdan kan geldi affedersiniz. Peki neden köydeki ya

da etkileşim halinde olmayacağım NPC'lerin içlerinden geçiyorum? Artık olmasın böyle "etheral" modellemeler. Asıl olayımın bittiği yere geliyorum şimdi de... Oyuna başladım; iyi, güzel akıyor oyun. Fakat çok geçmeden fark ettim ki üç ana noktada dönüyorum. Evim, kütüphane ve yan taraftaki çayır. Tam tamına 45 dakika sevgili okur; 45 dakika boyunca bu eksen de döndüm ve sonunda -tabii ki- kızımı kaçırdılar. Harika senaryo değil mi? Bence de... Son lafımda o sürekli yazan "Loading" yazısına. Yok mu kardeşim yerin yurdun? Neden beş dakikada bir "Loading" yazıyor, RAM mi alayım konsola? Oh, kustum rahatladım. (Ben de rahatladım. Ben daha çok kusardım ama; o kesin. - Elif)

Üzülüm yine. Yazık oldu bir oyuna daha. Tam, "Aha" diyorum, "Bu sefer farklı bir şeyler olacak galiba"... Ama alakası bile yok karşıma çıkan oyunların. Üzülerek söylüyorum ki boş boş yaratık kesmekten hoşlanan bir bünye değilseniz boşuna görsellerine ya da videolarına aldanmayın bu oyunun. ■ **Ertuğrul Süngü**

Nier

- + Ana karakterin ilgi çekici fizik motoru, müzikler
- Bir dünya düşünün, içi bomboş...

4,5



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

Super Street Fighter IV



Sokak dövüşü hiç biter mi...

Kendimi zorluyorum, zorluyorum ama başaramıyorum. "Street Fighter" ismi geçtiğinde insan geçmişe dönüp nostaljiye teslim olmaktan kendini alamıyor resmen. Üstelik anlatılan şeyler de aynı şeyler oluyor hep. Jeton, ateri salonu kokusu, "Senden önceki tuşa sümüğünü sürdü" geyikleri, "Sen ilk SF'yi oynadın mı?" muhabbetleri, Dhalsim'in uzayan bacakları, Guile'in kalıp saç, Chun-li'nin kafasının üzerinde fırladık gibi dönüşü, Ken'in ve Ryu'nun fanatikleri... Geçip gitti güzel zamanlar. Öyle bir dönemdeyiz ki o günlerde karakterlerin hareketlerini keşfetmenin heyecanını yaşarken, şimdi "çat" diye

Alternatif

BlazBlue (8,8)
Tekken 6 (8,9)
Marvel vs. Capcom 2 (-)



Aral'da
Satışta
aralgame.com



■ Makoto, yazıda bahsettiğim Super Combo'suyla Dan'i pataklarken...



■ Dee Jay bana fena halde Tekken'den Eddy'yi hatırlattı. Eddy bu kadar sırtırmıyordu; o ayrı konu.

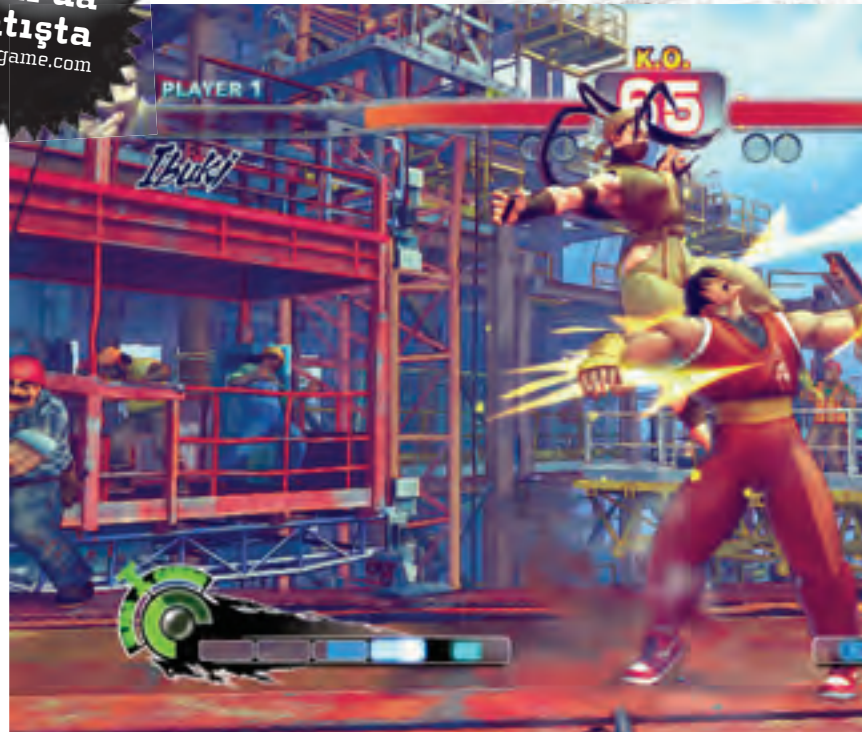
hareket listesini açıp yemek tarifi alır gibi bakıyoruz ekrana. Hey gidi...

Hep beraber, yeniden, bir arada...

Super Street Fighter IV, aslında dürüst bir yapım. Zira bu oyun piyasaya -BioShock 1 & 2 vakasında olduğu gibi- "Street Fighter V" olarak da çıkabilirdi. Capcom'un; oyuncuların zeka seviyelerini aşağılamak gibi bir niyeti yokmuş neyse ki.

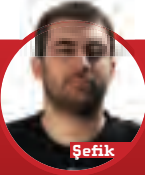
SSFIV'ün öne çıkan en büyük özelliği yeni karakterleri. "Yeni karakterler" derken önceki SF oyunlarında yer alıp bu oyunda da boy gösteren karakterlerden de bahsetmiyorum üstelik. Sadece SSFIV'e özel iki yeni karakterden; Yuri'den ve Hakan'dan bahsediyorum. Yuri, Karate Kid'deki Daniel tadında bir kız. Epey çevik; özellikle tekme kombinezleri çok etkili. Dövüş tarzı bakımından çok rahat Ryu'nun akrabası olabilir. Ama Ken'e nazaran daha hızlı olduğu da bir gerçek. Bir de keşke Yuri ile İbuki bu kadar birbirlerine benzer karakterler olmasaydı. İbuki varken Yuri gibi yeni bir karakter çok gerekli miydi emin değilim açıkçası.

Diğer yepyeni karakterimiz de hemen hemen bütün oyun-severlerin haberdar olduğu Türk güreşçi Hakan. Hakan'la oynarken ben açıkçası Honda & Zangief kırmaması olduğunu



İKİNCİ GÖRÜŞ

Elif oyunu test etti, her bir yeni karakterle özel olarak ilgilendi ama benim de söyleyeceklerim var! O Dan'ın hali nedir arkadaş! Daha gamepad'i elime bile almadım, hemen tüm akrobatik hareketlerini sergilemeye başlayıp K.O. ibaresini görmemi sağladı. Herhalde Street Fighter tarihinde komboları bu kadar kolay yapılabilen bir karakter daha yoktur. Eskiden favorim Guile'di ama bundan böyle Dan! Tabii ki Ryu da var, onu da seviyorum ama Dan... Hem tipleri de, tarzları da aynı kanaldan!



Şefik

hissettim biraz. Super ve Ultra Combo'ları neyse ki özgün; yağlı güreş sporunu komik şekilde yansıtan hareketler. Bir de benim favori bir hareketim var ki o da "kafa atma" hareketi. Tüm karakterlerin "iki tuşta aynı anda basılı tutma" yöntemiyle gerçekleştirilen özel hareketleri var. Bu hareketler sırasında, Street Fighter IV'deki gibi karakterlerin etrafında siyah, mükrekkebi andıran çok güzel bir efekt beliriyor. İşte Hakan'ın kafa atması da bu türdeki hareketlerden biri. Hakan'ın bir de kendini yüz üstü yere atıp yatma hareketi var ki insanı gülmekten epey yorabiliyor.

Geçmişten gelip yenilenerek boy gösteren karakterler arasında benim en beğendiklerim Adon, Makoto ve Cody oldu. Adon, gerçekten suratıyla ve gülüşüyle çileden çıkarıyor. Normalde mimikli tiplerden nefret ederim ama Adon'un gıcıklığı hoşuma gitti. Diğer karakterler gibi sadece yumrukları ya da sadece tekmeleri güçlü değil; her iki alanda da çok başarılı. Tüm hareketleri akil almaz derecede seri ve etkili. Sagat'a benziyor ama sanki Sagat'tan daha güçlü bir karakter olmuş Adon. Makoto'yu sevmemin nedeni ise tamamiyle Super Combo'su. Normalde Super Combo; insanı etkileyen bol efektli fakat götürdüğü enerji her zaman sabit olan bir hareket. Ama Makoto'da durum böyle değil. Super Combo'da kız-tıpkı Hulk gibi- renk değiştirip kıpkırmızı oluyor ve yaklaşık bir 15 saniye boyunca yaptığı tüm hareketler neredeyse iki kat daha fazla enerji götürüyor. Yani

bu 15 saniye içinde panik yapmadan komboları dizerseniz K.O.'ya kısa yoldan ulaşabiliyorsunuz. Cody'ye gelince... Cody ve Guy aslında Final Fight'ın ana karakterleri. (Keşke Haggard da olsaydı; herhalde Zangief'e çok benzer diye tercih edilmemiş olabilir.) 98'de çıkan Street Fighter Alpha 3'te boy göstermişti bu ikili; 12 yıl sonra tekrar SF dünyasındalar. Guy açıkçası oyundaki en vasat karakter bence. Hareket sayısı da gayet az. Cody yetmiş bu oyuna; özellikle kelepçeli haliyle Final Fight'ı hatırlatan bıçak fırlatışı gözlerimi doldurdu. Diğer hareketleri de oldukça sağlam. Düşünün elleri kelepçeli bir adam ve herkesi pataklıyor. Yaşasın Cody!!!

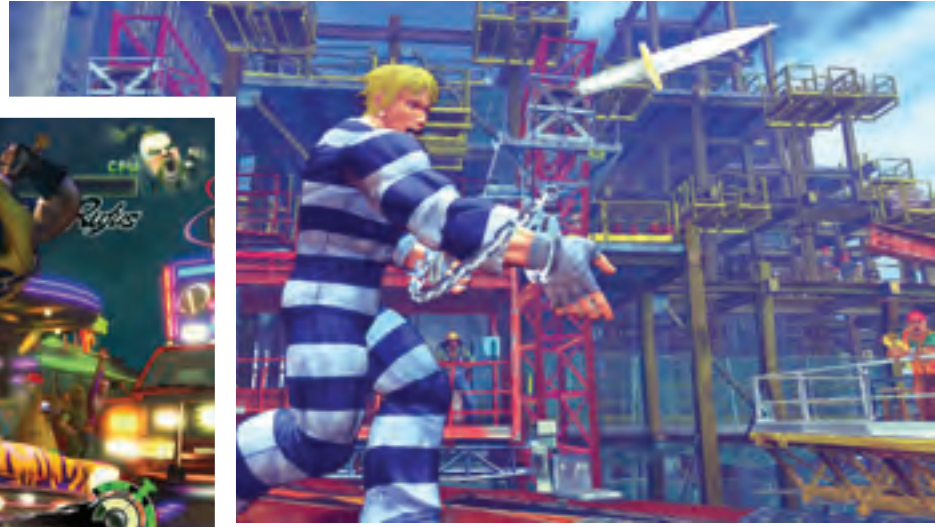
Kombonun ultrası

"Ultra combo"lardan bahsettim yazının çeşitli noktalarında. Karakterimizi seçerken önümüzde çıkan iki Ultra Combo opsiyonundan (Bir tek ▶

Bonus Stages

Araba ve fiçi parçalamalı modlarını Capcom almış, "çat" diye yapıştırmış SSFIV'e. İnsan bir - iki yeni jest ekler, zorlaştırır, kolaylaştırır; değişiklik yapar kısacası. Yine Bonus Stage'lerden Trial mode ise training modu resmen. Training mode'a girmeden bütün hareketleri Trial mode'da, çok daha eğlenceli bir şekilde öğrenebilirsiniz. Haberiniz olsun.





- Gen'in dört Ultra Combo seçeneği var.) birini tercih etmemiz gerekiyor. Endişelenecek bir şey yok; bu komboların götürdüğü enerjiler arasında çok fark yok zira. Sadece denemek ve harekete ısınmak gerekiyor. Hangisine ısırırsanız, hangi hareketi izlemek size daha çok keyif veriyorsa, hangisini yapmakta daha az zorlanırsanız onu seçin; olsun bitsin bu iş...

Seni döverim çocuk!

SSFIV'ün en yeni karakterlerinden sonraki en önemli özelliği yeni multiplayer modları oyuncularla buluşturması. Bu modlardan ilki Team Battle; bu modu anlatmanın en kolay yolu herhalde King of Fighters'ı kullanmak olacaktır. King of Fighters oynadığınızı, üç karakter yerine dört karakter seçtiğinizi ve sizin dışındaki karakterlerin, dünyanın herhangi bir noktasındaki canlı kanlı insanlar tarafından kontrol edildiğini düşünün. Team Battle'in özeti bu işte. Endless Battle ise oyuna giriyorsunuz ve karşınıza gelen herkesi tek tek yenmeye çalışıyorsunuz. Haliyle ne kadar çok adam dövrebilirsanız rank'iniz de o kadar artıyor.

Tournament mode, adından da anladığınız bildiğiniz, çeyrek final - yarı final - final turnuva modu. Son olarak bir oyun modu olmasa da Replay Channel'da diğer oyuncuların kaydettikleri hareketleri izleyebilirsiniz. Tabii ki buraya kendi hareketlerinizi de koymanız mümkün. Böylelikle youtube'un arama sekmesine "Gen ultra combo" yazmanıza da gerek kalmıyor. Nasıl olsa biri Gen'i seçmiş ve yaptığı Ultra Combo'yu Replay Channel'a kaydetmiştir...

Hakan'ın yüksek doymuş yağ oranı...

Oyunlarda Türkçe dil desteği görünce bile sevinçten havalara uçan Türk oyuncular için Hakan, SSFIV'ün başından kalkmamak için çok büyük bir neden. Yeni karakterleri ile karakter sayısının doyurucu olması ve yeni multiplayer modları SSFIV'ü sadece dövüş oyunları meraklıları için değil tüm oyunseverler için çekici kılıyor. ■ Elif Akça

Super Street Fighter IV

- + Yeni ve başarılı multiplayer modlar, yeni karakterler, Hakan
- PC'ye çıkmaması, SFIV'e göre büyük bir değişimin olmaması

9,0

Yeni Karakterler



■ **Hakan**
"En az üç çocuk" sloganını ikiye çarpan Hakan; sürekli kendisini yağladığı için güneşten kavrulup kıpkırmızı olmuş.



■ **Yuri**
Fırıldak bir kız Yuri. Ibuki gibi çok hızlı. Ayrıca ölümcül serilikte tekmeleri var. İnsan neye uğradığını şaşırıyor.



■ **Dudley**
İnsanları İngiliz asaletiyle döven, döverken bile üstünü başını temiz tutan Dudley, bana daha çok Fransızları hatırlattı.



■ **Ibuki**
Boyun kırma hareketi nedeniyle uzak durmak zorunda kaldığım Ibuki'nin en büyük avantajı hızı.



■ **Makoto**
Erkek çocuğu gibi görünen bu kızımızın ayakları kafasından daha büyük. Haliyle ondan pek tekme yememek gerekiyor.



■ **Adon**
Dee Jay gibi psikolojik oyunlarla rakiplerinin sinirlerini bozan bu yeni dövüşçümüz, Sagat'ın saçlı versiyonu gibi adeta.



■ **Cody**
Guy'ın yoldaşı Cody, kelepçeli olmasına rağmen birçok karakterden çok daha iyi dövüşüyor.



■ **Dee Jay**
İnsanı gülmekten soğutan bu arkadaş aslında elektronik müzik piyasasında, albümleriyle yer alıyor.



■ **Guy**
Final Fight'in unutulmaz karakteri Guy, maalesef diğer karakterlere göre daha dar ve vasat bir hareket yelpazesine sahip.



■ **T. Hawk**
Babasının katili Mr. Bison'dan intikam almak isteyen insan irisi T. Hawk, "oturan boğa" hareketiyle Hakan'ın en büyük rakibi.



Wallpaper
Paketi
LEVEL
DVD'de







Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Saklan kendi dünyana!

Ateşler söndükten sonra, aydınlığı özlemek için artık çok geçtir. Sen de kendi dünyana saklanırsın; yapacak başka bir şeyin kalmamıştır çünkü.

Karanlıktan korkmaman gerekir aslında. Çünkü karanlık, düşmanın değil, dostun da olabilmektedir. Onlar seni görmeden, sen onların tepesine binebilirsin; sayılarını düşünmeden...

Spotların altında beklersin, seni herkes görsün istersin o an ama bilmezsin ki yapay olan her şeyin sonu çok kolay gelmektedir. Aydınlatma tuzla bu olurken gölgeler kaplar dört bir yanını. Ve tanıyamazsın karanlıklar içinde bekleyen avcıyı...

Peki ben biliyor muyum ne dediğimi? Elbette. Avcıdan bahsediyorum. Sam Fisher adındaki kaplandan. Neden kaplan diyorum? Cevabı çok net: O,

Third Echelon eğitimlerinde öğrendiklerinin tümünü açık arazide kullanma şansını yakalayan bir asker.

"Gözlerini kapatıp sadece sesleri dinleyen Sam Fisher, etrafı kolağan eden iki silahlı adamın, onun bulunduğu yerden ne kadar uzakta olduğunu anlayabiliyordu. Kısa sürede bir strateji geliştirdi. İlk önce bulunduğu yerden çıktı ve hızla ilk adamın sağındaki karanlığa atlayarak kendine siper aldı. Hızla su borusu olduğunu tahmin ettiği boruya tırmandı ve düşmanın altında hizalanmasını bekledi. Bir tonluk "ACME ağırlığı" gibi düşmanın üstüne çöken Fisher, silahın patlamasını engelleyememişti. Arkadaşı sesi duymuş ve süratle arkadaşına doğru gelmekteydi. Fisher koştu, koşarken onu açık edecek bir ampulü patlattı ve yarattığı karanlığa sığındı. Arkadaşının yerde baygın yatmakta olduğunu gören silahlı adam, bir şeylerin son derece ters gittiğini anlamıştı; Fisher'ın orada olduğunu biliyordu. Ne var ki kartal gibi gözlere sahip, bir puma kadar çevik olan eski asker için son derece kolay bir av olduğunu bilmiyordu. Her ne kadar düşmanı ihtiyatlı davranırsa da Fisher onun açığını kolayca buldu ve düşmanın, boynu kırılmadan önce son gördüğü şey, alev alev parlayan bir çift gözdü..." ▶

Yapım **Ubisoft Montreal**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, Xbox 360, iPhone**
Web **www.splintercell.com**





- Hikayeler dizmek kolay, gerçeği yaşamak ise pek zor. Third Echelon, devlet, entrika, suikast hazırlığı, yıkım... Hepsi ve ötesi; hepsi ve niceleri. Bunlar Sam Fisher'in oyuncakları ve elinizde tutacağınız oyun kutusu da onların dünyası.

Yenisini götür, eskisini at

Kutuyu şöyle bir salladığınızda uzun saçlı olması ve PS3'te de karanlık gördü mü saklanması gereken bir Sam Fisher düşecek. Fakat bir bakacaksınız ki bu adamcağızın ne saçlı uzun, ne de PS3'ü kale alıyor. Ubisoft ile Sony'nin takışması yüzünden PS3'ün es geçilmesi bazılarını elbette üzdü ama sizin bir bilgisayara sahip olduğunuzdan emin olduğum için bu durumun çok dert edilmemesi gerektiğini düşünüyorum. Asıl dert etmeniz gerekense zaten bu değil, bu oyunda bıcı bıcı konuşan düşmanlarınız.

Konuyu, oynanışı anlatacağım; endişeye mahal vermeyin. Sadece bana kulak verin. Bana odaklanın zira oyundaki düşmanların seslerini duymak, sizi fark ettikten sonra kurdukları cümlelere kulak kabartmak sizi mutlu etmeyecek. Konuyla ilgili son derece komik bir karikatürü Penny-Arcade'de bulabilirsiniz, sakın es geçmeyin. (Geçen



Alternatif

Batman: Arkham Asylum (9,1)
Gears of War 2 (9,5)
Kane & Lynch: Dead Man (7,0)

ayın arşivlerine bakmalısınız.) Olan şu ki Sam Fisher'in (Karakterimiz olur kendisi.) düşmanları, onu fark ettikten sonra sürekli bir konuşma haline bürünüyorlar. "Hey Fisher, get your white ass out!", "You know we'll eventually find you Fisher!", "Fisher! Hey Fisher! Fish-eeeeer!" diye bağırıp durdular, beni de sinir ettiler.

Peki bu adamlar bizi niye aradı? Niye arıyor? Ne istiyorlar bizden? Şöyle ki Splinter Cell'in kahramanı, Third Echelon'un gözdesi Sam Fisher artık bir kaçak. Third Echelon'un ne mal olduğunu ortaya çıkartmış durumda ve artık bu kuruluşun bir numaralı düşmanı. Dolayısıyla o yüksek teknolojiye eşyalar, kıyafetlere, gece görüş dürbünlerine sahip değil. Hatta kapı altından gözetleme yapmak için son derece mikro-nano bir kamera kullanan Fisher, oyunun hemen başında bu iş için bir arabadan yürüttüğü dikiz aynasını kullanıyor; o denli bir sefillik.

Durum böyle olunca da işler daha doğal hallediliyor tabii. Yani bir duvara bir tuzak, bir diğerine başka bir cihaz takıp 120 metrede gece görüşüyle gördüğünüz bir düşmanın, o noktaya ulaşmasını sabırla beklemenize, çit çıkarmadan bir noktada taş

- Fisher'in çıkıntılara tutunmayla ilgili hiçbir problemi yok; hatta buralarda bir kedi kadar hızlı hareket edebiliyor.



kesilmene bu oyunda gerek yok. Burada her şey daha hızlı, hareketler daha akıcı, olaylar daha seri.

Fisher elbette yine karanlığı kendi lehine kullanmak durumunda ve görünüp görünmediğinizi artık bir ibareye bakarak değil, direkt olarak ekranın büründüğü renklerden anlıyorsunuz. Eğer düşmanlarınızın sizi göremeyeceği bir noktadaysanız, ekran siyah-beyaz bir görüntüye geçiyor. Fark edilerseniz veya ışıklı bir bölgedeykeniz de görüntü renkleniyor. Karanlıkta olduğunuzda, rakibinizle yüz yüze gelmediğiniz sürece saatlerce bekleyebilirsiniz ama bunu yapmanıza pek gerek kalmıyor söylediğim gibi. Hatta kendinizi göstermek, nerede olduğunuzu belli etmek stratejinizin bir parçası olabiliyor.

Oyunun başlarında düşmanlarınızın sabit bir şekilde defnedilmeyi bekliyor ve bunları bir bir, hiç fark edilmeden ortadan kaldırılabiliyorsunuz fakat sonradan bu adamlar mobil hale geliyor ve devriye atmaya başlıyor. Bazen izledikleri deseni takip edip açıklarını yakalayabiliyorsunuz; ne var ki çoğu zaman gruplar kalabalık olduğu için daha farklı bir yöne sapmanız gerekiyor ve bu yüzden yerinizi belli ediyorsunuz.

Düşmanlarınız yerinizi saptadığında oraya doğru koşuyor, bomba atıyor, ellerindeki silahın tüm şarjörünü oraya boşaltıyor. Neyse ki bunu bir anda yapmıyorlar ve siz daha atak davranıp hemen yerinizi değiştirebiliyorsunuz. Bu da sizi avantajlı duruma getiriyor. Sizin "eskiden"

olduğunuz yere mermi yağdıran düşmanlarınızın bir anda arkasına geçmek veya daha avantajlı bir konumda açıklarını kollamak, yapabilecekleriniz arasında. Hatta bir noktada durup orayı bir tuzak yuvası haline getirmek ve ardından yerinizi belli edip oradan uzaklaşmak da güzel bir yöntem.

Fisher'ın son derece hızlı hareket etmesi, sipir alma konusunda da aynı hızı sergilemesi, oyunun "av-avcı" temasına bürünmesine neden olmuş. Hatta öyle bir hal almış ki Splinter Cell: Conviction, Sam Fisher'ın yerine Bruce Wayne'i, yani Batman'i koysanız, hiç sırtmaz.

Oyuncaklar

Splinter Cell'in başta Assassin's Creed'i örnek aldığından eminim. Daha sonra ise Batman'den esinlenmeler başlamış ve Sam Fisher en az Batman kadar çevik ve karanlığın dostu bir kahramana dönüşmüş. Tabii kendisi ne Batman gibi giyiniyor, ne de onun kadar dayanıklı. Burada da oyunun güzel bir tarafı ortaya çıkıyor: Ölümüne olan yakınlığınız.

Fisher fark edilirse ve düşmanlarıyla başa baş mücadele etmesi gerekirse -eğer müthiş bir nişancı değilseniz- kısa sürede yere iniyor. Düşmanlarınızın hepsinde en güçlüsünden makineli tüfekler bulunuyor ve sizi gördüklerinde bir şarjörü üstünüze boşaltmaktan çekinmiyorlar. O yüzden birebir çatışmalardan kaçınmak veya en fazla iki düşmana karşı savaş vermek gerekiyor.

Yapay zeka her ne kadar akıllı davranırsa da sizin bulunduğunuz yere gelmeleri, sizi ararken aşırı yavaş davranmaları onları kolay birer ava dönüştürmüş. Ancak kalabalık bir grupla karşılaştığınızda işiniz zorlaşıyor çünkü birisinin arkasına geçtiğinizde, bir diğeri mutlaka sizi görüyor ve başlıyor ateş etmeye.

Ateş altında ▶

Deniable Ops

Tek kişilik oyun ve co-op dışında, oyunda karşılıklı veya tek kişi oynayabileceğiniz Deniable Ops seçeneği bulunuyor. Hunter modunda fark edilmeden düşmanlarınızı öldürmeye çalışıyor, Last Stand'de sürekli güçlenen düşmanlara karşı bir EMP bombasını koruyorsunuz. En eğlencelisi ise düşmanlarla dolu bir alanda teke tek kapıştığınız Face-Off.



Sahip olduğunuz ekipmanlar arasında en kullanışlı olanlar düşmanlarınızı bir süre etkisiz hale getiren EMP ve Flashbang bombaları ve Sticky Camera

► kalırsanız şayet kaçmak dışında yapabileceğiniz bir başka hareket daha var ve o da yakında bir düşmanın bulunmasını gerektiriyor. Bu adamı yakalayıp bir "insan kalkanı" olarak kullanmak mümkün. Tabii o da etten, kemikten bir canlı ve pek fazla canlı kalamıyor ve elinizden kayıp gidiyor. Birilerini esir almayı da en fazla iki düşmana karşı savaşırken yapın; yoksa yine siz zararlı kalkıyorsunuz.

İşimizi kolaylaştıran iki tane önemli öge bulunuyor oyunda. Bunlardan bir tanesi tabancalarımızın sınırsız kurşuna sahip olması ve diğeri de ekipmanlarımız. Fisher'in eski ekipmanlarından mahrum kaldığını söyledim ama bunların benzerini yine de bir yerlerden buluyor ve kullanıyor.

Tabancaların sınırsız kurşunla donatılmış olması oyunu gerçekten kolaylaştırmış zira başınız sıkıştığı zaman veya bir düşmanın size yaklaşmayacağından emin olduğunuzda (Bazen bir yerde sipir alıp kalıyorlar; yanınıza hiçbir şekilde yaklaşmıyorlar.) başlıyorsunuz kurşun yağdırmaya. Eh, eğer hedefleme konusunda da gerçek bir yeteneksiz değilseniz (Hiçbirinizin öyle olduğunu sanmıyorum gerçekten.), bir noktada düşmanınızı yere yıkıyorsunuz.

Sahip olduğunuz ekipmanlar arasında en kullanışlı olanlar düşmanlarınızı bir süre etkisiz hale getiren EMP ve Flashbang bombaları ve Sticky Camera. Bombalarla düşmanlarınızı kör edip bir bir haklamak çok kolay. Sticky



Camera da görevini gayet iyi yerine getiriyor ve hatta kapının arkasındaki düşmanları bile rahatça ortaya çıkartıyor. Sticky Camera size üçüncü bir göz sağlayan, ses çıkartarak düşmanın ilgisini o yöne çeken ve dilediğiniz zaman patlayabilen "pahalı" bir bombadan başkası değil. Bunu nasıl kullanıyoruz; örneğin bir odaya yaklaşıyoruz, kapının altından bakıyoruz ve içeride üç tane silahlı adamın olduğunu görüyoruz. Kapıyı açsanız olmaz, kırsanız hiç olmaz. Sticky Camera'yı kapının hemen yakınına yerleştiriyorsunuz ve karanlıkta bir yere saklanıp kameranın ses çıkartma özelliğini çalıştırıyorsunuz. Bu sesin nereden geldiğini merak eden adamlardan önce bir tanesi, sonra diğeri kameraya doğru yaklaşıyor ve bombayı patlatıveriyorsunuz. Sona kalan üçüncü adamı "headshot" ile kafasından vurmak da sizin yeteneğinize kalmış artık...

İşaretle ve ateşle

Rakiplerinizi susturuculu silahlarla vurmak bir yöntem fakat oyun aslında bunu yapmanızı istemiyor. Onun sizden istediği düşmanlarınızı sessizce ve yakından halletmeniz. Bunu yapmak için düşmanınız sizi fark etmeden yakınına gelmek





ve ilgili tuşa basmak. Kısa bir animasyon eşliğinde rakibiniz yere yığılacak ve "Execute" hanenize bir puan yazılacak. Execute, sahip olduğunuz silaha göre işaretlenebilecek adam sayısı değişen bir "kısa yoldan ölüm" metodu. Diyelim ki iki kişiyi işaretleme hakkı tanınan bir silahlasınız ve birisini sessizce hallettiniz. Bu noktadan sonra derseniz, önünüze çıkacak iki kişiyi işaretleyebilir ve tek bir tuşla anında öldürebilirsiniz. Kısacası oyun sizi bir şekilde ödüllendiriyor ve ödüllendirme şekli bununla da sınırlı kalmıyor.

İlk defa bu oyunda gördüğümü düşündüğüm bir sistem, açıkçası çok hoşuma gitti. Bu nedir; "achievement" benzeri bir uygulamayla bize upgrade parası sunulmasıdır. Normalde kutuların içinden bulacağımız paralar veya tecrübe puanlarıyla elde edeceğimiz bir takım silah upgrade'lerini, Splinter Cell: Conviction'da çeşit çeşit iş başararak topluyoruz. Örneğin bir adamı üç farklı yöntemle sorgulamak bize P.E.C. puanı olarak geri dönüyor. Bir bölümde hiç fark edilmeden mi ilerlediniz? Bu da size puan olarak yansıyor. 10 düşmanı, hiç şarjör

ARKADAŞIM OLUR MUSUN?



Tek kişilik oyunu kısa bir sürede tüketeceğinizi bir kez daha hatırlatmak isterim. Şimdi ne yapacaksınız peki? Bence oyunu rafa kaldırmayın çünkü co-op modunu değerlendireceğiz. Rus Voron ajanı Ketrel ile Amerikan Third Echelon ajanı Archer'ın ortaklaşa hareket ettiği, dört uzun bölümlük bir maceraya çıkacağız. Bu ajanlardan bir tanesini siz, diğerini de ekranı ikiye bölme suretiyle yanınıza çağıracağınız, iki konsolu veya bilgisayarı birbirine bağlayarak yanınıza iliştirdiğiniz veya online ortamdan bulduğunuz bir arkadaşınız kontrol edecek. Bu dört bölümde birbirinizin arkasını kollamak çok önemli zira ikinizden bir tanesi ölürse, bölüm aniden bitiyor. Her bölümde envaiçesit düşman ve farklı görevler bizi bekliyor ve emin olun ki bunların hiçbiri kolay değil.

İki ajan da Sam Fisher'la aynı hareketlere sahip olduğu için kontrollerde hiçbir zorluk yaşamıyorsunuz, ilk dakikadan nasıl hareket edeceğinizi anlıyorsunuz. Ajanlar yine karanlığı kendi çıkarlarına kullanıyor ve sahip oldukları türlü ekipmanlarla düşmanlarını farklı şekillerde ortadan kaldıracakları. Hatta Fisher'in sahip olduğu "Tag'n Execute" (Bu ismi şu an uydurdum.) hareketini de ortaklaşa kullanabiliyorlar. co-op modu kesinlikle çok iyi bir eklenti olmuş oyuna; denemeden geçmeyin.



■ "Bu görevde ne yapacaktım?" sorusunu sormayasınız diye, göreviniz kocaman harflerle bir yerlere yansıtılıyor.

Dört Adımda Havadan Helikopter Kaçırma!



■ Saklan!

Saklanmak kolay sanıyorsunuz ama düşmanlarınız burnunuz ucunu bile görebiliyor. Bu örnekte de suratımız alenen ortada.



■ İz bırak!

Düşmanımız bizi gördü ve gördüğü nokta beyaz bir konturla çizildi. Zavallı rakibimiz bizi o kolonun arkasında sanıyor; oysaki biz...



■ İndir!

Hilal taktiği uyguladık gördüğünüz gibi. Silahlı rakibimiz bizi kolonun arkasında sanıyordu ama biz gölgelerden ilerleyerek onun yanına geçtik ve şaplağı ensesine patlattık.

► değiştirmeden ortadan kaldırmak, beş kez fark edilip beş kez sıvışmak, hiç silah kullanmadan bir bölümü bitirmek gibi birçok achievement-vari özellik bulunuyor oyunda ve bunlardan kazandığımız puanlarla da silahların birçok özelliğini geliştirebiliyoruz. Ekranda basit bir "achievement unlocked" yazısı göreceğimize, bu şekilde bir sisteme gidilmiş olması gayet iyi olmuş; yapımçıları tebrik ediyorum.

Hoşuma giden son konuyu da anlatıp oyunun eksik yönlerine değineceğim. Grafiksiz anlatım, devrim niteliğinde olmasa da Dead Space'teki kullanışlı menü kadar etkileyici. Görevlerimiz, geçmişimizi gösteren kısa flashback'ler ve birçok bilgi size ayrı bir ekranda değil, bulunduğunuz bölgedeki bir şeylerin üstüne yansıtılarak gösteriliyor. Göreviniz birini kurtarmak mı? Bu yazı örneğin bir binanın kenarına kocaman harflerle yazılarak gösteriliyor. Geçmişteki bir olay mı anlatılıyor? Bunu da yine bir duvara projeksiyon cihazıyla yansıtılmışçasına görebiliyorsunuz. Hoş ve etkileyici olduğu konusunda hemfikir olacağımızı düşünüyorum.

Oyundaki çoğu yenilik hoşuma gitmiş olsa da düşmanların yapay zekası ve aradaki birkaç alakasız bölüm beni biraz sıkıntıya soktu. Beni fark etmiş olan bir düşmanın üstüne bodoslama koşmak ve onu yine de tek tuşla, yakın dövüşte indirebilmek bayağı saçma olmuş. Kendimi Batman gibi zırlı, Herkül kadar güçlü hissetmeme neden oldu. Bir başka olay da düşmanların kendi kafalarına göre

sizi fark etmiş gibi davranması ve yine kendi kafalarına göre, "Oraya geleceğimizi mi sanıyorsun, salak!" diyerek kendilerini kolay birer hedef haline getirmeleri. Bazen, "çıt"ınız bile çıkmazken adamlar işkilleniyor ve koşturmaya başlıyor (Tuna'nın trademark kalıbı: "Koşturmaya başlamak"... - Elif) ortalıkta. Daha sonra da gidip bir yere saklanıyorlar ve hayali bir çizgi varmış gibi, siz onlara ateş etmeniz bile o çizgiyi geçmeyip bekliyorlar. Siz de onları hedef tahtasına ateş edersene rahatlıkla vuruyorsunuz. Oyunun bir yandan böylesine kolay, bir yandan da sizin etkiniz dışında zor olması biraz dengesizlik yaratmış.

Nihayetinde ise Splinter Cell'in yavaş ve tutuk oynanışından uzaklaştığımız için son derece mutlu oldum. Bu oyun belki bu ayki köşe yazımda belirttiğim "kolay oyunlar" klasmanına girmiyor ama bu hızlı oynanışıyla da o yöne doğru hızla ilerlediğini gösteriyor. Eski oyunları pek sevmeyenlere rahatlıkla önerebileceğim bu oyunu aksiyonseverlerin birçoğu da beğenecektir.

■ Tuna Şentuna

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

+ Sunum çok iyi, oyun artık daha hızlı, co-op modu çok eğlenceli

- Tek kişilik oyun kısa, yapay zeka zayıf, sizin dışındaki herkes çok konuşuyor

8,3



Sorgulama sırasında üçten fazla farklı hareket yaparsanız, oyun sizi upgrade puanlarıyla ödüllendiriyor.



Ekran
Görüntüleri

LEVEL
ONLINE'da





Yapım **Rockstar North**
Dağıtım **Rockstar Games**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web rockstargames.com/episodesfromlibertycity
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**



**Aral'da
Satışta**
aralgames.com

Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

Sert motosikletli çocuklar ve yumuşak Tony!

Herhalde çok az oyun vardır ki uzun zaman önce çıkmış olsun, her yeni bölümüyle hayran kitlesini giderek arttırsın ve teknolojiye ayak uydurarak müthiş bir evrim geçirsin. Ne zaman birinin yeni GTA'lardan birini oynadığını görsem ya da oyunun başına ben geçsem, yaptığım ilk şey "Vay canına! Oyun ta nereden nereye geldi?" demek oluyor. Nerede o daha ismi bile olmayan kahramanımızı üstten gösteren GTA, nerede şimdiki San Andreas ve Vice City. Velhasıl teknolojiye ayak uydurulmuyor; nitekim ikisi arasındaki kıyas at arabası ile Ferrari'yi karşılaştırmaya benziyor.

Nihayetinde Xbox 360'ta evelden çıkmış olan,

PC ve PlayStation 3 kullanıcılarının eminim ki dört gözle beklediği Episodes from Liberty City piyasaya sürüldü. Episodes from Liberty City, kendi içinde The Lost and Damned ve The Ballad of Gay Tony adında paket içeriyor. Bu iki paketin, hikayenin kahramanlarıysa birbirinden farklı. Önce onları biraz tanıyalım. The Lost and Damned'da motosiklet tutkunu Johnny Klebitz adındaki bir motor çetesi üyesi kahramanı yönetiyoruz. Klebitz, kendi halinde mutlu mutlu motoruyla gezerken, çetesinin ünlü The Angels of Death ile çete savaşına girmemesini umuyor ama olaylar umduğu gibi gelişmiyor ve kendisini iki ateşin arasında buluyor. The Lost and Damned, hikaye olarak çok



güçlü değil fakat içerdiği hareket ve heyecan bakımından Episodes from Liberty City'ye güzel bir giriş yapmanızı sağlıyor. Zaten çoğunuzun "Bana ne hikayeden, dağıtacak şehir yok mu?" diyeceğimizi bildiğimden havası daha karanlık olan The Lost and Damned'i seveceğinizden eminim. Cephanemize Grenade Launcher ve Pipe Bomb gibi ortalığı festivale çevirecek yeni silahların da eklendiği belirtmeliyim. Motosiklet kullanırken ateş edebilmek eşsiz!

The Ballad of Gay Tony, ismine de yakışır cinsten daha renkli (!) ve hareketli bir bölüm. Burada kahramanımız Luis Lopez, şehirdeki en büyük gay kulübünün müdürü. Çalınan elmaslar yüzünden işvereni "yumuşak" Tony'nin işleri kesata vurunca devreye Lopez giriyor. Hikayeyse bundan sonra GTA IV'ten aşına olduğunuz ve karakterlerin de işin içine karışacağı şekilde sarpa sarıyor. Güzel bir yenilik olan Lopez'in paraşüt kullanması da oyuna eğlenceli bir hava katmış; çünkü yükseklere çıkıp helikopterle ortalığı cehenneme çevireceğiniz anlar oldukça fazla. Tabii ki bir Just Cause 2 paraşütü değil ama en azında yere sümük gibi çakılmayı engelliyor. Yapışkan el bombaları ya da patlayan mermiler atan pompalı tüfekler ile şehre anarşinin kralını getiriyorsunuz. Bunlar halen sizi tatmin etmediyse -tankın yerini tutmasa bile- en azından etraftaki arabaları rahatlıkla hurdaya çevirebilecek ufak



Alternatif

Saint's Row 2 (6,1)
The Saboteur (7,4)
Just Cause 2 (9,0)



APC ile çocuklar gibi eğlenebilirsiniz. Bütün bu yıkımdan canınız sıkılırsa yüksekte paraşütle atlayıp hareket halindeki belli bir aracın üstüne konmayı, yine paraşütle atlayıp havada asılı duran halkaların içinden geçmeye çalışarak belli bir noktaya inmeyi, gece kulübü yönetip asayişi kontrol etmeyi ya da bir dans kulübünde dans etmeyi veya kafes dövüşlerinde kıyasıya kavga etmeyi deneyebilirsiniz.

The Ballad of Gay Tony ile ne zaman bir görevi bitirseniz Lopez bunu telefonuna kaydediyor. Böylece oyunu bitirseniz bile canınız daha fazla puan yapmak istediğinde bir bölümü seçip baştan oynayabiliyorsunuz. GTA IV'te oyuncuların sinirden saçlarını döken, başarısız olunan bir görevi ta en baştan başlatarak tekrar deneme olayına çözüm getirilmiş. Görevin belirli noktalarında checkpoint'lerden geçerek, oynadığınız yeri garantiye alabiliyorsunuz ve saçlarınız da kafanızda kalıyor.

Oyunu tek başınıza oynamaktan sıkılırsanız, multiplayer moduna girerek kendinizi diğer oyuncularla sırayabilirsiniz. Konsolların en fazla 16 kişiyi destekleyen multiplayer modunun aksine, PC sürümü 32 oyuncuya kadar destek veriyor. The Ballad of Gay Tony'nin ve The Lost and Damned'in farklı modları bulunmakta. Favorim, bir oyuncunun motosikletle kaçarken diğer oyuncunun helikopterle onu durdurmaya çalıştığı Chopper vs Chopper modu oldu.

GTA IV'ten gelen frame rate sorunu ne yazık ki halen devam

Konsolların en fazla 16 kişiyi destekleyen multiplayer modunun aksine, PC sürümü 32 oyuncuya kadar destek veriyor

ediyor. Özellikle kalabalık olan ortamlarda fps'nin 20'ye düştüğü oluyor. Ha oyunu oynanamaz hale getiriyor mu? Tabii ki hayır ama kendinizi tam oyuna kaptırmışken ortaya çıkan ani yavaşlamalar bütün dikkatinizi dağıtıyor. Ama dediğim gibi, çok büyük bir sorun değil ve GTA IV'ü oynadıysanız buna da katlanırsınız. Hepinize iyi şehir yıkmacalar... Aman diyeyim Tony'den uzak durun!

■ Nurettin Tan

Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

+ Her görevin dolu dolu hareket içermesi, seslendirmeler

- Hikayeleri GTA IV kadar iyi değil ama ek paket için yeterli

8,6



■ The Ballad of Gay Tony'nin en önemli getirilerinden biri de paraşüt kullanımı.



Yapım EA Sports
Dağıtım Electronic Arts
Tür Spor
Platform PS3, Xbox 360, PSP
Web fifa-world-cup.easports.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



2010 FIFA World Cup South Africa



Hep beraber Güney Afrika'ya gidiyoruz!

Nerede kalmıştık? Geçen ay Dünya Kupası'na Haziran'dan önce gidebileceğimizi ve ilk biletin de bende olduğunu söylemişim, hatırladınız mı? Bu aysa bileti yırtıp attım ve kendime bir kombine aldım. Kombinem sayesinde istediğim maça elimi kolumu sallayarak giriyorum, tarihi baştan yazıyorum, hatta Dünya Kupası'na giden yolu tırnaklarımla kazıyarak aşabiliyorum. Ne şanslısınız ki bencil biri değilim ve girdiğim her maçtan, edindiğim her tecrübeden sizi mahrum bırakmıyorum, detayları tek tek sizinle paylaşıyorum. Buyurun...

Yine mi yokuz?

Lafı fazla dolandırmadan ve konuya direkt giriş yapmak istiyorum. O halde oyunu açar açmaz nelerle karşılaşacağınızı saymamda fayda var. 2010 FIFA World Cup South Africa, sadece tek bir

organizasyona özel olmasına rağmen zengin bir mod çeşitliliğine sahip. Zaten oyunun takım bazındaki zayıflığını da bu şekilde örtmeye çalışmış yapımcılar. Klasik tek maç (Kick-Off) modunu bir kenara bırakırsak Dünya Kupası'na özel üç mod, aynı zamanda Dünya Kupası üzerinden işleyen birçok online seçenek var. Oyunu açar açmaz gireceğiniz modsa 2010 FIFA World Cup olacaktır. Peki bu modda neler var? Öncelikle 2010 FIFA World Cup South Africa'da sadece Dünya Kupası'na katılan takımlar yok, tüm milli takımlar var; böylece Türkiye'yi Dünya Kupası'na eleme turlarından ya da "hileli" bir biçimde direkt olarak götürebilirsiniz.

2010 FIFA World Cup modunda, Haziran ayında düzenlenecek olan turnuvayı aynı formatta ve aynı takımlarla oynamak mümkün. Bu noktada kendi milli takımını Dünya Kupası'nda izleyemeyecek oyuncular için de bir açılım yapılmış ve tüm milli takımlar oyuna





CYC

Oyundaki CYC modu, milli takımın kaptanı olmak ve milli takım kadrosuna girmek için mücadele ettiğimiz ama hocanın da pek bir acımasız olduğunu bir serüven.

eklemiş. Böylece turnuvayı, kendi belirleyeceğimiz 32 takımla oynatabilir ve belki de çok kolay rakiplerin olduğu bir yapıda rahatça kupaya uzanabilirsiniz. İkinci bir seçenekse Dünya Kupası'na gitmek için çaba harcamak, alın teri dökmek ve uzun bir süreçten geçmek. FIFA tarafından her kıtaya organize edilen tüm eleme organizasyonları da oyunda yerini alıyor. Böylece Türkiye'yi, hatta bırakın Türkiye'yi, Togo'yu seçerek bile Dünya Kupası'na gitmek için mücadele edebilirsiniz. Aslında oyunun oynama süresini arttıracak birçok etken var ama -aynen Football Manager'daki küçük takımları üst liglere ve şampiyonluğa taşıma mücadelesi gibi- zayıf milli takımları Dünya Kupası'na taşımak, hatta kupayı kaldırtmak için bile birçok farklı seçeneğimiz oluyor. Bunun da tükeneceğini sanıyorsunuz...

Pazubendi!

Evet, bunun da tükeneceğini sanıyorsanız sizi Captain Your Country (CYC) modu karşılıyor. Bu modu 2010 FIFA World Cup modundan daha zorlu ve uzun soluklu kılsa da tüm takımı değil, tek bir oyuncuyu kontrol ediyor olmamız. CYC'ye başlarken sıfırdan bir futbolcu yaratabiliyor, FIFA 10'da aylarımızı harcıyıp yatırım yaptığımız bir futbolcuyu seçebiliyor ya da hiç bu işlere girmeyip gerçek futbolculardan birini tercih edebiliyoruz. Eğer FIFA 10'da kendiniz bir futbolcu yarattıysanız, bir de üstüne fotoğrafınızı oyuna aktarırsanız CYC modu çok daha eğlenceli

bir hale dönüşüyor.

CYC'nin özetiye şu: Bir futbolcunun milli takım kadrosuna girme, kaptan seçilme ve Dünya Kupası kadrosunda yer alma macerası... Futbolcumuzu seçtikten sonra, hangi ülkenin futbolcusuysak o ülkenin yedek oyuncularından kurulu alt kadrosuyla hazırlık maçlarına çıkıyoruz. Bu maçları oynamamızdaki amaçsa kendimizi teknik direktöre kanıtlamak ve bizimle aynı amaç için çaba sarf eden oyunculardan daha iyi performans sergileyerek ön plana çıkmak. Ancak bunun kolay olduğunu sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Öncelikle bir savunma ya da orta saha oyuncusuyuz, işiniz forvet oyuncularına göre çok daha zor oluyor. Paslaşmak dışında adam tutmak, top kapmak ve hava topu mücadelelerini kazanmak gerekiyor. Bir de üstüne benim gibi Emre Belözoğlu'nu seçerseniz, duran toplar sizin oluyor ve kendi oyuncunuzu aktarmadığınız her korner başına puanınız gidiyor. Bu noktada oyunun, FIFA 10'daki Be A Pro'daki puanlamaya göre biraz daha insafli davrandığını ama yine de keskin tavırlar sergilediğini de söylemem gerekiyor. Başarılı maçlar çıkardığınızdaysa -First XI (11), Qualifying (18), Squad (23), Fringe (29) ve International (29+) olarak bölümlendirilen- kadroda yükseliyor ve hem resmi maçlarda, hem de daha ileriye giderek turnuva kadrosunda kendimize yer buluyoruz.

Tarihi değiştirelim

Kupayı aldınız, kaptan da oldunuz ve kendi tarihinizi yazdınız. Bir de geçmişe dönerek tarihi baştan yazmak istemez misiniz? Daha önce benzerlerini oynama şansını

BREZİLYA'YI KİM ZORLAR?

Her Dünya Kupası'nda olduğu gibi bu kupada da favori Brezilya. Peki Brezilya'yı en çok kim zorlar? O parıldayan kupaya giden yolda Brezilya'ya kim çelme takabilir? Bakalım.



İtalya

Savunma konusunda uzmanlaşan ve bu yönüyle ün salan İtalya, yaşanan kadrosunda revizyona gitti ve eskisine nazaran -en azından ismen- daha az tanınmış bir kadroyla turnuvaya geliyor. Savunmayı iyi yaptıkları kadar hücumda da etkili olabilirler mi? Göreceğiz.



Hollanda

Hemen hemen tüm turnuvaların en renkli ve en sempatik takımında Hollanda. Turnuvalara başlangıcı her zaman hızlı olmuştur ama sonunu getirmek konusunda da bir o kadar beceriksizler. Benim favorim, en azından kupayı kazanmasını umduğum takım...



İspanya

Son Avrupa Şampiyonu ve organize futbolun en sağlam temsilcisi. Barcelona ve Real Madrid gibi iki dev takımın orta sahasında yer alan Xavi, Iniesta, Xabi Alonso üçlüsüyle sahayı rakibe dar ediyorlar. Eğer formlardan düşmezlerse Brezilya'nın işi hiç de kolay olmayacak.



İngiltere

Bu yıl Rooney'nin inanılmaz bir çıkış göstermesi ve takımın başına Fabio Capello'nun geçmesiyle yaşanan sıçrama, turnuvalarda hayal kırıklığı yaşamaya alışan İngiltere'nin en büyük artıları. Hollanda'nın başına bir şey gelirse kalbim İngiltere'yle olacak.



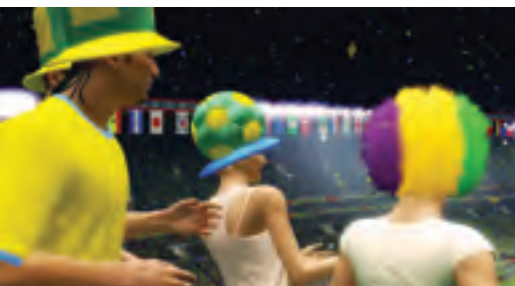
bulduğumuz Story of Qualifying (SoQ) modunda, yine Dünya Kupası'na giden yoldaki ve Dünya Kupası organizasyonlarındaki birçok maçı belli dakikalardan ve belli şartlar altında ele alıyor ve belirlenen görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. Her biri ayrı senaryolar olarak tasarlanan SoQ görevleri arasında Türkiye için de bir seçenek var. 1 Nisan 2009 tarihinde oynana Türkiye - İspanya maçını hatırlarsanız, maçta Türkiye 1-0 öndeydi ve İspanya 62. dakikada bir penaltı kazanmıştı. Biz de tam bu dakikada maça dahil oluyor ve görevi alıyoruz. Tüm senaryolar için verilen görevler ana ve yan olmak üzere ayrılıyor, görevler için belirlenen puanları kazandıktan da yeni senaryolar açılıyor. Peki ne gibi görevler alıyoruz? Mağlup gittiğimiz bir maçı kazanmak, rakibi en az üç farkla yenmek ve rakipten hiç gol yememek... İspanya'yı seçip penaltıyla başladığımız bir maç çevirme senaryosunu başarıyla tamamlamaksa hiç de zor olmuyor. Bir de Arjantin'in Maradona yönetimindeki Dünya Kupası'na gitme çilesi görevleri var ki...

2010 FIFA World Cup South Africa'daki online modlar, FIFA 10'dan pek de farklı değil ama Online FIFA World Cup modu bir hayli ilginç. Bu moda girerken istediğiniz milli takımını seçiyor ve Dünya Kupası gruplarında mücadele ederek kupaya uzanmaya çalışıyorsunuz.

Biraz da oyunun temeline, oynanışına değinmek isterim. Geçen ay test ettiğimiz versiyonda, FIFA 10'daki plase skandalı hemen hemen aynı oranda devam ediyordu. Neyse ki yapımcılar bu durumun farkına varmışlar ve ceza sahası çevresinden her biri gol olan plase vuruşları neredeyse ortadan kaldırmışlar. Öte yandan topu yerden yuvarlama ve yerden plase gibi özellikler oyuna kazandırılmış ki bu da karşı karşıya pozisyonlarda etkili oluyor. FIFA 10'da Ibrahimovic ve benzeri oyuncuların durdurulmama sorununu da çözmüşler. Özellikle demoda fark ettiğimiz bu durum, Cannavaro ve Puyol gibi oyuncuların yıldızlaşmasını sağlıyor, defansa ağırlık veren oyuncuların krize girmesini engelliyor. Oyunun genel oynanış sistemine bakıldığında tek tek sayılamayacak birçok ufak detay sayesinde, ara ara FIFA 10'u açma

Alternatif

Pro Evolution Soccer 2010 (7,9)
FIFA 10 (9,6)
Sensible World of Soccer 96/97 (-)



ihhtimalini ortadan kaldıracak güzellikte rötuşlar göze çarpıyor. Hal böyle olunca da FIFA 11'i de sabırsızlıkla beklemeye başlıyoruz. Bu oyunda karşımıza çıkan ve geçen ay dert yandıgım penaltı sistemiye ne yazık ki aynen korunuyor. Anlıyorum, kupa heyecanını yansıtan bir sistem yaratmak istemişler ama şu haliyle penaltılar, maç sırasında başımıza gelecek bir felaketi andırıyor, penaltı olmaması için dua etmemize neden oluyor.

■ **Kupayı kazanmasını istediğim iki takım; Hollanda ve İngiltere...**

Topu yerden yuvarlama ve yerden plase gibi özellikler oyuna kazandırılmış ki bu da karşı karşıya pozisyonlarda etkili oluyor

Özellikle mücadelenin ön plana çıktığı, güçlü forvet oyuncularının birer canavara dönüşmediği ve Dünya Kupası atmosferinin başarıyla yansıtıldığı 2010 FIFA World Cup South Africa, bizi FIFA 11'e kadar götürece kadar sağlam bir oyun olmuş. Son olarak oyunun PC versiyonunun hazırlanmamış olmasıyla yerinde bir karar. ■ **Şefik Akkoç**

2010 FIFA World Cup South Africa

- + FIFA 10'daki birçok hata giderilmiş, Dünya Kupası atmosferi iyi yansıtılmış, CYC ve SoQ oldukça eğlenceli
- En nihayetinde bir organizasyon oyunu ve içeriği zayıf bulunabilir, CYC modundaki puanlama çok acımasız!

9,2



■ **Dakika 63, 1-0 gerideyiz ve penaltı kullanıyoruz. Maçı kurtarabilir, hatta iki farkla kazanabilir misiniz?**



Yapım Deep Silver
Dağıtım Deep Silver
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web prisonbreak.deepsilver.com



Prison Break: The Conspiracy

Bir kaçış projesi

2000'li yıllardan bu yana filmlerin oyunlarla, oyunların da filmlerle bir araya geldiklerine tanık oluyoruz. Bu iki büyük sektör günümüzde birbirlerini o kadar fazla destekliyorlar ki anlamak mümkün değil. "Filmin mi oyunu, yoksa oyunun mu filmiydi bu?" Artık bu noktaya kadar geldiğimizi düşünüyorum. Nitekim oyun sektörü, çok uzak olmayan bir zamandan beri sadece filmlerden alıntı ya da kurgulama yapmakla yetinmekten sıkılmış durumda. Artık işin içinde çok ama çok tutan diziler de var. Koskoca "Lost" (hiç sevmem!) nasıl olurda oyunu yapılmaz, değil mi sevgili okur? Prison Break (PB) de Lost kadar olmasa da yeterince popüler bir dizi. Öyle görünüyor ki bu durumun farkına varan tek kişi ben değilmişim.

Senaryomtrak

Böyle işin içine polis ve hapishanenin karıştığı kurgularda -hele bir de PB gibiyse- insan hemen senaryoya bakıyor. Fakat bence siz çok bakmayın. Ben sizin yerinize baktım. Yönettiğimiz karakterin ismi Tom Paxton. Kendisi bir ajan ve "The Company" tarafından hapishaneye gönderiliyor. Öyle suç işlediği için değil pek tabii ki. Tam tersine henüz hapishaneye girmiş olan Scofield ve başkan vekilini öldüren Burrows'un neler çevirdiğini öğrenmek istiyor. Unutmadan; bir de çalıştığımız servis Burrows'un elektrikli sandalyede, hak ettiğini çekerek ölmesini istiyor. Biz de hapishaneye girdiğimiz andan itibaren bu iki karakterin peşine düşüyoruz ve gerçekten bir suçlu olduğumuzu etrafımızdaki insanlara göstermeye çalışıyoruz. Malum, eğer bir ajan olduğumuz öğrenilirse işimiz bitti demektir...

Öncelikle kendimizi ispatlamamız gerekiyor ve bunu yapmak için birbirinden farklı -bazılarını diziden tanıdığımız- karakterlerle etkileşime girmemiz gerekiyor. Her tanıştığımız karakterden bir görev alıyoruz. Her görev bizden alınması zor olan bir eşyayı almamızı ya da bir yerde ufak da olsa olay çıkarmamızı istiyor. Hapishane hayatında hiçbir şeyin karşılıksız olmayacağı konusunu çok güzel işlemiş oyun bu noktada.

Prison Break: The Conspiracy'yi (PB: TC) oyun yapısı olarak iki kısımda ele alabiliriz. Genelde görevleri toplamak, etrafta gezinmek, telefon etmek gibi işlerimiz var. Herhangi bir görevi yapmaya başlayınca kadar öyle boş boş dolaşabiliyoruz. Göreve başladığımız andan itibaren oyunun ikinci kısmına dahil olmuş oluyoruz. Casusluk... Normalde bulunmamamız gereken yerlere giriyor ve bize yardımcı olacak karakterlerin isteklerini yerine getirmeye çalışıyoruz. Oyunun bu kısmı resmen bir Splinter Cell havasında geçiyor. Etrafa tırmanabiliyor, gardıroplara saklanabiliyor veya havalandırma deliklerinden sızabiliyoruz. Dikkat

Alternatif

Grand Theft Auto IV (7,9)
Splinter Cell: Conviction (8,3)
Saint's Row 2 (6,1)

"Denize düşen, yılanla sarılır" **■**
atasözümüzün aktif olarak görüldüğü bir sahne.

etmemiz gereken yegane şeyse haritamızda "yeşil" olarak gözüken ve bizi gördükleri anda işimizin bittiği karakterlere yakalanmamak.

PB: TC boyunca bolca yumruklarımızı kullanıyoruz. "Ağır yumruk", "hafif yumruk" ve de "korunma" olmak üzere çok sınırlı sayıda harekete sahibiz. Nitekim bu yumrukları hiçbir şekilde görevler esnasında kullanmıyoruz. Yani ebediyen sessiz kalmak zorundayız. Sadece bölüm sonlarında, senaryo gereği karşımıza çıkan karakterleri dövebiliyoruz. Zaten dayak yerssek oyun bizim için bitiyor. "Yumruk" demişken; oyunda beş seviye var. "Wannabe"den başlıyor ve "Untouchable" a kadar ilerliyor. Bu kas gelişimini gerçekleştirmek içinse etrafta bulduğumuz halterleri kaldırmamız veya kum torbalarını yumruklamamız gerekiyor. Fakat öyle bir anda, durmadan çalışarak "Untouchable" olamıyoruz.

Görevlerimiz haritada sarı bir "X" ile işaretlenmiş durumda. Hal böyle olunca hiç kaybolmuyoruz ama aynı zamanda da robot gibi görev yapmaya başlıyo-

Sözde özel ajanız ama her nasıl olmuşsa içeriye kayıt cihazımızı sokmuşuz. Konuş babam konuş. Hem madem onu sokabildik, bir tane de silah sokaydık içeriye; adamı öldürür, olaysız dağılırdık

ruz. Tıpkı "F" tuşuna bastığımızda gideceğimiz yerin gösterilmesi gibi. Sanki ilk defa oyun oynuyormuşum gibi hissettirmen gerçekten.

Bir polis, bir suçluya "Gel beraber bir suç işleyelim" demiş

Şimdi asıl dertlerime geçiyorum. Bir; bir oyunun senaryosu ancak bu kadar kötü olabilir. Sözde özel ajanız ama her nasılsa içeriye kayıt cihazımızı sokmuşuz. Konuş babam konuş. Hem madem onu sokabildik, bir tane de silah sokaydık içeriye; adamı öldürür, olaysız dağılırdık. Sonra durmadan görev alıyoruz ama bütün görevler aynı. Sessiz sessiz bir yere gidiyoruz, istenilen bir eşyayı alıp geri geliyoruz. Bu mu? Bütün o hardcore hapis hayatı bu mu yahu? Ha, girdiğimiz yerler de polis dolu. E nasıl girdik oraya? Ben cevap veriyim: Baya, bildiğiniz kapıdan giriyoruz. Görev yapacağımız alanlarda ise polisler sürekli belirli bir yol üstünde dolanıyorlar. Yani iki dakika izledikten sonra



maymun olsan yaparsın görevleri. (Fıstık yemek de bir opsiyon tabii ki.) Sonra; oyun God of War ve türverlerinden bildiğimiz ve sevdiğimiz "doğru sırayla doğru tuşlara bas" ekolünü kullanmış. Fakat keşke bıraksaymış da bu özelliği God of War bir kez daha kullansaymış. Çıkan tuşlar bir kez basılmak olsa anlayacağım ama misal; bir anda "sürekli Space" tuşuna bas" diyor. Ben tam dolması gereken barı deliler gibi Space'e basarak doldururken bir anda hop; sağ

tık yap diyor. Malum, ben deliler gibi Space'e basarken her ne kadar mouse'a basmam da oyun sadece Space tuşunu algılıyor ve haydi dön başa... Yani sistemdeki geçişler çok hızlı ve genelde sürekli herhangi bir tuşa basmamız gerekiyor ve bir anda diğer tuş belirlediğinden gözlerden hafif bir "Yine mi load?!" yaşı süzülüyor.

Yok, sevgili okur. Kötü. Çok net "Bayar Münhen". Baya bir oynadım oyunu, acaba bir şeyler değişecek mi diye. Ama nerede... Bir görev bitiyor, sonra başkası başlıyor. Zaten başında kötü başlayan senaryo da herhangi bir yere gitmiyor. O zaman ne diyoruz Elif? (Böyle oyun olmaz. - Elif) **■ Ertuğrul Süngü**

Prison Break: The Conspiracy

+ İsmi güzel, kapaktaki karakter tanıdık
- Genel olarak her şey eksik

5,0



Elim Ağırdır

Olaylar hapishanede geçer de, işin içine dövüş girmez mi hiç?! PB: TC'yi açar açmaz karşımıza çıkan menüde direkt olarak "VS" modu göreceksiniz. Bildiniz bir dövüş oyunu havasında tasarlanan bu modda oyundaki karakterleri kontrol ederek birbirimizin ağzına burmuna vurma keyfini yaşıyoruz. Tek klavyeden iki kişinin oynayabildiğini de not edin.

Limited Edition

Bu oyunu alacaksınız, Limited Edition'ından yana kullanın tercihinizi. Bir kere standart versiyonuyla arasında çok az bir fiyat farkı var. İkinciysede içinde bir ton güzel çizimin olduğu, çok şık bir "Art Book" ve her karakterin kombinlerini, stratejilerini anlatan bir DVD içeriyor. Aldım, pişman değilim.

BlazBlue: Calamity Trigger

Guilty Gear'ın izinden...

Misal, siz saatlerce bir arkadaşınızla PES veyahut FIFA 10 oynayabiliyorsunuz ya, benim önüme de bir Street Fighter, bir Tekken veya başka bir dövüş oyunu koyun, sonra izleyin neler oluyor.

Yaklaşık 3.5 saat kadar aralıksız dövüşme, aralıksız hırslanma ve aralıksız öğrenme kapasitesine sahibim. Laf olsun diye oynamam hiçbir dövüş oyununu; komboları ezberleyene kadar debelenir, öğrendiklerimi kullanmak için yenilmeyi bile göze alırım. Sırf Paul'ün aynı dirsek vuruşunu art arda kullanıp can sıkıcı bir gösteri sergileyemeyim, oyunun tüm güzelliklerini ortaya çıkartabileyim diye.

O nedenlidir ki kaç saat Tutorial videoları izledim BlazBlue'ya dair. Neymiş, ileri + A ile başlayıp, C ve ardından B, sonra yukarı zıplayıp geri + B vs. (A, B, C, D; oyunun tuşlar için atadığı harfler.) Gözlerimi kapattığımda Ragna ile Jin'i havalara atıyorum, Noel'in mini eteğiyle bir oraya, bir buraya zıpladığını görüyorum. Tager ile hareket edemediğim kabuslarla karşılaşılıyor, vampir kız Rachel'in estirdiği rüzgarı hissediyorum adeta.

Ondan sonra bana soruyorlar niye Japonca biliyorsun, niye Uzak Doğu ilgini çekiyor... Genlerimde var çünkü. BlazBlue'daki her karakterin hikayesini dinlemek istiyorum, çizim kitapçığındaki her illüstrasyonu en az üçer kez bakıyorum.

Diyeceğim o ki, diğer kültürleri sevim, sayalım, bu oyuna da bir şans verelim! (İnceleme bitti, dağılılabilirsiniz.)

Ky gider izi alır

İyi oyun, hoş oyun BlazBlue ama şu anki haliyle Guilty Gear'dan daha iyi değil. Hatta Guilty Gear yıllardır hayatımızda olduğu için, Sol ile Ky'in kavgasını, Faust'un neden kafasında bir kese kağıdıyla dövdüğünü, Potemkin'den neden korkmamız gerektiğini daha iyi biliyoruz. Capcom şu an Street Fighter kadar kaliteli ama SF'daki karakterlerle hiçbir alakası olmayan bir dövüş oyunu üretse, eminim ki SF kadar rağbet görmezdi. BlazBlue da bu yüzden hayata 1 - 0 yenik başlıyor.

Ne var ki oyunun içine girdikçe, karakterleri tanıdıkça ısınıyorsunuz oyuna ve yapımcı firma Guilty Gear'la aynı olduğu için oynanışta da kısa sürede alışılıyorsunuz.

Aynı Guilty Gear gibi işliyor BlazBlue. Son derece iyi el çizimlerine sahip, dövüş sistemi en az SF kadar oturaklı bir iki boyutlu dövüş arenasını getiriyor ekranlarınıza.

Dört tuşla diziyoruz saldırıları. A, B, C ve D (Drive hareketi.) tuşları, farklı saldırılar yapmamıza olanak tanıyor. A, B ve C hafif saldırıdan, ağır saldırıya doğru bir dizilimi simgeliyor. D tuşu ise her karakterin kendine has, farklı bir hareketini devreye sokuyor. Street Fighter'in Hadouken, Shoryuken kombinasyonları aynen burada da işliyor ve yön tuşlarının, saldırı tuşlarıyla olan kullanımı karakterlerin özel hareketlerini ekrana getiriyor.

Her hareket birbirinden renkli, hepsi birbirinden garip ve en güzel de şu ki karakterlerin tümü, kendine has hareketler yapıyor.

(Belki de bu yüzden oyundaki karakter sayısı biraz az.) Örneğin Street Fighter'da Ken, Ryu, Sagat ve hatta Dan, neredeyse aynı hareketleri, aynı kombinasyonlarla gerçekleştirir. BlazBlue'da karakterler arasında öylesine büyük bir farklılık var ki seçtiğiniz karakterin oynanış şekli bir diğerinden tamamıyla bağımsız olabiliyor.



Yapım Arc System Works
Dağıtım Zen United
Tür Dövüş
Platform PS3, Xbox 360, PSP
Web www.aksygames.com/blazblue



Alternatif

Super Street Fighter IV (9,0)
Tekken 6 (8,9)
Marvel vs. Capcom 2 (-)

Örneğin Ragna, oyunun en popüler karakterlerinden biri, hızlı saldırılar ve hızlı kombinelemlerle savaşır. Buna mukabil, Carl adındaki karakter kuklası Nirvana'yı kullanıyor dövüşürken. Bu kukla ikinci bir karakter gibi hareket ediyor ve Carl'ın dövüşürken çok daha detaylı bir strateji takip etmesini öngörüyor.

Astral Finisher!

Çılgın uzak-doğulu oyunculara karşı başarılı olmak için bu oyunda uzmanlaşmanız lazım ama bilgisayara karşı oynarken, pek fazla taktik izlemek zorunda bile değilsiniz. Bunu kötü anlamda söylemiyorum; oyun konuyla alakası olmayan yeni oyunculara karşı da gayet affedici davranıyor. Özel saldırı ve çok uzun sürmeyen kombinelemler uygulamak zaten kolay; zor kısım Rapid Cancel'ları, Barrier'ları, Distortion Drive'ları ve Astral Finisher'ları kullanmak.

Distortion Drive'lar, saldırdıkça veya hasar aldıkça artan Heat Gauge'u kullanan, süper hareketler. Bunlar yine basit sayılabilecek tuş kombinasyonlarıyla yapıyor fakat zamanla-

mayı tutturmak ve bunu diğer hareketlere bağlamak, rakibin boşluğunu bulmaya çalışmak zorlayabiliyor. Barrier, gard alırken A ve B tuşlarına basılarak gelen saldırıyı hiç hasar almadan durdurmanın tek yolu. Astral Finisher'lar, düşmanı tek hareketle ortadan kaldırmının adı ve yapılabilmesi için rakibinizin en fazla %20 enerjisi bulunması, son raunda olunması ve Heat Gauge'un %100'de olması gerekiyor. Yapıldığında çok şık görünüyor bu hareket fakat zaten %20 enerjisi kalmış bir karakteri -eğer sağlık durumunuz iyiyse- normal hareketlerle de kısa sürede yıkabilirsiniz. Rapid Cancel'lar ise oyundaki en ileri düzeydeki teknik bana sorarsanız. A, B ve C tuşlarına basarak herhangi bir hareketinizi yarı yolda kesip bir başka harekete geçebiliyorsunuz. Yani nedir, ileri düzey kombo tekniği!

Guilty Gear kadar değil ama çokça memnun kaldım BlazBlue'dan. Online oyun olanaklarıyla çok uzun bir süre oynanabilecek, kaliteli bir dövüş oyunu olmayı başarmış. Sevdim, seviyorum, sevmeye devam edeceğim.

Tuna Şentuna

BlazBlue: Calamity Trigger

- + Renkli, el çizimi, anime stili grafikler. Dengeli ve eğlenceli oynanış. Online oyun imkanı.
- Az sayıda karakter. Herkese hitap edebilecek bir tarza sahip olmaması.

8,8

ANALİZ



Tüm karakterler el çizimi, göz nuru.

Bu gösterge ne tarafa kayarsa, o taraf fazla gard alıyor demektir ve eğer buna devam ederse, "Guard Break" olacak ve o karakter saldırılardan daha fazla korunamayacaktır.

Heat Gauge adındaki bu çizgi doldukça Distortion Drive adındaki süper hareketlerinizi yapmaya hak kazanıyorsunuz.



Yapım Team Ninja
Dağıtım Tecmo
Tür Aksiyon
Platform PSP
Web www.tecmo.com



Voleybol

Bu oyunu aslında daha önce görmüştük. Xbox'ta Dead or Alive: Xtreme Volleyball'du adı ama Xbox'ın gücü, güzel olması gereken kızları bayağı göze hitap eden bir formatta sunabiliyordu. Oyun yine pek anlamlı değildi fakat... Gerisini biliyorsunuz.

Dead or Alive Paradise (PSP)

Kamp sınırları dahilinde fotoğraf çekmek serbesttir

Garip Uzak Doğu halkının, biraz uygunsuz bir zevki vardır. Biz animeleri, mangaları "mecha"lar, "samuray"lar için takip ederken onlar için ucunu çoktan kaçırmış ve mini etek giyen kızlar, bu mini eteğini biraz yukarı kaldırmış kızlar, mini eteği toptan giymemiş olan genç kızlara yönelmiştir. Hatta bunların convention'ı yapılır, fuar alanında dolaşan bir ton ergen genç, mangalara bakarak iç geçirir, kendi dünyalarında bir yolculuğa çıkar.

Bunu Türkiye'de yapmaya çalışsanız büyük ihtimalle çekik kuvvet fuar alanını yerle bir eder fakat bu da bir kültür ve bu kültürün ürünleri ülkemize de ulaşmakta.

Dead or Alive Paradise... Bu da Uzak Doğu'nun bağrından kopmuş bir eser. İçinde kızlar var. Hem de bolca. Hepsisi bikinili, hepsi birbirinden güzel. Hayır, çıplak değiller ve hiçbir zaman da olayı abartmıyorlar. Ne var ki bu, onların içi suyla dolu balon benzeri göğüslere sahip olmasını engellemiyor...

Bikiniyle güneşlenmek...

Dead or Alive sıkı bir dövüş oyunuydu hatırlarsanız. Ünlenmesinin nedeni ise içindeki birbirinden güzel kızlardı. Mankenlere taş çıkartabilecek bu kızların bir adada eğlenmesine, voleybol oynamasına, güneşlenmesine ise cennet diyorum ben arkadaşlar; aynı yapımcıların dediği gibi.

Dead or Alive Paradise'ın bir dövüş oyunuyla uzaktan yakından alakası yok. Burada bir takım Dead or Alive kızlarını beş farklı aktiviteye yönlendiriyoruz. Blackjack, Poker ve Slot Makinesi gibi casino oyunlarını oynayabiliyorlar, plajda voleybol müsabakasına katılıyorlar, havuzda PSP'nin tuşlarına basarak yö-



Alternatif

Virtua Tennis 3 (-)
NBA Street Showdown (-)
FIFA Soccer 10 (-)

nettığınız bir oyunda mücadele ediyorlar ve birbirlerine hediye verip eğleniyorlar. Ne etti, dört. Beşinci aktivitede onlar bir şey yapmıyor, biz yapıyoruz. Plajda havlusunu serin, yavaşça kuma yayılan, buradan boş boş denize bakan güzel kızları fotoğraflama imkanımız var. Peki bu fotoğrafları çekiyoruz da ne oluyor? Hiçbir şey.

Oyunun en büyük eksisi de bu. Bahsettiğim beş olay da birbirinden son derece kopuk ve aralarında da sürekli yüklem ekranları var. Neden voleybol oynadığınızı, neden Blackjack'te başarılı olmaya çalıştığınızı, neden fotoğraf çektiğinizi... Gerçi neden fotoğraf çektiğiniz belli. Evet. Yalnız bu fotoğrafları bari online ortamlarda, lobilerde paylaşıyorduk, sergi açıyorduk falan da bir anlamı olsaydı. Tüm bu eksikliklere bir de PSP'nin gücünün zayıf kalması ve bu yüzden güzel gözükmemesi gereken kızların, hiç de güzel gözükmemesi eklenince... Olmamış arkadaşlar. Üzgünüm.

■ Tuna Şentuna

Dead or Alive Paradise

- + Bikinili kızlar
- Bikinili kızların güzel gözükmemesi, oyunların anlamsız olması, uzun yüklem süreleri

4,2



Tuşlara zamanında basarak havuzun öbür tarafına ulaşmaya çalışıyoruz.





Psycho Waluigi

Telekinetik Luigi

ilk olarak bu oyunun Nintendo'yla hiçbir alakası yok. İkincisi ise Waluigi adındaki karakter kesinlikle Luigi'den esinlenerek tasarlanmış. Daha da ötesinde, bu oyun Mario'dan esinlenmiş.

Bilinci kapanan insanların gittiği bir yere gidiyor Waluigi ve onu mor bir bulut karşıyor burada. Bu bölgenin hakimi olmak isteyip istemediğini soruyor Waluigi'ye ve "Evet" yanıtını alınca ona telekinetik güçler bahsediyor. Waluigi, bu mor

bulutla istediği objeyi kaldırıp fırlatabiliyor, özel güçleri olan düşmanları yakaladığında onların bu güçlerini kullanabiliyor ve mavi ve mor patlıcanlarla, onu takip edip ona çeşitli güçler katan kanatlı gözler elde edebiliyor.

Farklı dünyaları, ses efektleri ve müzikleriyle bayağı eğlenceli bir oyun. Grafiklere özenilse, PSN'lerde, Xbox Live'larda başarılı olur. Ama başka bir isim bulmak gerek. **■ Tuna Şentuna**

Tür Platform
Yapım Thunder Dragon
Web pixelprospector.com/ind-dev/2010/01/psycho-waluigi **8,9**



Pocket Dimensional Clash (Beta)

Mega Man Vs. M. Bison

BlazBlue oynarken bir baktım böyle bir oyun ve beni yine 2D bir dövüş oyunu karşıladı.

Pixel'lerini 12 metreden sayabileceğiniz, retro grafiklere sahip olan oyunda bu grafik tekniğine ters düşen, daha kaliteli görsel efektler bulunuyor. (Hoşuma gitmedi değil.) Nihayetinde de iki tane karakter dövüşüyor ve bu karakterlerin birçoğunu tanıyoruz. Samurai Shodown'dan Haohmaru, Teenage Mutant Ninja Turtles'tan Kerang, Street Fighter'dan M.Bison, Sonic'ten Dr. Robotnik ve dahası...

Tekme, yumruk ve tutup atma tuşlarının yanında, karakterlerin özel hareketleri de tek bir tuşa atanmış. Bu işleri kolaylaştırıyor fakat rakibinizin zorluk seviyesini artırdığınızda, pek de kolay hakkından gelemiyorsunuz.

Şu an beta aşamasında olduğu için birçok hatası ve eksikliği var oyunun fakat bu haliyle bile epey oynadım. Siz de bir deneyin, üzerine tartışalım. **■ Tuna Şentuna**

Tür Dövüş
Yapım O Illusionista
Web www.mugenguild.com **8,6**

The Laserback Prototype

Ne binaymış arkadaş!

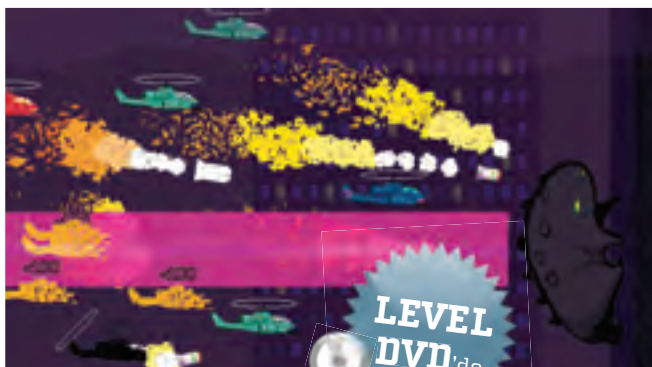
Örneğin King Kong, New York'ta bir bina seçti ve bunun tepesine dakikalar içerisinde tırmandı. Biz ise Laserback Prototype'ta tırmamıyoruz da tırmamıyoruz ama binanın zirvesine ulaşmak ne mümkün...

Durum şöyle geliyor, dev bir yaratığın kontrolünde yaz ama sadece bir kalkan oluşturup bunu düşmanlarımıza karşı bir silah olarak kullanma şansımız var. Bize saldıran helikopterlerin her birinden birkaç tane roket

üstümüze geliyor ve zamanlamayı tutturup kalkanımızı oluşturuyoruz. Akabinde de onları yok etmek için bir ışın gönderiyoruz. Tabii ki yükseğe tırmadıkça askeri kuvvetler azıyor ve üzerimize gelen roketlerin sayısı abartılı miktarlara ulaşıyor. Yediğimiz her roket de bizi binadan aşağı itiyor.

Deneysel olarak hoş bir oyun Laserback Prototype fakat kaç dakika oynarsınız, oynarken ne kadar eğlenirsiniz, pek kestiremiyorum şu an. Bir göz atın derim ama yine de... **■ Tuna Şentuna**

Tür Aksiyon
Yapım Ted Martens
Web tedmartens.wordpress.com **7,2**



Choke On My Groundhog, YOU BASTARD ROBOTS

Gözlerim kamaştı!

Indie oyunların %10'luk bir kısmının kareli veya çizgili defterde geçtiğini fark ettim. Hatta buna, CoMG'yi gördükten sonra karar verdim zira bu oyun da kareli bir defterin üzerinde yer alıyor.

Amacımız çok net. Asteroids kıvamındaki bir oynanışta, bizi yemek, yok etmek üzere üzerimize gelen düşmanları ateş ederek öldürüyoruz. Yalnız şunu belirtmeliyim ki robotumuzu hareket ettirebiliyoruz.

(Ben hareket ettiremediğimizi düşünüp olduğum yerde durdum birkaç bölüm boyunca.) Robotlar ilk bölümlerde sayıca az ve hız olarak da yavaş klasmanında. İlerleyen bölümlerde ise size ateş eden de geliyor, grup halinde dolaşanı da.

Oyunun bedava olması da bir başka güzellik, mutlaka siz de denemelisiniz.

■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon
Yapım Klooonigames
Web www.kloonigames.com **9,0**



Ertugral Sängä

ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

Geçen ay röportaja yer verdiğimiz iyi oldu, değil mi sevgili Role Playing Günlükleri severler? Ben de geçen zaman da boş durmadım. "Okuyucularına nasıl bir konu seçsem de yazsam" diye düşündüm. Baktım yelpazemiz geniş, bir de geçen ay harika bir Warhammer 40K eklentisi çıktı piyasaya ve oyun severleri kendisine aşık etti. Ben de dedim ki; sürekli bilgisayar ortamlarında görülmeye alışık olduğumuz bu oyunun temellerini okurlarımıza paylaşmalıyım.

Eskiden...

Yıl sanıyorum 1999'du ve ilk kez Warhammer (WH) ismini işitmiştim. Döneminde çıkan FRP&Magic isimli efsanevi derginin arkasında çok hoş bir reklam vardı. Aynı yılın sonunda da ilk kez birinci elden WH modellerini gömüştüm İstanbul Sihir Cafe'de. İlk başlarda bana birazcık zorlama bir işmiş gibi gelse de zaman içerisinde kendimi bir anda "maketler dünyasında" buldum. Biliyorum, birçoğunuz

WH ismini ilk kez Dawn of War isimli 40K oyunuyla beraber duydunuz ve sevdiniz. Nitekim işler hiç de düşündüğünüz gibi değil. 1980'lerin başında Games - Workshop isimli bir firma tarafından insanlığa duyuruldu WH. Başlarda sadece Fantastik öğelere ve düzenli ordu sistemine sahip bir oyun yapısına sahipken, geçen birkaç yıl içerisinde daha taktiksel ve post apokaliptik bir kurgu olan 40K sistemiyle

Farklı dünyalar, farklı ırklar

Eminim birçok oyunda, çok fazla sayıda birbirinden farklı ırk görmüşsünüzdür. Yine de ben diyorum ki; WH'da olduğu kadar birbirinden farklı ve bol sayıda ırkı bir arada görmemişsinizdir. Her birisi kendisine özel tasarımı, kendisine özel hikayesi ve ordu yapısıyla göz dolduruyor.

Warhammer Fantasy

Beastmen
Warriors of Chaos
Daemons of Chaos
Dark Elves
High Elves
Wood Elves
Dwarfs
The Empire
Bretonnia
Lizardmen
Ogre Kingdoms
Orcs and Goblins
Skaven
Tomb Kings
Vampire Counts

Warhammer 40.000

Blood Angels
Chaos Daemons
Chaos Space Marines
Daemonhunters
Dark Eldar
Eldar
Imperial Guard
Necrons
Orks
Space Marines
Space Wolves
Tau Empire
Tyranids
Witch Hunters

oyuncuların karşısına çıktı. Firmanın ilk başlarda ürettiği modeller ("Maket" demiyorum, "model" diyorum kendilerine. Çünkü bir maket olamayacak kadar kaliteli!) çok fazla bir detay içermezken, yıllar içerisinde üretilen modellerin kalitesinde inanılmaz bir gelişme oldu ve



şu anda neredeyse dünyanın en kaliteli modellerini üretiyorlar. "Model" dedim; WH onlarca, yüzlerce modelle oynanan masaüstü bir oyun aslında. Birazcık detaylara gireyim ki kafanız çok karışmasın. (Ya da karışsın!) WH oynamak için öncelikle bir ordu seçmeniz gerekiyor. Oynayacağınız orduyu seçtikten sonra ilk yapmanız gereken bu ordunun kitabını almak. Bu kitap sayesinde spesifik boyama yöntemlerinden tutun da hangi ünitenizin, nelerden yararlanabildiğine kadar çok sayıda bilgi bulacaksınız. Hatta sadece bu kitaplara özel hikayeler de cabası! Neyse efendim, ordu kitapçığımızı da aldıysak artık bize gereken boya. Evet, boya! Seçtiğimiz ordunun modellerini aldıktan sonra öncelikle itinayla kesip yapıştırmamız gerekiyor. Bu işlemden sonraysa ordu kitapçığımızın bize söylediği doğrultuda; sprey boya ile beyaz ya da siyah astar atıyoruz. Modellerimiz kuruduktan sonraysa başlıyoruz boyamaya. Yalnız bu boyama hiç de öyle kolay değil. Ne "güzel sanatlar" okuyan arkadaşım heba oldu bu modeller karşısında... Düşünün; modellerin boyları 20mm ile 50mm arasında değişiyor. Her modelse en ince detayına kadar tasarlanmış durumda. Bir Goblin 20mm boyunda ve bu modelin kıyafetlerinden, deri kemerine kadar en ufak detayı bile es geçilmeden yapılmış. Eh bize de boyamak düşüyor. Tabii ki "peh" diye boyayabilirsiniz ama o zaman nerede kaliteli modelin anlamı? Boyamak sorun değil diyorsanız; yine de hala bir engeliniz var. O da sabır! Şöyle düşünün; bir WH Fantasy oyunu 2000 puan üzerinden oynanıyor ve masaya koyduğunuz her modelin puanı ordusuna ve ordusunun yapısına göre değişiklik gösteriyor. Misal veriyorum hemen; bir goblin tam tamına iki puan! (Yeni edition'da üç oldu zannımca.) Ve iyi kötü iki ila üç birlik arası goblin birliğini oyuna koymamız gerekiyor. Her birlik 20 goblin'den oluşuyor. Hesaplayabilirsiniz mi?

Nasıl oynadık?

WH oyunları temelde iki kişiyle oynanıyor. İki ordunun savaş alanında birbirine üstünlük sağlamaya çalışması gibi düşünebilirsiniz. Denge konusunda çok büyük sorunlar yaşamayan bir oyun WH. O yüzden oyun esnasında çok fazla sorun çıkmıyor. Her bir ünitenin puanı mevcut ve iki tarafta ortak bir puanda ordu kuruyorlar. 2000 puanlık bir oyun WH Fantasy için genel bir yapıyken, 1500 puansa WH 40K için genel bir yapı. İki tarafta birbirlerine göstermeden ordularını kurduktan sonra, oyun başlıyor. WH oynamak için modellerden farklı olarak gereken üç ana unsur var. Bunlar; ana kural kitabı, inç ölçek ve altılık zar. Ana kural kitabı 290 sayfalık bir anayasa. Oyun içerisinde tartışmaya meal vermemek için gereken her şey



-neredeyse- en ince detayına kadar yazılmış durumda. Arada çıkan ufak tefek sorunlara sürekli güncellenen internet sitesindeki FAQ bölümü sayesinde en hızlı şekilde çözülüyor. İnç ölçerse kulağa bircak garip gelmiş olabilir ama oyunun tasarımı gereği inç sistemi kullanılıyor. Her ünitenin bir yürüme mesafesi var. Bir insan dört inç yürüyebiliyor, bir Dwarf üç ve bir Elf beş inç yürüyebiliyor. Kim, nereye, ne kadar mesafe gitmiş? Efendime söyleyeyim yaptığım 24 inçlik büyü şu uzak köşedeki birliklere etki ediyor mu? Gibi sorulara cevap almak için sürekli inç metre kullanıyoruz. Zarlarla oyunun her şeyi... Bildiğimiz sevdiğimiz altılık tavla zarı kullanıyoruz. Zaten oyun sistemi de altılık sayı düzeninde çalışıyor. Her bir ünitenin en az bir atağı olduğunu düşünürseniz bol bol altılık zar kullanacağımız gerçeğini de net bir şekilde anlamış olursunuz.

Hadi bakalım

Vallahi geçen sefer bir gaz başlamıştım D&D sistemi ve yapılması gerekenler isimli konuma. Nitekim üç sayıya yayılmıştı. Bu sefer de WH işine bulaştım. Bakalım bu kaç sayı sürecek? Böyle hemen bırakmayacağım. Daha savaş nasıl yapılıyor; oyunun işleyişi nedir gibi birçok konuya değinmek niyetindeyim. ■



Ne dinledim

Blind Guardian severlere harika bir öneride bulunabileceğim bir grup dinledim. Zaten yıllardır dinliyordum ama bu ara kulağıma pek bir hoş geldiler. İki aydır PSP'nden çıkmıyorlar zira. Gurubun ismi; Elven King. Zaten ismini verdikten sonra çok anlatmama gerek yok değil mi?

FRP'ci adam şarkısı yapıyorlar işte; yeter zaten.



Ne okudum

Doğunun ve Batının Gözünden Haçlılar isimli Yrd. Doç. Dr. Güray Kırpık tarafından yazılmış eseri okudum. Hem de bir seferde. Yüzyıllardır üstünde yazılıp, çizilen ve hatta tartışılan Haçlı konusuna bir de bir Türk gözüyle bakmak, açıkçası çok hoşuma gitti. Özellikle çarpıtılan tarihi gerçekleri batılı yazarlardan değil de bir kerede doğulu bir

yazar tarafından okumak isteyenlere...

PCnet yine dopdolu Mayıs sayısı piyasada

KİTAP / DVD / 3 FULL OYUN / WORD VE EXCEL EĞİTİMİ

PCnet

bilgisayar ve internet dergisi

Mayıs 2010 • Yıl 12 • Sayı 110 • Fiyat 7,00 TL • www.PCnet.com.tr

WORD EXCEL DERSLERİ DVD'DE

NETRON'UN KATKILARIYLA OFFICE EĞİTİMİNİ

ENGELLERİ KALDIRIN!

ERİŞİMİ ENGELLENEN HER TÜRLÜ SİTEYE SORUNSUZCA GİRİN VE UYGULAMALARI KULLANIN. FARKLI ENGELLEME YÖNTEMLERİNE ÇARE OLACAK ÇÖZÜMLER BU DOSYAMIZDA



Yeraltından NOTLAR

Hacker'ların psikolojisini anlamak için izlerini sürdük

E-ticarette güvenlik

Kredi kartı ve e-ticaret güvenliği hakkında bilmeniz gerekenler

En iyi DJ yazılımları

En iyi mikşaj yapıp ve yavaşca işler çıkarın

16 GB USB Bellekler

İdeal kapasite! 20 USB belleği test ettik.

Oyuncu donanımları

İdeal oyun donatılarını sizler için seçtik ve anlattık.



PCnet'LE

- ✓ SÜPER SİTELER KİTABI
- ✓ WORD VE EXCEL EĞİTİMİ
- ✓ 3 TAM SÜRÜM OYUN
- ✓ HD FRAGMANLAR
- ✓ OYUN DEMOLARI
- ✓ ÖZEL SAĞLIK VİDEOLARI

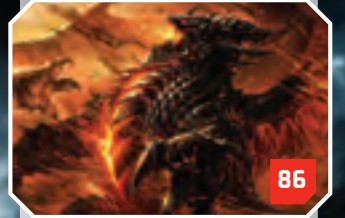


Online

Kullandığımız her üç kelimedenden biri "multiplayer" oldu...

“ Oyunların multiplayer modları, sevgili Multiplayer programı” derken hayatımız multiplayer oldu. Hepimiz B: BC2'nin multiplayer modlarında yaşamaya başladık. Bu

yüzden siz de bizim gibi bu dünyaya yerleşebilesiniz diye size detayları anlatmak istedik. WoW'da ise aylık vukuatlar vuku bulmaya devam etti; 3.3.3 patch'i, bekleyenlerini sevindirdi.



86

WoW Günlüğü

Patch 3.3.3'ün yayına girdiği bu ay, WoW dünyası yine epey hareketliydi.

Battlefield: Bad Company 2

Oyunun senaryo modunu daha ilk günden bitirenler ne yapıyor? Tabii ki günlerini, aylarını, yıllarını multiplayer modlarda geçiriyor.

82

Battlefield: Bad Company 2

Savaş bir sanatsa, buyurun size ders kitabı...

Tam anlamıyla olmasa bile ben, Battlefield: Bad Company 2'nin savaş simülasyonu tadında bir oyun olduğunu düşünüyorum. O yüzden haritada doğru zamanda doğru noktalarda, sabırla ve yavaş yavaş ilerlemenin, yeri geldiğinde pusmanın oyuncuyu hayatta tuttuğu bir oyun bu. Aksi halde iki kalın kaşınızın ortasına daha kalın bir mermi yiyorsunuz. Şimdi olabildiğince sınıflar, onları nasıl iyi kullanabileceğiniz ve hangi malzemelerin ne kadar faydası olduğu üzerinde duracağım.

Assault: Otomatik tüfekleri sayesinde, girişilen çatışmalarda ateş gücü açısından en hızlı cevabı veren sınıf. Üzerlerine Grenade Vest giydikleri (Askerin taşıdığı Grenade Launcher ve el bombası sayısını iki katına çıkarır.) ve yere Ammo Box koydukları takdirde, eğer iyi yer tutmuşlarsa düşmana geçit vermezler. Tek zayıflıkları, savaşın ön saflarında oldukları için yaralandıklarında çabuk mevta olmaları. Dolayısıyla sırtlarını koruyan bir Medic varsa onun yolunu önündekini devire devire açabilir. Uzun süre XM8 Prototype ile idare edebilirsiniz, AN-94 Abakan açıldığında buna terfi edersiniz. Tam otomatik bir silah değil, güçlüdür ama hedefi kaçırmadan ateş etmek gerekir. Sonraki silah olarak M416 açılır. Tam otomatik bir tüfektir, hasarı yüksek fakat sekmesi rahatsız edebilir. Son olarak M16 açılır, üçer mermi atar, hasarı M416 kadar iyi değildir fakat hızla ateş etmesi ve az sekmesi sayesinde rahat nişan almayı sağlar. Bütün bu cephanelik ile tehlikeli bir sınıftır Assault.

Engineer: Sırtına yüklediği ağır patlayıcılarıyla

Engineer sınıfı, kara ve havadaki zırhlı araçların korkulu rüyasıdır. Fakat kendi araçlarının da dostudur, Repair Tool ile bütün araçları tamir edebilir. Tamamen birliğe yardımcı bir sınıftır, sürekli arkada kalması gerekir; çünkü kullandığı silahlar çatışmaya girmeye müsait değildir. Fakat örneğin RPG ile, bir noktada toplanmış kalabalık bir grubu havaya uçurabilir, yere mayın döşeyerek düşman tanklarının başına bela olur. Tracer Dart ile hareketli bir aracı vurup işaretledikten sonra güdümlü roket atabilmesi önemli bir özelliği; özellikle de helikoptere karşı. Roketin takip etmesini istiyorsanız, dartin kırmızı noktasına hedefi tutarak bir süre kilitlemeyi beklemek zorundasınız ki bu süre de iki saniye civarındadır. Engineer bana kalırsa bir bölümde baştan sona oynanacak bir sınıf değil. Düşman ağır zırhlılarla geldiği zaman bu sınıfa bir süreliğine geçerek araçları imha etmek ideal taktiktir. En etkili iki silahı ise SCAR-L Carbine ve AKS-74U Krinkov.

Medic: Medic ile şaka olmaz. Öyle ismine bakıp "Ben bunu havada karada vururum!" dersiniz yanılırsınız; hatta yüz yüze geldiğinizde tek şarjörde öldürmeye bakmalısınız. Çünkü sizin silahınız 30 mermi alırken, onunkisi 200 mermi alır ve size diz çöktürene kadar ateş etmeye devam eder. Squad'ıyla beraber hareket eden sıhhiye çok iyi ve çok kolay puan toplar. Şahsen M60'a Red Dot takarak oynarım. Bu silah az seker, ortalamanın biraz üzerinde hasar verir. Gadget olarak da sıhhiye çantamın iyileştirme hızını arttıran seçeneğini alırım. ▶





► sadık bir Medic olmak istiyorsanız, lütfen canlanın canlanmaz öleceğini bildiğiniz oyuncuları sırf puan kazanmak için hayata döndürmeyin. Çünkü aslında kulağınıza taktığınız kulaklıklar engelliyor olabilir ama bunu yaptığımızda onlar sizin kulaklarınızı iyi çınlatıyorlar.

Recon: Kullanmasını bilen adamın elinde çok tehlikeli bir sınıftır. Son silah olan M95 açılana kadar oyuna ilk silah olan M24 ile devam etmenizi tavsiye ederim. M24'ü tekrar doldurması biraz zaman alır ama ateş gücünün kuvvetli olması bu eksikliği giderir. 12x High Power Scope ile çok uzak mesafelerdeki hedefleri önünüzdeymiş gibi görürsünüz. Patlayıcı olarak iki seçiminiz olur: Mortar ya da C4. C4 ile patlatılması gereken hedefleri uçurabilir, başa bela olan tankların yanına kadar sokulabilirsiniz zarar verebilirsiniz. Mortar ile bir noktaya kümelenmiş askerlerin üzerine

ölüm yağdırabilir ya da içinde patlaması gereken hedef olan bir evi yavaş yavaş yıkabilirsiniz. Motion Sensor ise attığınız noktanın etrafında hareket eden düşman varsa size ve bütün arkadaşlarınıza bu hedefi haritada göstermeyi sağlar. Çok geniş alanlarda tüfeğin dürbününden bakmak görüş açısını kısıtladığından, Mortar dürbünüyle bakmanızı tavsiye ederim. Tüfekte ateş ederken uzak mesafelerde yer çekiminin kurşunu etkilediğini unutmayın. Aradaki mesafeye göre bir baş yukarı ya da yarım beden yukarı ateş etmelisiniz.

Atış Talimi

BC2'de ateş etmek detaylı bir kavram. Keskin nişancıyla nasıl adam vuracağınızı Recon sınıfında anlatmıştım. Şimdi diğer sınıflara bakalım. Elbette ki kullandığınız silahın Fire Rate ve Accuracy özelliklerine göre aldığınız verim değişiyor. Accuracy (Nişan

Alma) puanı yüksek silahlar nispeten daha az sekiyor diyebilirim. Hangi oyunda olursa olsun karşımıza çıkan üç çeşit atış cinsi bu oyunda da mevcut. Single Fire, yani "tek atış" diyebileceğim cins keskin nişancılara özeldir, tetiği çeker ve işi bitirir. Ama BC2'de çok uzak mesafelere ateş ediyorsanız her sınıf bu özelliği basit olarak kullanır. Örneğin, sıhhiye ağır makineliyle uzaktaki hedefleri, dikiz makinesinin iğnesi nasıl tek tek çalışırsa aynı şekilde vurabilirsiniz. İkinci atış cinsi ise Burst Fire, yani "taramalı" dediğimiz cinstir. Bu atış cinsine en güzel örnek, Assault iken hedefe çok kısa sürede, hızlı ateş açmaktır. Fakat ısıkalamanız halinde şarjörünüzde çok az kurşun olduğu için zor durumda kalabilirsiniz. Tabancalarla da Burst Fire açabilirsiniz ama kullandığınız silah ne olursa olsun, çok uzak mesafede yapılmayacak bir iştir. Son olarak Spray Fire gelir. BC2'de buna çok güzel örnekler yokken, MW2'den örnek vermem gerekirse iki eline G18 alarak koşan oyuncular bu atış türünü kullanır. Nişan alma kabiliyeti zayıf silahlar, çok kısa sürede geniş bir alana mermi kusarak bu kusurlarını ortadan kaldırır. Medic'in ağır makineliyle sürekli ateş ederseniz hissedeceğimiz etki budur. Sadece önünüzde aniden üç - dört düşman çıktığı anda ve mesafe çok yakın ise yapmanızı tavsiye ederim.

Haritalarda Kurnazlıklar

Toplam dört çeşit oyun modu var. Bunların içinde BC2'yi farklı kılanlara Conquest ve Rush. (Özellikle

■ Bakmayın Emre'nin öyle savaştığına, aslında bana mankenlik yapıp kurdu kuşu vuruyor.

Rush.) Conquest, tipik bir haritadaki noktaları ele geçirme oyunu. Sürekli hareket halinde olduğunuz ama her oyunda olan bir mod olduğu için çok büyük değişiklik yaratmıyor. O yüzden Rush üzerinde duracağım. Rush'ta amaç, haritadaki hedefleri patlatmak. Bunu, hedeflerin üzerine bomba koyarak yapabilirsiniz ama alternatif yollar da var. Örneğin; bir binaya yeteri kadar hasar vererseniz, bina çöker ve hedef patlar. Bir Quad'ın üzerine dört tane C4 yapıp fırlatırsınız ve onu hedefin yanında patlatabilirsiniz. Attığınız en ufak bomba bile hedefe hasar verebileceği için saldırı çeşitlerinden istediğinizi seçebilirsiniz ama unutmamak lazım ki çoğunlukla savunan tarafın arkasına saklanabileceği çok fazla nokta olduğundan, sadece içeri piyade olarak girmeye çalışmak büyük ihtimalle kaybetmenize neden olur. Eğer bir arkadaş grubuyla oynuyorsanız, organize şekilde tank ve helikopter aynı anda saldırırken, havadan Mortar atmanız, savunan tarafta savaşma değil, ölmek için bir yerlere sığınma hissi doğuracaktır. Bu şekilde arkadan piyadelerin içeri sızması kolaylaşır. Savunan taraf için de aynı şey geçerli olup mümkünse üssü çok boş bırakmadan biraz ileri çıkarak kontrolü ele almak en iyi bir yöntemdir. Hem savunan, hem de saldıran taraf için tavsiyem, büyük bir açıyla haritanın kenarından dolaşıp düşmanın arkasına geçerek saldırmaktır. Tabii ki herkes değil, iki Assault bu konuda yeterli olacaktır.

Oynadığınız haritanın bölümüne göre sınıf alınız. Böylece takımınıza daha çok faydanız olur. Örneğin; Arica Harbor'un ilk

aşamasında -makul bir sayıda- keskin nişanlar çok iyi iş yaparken, ikinci bölümünde çok fazla bina olduğu için zayıf kalırlar. Haritada iyi yer tuttuğunuz bir alan varsa insanların ne dediğine aldırmadan pusun. BC2 gerçekçi bir oyun, hayatta kalmak için savunurken çok iyi pusmak, saldırırken de karşı takımın etrafından sessizce dolaşmak gerekiyor.

Yazacak insanın çok şey var. Halen oynadıkça yeni taktikler de öğreniyorum ama size en büyük tavsiyem sabırlı ve temkinli oynamanız. BC2'de hızlı oynamak, ancak karşıdaki takım çok güçsüzse işe yarar, güçlü bir takıma karşı haliniz tarumar.

■ Nurettin Tan



World First - Heroic [25]

Fall Of The Lich King

Arthas ile ilgili son savaş da artık kazanıldı.

<Paragon> (EU) Lightning's Blade guildi Warcraft evrenindeki ilk 25 kişilik Heroic Arthas raid'ini tamamladı. Horde: 1 / Alliance:0

Bunun sonucunda alınan "The Light of Dawn" title'inin ne kadar havalı olup olmadığı ise nedense raid'in kendisinden daha fazla tartışılır oldu. Umarım Cataclysm gelmeden ben de bu şerefe nail olurum.

Patch 3.3.3 Yayında

Aylardır yenilenen patch'ler ve PTR deneyimleri üzerine kafa yorup, hangi birini yazacağımızı şaşırılmış vaziyetteydim. Bu ay ise çok daha rahatım diyebilirim, çünkü tek değişiklik PTR üzerinde test ortamında yazdığımız, oynadığımız Patch 3.3.3'ün canlı yayına geçmesiydi. Bu güncelleme paketi üzerine geçtiğimiz aylarda çok yazıp çizdik. Yeni mount'lar, item'lar, Cataclysm prologue hikayeleri, Auction House değişiklikleri ve çok çok daha fazlası artık canlı yayında. Herkes oyuna giriş yapсын.

Herkes Sıraya Girsin

140.000 kişilik bir sıranın en arkasına girip, bekleyip, sabredip, bir de üstüne para verirsiniz yıldız tozundan oluşan, uçan bir ata sahip olabilirsiniz. Belirtmiş olduğum sıradaki kişi sayısının ise sadece bir gün içerisinde oluştuğunu söylemeliyim. Dolayısıyla her birine 25 USD ya da 20 Euro paha biçen Blizzard'ın basit bir matematik ile para basmaya başladığını söylesek yanlış olmaz sanırım. Uçan atımızın ismi "Celestial Steed" ve uçuş hızı mevcut riding skill puanımızla birlikte değişiklik gösteriyor. %310 hızda bir mount'unuz var ise atımız da %310 ile bir hayli hızlı uçan bir mount'a dönüşüyor. Bind on Account olan bu mount ile çok düşük level'lardaki karakterleriniz ile bile uçmaya başlamanız olası. Blizzard Store içinde satılan ilk mount olan Celestial Steed'i kaçırmayın derim.

Unutmadan bu ay Blizzard mağazasında Lil' XT isimli bir pet daha satılmaya başladı. Bunun yanında Starcraft II Collector's Edition paketinde "Thor" isimli bir in-game pet olduğu açıklandı. Benim gibi pet koleksiyonu yapanlar için yoğun bir ay sanırım.

Wow Trading Card Game Sahibini Buldu

Upperdeck ile lansmandan bu yana devam eden anlaşmanın sonlandırılmasını takiben akıbeti belirsizliğini koruyan WOW TCG, bundan böyle "Cryptozoic" firması tarafından yayınlanıyor olacak. 3 - 6 Haziran aylarında Las Vegas'ta yapılacak olan North American Continental Championships turnuvasını da yine Cryptozoic düzenliyor olacak.

BlizzCon 2010'Un Yeri Yurdu Belli Oldu

Speküasyonların sonuna gelindi ve Blizzard resmi açıklamasını yaptı. Blizzcon 2010, 22 - 23 Ekim tarihlerinde bu sene Anaheim Convention Center, California'da kapılarını açacak. Blizzcon 2009, Cataclysm duyurusu ile ortalığı kasıp kavurmuş, başımızı döndürmüştü. Paneller, duyurular, turnuvalar ve tabii ki yorgun günler yine beni bekliyor olacak. Siz rahat olun, her şeyi bırakın biz takip edelim.

WoW İle İlgili İlginç Detaylar

Biraz da oyuna makro ölçekte bakmak ve bu ay

World of Warcraft Günlüğü

WoW dünyasındaki son gelişmeler...



yapılan bir istatistik araştırmanın verilerini sizlerle paylaşmak istiyorum. Sadece Kuzey Amerika ve Avrupa serverlarında toplam 11,5 milyon kişinin aktif olarak her ay abonelik bedelini ödeyerek oynadığı oyun, bugün bu topluluktan 800 milyon dolar yıllık gelir üretiyor. Dünya genelindeki WoW oyuncularının yüzdesel dağılımı ise şu şekilde:

Asya: %48

Kuzey Amerika: %22

Avrupa: %17

Diğer: %13

%19 ile en çok oynanan ırk "Human" ve her beş oyuncudan biri dişi.

Bir günde oyuncular 16,6 milyon quest bitiriyor ve 3,5 milyon Auction House satışı gerçekleşiyor. Oyunda 150 programcı tarafından yaratılan 30.000 item, 7.600 quest, 1.400 lokasyon ve 5.300 NPC bulunuyor.

Bu sistemi ayakta tutmak için 20.000 bilgisayar, 1,3 Petabyte disk alanı, 75.000 işlemci, 5,5 milyon satır

kod kullanılıyor.

1 günlük işletme maliyeti ise 136,986 USD 11,5 milyonluk oyuncu kitlesi Küba'nın ya da New York'un nüfusundan daha fazla bir rakam. Bu büyük online topluluğun içindeki ünlülerden bazıları: Jessica Simpson, Cameron Diaz, Elijah Wood, MacCauley Culkin, Mr. T, Van Damme, Steven Spielberg, Vin Diesel, Mark Hildebrandt, Robin Williams... Ve ben tabii ki.

Şaka bir yana, liste uzayıp gidiyor.

Sonuç mu? MMORPG pazarında %62'lik ezici bir üstünlük. "WoW kan kaybediyor" diyenlere duyurulur...

Cataclysm Kapımızda...

World of Warcraft: Cataclysm için beta davetiyelerinin dağıtımına çok ama çok kısa bir süre önce başlandı. Artık birinci elden oyun deneyimlerini sizin için topluyor, yazıyor, çiziyor olacağız. Geçen aylarda "Sarsıntıyı hissettiniz mi" diye bir sorum olmuştu sizlere. Cataclysm

geçişindeki world event, ilk ipuçlarını vermiş ve Azeroth'un her yerinde ara ara mini sarsıntılar duyulmaya başlanmıştı. Bu ay bu sarsıntıyı yaratan "[DND] Shaker" isimli görünmez moblar yavaş yavaş bazı serverlarda ve özellikle Stormwind Trade District'te fark edebilir vaziyette. "V" tuşuna basıp "nameplate" olarak bunları seyrek de olsa görebiliyor olacaksınız.

Çok geniş bir çevre tarafından Kasım 2010 ayı içerisinde satışa çıkacağı düşünülen World of Warcraft: Cataclysm eklenti paketi ile ilgili detaylar ise yavaş yavaş su yüzeyine çıkmaya başladı. İlk olarak yeni ırkların başlangıç noktaları olan Gilneas ve Lost Isles, arkasından Abyssal Maw ile ilgili bilgiler önümüze gelmişti. Bu ay ise Vashj'ir: Surviving the Depths ve Mount Hyjal: In Defense of Nordrassil bölgeleri ile ilgili lore ve detaylara kavuştuk. Yazacak yerimiz kalmadı. Tüm bunları ve daha fazlasını "Cataclysm Özel" yazımızda inceliyor olacağız.

Gelecek ay görüşmek üzere... **Ömür Topaç**



ERAY ANT

DIRECTOR'S CUT

Sinema ile oyun dünyasının flört ettiği nokta...



Sürpriz sürpriz" dedim gecikmeli de olsa sizlere verdiğim sözü tuttum. "LEVID" uzun adıyla "LEVEL Video" dünyasına hoş geldiniz. Şu anda çıktılarını almakta olduğum videoları bu ay DVD'de bulabilirsiniz. Sonraki aşamada videolar, LEVEL Video kanalında internet sitesi üzerinden de yayınlanacak.

Peki bu videolarda ne bulacaksınız? Her ay LEVEL Ligi bölümünü artık sadece okumayacaksınız; izleyebileceksiniz de. Ve her ay bir oyunun demosu "ilk bakış" niteliğinde sizler için LEVEL editörleri tarafından görüntülü olarak test edilecek. Son olarak her ay dergi içerisindeki bir bölüm dramatize edilerek sizler için görüntülü sunulacak. İlk ay LEVID -oyun videolarına yakışır şekilde- beta olarak sunulacak. Videolarda profesyonellikten çok,

BUNU BİLİYOR MUYDUN?

Sinemada ışık kullanılırken üç farklı kaynak mükemmellik sağlar: 1. Anahtar ışık, objeye gölge verir ve hatlarını belirginleştirir. 2. Dolgu ışığı gölgede kalan yerlere genel bir aydınlatma sağlar ve tümüden karanlıkta kalmasını önler. 3. Arka ışık objenin arkasından vurur ve çizgileri ortaya çıkartıp üçüncü boyutu tamamlar. Daha fazla kaynakla farklı sonuçlar elde edilebilir.





UWE BOLL DİYOR Kİ

LEVID Mİ?
YA Bİ'
BIRAK GİT!



hatalarımızı göstermekten sakınmadığımız daha samimi olduğumu düşündüğümüz bir dil belirledik. İşin içerisine biraz mizah ekledik; umuyoruz ki keyif alırsınız. Beta versiyon olan LEVID "Test Yayını" ileride efektlerle olsun, sizlerin talep ve önerileriyle olsun; daha da gelişecektir.

Benimse siz sevgili okurlardan tek bir beklentim var. Önerilerinizi esirgemeyin ve öneri yaparken eleştirdiğiniz bölümlere lütfen yeni çözümler de getirin. İyi seyirler dilerim efendim. ■

Not 1: Director's Cut bölümü bu aylık tamamıyla LEVID'e ayrıldı. Sonraki aylarda bu bölüm normal akışında / konularıyla devam edecek. Sayfa içinde LEVID'de o ay neler yaptığımızın özetini de mini bir kutuda bulabileceksiniz.

Not 2: Tabii ki LEVID içinde sizlere hazırlayacağım sürprizler bitmeyecek. Mini mini, canlı kanlı, görüntülü dergi kanaliniz hayırlı olsun.

LEVID'DE BU AY

1. LEVEL Ligi'nde heyecanlı kapışma! Hem de ne heyecan... LEVID renk kattı lige; herkese hırs geldi. Kamera karşısında daha da gerilen LEVEL ahalişi bu ay 2010 FIFA World Cup South Afrika gibi, Elif dışındaki herkesin iddialı olduğu bir oyun üzerinden kapıştılar.

2. Şefik Akkoç, Blur'un demosunu sizler için test etti. Test ederken o kadar soğukkanlıydı ki sanki bu işi kamera karşısında 20 yıldır yapıyormuş gibi bir havası vardı.

3. Recep Baltaş (LEVEL Donanım Editörü) keyifli benzetmelerle renklendirdiği oyuncular için kabus olan bir konuya el attı. "İhtiyacımız olan ekran kartını nasıl buluruz?" başlıklı konu her oyuncunun bilmesi gereken tüyolarda içeriyor. Recep'in akıcı konuşması o kadar şaşırttı ki bizi en sonunda şaşkınlık kahkahamızı patlatıverdik fakat sonra o kısa kahkahayı kesmeyi verdik.



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

Donanım

Firmaların hareket algılama savaşı!

Microsoft'un Xbox 360 için geliştirdiği Natal projesini duyurmasının ardından, Sony de PlayStation 3 için geliştirilen Move teknolojisini pazarlamaya başladı ve hareket algılama olayında işler iyice kızıştı. Peki ya PC sahipleri ne yapacak? Microsoft'un Natal'ı PC için de geliştirdiğine dair bazı açıklamalar var ama biz beklemek değil, bir an önce "harekete geçmek" istiyoruz. Tam da bu noktada FlingPC çıkıyor karşımıza ve hareketlerimizi algılayan, oyunlara aktaran bir aparat tutuşturuyor elimize. Recep'in zorlu test

sürecinden geçen FlingPC, size bambaşka bir oyun dünyasının kapısını aralıyor.

Fazlasiyla hareket edip yorulduğunuzdaysa kucağınıza Lenovo'nun Y560 model dizüstü bilgisayarını alıyorsunuz ve koltuğa yayılıyorsunuz. Bugüne kadar dizüstü bilgisayarların oyunlarla arası bir türlü sıkı fıkı olmadı ama bu konuda birçok başarılı girişim var ve bu girişimlerden sonuncusu da Lenovo'nun Y560'ı oldu. Y560'ı da Recep'in eline teslim ettik ve kendisinden raporu aldık. Merak ediyorsanız sayfaları çevirmeye devam edin.



92

FlingPC

PlayStation 3'ün Move'unu ya da Xbox 360'ın Natal'ını beklemeye son! Alın size FlingPC!



93

Haber

Donanım sektöründeki en son dedikoduları ve gelişmeleri muhabirimizden öğreniyoruz.



95

Teknik Servis

Ekran kartı çalışmıyor, sabit disk hemen doluyor, RAM yetersiz kalıyor, Recep Baltaş soruları yanıtlıyor!

Puanlama Sistemi

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



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



Lenoco Y560

Dizüstü bilgisayarlarda oyun oynanır mı? Lenovo'nun da bu soruya vereceği bir cevabı var.

94



3DiJoy FlingPC

Hareket sırası şimdi PC'de!



EDITÖRÜN SEÇİMİ

3 DiJoy'un üretmiş olduğu FlingPC, PC'de farklı bir oyun keyfi sunuyor. Üstelik beraberinde bir oyun paketiyle geliyor. Kurulumdan kullanıma bize neler sunacak FlingPC, görelim.

Ürünü Windows Vista'ya ve Windows 7'ye kurarsanız, ilk olarak beraberinde gelen DVD'yi PC'nize takıp "Otomatik Çalıştır"dan kurulumu başlatın. Eğer otomatik çalıştır belirmese veya herhangi bir nedenden dolayı kurulum çalışmazsa "Bilgisayar"dan DVD sürücünüze girerek FlingPCSetup.EXE dosyasını çalıştırmamız yeterli. Akabinde kurulum dilini seçtikten sonra kullanıcı sözleşmesini okuyun. Kabul ederse "Sonraki" butonuna tıklayarak kurulumu devam edebilirsiniz. Sözleşmeyi kabul ettikten sonra, oynamak istediğiniz oyunların listesini göreceksiniz. Oyunlar arasında kartopu, ping-pong, tenis, bowling, balık tutma, bilardo, ağırlık kaldırma ve eskrim gibi farklı türler mevcut.

İsteddiğiniz oyunları seçtikten sonra kurulumu başlatabilirsiniz. Uzun süren kurulum sırasında Kaspersky Internet Security 2010 kullanıyorsanız, oyunların bazıları için uyarı çıkabilir, gençliğine bağlı olarak, çalıştırılmasına izin verin. Kurulum bittikten sonra işletim sistemimizi yeniden başlatmamız isteniyor. FlingPC'yi çalıştırmadan önce kulaklığınızın veya hoparlörlerinizin bağlı olması isteniyor. Tüm bunları yaptıktan sonra cihazın Bluetooth adaptörünü PC'nize takın. Akabinde biraz beklemeniz gerek zira Windows 7, sürücülerini internetten otomatik olarak bulup yükleyecek. Yükleme işlemi bittikten sonra masaüstündeki FlingPC simgesine tıklayarak eğlenceye atılabilirsiniz. Program, çalıştıktan sonra cihazınızı Bluetooth üzerinden aramaya başlayacak. Bu esnada kontrol cihazı üzerindeki Bluetooth tuşuna basın ve cihaz tespit edildikten sonra da "A" tuşuna basın. Artık karşınızdaki menüden istediğiniz içeriği seçebilirsiniz. Her ne kadar biz tek kişilik oynasak da sistemin aynı anda dört adet cihazı kontrol edebildiğini belirtelim. Yani isterseniz eğlenceyi aile boyu yaşayabilirsiniz.

boarding ve Surf's Up gibi oyunlar yer alıyor. Söz konusu yarış olduğundaysa Crazy Taxi 3, Midnight Club 2 ve Need for Speed: Undercover gözümüze çarpanlar arasında. Zuma, Luxor, Bejeweled ve Plants vs. Zombies desteklenen puzzle oyunları arasında. Resident Evil 4 ve Manhunt ise ürünün desteklediği aksiyon / adventure oyunlarından sadece ikisi. Açıkçası oyun desteği bana biraz az geldiği için ürünün sitesinde daha güncel bilgiler olabilir diye www.flingpc.com.tr adresinde ufak bir gezinti yaptım ve burada aslında ürünün çok daha fazla oyunu desteklediğini fark ettim. Bunlar arasında Crysis, Colin McRae: DiRT 2, Fallout 3,

TEKNİK ÖZELLİKLER

Rotasyon	10 farklı rotasyon hareketi
Güç	2 adet AA pil
Analog tuş	3 adet
Oyun	14 adet
Televizyon bağlantısı	HDMI veya VGA
Çözünürlük	HD (PC'ye bağlı)
Mouse özelliği	Airmouse ve Lazer Pointer
Hazır PC oyunu	35 adet konfigüre edilmiş
Garanti süresi	24 ay
Kutu içeriği	Joystick, Bluetooth Dongle, VGA ve ses kablosu, bileklik, 14 oyun, kurulum DVD'si, kullanma kılavuzu
Titreşim	Var

FlingPC, beraberinde kendi oyunları ile gelirken piyasadaki diğer oyunları da destekleyen bir cihaz. Fakat her oyun için destek sunmadığını belirtelim. Aksiyon tarzında gözümüze çarpan önemli başlıklar arasında Sonic Heroes, Devil May Cry 4, Prince of Persia: The Two Thrones, Tomb Raider Anniversary, Trine ve Left 4 Dead mevcut. Spor oyunlarında, ürünle beraber gelen oyunların haricinde desteklenen oyunlar arasında Virtua Tennis 3, Supreme Snow-

FlingPC



- + Dahili oyunlar
- + Kolay kurulum
- + Dört oyuncu desteği
- + PC'de ilk

Fiyat: 299 TL + KDV
İthalat: Maksa Elektronik
Web: www.flingpc.com.tr

Puan: 9/10

Call of Duty 4: Modern Warfare ve Need for Speed: Shift dahil olmak üzere tüm Need for Speed serisi gibi daha güncel oyunları görmek hoşuma gitti. Tüm bu oyunları oynamak için oyunların bilgisayarınızda yüklü olması gerektiğini de hatırlattıktan sonra birkaç oyun denemesi yapalım. Cihazla gelen oyunları oynamak için "Yeni Çıkanlar" menüsüne giriniz ve ardından istediğiniz oyunu seçmeniz gerek. Menülerde dolaşma işlemiyle kontrol cihazıyla yapabilirsiniz. Bu arada oyuna başlamadan önce etrafta, kırdıktan sonra annenizin başınızın etini yiyeceği eşyalar olmamasına özen gösterin.

Tenis oyununu ilk açtığımda yaklaşık iki dakika boyunca afalladım. İkinci dakikadan sonra Hülya Avşar'dan bile daha iyi tenis oynar hale geldim diyebilirim. Oyun gerçekten de çok hoşuma gitti fakat sizi uyarırken itiraf etmeliyim ki ben elimi sandalyeye çarpıp hafif yaraladım. Raketi o kadar hırslı savuruyorum ki kolumun yerinden çıkmaması da mucize diyebilirim. Bu arada oyuna başlamadan önce monitörünüze göre çözünürlük ayarı yapabildiğinizi de belirtiyim. Ben dizüstü bilgisayarda oynadım. Ürünün paketinin içinde bir adet VGA kablosu ve ses kablosu geliyor. İsterseniz bu kablolar sayesinde dizüstü bilgisayarınız-



daki görüntüyü ve sesi daha büyük bir ekrana aktararak daha keyifli bir oyun deneyimi yaşayabilirsiniz. Oyunlara devam edecek olursak kartopu oyununda pek de başarılı olduğumu söyleyemem. Zaten oyunun çocuklarınız için daha uygun olduğu açık. Kartopunu bir kenara bırakıp bilardoya geçiyorum. Burada standart bilardo ve dokuz top olmak üzere iki tip oyun seçebiliyorsunuz. Hem benim bilardo konusunda yeteneksiz olmam, hem de cihazın bir istakayı pek de andırmaması başarısızlığın garantisidir. Denediğim son oyun Bowling ise en eğlencelisiydi. İlk başlarda bowling topunu karakterimin ayağına düşürsem de sonraları bir atışta sekiz lobut birden devirmeyi başardığımı belirtmeliyim. Kısacası FlingPC sayesinde Nintendo Wii almadan Wii Sports

paketindeki çoğu oyunu oynayabilirsiniz.

Cihaz birçok PC oyununu desteklediği için gayet çekici gözüküyor. Fakat burada unutulmaması gereken bazı faktörler var. Nintendo Wii, konsol olarak PlayStation 2'den bile yavaş. PC'nize Nintendo Wii'ye göre çok daha güçlü grafikler sunar ve inanılmaz geniş oyun kataloğuna sahip bir sistem. FlingPC'nin de belirli oyunlarla kısıtlı değil, aksine daima genişleyen bir desteği olduğunu düşündüğümüzde çok başarılı bir ürün olduğunu söyleyebiliriz. Bu bağlamda piyasadaki oyunları çok farklı bir deneyimle oynamak gerçekten zevkli bir deneyim olacaktır. ■ Recep Baltaş



Intel Yine Sil Baştan

Intel'in yeni mimarisi Sandy Bridge (Evet, elinizdeki Core i3, i5 ve i7'ler eskimeye başladı, ağırlayabilirsiniz.), yeni bir soket ve yonga seti kullanacakken mimariyi de daha ileriye taşıyacak. 2011'de dünyaya gelecek olan bu yeni mimari, yine 32nm kullanılarak üretilecek fakat bütün soketler değişeceği için elinizdeki LGA 1366 soket anakartların modası geçmiş olacak. Yeni mimariyle özellikle komut işleme konusunda daha güçlü işlemciler göreceğiz. Örneğin; işlemcilerin doğrudan AES şifrelemesini desteklemesi gibi. Sözü bitirmeden önce AMD'nin sevgili değiştirir gibi sık sık soket değiştirdiğini bildirelim.

AMD'nin Altı Çekirdekli İşlemcisi Yolda

Yeni altı çekirdekli Phenom işlemci, Phenom II X6 1090T Black Edition etiketine sahip olacak. Çarpan kilidi açık olarak gelen bu işlemci sıvı azot kullanılarak daha şimdiden 6.29 Ghz hızına çıkarıldı. Hava soğutmada da gayet başarılı sonuçlar veren işlemci, 4.4 Ghz'e ulaşıyor ve bu hızda stabil çalışabiliyor. Çift kanal DDR3 1333 Mhz bellek desteğine sahip olacak X6'nın yine 6 MB boyutunda bir L3 ön belleği olacak. 125 Watt güç ihtiyacı olan X6 1090T BE, piyasadaki soket AM3 anakartların çoğunda çalışacak, fakat bundan önce ufak bir BIOS güncellemesi şart. İşlemcinin satış fiyatı 295\$ civarında seyredecek.





■ Bu performansı 2.55kg'lık bir ürünle sunabilmek gerçekten takdire şayan.

Lenovo Y560

DirectX 11, dizinizin üstünde!



Dizüstü bilgisayarlar konusunda çok seçici birisiyimdir. Bir dizüstü bilgisayarda iyi bir ekran kartı olması, o dizüstü bilgisayarı gözlerim kapalı alacağım anlamına gelmez. Dizüstü bilgisayarı dizüstü bilgisayar yapan en önemli özellikler olan ağırlık, pil süresi, klavye ve ısınma gibi faktörler, satın alacağım zaman bakılacaklar listemin başında yer alır. Performanslı parçaları bir kasaya balık istifi gibi sığdırıp fason ürünlere kendi sözüm ona markasını yapıştırmak her firmanın yapabileceği bir iş. Fakat bunu yaparken bazı özelliklerden feragat etmemekse sadece dev üreticilerin yapabileceği bir şey. Uzun zaman önce incelemiş olduğumuz 2.55kg ağırlığındaki oyun canavarı Samsung (Ben de hala o bilgisayarı kullanmaktayım.), bu dizüstü bilgisayarlara en güzel örnekti. Aradan geçen bu süre zarfında teknoloji o kadar çok ilerledi ki Lenovo'nun test merkezimize gelen yeni bilgisayarı Y560, bir kez daha teknolojinin ve dev firmaların neler yapabildiği göstererek bizi kendine hayran bıraktı. Sözü fazla uzatmadan Y560'ın oyunculara sunduklarına bakalım.

İlk olarak ürünü çok farklı konfigürasyonlarda bulabileceğinizi belirtelim. Bütçesi kısıtlı olana i3, daha iyi performans isteyenler için i5 ve uçmak isteyenler için de i7 işlemcili modeller mevcut. Bizim test ettiğimiz modelde Turbo Boost teknolojili Intel i5 430M model işlemci yer alıyor. 2.26 Ghz hızında çalışan bu işlemcinin iki fiziksel çekirdeği ve iki de sanal çekirdeği olmak üzere toplamda dört adet işlem birimi mevcut. Gerekli zaman 2.533 Mhz hızına ulaşan i5 430, 35 Watt güç tüketiyor. Lenovo Y560'ın öldürücü darbesi, HD 5730 ekran kartı. Soldan ikinci rakamı "7" olan bu kart, orta sınıfın üstünde yer alıyor ve tabii ki DirectX 11 desteğine sahip. 500 GB sabit disk ve 4 GB DDR3 1066 MHz RAM'lerle Lenovo'nun diğer doyurucu özellikleri arasında. Ekran baktığımızda 15.6" büyüklüğünde ve 1366 x 768 çözünürlüğündeki LED HD paneli görüyoruz. Tüm bunların ötesinde böyle bir sistemi 2.5kg ağırlığında tutabilmekse her yiğidin harcı değil. Altı hücreli pile sahip olan ürün, ekran parlaklığı ve kablosuz ağ kullanımına göre dört saate kadar sizi idare edebilir. Bağlanabilirlik konusunda da ürünün 802.11n ve Bluetooth desteği sunduğunu belirtelim. Test sonuçlarına geçmeden önce sürücü olarak Catalyst 10.3a sürücüsünü kullandığımızı belirtelim. İlk olarak sentetik testlerle başlıyoruz ve 3DMark06'yı çalıştırıyoruz. Sonuç 7807 puan oluyor ki bu da gayet başarılı. En son sürüm olan 3DMark Vantage'yı çalıştırdığımızda da 6802 işlemci puanı ve 4179 da grafik kartı puanı alıyoruz. Bunlar da gayet iyi sonuçlar. Bu sonuçlar sizin için pek bir şey ifade etmediyse dert etmeyin. Şimdi oyun testlerine geçelim ve bakalım Lenovo, bize Zeki Müren'i de gösterecek mi? Crysis ile başlıyoruz oyun testlerimize. DirectX 10 modunda, 1280x720 çözünürlükte Anti Aliasing hariç bütün ayarları "High" yapıyoruz. Sonuç gerçekten de etkileyici. 28 fps ile oyun gayet akıcı bir biçimde oynanabiliyor. 2x AA ile "Medium" ayarlardaysa yaklaşık 45 FPS elde ediyoruz.

Resident Evil 5 ile devam ettiğimiz testte bütün ayarları yükseğe ayarlayıp 2x AA açıyoruz. 1366 x 768 çözünürlükte aldığımız sonuç DirectX 10 ile 46 FPS. Yüksek ayarlarda dahi gayet akıcı bir oyun keyfi sunan Lenovo'yu bir de DirectX 11 destekli bir oyun ile test ediyoruz. S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat'ı da 1366x768 çözünürlükte çalıştırdıktan sonra ayarları yüksek seviyeye alıyoruz. Anti Aliasing, yani kenar düzeltmeyi devreye sokmadan yaptığımız testte ortalama 40 FPS almamız, Y560'ın oyun konusundaki üstün başarısını ortaya koyuyor. Sonuç olarak sadece performans değil, taşınabilirlik ve teknoloji konusunda da gayet başarılı olan Lenovo Y560 her keseye uygun oyun keyfi sunarak bizden pekiyi alıyor. ■ **Recep Baltaş**

TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci	Intel Core i5 430M 2.26 Ghz
İşletim sistemi	Windows 7 Home Premium 64-bit
Yonga seti	Express Chipset Intel HM55
Hafıza	4GB DDR3 1066 Mhz
Sabit disk	500GB SATA 5400 RPM
Kablosuz ağ kartı	Intel 1000 BGN
Ekran	15,6", 1366 x 768, LED
Ekran kartı	ATI Mobility Radeon HD 5730 1GB GDDR3
Kablosuz desteği	803.11n 300 Mbit, Bluetooth 2.1 EDR
Diğer	1.3MP kamera, JBL Dolby hoparlör
Arabirim	4 x USB 2.0, 1 x eSATA, Express Card, VGA, RJ45, mikrofon, kart okuyucu (xD, MMC, SD, MS, MS Pro, Pro, HDMI
Boyutlar	385mm x 255mm x 20mm, 2.55kg

Lenovo Y560



- + DirectX 11 desteği
- + Hafif yapı
- + 802.11n ve Bluetooth
- + Serin çalışma

İthalat: Lenovo
Web: www.lenovo.com.tr
www.bogazici.com.tr

Puan: 8/10



Teknik Servis

Bakıyorum da artık okurlarımızın daha büyük bir kısmı donanımla ilgilenir hale geldi. Fakat yine de donanim@level.com.tr'ye mail atmaya korkanlar var. Bu korkunun sebebi ise Recep Baltaş'ın insanlar bir ürüne olması gerektiğinden daha fazla bir fiyat ödeyip satın aldıklarında verdiği tepkiden başka bir şey değil. Öfkem size değil, siz sevgili oyunculara sözde 1 GB ama 64 Bit bellek arabirimine sahip yavaş ve pasif soğutmalı ekran kartlarını satmaya çalışan bakkallaradır dostlar. Okuyun, bilgi edinin, sorun ve ona göre satın alma kararınızı verin. Sonra oyunları çöp adamlarla oynayıp hüsrana uğramayın, kökleyin şu ayarları! Ver bakım ordan 16x Anti-Aliasing ile Anisotropic Filter'ı, çek çözünürlüğü de 1920 x 1200'e... Tamamdır. Şimdi başlayabiliriz. ▶

► **S:** Merhaba, benim şu anda bilgisayarımda Gigabyte MA790X-UD3P anakart, Phenom X4 2.2 Ghz işlemci, 1066 Mhz 2GB RAM ve Sapphire HD4850 ekran kartı var. İşletim sistemi olarak Windows 7 kullanıyorum. Bu yaz başında bu üçünden, ikisini değiştirme imkanım olacak. Yeni işlemci olarak Phenom II serisi bir işlemci, RAM olarak OCZ ve ekran kartı olarak Directx 11 ve GDDR5'i olan hesaplı bir ATI ekran kartı istiyorum. Ama ondan önce elimdeki bu sistem beni idare eder mi, onu öğrenmek istiyorum. Ama eğer artık bir değişikliğe ihtiyacı varsa önerilerinizi bekliyorum. *Ali Arısoy*

C: Merhaba Ali, tek yapman gereken şey 2 GB daha RAM ilave etmek ama aynı Mhz ve CL değerlerinde olacak ki Dual Channel çalışsın ve sorun çıkarmasın. Hatta mümkünse aynı marka ve model bellek almalısın. Sonra bir de DirectX 11'li oyunları çok beğenirsen DirectX 11 destekli bir ekran kartı da alabilirsin ama şu anki ekran kartın gayet güzel. İşlemcini de değiştirmene gerek yok.

S: Öncelikle size masaüstü sistemimin performansını sormak istiyorum Core2 Duo E8200 Gigabyte P35-DS3L, 2 GB 800 Mhz RAM, nVidia GeForce 8800 GT, 500 GB HDD ve Windows 7 32 bit Ultimate. Ayrıca bu sisteme nasıl bir takviye yapmalıyım ki gelecek oyunlardan Crysis 2, MoH, StarCraft 2'yi oynayabileyim? İşlemciyle anakartı elmeden belleğe 2 GB takviye ve malum 64 Bit Windows 7 ekleyerek sistemi kasmayacak üst sınıf bir ekran kartı önerebilirseniz çok memnun olurum.

Bir de uzun süredir sistemimde bir problemle karşı karşıyayım ve ne yaptysam düzeltemiyorum; 500 GB sabit diskimi hangi akla hizmetse aldığım firma üçe böldü. Bu yüzden C sürücüm sadece 100 GB ve genişletemiyorum. Yönetimsel araçlardan sistem bilgisine oradan da disk yönetimine girdiğimde diğer sürücülerini genişletebilirken, C sürücüsünün "genişlet" sekmesi pasif kalıyor. Çok araştırdım ancak çözüm bulamadım; yardımcı olursanız çok sevinirim. *Emre Cengiz*

C: Merhaba Emre, 2 GB daha RAM takviyesi şu an en mantıklı çözüm. Açıkçası 8800 GT gayet iyi bir kart ve şu an değişime gerek yok. İlla

ki değiştireceksen HD 5830, bütçen yetmezse de HD 5770 alabilirsin. C'nin boyutunu değiştirmek için ise ücretsiz Easus Partition Master kullanabilirsin. Fakat programın 64 Bit sürümü ücretli olduğu için alternatif olarak www.pcdisk.com adresinden Active @ Partiton Manager'ı da kullanabilirsin. Aman elektrikler gitmesin disk boyutunu büyütürken.

S: Bilgisayarımın özellikleri 2 GB RAM, ATI x1650 ekran kartı, AMD Athlon 64 X2 4000+. Neden bu bilgisayarla Battlefield: Bad Company 2'yi düzgün oynayamıyorum? Bilgisayarım da ne eksik? Ekran kartım biraz eski. Ancak ben orta ayarlarda oynamayı beklerken, düşük ayarlarda 1024 x 768'de oynayabiliyorum, performans ise yerlerde sürünüyor. Fakat bu bilgisayarla Modern Warfare 2'yi yüksek ayarlarda problemsiz oynadım. Sonraki soruma geçiyorum: Ben bu sistemi tamamen değiştirmeli miyim, yoksa yeni parçalarla birkaç yıl daha idare eder miyim? *Altar Arslan*

C: Merhaba Altar, öncelikle ekran kartından başlayalım. Şimdi bir düşün. Sendeki kart 1000 serisinden. Şu anda ise piyasada 5000 serisi var ve 2010 bitmeden de 6000 serisini göreceğiz. Bu durumda ekran kartınla günümüz oyunlarını oynaman biraz zor. Sana tavsiyem bütçen kısıtlı ise bir HD 5650 al en azından. Tabii ki güç kaynağın en az gerçek 400 Watt olmalı bu kart için. Yine 2 GB RAM de oyunlar için artık çerez. Akıcı bir oyun keyfi için 4 GB lüks değil, şart! Tabii ki yine de tavsiyem sistemi komple değiştirmen yönünde.

S: Merhabalar, ben bilgisayarımı bir sene önce aldım. Bakkaldan alınmış gibi aynı. Özellikleri: AMD Athlon 7750 2.70 Ghz, 2 GB RAM, 1 GB ATI HD 3450. (1 GB veriyi de nasıl işliyorsay artık...) Windows 7 kullanıyorum bu PC'de. Merak ettiğim HD 3450'nin DX10'u destekleyip desteklemediği ve bir de ben LYS'den sonra bilgisayarımı geliştirmek istiyorum ve buna ekran kartından başlamayı düşünüyorum. Geçen ay tanıttığınız HIS Radeon HD5670 IceQ hoşuma gitti ama acaba anakartımla uyumlu olur mu diye merak ediyorum. Anakartım Gigabyte M61PME-S2P. Acaba destekler mi? Eğer desteklemiyorsa bu

anakartla uyum gösterecek iyi bir ekran kartı söyleyebilir misiniz? *Metin Ayyıldız*

C: Merhaba Metin, tipik bir bakkal bilgisayarı: Hiçbir işe yaramayan 1 GB bir ekran kartı ve Gigabyte'ın en düşük anakartı. Neyse ki anakartın HD 5670'i destekliyor ama bakkalın sana iyi bir güç kaynağı sattığı ne malum? Güç kaynağını gerçek 400 Watt model bir üründen değiştirdikten sonra HD 5670'i alabilirsin.

S: Ben yeni bir LCD monitör almak istiyorum. Aslında LED LCD almak isterdim ama bütçem müsaade etmiyor. Oyun oynarken "ghosting" diye tabir edilen gölge sorununu yaşamak istemediğim, hızlı görüntülerde karelenme sorunları yaşamayacağım bir monitör istiyorum. Böyle bir monitöre en fazla 450 TL verebilirim. Bana önerileriniz nelerdir? Samsung P2250'de bahsettiğim sorunları yaşar mıyım? Siz bu monitörü tavsiye eder misiniz? *Yavuz Kahraman*

C: Merhaba Yavuz, Samsung P2250'ye baktım. 2 ms tepki süresi var. Gayet güzel. Alternatif olarak HDMI girişi olan LG W2261VP-PF'ye de bakabilirsiniz. Bu sayede Xbox 360 veya PS3 de bu monitöre bağlanabilir.

S: Abi ben PC'ye yeni parça almayı planlıyorum. PC'mi sana hemen yazayım sen bana öner. AMD Phenom 8450 2.11 Ghz, ATI Radeon HD 4350 512 MB, 3.50 GB RAM, AMD 740 yonga setli anakart. Bir de ben oyunları sonda oynamak istiyorum. Örneğin Metro 2033 oyununu ben Anti-Aliasing 4x oynadığım zaman inanılmaz kasiyor. Hangi oyun çıkarsa çıkısın 1024 x 768 oynuyorum. Hangi parçaları almam gerekirse yazarsan sevinirim. *Murat Gedikli*

C: Selam Murat, ekran kartının soldan ikinci rakamına bakalım. Kaç? 3. Şimdi 0 en kötü 9 da en iyi olduğuna göre senin kartın rahatlıkla "vasatın altında" kategorisine giriyor. Bu durumda sana tavsiyem pamuk elleri cebe at ve en azından bir HD 5670 al. Paran varsa tabii HD 5770 ya da 5830 da alabilirsin. Diğer bileşenlerde sorun yok. ■

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

En Saçma Donanım Soruları

Dizüstü bilgisayarlar masaüstü bilgisayarlara göre daha mı çabuk bozuluyor?

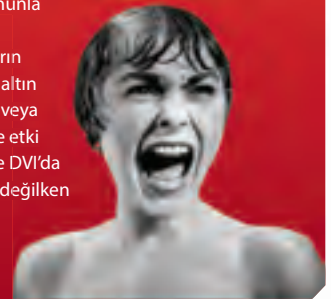
Bu cümleyi duyduğumda aklıma ilk şu kullanıcı tipi geliyor: İşletim sisteminde karşılaştığı en ufak hatadan dolayı bilgisayara suç atan ve sistem çöktüğünde bilgisayarın bozulduğunu zannedenler. Bilgisayar ve işletim sistemi kavramını ayırmak gerek. Windows'un çökmesi bilgisayarın bozulduğu anlamına gelmez. Şimdi neden bundan bahsettiğimi soracak olursanız dizüstü kullananlar genelde PC ile ilk tanışanlar oluyorlar ve en ufak bir sorunda dizüstü bilgisayarın bozulduğunu diye bağırıp başlıyorlar. Halbuki normal kullarımda dizüstü bilgisayarlar ile masaüstü bilgisayarların bozulma oranları

arasında dünyalar kadar fark yok. Her ne kadar aynı bileşenlere sahip olsalar gibi gözükse de dizüstü bilgisayarlarda daha az ısınan ve düşük frekanslarda çalışan bileşenler kullanılıyor. Sonuçta artık yeni ürünlerin üzerine kahve dahi dökerseniz çalışıyor. Artık yeni modeller oyun da oynattığı için alın bir dizüstü benim gibi, güle güle kullanın. İmza: Masaüstü bilgisayarını satan DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş.

Altın kaplama HDMI, DVI, VGA kablosunda görüntü fark eder mi?

Şimdi öncelikle HDMI ve DVI'da sinyaller dijital olarak iletiildiği için sinyal kalitesinin pek önemi olmuyor. Yani standart kablolar ile veriler aktarıldığı için görüntü kalitesi etkilenmiyor. Siz

burada altın kaplama da kullansanız sonuçta kablodan geçecek olan tek şey sıfırlar ve birler. Fakat söz konusu analog görüntü olunca işler değişiyor. VGA, analog görüntüyü taşıdığı için bir VGA kablunun altın kaplama olması büyük önem taşır. Bununla birlikte analog sinyal taşıyan bütün kabloların kaliteli ve mümkünse altın kaplama olması sesin veya görüntünün kalitesine etki eder. Kısacası HDMI ve DVI'da altın kaplama önemli değilken VGA'da önemlidir.



Sistem Gereksinimleri



Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Oyunun minimum sistem gereksinimlerine baktığımızda 1.8 Ghz çift çekirdekli bir işlemci, 2 GB bellek, ve DirectX 9.0c destekli bir ekran kartı görüyoruz. En azından nVidia'da 7000 serisi, ATI'de de x1000 serisi bir ekran kartı şart. 10 GB sabit disk alanı isteyen Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction'ı oynamak için devamlı bir internet bağlantısı gerekiyor. Malum, Ubisoft'un yeni "kopya" koruma teknolojisi.

olmasının şart olduğunu hatırlatıyorum. 16 GB sabit disk alanı ve ayarları yüksek tutmak istiyorsanız 4 GB bellek şart.



Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

Oyunun sistem gereksinimleri Grand Theft Auto IV ile aşağı yukarı aynı. Özellikle bu konuda "1 GB kart ile GTA IV oynayamıyorum!" gibi saçma sapan cümleler kuranlar olduğu için ekran kartınızın soldan ikinci rakamının "6" veya üzeri

olmasının şart olduğunu hatırlatıyorum. 16 GB sabit disk alanı ve ayarları yüksek tutmak istiyorsanız 4 GB bellek şart.



Prison Break: The Conspiracy

2 Ghz çift çekirdekli işlemci, 2 GB bellek ve 8800 GT veya HD 3600 ekran kartı oyunu akıcı oynamak için gerekli bileşenlerin başında geliyor. 2 GB gibi az bir sabit disk

alanının istenmesiyle ilginç. Oyunun grafik motorunun DirectX 9 tabanlı olacağını da hatırlatalım.



Alpha Protocol (Test)

İşlemci tek çekirdekli de olabilir ama 2.4 Ghz bir işlemci, 2 GB bellek ve en az nVidia'dan 6800 serisi, ATI tarafında da X1300 serisi bir ekran kartı şart. 12 GB sabit disk alanı isteyen Alpha Protocol; Windows XP, Windows Vista ve Windows 7 ile uyumlu olacak. DirectX 11

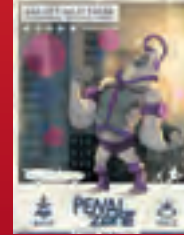
desteğinin olmamasıysa kimileri için üzücü, kimileri için sevindirici bir durum.



Mount & Blade: Warband (Demo)

Gereksinimleri düşük olan Mount & Blade: Warband, 1 GB bellek ve 2 Ghz işlemci ile rahatça çalışıyor. 900 MB disk alanı gerektiren oyun için 128 MB ve üstü bir ekran kartı yeterli. Bütün Windows

sürümlerinde çalışan oyun DirectX 9.0c grafik desteğiyle geliyor.



Sam & Max: The Devil's Playhouse 301 (Demo)

Oyunun Steam sayfasında sistem gereksinimleri olmayınca, "oyun halinde Amiga'da çalışıyordur" diye düşündüm. Daha sonra 1 GB bellek, 2 Ghz işlemci ve DirectX 8.1 destekli bir ekran kartının dahi oyunu çalıştırabildiğini gördüm.

Oyun Windows XP'de, Windows Vista'da ve Windows 7'de sorunsuz çalışıyor.

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 890 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 5770	HD 5870 / HD 5970 / GeForce GTX 470/480
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

DOKTORLAR

CELİK - ERDEM SÖZ HASTANESİ,
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

CELİK

ERDEM

HASTA: BRAHİM YAŞAR

Selam Cenk Ve Erdem Naber Naptıyınız..
Geçen sayılardan birinde bi soru sordum size
yönlendirdiler ...Ben bu sefer direk olarak size
yönlendiyorum Size 2 sorum Var ;
1-Ne Var?
2-Ne Yok?
(Bu soru YGS de çıkacakmış son anda vazgeçilmiş)

- CENK BEY, BİZE İMİNİMİZLE, ÖYLE SENİ BENLİ BİR MUHABET SEZİNLEDİM. NOLUYORSUN?
- EVET, ERDEM BEY. BU AKKADAŞIMIZ BİZE NASIL HITAP EDİLECEĞİNİ ÖĞRENENE KADAR DERGİYE ARA VERELİM DİYORUM.
- BİZE NASIL HITAP ETMELİYDİ? İSTERSENİZ SİZ SÖYLEYİN.
- CENK BEY HAŞMETMEAPLARI VE ERDEM BEY EKSELANSLARI DEMELİYDİ.
- TAMAM, O ŞEKİLDE DÜZELTİP GELECEK AY BİR DAHA SORSUN.

PILON 100

PAR



DEĞER

EMERGENCY PARAMEDIC

HASTA: EMRE YENİDERE

god of war 3 ün sonunda kratos un öldüğü
doğrumu eğer doğru ise nasıl ölüyor?

- DOĞRU. ŞÖYLE ÖLÜYOR.
- HAYIR, ERDEM BEY ÖYLE DEĞİL.
- NASILDI?
- YERDEN LENSLERİNİ ALIRKEN KAFASINI SEPPAYA VURUP ORACIKTA CAN VERİYOR EMBESİL.
- NİHİHİAAHAHAHAHA. APTAL KRATOS.

HASTA: BUZAK ÖZASLAN

Derginizi severek okuyorum (ve okurken cips yemek en büyük zevkim(bi kaç kere boğulma riski altattım))

CİPS LİKİNGS

EMERGENCY PARAMEDIC

- O CİPSLERİ YİYİP, İĞRENÇ YAĞLI ELLERİNİZLE DERGİMİZİ SEVEMERSİNİZ.
- LÜTFEN BİR DAHA DERGİMİZİ ALMAYINIZ BÖYLECE BOĞULMA TEHLİKESİNİ DE BAŞLAMADAN BERTARAF ETMİŞ OLURSUNUZ.
- TEŞEKKÜR EDERİZ.

HASTA: MEHMET ASPEREN ÇANTURK

Bilgisayardaki ve PS2'deki oyunlarımın çoğu korsan...Orjinal almak açıkçası gücüme gider...Sizce orjinal almayınca çok şey kaybeder miyim?

GIRAYDER

EMERGENCY PARAMEDIC

- OYUNLARI KORSAN ALMAKLA HER ŞEYDEN ÖNCE KENDİNİZİ KAYBEDERSİNİZ.
- EVET. ÇÜNKÜ ONU DA ALAYIM, BUNU DA İN-DİREYİM AÇGÖZLÜLÜĞÜ ADAMIN ŞİRAZESİNİ BOZAR.
- SADECE ŞİRAZİYİ DEĞİL, PS2 VE BİLGİSAYARINIZI DA PER PERİŞAN EDER.
- NOKTA.



MULTIPLAYER MODLAR

Tek kişilik oyundan multiplayer'a geçiş çok kolay olmadı. Geçmişteki çok basit örnekleri (Maze War) bir kenara bırakırsak, "çoklu oyuncu" zevkinin gelişmesini sağlayan başlıca iki sebep üç boyutlu oyunlar ve PC oldu. Kısa sürede multiplayer deneyiminin nasıl geliştiğini görmek için hep beraber zamanda kısa bir yolculuğa çıkalım. Biletler benden! ▶



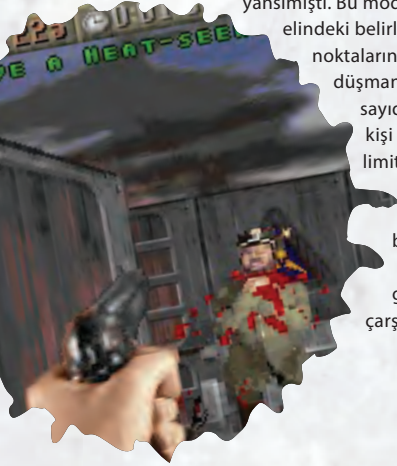
Deathmatch

Bu kelime artık tam anlamıyla her FPS'de kullanılan değişmez bir terim oldu. İlk Deathmatch modu Doom'da kullanıldı. LAN üzerinden ya da arkadaşınızın IP'sine doğrudan bağlanarak, en fazla dört kişi, oyuncular birbirleriyle kapışabiliyorlardı. Gelen yamalarla eşyaların tekrardan doğması gibi sorunlar giderildiyse de oyuncu sayısı dördü geçmedi. Doom'un grafiklerindeki devrimsellik, aynı oranda multiplayer moduna da yansımıştı. Bu modda oyuncular tam güçle ve elindeki belirli silahlarla haritanın farklı

noktalarına dağılıyorlardı. Herkesin birbirine düşman olduğu bu oyun stilinde, belirli sayıdaki en fazla oyuncuyu öldüren kişi oyunu kazanıyordu. (Bazı hallerde limit sınırlaması olmaz, sabaha kadar oynarsınız.) O dönemlerde üç boyut olayının havasından büyülenmiş bizler, kafamız ve monitör arasına etrafımızı görmemizi engelleyecek kara bir çarşaf geçirir bu sayede üç boyut

heyecanını arttırırdık. Bu oyun stilinde -ve diğerlerinde- oyuncuların hareket ettirmedikleri rakiplere "bot" denirdi. Bilgisayar tarafından kontrol edilen bu rakiplerse ilk olarak efsane oyun Quake ile sahneye çıkmıştı. Zorluk derecesi ayarlanabilir bu oyuncuların insanlardan farkı, hızlı tepki vererek ateş etmesiydi. Zorluk derecesini de bu tepkiler belirliyordu. Fakat nihayetinde bilgisayar insan kadar sinsî hareket edemediği için ortada embesil gibi koşarak kolaylıkla hedef oluyordu. O zamanlar "noob" terimi daha piyasaya çıkmadığı için sağa sola geçenlere yabancılar "camper", Türklere "soteci" derdi. Haritalar, zamanımızın oyunları gibi en ince milimetresine kadar hesaplanmadığı için de sotecilere gün doğardı. Deathmatch'te mubah olan sayı yapmak olduğu için zafere giden her yol kabul görüyordu. Kısacası her şey Deathmatch ve Doom ile başladı, günümüze kadar da gelişerek geldi. Bundan sonraki oyun modlarıysa Deathmatch'in başlattığı akımla Doom'a rakip olmaya çalışan oyunların müşterisine değişik modlar sunmaya çalışmasıyla sürekli evrim geçirdi.

İlk Örnekler:
Doom,
Rise of the Triad,
Heretic



Team Deathmatch

Günümüze kadar gelen modlar içinde en çok sevileni Team Deathmatch oldu herhalde. Halen Call of Duty: Modern Warfare 2 ya da Battlefield: Bad Company 2 oynarken bile ya bu türü ya da temeli bu moda sadık kalan çeşitli türleri oynuyoruz. Multiplayer'ın temelleri hep Doom ile atıldı. Team Deathmatch de ilk olarak efsane oyun Doom sayesinde görülmeye çıktı. En fazla dört kişinin, ikişerli takımlar kurarak karşılıklı oynadığı Team Deathmatch modu, az oyuncuyla oynanmasına rağmen takım oyunu hissini verdiği için tatmin ediciydi. Doom'un haritaları çok büyük olmadığından ikiye iki oynamak çok büyük sıkıntı yaratmıyordu. Team Deathmatch'in en önemli özelliği ise insanları beraber ve koordine hareket etmeye itmesidir. Aynı anda hareket eden, görev paylaşımı yapan, gerekirse haritanın durumuna göre takımı ikiye ve üçe bölen, birbiriyle yardımlaşarak oynayan takımların kazandığı bir moddur. Örnek vermek gerekirse yerde bir Railgun var; açgözlülük yapmak

yerine bunu iyi kullanan bir arkadaşınıza bırakabilirsiniz, o da bir Plasma Gun bulursa ve siz de bunu iyi kullanıyorsanız onun da bu silahı size bırakması gerekir. Bu gibi yardımlaşmalar için elbette ki birbiriyle çok iyi anlaşan bir takım kurmak gerekliydi. Sesli konuşmanın çok yaygın olmadığı bir zamanda, insanlar kafelerde buluşuyor ve birbirlerine bağırarak anlaşılıyordu. Böylece ilk klanlar kuruldu. Klan ismine ilk izin veren oyunsu Quake olduktan sonra savaşlar daha da kızıştı. Dörtten fazla oyuncuya izin vermesiyle Rise of the Triad, daha kalabalık grupların birbiriyle savaşmasına olanak tanıdı. Ayrıca rakibin vurulduğu bölgesine göre hasar alması da ilk olarak bu oyunda ortaya çıkmıştı. Doom, multiplayer modlarında nasıl ilklerin başını çektiyse Rise of the Triad da oyun türünü ve modları geliştirerek çığır açmaya devam etti. Rocket Jump'in da bu oyunla ortaya çıkması heyecanlı multiplayer maçların iyice hareketli geçmesine vesile olmuştu.

İlk Örnekler:
Doom,
Rise of the Triad,
Heretic,
Duke Nukem



Capture the Flag

“Yeter artık FPS’lerden gittiğin!” diyor olabilirsiniz. Aslında haklı da sayılırsınız ama işin tarihçesine baktığınızda multiplayer modlarını geliştiren yegane oyun türünün FPS olduğunu göz ardı edemeyiz. Amiga zamanında “split screen” (Ekran ortadan iki ayrılır.) ya da Heroes’dan alışık olduğumuz Hot Seat (Sırayla oynama türü.) modları, yan yana olan arkadaşları oynattığı için multiplayer sınıfına doğru düzgün girmiyordu. Multiplayer dediğin, dünyanın öbür ucundan insanlarla kapıştığın deneyimdi. O zamanlardan günümüze kadar gelen eski geleneklerden biriye bugün bile zevkle oynadığımız Capture the Flag modudur. Belki şaşıracaksınız ama yine Rise of the Triad bu modu ilk olarak çıkarmıştı. Bu türün amacı, haritanın iki ucuna konuşlandırılmış takım bayraklarını toplamaktır. Team Deathmatch’in bile ötesinde, insanları zorunlu olarak takım halinde hareket etmeye sevk ediyordu. Çünkü “tek tabanca” dolaşırsanız en az dört kişilik ama birbirinden

ayrılmayan bir düşman grubu üssünüzün içine girip bayrağı alıyor ve kendi üssüne kadar geri gidebiliyordu. Çalınan bayrak, oyuncuların kendi üssüne döndüklerinde bir puan kazandırıyor. Bu oyun türünde adam öldürmek değil, bayrak kapmak önemli olduğu için oyuncular değişik bir amaç edinmişlerdi. Bu modu ilk olarak Rise of the Triad çıkardı ama Quake II, Quake III ve Unreal Tournament bir hayli ileriye taşıdı. Quake III, tek kişilik modu olmadan, piyasa doğrudan multiplayer desteğiyle çıkarken, oyunun hızı ve savaşlardaki hareketlilik Capture the Flag modunu en çok oynanan modlardan biri haline getirdi. Unreal Tournament’ın hız katsayısı Quake III’ün iki katı sayılırdı ve silahlardaki çok farklı atış özellikleriyle bu oyunda da Capture the Flag çok popüler olmuştu. Ayrıca Unreal Tournament’ta ilk defa rakipleri kafadan tek vuruşta öldürme özelliğinin geldiğinin de altını çizmek gerekir.

İlk Örnekler:
Doom II, Quake II,
Quake III,
Rise of the Triad

Domination, Conquest ve benzeri...

Bu çetrefilli bir konu; çünkü Domination modunda işin içine sadece FPS değil, RTS’ler (Gerçek Zamanlı Strateji) de giriyor. Aslında “her oyunda rakibi domine etmeye çalışıyoruz” diyerek size kelime oyunu yapıp konuyu kapatsam olmaz mı? Tamam, devam edelim o halde. Domination ya da bazı oyunlarda olduğu gibi Conquest, haritanın belli bölgelerini ele geçirerek puan yapmaya dayanan multiplayer modudur. İlk çıkan FPS’lerde böyle bir mod yoktu ve uzunca bir süre de olmadı. Bu yüzden FPS’ler, bu fikri biraz geç de olsa RTS’lerden aldı diyebilirim. Dune’a benzeyen bir oyunu yıllarca bekledikten sonra sanki birbirlerini kolluyorlarmış gibi Warcraft ve Command & Conquer piyasaya bomba gibi, aynı zamanda düşmüştü. Blizzard o zamanlar piyasaya sürdüğü Blackthorne ve The Lost Vikings ile bugün kazandığı -ayda 300.000.000\$’a yakın- parayı kazanmayı herhalde rüyasında görecek yeni yetme bir şirketti. Westwood ise Dune ile RTS’nin fikir babası olmuş ve ardından Command & Conquer ile ortalığı kasıp kavurmuştu. Ne yazık ki aynı dönemde piyasaya çıkan başka bir başarılı oyun, bu iki dev olmaya aday oyunun arasında yeterli kadar sesini çıkaramadı. Oyunun ismi Z: Steel Soldiers idi ve efsanevi Bitmap Brothers’in piyasaya tekrar dönüşünü sağlayacak oyun olabilirdi ama olmadı, bildiğim kadarıyla da Bitmap Brothers bundan gayri oyun çıkaramadı. Fakat Z, haritadaki kontrol noktalarını ele

geçirmeye dayalı oyun sistemiyle belki de bugünkü Warhammer 40.000 Dawn of War serisinin babası olmuştu. Oyunda belli sürelerde asker üretilirdi ve haritanın eşit parçalara ayrılmış bölgelerindeki binalar domine edilerek yeni üniteler basılırdı. Yanlış hatırlamıyorsam aynı mantık Unreal Tournament ile FPS dünyasına taşındı ve günümüze kadar geldi. Bugün bu türün en başarılı örnekleri Team Fortress, Call of Duty: Modern Warfare ve Battlefield: Bad Company serisidir. Modern Warfare’da ve Bad Company’de korunması gereken noktalar iki taraf arasında el değiştirebilir ve kim daha fazla noktayı uzun süre elinde tutarsa o kazanır. Team Fortress’taysa bir taraf bölgeleri savunur, diğeri saldırır, kaybeden taraf geri çekilmek zorunda kalır. (Bir anlamda Bad Company’deki Rush mantığıyla aynı.) Bu modun özellikle askerî savaş oyunlarına getirdiği yenilik, oyuncularda görev yapma hissini doğurmasıdır ve halen popülerliğini buna borçludur.

İlk Örnekler:
Unreal Tournament,
Day of Defeat

PvP ve PvE

İnternet yaygınlaştıkça, oyun yapımcıları hayal güçlerinin sınırlarını zorlamaya başladılar. Fikirler meyvelerini verdi ve "Daha fazla insanı aynı anda nasıl oynatabiliriz?" sorusunun yaşam bulmuş hali MMORPG'ler sahneye çıktı. Belli bir süre MMORPG oynamış arkadaşlar; kabul edelim ki hepimizin hayatı bir dönem yerinden oynadı. (Kaydı demenin kibar yolu.) Çok canlı ve kaderi oyuncular tarafından az çok belirlenen koca bir dünyanın içinde bağımlılara yakışan cinsten kaybolup gittik. PvP ve PvE kavramlarıyla bu dönemde tanıştık. Bunlar oyuna başlamadan evvel seçebildiğimiz modlar değildi. MMORPG'lerin dünyası çok büyük olduğu için o çevrenin içinde eritilmiş halde duruyordu ama -örneğin WoW'da olduğu gibi- canı çeken istediği an PvP modlarının sırasına girebilir ya da Aion'da olduğu gibi hiçbir yerde sıraya girmeden belanın kendisine gelmesini bekleyebilirdi. PvP, "Player versus Player" demektir; yani oyuncu oyuncuya karşı. Arenada rakiplerinizi yenmek, düşmanın elinden belli bir bölgeyi kurtarmak, bayrak kaçırmak ve stratejik noktaları elde tutmak gibi, şimdiye kadar saydığımız bütün oyun çeşitleri PvP çatısı



altında bulunuyor. PvE ise "Player versus Environment" in kısaltılmışıdır; yani oyuncu çevreye karşı savaşıyor. Daha iyi bir tanımla "oyuncu bilgisayara karşı" da denilebilir. Burada amaç genellikle değişmez: Değişik taktikler uygulayarak bilgisayar kontrolündeki hizmetkarları ve sonunda büyük ödülü düşürmek için bekleyen boss'u yenilgiye uğratmak ana hedeftir. İlk başarılı ve canlı bir PvP heyecanı sunan oyun Ultima Online'dır. Karakterlere içinde gezmeleri için çok büyük bir dünya sunmuştur. Özellikle seçilen bir PvP modu olmadığı için birilerine satışmak istiyorsanız, dünyanın tehlikeli bölgelerine adım atmanız gereken ilk -ve bence halen benzeri yapılmayan- oyundur. Daha sonra gelen eklentilerle oyuna eklenen mahzenler sayesinde basit PvE temelleri atılmıştır, büyük bir grupla önce hizmetkarlar sıralar halinde kesildikten sonra son olarak boss ile karşı karşıya gelme imkanı sunulmuştur. Günümüzdeyse artık bir fenomen olan World of Warcraft'ın geliştirdiği PvE sistemiyse bugün birçok rakibi piyasaya sürülmesine rağmen halen eşsizdir.



İlk Örnekler:
Ultima Online,
Knight Online,
World of Warcraft

Assault ve Defense

Bu mod gelene kadar genelde etrafta salakça dolaşan yaratıkları vurduğumuz FPS'ler oynuyorduk. Bu mod gelene kadar hikaye örgüsü bu denli kuvvetli bir FPS de oynamamıştık. Neden bahsediyorum? Tabii ki Half-Life'tan... Half-Life'in ortalığı kasıp kavurmasının nedenlerinden biri, zamanına göre çok sağlam grafikleri olması, diğer ve bence daha önemlisiyse oyuncuyu olabildiğince canlı, hikayesi biz ilerledikçe gelişen bir dünyaya sokması idi. Tabii ki oyun bu kadar tutulunca modların çıkması çok kısa sürdü. Half-Life ne kadar ortalığı titrettiyse minik oğlu Counter-Strike da ondan aşağı kalır değildi. Neydi bizi bu oyuna bu kadar çeken, bilmiyorum ama uzun süre bizi ekran başına hapsedmesini bildi. CS'nin ve hatta Half-Life modlarının en büyük özelliği, saldırı ve savunma tarzı multiplayer türlerinin başlangıcını yapmasıdır. CS'de "de_dust" haritası, bir takımın bomba koymak için zamanla yarışarak saldırdığı, diğer takımın da bomba koyulması

gereken mekanı korumaya çalıştığı ilk oyun türü oldu. Günümüze kadar Modern Warfare ile gelmeye devam etti, hatta Bad Company bu türü Rush ile karıştırarak iyice eğlenceli bir hale soktu. Yine CS'nin "cs_" haritalarındaki diğer bir saldırı - savunma türüyse rehine kurtardığımız bölümlerdi. Yine bir ilk CS'den gelmişti ve günümüze kadar bu modu getiren olmadı. Saldıran takım rehinelere alıp belli bir kurtarma noktasına kaçırılmaya çalışıyor, savunan takımsa onları durdurmaya uğraşıyordu. Diğer farklı bir örnekse yine Half-Life'in başarılı çocuklarından Day of Defeat ile gelmişti. Conquest tarzı haritaların yanı sıra Normandiya Çıkarması'nı konu alan haritada Alman savunmasının içine sızıp radyo ve uçaksavar gibi stratejik noktaları ele geçirmeye çalışıyorduk. Fakat bunu yapmak için tek kişinin yetmemesi, en az iki kişilik birliklerin takım olmasını zorunlu kılıyordu. Saldırı ve savunma haritaları askeri tabanlı FPS'lerle gelişti. Günümüzdeki en mükemmel örnekleri Battlefield: Bad Company 2 ve PlayStation 3'ten MAG'dir.

İlk Örnekler:
Day of Defeat,
Counter-Strike



Hot Seat

Bunu yazsam mı, yazmasam mı diye çok düşündüm. Çünkü sırayla oynamaya dayalı bu multiplayer modu, -ilk çıktığı zamanlarda- birbirinden uzak oyuncuları buluşturmuyordu. Evde beş kişi buluşup, sandalyeleri kenara çekip 15 inç monitörün önünde Heroes of Might and Magic oynamamızı sağlayan multiplayer moduydu. Fakat Heroes of Might and Magic III ile bu tür, yavaş yavaş oyuncuların sunuculara girerek birbiriyle mesafe tanımadan uzaktan oynadığı şekle büründü. Hot Seat, aslında kavram olarak aynı makineden sırayla oynamayı özetliyordu ama tür zamanla evrim geçirecek kapsama alanını tüm dünyaya yaydı. O yüzden sırayla oynayarak gelişen oyunlar Hot Seat şemsiyesi altında toplanabilir. Genelde sıra tabanlı strateji oyunlarının çok kullandığı türdür. Oynama şekliyse değişmez ve sıranız gelince siz oynarsınız, sırası gelince düşman oynar. Dezavantajı, oyuncu sayısı arttıkça sıranın gelmesi için beklenen sürenin artmasıdır. Hele ki yavaş

oyunculara denk geldiyseniz çok ufak bir haritayı oynamak -abartısız- günler alabilir. Bu türün ilk örneklerinden biri olan Battle Isle'in altıgenlere bölünmüş haritasında, askeri birimleri yöneterek düşmanı yenmeye çalıştığınız haliydi. Hot Seat de değişime ayak uydurarak günümüze kadar birçok başarılı örnekle oyuncuları buluşturmaya devam etti. Master of Orion ve Civilization serileri, sıra tabanlı stratejiler çerçevesinde Hot Seat modunu günümüze kadar yaşattı. Bugün bile HoMM V'i arkadaşlarımla internet üzerinden oynarım. Üstünün çizilmesi gereken en önemli konuya Hot Seat'in oyunculara tek makinede, internete bile gerek kalmadan, oyunun tek bir kopyasıyla multiplayer oynama imkanı yaratmasıdır. Bu açıdan baş tacı edilesi bir türdür.

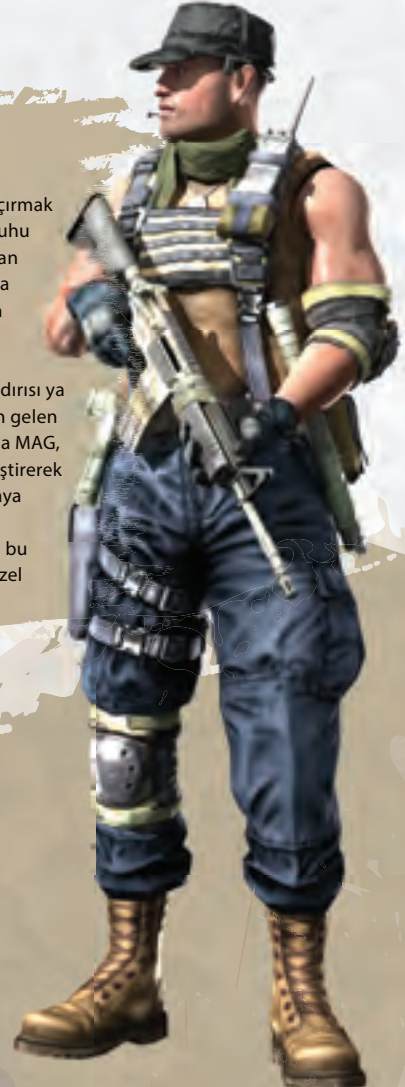
İlk Örnekler:
Battle Isle,
Heroes of Might
and Magic II



Acquisition

Aslına bakarsanız buraya bir mod değil, doğrudan oyun ismi yazsam daha doğru olur. Çünkü aradan bunca zaman geçmesine rağmen, FPS türüne kattığı yeniliklerle değişiklik getiren oyun MAG oldu. Ülkemizde çok popüler olmamasının sebebiyse sadece PS3'te çıkmış olması olabilir ama dünya çapında bile hak ettiği ilgiyi almamasının, konsol tabanlı kalması olduğunu düşünüyorum. 64'e karşı 64 ya da 128'e karşı 128 gibi devasa boyutlardaki orduları birbiriyle karşı karşıya getiren MAG'in en önemli modlarından biri Acquisition'dır. Birkaç eski modun birbiriyle karışımından oluşan yaratıcı bir çeşittir. Oyuncular farklı bölüklerde bulunarak, haritanın değişik noktalarına konuşlandırılmış savunma sığınaklarını geçmeye çalışarak hava savunma sistemlerini patlatırlar; son

olarak da içinde bilgi taşıyan bir aracı kaçırmak zorundadırlar. Bu kadar kalabalık bir güruhu tek bir amaç çevresinde birbirine bağlayan oyun kolay bulunmuyor. MAG'in bu moda getirdiği yenilikse ilk defa takım liderinin yanında hareket eden oyunculara çeşitli bonus'lar vermesiydi. Takım liderleriyse diğer oyunculardan farklı olarak hava saldırısı ya da sinir gazı bombaları atarak arkasından gelen oyunculara destek oluyorlardı. Dolayısıyla MAG, oynanış biçimini ve değişik modları birleştirerek en gerçekçi savaş oyunlarından biri olmaya aday oldu. Fakat dediğim gibi tek eksisi, sadece PS3'e çıkması. Belki MAG'in açtığı bu yol, diğer oyunların örnek alması gibi güzel bir olaya vesile olur. Bekleyip, göreceğiz.



Nurettin Tan

Just Cause 2

Kaos yaratmanın en etkili yolları

Geniş bir oyun Just Cause 2. Öylesine geniş ki ne yapacağınızı bilmez halde iskelelerde dolanmak, -halka ayak uydurup- boş boş sokaklarda yürümek olası. Fakat merak etmeyin; sizin için buradayım. Panau'daki tur rehberiniz olacak ve tüm zorlukları aşmanızda size yardımcı olacağım. **Tuna Şentuna**



Oyuna başlarken...

Sadece iki tane zorunlu görev yapıyoruz ve milyon metrekairelik adada bir başımızda bırakılıyor. Şimdi ne yapacaksınız; ya da ne yapmalısınız?

Oyundaki en önemli kavram "Chaos". Kaos yaratarak oyunda ilerliyoruz, para kazanıyoruz. Kaos yaratmak nedir, açıklayalım.

Parçalanabilecek her türlü askeri araç, askeri bina, varil, tüp size kaos olarak geri dönüyor. Yani isterseniz, hiçbir görev yapmadan, hiçbir "faction"la tanışmadan kaos puanı kazanmaya başlayabilirsiniz.

Kaos puanı, faction'lardan (Panau adasındaki üç farklı grup. Hepsini de adanın hakimiyetini eline almaya çalışıyor diktatörü devirerek.) alacağınız görevlere ulaşmakta, ana görevde aşama kaydetmede önemli bir faktör. Aynı zamanda "Black Market"taki envayi çeşit silah ve araca da kaos puanlarıyla ulaşıyoruz. Neyin size kaos puanı getirdiğini, en çok nereden kaos puanı kazandığınızı maddeleyelim dilererseniz.

- Üstünde beyaz Panau yıldızı bulunan her türlü benzin tankı, heykel, propaganda aracı, jeneratör, dev vinçler vb. cisimler, size tiplerine göre kaos puanı getiriyor. Mesela küçük bir jeneratör'den ancak 250 kaos puanı alıyorsanız, kocaman bir vinci yıkmak 750 puan verebilmekte.

- Tamamladığınız faction görevleri ve ana görevlerin sonunda büyükçe bir miktar kaos puanı alıyorsunuz. Özellikle ana görevler bu konuda bayağı bonkör.

- Panau adasında milyon tane yerleşim birimi bulunuyor. Bunlara adım attığınız anda da yüzdelik bir oran beliriyor ekranda. Bu, şu demek oluyor; yerleşim birimlerinde tamamlamanız gereken bazı "şeyler" var. Bunların içinde beyaz yıldızlı devlet mülklerini yıkmak da olabilir, bulunması gereken "power-up"lar da olabilir. Şayet ki bir alanda yapılabilecek her şeyi yaparsanız da yerleşim biriminin büyüklüğüne göre hoş bir kaos puanı kazanıyorsunuz; o yüzden %100'ü yakalamaya çalışmanızı tavsiye ederim.

- Kaos puanı kazanmanın son yöntemi de varilleri, gaz tüplerini, askeri araçları patlatmak. Bunlardan pek az puan geldiği için pek üstünde durmayın; zaten çatışmalar sırasında o üç-beş puanı kazanıyorsunuz.

Para kazanma yolları

- Ana görevler ve faction görevlerini tamamladığımızda yüklü bir miktar para kazanabiliyoruz.

- Yok ettiğimiz her türlü devlet malı bize para olarak geri dönüyor. Aynı kaos puanında olduğu gibi de aldığımız para, yok ettiğimiz cismin büyüklüğüne göre artış gösteriyor.

- Adanın birçok yerinde türlü türlü yarışlar bulunuyor. Araba, uçak, gemi, motosiklet... Hepsini checkpoint mantığında işleyen bu yarışlardan da iyi para geliyor; kaçırmayın.

- Tanesi 2500\$ değerinde birçok para çantası adanın her köşesinde bulunmayı bekliyor.

Kazandığımız paraları ne yaptığımızı soracak olursanız da cevabı çok net: Black Market'tan silah ve araç temin etmek için yüksek miktarlarda paraya ihtiyacımız oluyor. Black Market konusuna da birazdan değineceğiz.

Hilekar



Game Room Xbox 360

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarda yazarları yapın.

80s Skilled (20 puan): Altı madalya kazanın.

Arcade Hustler (20 puan): 12 madalya kazanın.

Arcade Junkie (5 puan): Kendi salonunuzda toplam dört saatin üzerinde oynayın.

Arcade Shark (20 puan): 24 madalya kazanın.

Can't Touch This! (20 puan): 27 madalya kazanın.

Challenge Chief (5 puan): 10 Challenge kazanın.

Challenge Master (20 puan): 20 Challenge kazanın.

Check My Skillz (20 puan): 33 madalya kazanın.

Double Trouble (20 puan): Point Buster, Survivalist ve Time Spender için ikişer madalya kazanın.

Fly Skillz (20 puan): 42 madalya kazanın.

Game Beater (20 puan): Dokuz madalya kazanın.

Go to Sleep (20 puan): Salonunuzda toplam 16 saatin üzerinde oynayın.

I Like Shiny Things (35 puan): 48 madalya kazanın.

Machine not Man (20 puan): Kendi salonunuzda toplam 24 saatin üzerinde oynayın.

Matchstick Eyes (20 puan): Kendi salonunuzda toplam 36 saatin üzerinde oynayın.



Araç, silah, zırh parçaları

Bahsettiğim şehirlerde, şehir puanını %100'e tamamlamak için çoğunlukla araç, silah veya zırh parçaları bulmanız gerekecek. Bu parçalar birer kutuda yer alıyor ve onların bu puanı tamamlamaktan daha ulvi birer görevi var. Biraz önce ne demişim, "Black Market". Yani siparişinizi veriyorsunuz, kara borsadan kolay yoldan istediğinize ulaşıyorsunuz. Tabii ki ne karşılığında: Para.

Parayla Black Market'tan her türlü silahlı veya aracı satın almak mümkün. Üstelik araçların birçoğu çevrede bulamayacağınız türde, türünün en iyi örneklerinden. Her türlü araç ve silah da seviye atlatılıp daha güçlü hale getirilebiliyor. Peki bu araçları ve silahları neyle güçlendiriyoruz. İşte burada çevrede bulduğumuz araç ve silah parçaları devreye giriyor. Bir silahı veya aracı, bir sonraki seviyeye taşımak ilk aşamada beş silah veya araç parçası istiyor. Daha sonraki aşama için 10, sonra 15... Derken konu yüksek meblağları gündeme getiriyor. Aslına bakarsanız her türlü silahın veya aracın seviyesini artırmak zorunda değilsiniz. Hatta size tavsiyem, silahlardan Machine Gun, Assault Rifle, Sub-Machine Gun ve Grenade Launcher'ı son seviyeye kadar yükseltmeye bakın; araçlardan da helikopteri, zırhlı panzeri ve makineli tüfeğe sahip olan kamyoneti güçlendirin. Geriye kalanlarla pek fazla işiniz olmayacak çünkü.

Devasa adada bu parçaları nasıl bulacağınız konusunda da oyun size yardımcı oluyor. Ekranın sol üst kısmında yer alan mini haritanın yine sol üst köşesinde ufak bir radar var. Bahsi geçen parçalara yaklaştığınızda bu radarın çizgileri artışı geçiyor. Radar yanıp sönmeye başladığında ise ekrandaki gri bir ok parçanın tam olarak nerede olduğunu size gösteriyor. Bir çeşit "sıcak-soğuk" oyunu olarak nitelendirilebilecek bu hadise, yerleşim birimlerindeki tamamlanma oranını %100'e ulaştırmak ve Black Market'ta zengin gözükme için takip edilmesi ve önem gösterilmesi gereken bir durum. Lütfen dikkat edelim.

Zırh, araç ve silah parçalarının yanında, Panau'nun en gizli köşelerinde iki çeşit "cisim" daha bulunuyor. Bunlardan bir tanesi Drug Drop ve bir diğeri de Skull. Her ikisi de size iyi bir miktarda para ve kaos sağlıyor ve diğer parçalar gibi bunlar da radarınıza yakalanıyor. Yalnız genellikle kel alaka yerlerde bulunmalarından ötürü kolayca fark edilemiyorlar. Gözünüzü dört açmanızı tavsiye ederim.

Her şeyden bahsettik ama zırh parçalarının ne işe yaradığını söylemedik. Beş tane zırh parçası demek, toplam sağlık puanınızda artış demek. Bu oyunda GTA'daki gibi bir zırh durumu olmadığı için tüm yediğiniz kurşunlar sağlığınızdaki götürüyor. Sağlığınız belirli bir yere kadar toparlanıyor fakat ağır yaralanırsanız ancak belirli bir bölümü tekrar eski yerine geliyor. Bolca zırh parçası topladığınızda ise kolay kolay tehlikeli bölgeye girmiyorsunuz.

Zırh parçalarıyla ilgili ilginç bir konu var ki o da her türlü köprü ayaağında bunlardan ikiser tane bulunuyor olması. Yani bir arabaya binip uzunca bir yolu takip ederek, bolca zırh parçasına ulaşabilirsiniz.



- Medal Collector (20 puan):** Üç madalya kazanın.
- Medal Enthusiast (20 puan):** 21 madalya kazanın.
- Medal Mad (50 puan):** Point Buster, Survivalist ve Time Spender için 20'şer madalya kazanın.
- Medal Masher (20 puan):** 45 madalya kazanın.
- Medal Smasher (20 puan):** Point Buster, Survivalist ve Time Spender için 10'ar madalya kazanın.
- Medal Variety (5 puan):** Point Buster, Survivalist ve Time Spender için birer madalya kazanın.
- Medaltastic (20 puan):** 39 madalya kazanın.
- Minted (20 puan):** 36 madalya kazanın.
- My Blisters have Blisters! (5 puan):** Ara vermeden bir saat oynayın.

- My First Challenge (5 puan):** Challenge gönderin.
- My First Decoration (5 puan):** Kendi salonunuza bir dekoratif öge ekleyin.
- My First Game (5 puan):** Kendi salonunuza bir oyun makinesi ekleyin.
- My First Mascot (5 puan):** Kendi salonunuzda bir maskotu aktif edin.
- My First Medal (5 puan):** İlk madalyanızı kazanın.
- My First Theme (5 puan):** Kendi salonunuza bir tema ekleyin.
- My First Win (5 puan):** Bir Challenge kazanın.
- Point Buster (20 puan):** Beş Point Buster madalyası kazanın.
- Point Slammer (20 puan):** 10 Point Buster madalyası kazanın.
- Survivalist (20 puan):** Beş Survivalist madalyası kazanın.
- The New Old Schooler (20 puan):** 18 madalya kazanın.



► Silahlar

Pistol

Temel silahınız. Tahminimce ilk üç görevden sonra da bir kenara fırlatacaksınız. Her ne kadar hassasiyeti iyi olsa da pek güçsüz.

Revolver

Pistol'dan katbekat güçlü bir tabanca fakat şarjörü çok çabuk tükeniyor.

Submachine Gun

Tabancadan hallice diyeceğim zira hem tek elle tutuluyor, hem de hasar gücü bayağı zayıf. Yine de iki elinize birer tane aldığınızda ve tüm yükseltmelerini yaptığınızda bayağı kullanışlı oluyor. Favorilerimden.

Assault Rifle

Her anlamda son derece dengeli bir tüfek. İki elinizi birden işgal ediyor ama çok kullanışlı. Bence Machine Gun'dan bile iyi.

Machine Gun

Her ne kadar Assault Rifle'dan daha yüksek bir hassasiyeti olsa da Assault Rifle kadar kullanışlı gelmedi bana. Aynı Assault Rifle gibi iki elle tutuluyor.

Sniper Rifle

Bu silahı ne zaman kullanacağını söyleyeyim size. Colonel'ları ortadan kaldırmak için. Zırh giydiklerinden dolayı normal silahlarla öldürmesi zor olan Colonel'ları uzaktan, headshot ile indirmek için Sniper Rifle bir numara; başka da bir işe yaradığını görmedim.

Sawed-Off Shotgun

Bu oyunda anlam ihtiva etmediğine inandığım bir diğer silah da Shotgun'lar. Nedeni şu ki düşmanlarınız genellikle metrelerce ötede oluyor ve onlara yaklaşıp ateş edene kadar size kurşunları saydırmıyorlar. Sawed-Off Shotgun'un ağır hasar vermesi yanındaki tüm özellikleri de maalesef pek kötü.

Shotgun

İlla Shotgun kullanacağım diyorsanız, tercihinizi sawed-off versiyonundan yana değil, Shotgun'dan yana kullanın.

Grenade Launcher

Cephanesini bulmak biraz güç ama çok etkili ve kullanışlı bir bomba-atar. Özellikle askeri üslere girdiğinizde ortalığı dağıtmak için ideal.



Rocket Launcher

Kaos yaratma adına daha iyisi zor bulunur. Helikopterleri, koskoca Silo'ları, aklınıza ne gelirse rahatlıkla yok edebiliyorsunuz. Bunun da cephanesini bulmak pek kolay sayılmaz.

Fragmentation Grenades

Bildiğiniz el bombası. Dilerseniz pimini çektikten sonra elinizde bekletip düşmanlarınızın bombayı fark edmeden patlamalarını sağlayabilirsiniz.

Triggered Explosives

Her anlamda el bombasından daha iyi olan bu patlayıcılar siz tetiğe basmadan patlamıyor. Weapon Part'larınızı bu silaha kullanmaktan çekinmeyin.

Hilekar



MotoGP 09/10 PS3

Aşağıdaki Trophie'leri kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

1UP (Gold): Arcade modda "Continue" kullanmadan sezonu bitirin.

Back to my place...? (Bronze): Multiplayer bir yarışa ev sahipliği yapın.

Beat the 'Fun Vampire' (Bronze): Time-Trial modunda, Donington pistini 01:19.78'in altında bitirin.

Blackjack (Bronze): 21 online yarış kazanın.

Bon Voyage (Silver): Toplam 100 milden fazla yol alın.

Boy Done Good (Bronze): Career modunda, ev sahibi olduğunuz bir yarış kazanın.

Brand (Bronze): Kendi takım kostümünüzü, kaskınızı, motosiklet kaplamanızı ve renginizi seçin.

Centurion (Silver): Herhangi bir modda 100 kez yarışın.

Doppelganger (Bronze): Her pilotla birer yarış bitirin.

Dude, Where's My Bike? (Bronze): Bir kaza sonrası motosikletinizden 100 yard uzaklaşın.

Dynamic! (Bronze): 50 yarış görevini tamamlayın.

Egg-Head (Silver): Career modunda, MotoGP sınıfı motosikletinizi tamamla ve geliştirin.

Araçlar

Arabalar

Araba sürmek -bana kalırsa- Just Cause 2'de hiç zevkli değil zira diğer ulaşım yöntemleri kesinlikle daha eğlenceli. Gitmek istediğiniz noktalar genellikle uzak olduğu için hızlı arabalar tercih etmek isteyeceksiniz fakat bu arabaların da yolda durmadığını görerek daha yavaşlarını arayacaksınız. Eh, bunlar da yavaş kalacak ve sonunda arabaları hepten bir kenara bırakacaksınız.

Motosikletler ve ATV'ler

İlla iki nokta arasında karayolunu kullanmak isterseniz, tercihinizi motosikletlerden yana kullanın. Kıvrak olmalarıyla ve her türlü arazide rahatça hareket edebilmeleriyle bayağı kullanışlılar. ATV'ler ise motosikletlere göre yavaş kalıyor ve pek bir anlam ihtiva etmiyorlar.

Zırhlı araçlar

Birçok zırhlı araç türü var ama zırhlı araç tercihi yaparken genellikle içindeyken silahlarını kullanabileceğinizi tercih edin ki bir "Broadcast Tower" gördüğünüzde inip onu yok etmek için bomba atmanıza gerek kalmasin.

Sürat botları ve tekneler

Deniz taşımacılığı da en az araba kullanmak kadar gereksiz kalmış oyunda. Nedenini birazdan anlayacaksınız...

Helikopterler

Oyundaki en anlamlı araçlar bana kalırsa helikopterler. Bu oyun, bir şeyleri yok etme üzerine kurulu olduğu için roketleri, makineli olan bir helikopterden daha iyisi düşünülüyor. Yerdeki zavallı askerler size ulaşamadığı gibi askeri üslerde neyin yok edileceğini de helikopterlerden çok iyi seçebiliyorsunuz. Helikopterle olay çıkarttığınızda başka helikopterler size saldırmaya başlıyor ve onlardan kurtulmanın en etkili yolu, bulunduğu helikopterden çıkıp diğerine kanca atmak ve onu ele geçirmek.

Uçaklar

Cehennemin dibindeki noktalara "Extraction" ile direkt transfer olamıyorsanız, uçakları tercih etmelisiniz. Özellikle hızlı olanlarla uzun mesafeleri kısa

sürede katedebiliyorsunuz. Savaş uçaklarıyla bir şeyleri yok etmek büyük yetenek istese de her uçağı bir "kamikaze" olarak kullanmak da kullanılabilir saldırı yöntemleri arasında.

Paraşüt

Paraşütünüzü asla küçümsemeyin. Eğer "slingshot" hareketini etkili bir biçimde kullanmayı başarırsanız, gitmek istediğiniz yere hiçbir araç kullanmadan da rahatlıkla ulaşabiliyorsunuz. Slingshot hareketi, çok yükseklere çıkmadan, ağaçlara veya yere kanca atıp kendinizi ileri çekerek ilerleme yöntemine deniyor ve bir kez alıştıktan sonra, vazgeçemiyorsunuz.



Famed (Silver): Career modunda 20. level'a ulaşın.

Halcyon (Bronze): Herhangi bir yarışı hiç ceza almadan ve düşmeden tamamlayın.

Insert Coin (Bronze): Arcade modunda "Continue" kullandıktan sonra yarışı bitirin.

Legend (Gold): Career modunda, MotoGP sınıfında sezonu tamamlayın.

Mr. Consistent! (Bronze): Bir sezon boyunca tüm yarışlarda ilk 10'a girin.

Nicky Hayden (Gold): 69 online yarış kazanın.

Notorious (Bronze): Career modunda 10. level'a ulaşın.

Owned (Bronze): Career modundaki motosikletiniz ve pilotunuz ile multi-player yarışa katılın.

Panning For Gold (Bronze): Her pistte yarış kazanın.

Pro (Silver): Career modunda, 250cc sınıfında yarış kazanın.

Rookie (Bronze): Career modunda, 125cc sınıfında yarış kazanın.

That's A Rep (Bronze): Career modunda birinci level'a ulaşın.

The G.O.A.T. (Gold): Career modunda 30. level'a ulaşın.

The Ultimate Prize (Platinum): Tüm trophie'leri tamamlayın.

They Made Me Do It (Bronze): Championship modunda sezonu tamamlayın.

Top of the Class (Bronze): Career modunda, Race Weekend'deki tüm seanslarda A reytingine ulaşın.

Unravel (Bronze): Herhangi bir modda MotoGP sınıfını açın.

Victory (Bronze): İlk yarışınızı kazanın.

Water Sports (Bronze): Yağmurlu havada yarış kazanın.

Wind Tunnel (Bronze): 207 milin üzerinde hızla ulaşın.

X



FIRAT'TAN

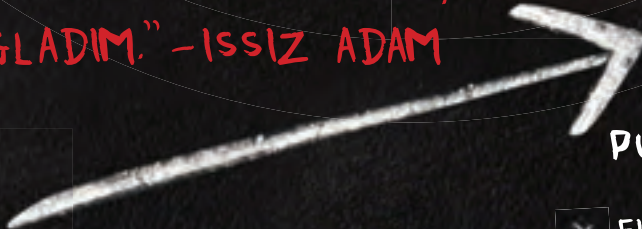
FIFA

TAKTİKLERİ



"MESSİ TOPU DİZİNDE SEKTİRDİ,
SOLUMDAN ATTİ, SAĞIMDAN GEÇTİ.
VE BEN, AĞLADIM." - İSSİZ ADAM

FIRAT AKYILDIZ



PUAN DURUMU

	O	G	B	M	P
X FIRAT	30	20	4	6	64
X EMRE	30	11	8	11	41
X GÖKHUN	30	10	6	14	36
X ŞEFİK	30	6	4	18	22

BU HAKEMLERLE BU LİG BİTMEZ!

Evladım kaç defa söyleyeceğim sana uluorta saçma sapan konuşma diye?! O lig bitmezse, bu lig bitmezse uluslar arası kupalar ne olacak evladım? Şampiyonlar Ligi ne olacak evladım? Sen beni öldürcen mi, çıldırtcan mı canım? (Özcan Deniz)

DURAN DURAN

Evlad, 11 kişinin bir topun peşinden koştuğu bu oyunda muvaffak olmak istiyorsan duran topları iyi kullanmalısın. Tüm frikikler ve kornerler yarım, bilemedin 3'te 1 gol olmalı senin için. (Taçlar duran top sayılmaz; kafanın arkasında bi' ileri - bi' geri oynuyor top.) "Amma uzattın hoca; sadede gel" dediğini duyar gibi oluyorum; konuşmana dikkat et, o Mikasa topu kafanda kırarım senin! Hem frikikleri, hem de kornerleri kullanırken acele etme. Topun başına geçtikten sonra bir süre bekle; adamların ceza sahasına doğru hareketlenecek. Tam o sırada ortayı yap. Bu adamlarının gol atma olasılığını arttıracak. Formanı da sok içeri, serserilik yapma!!!

AYIN HİLESİ

KIRMIZI KART HACK: DANIEL GÜLZA'YI GÖLE GİDERKEN İNDİRİN; HAKEM SARI KARTLA GEÇİŞTİRECEK.

PLEASE PRESS 9

Bir takım kötü oynayabilir, olur öyle arada. Ama maçı bırakamaz, eli belinde oynamaz. Kafasına yer kramponu. Büyük usta Napolyon da bir Taksim gecesinde, Fenerbahçe - Belediye maçından konuşurken, "Abi pressiz oyun olmaz; pres, pres, pres" diyerek bana arka çıkmıştır. Neyse, gel sana pres yapmasını öğreteyim: Alt yön tuşuna basarak -yön tuşlarıyla oynuyorsan stick'i alta çekerek- Quick Tactics menüsünden Team Pressing'i seç; takımın rakiple yakın oynamaya ve topa basmaya başlayacak ama unutma ki bu riskli bir taktik. Asla ama asla beklerini ve stoperlerini çıkarma, gerisi kolay be oğlum!

AŞIRTMA HALİ

Gol atmak ustalık ister, zeka ister, ayak ister evlat. Öyle efendime söyleyeyim, topu dağa taş veyahut sahil şeridine paralel vurmakla olmaz bu iş. Karşı karşıya kaldığında golü atacak, taraftarını coşturacaksın. Bu yolda popüler gol atma yollarından biri olan "aşirtma vuruş"un çok yararını göreceksin evlat. Her şeyden önce abanmadığından topun yeni kalacak; eskimeyecek. Gol atma olasılığın da ikiye katlanacak. Peki gol atmak için topa nasıl vurman gerekiyor? Öncelikle kaleciyle karşı karşıya kaldığında sakın ol; parmağını R1'den çek. Kaleci sana doğru yaklaşmaya başladığında L1'de basılı tutarak Kare'ye (X) bas. Bari da yarım doldur. Gol olmazsa barın dolu kısmını gör; bana kızma.

PC TOP 10

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 EA

Çıkış Tarihi 2008

9,6

2



Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce beklentilerimiz yüksek 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 EA

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 Ent.

Dağıtım Vivendi

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'ı da geride bıraktı.

Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

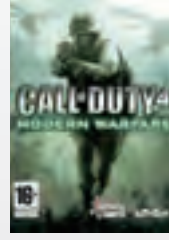
Yapım EA DICE

Dağıtım EA

Çıkış Tarihi 2010

9,6

5



Call of Duty 4: Modern Warfare

Her çıkan Call of Duty oyununu 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 Fighter'in 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 yapımçı Will Wright, her seferinde çitayı bir basamak yukarı çıkarmayı başarıyor.

Sistem Gereksinimleri

2 Ghz İşlemci / 1.5 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

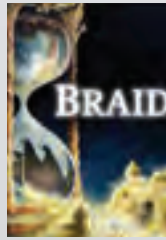
Yapım EA Games

Dağıtım EA

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

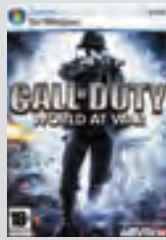
Yapım Number None

Dağıtım Microsoft

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

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

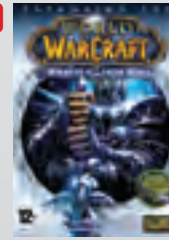
Yapım Treyarch

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

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

Yapım Blizzard

Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi 2008

9,5

Bu ay ne oynadık



GTA: Episodes from Liberty City

Geçen yıl, Xbox 360 sahipleri Liberty City'nin tüm hikayelerinin tadını çıkardı. Şimdi PC ve PS3 sahiplerinde sıra. GTAIV'ün ek paketleri The Lost and Damned ile The Ballad of Gay Tony'nin yanında birkaç yeni multiplayer mod

çeren bu dev paketi biz de Xbox 360'tan sonra diğer iki platformda test ettik; onayladık. GTA IV'ün tek düzelikliğini bir nebze olsun kırabilen bu paket sayesinde GTA IV ismi en az altı ay daha ayakta kalır.

Sistem Gereksinimleri

2.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

Yapım Rockstar

Dağıtım Rockstar

Çıkış Tarihi 16 Nisan 2010

8,6

360 PS3 PS2 TOP 10



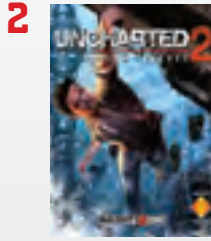
1 FIFA 10 PS3

FIFA 10'u oynadığımız ilk saniyede yeni bir devrin başladığını hissetmiştik. Pro Evolution Soccer'a güle güle; yaşasın yeni kral!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA Games
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2008

9,6



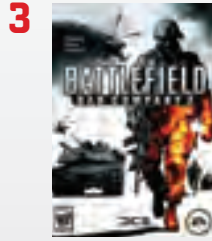
2 Uncharted 2: Among Thieves PS3

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
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

9,6



3 Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nin devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'i da geride bıraktı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA DICE
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010

9,6



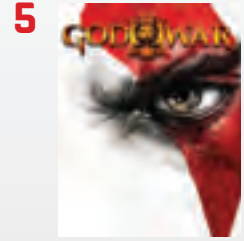
4 Burnout Paradise PS3

Guns 'N' Roses'ın 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 EA
Çıkış Tarihi 2008

9,6



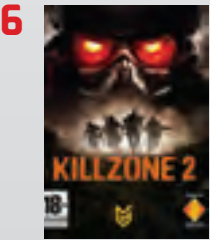
5 God of War III PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010

9,5



6 Killzone 2 PS3

Ne olacağı tanımlarından belliydi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsolda FPS oynamaz" diyenlere özel...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

9,5



7 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 Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

9,5



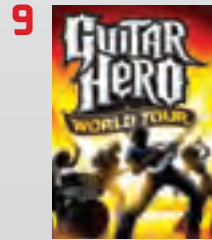
8 Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmamacak 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



9 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



10 Street Fighter IV PS3

Gelmiş geçmiş en iyi dövüş serilerinden biri olan Street Fighter'ın dördüncü ve son oyununun konsollara çıkmasını beklenmezdi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

9,5

Bu ay ne oynadık



Super Street Fighter IV [PlayStation 3]

İki yepyeni, sekiz yeni karakter; yeni multilayer modlar, özlediğimiz bonus bölümler, yeni Ultra Combo'lar... Dövüş oyunlarına olan açlığımızı iki yıldır bu yeni nesil Street Fighter serisi gideriyor sağ olsun. Bir de üstüne yağlı güreşçimiz Hakan'ımız var. Biz

de aldık Hakan'ı; Osmanlı tokadını patlattık SF serisinin ünlü karakterlerine. Özellikle Ryu pek bir afalladı. Osmanlı tokadından sonra bir de künde aşırılık millet. Bol bol yağlandı. Hakan sizi de bekliyor müsabakalarına...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Çıkış Tarihi 27 Nisan 2010

9,0

Mobil TOP 10



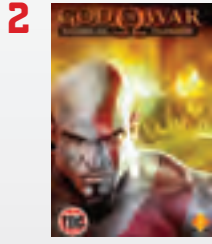
1 Crisis Core: FF VII

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



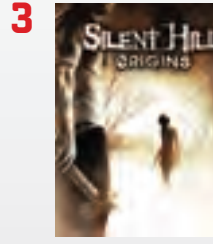
2 GoW: Chains of Olympus

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 Sony
Çıkış Tarihi 2008

9,4



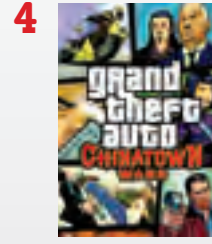
3 Silent Hill Origins

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



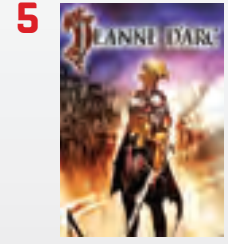
4 GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 2009

9,1



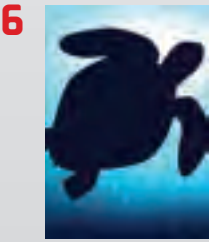
5 Jeanne D'arc

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 Sony
Çıkış Tarihi 2007

9,0



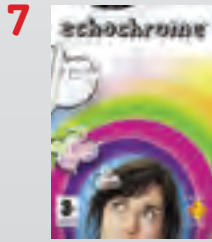
6 Mission: Deep Sea

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 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 Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

8,9



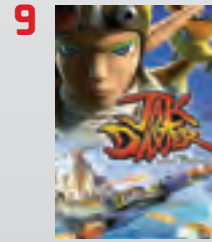
8 LocoRoco 2

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 Sony
Dağıtım Sony
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.

PSP
IPHONE
DS

Yapım High Impact
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

8,8



10 Samurai Shodown Anthology

PSP'nin etkili aksiyon oyunlarından biri olan SSA mutlaka denemesi gereken bir yapım.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SNK
Dağıtım SNK
Çıkış Tarihi 2009

8,5

Bu ay ne oynadık



Dead or Alive Paradise [PSP]

"PSP'de bir oyun ne kadar kötü olabilir?" Evet, Dead or Alive: Paradise'i oynamaya başlayana kadar bu soru ile yüzleşmiştik. Zaten karşımızdaki "oyun" değil di aslında; Bulvar Gazetesi'ydi. Hem de düşük çözünürlüklü bir Bulvar Gazetesi. Üstelik

fotoğrafları da biz çekiyoruz ama çektiğimiz fotoğraflar da fotoğrafa benzese... Dead or Alive gibi köklü bir dövüş oyunu serisine yakışıyor mu bu oyun? Bari kızları güzel yapsaydınız da amacına hizmet etseydi.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Tecmo
Dağıtım Tecmo
Çıkış Tarihi 1 Nisan 2010

4,2

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr





DIABLO

YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN FRP DERSİ...

9 O'ların ortasında Battle Chess serisi, The Lost Vikings, J.R.Tolkien's The Lord of the Rings ve Warcraft gibi oyunlar Blizzard'ın vizyonunu açıkça ortaya koymaya yetiyordu. Fantastik öğelerle yüklü atmosfer ve sürükleyici öyküler, pratik oynanış ve eğlence unsurları firmanın benimsediği temel prensipler arasındaydı. Bu yüzden adı pek bilinmeyen Condor Games'in Diablo projesine dört elle sarıldılar; çünkü Diablo tam da hayallerindeki gibi bir oyun olacağı benziyordu...

ŞEYTANIN PUSUDA BEKLEDİĞİ YERDE...
1996 yılında Blizzard, Condor Games'i satın alarak

zamanlar Klasik FRP oyunları daha çok Yüzüklerin Efendisi gibi fantastik kitaplara düşkün oyunculara hitap ettiğinden son derece küçük bir kitle tarafından oynanıyordu. Ayrıca ağırlıklı olarak metinlere dayalı oluşları ve bunun yanında pek az dile destek vermeleri bu oyunların dünya çapında ilgi görmesini neredeyse olanaksız kılıyordu. Blizzard North'un misyonuyla açık şekilde, herkes tarafından oynanabilecek, özünde FRP unsurları taşıyan ama oynanışta aksiyon unsurlarının ön plana çıktığı marjinal bir oyun geliştirmektir. Diablo'nun var oluş sebeplerinden biri buydu.

Diablo'yu Diablo yapan ikinci sebep ise

ama fantastik oyunlar bu potansiyeli yeterince değerlendirememişlerdi. Oyuncular tıpkı bir kitap okuyormuşçasına; genellikle sıra tabanlı bir oynanış üzerinden kısıtlı şekilde hareket ederek, aksiyon sahnelerini ekranda beliren diyalogları kendi hayal güçlerinde canlandırmak suretiyle kendileri oluşturuyorlardı. Öyle ki, öykü gidişatında yer yerinden oynarken ekranda olup bitenler bir iki karelik animasyonlardan ibaretti. Diablo ise tam tersi oyuncuya gerçekleştirilen hareketi ve bu hareketin sonuçlarını doğrudan, etkili bir biçimde gösteriyordu ve üstelik her şey gerçek zamanlı olarak cereyan ediyordu.

Diablo'ya fantastik külliyattan aktarılan özellikler Blizzard North'un misyonuna son derece uygun düzeydeydi. Geniş bir portföyden seçim yaparak kendi karakterinizi oluşturmak yerine her biri önceden belirlenmiş kendine has özelliklere sahip Rogue, Warrior ve Sorcerer karakterlerinden birini seçerek oyuna başlıyordunuz. Kesip-biçme eylemlerinizin sonucunda deneyim puanları (XP) kazanarak karakterinizi geliştiriyor; farklı seviyelerden çeşit çeşit zırh, silah ve aksesuarlarla karakterinizi güçlendiriyordunuz. Sağlık seviyenizin dışında, büyülerinizin yegane kaynağı olan mana seviyenizi de kollamanız gerekiyordu.

Diablo'ya Fantastik külliyattan aktarılan özellikler Blizzard North'un misyonuna son derece uygun düzeydeydi

hali hazırda Blizzard'ın Bay Area'da konuşlanmış olan kuzey şubesi Blizzard North'a dönüştürdü. O

haklı bir düşünceye dayanıyordu. Fantastik kitaplarda müthiş bir aksiyon potansiyeli vardı



Scroll'lar, portallar, yüzükler, kasabada ticaret, eşsiz (unique) nesnelere vb. klasik FRP unsurları Diablo'yu giriş düzeyinde RPG bilgisi içeren, "Yeni Başlayanlar İçin FRP Dersi" olarak adlandırılabilir. Bu kitap halini almıştı.

ONA HADDİNİ BİLDİRECEK EN AZ BİR KAHRAMAN VARDIR

Oyunun öyküsü de tıpkı bünyesinde barındırdığı FRP unsurları gibi karmaşıklığından uzak ve bir çırpıda özetlenebilirdi: Tristam kasabası başını Lord of Terror olarak anılan Diablo'nun çektiği şeytani güçlerce işgal edilmişti. Kahramanlık rolüne soyunan biz fani oyunculara düşense beklendiği üzere Tristam'ı Diablo'nun şerrinden kurtarmaktan ibaretti. Aslına bakarsanız bu ana öykü, yan görevlerde anlatılan ufak öykücüklerle birlikte sadece bir aksiyon oyuncusunu tatmin edebilirdi. Öykü sürükleyici olsa da oyuncuyu tek başına oynama bağlamaya yeterli değildi. Buna karşın Butcher, Skeleton King ve Diablo gibi karizmatik düşmanlar son sahneye kadar oyunla bağınızı koparmamanızı sağlarken, İnternet'teki sosyal mecralarda rumuz olarak kullanabileceğiniz kadar parlak karakter isimleri Blizzard North'un öykü yazma işini tamamen boşlamadığını açıkça gösteriyor.

Blizzard North'un benimsediği prensiplerden biri uzun soluklu oyunlar geliştirmek. Bir kere bitirildikten sonra kenara atılacak türden oyunlar istemiyorlar, çünkü biliyorlar ki böyle oyunlar kolayca unutulur. Diablo'ya özgünlük kazandıran

özelliklerden biri oyunun epey uzun sürmesinden çok, tekrar oynamak istendiğinde önünüze bir öncekinden kesinlikle daha farklı haritalar tasarlayan devrimci motoru sayesinde oynanışta ya da deneyimde bir farklılık gözlemlemiyordunuz ama oyun gözünüze her defasında bir nebze değişik görünüyordu.

Diablo'nun asla akıllardan çıkmayacak olan, ruhumuzun derinliklerine işlemiş olan takdire şayan özelliği, şüphesiz o zamanlar bir oyun için lüks gibi duran enfes müzikleriydi. Matt Uelman'ın gitar hünerlerini konuşturarak bestelediği enstrümantal parçalar Tristam mahzenlerini gördüğünden çok daha gerçekçi, yer yer melodramatik, yer yer karamsar atmosferlere dönüştürüyordu. Bunun dışında yerli yerinde kullanılmış, özenle seçilmiş ses efektleri de atmosferle başarıyla bütünleşiyordu.

TRISTAM'IN BAĞIRINA ŞEYTAN DAYASIN HANÇERİNİ, BULUNUR KURTARACAK BAHT-I KARA MADERİNİ!

Mufazakar FRP'çilerin Diablo'ya getirdiği en önemli eleştirilerden biri aksiyon unsurlarının oyuncunun hayal gücünü kısıtlıyor olmasıydı. Oyunda ağırlıklı olarak kesme-biçme faaliyetlerinde bulunulması

yüzünden Diablo'nun oturaklı FRP oyunlarına alışmış bünyelere itici gelmesi doğaldı. Gerçek zamanlı oynanış alışlageldik masaüstü FRP'lerin sıra tabanlı oynanışındaki eşsiz deneyimlerin yerini tutabilir miydi? Elbette hayır! Ayrıca gerek öykünün üvey evlat muamelesi görür gibi ikinci planda kalması, gerekse NPC'lerle olan ilişkilerin yok denecek kadar az olması yüzünden Diablo, FRP'çilerin gözünde bir aksiyon oyunu olmaktan öteye gidemedi.

Buna karşın, oyunun bugün 2.5 milyona ulaşmış olan satış rakamları Blizzard'ı haklı çıkarmış oldu. FRP unsurlarına dayalı, RPG ve aksiyon kırmaması bir oyun, Diablo, geniş kitleler tarafından sahiplenilmişti. Formül o denli başarılıydı ki Diablo'yu örnek alan (daha doğrusu taklit eden) onlarca oyun geliştirildi. Bu arada Diablo'yu aylarca bıkmadan oynayarak suyunun suyunu çıkaran Diablo'cular doğal olarak Blizzard'dan yeni bir şeyler beklemeğe başladılar, ancak Blizzard North Diablo II için kolları sıvamıştı ve serinin bu ikinci oyununun tamamlanıp piyasaya sürülebilmesi için dört koca sene geçmesi gerekecekti. Bu uzun bekleyişi hafifletme işiniyse Sierra'nın bir kolu olan Synergistic Software üstlendi. Synergistic elemanlarının titizlikle hazırladıkları genişleme paketi Diablo: Hellfire oyununa yeni görevlerin dışında yeni bir karakter (Monk), gizli ve ufak bir işlemle açılabilir iki karakter (Bard ve Barbarian), multiplayer modu ve gelişmiş birtakım özellikler kazandırdı.

Diablo III'ün arefesinde bulunduğumuz şu günlerde Blizzard'a bize Diablo serisi gibi müthiş bir deneyimi yaşattığı için huzurlarınızda teşekkür ediyorum.

Çok yaşa Blizzard! **Hasan Başaran**



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:

**ABONE
OLMAK İÇİN**
0212 478 0 300
www.doganburda.com

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 Mayıs 2010 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal şubesi
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki 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

Animeyim anime, biletleri cebimde, ballı lokma tatlısı...

Böyle bir spot beklemiyordunuz eminiz ki ama animenin geri dönüşünü bekleyenler gerçekten de şarkılarla kutlayabilirler bu ay. Anime -her ay olmasa da- belirli aralıklarla yeni sayfalarında sizlere o ayın

öne çıkan animelerini sunmaya devam edecek. Animenin yanında bu ay iki kitap, dört albüm, bir internet sitesi ve bir vizyon filmi ile dev, mega, ultra kültür & sanat paketi veriyoruz. Güle güle tüketin.



122

Simon'ın Kedisi

Simon Tofield, hazırladığı videolardan sonra kedisini kitaba da taşıdı.



123

Clash of the Titans

Temmuz ayında oyunuyla karşımıza çıkmaya hazırlanan CotT bakalım vizyonda başarı yakalayabilecek 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

ANIME

Geçtiğimiz ay, yani Nisan aynı yepyeni animelerin yayına girdiği bir dönemdi. Bu dönem içerisinde ismi iyice çığırından çıkmış, bir ton anime Japonya'da yayınlanmaya başladı fakat bunların pek azı için "AAA title" diyebiliriz.

AAA title nedir, özetleyeyim. Örneğin şu an yayında olan Full Metal Alchemist, bir AAA title'dir. Naruto popülerliği açısından aynı klasmanda olabilir ama çizim tekniği olsun, detayları olsun, bir AAA title olmaktan uzaktır.

Bu tip, her anlamda kaliteli animelere rastlamak biraz güç ve Nisan ayında da böyle bir anime yayına girdi mi, emin olamıyorum. Benim dikkatimi çekenler arasında

Heroman, Hakuouki (Samuraylar, kılıçlar... Bkz. Meriç'in incelemesi.), Arakawa Under the Bridge (Komedi, günlük hayat...), K-On (Liseli müzik grubu hikayesi...), xxxHOLiC Rou (xxxHOLiC'in tek bölümlük filmi.), Gintama ve Trigun filmleri ile Super Street Fighter IV'ün tek bölümlük animesi yer alıyor. Bunlardan kaç tanesi ilginizi çeker bilemiyorum ama benim ilgimi çekenleri ileriki aylarda göreceksiniz. Ayrıca planlarım arasında anime serilerinden çok anime filmlerinin tanıtımını yapmak da var; bakalım ne kadar başarılı olacağım... **Tuna Şentuna**



Higepiyo

“Sakallı civciv” anlamına geliyor Higepiyo. Piroshi adındaki ufaklığın, bir pazardan satın aldığı bu civciv, diğerleri gibi sevimli değil, diğerleri gibi ufak değil ve hatta diğerleri kadar akılsız da değil. Higepiyo konuşuyor, yorum yapıyor, duygularını dışa vuruyor...

Her biri beş dakikadan oluşan bölümlerden oluşan Higepiyo, belirli bir hikayeyi takip etmediği için kısa aralıklarla izleyebileceğiniz, “saçma” bir eğlence kalitesi bulunan, tam bir Uzak-Doğu eseri. 39 bölümde tamamlanan bu anime’de Higepiyo’nun yanında, konuk olduğu ailenin ve özellikle ailenin küçük oğlu Piroshi’nin yaşadıkları anlatılıyor. Her bölümde Higepiyo bir problemle uğraşır veya kendine bir problem yaratıp bununla ilgili olaylara karışır. Bir bölümde Piroshi’nin okul partisine katılıyor, Fransızca konuşuyor; bir diğerinde ise robot bir “Higepiyo” ile savaşmak zorunda kalıyor.

Bir civcivin konuşabilmesi elbette normal değil ama seri boyunca

bu, her şeyin odak noktası haline getirilmemiş. Hatta bir bölümde konuştuğu görülürse o ancak 15 saniyelik bir mevzu oluyor, daha da uzamıyor. Anime’deki tüm eğlence Higepiyo’nun ağır adam tavırlarıyla (Samuray kafası aslında.) davranmaya çalışıp sürekli bir şeyleri yanlış yapması üzerine kurulu. Yanlış yapmadığı sıralarda gösterdiği kahramanlıklar ise onun aileyle olan yakınlığını artırıyor ve Higepiyo onlar için bir vazgeçilmez oluyor.

Herkesin beğeneceği tarzda bir anime olmadığını düşünüyorum Higepiyo’nun. Hatta birçok kişi, “Bunun nesine güleyim; bu ne ya?” gibi tepkiler verecektir fakat birilerinin bu sarı civcivi seveceğini düşünmekteyim. Siz de sakallı ve olgun bir civcivin Piroshi’ye ve ailesine neler yaşattığını merak ediyorsanız, bu animeye bir göz atın. ■ Tuna Şentuna



Hakuouki Shinsengumi Kitan

Biraz ciddiyetsiz bir giriş gibi görünse de animenin konusu bu kadar ciddiyetsiz değil; sizi temin ederim. Baş karakterin gözlerinden etkilenmiş olmam nedeniyle içimden geldi böyle bir giriş yapmak. Şimdi hikaye; genç bir kızcağzın belinde katana, üstünde erkek kıyafeti ile bir grup adamdan kaçış sahnesiyle başlıyor. “Bu adamlar bu kızcağzı niye kovalıyor ve ayrıca şu köşeden fırlayan, kırmızı beyaz gözlü, insan görünümü ama bir tür canavar olduğu kesin olan bu amcalar burada ne arıyor, kızcağzı mı öldürecekler? Yazııık...” derken gözler devreye giriyor arkadaşım. Bunca anime izledim, böyle karizmatik bir giriş görmedim. Neyse; evet, kızcağzı yağmurdan kaçarken doluya tutulma muhabbetinin tam ortasında, “Bir grup adamdan kaçayım, hayatımı kurtarayım” diye düşünürken “Shinsengumi” adı verilen ve adı duyulduğunda şöyle bir insanı titreten bu grubun eline düşüyor. Shinsengumi aslında kafadan

uydurulmuş bir isim değil. Aslen Japon tarihinde önemli bir yer tutan, bir dönem özel bir tür polis gücü olarak çalışan bir grup. Anime de ise her biri birbirinden karizmatik savaşçı gençlerden oluşan bu grup, önceleri kızı kuşkuyla yaklaşıırken sonradan kızın, kendilerinin de aradığı ünlü bir doktorun kızı olduğunu öğrenince aralarına almaya karar veriyorlar. Böylece başlıyor bizim Chizuru’nun hikayesi...

Hakuouki yeni başlayan bir seri. Siz bu satırları okurken belki de serinin yarısı yayınlanmış olur. Ama sağlam ve sıkmayan bir konusu var. Özellikle Japon tarihi ve doğaüstü güçleri birbirine harmanlayıp anlatan animelerden hoşlanıyorsanız mutlaka ilginizi çekecektir. Bir de giriş müziği dilinize hemen dolanıp mırıldanmaya başlayacağınız özel ve hoş bir melodiye sahip. “Japon tarihinde gezinmek ve uçan kaçan karizmatik insanlar görmek fena olmaz” diyenlerdenseniz bu anime tam size göre... ■ Meriç Erbay



www.turkiyef1.com

F1 heyecanını internette yaşayın!

Formula 1'in Türkiye ayağının gelip çatmasıyla beraber motor sporlarından bahsetmemek olmaz. Türkiye F1 ekibi, 10 yıllık bir geçmişi olan bir site ve Türkiye'de motor sporları konusunda oldukça iddialılar. Sadece Formula 1 değil, motor sporlarının her dalyıyla (WRC, Moto GP, WTCC, DTM, Superbike, Indy Car, BTCC,) ilgili haberler, makaleler ve taze bilgiler içererek motor sporları dünyasını bizlere sunuyor. Sitenin forumlarında da motor sporları oyunlarını, güncel haberleri, bu konuyla ilgili yorumlarınızı paylaşabileceğiniz başlıklara katılıp, bilgi alışverişinde bulunmanız ve özenle hazırlanmış kaynaklara ulaşmanız mümkün. Sitenin sunduğu bir diğer güzellik ise rFactor, Grand Prix Legends ve Richard Burns Rally gibi oyunları sitenin kendisine ait olan sunucuları üzerinden online olarak oynayabilmeniz. Antrenman, sıralama ve yarış için düzenli takvimleri bulunan Türkiye F1 Sim sunucusuna ve turnuvalara katılım tamamen ücretsiz ve bütün motor sporlarına gönül vermiş olanları buluşturmayı amaçlıyorlar.

■ Ayça Zaman

Simon'ın Kedisi

Simon Tofield

Yoksa hala Simon'ın kedisiyle tanışmadınız mı? Animatör ve illüstratör Simon Tofield'in kendi baş belası kedisinden esinlenerek hazırladığı videolar özellikle Youtube.com'da en çok izlenenler arasına girmeyi başarıncı, bunları kitap haline getirmeye karar verdi. Simon Tofield'in mizah anlayışıyla birleşen çizimler dünyanın dört bir yanında övgü toplarken,

40 milyon hayran sayısına ulaştı ve kitabı 16 ülkede hayranlarıyla buluştu. Sahibinden ilgi görmek için çıldıran, sevimyince terör estiren Simon'ın kedisinin maceralarına daldığınızda, çok eğleneceğinizi garanti edebiliriz. Resmi internet sayfalarında, iPhone için hazırladıkları hali hazırda oyunu da mevcut. İçimden bir ses, "Keşke diğer platformlara da oyunu da çıksa" diye sayıklıyor.

■ Ayça Zaman



Zamanın Ötesindeki Deha Tesla

Margaret Cheney

Adı Einstein kadar çok bilinmese de, 20. yüzyılın dahilerinden biriydi kuşkusuz. Nikola Tesla neler yapmıştı peki? Telsizden telefona, robotlardan, radyo vericilerine, televizyondan füzelere kadar günümüzde hatırı sayılır önem taşıyan şeylerin mucidiydi. Yazar Margaret Cheney, hayatını otellerde icat yaparak geçirmiş

fakat buna rağmen zamanının çok ilerisinde yaşayan Nikola Tesla'nın ilginç hayatını bizlere sunuyor. Yaptığı icatları asla paraya ve ticarete dökme yanlısı olmayan Tesla'nın bu yaptığı şeylerin haklarının alınmasını, bir rivayete göre Einstein'ın da çalışmalarına katkıda bulunduğu söylediği "zamanın ötesine yolculuk - Philadelphia deneyi" üzerine araştırmalarını da bizimle paylaşıyor.

■ Ayça Zaman



Etkinlikler



F1 Türkiye Grand Prix

28-29-30 Mayıs

Formula 1 Grand Prix'sinin bu yılki Türkiye ayağı, 28 - 29 - 30 Mayıs tarihlerinde İstanbul Park'ta gerçekleşiyor. Bilet fiyatlarının bu yıl ciddi miktarda düşürülmesiyle, izleyici sayısının 100.000'e ulaşması bekleniyor.

Ayın diğer etkinlikleri

- 7 Mayıs: Anathema - İstanbul Refresh the Venue
- 7 Mayıs: Moğollar - Ghetto
- 7 Mayıs: Iron Man 2 (Sinema)
- 10 Mayıs - 10 Haziran: 17. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali
- 17 Mayıs: Lamb of God - Küçükçiftlik Park
- 21 Mayıs: Dub Pistols - İstanbul Babylon
- 21 Mayıs: Prince of Persia: Sands of Time (Sinema)
- 23 Mayıs: Chill Out Festival - İstanbul Kemer Country
- 29 Mayıs: Miller Fresh Festival - İstanbul Küçük Çiftlik Park
- 30 Mayıs: Bob Dylan - Cemil Topuzlu Açık Hava Sahnesi

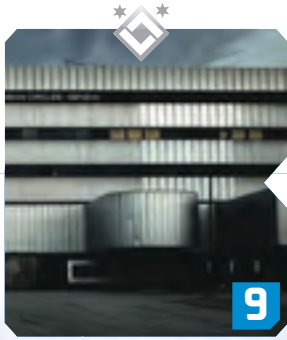


The Magnetic Fields

Realism

The Magnetic Fields, Stephen Merritt adlı müzik insanımızın önderliğinde 2010 tarihli 10. stüdyo albümü ile raflarda. Realism son derece iyi harmanlanmış bir pop / folk albümü. Kuzey Amerika Folk müziğinin temelinde yer alan vokal tipleri, naif enstrümanlar, yumuşak, kolay dinlenebilir sesler eşliğinde yapılmış tam 13 akustik kayıt

şarkı var albüme. Albüme kullanılan "cojan" adlı enstrümanı incelemenizi ayrıca öneririm.. **■ Turgut Taneli**



Russian Circles

Geneva

Enstrümantal müzik ve post rock tanımları müzikte birleşince eğer bu müziği yapan adamlar da sıkı ise ortaya gerçekten çok iyi besteler, sesler çıkıyor. Geneva bu tanıma net giren bir albüm. Tanşiyonu pek düşmeyen bu 7 şarkılı albümü baştan sona konsantrasyonu bozmadan soluklanmadan dinlemek mümkün. Hakkını verin, laptop

hoparlör'lerinde dinlemeyin. Geneva ve Melee şarkıları benim player'imda biraz daha sık dönüyor ama "Albümün tamamı iyi" demeliyim tekrar. **■ Turgut Taneli**



Asobi Seksu

Hush

New York'lu grubumuzun 2010'da çıkardığı akustik konser albümünün saymazsak son stüdyo albümü olan Hush, çok beğendiğim Shoegazing alt indie rock türünün post halinde ne varsa içeriyor. Yuki'nin bana göre çok güzel olan derin vokalinin distortion içeren müzikle birleştiği çok iyi bir albüm Hush. Asobi Seksu'nun tipik diyebileceğimiz onlara özel garip synth'leri yine bir uyum halinde olan bitenle, indie'ciler dinlemeli.

■ Turgut Taneli

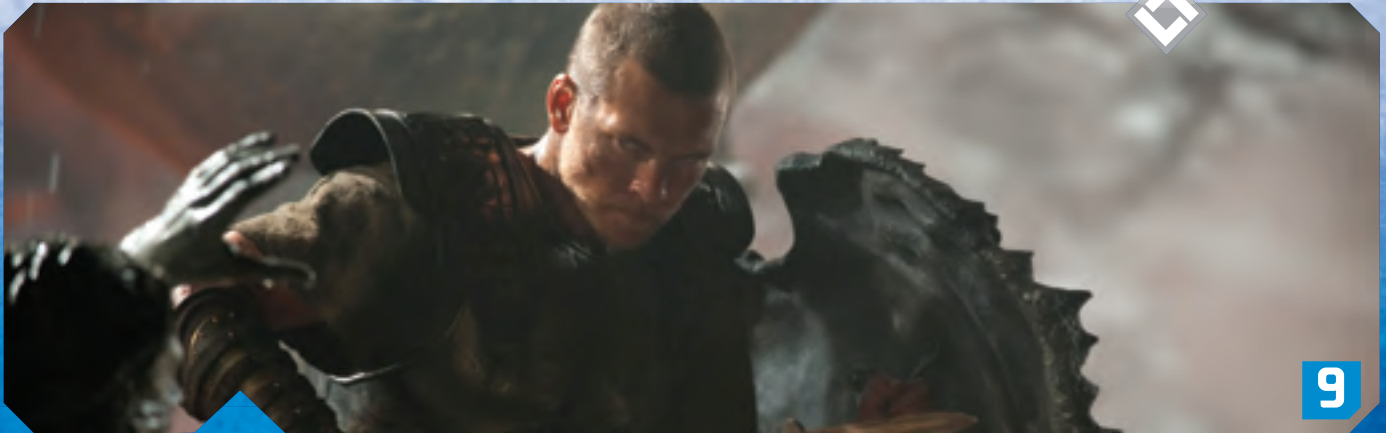


Phoenix

Wolfgang Amadeus Phoenix

Evet bence de iddialı bir albüm ismi olmuş. O çerçevede bakmazsak XVI. Louis'in torunları iyi bir alternatif rock albümü üretmişler diyebilirim. Açıkçası Fransız rock gruplarının son dönemde yükselen bir grafikleri var, WAP, sanki Britanya'nın bir yerlerinde çıkmış iyi bir albüm havasında, Enerjik, yüksek tempo bir albüm. Zaman zaman pop rock'a geçiş olsa da oldukça

alternatif işlerin de yapıldığı başarılı bir albüm. Benim hit'im Love Like a Sunset oldu bu arada. **■ Turgut Taneli**



Türkiye'deki adı Titanların Savaşı **Yapım ABD Süre** 106 dk **Yönetmen** Louis Letterier **Oyuncular** Sam Worthington, Liam Neeson, Ralph Fiennes

Clash of the Titans

Yunan Mitolojisi 101...

Tarihin yazılmaya başlamadığı zamanlardan kalan hikayeler vardır. Kelimelerle yüceltilmiş, duyanın kafasında hep bir "Acaba?" sorusu bırakan hikayelerdir bunlar. Hikayenin gücü anlatanlarda değil dinleyenlerdedir. Yunan Mitolojisi'ni oluşturan kavramların, olayların ve hikayelerin hepsi işte bu tanımlamaya girmektedir bence. Şimdi oraya atmışım spotu, "Dersimiz Yunan Mitolojisi" diye, korkmayın size tarih dersi anlatacak değilim. Ama Clash of Titans'a gitmeden önce Perseus kimmiş, Yunan Tanrıları nasıl tiplermiş, koskoca Yunan Mitolojisinin temeli nelere dayanırmış ucundan kıyısından bir bakın. Yoksa bu film size allame-i cihan olsa kendini beğendiremez. Dersiniz ki ya işte atlamalı zıplamalı, canavarlı, kahramanlı bir aksiyon. Öyle değil arkadaşım. Filmde tarih var, filmde Homeros'un şiirsel anlatımı var, filmde eşit derecede aksiyon, aşk ve zerafet var. Bir de üç boyutlu izleyince mükemmel bir görsel şölen. İnce ince dokumuşlar sanki Perseus'un hikayesini, tanrıları "Truva" filmindeki gibi bir köşeye atılan öksüz çocuk muamelesi görmemiş bu filmde. Mitolojideki hakları verilerek, abartılmadan hikayenin içindeki rollerini oynamışlar. Biz demiyoruz zaten Herkül dizisindeki gibi çat burada

çat kapı arkasında görelim tanrıları. Tam kararını vermiş film. Ne çok abartmış yerlerini ne de tarihin gölgesinde yitip gitmelerine izin vermiş. Neydi o "Truva" öyle hatırlasanıza. "Tarih film çekiyoruz arkadaş ne tanrısı?!" diyerek, savaşın başlamasına neden olan Yunan Tanrıları'nı bir kenara atmış, bize bol steroidli bir Brad Pitt izletmişti. Bir daha olmasın böyle şeyler valla notunuzu kırarım! Öhöm, bu ay biraz yerim geniş de ondan heyecanlandım... Nerede kalmıştık? Perseus Efsanesi öyle bir hayat bulmuş ki filmin çoğu yerinde heyecana kapılıp, "Evet ya işte böyle olmalıydı!" dedirten bir etkiye sahip. Fakat tekrar söylüyorum hadi kitap karıştırmaya üşendiniz, şu filme gitmeden Perseus'u araştırın, hakkında iki satır okuyuverin, merak etmeyin hayatta spoiler olmaz, tersine okudukça merakınız artar filme daha çok gitmek istersiniz. Ben biliyordum efsaneyi ama yine de ağzım açık izledim tüm filmi şahsen.

Ne yapıyoruz? Önce Perseus'u araştırıyoruz, sonra da doooğru en yakındaki, mümkünse üç boyutlu gösterimi olan bir sinemaya, sonra da artık ağzımız açık izliyoruz filmi. Siz gidin bu filme, gidin; büyük sözü dinleyin. Haydi iyi eğlenceler!

■ Meriç Erbay

ROCKO@

PSİKİYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÜRÜYÖRÜM"



DEAD OR ALIVE: PARADISE

Yaz mevsimi geldi... Şimdi plajlar kızlarla, hem de bikinili kızlarla dolmuştur. Magandalar da sahillere doluşmuştur, değil mi doktor? Ama sahile gitmeden de bikinili kız göremezler mi? Biri cenneti eve getirse onlar için; kızları ellerinin, avuçlarının içine bırakırsa... Ninjalar yapmış doktor. Bir grup ninja toplanmış ve bikinili kızları bir avuca sığacak kı...kıvama getirmiş. Sen de ister misin doktor? Ben sevmedim, hoşuma gitmedi... Maganda mıyım ben!

HOW TO TRAIN YOUR DRAGON

Küçükken hep bir köpeğim olsun istemişim doktor. Herkes gibi küçük bir köpek değil ama, büyük bir köpek. Sonra... Sonra boy-nuzları olmasını hayal etmişim, kanatları da olmalıydı. Bana dedile... Dediler ki öyle köpek olmaz, öyle köpek yok. Ama ben çok istedim, ağladım. Sonunda bana bir ejderha verdiler. Onu çok sevdim, bağırma bastım... Bazen alev püskürttü, elimi kolumu yaktı ama sevdim ve onu eğitmeye başladım doktor. Şimdi sıkıldım, istemiyorum onu. Al, senin olsun.

NEW STAR TENNIS

Yıldızlar... Geceleri camdan yıldızları izler misin doktor? Ben izlerim, sonra da sev-diklerimi bilgisayarıma indiririm. Bugüne kadar da bilgisayarımdaki yıldızları hep sevdim...ştım. Bunu... Bunu sevmedim doktor. Tuhaf tuhaf adamlar var, tenis raketini sallayıp duruyorlar ama hiçbi...hiçbir şey anlamıyor doktor. Top? Raket? File? Yıldızlar? Söndü bütün yıldızlar, ben de sildim hepsini bilgisayarımdan. Gökyüzüne geri dönsünler, bana ne!

PRISON BREAK: THE CONSPIRACY

Hapisteki dövmeli adam... Ben böyle hatırlıyordum hapishaneyi a...ama bu başkası değil mi doktor? Masum birini hapse atmışlardı ve masum biri onu kurtarmaya çalışıyordu. Bana böyle öğrettiler, yalan mı söylediler?! Üstelik bunda ikisi de değil, bambaşka biri var. Yine masum biri ama hapse atılan masum kişinin masumiyetini ve neden masum değilmiş gibi gösterilmeye çalışıldığını öğrenmeye... Kafam karıştı be!

ŞİKAYETLER

- Dead or Alive: Paradise
- How to Train Your Dragon
- New Star Tennis
- Prison Break: The Conspiracy

Not: Ben ne yaptım kader SANA!



Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Jurassic Park

Alem Shooter Olmuş

Artık eskisi kadar oyun oynayamıyorum. Eskiden Winning Eleven 6'yı, altı ay boyunca, günde ortalama iki saat oynamışlığım vardı. Winning Eleven'a verdiğim mesaiyi mesela bir dil kursuna versem Japonca'yı söküp orijinal Japonca versiyonunu oynardım belki.

Neyse, daha önce bahsetmişim aslında. Oyunların her geçen gün "pad" denen naneleri piyano kıvamına getirmesi ilk sorun. İlgili alanıma giren ilk branş spor oyunlarında artık detayın suyu çıktı gibi. El becerisi her şeyin önünde geliyor.

Bundan zaten şikayet ettim ancak esas ilginç olan oyun dünyasının gittiği yöne şöyle bir bakınca diğer alanlarda da tersine bir değişim görüyorum. Mesela geçtiğimiz aylarda merakla beklediğim iki oyun piyasaya çıktı. Mass Effect 2 ve Final Fantasy XIII. Mass Effect 1 için her zaman tüm zamanlarda en keyif aldığım beş oyundan biri demişimdir. İkinci

cisi çıktığında yabancı sitelerde ilkinden çok daha yüksek puanlar aldığını görüp adeta kafayı sıyırmıştım. "Birinciden çok daha iyi" falan türündeki değerlendirmeler okudukça ağzımın suları aktı; ne diyeyim... Ancak oynadıkça bırakın yüksek beklentilerimi karşılamayı, bu değerlendirmeleri yapan siteleri saygıyla andım. Oyunun tüm rpg öğelerini neredeyse yok etmişler. Hani ayıp olmasın diye anaokulu düzeyinde 2-3 seçim kalmış. Bütün silahlar aynı kurşunları atıyor. Puan toplayıp üç - dört tane özellik arasında bölüştürüyoruz. Nerede onlarca giysi, silah, mermi... Nerede karakter gelişimi. Nerede taktik, nerede RPG...

Final Fantasy de aynı şekilde. Mini game'leri, gizli bölümleri, envanter çığgınlığı ve her şeyden önemlisi sıra tabanlı yapısı ile bilgisayar oyun dünyasının mihenk taşıydı

FF serisi. JRPG denen alt türü dünyaya tanıtmıştı. O efsaneden geriye özeti kalmış.

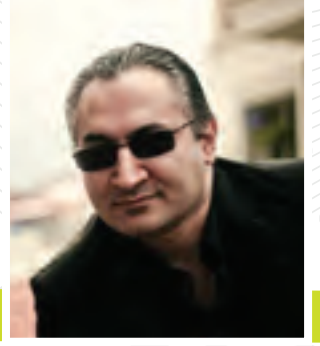
Bu değişimin bir nedeni var elbet. Yoksa oyun yapımcısı şirketler oturup "Dur şu eski jenerasyon oyuncularını kıl edelim. Efsane oyunları bozup herkesi delirtelim" demiyorlar. Son birkaç yılda oyun satışlarına bakarsanız aslında nedenlerini anlamak zor değil. Call of Duty, God of War, Halo, Gears of War deli gibi satıyor. Öte yandan Mass Effect 1 bütün yapılan yatırıma, yaratıcılığa karşın bu oyunlarla yarışacak düzeyde değil. FF serisinin her geçen sayıda satış rakamı düşüyor.

Artık devir hız devri o belli oldu. RTS ve FPS'nin yükselişiyse bu ispatlandı. Yeni jenerasyon oyuncular artık hikaye bölümüyle ilgilenmiyorlar işin. Aksiyon bölümü daha önemli. Her şey çok hızlı olsun isteniyor. 1 dakikalık ara videoları bile izlemeden geçiyor, "Abicim tempoyu düşürmeye- yelim. Ver silahı bilmem neyi. Giydirmekle falan yorma beni. Neyi keseceksek keselim bir an evvel!" diye bakıyorlar oyunlara. Ama benim gibi aceleyi sevmeyen ve beceremeyenler hiç tat alamıyor bu durumdan. Elimizde kalan son kaleler Bioware ve JRPG'lerdi. Bioware'i EA satın aldı. JRPG hayatta kalmak için yön değiştirdi.

Hani şikayet ediyorum ama o şirketin yöneticisi olsam ben de öyle yapardım. Anlıyorum. Sonuçta onların amaçları satış yapabilmek. Bu üzülmeme, kahrolmama engel değil elbette. Aslında aynı tür oyunlardan 50 tane yapınca piyasanın şişmesi arzın talebi aşması gerekir normal ekonomik şemalarda. Dolayısıyla bazı şirketlerin daha az satış olsa da biz azınlıkta kalan ağırkanlı, düşünerek oynamayı seven oyunculara dönmesi gerek ama ekonomiler de değişti. Oyun shooter mantığında fazla düşünmeye yer bırakmadan Call of Duty, God of War gibi altı - 10 saatte bitirilebilen yapımlar olunca, ayda bir - iki oyun oynanmıyor. Yeni nesil oyuncular yedi - sekiz oyun alıyorlar. Yapımcılar da onlara yükleniyor haliyle.

Peki biz ne yapacağız? JRPG de Bioware de bizi terk ediyor artık. Yüzümüzü doğu Avrupa'nın yükselen oyun geliştiricilerine çevirmeliyiz sanırım. Çekler, Macarlar, Ruslar ve Bulgarlar oyun piyasasının yeni aktörleri. Dev bütçeli Batılı rakipleri ile boy ölçüşemedikleri için bazıları King's Bounty, Witcher, Drakensang gibi oyunlarla bizleri hedef almış durumda. Ama bu da ne yazık ki çok sürmeyecek gibi. ■





Author

cem@level.com.tr **Cem Şancı**

Nihayet e-kitap!

Geçen ay, yazımın sonunda uzun bir dünya turuna çıkarak bedenem ve ruhen arınmanın peşinde koşacağım için LEVEL'daki yazılarıma birkaç ay son vereceğimi belirtmiştim. Ancak Tibet'te Budist rahiplerin arasında meditasyon yaparken üst düzey Budist rahipler gelerek arınmama gerek olmadığını ve zaten insanoğlunun ulaşabileceği en üst düzey bilgiye ulaştığımı söyleyerek saygılarını iletince planlarım da alt üst oldu. Gerçekten de tüm o bilgeliği arama sürecinde herkesin göz kırpmadan sözlerini dinlediği nice mentorun anlattıklarını ben ilkokulda çubuk kraker yerken arkadaşlarıma anlattığımı hatırlayınca kendi kendime ne işim var lan burada moduna girmiş, esneye esneye bir hal olmuşum.

Neyse, geçen sayıda asıl, Türkiye'de bir e-kitap devriminin artık kaçınılmaz olduğunu yazmıştım hatırlarsınız. Gerçekten de Nisan ayında birkaç yayınevinin desteğiyle kimi kitapların elektronik versiyonlarını satmaya başlayan ideefixe'de Türkiye'nin ilk e-kitabı satıldı. Van'da bir öğretmenin satın aldığı e-kitap Türkiye'nin "satılan" ilk e-kitabı olma özelliğini taşıyor ama şimdilik fazlasının satılmasını da beklemiyorum zira projeye destek

veren yayınevlerinin sayısı çok az ve her kitabı da e-kitap olarak yayınlamıyorlar.

Dünyada yıllardır çok yaygın şekilde kullanım alanı bulan e-kitapların Türkiye'de yayıncıların "rant"larını engellediği için Türk okurundan uzak tutulduğuna da hatırlatayım size. Bandrol sistemine rağmen birisi matbaanın başında durup yedi gün yimi dört saat kağıt bir kitabın kaç bastığını kontrol etmediği sürece kaç kitabın basıldığını, kaç kitabın satıldığını kesin olarak tespit etmek mümkün değil. Çünkü sistem pek çok açık kapıya sahip ve yayıncıların bu açıkları kullanarak büyük rantlar sağladığı biliniyor. İşte e-kitaplar, sizin iki üç katı fiyatlar ödediğiniz kitaplara daha uygun fiyatlarla ve daha kolay ulaşmanız, onları okuyarak ömür boyu aklınızda taşıyacağınız hazinelere çevirmek için tarihi bir fırsat ve tüm dünya bunun farkındayken, dünyada hiçbir yayıncının e-kitaplar yüzünden ağladığı görülmemişken, Türk yayıncıların "Öldük, bittik, mahvolduk" diye ağlaması iki yüzlülüğün itirafıdır.

E-kitap neye benziyor?

E-kitaplar, internet üzerinden indirip telefonunuzda, bilgisayarınızda okuyabileceğiniz gibi web

browser'da, sayfalarını çevire çevire okuyabildiğiniz sayfa çevirme animasyonlu sanal bir kitap da olabilir.

Türk okuru daha önce e-kitapla tanışmadığı için "Kitap kağıttan okunur, kağıdın dokusu bambaşkadır" yaygarasıyla rantlarını korumaya çalışanların etkisinde kolayca kalabiliyor. Eğer merak eder de, bir e-kitabın nasıl görüldüğünü, nasıl okunduğunu kendi gözlerinizle incelemek isterseniz, DoğanBurda dergilerinin online olarak satıldığı e-mecmua.com sitesindeki örnek dergileri inceleyebilirsiniz.

Veya yaşınız 18'den büyükse, 13 yıldır internet üzerinde yayıyan bir sanal anti-kahraman olan Author hakkında yazdığım yetişkin içerikli romana, internet üzerinden (www.author21.com) ücretsiz olarak ulaşip okuyabilirsiniz. Dilerseniz PDF'ini indirip bilgisayarınızda veya cebinizde, dilerseniz web sayfasından sanal kitap olarak...

Unutmayın, insanoğlu bir zamanlar taş tabletlerin üzerine yazı yazıyordu. Teknoloji geliştikçe iletişimin başka yolları da keşfedilecektir. "Ben kağıttan başka yerde kitap okumam" diye inat etmenin alemi yok Begüm. ■

-Ay aütüüüü, ama ben kağıdın doküsünüü hissetmeden kitap okudüüümü anlayamüüüüüüm!





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Daha Kolay...

SEGA Master System'in içinde yer alan Alex Kidd'de ne denli zorlandığımı size anlatamam. Oyun bir noktadan sonra öylesine zorlaşıyordu ki bir bölümü geçmek için günlerce uğraştığımı hatırlıyorum. Sonra Prince of Persia vardı. İlk oyunundan bahsediyorum. Sırf bu oyun için bir PC sahibi olmuşum. Bu oyunda da son derece dikkatli olmak, atlama zıplama anlarını son derece iyi ayarlamak lazımdı. Tabii ki o zamanlar daha küçüktüm; oyunlarda şimdiki gibi çevik ve atak hareketler yapamıyordum. Belki o yüzden zor geliyordu biraz da fakat yapımcıların, oyunları özellikle zorlaştırdıklarını da biliyordum.

Şimdi gelelim günümüze. Geçen ay Final Fantasy XIII incelemesinde kısaca bahsettiğim üzere oyunlar farklı bir yöne sapmış durumda. Hitap ettikleri kitleyi genişletmek, var olan kitleyi de farklı bir şekilde ellerinde tutmak için, oyun yapımcıları ve dağıtımçıları işi basite indiriyor.

"Basit" derken, "kolay" demek istiyorum. Final Fantasy XIII, gördüğüm en kolay FF oyunlarından bir tanesi. Derinliği az, özgürlüğü kısıtlı, tam bir film tadında. Modern Warfare 2'nin tek kişilik kısmı inanılmaz kısa bir sürede ve kolayca tamamlanabiliyor. Kaliteli bir adventure oyunu olan Heavy Rain de her şekilde sizi affetmesiyle ve kolay bulmacalar sunmasıyla, yine "kolay" oyunlar arasına giriyor. Liste uzayıp gider ve son olarak God of War III'e değinmek istiyorum. Hangi biriniz God of War III'ün, hangi bölümünde takıldınız? Hangi boss'u geçmek için sinirleninizle anlaşma yaptınız? Hangi bulmaca veya mekan size anlaşılması zor bir tablo çizdi? Şahsen Escher'in eserlerini andıran Hera'nın Bahçeleri bölümü dışında oyunun hiçbir yerinde zorlanmadım. Zor olması gereken, sadece oyunda son derece uzmanlaşmış kişiler tarafından üstesinden gelinebilen Challenge'lar bile kolaydı; o derece...

Bu durum kendini iyiden iyiye tüm oyun türlerinde belli etmeye başladı. Ne var ki memnuniyetsiz kesim, "hardcore oyuncu" adını verebileceğimiz bu kesim, oyunları sırf eğlence ve keyif için oynayan kesimin yanında biraz daha sönük kalmakta. Eskiden gerçekten oyunlu ilgilenenlerin evlerinde birer konsol varken, artık olayla hiçbir alakası olmayanların evinden

bile bir tane PS3 çıkıyor. Oyun firmaları da bunun farkında ve satışlarına tavan yaptırmak için dediğim formülü uyguluyor.

Hardcore oyuncuları da es geçmiş değiller aslında. Yeni nesil oyun eklenti sistemi, "DLC"ler ile oyunları sürekli geliştirebiliyorlar. Önce önümüze eğlenceli ama kısa sürede tüketilen bir oyun koyuyorlar ve sonra da DLC'leri basıp paramızla bize oyunun aslında olması gereken kısmını veriyorlar.

DLC mevzusu bir yana, oyunların artık

böylesine kolay olması, sinematik bir tecrübe sunup birkaç günün ardından rafa itelenmesini kaldıramıyorum. İstiyorum ki o oyunda tonla gizlilik olsun, adventure oyunuyla bulmacaları "7th Guest" kıvamında olsun, çözümü bulmak için elimde kalem kağıtla dolaşayım, RPG ise karakterime önemli bir "item" bulmak için 12 tane iş yapmam gereksin, dövüş oyunuyla tek tuşla büyük işler başaramayayım. Çok şey istemiyorum aslında; sadece eskiden elimde olanı, eski zamanları özlüyorum... ■





I'm a Cyborg but that's OK

elif@level.com.tr **Elif Akça**

Freak Show

Kendiniz hakkında düşünüyor musunuz? Nasıl biri olduğunuzu, hangi yeteneklerinizi sevdiğinizi, hangi özelliklerinizden nefret ettiğinizi... Kendinizi dışarıya tanıtırken hangi sıfatları kullandığınızı, hangi sıfatlar kullanılmaktan çekindiğinizi ve çekinme nedenlerinizin farkında mısınız? Yazarken ve okurken bunlar çok kolay görünebilir belki ama inanın bir insan için yukarıdaki sorular bence hayatında karşılaştığı ya da karşılaşacağı en zor sorular. Üstelik bu soruların hiçbir zaman net ve tek bir cevabı da yok. Geçen ay da kullanmıştım; doğru ya da yanlış yerine "yararlı" kelimesini kullanmayı tercih ediyorum ve kendinizle ilgili sorular yöneltebiliyorsanız, bu sorulara en iyi ihtimalle ancak yararlı cevaplar verebilirsiniz. Zira insanoğlu, oyun karakterleri gibi net özelliklerle tanımlanabilecek kadar basit yaratıklar değil. En yakınınızdaki insanlar ve kendiniz de dahil olmak üzere doğup öldüğünüz zamana kadar kimse sizi %100 oranında tanıyamaz.

Kendimizle ilgili sorulara dönelim. Sadece Türkiye'de değil, tüm dünyada medya, uzun zamandır halkın içinden insanları cimbrizla alıp oluşturulan ortak "sirk" in içine atıyor. Sirk herkesin ortasında performanslar, şovlar sergiliyor; TV de inanılmaz geniş bir kitleye hitap ettiği için bu sirkte yer alan herkes bir şekilde "ünlü" oluyor. Üstelik bu sirkte herhangi bir yeteneğinin olması gerekmiyor. Sadece belirgin bir özelliğinin olması yeterli: Obez olabilirsiniz, çok geveze olabilirsiniz, -gerçek anlamda- özürlü olabilirsiniz, çok uzun ya da çok kısa olabilirsiniz... Yeter ki ön plana çıkan bir özelliğinin olsun.

Bu şekilde, halktan cimbrizla alınmış insanlar tanınıyor, izleniyor; kısacası "ünlü" oluyor. Ünlü olmak = ilgi görmek. Olumlu ilgi ya da olumsuz ilgi; hiç fark etmez. Her 100 kişiden 90'ı hayatında hiç görmediği ilgiyi gördüğü zaman özgüven patlaması yaşar. Bu çok normal. Fakat görüyorum ki özgüven patlaması -her ne kadar biyolojik bir durum olmasa da- bulaşıcı. Bulaşıcı olmasındaki en önemli faktör de sirkte ilgi gören insanlara kimsenin açık açık "Senin iyi özelliklerin var olsa bile biz seni sırf salaklığını / obezliğini / özürlünü / vs. kullanıyoruz. Herkes seni sırf bu özelliğinin için izliyor; hatta izlemiyor hipnotize ettik onları biz." dememesi. Bir şeyi onaylamadığınızı belirtmezseniz, otomatik olarak onayladığınızı varsayılır. Haliyle sirk ahalisi sürekli, otomatik olarak onaylanıyor. Bu onaylama nedeniyle de evlerinde, hipnotize olmuş bir şekilde sirkte ve sirkleri izleyen herkese özgüven patlaması bulaşıyor. Hem de şu soruyla: "Ben süperim; onlardan neyim eksik... Eksikim yok, fazlam var.."

Biri yanınızda kendisinin ne kadar süper, ne kadar zeki, ne kadar güzel, ne kadar vs. olduğunu söylese ne düşünürsünüz? "Ne kadar kendiyi barışık bir insan" mı dersiniz? Benim inancım göre biri, eğer kendisine soru yöneltilmeden ya

da konusu açılmadan kendi özelliklerinin ne kadar iyi, ne kadar başarılı olduğunu anlatıp duruyorsa o özelliği ile ilgili ya büyük sorunları / kompleksleri vardır ya da hayatında hiç yazının başında yazdığım soruları kendisine yöneltmemiştir. (Hoş, ikisi de aynı kapıya çıkıyor aslında.) Doymamıştır, ilgiye açtır, amacı sadece olumlu / olumsuz ilgi görmektir. Sirk için biçilmiş kaftandır. Sirkte göreceği ilgiyle özgüven patlaması yaşayacak, sonrasında yolda yürürken artık o sokaklara ait olmadığını, diğer insanlardan ne kadar üstün olduğunu düşünecek, düşünmekle de kalmayıp -hiçbir vasıf göstermeden ilgi gördüğünü ara ara fark ederek -saldırganlaşacak, sosyal ortamlarda olay çıkartacak, çıkarttığı olaylarla yeniden olumlu / olumsuz ilgi görecektir ve özgüveni ölümüne sebebiyet verecek bir noktaya ulaşacaktır.

Peki bunun önüne nasıl geçilebilir? İlgiye olan bu açlık nasıl başka şekillerde doyurulabilir? Hani yukarıda "Her 100 kişiden 90'ı hayatında hiç görmediği ilgiyi gördüğü zaman özgüven patlaması yaşar" demiştim ya işte o 10 kişisinin yaptığı tek şey kendisine sorular yönelmek ve bu sorulara "yararlı" cevaplar vermek. İlk önce işe "süper" olmadığımızı, olamayacağımızı ve en önemlisi olmak zorunda da olmadığımızı kabul etmekle başlıyoruz. Daha sonra şöyle bir hayatımızı gözden geçiriyoruz ve hangi alanlarda başarılı olduğumuzu ya da hangi alanlarda potansiyelimizin olduğuna bakıyoruz. Başarılarımızı, yeteneklerimizi değerlendirirken de

"iyi, orta ve kötü" kelimelerini kullanıyoruz. "Çok kötü"ye ya da "çok iyi"ye ihtiyacımız yok. "Çok"lar her zaman gereksiz bir baskı oluşturur insan üzerinde. Ayrıca kendimizi değerlendirirken yalnız olduğumuzu, kimsenin beynimizdekileri okuyamayacağını da unutmayın. Rahat olun, iyiyse iyisinizdir, kötüyse kötü. Kimse sizi o an yargılayamayacak. Kimse sizi geren pohpohlamaları yapmayacak ya da kimse sizinle dalga geçmeyecek. Ve şöyle de düşünün sizinle dalga geçmeye eğilimli insanlar aslında sizin şu an yaptığınızı önemli işlemi yapmamış olabilirler. Yani onlardan bir adım öndesiniz. Bu arada özelliklerinizi değerlendirirken sadece fiziksel özelliklerinizi ya da sadece belirli bir alanı seçmeyin. Tüm özelliklerinizi değerlendirin.

Değerlendirme işlemi bitince şöyle bir oturun ve kendi kendinize şunları tekrarlayın: "Bana ilgi gösterilsin ya da gösterilmesin; ben özelliklerimi -az çok- biliyorum. İyi olduğum ya da kötü olduğum alanların -az çok- farkındayım. İyi olduğum alanlardan istediklerimi seçip, bu yönde ilerlemek benim elimde. Hiçbir şey yapmadan göreceğim ilgiden hayır gelmez; gerçekten başarılı olabileceğim bir alanda ilgi görürsem bu bana fayda getirir. Ve gerçekten başarılı olduğum bir alanda ilgi görürsem, bu ilgi özgüvenimde anormal oynamalar yapmaz, karakterimi zedelemmez"... ■





RED DEAD REDEMPTION

Gölgenizden bile hızlı silah çekmek zorunda kalacaksınız.

LEVEL 161

1 HAZİRAN'DA PİYASADA

www.xsinav.com işbirliği ile sınava hazırlanmak için son şans
CHIP okurlarına LYS'ye kadar tüm dersler bedava

**BOOTABLE
DVD**
+Internet kitabı

Ev yapımı MediaPC
Eksiksiz bir eğlence PC'si için en iyi bileşenler

**LYS için
son şans**

AYLIK YAYINIM • ISSN: 1300-9419 • 132415 • YIL:15 • 2010/05 • 7,00 TL

CHIP

05/2010

www.chip.com.tr TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

DVD'DE
2 LYS
DENEME
SINAVI

Muhteşem fırsat: www.xsinav.com'dan
sınava kadar tüm dersler bedava ► 3

LYS
deneme sınavı
Üniversite sınavı
öncesi kendinizi
denemek için
SON ŞANS

**KURTARMA
DVD'Sİ**
DUAL BOOTABLE DVD
Veri yedekleme &
sistem kurtarma
SABİT DİSKİNİZ Mİ ÇÖKTÜ?
VERİLERİNİZİ ULASMIYOR MUYUNUZ?
BU DVD YARDIMIMIZA KOŞACAK

Dual boot: İki linux sistemi tek DVD'de

**PC'NİZİ
KURTARIN**

Sabit diskiniz mi çöktü? Sisteminiz başlamıyorsa
CHIP DVD'si ile verilerinizi geri kazanabilirsiniz

DVD
Mayıs 2010
BU DVD'Yİ SAKIN KAYBETMEYİN
BOOTABLE ► PC KURTARMA & YEDEKLEME
2 TAM SÜRÜM YAZILIM
KŞINAV.COM İŞBİRLİĞİ İLE
2 LYS DENEME SINAVI
Sınava öncesi son şans! Başarınızı
düzende değerlendirin!
YAZA ÖZEL CI
OYUN PAKETİ
33 TAM SÜRÜM OYUN, 1
ayda her güne yeni bir
oyun
Network +
SİRKÜLER DEVRELERİ

**Pil ömrünü
ikiye katlayın**

Mobil cihazlarda pil ömrünü uzatmak için bilmeniz gerekenler

Hangi dizüstü PC?

Satın alırken fiyat tuzakları ve teknoloji yalanlarına kanmayın!

FIREWALL

Araçlar DVD'de PC'nizi korsanlara karşı korumalı hale getirin

2 TEST LCD televizyonla

Salonunuzu sinemaya dönüştürecek 40" ve 42" LCD TV'leri sizin için inceledik! Ayrıca: Yeni nesil en iyi SSD'ler testi

CHIP İnterneti yeniden keşfediyoruz!
KITAP DOLU DOLU TAM 112 SAYFA

**İnternette yapılacak
en iyi 101 şey**



Video Eğitim: CompTIA Network



LYS: Başarınızı değerlendirin



**2 TAM
SÜRÜM
YAZILIM HEDİYE**

**Video kurs
İleri düzey
Network
eğitimi**

Mayıs sayısı bayilerde kaçırmayın!



