

159 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

NİSAN 2010 - 6.90 TL (KDV DAHİL)
2010-04 - ISSN 1301-2134

LEVEL

Özel Oyun
Karakterleri
Çıkartma
Seti

5\$ Değerinde
Runes of Magic
Kodu

GOW III
ÖZEL
İnceleme,
Rehber, Video,
Çıkartma,
WP Paketi

GOD OF WAR III

TANRILARLA SON SAVAŞ

STARCRRAFT II (BETA) - FFXIII - JUST CAUSE 2 - METRO 2033



Mount & Blade WARBAND

Tüm dünyada
250.000 adetten fazla satarak
popüler bir PC oyunu olmayı başaran
"Türk yapımı" etkileyici rol yapma oyunu
Mount & Blade, serisi
Mount & Blade Warband ile
devam ediyor!

Türkçe

"Parçalanmış bir toprak, içlerinden kopuk medeniyetler ve hiç bitmeyen bir savaş...
Zaman, gücü sağlayıp zamanla sadeliklererek, Katrediyen topraklarına hükmetme
zamanında."

ÖZELLİKLER

- Tamamen Türkçe oyun menüsü
- Tek kişilik senaryosu
- 64 kişiye kadar desteklenen ve internet üzerinden oynanan çoklu oyuncu modu
- Şifalı fethedilebilir, kayırlı yerlere bağlanabilir ve kırılmayan genişletilebilir
- İskanların moral beşlikleri
- Savaş alanında yar alan askerlerin ambarlarına katılabilir
- Özellikle yakın dövüşte kullanılan fethedilebilir silahlar
- Çoklu oyun modu için dengeli ödül sistemi
- Dinamik ve diplomatik sistemi

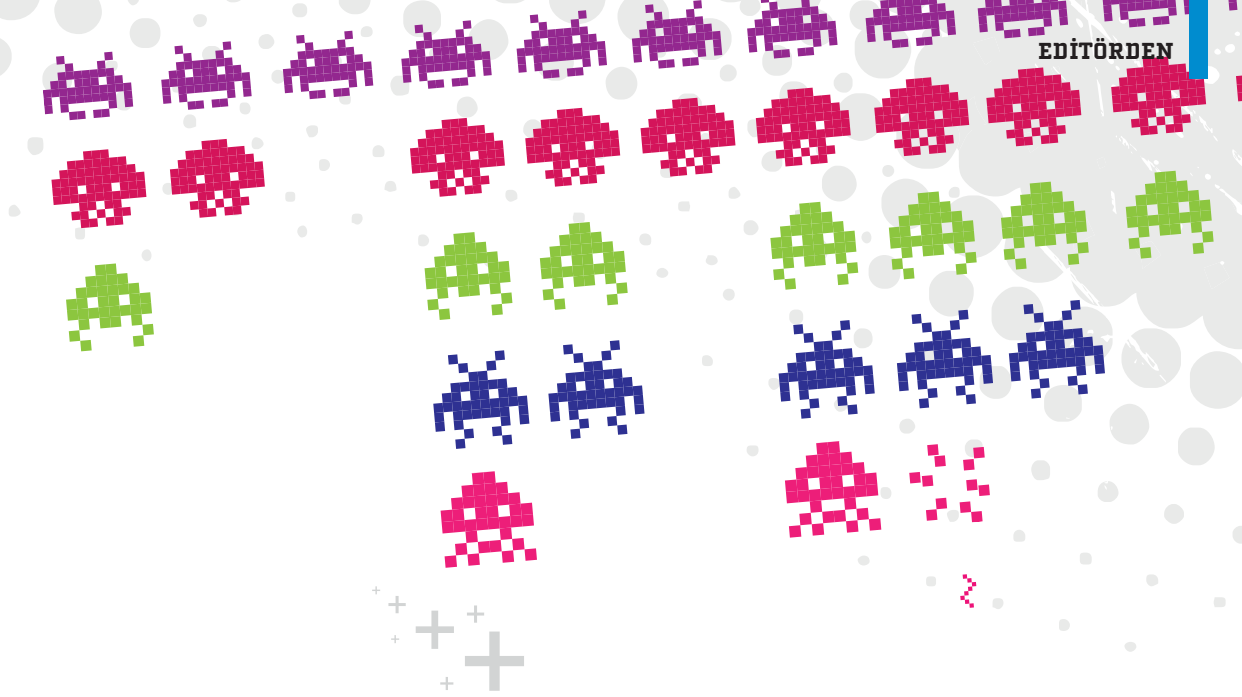


tiğlon

ŞİMDİ PC'DE!

PC
DVD
ROM

TaleWorlds
Entertainment



MULTIPLAYER

Aramızda kalsın ama bu iş, sizle oyun oynamak için bir bahane bizim için. Her ay sizle aynı server'da buluşmaktan ve sabahlamaktan keyif alıyoruz. Çoğu ay gösterdiğiniz ilgi nedeniyle server'larımızda sorun yaşanıyor ama bundan şikayetçi değiliz ve en önemlisi -her zaman dile getirdiğimiz gibi- ilk günkü heyecanımızı koruyoruz.

Diğer yandan server sayımızı arttırmakta ya da dost server'lara katılmakta sakınca görmüyoruz. Örneğin her yıl, Türkiye'nin en büyük oyun festivali olan **GameX**'i düzenliyor ve Türkiye'deki birçok etkinliğe / oluşuma destek veriyoruz.

Ve laf döndü dolaştı, **Multiplayer**'a geldi. Artık **LEVEL**'in, **LEVEL Online**'in, **GameX**'in ve **LEVEL Community**'nin dışında yeni ve özel bir server'ımız var: Türkiye'nin en iyi oyun programı, **Multiplayer**.

LEVEL'in basın sponsorluğunda hazırlanan **Multiplayer**, her Pazar 15:00'de, **MTV**'de yayınlanıyor. Sunuculardan birini **LEVEL**'dan tanıyorsunuz: Burak Aydoğan. Diğer de Merthan Yalçın ki kendisi Okan Oflaz'la beraber programın yapımcılarından. Bir de güzel mi güzel bir komşu kızımız var: Müjde Uzman.

Biz de **LEVEL** olarak oyuna katılıyor ve her anlamda destekliyoruz **Multiplayer**'i. Akışa göre de programa katılım gösteriyoruz ama konuk olalım ya da olmayalım, **LEVEL**'i, bizleri, her hafta o evde bulacaksınız.

Türk oyun sektörü adına büyük önem taşıyan bu projeyi dostlarımızla şekillendirmek çok keyifli. Ve isteriz ki siz de her Pazar 15:00'te, **MTV**'de bize katılın; bizle oynayın.

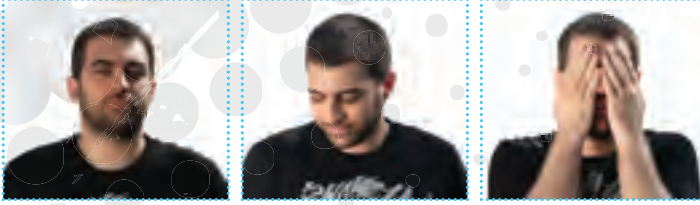
Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

Notlar

- Program **MTV.com.tr** adresinden canlı olarak da izlenebiliyor. **Tekrarı ise her Salı 20:00'de**, yine **MTV**'de... Detaylar **LEVEL Online**'de ve www.multiplayer.com.tr adresinde...
- Mart sayımıza gösterdiğiniz ilgi için teşekkürler... Gerçek "özel" içeriklerle karşınızda olmaya devam edeceğiz.
- Bu ay üç hediye: Türkiye'nin ilk ve en çok okunan Online Oyun Dergisi **LEVEL Online Oyun, Infernal** tam sürümü ve **özel oyun çıkartmaları**...

■ Gündüz insanı mısın, gece insanı mı?

Şefik Akkoç



■ Gece! Vampir değilim ama geceyi çok severim. Sessizsin, yalnızsın, oyun oynuyorsun, monitörün ışığı ve kendin...

Ümit Öncel



■ Güneş enerjisiyle çalışıyorum. Gece sistemi kapatıyorum. En sevdiğim şey de sabahın köründe uyanıp, güneş doğmadan bilgisayarın başına geçmek. Biliyorum. Bir yerde bir sorun var ama henüz tam yerini tespit edemedim.

Recep Baltaş



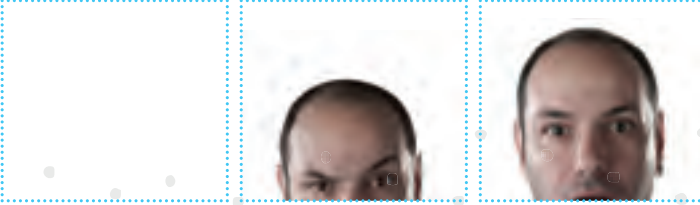
■ Erken kalkan çabuk yol alır derler ama şu sıralar çeviri, ürün inceleme, yüksek lisans ve diğer editöryal işlerimden dolayı saat 4'te yattığım oluyor. Kısacası gündüz insanıyım ama son zamanlarda ışıktan korkan vampirler gibi gece yaşıyorum hayatı.

Cenk Durmazel



■ Dönem insanıyım. Hava sıcaksa geceleri ortaya çıkarım; soğuk ise gündüzleri avlanırım.

Erdem Uygan



■ Uykü kızlar tarafından sevilen bir olaydır. Bu nedenle de Cenk Bey kızdır. Bendeniz en fazla altı saat uyuyan ve hem gece hem de gündüz avlanan bir dostunuzumdur. Ayrıca avıma güzide zehirimden zerk ederek önce iç organlarını eritir sonra güzelce emerim.

NİSAN 2010, SAYI 159

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

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

Kudret Bilen kudret@level.com.tr

Legoel 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 otovac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Tunç Dindaş turbo@level.com.tr

Turgut Tanelli turgut@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem 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 Müdürü: Nusrat Kırmlıoğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

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.

HANGİ MODEMİ TUTUYORSUN?

Takımına bağlıysan internete böyle bağlan.
Dört büyüklerin taraftar modemleri Avea bayilerinde.



GOD OF WAR III Sayfa 68

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 ciddi "büyük" belada!

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

32 Rocko@Psikiyatr**İLK BAKIŞ**

- 36 Spec Ops: The Line
- 38 Halo: Reach
- 40 Lost Planet 2 (Test)
- 42 2010 FIFA World Cup South Africa (Test)
- 44 Super Street Fighter IV (Test)

- 45 LEGO Harry Potter: Years 1-4
- 45 Mars

46 Fırat'tan FIFA Taktikleri**DOSYA KONUSU**

- 48 Starcraft II: Wings of Liberty (Beta)

56 Kezban Raporu**İNCELEME**

- 60 Final Fantasy XIII
- 64 Silent Hill: Shattered Memories
- 68 God of War III
- 74 Anno 1404: Venice
- 75 Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx
- 76 Assassin's Creed II
- 78 Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
- 82 M.U.D. TV
- 84 Supreme Commander 2
- 85 Dragon Age: Origins - Awakening
- 86 Metro 2033



JUST CAUSE 2 Sayfa 92

Uçsuz bucaksız bir adalar topluluğunda sınırsız eğlencenin yolu Just Cause 2'den geçiyor! Koşun, uçun, paraşütle zıplayın, vurun, kırın, parçalayın, patlatın, sürünün, süründürün...



LEVEL DVD 159

DEMOLAR

A Reckless Disregard for Gravity
Just Cause 2
M.U.D. TV
Order of War
Wake

BEDAVA OYUNLAR

TimeStill

VİDEOLAR

Ace Combat: Joint Assault
BlazBlue: Calamity Trigger
Deus Ex: Human Revolution
God of War III
Green Day: Rock Band
Halo: Reach
Just Cause 2
Metro 2033
Naruto: Ultimate Ninja Storm 2
Puzzle Quest 2
Red Dead Redemption
Skate 3
Super Street Fighter IV
Transformers: War for Cybertron

- 90 WH40K: Dawn of War
Chaos Rising
- 92 Just Cause 2
- 96 Metal Slug XX
- 97 Constellation Chaos
- 97 TimeStill
- 97 Wake

98 Director's Cut



- 101 Online

106 Doktorlar

- 109 Donanım

116 Role Playing Günlükleri

- 118 Rehber

126 Hasan Hasan'a Karşı

- 128 Market
- 132 Yapım Hikayesi
- 135 Kültür & Sanat

140 Ajan Simit

- 142 Kare
- 146 LEVEL 160

FİLM FRAGMANLARI

A Nightmare on Elm Street
Prince of Persia: The Sands of Time

YAMALAR

BioShock 2
Colin McRae: DiRT 2
Dragon Age: Origins

EKSTRA

Battlefield: Bad Company 2 (Şefik)
Mirror's Edge / Speed Run (Elif)
Battlefield: Bad Company 2
(Wallpaper Paketi)
Final Fantasy XIII
(Wallpaper Paketi)
God of War III (Wallpaper Paketi)
Nier (Wallpaper Paketi)
Zombie Driver (Soundtrack)

POSTA

İşbu ki bundan böyle Onebe Bunebe ile anılacak olup kendisi okur mail'lerini cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişkide olup yasal süreç başlatılmıştır.

Fıslarsa atın: inbox@level.com.tr



TEK ELİNDE YEDİ MARİFET, SEKİZ SORU

Öncelikle size kendimden bahsetmeyeyim... Öhöm. Abi, ben 17 yaşında bir oyunseverim. Yaklaşık 11 - 12 yıldır bilgisayar kullanıyorum ve bilgisayarlarla tanışmam oyunlar sayesinde oldu. (Evet ben altı yaşından beri oyunseverim!) Şimdiye kadar hafızama kazınan oyunlar bir elin parmaklarını geçmez. (Benim tek elimde yedi parmak var; ona göre.) Şimdi "Ben kendimden bahsettim azıcık da sen kendinden bahset"; demiyorum, soruma geçiyorum. N'aber? Şaka şaka. Gevik potansiyelini sevdim. Seni çırak olarak alıyorum Osman. Bundan sonra gevik yapılması gereken yerde devreye gireceksin ve gerçek zamanlı bir şekilde ge-yiğini yapıp, çıkacaksın. LEVEL canlı yayına geçtiğinde sana haber vereceğim ben.

1. Elimde orta halli bir sistem var ve seveceğim, beğeneceğim tarzdaki oyunlar genellikle Xbox 360 ve PS3'e çıkıyor. Bu oyunları bilgisayarda oynayabilir miyim? Oynayabilirsem kasar mı? (Sistem: Intel Core2Quad Q8200, 4 GB RAM, 2 GB paylaşımlı ATI HD3650 ekran kartı.) Tamam, dalga geçmeyin. Ayrıca yükseltmeyi düşünüyorum.

Orta halli sisteminde Core2Quad işlemci, 4 GB RAM var. Bu sistem orta halliye oyuncuların %70'i

Ne yalan söyleyeyim, Uncharted 2, GoWIII ve Heavy Rain için PS3 alınır. Üçü de o kadar iyi ki...

mahvolmuş durumda. Benim anlamadığım PS3 veya Xbox 360 oyunlarını nasıl PC'de oynayacağın. Zira bunları oynayamazsın. Eğer multi-platform oyunların PC versiyonlarından bahsediyorsan, sistemin yeterli gibi gözüktü bana. Ekran kartı biraz geri kalmış ama idare eder.

2. PSPGo ile normal PSP arasında ne farklar var? Hangisini alsam daha karlı olurum?

PSPGo'nun UMD yuvası yok ve ekranı biraz daha küçük. Ayrıca tasarımı da kızaklı telefon kıvamında. Bence PSP-3000 al; Go'yu boş ver.

3. Web tasarım okuduğum için sormadan edemeyeceğim; sitenizin tasarımında ne kullanıyorsunuz?

"Sitemizde envaiçeşit baharat ve ayçiçeği yağı kullanıyoruz" diyelim geldi. Gerçek cevabın Joomla olduğunu bile bile üstelik.

4. DVD içeriklerini neye göre seçiyorsunuz; oyunları neye göre veriyorsunuz?

DVD içeriğini o ayın en güncel oyunlarından topluyoruz. En yeni demolar, en yeni fragmanlar vb. Tam sürüm oyunlar içinse firmaları tek tek doluyoruz. Elif bir tanesine gidiyor, ben bir diğerine, Şefik bir başkasına. Bu firmaları içten işgal ettikten sonra oyunlarını kapıp koşarak dergiyi getiriyoruz. Gerçek olan bu; inandığın kadarı senindir.

5. Birazdan soracağım soruları sana da sorsam olur mu? (Teknik servise e-posta atmaya üşendim be abi.) **"Olmaz" desem bile sormuşsun be Osman. Mecburen cevaplayacağız.**

6. Bir gün ben de LEVEL yazarı olabilir miyim? (Öyle bakma; küçükken ne olacaksın sorularına hep "LEVELci olcam" diyordum.)

Bir gün herkes LEVEL yazarı olabilir, neden olmasın. İyi bir Türkçe, iyi bir bilgi dağarcığı, kültürel birikim, disiplin ve bolca sabırla bu işi kotarırsın.

7. Sistemimi yükseltmeyi düşündüğümü söylemiştim. Akıldma üç tane parça var. "Gigabyte EG41MFT-US2H

anakart"; "OCZ 1333 Mhz 4GB RAM"; "HD 4870 ekran kartı" Benim yerimde olsan alır mıydın?

Hali hazırda nasıl bir anakarta sahip olduğunu bilmediğim için anakart konusunda yorum yapamıyorum. i7 veya muadili işlemci desteği sunanlara yönel ki güncellenebilir olsun. RAM seçimin ve ekran kartı seçimin de iyi sayılır ama 5000 serisinden bir kart daha iyi dururdu.

8. Bu 7 soru bir çelişki midir?

Değildir değildir. Niye olsunlar? Hepsi birbirinden tutarlı ve net. Özellikle konsol oyunlarını PC'de oynamaya çalışmandaki tutarlılığa hayran kaldığımı belirtmek istiyorum. (Şaka şaka; hep sen mi şaka yapacaksın.)

Bu e-posta ile seni yorduğumun farkındayım, ben olsam cevaplamazdım bile hehe. Neyse çok teşekkür ediyor, önümüzdeki doğum gününü kutluyorum. Osman Tüfekçi

ŞANSIZ KİŞİLİK

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ahali,

Bu size yazdığım ilk mesajım olmakla birlikte yayımlanma olasılığı çok düşük. Eğer nedenini sorarsanız, ben sanırım dünyanın en şanssız çocuğuyum; o yüzden. Bir de 25. kontrolünden sonra bile hatam varsa, lütfen mazur görün. 1. Ya ben Elif Abi'nin saçlarını boyamadığını

duyunca yıkıldım. Ne yaptın sen Elif Abi? Lütfen tekrar boyamaya başla.

Ne istiyorsun Elif Abi'nin saçlarından. Hazır boyamıyor, normal bir insana döndü, öyle kalsın işte. İlla mor benekli, turkuaz payetli (?) saçları mı olmalı? (Bunu kesin dener şimdi.) (Siz bu satırları okurken benim saçım çoktan başka bir renk oldu. - Elif)

2. Ben bu yaz Xbox 360 almayı düşünüyorum. Bu, "Sence Xbox 360 mı, yoksa PS3 mü?" sorusu değil; sadece şunu merak ediyorum: Uncharted 2: Among Thieves ve God of War III için PS3'e bir dönüş mü yapsam?

Ne yalan söyleyeyim, Uncharted 2, GoWIII ve Heavy Rain için PS3 alınır. Üçü de o kadar iyi ki...

3. Call of Duty serisinin yeni oyunu Vietnam'daymış; sizce bu doğru mu?

Doğru. Hatta oyun Kasım ayında piyasada olacak. Activision öyle diyor.

4. 200. sayınız için (Şimdiden oralara uçtuk.) o zamanlarda çıkan bir oyunu verseniz, olur mu? Çünkü ben sizi kesinlikle okuyor olacağım! (Mesela FIFA 2015 filan.)

Bizden her şeyi iste ama bunu isteme Ali Selim Can Duman. Hmmm... Bence siz üç arkadaşınız. Ali, Selim ve Can. Duman da içinizden birisinin kedisinin adı. İtiraf edin!

5. Ne soracağımı bilmiyorum. Yaklaşık dört sayıdır size mesaj atmayı düşünüyorum; atmaya gelince de soru bulamıyorum.

Buna kronik-depresif soru kitliği problemi diyoruz. Bize de oluyor; sende bir sorun yok.

6. Assasins Creed 2 PC'ye çıktı. Sizce alıp oynamalı mıyım, yoksa en iyisi bir Battlefield: Bad Company 2 mi alayım?

Dergideki herkesin önerisi Bad Company 2 yö-nünde. Hem online oyunlarda at koşturusun, hiç

sıkılmazsın.

7. Son bir şey ve bitiyor. Lütfen şu kalitesiz Ben 10'i LEVEL gibi kaliteli bir dergide yayımlamayın.

Ben 10'le ne alıp veremediğin var Selim? (Yoksa Ali mi demeliydin...) Gül gibi oyun. Renkli, eğlenceli... Sanırım.

Sorularım bu kadar. Pi sayısını ele alsak bile yayımlanma olasılığı %1'den düşük bu mail'in ama lütfen cevap yazın. Sağlıkla kalmanız dileğiyle...

Pi sayısını el alınca ne olduğunu tam anlamadım ama %1'den düşük bir ihtimal bile hayata geçebiliyor musun bak, gördün mü... Görüşmek üzere Can, Duman'a selamlar.

Ali Selim Can Duman

CEVAP BEKLEYEN SORULAR

Merhaba LEVEL ahali. Nasılsınız? İyisinizdir inşallah.

Fazla uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum. İyiyiz galiba. Yağmur çok yağdı Mart ayında, ruhumuz karardı biraz.

1. Bu yıl, Haziran ayının başında bir PSP almak istiyorum. Sizce doğru bir seçim mi yaptım, yoksa onun yerine PS3 mü almalıyım?

PSP alma, PS3 al. ("Ev alma, komşu al" gibi.)

PSP'ye iyi oyun çıkmıyor uzunca bir süredir, canımı sıkmaya başladı artık bu durum. PS3'te ise bir sürü güzel oyun var.

2. Battlefield Bad Company 2'yi multiplayer oynamanın çok eğlenceli olacağını düşünüyorum ve onu satın almaya karar verdim. Daha önce MW2 multiplayer uzun süre ve hiç sıkılmadan oynadım ve çok eğlendim. Aynı eğlenceyi bu oyunda da yaşayabilir miyim? Ayrıca Bad Company 2'yi multiplayer olarak oynarken "ping" sorunu çeker miyim? Türk sunucuları var mı?

Tabii ki de yaşarsın o eğlenceyi. Hatta MW2'den daha çok eğleneceğini bile düşünürüz Şefik'le ben. (Emre de böyle düşünüyor olabilir.) Eğer bağlantın iyiye (2Mbit iyidir.) bağlantı problemi yaşamazsın. Türk sunucu olayına da değinirsek; "Türk sunucu" olarak görünen sunucular aslında yine yurtdışında açılan sunucular. Oyuncu olarak Türk oyuncuların ağırlıkta olduğu sunucularda ise klasik Türk muhabbetleri dönüyor. Bilmem anlatabiliyor muyum...

3. Assassin's Creed 2'yi sabırsızlıkla bekledim ve çıktığını duyunca çok sevdim. Ancak daha önceki incelemenizden anladığım kadarıyla oyun biraz problemlidir. PC versiyonunda bu problemleri çözmüşler midir? Oyunu satın alarak doğru bir tercih yapmış olur muyum?

Konsol versiyonlarından pek bir farkı yok AC2'nin. Bence paranı daha iyi bir oyuna yatır.



► Sorularım bu kadar. Yayınlamanız da olur cevap verin yeterli.
Umut Mücahit Köksaldı

ANDROID

Selamlar Tuna Abi. Ben derginizi 152. sayısından beri takip ediyorum. Ayıptır söylemesi yazılarını en zevkle okuduğum kişi sensin. Ama bu sana attığım ilk mesaj. (Ve hatta hayatımda birine yazdığım ilk e-posta; değerini bil Tuna Abi.) Neyse ben lafı daha fazla uzatmadan sorularıma geçeyim. Gelsin sorular!

1. Ben dergilerin daha eski sayılarını nasıl temin edebilirim?

Okurhizmetleri@doganburda.com adresine mail atarsan onlar sana yardımcı olacaklardır bu konuyla ilgili.

2. Modern Warfare 2 FPS değil de MMOFPS olsaydı oyuna puanın kaç olurdu acaba?

Bunu sana şu an söylemem pek mümkün değil. Yani MMOFPS olup da çok dandik bir oyun olablirdi. Hele bir MMOFPS olsun, o zaman bakarız.

3. Assassin's Creed'in PC için çıkış tarihi belli mi acaba? **İlk oyunu soruyorsan birkaç yıl önce çıktı kendisi. İkinci oyunu soruyorsan o da geçtiğimiz ay; yani Mart ayında çıktı. Üçüncü oyunu soruyorsan... Sorma daha.**

4. Call of Duty 7'nin Vietnam da geçeceği söyleniyor acaba doğru mu? Eğer bu doğrusa serinin en saçma oyunu geliyor bence. Çünkü sonuçta Amerika, Vietnam'da kaybetmişti ve büyük ihtimalle biz kazanacağız savaşın.

Vietnam konusu doğru. Ayrıca Amerika'ya sorarsan onlar kaybetmedi, sadece stratejik bir hareket yaptı. "Biz kazanacağız..." derken de kimi kast ettin acaba... Türkiye mi? Türkiye Vietnam'da ne yapıyor? Yoksa Amerikan boyundurduğuna geldiğimizi mi ima ediyorsun? Tehlikeli sultardasın Metin!

Ben android değilim. İnsan da değilim. Peki öyleyse ben ne olabilirim? Tahminlerini lütfen hat sanatıyla bir vazoya işle ve öyle gönder

5. Mass Effect 2'yi çok beğendim. Birinci oyunu da almak istiyorum ama içimde bir his var, ikinci oyun kadar zevk alamam belki diye. Sence birinci oyununu da almalı mıyım?

Ah be Metin... İlk oyunu oynamadan ikinci oyunu niye oynadın? Şimdi pek anlamı kalmamış tabii; keşke bir sorsaydın önceden.

6. Bu DIRT 2 de çok güzel bir oyun da acaba oyuna DLC gelir mi? (Yeni parkurlar, arabalar falan.) Parkur sayısı çok az çünkü. Arabalar yine idare eder ama aynı ülkede, hep aynı parkurlar var. Hatta aynı ülkeyi geçtim, aynı yarış tipindeki (Rally, Trailblazer.) bütün pistler neredeyse birbirinin kopyası.

Neyse lafı çok uzattım. Ama şimdi aklıma bir soru daha takıldı...

DIRT2'nin DLC paketleri yayımlanıyor zaten; bir



YANCILIĞIN BÖYLESİ



Türkiye'deki gazete okuma oranı pek yüksek değil sevgili okurlar. Neden mi? Yancılık yüzünden. Gördüğünüz bu arkadaşlar gibi herkes bir oradan başlık, bir oradan bir satır okursa bu memleketin hali nasıl olur?! Soruyorum size! Bu arada Şefik'in yancılık denemesi, rekor denemesi gibi olmuş. "Gazete okuyacağım" diye başkasının kafasına da tırmanılmaz ki canım...

bak bence. Aklına takılan diğer soru da neymiş öyle?

7. Tuna Abi sen android misin? Her ay ne kadar oyun oynuyorsun hatta oynaman yetmiyormuş gibi, bir de inceleme yazıyorsun, bizim attığımız e-postaları okuyorsun, üstüne bir de cevap yazıyorsun. Doğru söyle hangi gezegendensin? (Aramızda kalcak söz.)

Demek buymuş soracağın soru. Ben android değilim. İnsan da değilim. Peki öyleyse ben ne olabilirim? Tahminlerini lütfen hat sanatıyla bir vazoya işle ve öyle gönder. Yoksa doğruyu söylemeyebilirim.

Neyse diğer bir e-postada görüşmek üzere Tuna Abi. Cevabını dört gözle bekliyorum. Dergide yayımlasan da fena olmaz hani ismimi görür mutlu olurum. (Bu

çizgili sinyal, öbür odadan bir çizgili sinyal alıyorum. Yani 20 Mbit'lik net yaklaşık olarak 1 Mbit'ten aşağıya düşüyor. Bunun için ne yapmalıyım? Yeni modem mi alsam, alacaksam hangi modem olmalı? Çünkü ethernet kablo girişli modem lazım; telefon kablolu değil...

Öncelikle fiber internetini kışkırdığımı belirtmek istiyorum. Böyle bir bağlantıya sahipsen kesinlikle Xbox 360'ına Xbox Live hizmeti alıp online oyunları oynamalısın. Modem konusunu da bağlantıyı aldığın firmaya sormalısın.

3. Ben yılbaşında 32"lik Samsung Full HD bir TV aldım. Yazın süper bir sistem toplamayı düşünüyorum.

Sistem için ayrı bir monitör almalı mıyım, yoksa bu TV'yi mi kullanmalıyım? Alacağım sistem şöyle olacak; Intel Core i7 920 işlemci, Asus Rampage II anakart, ATI Radeon 5890 ekran kartı, 1 TB Samsung HDD, 6 GB DDR3 2000 Mhz bellek. Sizce hangi parçaları değiştirmeliyim? Yoksa böyle mi kalmalı? (Maddi açıdan düşünmeyin sanki bedava geleceğim gibi düşünün.)

32"lik TV'yi karşına koyup iş ya da ödev yapmaya çalışırsan kısa sürede gözlerin bozulur, migren ağrıların başlar, hayattan soğursun. Sana tavsiyem 22"-26" arası bir monitör alman. Satın alacağın sistem de gayet iyi ama nVidia'nın yeni GTX'i de geldi, geliyor; belki ekran kartını onunla değiştirmek istersin. Almışken 6 yerine 8 GB Ram al ayrıca. Madem paramız bol, her şey bedava geleceğim gibi düşünüyoruz, bu sistemden bir tane de bana alma fikrine ne dersin? Bir alana, bir bedava gibi düşün. Olmaz mı? (Ruhum çingene.)

4. Ben ücretsiz bir forum sitesi açtım iki ay önce. Bir ay sonra kapanacak; emekler boşa gidecek. Ben de phpBB forumu almaya karar verdim. Galiba onun için domain almam lazım. Kredi kartı kullanmıyorum ve internet ortamından alışveriş yapmak istemiyorum. Acaba banka havalesi ile domain alabileceğim bir firma var mı?

Buradan şunu mu çıkartmalıyız acaba; iki ay önce açılan her forum sitesi üç ay içerisinde kapatılır. Böyle değilse, o site neden kapanıyor? Kredi kartı niye kullanmıyorsunuz internette, gerçekten anlamıyorum. Sanal kart uygulamasını deneyin bari. Havale ile çalışan firmalar da yok değil; biraz araştırırsan bulursun.

5. Geçenlerde bir haber okudum; GTA: Episodes From

Türkler'deki ünlü olma ile ilgili kompleksleri de hala çözebilmiş değilim.)

Metin Ayyıldız

XBOX 360 BENİ BEKLER!

Merhaba LEVEL ahahisi. Öncelikle herkese merhaba! Ben sizi 136. sayınızdaki beri takip ediyorum. Uzun zamandır da size mesaj atmak istiyordum. Sorularımı topladım; kismet bu günemiş. Neyse fazla uzatmadan sorulara geçiyorum.

1. Ben bu Haziran ayında Xbox 360 almayı düşünüyorum. Birçok kişi Elite paketini almamı söyledi. Sizce ne yapmalıyım? Bir de sahte oyunlarda "ban" yeme riski varmış. Böyle bir şey mümkün mü? Sizce Xbox 360 mı PS3 mü?

Bence de Elite paketini almalısın. Bozulma olasılığı yok, özellikleri çok. Sahte oyun oynamamanı öneriyorum zira online ortamlardan uzak kalırsın. Microsoft kopya oyunlarını tespit ettiği an seni Xbox Live'dan men ediyor, kalıyorsun ortada. Son saniyeye sıkıştırdığım konsol tavsiyesi sorusu da gözümden kaçmadı. Bence 3DO. (Bir araştır bakalım.)

2. Ben fiber internet kullanıyorum 20 Mbit'lik. Fakat firma öyle bir modem verdi ki yandaki odadan üç

Liberty City PC'ye geliyormuş 30 Mart'ta. Bunu duyunca havalara uçtum. Sistem gereksinimleri ne olur acaba? Ben laptop'ımda GTA IV'ü düşük ayarlarda rahat oynadım. Acaba bunu da rahat oynar mıyım?

GTA: Liberty City Stories'in sistem gereksinimleri GTA IV ile aynı. Dolayısıyla laptop'ında oynayabilirsin. Olmadı Haziran'da oynarız birlikte, yeni sistemlerimizle; değil mi Umut? (Ruhum arsız aynı zamanda.)

6. Ben şu anda Windows Vista Home Premium kullanıyorum. Sizce Windows 7'ye geçmeli miyim? Windows 7'nin artıları ve eksileri nelerdir?

Counter Strike artık bitti. Evet; artık Modern Warfare'lar, Bad Company 2'ler var.

Dünyadaki herkesin Windows 7'ye geçmesini diliyorum ben. Hem sistem dostu, sistemi boğmuyor; hem de uyumluluk konusunda pek az sıkıntısı mevcut. Eksisini de henüz göremedim ama XP'de sıkıntısız çalışan eski oyunlarda problemler olabiliyor.

7. Acaba yakın zamana yeni bir konsol çıkma ihtimali var mı? Örneğin Xbox'ın yenisi veya PS4?

Yok. Bu soru çok soruluyor ama rahatlıkla söyleyebilirim ki yepyeni nesil konsollara daha çok var. Sorularım bu kadar. Cevaplırsanız sevinirim. Yayımlarsanız havalara uçarım!

Umut Yangal

CRYSIS'E ADIM ADIM

Selam LEVEL ailesi. Aylardır mesaj atacaktım ama bir türlü fırsatım olmadı. O yüzden bende de bir sürü soru birikti. Çok uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum.

1. Bana Crysis'i çalıştırabilecek bir bilgisayar önerebilir misiniz?

Dört çekirdekli işlemci, 3 GB Ram ve ATI'nin 5XXX veya 48XX serisi, nVidia'nın da GTX serisinden bir kartıyla rahatça oynarsın.

2. Tuna Abi sence Crysis nasıl bir oyun?

Crysis çok güzel bir oyun da bunu sormak için sanki biraz geç mi kaldın? İkincisi geliyor bak; geçen ay kapak konusu yaptık. Aralık'ta onu oynarsın. Yalnız onu çalıştıracak bilgisayar, biraz önce bahsettiğim bilgisayar konfigürasyonundan biraz daha fazlasını isteyebilir.

3. Bende takoz bir bilgisayar var ve özellikleri şu şekilde: Intel Core2Duo 2.80 Ghz işlemci, 512 MB Ram, ATI Radeon x300 ekran kartı. Birincisi bu bilgisayarı hangi hurdacıya versem alır? İkincisi bu bilgisayara ne gibi değişiklikler yaparsam günümüzün çağına uygun bir bilgisayar olur?

İşlemcin kötü sayılmaz. RAM'in fazlasıyla düşük; onu 2 GB yapmalısın. Ekran kartını da yukarıda söylediğim kartlardan biriyle değiştir ve çağımızın oyunlarını oynat!

4. Ben en çok strateji ve FPS türü oyunları seviyorum. Bana birkaç tane önerebilir misiniz?

FPS olarak Bad Company 2 veya Modern Warfare 2. Strateji olarak da C&C4 veya Napoleon: Total War.

5. Biz yeni bir ev yaptırдық. Oraya bir televizyon alacağız ama karar veremedik. Hem PC uyumlu hem de Full HD bir LCD veya LED TV önerebilir misin?

Geçen gün Fırat'la bu konuyu enine boyuna konuştuk. 200Hz, DivX vs. oynatan bir LCD isterim

diye tutturdu. Bakıyoruz bakıyoruz, bir türlü isteği gibi bir TV bulamadık. Derken LG'nin böyle bir modeli olduğunu gördük. DivX derdin yoksa Sony'yi de tercih edebilirsin. Hepsini PC uyumlu bu TV'lerin.

6. Bir şey soracağım. (Meraktan.) Sizce uzaylılar var mıdır?

Bir yerlerde, "Eğer uzaylılar yoksa gerçek bir yer israfı içerisindeyiz" şeklinde bir yorum okumuştum. (Şefik'in imzasıydı hatta bu.) Bence de çok doğru. Uçsuz bucaksız evren; bir yerlerde arkadaşlarımız olmalı!

Sorularım bu kadar. 1 Ocak doğum günümde. Cevaplayıp yayımlarsanız doğum günümü kutlamış olursunuz. Şimdiden

teşekkürler...

Geçmiş doğum günün kutlu olsun Mustafa.

Mustafa Can Bolal

DENİZ'DEN LEVEL'A

Merhaba yüce LEVEL ahalisi. İlk kez size yazıyorum ve bunu Nisan sayınızda yayımlamanızı gerçekten ama gerçekten çok istiyorum. Ben Deniz. Aslında 2007 ortalarında sizi takip etmeye başladım ama evi biraz karıştırdığımda 2005 Ocak ve Şubat sayılarını görüp doyusya okudum. Lütfen bunu yayımlayın çünkü yaklaşık iki aydır size mail atmaya çalışıyorum ama tam mesajı atacağım gün bilgisayarım çöktü; bu yazı aslında iki ay önce yazılmış olacaktı. Her neyse konuya dönelim; bir kaç tane sorum var.

Söylediklerinden, bilgisayarını ancak iki ayda toparlayabildiğini anlamış bulunuyorum. Üzülüm de ne yalan söyleyeyim.

1. Ben Guitar Hero Aerosmith'i PS2'de oynuyorum. DVD'si demoya benzemiyor ama bateri çalamıyorum, sadece gitar çalabiliyorum. Bu normal mi?

Çok normal zira GH: Aerosmith'te bateri desteği yok. Fakat istersen sehpa da ritim tutabilirsin; kimse karışmaz.

2. Ben bir ara Metin2 oynuyordum bıraktım ve İstanbul Kıyamet Vakti'ne başladım, onu da bırakıp eskiden oynadığım Silkroad'a girdim. Ama her seferinde yaşım hakkında kötü muamele gördüm yaşım 12 diye. "Sen bu işler için çok bebesin" dediler, acaba doğru mu? Yani gidip Sanalika gibi oyunlar mı oynamalıyım?

Yapabileceğin üç şey var. Sana kötü muamele edenlerin isimlerini bir bir alırsın, onlara hadlerini bildiririz. (Nasıl yapıyorsak...) İkincisi yaşını söylemezsin; kimse de sana bir şey diyemez. Üçüncüsü ise onlara, "Akıl yaşta değil başladı!" dersin, susup kalırlar.

3. Sanal yaşam oyunlarından Jadde, Jamia, Sanalika, The Sims Online ve There Online arasından hangisini/ hangilerini tavsiye ediyorsunuz?

Jadde çok eğlenceli bence direkt olarak ona yoğunlaş.

4. İlk soruda söylediğim gibi ben PS2 oynuyorum genellikle. Acaba PS3'te de olduğu gibi PS2'de de online oyun oynama şansımız var mı? **PS2'de de oyunları -eğer desteği varsa- online olarak oynayabiliyorsun fakat online oyunlar artık PS3'e kaydığı için PS2'de oyun oynayacak birilerini bulabilir misin, ama değilim.**

5. Sizce gelmiş geçmiş en güzel Counter Strike oyunu hangisi? (Sizin kararlarınıza ölümlüme saygılıyım ama

bence Counter Strike Source en iyisi.)

Deniz sana bir şey söyleyeceğim ama bozulmak, kırılmak yok. Counter Strike artık bitti. Evet; artık Modern Warfare'lar, Bad Company 2'ler var.

6. Daha önceki sayılarda birisi size dergiye nasıl katılabileceğini sormuştu siz de LEVEL Online'a yazı yazabilirsiniz demiştiniz. Oradaki yazıları beğenip dergiye mi atıyorsunuz, yoksa orada öylece kalıyor mu?

"Orada öylece kalıyor mu?" derken? Orada öylece kalmayıp ne olabilirdi mesela? Dergiye transfer olabilir mi diye sorursun ama LEVEL Online ve LEVEL dergisi farklı oluşumlar; o yüzden bir yazı diğer mecraya atlama yapmaz, yapamaz, mani oluruz.

Hepsi bu kadar. Umarım yayımlarsınız gerçekten çok istiyorum.

Juli Deniz

ŞU GAZETEYİ
BANA DA
LİZATSANIZ Bİ!



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Split/Second: Velocity

Çıkış tarihi: 18 Mayıs 2010

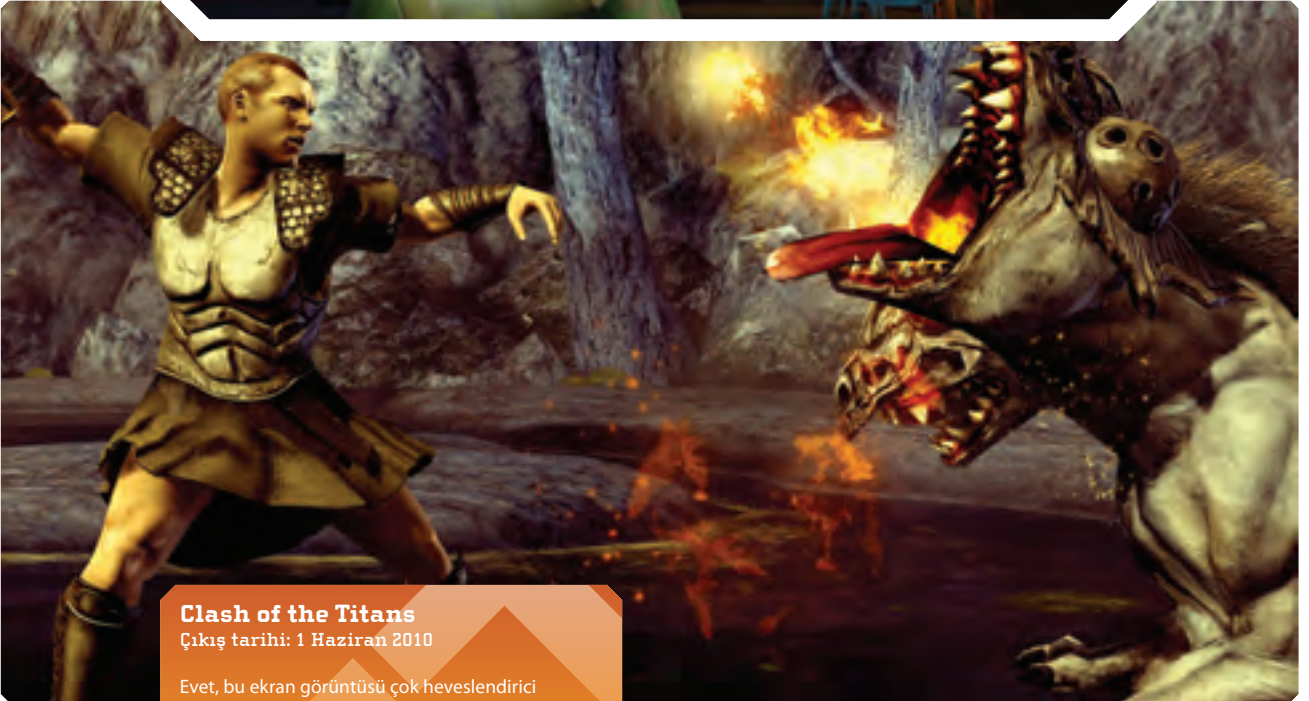
Araçların ağırlıklı olduğu bir oyunda, yarış kazanmaktan başka ne amacınız olabilir ki? İşte Split/Second: Velocity bu soruya alternatif cevaplar vermek için geliyor.



The Sims 3: Ambitions

Çıkış tarihi: 22 Haziran 2010

Öyle hep evde oturmakla, ülke ülke gezmekle olmaz bu iş. Çalışmak, para kazanmak lazım. Üstelik Ambitions'ta "hayalet avcılığı" gibi eğlenceli işlerde de çalışabileceksiniz. Belki oyun oynayarak da para kazanırsınız bizim gibi (!); kim bilir...



Clash of the Titans

Çıkış tarihi: 1 Haziran 2010

Evet, bu ekran görüntüsü çok heveslendirici olmayabilir. Oyunun bir film oyunu olması da karamsarlığa itiyor insanı. Fakat Yunan Mitolojisi'nin derinlemesine işlenmesi her şeyi unutturabilir.



TAKMA KAFANA
HAYATI **FANTA** LA



Fotoğraf: Adem Başaran

LEVEL LİĞİ

Ay 9

Oyun **MotoGP 09/10**

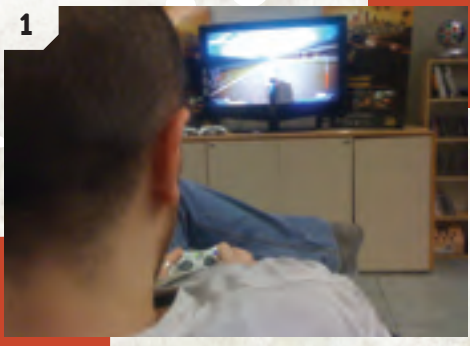
Platform **Xbox 360**

Arada sadece dokuz puan fark var! Arayı açmam lazım, açmam lazım, açmam lazım! Emre yakın takipte, Elif biraz daha uzak, Fırat çok uzak, Ertuğrul ise görüş mesafesinin dışında. Arayı açmam için en iyi yol... En iyi yol bir araca, evet evet, bir araca, hatta bir motora binmek. Elimde neler var... MotoGP 09/10... İşte tam aradığım şey! İki teker üstünde ibreyi sona vurursam iş biter, herkes de tozumu yutar. O halde hemen Xbox 360'ı açayım, herkesi konsolun başına toplayayım ve hiç çaktırmadan, usulca 10 puana doğru yol alayım. Ama... Ya Emre beni geçerse! Ya puan farkını kapatıp beni krize sokarsa?! Durun durun, buna izin veremem. Hemen Mika Kallio'nun motorunu çalmalı ve en kısa sürede Mugello pistini turlamalıyım. Tutmayın beni!

Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	10	76
Emre	8	65
Elif	4	50
Fırat	6	43
Ertuğrul	0	5

1



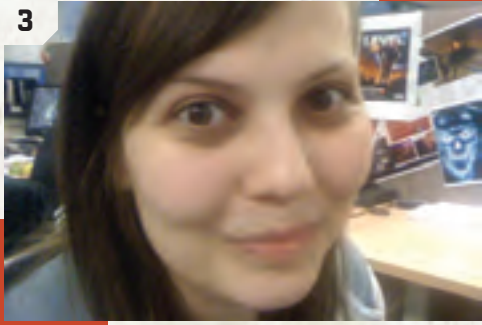
Emre beni tedirgin ediyor ama önce Fırat var önümde. Önce o yarışıyor ki yaptığı dereceye göre konsantre olup onu geçebileyim! Fırat kendine güveniyor ve bu tip oyunların yıllardır değişmediğini söylüyor. Ya attığı üç tura ne demeli! Bol bol süre cezası alıp ancak 2:26.32 yapabildi. Ya ben ne yapacağım?

2



Hemen atladım motora ve boş turumu attıktan sonra yeteneklerimi konuşturmaya başladım. Viraja gelirken yavaşla, hafif dikel, rüzgarın yardımıyla hız kes, içe doğru eğil ve tekrar hızlan! Üç turda da neredeyse hiç süre cezası almadım ve her bir turda daha çok korku saldı! En iyi derecemse 1:49.28 oldu.

3



Sırada Elif var ama aslında yok gibi. Konsantrasyondan o kadar uzak, motosiklet yarışından o kadar tiksiniş ki attığı her bir turda daha çok canı yanıyor, daha çok acı çekiyor. Haliyle tur süresi uzuyor, uzuyor, uzuyor ve sadece beni değil, hiç kimseyi korkutamiyor. 4:31.22 ile kime ne yapabilirsin ki Elif!

4



İşte korktuğum an, işte Emre ve işte Emre'nin oyun yetenekleri. Önünde ciddi bir rakip var, ben varım ve bu da onu tedirgin ediyor. Ne olacak şimdi? Mükemmel bir performans sergilemeli... Ama olmuyor ve 2:23.23, 2:02.32 ve 2:39.11 gibi dereceler yaparak zaferim ve 10 puanım ile baş başa bırakıyor.

“Oynayamıyorum zaten” - Elif

Oyuncular



Elif

Yaş: 25
Ülke: **Avustralya**
Pilot: **Casey Stoner**
Motor: **Ducati**



Emre

Yaş: 29
Ülke: **ABD**
Pilot: **Nicky Hayden**
Motor: **Suzuki**



Fırat

Yaş: 25
Ülke: **İspanya**
Pilot: **Dani Pedrosa**
Motor: **Honda**



Şefik

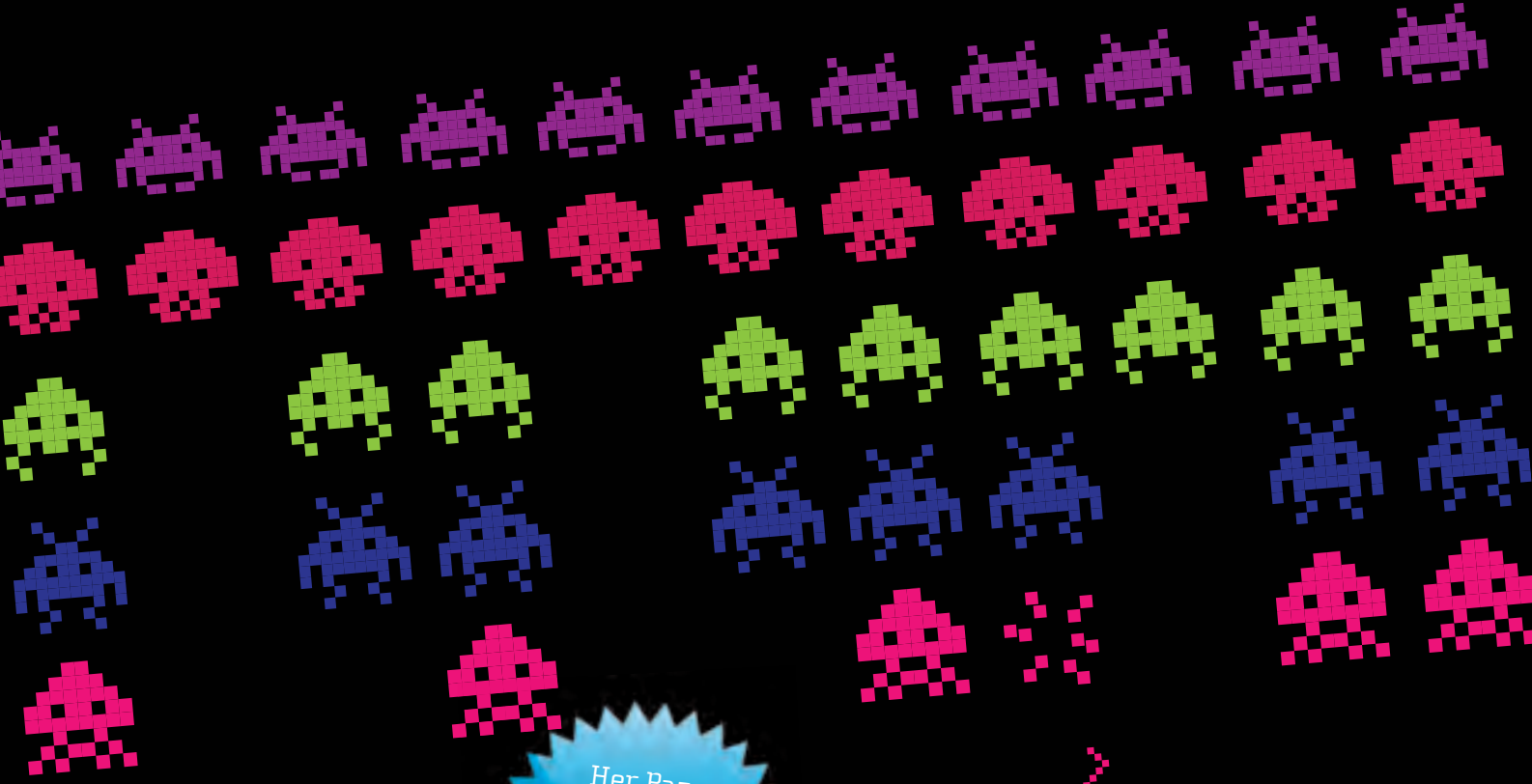
Yaş: 31
Ülke: **İtalya**
Pilot: **Valentino Rossi**
Motor: **Yamaha**

Ayın Galibi

VALENTINO ŞEFFİ

10 PUAN

Dedim ama arkadaşım! Bu dünyada bir ben, bir de Valentino Rossi! O'na bu puanlar için para veriyorlar. orası ayrı.



Her Pazar
15:00'da
MTV
Türkiye'de!

Multiplayer

Çok oyunculu oyun programı!

Özlemiştin değil mi? Sen de itiraf et! Beni değil yahu. Televizyonda bir oyun programı görmeyi. Evet, evet ben de özlemiştim. Zaten tam da bu yüzden geçtiğimiz ay çok acayip bir heyecanla ve bir de LEVEL'in basın sponsorluğuyla MTV Türkiye ekranlarında mis gibi bir oyun programına başladık. Her Pazar saat 15:00'da Merthan ile birlikte Multiplayer evinin kapılarını sana ve diğer tüm oyunculara açıyoruz. Komşu geldik sana anlayacağın. İstedüğün zaman kapısını çalıp içeri girebileceğin, beraber oyun oynayıp muhabbet edebileceğin, oynadığın oyunla ilgili anlatmak istediklerini anlatabileceğin bir komşu...

Hah napalım bu iki zibidiyi komşu olarak diye düşünüyorsan, Balkanların en güzel komşu kızı Müjde'yi gördüğünde fikrin kesin değişecektir. Wii oynamak için geliyor o genelde bize. Ya da gelen konuklarımızın fanı olduğu için. Hakikaten ya, bir kere de bizim için gelsene Müjde ya! Neyse ne diyorduk? Hah, her hafta muhabbete en son oyun haberleri ile başlıyoruz. En son çıkan oyunları oynayıp, yemekler yiyor, MMO dünyalarının içinde kayboluyoruz. En güzel trailer'ları izliyoruz, LEVEL editörleriyle oyunlarda kapışıyoruz. Artık istiyorsun değil mi evimize konuk olmak? Dur yetmediyse biraz daha anlatayım.

Farkındayım, biraz fazla şanslı duruyoruz böyle bir evin içinde. PlayStation'lar, Wii'ler, kocaman LCD'ler, mis gibi laptoplar ve Müjde ile çevrili bir hayatımız, Terminatör kafası, orijinal Lightsaber ve daha bir sürü action figür ile bezeli bir salonumuz olabilir. Ama işte kiskanmadan, küfür etmeden bana önce bir dur. Diyorum ki sana "Gel abi, sen de gel". Pazar günleri beraber oyun oynayalım, muhabbet edelim, yemek yiyelim işte. Olmaz mı? Olur, olur; rahat ol sen yeter ki! Zaten biz sensiz ne yapalım ki o evin içinde.

LEVEL projenin en başından beri Multiplayer evinin içinde zaten. Hangi oyunları oynayacağımızı, en güzel trailer'ların hangileri olduğunu birlikte ▶

LEVEL
Resmi Basın Sponsoru

WEB SİTESİ

Pek şahane ama çok çtır bir internet sitemiz var. Program ile birlikte ve yine senin katılımıyla o da geliyor, büyüyor, güzelleşiyor. Oyundan çok oyuncu portal'ı olarak konumlandık kendilerini. İnsanlar birikimlerini birbirleriyle rahat bir şekilde paylaşsın istiyoruz. DVOTurk, Allegall, Babun gibi web tarafında güzel arkadaşlarımız var. Daha da olsun istiyoruz. E tabii ki biz de arada hem program ile ilgili bilgileri hem haftalık içeriklerimizi hem de en son çıkan trailer'ları siteye aktarıyoruz. Hah programın eski bölümlerine de www.multiplayer.com.tr üzerinden ulaşabilirsin.



FlingPC™

Yeni Nesil Joystick

www.flingpc.com.tr

FlingPC ürününü yakından tanıyın

Bilgisayarınızı oyun konsoluna dönüştürün...

Bir oyun konsolundan beklediğiniz herşey ve daha fazlası FlingPC'de.

13 HD kalitesinde hediye oyun
Accelerometer & Gyroscope
Airmouse & Titreşim
Bluetooth haberleşme
PC oyun simülasyonu ve daha fazlası...

Üstelik
Tamamen
Türkçe!!!



Hareket Sensörü



Air Mouse



Sınırsız PC Oyunu



Ses



Bluetooth



Analog B Tuşu



Titreşim



LED ışıklar

İLETİŞİM BİLGİLERİ:

İthalatçı Firma:

Maksa Elektronik: www.maksa.com.tr - Tel: 0216 339 8800 Faks: 0216 339 9105

Yetkili Dağıtıcı Firma:

Başak Eğlence Oyunları: www.basakeglenceoyunlari.com - Tel: 0212 659 4861 Faks: 0212 659 9549



Başak
Eğlence oyunları



► belirliyoruz. Gerçi Elif Mirror's Edge Speed Run'ında kapılara takılmasa, Fırat bana canlı yayında dört gol atmasa çok daha güzel çalışacağız beraber. Ama neyse ki Şefik ve Tuna var.

Sen de farkındasındır aslında. Türkiye televizyonlarında bir oyun programı yapmak hala çok zor. "Sevgili okur" kalıbını, "pek sevgili izleyici" ile başlayan cümlelere çevirmek için pek uğraşmak gerekiyor. -Yapımcımız- Okan Oflaz ve Merthan, bunca sponsoru Multiplayer evinde bir araya getirmişken, bunu

hepimizin bir şans olarak kullanması gerekiyor. Her şeyden önce kapımız ardına kadar açık. Dahil olun siz de programa. İstediklerinizi söyleyin, anlatın. Çok iyi bildiğiniz, hakkında kimsenin söyleyemeyeceği şeylere sahip olduğunuz, başında saatlerinizi geçirdiğiniz ya da onun yüzünden sevgilinizden ayrıldığınız oyunlar olabilir. Bunları senin kadar iyi anlatmamıza imkan yok. Gel söyle bize biz aktaralım veya sen gel anlat insanlara. Eleştirin bizi istiyorum ama düzeltmemiz için. Senelerdir oyun oynuyorsun,

televizyonda oyun programı olsun istiyorsun. İşte bu yüzden bizden iyi sen görüyorsun eksiklerimizi, hatalarımızı. Bize "bıdıbıdı" yap ki biz de hayalini yaşatalım televizyonda. Tam olarak istediğin gibi bir şey koyalım ortaya. Sonra oturalım bir çay içelim ya da kahve? Hah bir de bizim evde şeker bitmiş sen de var mıydı? ■ **Burak Aydoğan**

Not: Programın tekrarı her Salı, 20:00'da MTV Türkiye'de.

MULTIPLAYER'LAR



Merthan

Sorumluluk sahibi, ağır başlı. Evi çekip çeviren, ortalgı toplayan, yeri geldiğinde eve pil bile takabilen, Burak'a göz açtırmayan obsesif insan.



Burak

Çalçene, dağınık, mimikli, hiperaktif, hafif göbekli Multiplayer, LEVEL temsilcisi. Koyun ekranın başına, saatlerce sizi eğlendirsin.



Müjde

Ekrana Burak ve Merthan'dan sonra çiçek gibi açan komşu kızı. Hem de oyun da oynuyor üstüne. Daha ne olsun...



MERTHAN'A SORDUK...

LEVEL: Öncelikle n'aber?

Merthan: Koşturmaca içerisindeyiz. Keyfimiz yerinde.

L: Türkiye'de pek benzeri görülmemiş bir oyun programı... Nasıl başladı her şey?

M: Aslında böyle bir program yapma işi biraz da eşim sayesinde oldu. Eşim FPS oyunlarını sever onun için Cryostasis isimli oyunu almıştım. Neyse oyuna başladık sonra bir baktım ki oyuna başlayalı saatler olmuş ve ben hiç oynamamışım ama büyük bir zevkle oyunu izlemişim. Eskiden de abim deliler gibi Blood oynardı, ben de saatlerce izlerdim. Böylece ding!!! Ampul yandı. "Neden ekranlara günümüz oyunlarının muhteşem görselliğini taşıyoruz?" dedim ve Multiplayer programının formatını yazdım. Ortağım Okan Oflaz ile "Eh, hadi yapalım" dedik. Şirketimiz Medyavizyon da bizi çok destekledi. İlk görüşmemizi Fırat'la ile yaptık, sağ olsun tam destek verdi. Hatta Burak'ın programa dahil olması da Fırat'ın önermesi sayesinde gerçekleşti. Tüm sponsorlardan tutun, her minik ayrıntısına kadar Okan ile birlikte koştuk çabaladık; programı MTV Türkiye kanalında faal hale geçirdik. Tabii ki her şey bitmedi. Şimdi artık hataları görmek ve daha iyisini yapmak için koşturmaca içindeyiz.

L: Burak'la anlaşabiliyor musunuz?

M: Burak projenin ilk zamanları kadroya dahil oldu; o da çok çalıştı, beraber gayet uyumluyuz. İyi arkadaş olduk.

L: "Böyle bir program Türkiye için çok gerekli ve önemli çünkü..."

M: Artık yeni çıkan tüm oyunları internette araştırma yapmadan, zaman kaybetmeden ekranda görebileceksiniz. Tüm dünyada oyun endüstrisi inanılmaz yüksek rakamlarda bir pazara sahip. Türkiye'de ise neredeyse yok gibi. Belki de biz Multiplayer ile tüm oyun camiasını bir araya getirip Türkiye'deki oyun endüstrisini hareketlendirebiliriz.

L: Peki neden MTV?

M: MTV; renk, doku ve anlayış olarak böyle bir program için çok uygun ve izleyici kitlesi tam bizim ulaşmak istediğimiz noktada.

L: Programın setine bayıldık. Ne ara, nasıl hazırladınız o seti?

M: Programım dramatik yapısı gereği iki arkadaşın ev hallerini yansıtmayı amaçladık. O yüzden sıcak sevimli bir ev atmosferi yarattığımızı düşünüyorum.

L: Hemen hemen her hafta ünlü bir konuk oluyor evinizde. Oyun dünyasından karakterleri ağırlama imkanınız olsaydı kimleri ağırlamak isterdiniz?

M: Sayılır mı bilmiyorum ama Baldur's Gate oynarken "Drizzt Do'urden" ile oyun içerisinde karşılaşmıştım. Dark Elf'tir; kendisi aynı zamanda kurgu roman yazar Salvatore'un yarattığı bir kahraman.

L: LEVEL'ı ne kadar çok seviyorsun(uz)?

M: Ya ya ya, şa şa şa LEVEL, LEVEL çok yaşa!!!

L: Oyun dünyasını ekrana taşıma ile ilgili yeni projeler var mı?

M: Var var; iki adet bomba projemiz var. Multiplayer'ı bir rayına oturtalım; sonrasında durmadan devam. Hatta bakarsınız "gaming" kanalı bile açabiliriz.

L: Son olarak, LEVEL'dan kime, hangi oyunlarda meydan okuyorsun? Biz de ona göre gardımızı alalım.

M: Wii Sports Resort Golf'te çok iddialyım. Onun dışına sizinle aynı takımda olmayı tercih ederim.





Açık Arazi

Need for Speed World ile online yarış heyecanı

Şu an arabamı alıp sokaklarda dolanabilirim, trafiğe takılabiliyim ve yollarda abuk subuk hareket yapan diğer sürücülere kızıp kendi kendime söylenebilirim. Tüm bunları yaptıktan sonra da evin çevresinde park yeri bulmak için 72 kez dolanabilirim.

Sadece bir çift tıklamaya bakar oysaki NFS World'e giriş yapmak. Hız sınırı olmadan asfaltı yakmak, trafiği kendi keyfime göre şekillendirmek, beni sinir eden sürücüleri yolun dışına itmek ve finalinde aracımı "Safehouse"a bırakmak, hep benim elimde...

Birçok pisti birbirine bağlayan, devasa bir dünyada araba kullanma keyfini şu an kapalı beta aşamasında olan NFS World bize

yaşatmaya hazırlanıyor. Aracınızı seçmek, özgürce dolaşmak, yarışlara katılmak, kazandığınız paralarla aracınızı dilediğinizce modifiye edebilmek... Hepsi bu oyunda. "Eğer hayal edebiliyorsan, bunu NFS World'de yaparsın" diyor yapımcılar ve oyundaki hiçbir aracın birbirinin kopyası olmaması için de yoğun bir çaba sarf ediyor, ekledikleri parça çeşitliliğiyle.

Şu an sadece PC'lerde olan oyunun konsollarda da olmasını dilerim aslında zira yarış oyunları konsolda bir farklı keyif veriyor. Eğer siz de oyunun beta'sında yer almak istiyorsanız www.needforspeed.com adresinden beta için başvurabilirsiniz. ■ **Tuna Şentuna**





Yetişkinler için Yüzük Kardeşliği

Warner Bros. Games, **LoTR: War in the North** ile herkesi ciddiyete davet ediyor

Baldur's Gate'in konsol versiyonundan sorumlu olan, daha sonra Champions of Norrath ile ismini duyuran Snowblind Studios, Warner Bros. tarafından yeni bir göreve çağırıldı. Artık kimsenin pek umursamadığı The Lord of the Rings'i yeniden hayata geçirmek için atılan bir adım, War in the North'un yapımı için çağırılmıştı yetenekli oyun yapımcısı.

Basitçe bir aksiyon / RPG olması planlanıyor War in the North'un ve önemle vurgulanan ilk özelliği de yetişkinlere yönelik hazırlanmakta olduğu. Yani oyunda kan, vahşet, bağırsak, dalak, ne ararsanız görülecek.

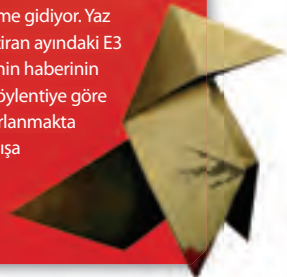
Açıklanan bir diğer dikkat çekici özellik, karakterimizi tamamıyla kendimizin yaratacağı olacak olması. Aragorn'u, Gandalf'ı seçmek zorunda değiliz; adını kendi belirleyeceğimiz bir karakter oluşturacak ve serüvene onunla devam edeceğiz. İyi veya kötü taraftan birini seçebileceğimizi sanıyorsanız, bu konuda üzüleceksiniz zira sadece iyilerin tarafında olabileceğiz. Elf, Dwarf veya Human ırklarından birini seçecek ve karakterimizi bu ırkların özellikleriyle donatacağız.

Oyun hakkında daha fazla bilgi yakında web sitesinde, www.warinthenorthern.com'da yayımlanacaktır; siteyi takip edin.

■ Tuna Şentuna

Son Dakika!

- Dragon Age: Origins - Awakening'in kutusundan çıkan bir kağıtta, 2011'in Şubat ayı, hatta Şubat'ın ikisi kırmızı sayılarla yazılmış olarak bulundu. Tahminimiz bu tarihte Dragon Age 2'yi göreceğimiz yönünde.
- Alan Wake'in televizyon dizisi şeklinde bir yapıya olacağını zaten biliyorsunuz. Bilmediğiniz şey, oyun çıktıktan sonra yeni bölümlerinin hemen ardından piyasaya çıkacak olması.
- Gears of War 3'ün Nisan 2011'de piyasada olacağı söyleniyor. Sony'nin Killzone 3'ü de bu sıralar piyasaya çıkacakmış söylenenlere göre. Onlar savaşadururken, bize de oynamak düşecek.
- Japonya'da Ocak ayında piyasaya çıkan ve Famitsu'dan 40 üzerinden 37 puan alarak büyük bir başarıya imza atan Kingdom Hearts: Birth By Sleep PSP için bu yaz piyasada olacak. Oyun Kingdom Hearts'in PS2 versiyonunun öncesini konu alacak ve altı kişiye kadar multiplayer desteği sunacak.
- Eğer Heavy Rain'de kilitleme problemleriyle karşılaşıyorsanız, PS3'ünüzü camdan atmayın. Sorun oyunda ve Sony oyuna bir yama hazırlanmakta olduğunu duyurdu.
- Crystal Dynamics, yeni Tomb Raider oyununda "motion" kontrollerinin olabileceğini belirtti. Hatta bu yaz piyasada olması beklenen oyununda bile bu destek olabileceği.
- Geçtiğimiz ay, LCD TV seçiminde 40" mi, 46" mi diye bir türlü karar veremeyen Fırat'tan gelen bir telefon konuşması şu şekilde geçmiştir: "40 mi, 46 mi?" Benden gelen cevap: 46. Buna gelen cevap: Tamam. Ve telefon kapanır...
- GTA: Episodes from Liberty City'nin PC ve PS3 versiyonları normal şartlar altında bu ay çıkmış olmalıydı ama 16 Nisan'a kadar beklememiz gerektiği açıklandı.
- SEGA, Aliens Vs. Predator, Bayonetta ve Alpha Protocol'ü devam eden serilere dönüştüreceğini açıkladı. Bayonetta tamam da diğerleri olmasa mıydı acaba...
- EA'nın Star Wars: The Old Republic'e çok fazla para harcamakta olduğu ve ancak 2 milyon üyeye ulaştığında giderleri çıkartabileceği açıklandı.
- Microsoft Xbox 360 sisteminde indirimde gidiyor. Yaz aylarında, daha da büyük olasılıkla Haziran ayındaki E3 fuarında, Xbox 360'ın 149\$'a düşeceğini haberinin verilmesi bekleniyor. Daha büyük bir söylentiye göre de yeni, daha ince bir Xbox 360'ın hazırlanmakta olduğu ve bu sistemin de 199\$'dan satışa sunulacak olması. Kim bilir, belki de 3K sorunundan yoksun, ince, hafif bir Xbox 360'ımız oluyordur...



Kratos'u kim oynamalı?

God of War III'ü oynadıktan sonra aklımıza tek bir şey geldi: Bu oyunun filmi olmalı!

300'ü salyalarımız akarak izlemedik de ne yaptık, sorarım size. Belki şu sıralar Clash of the Titans'da izlemiştinizdir. Peki bu iki filmi birbirine karıştırsak, ortasına da Kratos'u atsak, sizce fena olmaz mıydı? Bence inanılmaz olurdu.

Şahsi fikrim bu filmi Frank Miller'in yönetmesi yönünde. Ya da 300 veyahut Sin City'nin görseliğini taşımalı; sıradan Hollywood filmi olmamalı.

Bu sorunları aşarsak eğer, Kratos'u kimin canlandıracağı sorusu gündeme geliyor. En güzeli tüm işi Square Enix'in CG sanatçılarına yıkıp gitmek ama "live action" bir film olması da fena olmaz tabii.

Doğal haliyle kel olan Bruce Willis, bu role çok

yakışacaktır fakat adam yaşlandı artık; o kadar aksiyonu kaldıramaz gibi geliyor. Titan'larla falan dövüşecek; zor iş...

Prison Break'ten tanıdığımız Dominic Purcell de bu işe uygun sayılır fakat bakışları biraz "melul" kalıyor Kratos için. Gamer'daki performansıyla Gerard Butler'in da bu role iyi gidebileceğini düşünüyoruz fakat asıl favorimiz, yine kel haliyle Vin Diesel. Hem vücut yapısı uygun, hem ruh halı. "Rage of Gods"i aktive ettiğinde neye dönüştüğünü şimdiden hayal edebiliyorum ben. Elif de hayal edebildiğini söyledi ve sonra uzaklara daldı. Alo, Elif! Elif! Yok; o artık Kratos'la seyahat ediyor... ■ Tuna Şentuna

GDC 10



Power Gig:

Rise Of The Six Strings

Müziğin sonsuz evrenine bir adım daha yaklaşın!

i çimizdeki o iflah olmaz "Rock Star" canavarını ortaya çıkaran Guitar Hero ve Rock Band serileriyle geberesiye eğlendik bu güne kadar. Eğlendik eğlenmesine ama olayı bir sonraki aşamaya taşımanın vakti geldi de geçiyor bile. Yavaştan beş tuşlu gitarlarınızın pabuçlarını dama atmaya başlayabilirsiniz artık; çünkü bundan sonra gerçek bir gitarla sahne alacaksınız. GDC 2010'da görücüye çıkan ve önümüzdeki Sonbahar'da piyasada olması planlanan Power Gig: Rise of the Six Strings'in bu yeni oyuncağının gerçek bir gitardan hiçbir farkı yok. Aslında gitar çalmayı hiç denememiş olanlar için bu görüntü biraz korkutucu olabilir ama merak etmeyin; çünkü Power Gig'in hedef kitlesini müzisyenler değil, oyuncular oluşturuyor.

Olayın oyun tarafıyla ilgili bilgiler ise henüz sığ ama sonucun epey eğlenceli olacağı çok belli. Yine yukarıdan aşağıya doğru akan notaları yakalamaya çalışacağız ama bu sefer işler biraz daha karışık ve bir o kadar da eğlenceli olacak. İşin ilginç yanı, gitarla bir nebze de olsa haşır neşir olabilmiş insanlar için akor basabilme imkanı bile olacak. Eh, profesyonel gitaristlerin bu oyunla ne harikalar yaratabileceklerini de varın siz düşünün artık. Oyunun şarkı listesinde yer alacak şarkılara örnek olarak şu an için sadece Jet'ten "She's a Genius" ve Three Doors Down'dan "Kryptonite" gösteriliyor. Önümüzdeki E3 fuarında ise şarkı listesinin tamamını ve bununla birlikte Power Gig'in yeni davul setini tanıma fırsatı bulacağız.

Limbo

Siyah - beyaz bir serüven...

Düşünün ki sadece bir gölgeden ibaretsiniz. Canlılığınızı sadece birer spot lambası gibi parlayan gözleriniz temsil ediyor. Üstelik etrafınızdaki dünya da karanlıktan nasibini almış ve bu da yetmezmiş gibi kız kardeşinizi kaybettiniz ve nerede olduğunu bilmiyorsunuz. O eski platform oyunlarının keyfini artık bulamamaktan şikayetçi olan kesimin içindeyseniz, şimdiye kadar Braid'le çoktan tanışmışsınızdır. Artık Braid'in de kurcalayacak bir şeyi kalmadıysa Limbo'yla tanışmanızın vakti gelmiş demektir.

GDC 2010'a bir demoyla katılan Limbo, dikkatleri bir anda üzerine çekmeyi başardı. Üstelik yine bu konferans bünyesinde gerçekleştirilen Independent Game Festival'in teknik ve görsel sanat dallarından iki

ayrı ödüle layık görüldü. Geçtiğimiz yıl oldukça büyük bir başarı yakalayan Braid gibi Limbo da bir platform oyunu olacak ama kesinlikle sıradan bir platform oyunu olmayacak.

Gözlerini gri - siyah karışımı bir dünyada açan ve kız kardeşini aramak için yollara düşen küçük bir çocuğun hikayesi olacak Limbo. Hemen altını çizeyim, Limbo'dan sakın sevimli bir dünya ve neşeli karakterler bekleme- yin; çünkü zaman zaman vahşi denebilecek görün- tülerle bile karşılaşabileceksiniz. Olayın geri kalanı ise bu tuhaf dünyadaki eğlenceli ve muhtemelen saç baş yolduracak zorluktaki bulmacaları çözmekten ibaret olacak. Anlayacağınız, Braid'den sonra muhteşem bir platform oyunu daha bizi bekliyor!



Playstation Move

PlayStation için "hareket" vakti geldi!

Onunla ilk olarak E3 2009'da karşılaştık. Cismi belliydi ama ismi belli değildi. Bir zaman sonra ortalıkta bu yeni teknolojiye "Motion Controller" deneceği yönünde söylentiler dolaşmaya başladı ama en sonunda isim de cisim de net olarak ortaya çıktı. Bundan sonra bu icada "PlayStation Move" diyeceğiz. Sony, GDC 2010'a PS Move'un neredeyse bütün detaylarını taşıdı; paket içeriğinde yer alacak parçalardan PS Move destekli oyunları tasarlayacak olan oyun firmalarına kadar...

PS Move paketi, PS Eye, Move Controller, Move Subcontroller ve henüz ismi açıklanmayan bir oyundan ibaret olacak. PS Eye'i televizyonumuzun üzerine -PC kamerası misali- yerleştireceğiz ve bu sayede kontrol aparatlarıyla yapacağımız hareketler sistem tarafından algılanabilecek. Move Controller, sağ elimizle kullanacağımız ana kontrol aparatımız olacak. Move Subcontroller ise üzerindeki Stick ve diğer yardımcı tuşlarla Move Controller'i destekleyecek.

Sony, GDC 2010'un beş günlük süresi boyunca PS Move destekli bir ordu

oyunla sahneye çıktı. Bunların içerisinde en dikkat çekici olanı ise şüphesiz ki SOCOM 4: US Navy Seals oldu. SOCOM 4, kısa bir demoyla görücüye çıkmasına rağmen PS Move'un neredeyse bütün marifetlerini sergileyerek bu yeni teknolojinin FPS kulvarına getireceği nimetleri gözler önüne serdi. Hareket serbestliği bir yana dursun, her iki kontrol aparatında yer alan tetikler sayesinde konsolda FPS oynamak artık işkence olmaktan çıkacak gibi görünüyor.



Deus Ex: Human Revolution

Rönesans'ın gelecekteki yüzü...

2000 yılında piyasaya ilk çıkışını yapan ve klasik RPG anlayışını kendine göre yorumlayarak epey dikkat çeken Deus Ex, serinin ikinci oyunu olan Deus Ex: Invisible War'dan sonra uzun süreli bir sessizliğe bürünmüştü. Son zamanlarda çıkan söylentilerse üçüncü bir oyunun yolda olduğunu müjdeliyordu ama bu konuda herhangi bir netlik yoktu; ta ki GDC 2010 kapımıza dayanana kadar... Deus Ex: Human Revolution, GDC 2010'a müthiş bir fragmanla katıldı. Projenin sanat yönetmeni Jonathan Jaques Belletete ise RPG kulvarının bu yeni adayı hakkında önemli açıklamalarda bulundu.

Hikayemiz, ilk oyunun 25 yıl öncesine dönerek enteresan bir gelecek senaryosu çiziyor. Bahsi geçen dönemde insanoğlu, 1400'lü yıllara damgasını vuran Rönesans'a benzer bir dönem yaşıyor. "Cyber

Renaissance" adındaki bu dönemde geçen hikayenin merkezindeki isimse Adam Jansen. Fragman'da Adam Jansen'in Icarus efsanesini kabaca hatırlatan bir rüyadan uyanmasına şahit oluyoruz. Jegues Belletete de tam bu noktaya parmak basıyor ve oyunun hikayesinde esin kaynağı olarak Rönesans ve Icarus temalarını göz önünde bulundurdıklarını söylüyor.

Deus Ex: Human Revolution, FPS tarzıyla oynayacağımız ama ağırlıklı olarak RPG öğelerini barındıran bir oyun olacak. Eidos Montreal, şimdilik oyunun sadece sanatsal yönünü vurgulamakla yetiniyor ve Square Enix'le beraber çalıştıklarının altını özellikle çiziyor. Üzerinde durulan diğer bir ayrıntı ise oyunun her zerreinin üzerinde titizlikle durulduğu ve Deus Ex: Human Revolution'ın kusursuz bir oyun olması için çalışıldığı yolunda. Eh, enteresan bir konu, güvenilir bir temel ve sağlam bir kadro var işin içinde.



Lara Croft and The Guardian of Light

Lara Croft'a talip çıktı!

Lara Croft deyice aklınıza hemen Tomb Raider geliyor olmalı. Ancak dikkat ettiyseniz başlığın içerisinde Tomb Raider namına hiçbir şey yok. Crystal Dynamics, Lara Croft'u Tomb Raider etiketinden bir süreliğine ayırarak seriyi yepyeni bir oyunla süslemek istemiş ve ortaya bu oyun çıkmış. Değişen tek şey oyunun ismi de değil üstelik. Lara'yı bu defa izometrik bir kamera açısıyla kontrol edeceğiz. Daha da fazlası, yanına bir de Maya yerlisi (Totec) koyacağız. Bu bitirim ikili, Xoxolt adındaki bir iblisle yoğun bir

mücadeleye girecek ve biz de oyunun co-op temeli üzerinden olaya dahil olacağız.

GDC 2010'la birlikte ortaya çıkan ekran görüntülerinden anlaşıldığı kadarıyla LC&GoL oldukça eğlenceli bir oyun olacak. Oyunda yer alacak bulmacaları çözmek için partnerimizle sürekli beraber hareket etmek zorunda kalacağız. Bazı zamanlarda Lara'nın, bazı zamanlardaysa Totec'in yetenekleri ön plana çıkacak. Sadece internet üzerinden indirerek edinebileceğimiz LC&GoL'in önümüzdeki yaz aylarında piyasada olacağı söyleniyor.



GDC 2010'dan Kısa Kısa...

- Electronic Arts'tan John Schappert, GDC 2010 kapsamında düzenlenen bir panel esnasında Activision ve Infinity Ward arasında geçen husumeti bir "hayal kırıklığı" olarak nitelendirdi.
- Final Fight'i özleyenlere müjde! Oyunun HD teknolojisiyle desteklenen "remake" versiyonunu yakın bir zamanda Xbox Live ve PSN üzerinden edinebileceksiniz.
- Mass Effect 2'nin ilk DLC'si Nisan ayı içerisinde geliyor! Bu pakette mürettebatımıza Kasumi adında yeni bir karakter ekleyeceğiz ve bu karakterin hikayesini oynayacağız.
- Tony Hawk'ın kayak meraklıları için önemli bir haberi var. Tony Hawk's Pro Skater 2, yakın bir zamanda iPhone için piyasada olacak.
- Bir haber de dağcılık sporuna merak saranlar için gelsin. Hard Grip, hayatını riske atmadan dağcılık yapmak isteyenler için Wii, PS3 ve Xbox 360 platformları için geliştiriliyor.
- Gren Day: Rock Band, ilk sahnesini GDC 2010'da aldı. Hazırlanan özel bir sunumla oyundaki 6 şarkının performansı, meraklı kulaklara ve gözlere hitap etti.

Axcess

“Oyunun Merkezinde...”



PS-2001A



PS-2001T-BD



PS-2008-BD



PS-3003-BD



NS-2121-BD



PS-3001-BD



PS-2003-BD



W-400-BD



W-600-BD



PS-3010-BD



FT-093-BD



FT-095-BD



DS-105-BD



PS-3009-BD

T: (212) 659 48 61

F: (212) 659 95 49

www.basakeglenceoyunlari.com

info@basakeglenceoyunlari.com

Başak
Eğlence oyunları



LEVEL, Kapaklarıyla Dünyayı Fethetmeye Devam Ediyor

Fallout: New Vegas kapağımızı Bethesda duyurdu, farklı ülkelerden oyunseverler yorumladı

Şubat ayındaki Crysis 2 kapağı, Crytek ve Electronic Arts tarafından tüm dünyaya tanıtılan LEVEL, Mart ayında da Bethesda Softworks tarafından dünya basınına duyuruldu. Fallout serisinin dağıtımıcısı Bethesda Softworks, Mart ayının başında resmi blog sayfasında, Fallout: New Vegas'ın özel olarak kapağa taşındığı dergileri tanıtan

bir makale yayınladı. Makalede LEVEL ile birlikte beş dergi yer alırken, ön plana taşınan kapaksız bizim kapağımız oldu. Blog ziyaretçilerinin yaptığı yorumlara bakıldığında da LEVEL kapağının beğeniyle karşılandığı görülüyor. Bethesda Softworks'ün blog sayfasına www.bethblog.com adresinden ulaşabilirsiniz. ■ **Şefik Akkoç**

“Doktorlar”ımız POWER FM’de!

Cenk & Erdem her gün aramızda!

içinde Cenk & Erdem geçen tek radyo programı POWER FM’de başladı. Hedef, radyo programlarının en absürdünü yapmak ve bunu içine sindirebilmek. Popüler şarkıların manipüler versiyonları, maratonize seyirci katılımı, Cenkerdem model aksiyon, macera ve romantizm bu programda! Hafta içi her gün, 18.00 - 20.00 arasında POWER FM’den kulağınızı ayırmayın. ■ **Elif Akça**



Yarış Oyunlarında Bambaşka Bir Tat

Speedlink'in PC, PS2, PS3 uyumlu ve titreşimli direksiyonu Türkiye’de

Yarış oyunlarını daha eğlenceli ve heyecanlı bir hale getirecek olan Speedlink'in Carbon GT yarış direksiyonu, Aral ithalat güvencesiyle Türkiye piyasasına girdi. Ayrıntılı bilgi için: www.aral.com.tr ■ **Elif Akça**



TOYS 2010

İstanbul Üniversitesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü tarafından düzenlenen **“Türkiye’deki Oyun Sektörü Seminerleri”** LEVEL’ın basın sponsorluğunda LEVEL’a doyd

1 0 Mart’ta Avcılar Kampüsü’nde gerçekleşen TOYS’da Türkiye’deki oyun sektörü hakkında konuşulabilecek her konu derinlemesine tartışıldı. Konuşmacılar arasında ben ve Şefik’in dışında “İstanbul Kıyamet Vakti” ve “I Can Football” isimleriyle tüm Türk oyunseverlerin yakından takip ettiği Mevlüt Dinç, AROG filminin animasyonlarına imza atan Erdem Taylan, ilk üç boyutlu flash sanal

dünyayı geliştiren Yogurt Teknoloji’den Melih Bahadır Varol ve Serhat Bekdemir yer aldı. Sunumlar arasında bol bol LEVEL okundu.

Sunumumuzun, söyleşi tadında geçtiği; oyunsever İÜ öğrencilerinin güzel sorularıyla mutlu olduğumuz, konuşmamızın sonunda yapılan çekilişle LEVEL aboneliği hediye ettiğimiz bu organizasyonun gelecek yılki ayağını heyecanla bekliyoruz. ■ **Elif Akça**



5\$ Değerinde Runes Of Magic Kodu

LEVEL’dan **Runes of Magic** tutkunlarına büyük hediye!

Şubat ayında “2009’un En İyi Çıkış Yapan MMO’su” ödülüne layık gördüğümüz Runes of Magic’te 400 elmasa ne dersiniz? 5\$ değerindeki 400 elmasınıza kavuşmak için her ay sizlere ücretsiz sunduğumuz Online Oyun Dergisi’nin 3. sayfasındaki kodlarınızı kullanmanız gerekiyor. Kodlarınızı nasıl kullanacağınıza dair gerekli tüm bilgileri yine Online Oyun Dergisi’nin 9. sayfasındaki mini rehberimizde bulabilirsiniz. ■ **Elif Akça**



Sonisphere

Bu festivali kaçıran, gözü açık gider!

“Metal” ve “rock” denilince aklınıza hangi gruplar geliyor? Biraz düşünün bakalım. Düşündünüz mü? Metallica? Alice in Chains, Megadeth, Manowar? Liste uzayıp gidiyor değil mi? Slayer, Anthrax, Rammstein... Düşünün ki bu aklınızda listelenen dünya devi gruplar ve daha fazlası tek bir festivalde buluşuyor. “Buluşur; Türkiye dışında her yerde buluşur” dediğinizi duyar gibiyim zira maalesef bu gruplardan sadece bir tanesinin bile Türkiye’ye konser vermeye geliyor olması bizim için mucizeye yakın bir durum. (Zaten bu kadar fazla sayıda büyük grubun aynı sahneyi paylaşması da bir mucize.) İşte böyle büyük organizasyonlara pek alışkın olmadığımız için ben de sizin gibi düşünüyordum; taah ki Sonisphere ismi İstanbul ile anılmaya başlayana kadar... Geçen yıl Hollanda, Almanya, İspanya, İsveç, Finlandiya ve İngiltere’de gerçekleşen, dünyanın en büyük festivallerinden biri olan Sonisphere, bu yıl İstanbul’a da uğruyor. Organizatörlüğünü Purple Concerts’in üstlendiği bu hayallerimizi zorlayan festival, 25 - 26 - 27 Haziran tarihlerinde İnönü Stadı’nda düzenlenecek. Yabancı gruplara ek olarak Türk rock ve metal müziğinin öncü gruplarının da yer alacağı bu festivali kaçırmayın; hemen biletinizi alın, biletix.com’dan alın. Biletler erkenden tükenirse bu işin telafisi zor olur. ■ **Elif Akça**

Kesinleşen Grup Listesi

Metallica	Anthrax
Rammstein	Alice in Chains
Heaven & Hell (Ronnie James Dio,	Stone Sour
Tony Iommi, Geezer Butler ve	Mastodon
Vinnie Appice)	Hayko Cepkin
Manowar	Manga
Slayer	FOMA
Megadeth	Blacktooth





SUCON 2010

Bir **SUCON** daha **LEVEL**'in basın sponsorluğunda geldi, geçti

6 - 7 Mart tarihlerinde Karaköy'deki Sabancı Üniversitesi binasında bolca rol yapma oyunu oynandı. Yetmezmiş gibi saatler boyunca muhabbet edildi ve kesintisiz bir şekilde eğlencildi. Katılımcı ve ziyaretçilerimize dağıtmak üzere beraberimde getirdiğim LEVEL dergilerini ve standımı hazırlarken bir anda -Kare'de bizleri yazılarıyla mutlu eden- Kaan Kural'ı gördüm yanı başımda. Bizi tam anlamıyla gafil avlayan Kaan aslında eski bir FRP'ci. Etkinlik alanında oynanan oyunlar bir miktar izledikten sonra benim masama geldi. Oynattığım oyunu uzun saatler boyunca izledi. Sonrasında da bolca muhabbet ettik. Her yıl olduğu gibi bu yıl da iki gün Dragonlance (Ejderha Mızrağı) oyunları oynattım. Acemisiyle, profesyoneliyle hem güldük, hem de eğlendik.

Oyunlara kayıt yaptırdığı halde gelmeyen insanlar ilk başta birazcık zorluk yaşatsa da kayıt yaptırmadan etkinlik alanına gelen insanlar sayesinde hiçbir masa boş kalmadı. Aksine; etraf insan kaynıyordu. Gün başına ortalama yüz kişinin katıldığı bir organizasyonda SUCON. Bu yıl üçüncüsü düzenlendiği için neredeyse her şey eksiksiz bir şekilde işledi. Karaköy'deki binada bizi kulüp başkanı Çağlar Kalaycıoğlu karşıladı. Yemeğinden, kahvesine kadar gerekenleri bir şekilde sağladılar biz oyun yöneticileri ve oyunculara. Ayrıca geçtiğimiz senelerde kulüplerine

özel olarak tasarladıkları onluk zarları bu sene tasarımda tavan yaparak, herkesin ilgisini üzerine çekmeyi başardı. Hatta öyle ki Çağlar neredeyse zarsız kalıyordu. (Bende de iki tane var. Hep Şefik yüzünden!) Unutmadan; bir de SUCON 2010'a özel t-shirt'ler vardı ki peynir ekmeğe misali tüketildi. İki gün süren etkinlik gün başına 13 oyunla toplamda 26 oyuna ev sahipliği yaptı. Pek tabii ki hepsi bu kadar değil. Etkinliğin bir ayağı da Taksim Thales Room isimli barda gerçekleşti. Convention'ların vazgeçilmezi olan LARP'larımız bir anda mekanın her yerini kapladı. Cumartesi günü "Supernatural" ve Pazar günü de "Vertigo Fae Noir" isimli LARP'lar vuku buldu. Her iki oyunda hem izleyiciler, hem de oyuncular tarafından çok beğenildi. Cumartesi günü yapılan Supernatural LARP'ı çok sevgili Ertuğrul Ertav tarafından yazıldı ve kendisi bizzat oyununu yönetti. Oyunu özetleyecek olursak; Bir kasaba barının etrafının yüzlerce iblis tarafından çevrilmesi ile başlayan hikayemiz, cadılar, vampirler, avcılar, melekler ve iblislerin mücadelesine dönüştü ve sonunda mücadeleyi baş melek Michael'in geçici bedenine girip ortalığı darmaduman etmesini sağlayan melek tarafı kazandı.

Vertigo Fae Noir isimli LARP ise deneyimli LARP GM'i Melih Yılmaz (Melüü!) tarafından yazıldı ve yönetildi. Çok farklı güçlere, kıyafetlere ve makyajlara sahip olan oyuncularımız geçmişte olan kritik bir olayı engellemek için zaman yolculuğu yaptılar ve bir bara geldiler. Özellikle kıyafet ve makyajların damgasını vurduğu bu oyun da oynayanlara heyecan ve eğlence dolu vakitler yaşattı.

Masaüstü oyunların da LARP'lardan aşağı kalır tarafı yoktu. Toplaşmamızın ana teması olan Supernatural dizisi hakkında iki gün de oyun açıldı. Bunun dışında Mass Effect, Final Fight, Fallout ve Half-Life gibi tanıdık bilgisayar oyunu evrenlerinde



geçen oyunlarımız da vardı. Genel olarak açılan oyunların kalitesinin epeyce yüksek olduğunu söyleyebilirim.

Aramızda birçok yeni oyuncu görmek bizi çok sevindirdi. Özellikle bilgisayardaki rol yapma oyunlarından masaüstüne geçiş yapmış olan arkadaşlarımızın oyunlarından memnun kalmış olmaları beni ve organizasyona katılan benim gibi dinazorları çok mutlu etti. İki günün sonunda yorgunluktan tükenmiştik. Nitekim etrafımızdaki insanların organizasyonda emeği geçenlere ettikleri ufak teşekkürler, hepsinin yorgunluklarını ortadan kaldırmaya yetti sanıyorum. FRP'nin ve FRP'cinin dostu LEVEL bir kez daha bir convention'daydı. Organizasyonun yayınında ve yapımında emeği geçen her bir SUCON karakterine teşekkür ediyorum. Seneye yine aynı yerde buluşmak dileğiyle... ■ **Ertuğrul Söğü**



Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 13 Nisan

Oyun dünyasının görüp görebileceği en büyük ajanlardan Sam Fisher, bu kez çok daha acımasız bir şekilde düşmanlarının karşısına çıkıyor. Oyunun PC versiyonuysa 27 Nisan'da...



2010 FIFA World Cup South Africa

27 Nisan

Türk Milli Takımı'nın 2010 Dünya Kupası'na katılma şansı sizin elinizde! Konsollar için hazırlanan oyunda takımın başına geçin, bir rüyayı gerçeğe dönüştürün.



Super Street Fighter IV

27 Nisan

Street Fighter serisi, ilk kez bir Türk'ü kadrosuna dahil etti ve bu durum bizi fazlasıyla heyecanlandırıyor. Hakan ile tanışmaya hazır mısınız?

PZT.

SALI

ÇAR.

PER.

CUMA

CMT.

PZR.

29

30

31

1

2

- Lips: I Love the 80s
- Mount & Blade:
Warband

3

4

5

6

- Blur

7

8

9

- Arthur and the
Revenge of
Maltazard

10

11

12

13

- Dead to Rights: Retribution
- GTA: Episodes from Liberty City
- The Lord of the Rings: Aragorn's Quest
- Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

15

16

17

18

19

20

21

22

- Nier

23

- The Whispered
World

24

25

26

27

- 2010 FIFA World Cup South Africa
- Harvest Moon: Hero of Leaf Valley
- Jumpgate Evolution
- Super Street Fighter IV

29

30

- Black Mirror II
- Darkness Within 2
- SpellForce 2:
Faith in Destiny

1

2

ROCKO @

PSİKİYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"



ALIENS VS. PREDATOR

Be...ben küçükken tuvalete gitmeye korkardım doktor. Evimizde çok uzun, 10'larca metre uzunluğunda bir koridor vardı ve tu...tuvaleti koridorun ucuna koymuşlardı. Gece tuvaletim geldiği zaman gidemezdim doktor, çıkamazdım odamdan. Hep... Hep duvarlardan, tavandan yaratıklar gelecek sanırdım, gidemezdim. Annemle babam da bana inanmazdı doktor ama bu oyunla onlara gerçeği kanıtladım!

CURLING 2010

Buzda kayıp düştün mü hiç doktor? Ben çok düştüm, çok kırıldım. Bu yüzden kışın dışarı çıkmayı da sevmem hiç. Sonra ya kayıp düşersem, bir yerimi kırarsam doktor. Sonra... Bir oyun çıktı doktor. Hem çok buzlu, hem de düşmeyeceğim bir oyun. Ama bu oyun çok saçma! Böyle... Taşlar var, yerden atıyorsun doktor, sonra da önünü süpürüyorsun. Taşlar birbirine çarpıyor, hep kaybediyorum. Oynamıyorum!

DEADLY PREMONITION

FBI! Çabuk beni tedavi et doktor! Bıktım artık bu koltuğa uzanıp her şeyimi sana anlatmaktan. Ne var biliyor musun? Bu hiçbir işe yaramıyor! Eğer bu durumu bir an önce çözmezsen başın belaya girecek doktor! Zaten son gittiğim davayı çözmeden görevden alındım... Beni bir kasabaya, tek başıma bir cinayeti çözme-ye gönderdiler ama... Hem bütün davaları da çözmek zorunda mıyım!

FRET NICE

Müzik dinleyebilir miyim biraz? Yolda dinlemek istedim ama evde duyduklarımından sonra biraz mola vermem gerekti. Böyle, koşup koşup zıplayınca müzik çalan bir kız gördüm... Önce bir rüyadayım sandım ve çok rahattım doktor. Neden koşunca, zıplayınca müzik çalar ki? Hem neden koşar, zıplar bir insan! Spor mu bu? Elinde de bir gitar vardı doktor ve sallayıp duruyordu onu! Sonra uyandım...

ŞİKAYETLER

- Aliens vs. Predator
- Curling 2010
- Deadly Premonition
- Fret Nice

Not: Aylar oldu,
hiç iyileşme yok...

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



İlk Bakış

Bir yiğit çıktı meydana!

Piyasaya sürülmesini beklediğimiz birçok önemli yapım var ama bu aya damgasını vuran Super Street Fighter IV oldu. Spec Ops: The Line var, Lost Planet 2 var, Halo serisinin yeni oyunu Halo: Reach var ama hiçbiri Hakan kadar ses getirmeyecek gibi. Street Fighter serisi, geçen ay büyük bir sürprizle imza atarak bir Türk'ü, bir Türk pehlivanı olan Hakan'ı kadrosuna kattı. Street Fighter IV'e göre 10 yeni karakter içerecek olan oyunun bu hamlesi, ülkemizde büyük ses getirdi ve herkes Hakan'ı görmek, izlemek için internet sitelerini işgal etti. Güneşten kavruktan ve bu nedenle turuncuya yaklaşan ten rengi, kimilerinin "Bu ne be?!" dediği

turkuvaz rengi saçları, altın kemeri ve art görselinde yanında beliren yedi çocuğu ile herkesin dikkatini çeken Hakan, Nisan ayının sonuna doğru PlayStation 3 ve Xbox 360 platformları için piyasaya sürülecek olan oyunla ülkemizde kuvvetli bir rüzgar estirecek gibi.

Xbox 360 oyuncularıysa bir marka haline gelen Halo serisinin yeni oyununu sabırsızlıkla beklemekte. Bu yılın sonuna doğru piyasada olması beklenen oyunun seriye neler katacağınıysa Ertekin'den öğreniyoruz. Bu ayın diğer önemli başlıklarıysa Elif'in Lost Planet 2 testi, Spec Ops: The Line, Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier, LEGO Harry Potter: Years 1-4 ve Mars.



36

Spec Ops: The Line

En uzun serilerden biri olan Spec Ops, yıllardır süren sessizliğini yeni nesil üyesiyle bozmaya hazırlanıyor.



40

Lost Planet 2

Mayıs ayı sonuna doğru piyasaya çıkacak olan Lost Planet 2'de, ilk oyunun 10 yıl sonrasında gelişen olaylara tanık olacağız.



44

Super Street Fighter IV

Street Fighter IV'e göre 10 yeni karakterle gelen oyun, Hakan sayesinde ülkemizde oldukça popüler olacak gibi.

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

Halo: Reach

Microsoft'un bir marka haline getirdiği Halo, yıl sonuna doğru yeni üyesine kavuşacak.

38

Yapım Yager Development **Dağıtım** 2K Games **Tür** Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 2011 **Web** www.specopstheline.com

Spec Ops: The Line

Dubai'deki petrol bitince...

Burj Khalifa'nın, insan ayağı basabilecek en yüksek noktası 828 metrede ki orası da çatısı oluyor. En yüksek katta bulunmak içinse bir teknisyen olmanız gerekiyor zira 621 metrede bulunan son katlar mekaniğe ayrılmış. Binanın toplam maliyeti 1.5 milyar dolar'ın üzerinde.

Toplamda 20 milyar dolara mal olan, içerisinde dünyanın en uzun binası Burj Khalifa'yı da barındıran "Downtown Dubai"nin yerle bir olmasına müsaade edilmemeli belki ama olan olmuş bir kere; Yager Development şehri modellemiş ve ardından bomba yağmuruna tutmuş. Dubai ve içerisindeki envaiçeşit gökdelen, artık birer yıkıntıdan oluşuyor ve bölgeyi de insanlar değil, kum fırtınaları yönetiyor.

Sıkı bir aksiyon oyunu olmayı hedefleyen Spec Ops: The Line, dengeli oynanışıyla da dikkat çekiyor

Ana karakterimiz, Captain Martin Walker, Dubai'ye bir amaç uğruna gelmiş bir Delta Gücü askeri. Kum fırtınalarını o da sevmiyor ama bundan daha çok nefret ettiği bir şey var ki o da kumların arasında onu yere indirmek için son hız ilerleyen kurşunlar.

Yüzbaşı Walker, neden veya nasıl bu kurşunların hedefi olduğundan emin değil aslında fakat az önce gördüğü bir ceset, burada onları istemeyen birilerinin olduğunu kanıtlıyor. Colonel John Konrad, günler önce Dubai'ye gelip olası yıkımda kimsenin zarar görmemesi için görev almıştı ve Yüzbaşı Walker da onu bulmak için adım atıyor Dubai'ye; ne var ki büyük bir sürpriz karşılıyor yüzbaşıyı...

Kumlar altında

Albay Konrad, kumları yuta yuta beyin fonksiyonlarında bir "sarsılmayla" karşılaştığı için deliriyor arkadaşlar. Beyni artık daha farklı çalıştığı için de



önüne geleni öldürmek istiyor ve onu kurtarmaya gelen Yüzbaşı Walker da bu grubun dışında değil.

Bir yandan Dubai'deki sorunu çözmeye çalışıp bir yandan da hayatta kalmaya çalışacağımız, Gears of War tarzı bir oyun Spec Ops: The Line aslına bakarsanız. Hatta o kadar çok Gears of War'a benziyor ki oyunun kafa üstü çakılma olasılığı bile var. Tek fark ekibimizdeki elemanları kontrol edebiliyor olmamız ve çevre üzerinde etkimizin daha fazla olması.

Aynı Army of Two'daki gibi (Yaşasın esinlenme!) bizimle birlikte hareket eden birileri var. (Army of Two'da bir taneydi.) Bu akıllı askerler siz emir vermediğinizde düşmanlara yapay zekaları yettiğince saldırıyor, emir verdiğinizde ise sizin istediğinizi yapıyor. Onları savaşın kucağına atmak, yanılmaya için kullanmak, sizi korumaları için yayılım ateşi açmalarını sağlamak hep bizim elimizde olacak. Yere indiklerinde yanlarına gidip onları kurtaracak kişi ise yine biz olacağız.

Oynanış olarak ilerleyip düşman bölgelerinde mevzi alarak savaşmaya yöneldiği için Gears of War'u oyunun her yanında göreceğiz lakin Dubai'nin bir çöl kenti olmasından dolayı şekillenen bölgeyi avantajımıza kullanabilmek Gears of War'dan biraz uzaklaşacağız.

Örneğin oyunun bir yerinde karakterimiz haldır haldır ateş ederken altındaki kumlar bir anda kaymaya başlıyor ve karakterimiz kum girdabına kapılıp gitmemek için yakınındaki çıkıntıya tutunuyor ama ateş etmeyi de

■ **Çatışmaların ortasına siviller de düşebiliyor zaman zaman; onları vurmamak gerekecek.**



Tansiyon Ölçer

NORMAL



Kurşunlarınızın isabet ettiği yerde bir şeyler parçalanacak, kağıtlar havaya uçuşacak, yıkılmış olan Dubai'de sizin de tuzunuz bulunacak.

Yüzbaşı Walker her türlü silahı kullanabilen, güçlü bir asker.

Çatışma anlarında mutlaka, saklanabileceğiniz bir takım mevziler olacak.

kesmiyor; tek elinde tuttuğu tüfeğiyle karşı koymayı sürdürüyor.

Başımıza gelebilecek bu gibi olayları karşı tarafa yaşatmak da elimizde olacak. Misal tavanı cam olan bir yapının içinde duruyorsunuz ve çatıyı da kumlar kapatmış. Kumların üzerinde aval aval gezinen düşmanınızı yanınıza getirmek isterseniz ki şayet, tek bir kurşunla bunu başarabileceksiniz: Tavana ateş edin ve kilolarca ağırlıktaki kumun camı kırarak üstündeki düşmanı yere düşürmesini izleyin.

Kum konusunun oyunun genelinde kullanılacağını öğrenmiş bulunuyoruz fakat bunun yerli yersiz kullanılması da oyunu boğacaktır diye düşünüyorum.

Kaçak oynamak

Sıkı bir aksiyon oyunu olmayı hedefleyen Spec Ops: The Line, dengeli oynanışıyla da dikkat çekiyor. Ne sürekli çatışma içinde olacağız, ne de sürekli gizlenip saklanarak bir şeyler yapmaya çalışacağız. Hatta yeri geldiğinde Dubai halkının (Daha doğrusu halkından arta kalanın.) yaşadığı yerlere inecek ve nasıl hayatta kaldıklarını, nasıl hala yaşayabildiklerini kendi gözlerimizle göreceğiz.

Unreal Engine 3 kullanan Spec Ops: The Line, bu motorun nimetlerinden de faydalanmışa benziyor. Fragmanda gözlemlenebilecek yüksek kalitedeki kaplamalar, devasa binalar ve çevrenin yıkılabilmesi oyunun iyi bir yönde ilerlediğinin göstergesi; yani bu konuda bir sıkıntımız olacağını sanmıyorum. Beni tek korkutan, oyunun çok sığ kalıp basit bir aksiyon oyunu olarak karşımıza çıkma ihtimali. Her ne kadar yapımcı firma Yager Development oyunun üzerinde 2006'dan beri çalışıyor olsa da yapımı uzun süren oyunların nasıl birer enkaz olarak karşımıza çıktığını biliyoruz ve bunun Spec Ops'un başına gelmemesini diliyoruz.

■ Tuna Şentuna

Farklı Kararlar

Yager Development'tan gelen bir açıklamaya göre oyun tek bir çizgi üzerinde ilerlemeyecek ve farklı kararlar verebileceğiz. Bu kararların oyuna ne gibi etkileri olduğu açıklanmamış olsa da Heavy Rain'deki gibi farklı sonlar bekleyenler hayal kırıklığına uğrayabilir zira oyunda farklı sonlar olmayacağı belirtili.



■ Kurşunlar camlara, camlar kumlara, kumlar düşmanlara... Ne dedim ki şimdi?



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Bungie **Dağıtım** Microsoft Game Studios **Tür** FPS **Platform** Xbox 360
Çıkış Tarihi 2010'un üçüncü çeyreği **Web** www.bungie.net/projects/reach

Halo: Reach

Halo zincirinin son halkası, Reach...

X box 360'ın ve dolayısıyla Microsoft'un en büyük kozlarından biri olan Halo serisi, Halo tarihinin köklerine dönmek üzere yeniden kollarını sıvadı. Halo: Reach, serinin hayranlarının odak noktası olmayı şimdiden başarmış görünüyor. Gelin oyunun ekran görüntülerine yakından bakalım.

■ **Ertekin Bayındır**

Halo: Reach'in hikayesi, oyuna da ismini veren ve Halo tarihinde önemli bir paya sahip olan Reach adlı bu gezegende geçecek. Görüntü olarak biraz da olsa dünyayı andırmıyor mu burası?

1



2



Halo: Reach'in senaryo modunu özel Spartan ekibinin bir üyesi olarak oynayacağız. Şimdilik elde olan bilgi sadece bu ama benim burnum co-op kokularını almaya başladı bile.

3



Sandbox tarzı oyunların popülaritesi, Halo: Reach'i de etkisi altına almış gibi görünüyor. Yapımcı ekibin ağzından dökülen kelimeler, oyunun bir sandbox olacağı yönünde.

4



Spartan ekibinin bu elemanın tarzına bayıldım. Miğferindeki kurukafa sembolüyle ekipteki diğer elemanlardan ayrılan bu şahsiyet, tercih şansım olursa benim için öncelikli olacak.



5

Buyurun size Covenant ordusunun müdavimleri... Oyunun kaliteli görselliğiyle çirkinlikleri biraz daha ön plana çıkacak bu mendeburların. Eh, "Her şeyin bedeli var" diye boşuna söylememişler...



6

Halo serisinin adeti olduğu üzere oyunda bolca araç çeşidi bulunacak. Oyunun sandbox olacağı düşünülürse, araç seçeneklerinin çeşitliliği de muhtemelen oldukça fazla olacaktır.



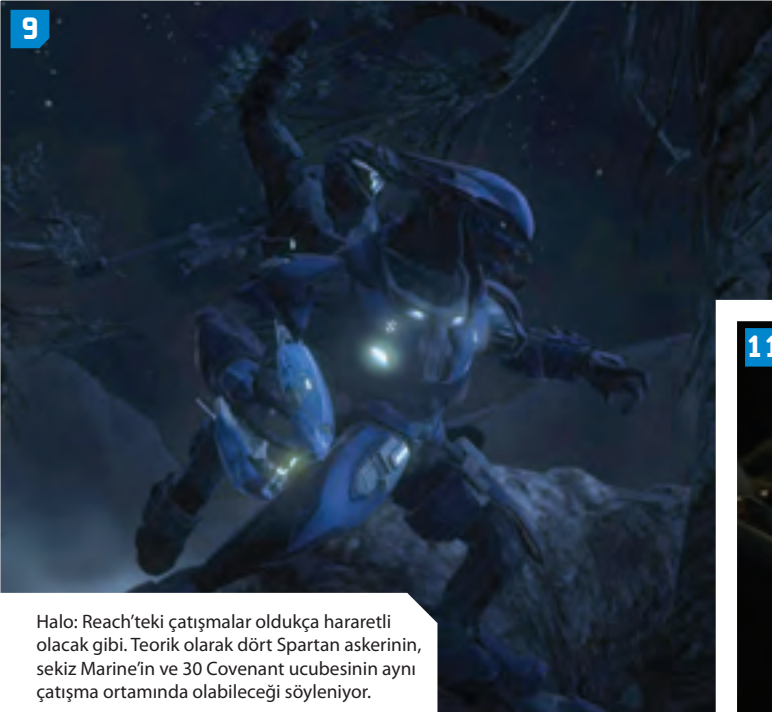
7

Oyundaki multiplayer haritaları, direkt olarak oyunun tek kişilik modundan alınmış olacak. Böylece hangi modda olursak olalım, bulunduğumuz mekana yabancı kalmayacağız.



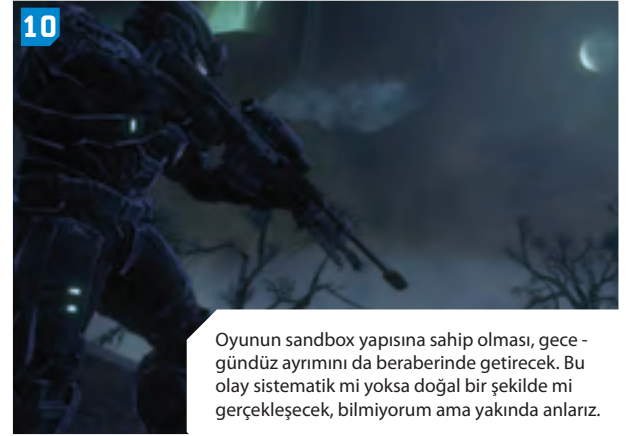
8

Halo: Reach'teki çatışmalar oldukça hareketli olacak gibi. Teorik olarak dört Spartan askerinin, sekiz Marine'in ve 30 Covenant ucubesinin aynı çatışma ortamında olabileceği söyleniyor.



9

Halo: Reach'teki çatışmalar oldukça hareketli olacak gibi. Teorik olarak dört Spartan askerinin, sekiz Marine'in ve 30 Covenant ucubesinin aynı çatışma ortamında olabileceği söyleniyor.



10

Oyunun sandbox yapısına sahip olması, gece - gündüz ayrımını da beraberinde getirecek. Bu olay sistematik mi yoksa doğal bir şekilde mi gerçekleşecek, bilmiyorum ama yakında anlarız.



11

Yapımcılar tarafından özellikle vurgulanan bir başka konu ise bu oyunun bir Halo 4 olmayacağı. Yani Halo: Reach, serinin üçüncü oyununun büyük ihtimale son halkası olacak ve devamında Halo 4'ü göreceğiz.

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

TEST
ETTİK

Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür TPS Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 18 Mayıs 2010 (PC için geçerli değil.) Web www.lostplanet-thegame.com

Lost Planet 2

Gezegeni bulana 100 kuruş vereceğim

Size Lost Planet 2 ön inceleme versiyonunun PS3, tek kişilik modundan sesleniyorum arkadaşlar. Bilimkurgu öğeli, dev yaratıklı, Gears of War ile kıyaslanmaya açık olan ilk oyun önce Xbox 360'a, birkaç ay sonrasında PC'ye ve yine birkaç ay sonrasında PS3'e çıkmıştı hatırlarsanız. Capcom bu defa LP2'yi Xbox 360'a ve PS3'e aynı tarihte çıkarmanın telaşında. Oyunun PC versiyonunun çıkış tarihi ile ilgiliyse maalesef bir belirsizlik söz konusu.

Mission impossible

Mission'lara dalmadan önce biri dişi, dördü erkek olmak üzere beş farklı karakterden birini seçebilirsiniz. Sırf görünüş farklılığı için değil tabii ki bu karakterler; kullandıkları silahlarla ayrılıyorlar. Kendi karakterinizi seçtikten sonra yanınızda yer alacak yapay zeka yönetimindeki takım arkadaşlarınızın sayısını da belirleyebilirsiniz. Şöyle bir durum da ortaya çıkıyor; mesela üç zorluk seviyesi easy, normal ve hard'dan normal'i seçip yanınıza da üç yapay zekalı arkadaş alırsanız zorluk seviyesi aslında easy olmuş oluyor. Zira arkadaşlarımız epey becerikli. O yüzden bence en güzeli bir arkadaş almak yanımıza. Bir olsun, temiz olsun. (Emrah Gürkan'a sevgilerle.) Eğer canınız yapay zekayla oynamak istemezse bir arkadaşınızı yanı başınıza alıp co-op modda da oynayabilirsiniz. O da mı kesmedi? Online üç arkadaşınızla takım oluşturarak da oynayabilirsiniz oyunu. Seçenek bol anlayacağınız.

Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi karşımızda yine multiplayer modların ön plana çıktığı bir oyun var. Tek kişilik modda -yine ilk oyundaki gibi- eski kafa oyun mantığıyla tek tek mission'ları bitiriyoruz. "Eski kafa oyun derken? Yeni nesil oyunlarda da mission'lar yok mu?" Güzel soru; LP2'deki fark şu; her mission'a bir harita var ve siz mission'ı bitirince

Metal Slug kafası gibi karşınıza dev bir "Mission Complete" ekranı çıkıyor. "Bu nasıl bir fark yaratıyor?" dersiniz şöyle izah edebiliriz; multiplayer modların ön planda olduğu oyunlarda karşılaşılan bu yapı, tahmin edersiniz ki senaryo takibini zorlaştırıyor, görev aralarındaki videoları anlamsızlaştırıyor. Bu o kadar kötü bir şey değil tabii ki; sadece bu oyunu akıcı, sürükleyici bir senaryo için oynamamak lazım. Zaten yine bu alana odaklanmadıkları için diyaloglar da vasatın altında; öylesine yazılmış gibi. İlk Battlefield: Bad Company'de de bu durum eleştirilmişti; B: BC2'de eleştiriler yerini bulup karşımıza çok daha iyi senaryolu bir tek kişilik mod çıktı mesela. İşte LP2'nin ilk oyunla arasında pek fark yok gelişim bakımından; belki sorun olarak bu algılanabilir illa ki sorun istenirse.

Dünyayı kaybettim; hükümsüzdür

Senaryonun detaylarına oyunu incelediğimizde gireceğiz;

■ Oyunun co-op modunu oynarken yanınıza iyi oynayan bir arkadaşınızı alın ki kavga çıkmasın.





İşte bir Vital Suit...



o yüzden ben direkt -oynadığım kadarıyla- oynanış sistemine ve diğer detaylara geçiyorum. Öncelikle mission haritaları tatminkar derecede büyük ve radarımız çok yardımcı değil. "Çok yardımcı değil" derken olumlu anlamda söylüyorum. Yalnızlık ve çaresizlik hissi oyunlarda her zaman güzel gelmiştir bana; o yüzden öyle her şekilde nereye gideceğimi "çat" diye gösteren ibrelerden hoşlanmıyorum. (Eminim çoğu oyuncu da hoşlanmıyordur.)

İlk oyunun 10 yıl sonrasında olduğumuz için bir iklim değişikliği söz konusu. İlk oyunda çoğu mission'da karlı alanlarda savaşımızı verirken; LP2'de ilk mission'dan sonra bahar havasına geçiş yapıyoruz. Grafikler ve animasyonlar ilk oyunda çok iyiydi; LP2'de çok daha iyi. Karakterimizin hareketleri, silahlardaki detaylar, ormanlık alanlardaki bitki örtüsünün renkleri ve detayları... Görsellik konusunda LP2'de kusur sayılabilecek, lafi edilebilecek şeyler neredeyse yok gibi kısacası.

Dev dev yaratıkların bulunduğu bir oyun olur da dev silahlar olmaz mı?! Tabii ki olur. Öyle güzel ve büyük

silahlar var ki oyunda... Bir de dev bir silahı taşırken ağır ağır koşmuyor mu karakterimiz... İşte tüm bunlar insanı öyle bir havaya sokuyor ki insan bir an olsun bırakmak istemiyor oyunu. Silahların vuruş hissiyatı da fena değil. Hemen hemen her silaha yukarı yön tuşuyla yarı zum modu da bulunuyor ki bu da gözleri bozuk arkadaşlarımız için (Lens, gözlük kullansanız?) güzel bir özellik. Silahların yanında "Vital Suits" adındaki mech vari dev zırhları da kullanabiliyoruz ve bu zırhlar hasar gördüğünde -patlamadan müdahale edilirse- Kare tuşuna seri bir şekilde basılarak tamir edilebiliyor. Doğal olarak sizin epey azalyor Vital Suit'le ama yanınızda sizi korumaya gönüllü arkadaşlarınız varsa kim takar hızın azalmasını...

Kaynaşmak kaçınılmaz

Başta da dediğim gibi tek kişilik mod için ideal bir oyun değil LP2 ama multiplayer olarak oynandığında keyiften dört köşe (Bu tabiri kullanmayı epey olmuştu.) olmanızı sağlayacaktır. "Multiplayer" dedim de www.multiplayer.com.tr'yi ziyaret ettiniz mi? ■ Elif Akça

Siz de mi Gezegeninizi Kaybettiniz?

Oyunun yayımlanan trailer'larından birinde Gears of War camiasından Marcus ile Dom'u görünce küçük çapta bir çok geçirmiştim. Ama sonra bu iki oyunun ebediyen kıyaslanmaya mahkum olduğunu düşününce Marcus ve Dom skin'lerinin LP2'de bulunacak olması mantıklı geldi. Heyecanla bekliyorum.

Dev Röportaj

STREET FIGHTER'IN YENİ YILDIZI HAKAN İLE BERABERİZ

Mami'nin işlek caddelerinden birinde aylak geziyorduk. Cebimizde LEVEL'in verdiği harcırahla kaldığımız beş yıldızlı şahane otelin hemen dışında şehir turu yapmanın planları peşindeydik ki, bir anda köşe başındaki bir restoranda çok tanıdık bir sima gözümüze çarptı. "Original Turkish Fast Food" adlı restoranda öner kesen adam çok yakın zamanda üne kavuşan, Super Street Fighter IV'ün yeni kahramanı yağlı güreşçi (ve görünüşe göre döner ustası) Hakan'dan başkası değildi.

LEVEL: Abi merhaba...

Hakan: Merhaba gülüm. Hoş geldin, ne vereyim?

L: Yok abi, tokuz biz, suşi yedik otelde ama siz şu Street Fighter'daki meşhur Hakan değil misiniz?

H: Heh... Buyur canım benim. İmza mı istedydin?

L: Abi imza da alalım tabi de LEVEL'dan geliyoruz biz. Dergi bizi buraya oyun dünyasını yakından takip edelim diye göndermişti. Size rastladık, bir röportaj yapabilir miyiz?

H: Valla gülüm aslına bakarsan röportaj olayından sıkılıyorum ben ama madem LEVEL dedin, okuduğum tek oyun dergisinden geldin, buyur çek bir sandalye.

L: Sağol abi. Abi hemen sorayım, nasıl gelişti olaylar? Street Fighter'da nasıl rol aldınız?

H: Şimdi şöyle oldu; ben burada bir kulüpte fedailik yapıyordum. "Body Guard" diyorlar burada o işe. İki tane zibidi olay çıkardı. Ben de onları paketledim, kapının önüne koydum. Bu esnada oradan çekik gözlü bir vatandaş geçiyordu. Dedi ki ben Capcom'da çalışıyorum, çok sıra dışı bir teknolojiniz var, gelin Super Street Fighter IV'te yer alın dedi. Ertesi gün kulübe bastım istifayı.

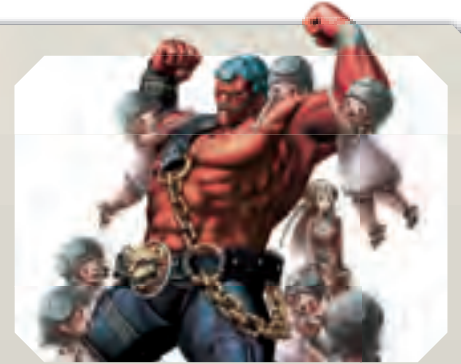
L: Şans yüzünüze gülmüş yani... Ne güzel. Peki çalışmalar nasıl geçti? Beklediğiniz gibi bir ortam var mıydı?

H: Valla ben memleketten geleli daha bir kaç yıl oldu. Tek oda bir hostelde kalıyorduk bir arkadaşla. Pekiyi değildi yani durumlar. Ama set filan çok güzeldi. Açık büfe var bir kere. Bu beni keşfeden Yoshinori çok kral adam. Ben Yoşi diyorum kısaca, o da yardım etti sağ olsun. Elimizden tuttu. Biz de ata sporumuzu böylece bir dünya platformuna bir kez daha taşımış olduk.

L: Abi sen baya bizden birisin. Oyunda hiç böyle görünmüyordun. Şöhretle aran nasıl?

H: Sevmem ben öyle şöhret möhret aslında ama n'apıcın işte ekme parası. Bazen gençler geliyorlar, imza filan alıyorlar. Kırmıyorum tabi ben de bunlar. Gençler özeniyor bir yerde tabi. Bozmak bize yakışmaz.

L: Doğru abi. Peki pardon ama bu restoran işi nedir?



H: Valla oyun filan güzel iş ama insanın kendi dükkanı olacak arkadaş. Sağ olsunlar bu Capcom'daki çocuklardan halden anlıyorlar. Bir kısım ödeme aldım, sonra burayı açtım bir arkadaşla.

L: Ortak var yani?

H: He var ya. Bu Street Fighter'da Blanka diye bir arkadaşla tanıştık. Ona bir ara döner yedirmiştim, çok sevdi. Beraber açalım dükkanı dedi. Onla beraber açtık işte.

L: Hadi ya Blanka mı???

H: Evet ama o gelmez şimdi. İçerde jeneratörü şarj ediyor. Hadi gülüm çok lafladık, bana müsaade. Siz de bir şey almayacaksınız dükkanın önünü kapatmayın, bak müşteri bekliyor dışarıda.

L: Tamam abi sağ ol röportaj için. Ben bir dürüm döner, bir ayran alayım o zaman.

H: Vereyim gülüm...

■ Ümit Öncel

İki Tuş Özelliği

Electronic Arts, FIFA serisine yeni başlayanlar için yeni ve basit bir sistem hazırladı. Oyun çıktıktan sonra yayınlanacak olan indirilebilir içerik paketi sayesinde, oyunun kontrolleri iki tuştan ibaret bir hale gelebilecek. Depar ve benzeri detayların yapay zekaya bırakılacağı bu modda, sadece şut ve pas tuşları bizim kontrolümüzde olacak.

TEST
ETTİK

Yapım EA Sports Dağıtım Electronic Arts Tür Spor Platform PS3, Xbox 360, PSP Çıkış Tarihi 27 Nisan 2010
Web fifa-world-cup.easports.com

2010 FIFA World Cup South Africa

Dünya Kupası'na erken bilet!

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Türkiye'nin Dünya Kupası'na gidememesine üzülünüz mü? Tabii ki üzülmüşsünüzdür. Peki şaşırдыңız mı? Ben hiç şaşırmadım; çünkü böylesine vasat bir performans sergilemiş ve "takım" olmanın yanından geçememişken Dünya Kupası'na gitmemiz, Fransa'nın kupaya gidişi kadar adaletsizce olurdu herhalde. Neyse ki bu üzüntüyü ve şaşkınlığı bir kenara bırakıp sanal olarak Dünya Kupası gitme şansımız var. Nasıl mı? Electronic Arts'ın gelenekselleşen "organizasyon oyunları" serisinin yeni üyesi 2010 FIFA World Cup South Africa sayesinde!

Toplanın, Afrika'ya gidiyoruz

Öncelikle bu tip organizasyon oyunlarının, serinin normal oyunlarından çok da farklı olmadığı gerçeğini kabul ederek geçtim test versiyonunun başına. Her yıl ana oyun için büyük emek harcayan yapımcılar, ara oyunlar için kendilerini perişan etmekten kaçınıyorlar. Bu yılsa alışılmalı bu durumun aynen devam ettiğini ama göze çarpan detayların da olduğunu fark ettim. 2010 FIFA World Cup South Africa'yı açar açmaz dikkat çeken ilk şey, Dünya Kupası atmosferinin ve coşkusunun menülerden itibaren oyuna aktarılmış olması. Müzikler, Güney Afrika'nın vesile olduğu renk paleti ve diğer detaylar sayesinde kolayca havaya girmek mümkün. Derhal bir maça geçtiğinizdeyse kupa coşkusunun ne demek olduğunu daha iyi anlıyorsunuz. Sahayı konfeti yağmuruna tutan ve yakın çekimlerde tamamen üç boyutlu olarak tasarlandığı göze çarpan taraftarlar, havai fişek gösterileri, takımların sahaya çıkışlarındaki coşku ve dahası... Bu gazı aldıktan sonra FIFA 10'a göre çok daha heyecanlı maçlar yapmak için kendinizi

zorlamana da gerek kalmıyor.

FIFA 10'a göre bu oyunda teknik açıdan bir yenilik olduğunu söylemek zor; hatta oyunu oynamaya başlamadan önce not aldığım önemli bir konuda hiçbir değişiklik yapılmadığını görmek bir hayli üzdü beni. Bu not neydi... Plase vuruş sayesinde rakip ceza sahası çevresinden rahatlıkla gol atılıyor olması. Bunu hemen fark etmemiştim ama fark ettikten sonra da bir hayli üzülmüştüm; üstelik bu problemin tüm dünya çapında fark edildiğini görmek de pek zor olmadı. Eğer siz de online maçlara girerseniz, ceza sahasının çaprazından plase bırakmaya çalışan birçok rakip göreceksiniz. Umarım bu oyunun tam sürümünde

problemi hallederler de FIFA 11'e kadar beklemek zorunda kalmayız.

2010 FIFA World Cup South Africa'nın oynanışa yönelik tek belirgin olayı, penaltı atışlarının Dünya Kupası heyecanına uygun olarak yenilenmesi olmuş. Buradaki "uygun" tanımını yapımcıların açıklamasını yansıtmaya çalışıyorum. Bana sorarsanız, bu yeni penaltı sistemi tamamen bir saçmalık. Olay şu ki penaltı atarken altta bir bar beliriyor ve bu barda hareket eden göstergeyi ortaya ya da ortaya yakınken yakalamak gerekiyor. Yakaladıktan sonraysa hemen yönü belirlemeli ve kalenin ortasındaki daireyi istediğimiz yöne çekmeliyiz. Boyutu değişebilen bu daire, barı ortalağınızın takdirde küçük oluyor ve





■ Üç boyutlu olarak tasarlanan taraftarlar, kupa atmosferini doyasıya yaşıyorlar.



böylece golü bulabiliyorsunuz, eğer daire dev gibi olursa da topu stadyum dışına göndermek mümkün. İlk iki aşamayı geçtikten sonrası opsiyonel bir seçenek, kaleciyi yanıltma seçeneği çıkıyor karşınıza. Topa vurmadan hemen önce şuta bir daha basarsanız, daha çok Brezilyalı futbolcuların kullandığı "fake" hareketlerinden birini sergiliyorsunuz ve kaleci de bu sırada boşa atlayabiliyor. (Bunu yasaklamışlar mıydı yahu?) Benzer bir uygulama kaleciler için de geçerli ve kaleciyi kontrol ederken sağa ya da sola atlıyormuş gibi yapıp rakibi yanıltabiliyorsunuz. Arkadaşlarınızla oynarken bu sistem sizi eğlendirebilir ama bence tam bir saçmalık. Tam sürümde de korunacağını düşündüğüm bu sistemin FIFA 11'de yer almasını diliyorum.

Bu takımın kaptanı benim!

Oyunu FIFA 10'dan farklı kılan bir diğer özellik, takım kaptanlığı için mücadele ettiğimiz Captain Your Country modu. Bu modda isterseniz yeni bir oyuncu yaratarak, isterseniz FIFA 10'da yarattığınız bir oyuncuyu, isterseniz de gerçek bir oyuncuyu seçerek milli takım kaptanlığı için mücadele ediyorsunuz. Kendi örneğimden yola çıkarsam; Tuncay'ı seçip kaptanlık mücadelesi yapmak istedim ve kendimi bir anda B takımıyla hazırlık maçlarına çıkarken buldum. Maça girerken milli takım patronu (Bu durumda Fatih Terim oluyor kendisi.) dört aday belirliyor ve oyuncuların performansına göre karar verileceğini açıklıyor. Siz de 90 dakika boyunca ekranda beliren puanlamada birinci olmaya çalışıp takıma ne kadar yararlı olduğunuzu göstermeye çalışıyorsunuz. Maçlar sonunda her

oyuncuya bir puan veriliyor ve bu süreç sonunda takım kaptanı belirleniyor. Öte yandan bu modun ana ekranı da oldukça güzel tasarlanmış ve size tek bir ekranda -dünya sıralaması da dahil olmak üzere- birçok bilgi veriliyor.

Oyunda tahmin edeceğimiz üzere 2010 FIFA World Cup modu var ve bu sayede direkt olarak kupayı ya da Türkiye'yi de seçebileceğiniz eleme gruplarını oynamanız mümkün. Ayrıca bir adet online kupa ve kupa tarihindeki önemli maçları oynayabileceğimiz Story of Qualifying modu da seçenekler arasında yer alıyor. Oyunu FIFA 10'dan ayıran eğlenceli Captain Your Country ve saçma penaltı sistemini terazinin iki tarafına koyunca, ay sonuna doğru piyasaya sürülecek olan 2010 FIFA World Cup South Africa'yı kesinlikle kaçırmayın derim. ■ Şefik Akkoç

Legoel Odaburda



Yoruludum... Gerçekten yoruludum sevgili okurlar. Zamanında o deplasmandan bu deplasmana, o maçtan bu maça nasıl koşturuyordum bilmiyorum. Ama yavaş yavaş yaş da etkilerini göstermeye başladı sanıyorum. Bildiğiniz

gibi son zamanlarda içimde beliren bir gezme aşkı beni dünyanın farklı noktalarına sürüklemişti. İlginç bir tecrübeydi ama bünyeyi biraz da zorladı.

Baktım bankadaki birikmişler de suyunu çekmeye başlamış, dedim ki "Ne işin var elin sultanlığında... Kapı gibi evin var, geç sen kendi evinde sultanlığını sür." Ben de öyle yaptım. Eve geldim, valizi boşalttım. Yolculuktaki otellerden topladığım sabunları, şampuanları bir güzel banyoya dizdim. Uçak biletlerini daha sonra eski günleri yad etmek için arşive kaldırdım.

Bu arada ben dünyayı geziyordum ama kulağım buradaydı. Ligde fırtınalar koptuğunu biliyorum. Bursaspor, şampiyonluk yarışında üç büyükleri peşine takmış götürüyor. Son haberlere hızlıca göz gezdirdikten sonra dayanamadım, atladım ilk uçağa Trabzon'a gittim. Zaten mümkün olduğu kadar Trabzon'daki büyük maçları kaçırmamaya

lodonaburda@level.com.tr

çalışıyorum. Trabzonspor - Galatasaray maçını tribünden izledim. Böyle bir maçın tek golle bitmesini insanın akli almıyor gerçekten de. Zaten yol yorgunuydum, bir de bu tempodaki maçı izleyince bünye kırmızı alarm verdi.

Ama ben durdum mu? Hayır, tabii ki durmadım. Geceyi Trabzon'da geçirip, sabah kahvaltıda mihlama yedikten sonra enerjimi topladım ve bu kez de soluğu Bursa'da aldım. Denizlispor maçını da tribünden izledim. Şunu söylemeliyim ki ben uzun zamandır böyle bir tribün şovu görmedim.

Futbolcusundan teknik ekibine kadar Bursaspor şampiyonluğa temkinli yaklaşıyor. Fakat tribünlerde durum çok farklı. Bu kadar şampiyonluğa inanmış ve istekli bir taraftar kitlesini en son 1998'de Güney Afrika'da bir maçta görmüştüm, ama o maçın konumuzla ilgisi yok.

Bu konuya daha sonra tekrar değineceğim ama şimdilik şunu söyleyeyim; Trabzonspor'un



zamanında elde ettiği başarı dışında, üç büyükler hariç şampiyonluğa bu kadar yaklaşan bir takım olmamıştı. Sivasspor bile üstün başarı gösterdiği dönemde bile bugünkü Bursaspor'un bulunduğu durumda değildi. Bu yıl çok ilginç sürprizlere gebe olabilir. Bakın buraya yazıyorum...

■ Legoel Odaburda



Yeni oyundaki ortamlar yine renkli ve dikkat çekici.



Vur, Kır, Parçala!

Serinin nostaljik versiyonlarında yer alan eğlenceli modlardan biri, Super Street Fighter IV'te de unutulmamış ve önümüz konulan lüks bir arabayı belli bir süre içinde parçalama şansımız oluyor. Benzer şekilde ahşap varilleri kırdığımız mod da yeni oyunda yer alıyor.

Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür Dövüş Platform PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 27 Nisan 2010 Web www.streetfighter.com

Super Street Fighter IV

Bu oyunda Hakan'dan başkası yalan...

Street Fighter IV'ün neyi başardığını hatırlıyor musunuz? Bugüne kadar klasik oyunlar hemen hemen hiçbirini, yeni nesle başarılı bir dönüş yapamamıştır ve göz yaşları arasında toprağa verilmiştir. Street Fighter IV ise bu şanssızlığı kırmış ve müthiş bir yapımla hem PC, hem PlayStation 3, hem de Xbox 360 sahiplerini başına toplamıştı. Oyunu defalarca, hatta her bir karakterle tekrar bitiren sürüyle oyuncu var. Street Fighter IV'ü zenginleştiren bu yapımsa PlayStation 3 ve Xbox 360 için piyasada olacak. Ben de oyunun PlayStation 3 versiyonunu deneme şansını ve bu sayede Hakan'ı daha yakından tanıma fırsatı buldum.

Bir yiğit çıktı meydana!

Oyunu açar açmaz yaptığımız ilk şey, oyunu alacak olan herkesin yapacağı gibi Hakan'ı seçmek oldu. Dev Street Fighter kadrosuna bir Türk'ün girmiş olması, Türk basınında büyük ses getirdi. Biz sevindik, hatta kimileri gurur da duydu ama olaya yabancı basının da bir o kadar ilgi göstermesi herkesi şaşırttı. Bir yağlı güreş karakteri olarak hazırlanan Hakan; yağlı vücudu, ilginç ten rengi, yarım düzineden fazla çocuğu ve inanılmaz hareketleri ile bir anda büyüledi herkesi. Emin olun ki Hakan'ı kontrol etmeye başladığınızda çok daha fazla büyüleneceksiniz.

Bir yağlı güreş sporcusu olan Hakan, bu durumun avantajını hem savunmada, hem de hücumda oldukça etkili olarak kullanıyor. Bir kere vücudunun kaygan ve haliyle tutulmuyor olması,

düşmanlarının tüm saldırılarını biraz olsun yumuşatıyor. Ben de bu avantajı arkama alarak, sadece hücumla konsantre olup paldır küldür girdim rakiplerime. Özellikle ilk rakiplere karşı oynamak o kadar kolay ki gözünüzü kapatarak bile tur atmanız mümkün. Peki hücumda ne gibi avantajları var Hakan'ın? Yine kayganlığını kullanan Hakan, bu özelliğine dayalı ilginç hareketlere sahip. Yerden kayarak düşmanı düşürebiliyor, sarıldığı rakibini döne döne yere çalabiliyor, hatta sıkı sıkı sarıldığı rakibini bir anda uzağa fırlatabiliyor. Tüm bu savunma ve hücum avantajlarıyla insanın kafasında "Oyunun en güçlü karakteri Hakan mı?" sorusunun oluşmasına neden oluyor. Cevap? Olabilir.

Super Street Fighter IV, Street Fighter IV'e göre 10 yeni karakter içeriyor ve aslında bu yönüyle bir ek paketmiş havası taşıyor; üstelik oyunun tek başına satılacak olması da fiyatı konusunda endişeye yol açıyor. Neyse ki bu konuda mantıklı davranan Capcom, oyunu normal oyunlara göre daha ucuza satacak. Peki bu 10 karakter kim? Biri Hakan, diğeri Juri olmak üzere yepyeni iki karakter var. Diğer sekiz karakterse Street Fighter serisinin diğer oyunlarından günümüze transfer oluyor. Adon, Cody, Dee Jay, Dudley, Guy, Ibeki, Makoto ve T. Hawk, Super Street Fighter IV'te karşımıza çıkan nostaljik karakterler. Super Street Fighter IV'in bir diğeri özelliğise her karaktere ait alternatif birer kostüm ve Ultra Combo içermesi. Dövüşlere başlarken iki Ultra Combo'dan birini seçiyor ve dövüşlerde bunu kullanıyoruz.

Açıkçası anlatılacak çok fazla şey yok, yaşanması gereken çok fazla an var Super Street Fighter IV'te. Özellikle de ülkemizdeki oyuncuların gözü Hakan'dan başka bir şey görmeyecektir. O halde Hakan'la tanışmak için bir ayınzı daha olduğunu belirtiyor ve size sabır diliyorum. ■Şefik Akkoç





■ Harry Potter'la her LEGO oyununda olduğu gibi oradan oraya atlayıp zıplayacağız.



Yapım TT Games **Dağıtım** Warner Bros. **Tür** Platform / Adventure **Platform** PC, PS3, DS, PSP, Wii, Xbox 360
Çıkış Tarihi 3 Mayıs 2010 **Web** games.kidswb.com/official-site/lego-harry-potter

Tansiyon Ölçer

düşük

LEGO Harry Potter Years 1 - 4

Tekrar baştan...



Hollywood ve oyun sektörünün neredeyse, iligine kadar sömürdüğü Harry Potter serisi, şimdi de LEGO olarak karşımızda. Oyunun ismini ilk duyduğumda, ben ve çevremdeki bir sürü HP fanının ağızlarından dökülen ilk cümle, "Ne gerek vardı?" oldu. Öyle ki serinin son kitabı bile iki film halinde çekiliyor diye itirazlar olurken, daha önce normal halleri yapılmış oyunların bir de LEGO versiyonunun çıkarılması, resmen ticari kurnazlık.

Peki, oyun LEGO serisine ne yenilik sunuyor? Hiç! Oynayanlar hatırlar, HP'in ilk oyunu, çok eğlenceliydi, sonra

giderek bu eğlence düzeyi düştü, son oyunda biraz toparlasalar da, bir çocuk oyunu olmaktan öteye geçemediler. Şimdi LEGO olarak Harry'nin Hogwards'daki ilk dört yılını oynayacağız. Yapımcılar da bizim farkında olduğumuz şeyin farkına yeni varmış olacaklar ki ilk oyundaki eğlenceli kısımları geri getirmişler. Örneğin ilk oyunda, gizli geçitleri bulmak başlı başına bir oyun gibiydi, sonra Quidditch oyunda önemli bir yer kaplıyor. Bunlara rağmen, oyun hiç yeterli değil. LEGO Star Wars serisi, yenilikçi olması sayesinde ve Star Wars gibi bir ismi kullanarak iyi bir satış yakalamıştı. Büyük ihtimalle Harry Potter için de aynı olacak ama bu, oyunun iyi ve yenilikçi olduğunu göstermeyecek tabii ki. ■ **Onur Cengiz**



Yapım Spiders Games **Dağıtım** Spiders Games **Tür** Aksiyon / RPG
Platform PC, PS3 **Çıkış Tarihi** Belli değil **Web** mars.spiders-games.com

Mars

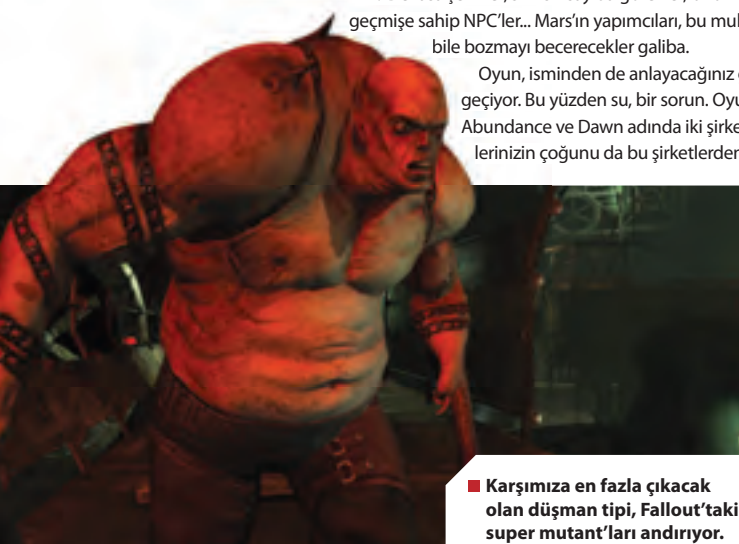
Ortaya karışık...

Fallout serisini oynadınız mı? Peki ya Mass Effect? Şimdi bu ikisinin birleştiğini düşünün. Sonuç hayal edilemeyecek kadar güzel değil mi? Devasa şehirler, sınırsız sayıda görevler, birbirinden derin geçmişe sahip NPC'ler... Mars'ın yapımcıları, bu muhteşem karışımı bile bozmayı becerecekler galiba.

Oyun, isminden de anlayacağınız gibi Mars'ta geçiyor. Bu yüzden su, bir sorun. Oyunda su üreten, Abundance ve Dawn adında iki şirket var. Ana görevlerinizin çoğunu da bu şirketlerden alacaksınız. İki

tür canlıdan, "True People'dan (TP) ya da "Ashes from Mars'tan (AFM) birini kontrol edeceksiniz. Bu canlılardan TP'lar, güneşin radyasyonuna karşı koyabilmiş ve bozulmadan kalabilmiş aristokrat bir kesime verilen isim. AFM ise radyasyonun etkilerini hissetmiş ve tenlerinde bozulmalar olmuş, bu yüzden maskelerle dolaşiyor bu ırk. Yazının başında söylediğim Fallout ve Mass Effect esintileri (!) de burada başlıyor. Oyun yapımcıları, "Oyunda ırkçılık üzerine çok şey göreceksiniz." dediklerinde ben orijinal ve farklı şeyler beklemiştim ama bu ırkçılık meselesi bile Fallout'un Ghoullarına yapılan ırkçılığının bire bir aynısı gibi geldi bana.

Oyunun diyalog sistemiyse Mass Effect'in yuvarak diyalog açığı şeklinde ve bu diyalog sistemi yeni nesil RPG oyunlarının hepsinde görünecek gibi. Oyundaki tek yenilik; dinamik bir dövüş sisteminin olması. Yani Assassin's Creed, Prince of Persia gibi bir dövüş sistemiyle, RPG türünün birleştirmişler. Bu da gayet ilginç bir deneyim olabilir. ■ **Onur Cengiz**



■ Karşımıza en fazla çıkacak olan düşman tipi, Fallout'taki super mutant'ları andırıyor.



Tansiyon Ölçer

NORMAL

X



FIRAT'TAN

FIFA

TAKTİKLERİ

DÜNYA KUPASI 2010-HAZIRLIK KAMPI



O

PUAN DURUMU

	O	G	B	M	P
X FIRAT	24	16	4	4	52
X GÖKHUN	24	8	6	10	30
X ŞEFİK	24	7	6	11	27
X EMRE	24	6	4	12	22

"SALLADIK AMA YIKAMADIK"

Evladım doğru sallamamışsın demek ki! Adam gibi oynasana! Nerede tek pas, nerede alan daraltma, nerede çapraz koşu, nerede İbrahim Üzülmaz bindirmesi! ÇILDIRTMAYIN BENİ EVLADIM!!! YILMAZ VURAL'A ÇEVİRDİNİZ BENİ!!!!



ZIDANE KAFASI

Zidane kafası öyle bira kafasına falan benzemez evlat; yiyen kalkamaz ayağa. Halüsinatif etkiye sahiptir. O nedenle ayakta tüketmemek gerek kafayı. Konumuz da "FIFA 10'da kafa topları". Evlat, FIFA 10'da kafayla gol atmak, Daniel Gūiza'yla gol atmaya benzer; çok zordur. "Peki kafayla gol atmak için ne yapmalıyım Splinter Usta" diye sorduğunu duyar gibiyim. İşte cevap: Önce kanada inip -oyuncuların ceza alanına doğru hareketlenirken- orta yap; sonra güç / yön belirterek -top kaleye gidene kadar- stick'i o yöne doğru it. (Gol olmazsa achievement'ların iade!)



AYIN HİLESİ

DÜNYA KUPASI'NI KALDIRMAK İÇİN: PETER CROUCH'I SEÇİN. ROONEY UFAK TEFEKTİR; ALTINDA KALIR KUPANIN.

ATAK YÖNÜ

Futbol basit bir oyundur evlat; yapman gereken ataktayken yardımlaşmak, savunmadayken topun arkasına geçmektir. Savunmadan ilerki ünitelerde bahsedeceğim; şimdi atağa geçelim. Atakta yapman gereken diğer şey de gerektiğinde kanat değiştirmek. Peki bunu nasıl yapacaksın? Evladım neden bana soruyorsun?! FIFA taktikleri mi veriyoruz burada!!! "Valla biraz öyle hocam; FIFA taktikleri veriyorsunuz" dediğini duyar gibiyim. Aferin, dikkatli çocuksun: L2'de basılı tutup Daire'ye basarsan topu şişirip ters kanada atarsın. R2'de basılı tutup Daire'ye basarak da alçaktan kanat değiştirebilirsin ki tavsiye edilen kullanıcı pası budur.

SAVUNMA HATTI

Evlad, savunma hattın ister Puyol - Ferdinand, ister Servet Çetin - Gökhan Zan, ister Edi - Būdū ikilisinden oluşsun; her daim tetikte olmalısın. Özellikle Counter-Attack ya da High Pressure gibi taktiklerde defans oyuncuları otomatik olarak ileri çıkar. O nedenle rakip orta sahaya yaklaşırken orta saha ve savunma oyuncularını -L2 tuşuyla- geriye çek; oyuncuların geriye çekilmeye başlayacak ve böylelikle arkaya atılan toplar, kalende tehlike yaratmayacak. Sorun çıkarsa adımı ver; yardımcı olurlar.



STARBUCK

BETA
TESTİ



STAR CRAFT®

1998'DEN BERİ RTS'İNİN DEĞİŞMEYEN TEK ADRESİ!

Oradaydım, şimdi buradayım. Hayır, bu duygusal bir yazı girişi değil. Sadece zamanın ne kadar hızlı geçtiğini ve bu zaman akışı içerisinde bazı şeylerin tamamen değişirken, bazılarının hiç değişmemesiyle ilgili... Bakın; koskoca Command and Conquer serisi 1995 yılından bu zaman kadar ne değişimler gösterdi, birbirinden farklı ne kadar fazla fikir ortaya koydu. (!) Sonunda da giderek kendi kendisi yok etti. Buna benzer onlarca oyun serisi sayabilirim. Nitekim StarCraft (SC) çıktığından itibaren olup olabilecek bütün farklılıkları ortaya koymuştu. Öyle bir oyun yapmıştı ki Blizzard, bazen kendilerinin bile

ne kadar inanılmaz bir oyun ürettiklerine şaşırdığını düşünüyorum. Tam 12 tane 12'şer aylık yıl geçmiş aradan sevgili okur ve bu oyun halen RTS türünün lideri ve hiçbir zaman da eşi benzeri üretilmeyecek. Neden mi? Çünkü matematiksel olarak inanılmaz hesaplara dayanıyor ve dünyada bu denli "macro & micro" işlem kullanan başka bir oyun yok da ondan.

Şu anda karşınıza SCII beta incelemesi ile çıkıyorum. Elime geçtiği günden itibaren nefes almadan, her bir üniteyi tek tek inceleyerek hazırladım bu yazıya. Çünkü elimde parlayan bir yıldız vardı. Sanki dünyaca ünlü bir aktörle röportaj ▶



- ▶ yapıyor muyum gibi hissettim harcadığım her dakikada. Buyurun, peşimden gelin.

WINGS OF LIBERTY

SCII öyle bir seferde piyasaya çıkacak bir oyun değil. Toplamda üç bölüme ayrılacak oyunun ilk kısmının betasını oynamış bulunmaktayım. Beta süresince herhangi bir şekilde oyunun single player moduna ait hiçbir detay göremedim ne yazık ki. Beta oyuncuları olarak yapabildiğimiz yegane şey bilgisayara karşı ya da diğer beta tester'lere karşı sonu gelmez maçlar yapmak oldu. Bu maçlar esnasında birbirinden farklı bolca harita görmek ve uç farklı ırkı yakından tanıma fırsatı bulduk.

Şöyle bir bakınca aslında SCII'nin, neredeyse ilk oyunun aynısı olduğunu görüyoruz. İkinci oyunun haberi geldiği zaman ben ve benim gibi SC severler, "Eğer Blizzard gerçekten ikinci bir oyun yaparsa, ilk oyunun dinamiklerini değiştiremez" demiştik. Gördüğüm kadarıyla öyle de olmuş. Çünkü hali hazırda olan inanılmaz dengeli bir sistem mevcuttu. Gözüme gelen bu inanılmaz benzerliği bir kenara bıraktıktan sonra oyunu daha yakından incelemeye başladım. Yapılar ve tasarımlar konusunda olabildiğince ilk oyuna sadık kalınmaya çalışılmış ki bence de en doğrusunu yapmış-

lar. Nitekim karakterlerin ve ünitelerin detayları konusunda olabildiğince ince işler çıkarılmaya çalışılmış ve her ne kadar ilk oyun tasarımlarına sadık kalınmışsa da bazı üniteler ciddiye değişime uğramış. Terran Siege Tank, Zerg Ultralisk bu duruma en iyi örneklerden bir kaç.

SC sistem olarak; multiplayer maçlarının başlarında (early game) ezberci bir sistem izler ve bu sistem zamanla oyuncunun inisiyatifi doğrultusunda dallanır, budaklanır. Hal böyle olunca iyi bir SC oyuncusu direk olarak aynı zihniyetle başlıyor SC II oynamaya. Fakat o da ne; eskiden "hop" diye yapabildiğim Zerg Hydralisk Ruhs'ını artık yapamıyorum. Ya da Terran Medic kombosu ortada yok. Daha da kötüsü bir Protoss olarak ▶



PROTOSS

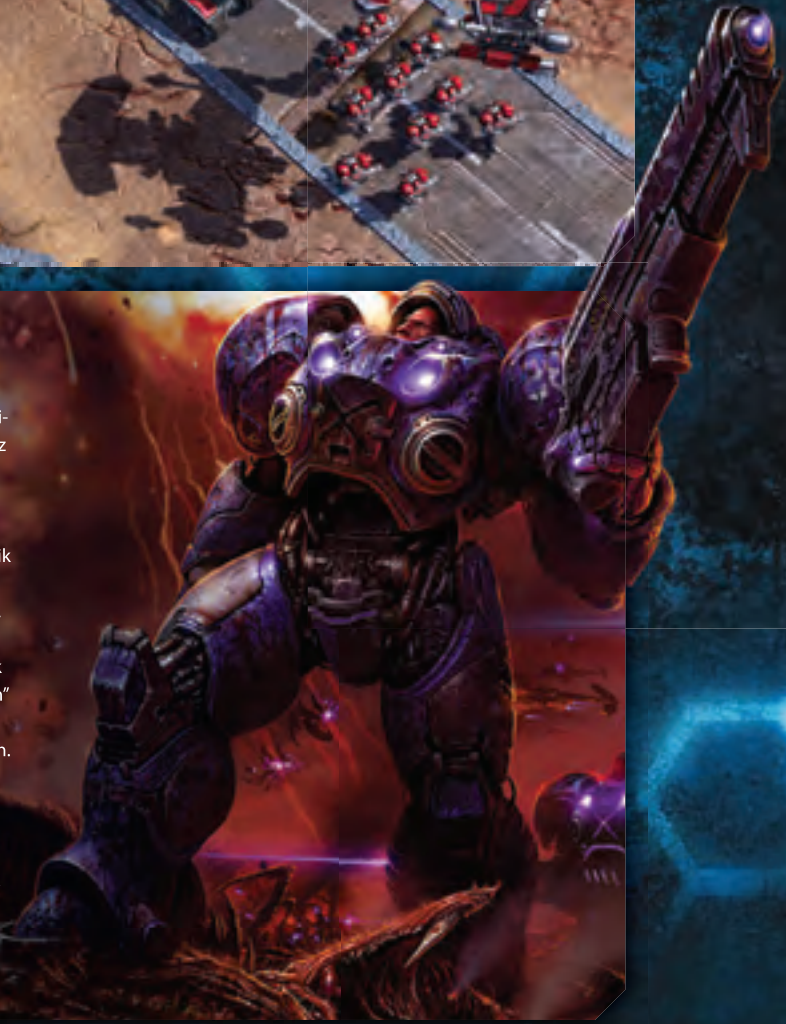
Ben Zealot hastası bir insan olarak, kendilerini ziyadesiyle iyi gördüm. Bildiğimiz sevdiğimiz birimleri bizleri karşılıyorlar. Yine de üniteler arasında bir Dragoon göremek beni fazlasıyla üzdü. Onun yerine gelen üniteye beni bir türlü kendisine ısındıramadı. Yeni ünitelerdense; "Immortal" adındaki tankımsı cihazın karadan karaya olan savaşlarda inanılmaz bir performans sergilediğini gördüm. Karşıma çıkan düşmanlarımı -Zerg başta olmak üzere- ke- limesinin tam anlamıyla ezdim ve geçtim. Üniteler bir yerde dursun; benim asıl ağzımı açık bırakan yenilikler Protoss binalarında oldu. Öncelikle Gate Way'lerimizi, Warp Gate'lere dönüştürebilen bir upgrade söz konusu. Warp Gate'ler üreteceğimiz ünitelerimizi; diğer gate'lerin veya "Pylon"larımızın etki alanlarındaki herhangi bir noktada üretebilmemizi sağlıyor. Stratejik olarak ne kadar komplike ve spesifik bir yenilik siz düşünün. Bir diğer yenilik ise ana binamız olan Nexus'tan. Kendisinin "Mothership" denen inanılmaz gemiyi üretmesinden (bence) çok daha önemli bir özelliği var. "Chrono Boost" isimli bu yeni yetenek sayesinde Nexus; 20 saniyelikğine herhangi bir binanın işleyişini %50 hızlandırıyor. Yani iki katı hızlı ünite üretimi ve upgrade tamamlama süresi. Bir Nexus'un 200 manası olduğunu ve oyun esnasından en azından iki Nexus'a sahip olacağımızı hesaplarsak; inanılmaz bir oyun deneyimi bizi bekliyor desem sanıyorum çok da yanlış bir şey söylemiş olmam.





TERRAN

Terran oyuncularını için üzücü olan bir haberle başlıyorum tanıtıma. Firebat artık aramızda yok. Onun yerine çok daha farklı bir ünite olan; Marauder gelmiş. Tıpkı Firebat gibi havaya zarar veremiyor ama kara ünitelerine karşı çok etkili. Attığı roketler sayesinde düşmanlarına inanılmaz zararlar verebiliyor. Bir başka üzücü habere artık o bildiğimiz sevimli Medic hanımın aramızda olmayışı. Nitekim end - game diye tabir ettiğimiz kısımda bir Medic üretebiliyoruz ama hiç de düşündüğümüz gibi bir ünite değil. Çünkü kendisi bir uçak ve harcadığı her bir enerji için organik olan ünitelerimize üç lfe veriyor. Yani yazımın genelinde bahsettiğim oyun yapısı değişikliklerinin en önemli örneklerinden birisi bu şüphesiz. O eski Marine, Firebat, Medic kombosu yok artık. Yine de birbirinden farklı macro - microlar söz konusu. Ah, benim en çok sevdiğim ünite yok asıl. Koskoca Goliath gitmiş SCII'de ama onun yerini doldurmaya "cidden" koskoca "Thor" isimli ünite gelmiş. Thor görünüş itibarıyla kocaman bir robot ve hakkını yemeyeyim; etrafa verdiği zarar da bir o kadar kocaman. Özellikle tek bir noktayı sekiz saniye boyunca bombalamayı sağlayan yeteneğiyle göz dolduruyor. Binalar konusunda da çok ama çok önemli bir gelişme var. SC oynarken Terran'ların en çok yapıdığı stratejik hareketlerden birisi; üssüne geçiş olan bir yer "Supply Depot" örmek suretiyle kapatmasıydı. Yapımcılar bu noktayı çok net görmüş olacaktı ki Supply Depot'lara kendilerini yere gömmeye yeteneği vermişler. Tek bir tuşla ünitelerinizin üstünden geçmesini sağlayabiliyor, düşman gelirken de yine kendilerini gün yüzüne çıkararak bir bariyer örebiliyoruz.





► Dagoon mass product yapamıyorum. Neden mi? Çünkü Blizzard olan sistemi değiştirmektense, bu sistemde bazı yer değişiklikleri yapmış. Bu sayede ilk oyunundan alışagelmış bazı sistemler kullanılabilirken, SCII'nin birinci oyunun aynısı olmadığı ve yenilikler içerdiği net bir şekilde gösterilmiş. İşte bu durum profesyonel SC oyuncuları için sanıyorum en önemli detaylardan birisiydi ve beta kısmında gördüğüm kadarıyla ziyadesiyle başarılı.

Bir başka önemli konu; müzikler ve sesler. Önce müziklerden başlayayım. Açıkçası ilk başlarda hiç beğenmedim müzikleri. Böyle çok yavan geldi. Sürekli bir şeyler eksikmiş gibi hissettim ama arada artan tempolu müzikler nispeten rahatlatı beni. Sonra birazcık daha dikkat kesildim ve aslında tam da post apokaliptik bir dünya havasını bana yaşattıklarını fark ettim. Fakat çok daha iyi müzikler olmalı! Sesler ve diyaloglara gelince; yahu sanki bir şeyler eksik. Anlayamadım bir türlü. Yani replikler nispeten güzel evet, ama sanki seslendirenlerde bir sorun varmış gibi geldi bana. Nerde ilk oyunun Terran Marine'i, nerede ikinci oyununki... Nerede ilk oyunun Zealot'u, nerede ikincininki... (Zerg'lere örnek veremiyorum malum. "Zört" diyorlardı eskiden, şimdi de en fazla



"zööörrrrt" diyorlardır.) Umarım oyun tamamlanınca çok daha detaylı ve bizi bizden alan seslendirmelerle karşı karşıya kalırız.

Haritalarsa yapısal bir değişime uğramış. İlk oyunda "expansion çıkma" diye tabir ettiğimiz ve oyuna başladığımız yer haricinde bir bölgeye kurulma durumu, SCII'de çok daha kolay bir hal almış. Yani oyuna başladığımız yerin çok yakın bir yerinde hemen yerleşmemizi

► "Çok fazla şey değişmemiş" demiştim değil mi?

ZERG

Her şey değişir ama Zerg rush tabii ki değişmez. O bildiğimiz sevdiğimiz seri oyun modeli halen duruyor. Sekiz yerine beşer beşer mineral toplamasından dolayı belki Spawning Pool'a 200 mineral vermek bizi biraz yavaşlatıyor ama yine de en hızlı halen biziz. Bu hızlı oyun stilimizde bize ne yazık ki artık Hydralisk'ler eşlik etmiyorlar. Çünkü kendileri birazcık daha elit bir köşeye alınmışlar. Onların yerine Roach isimli ünite yeni rush arkadaşımız olacağı benziyor. Zerg'lere eklenen en dikkat çekici ünitelerden birisiyse "Queen". Kendisi tam olarak defansif bir ünite. "Creep Tumor" isimli yeteneği sayesinde Hive'imıza dört tane daha larva ekliyor. Bu da demek oluyor ki bir seferde üç yerine yedi farklı ünite üretebiliyoruz. Zerg oyuncularının hızını tam anlamıyla ikiye katlayacak bu yeteneği neredeyse bütün oyuncuların düzenli olarak kullandığını gördüm. Hazır larva demişken; ilk oyunda Hive'dan "böcük"lere "select" dediğimiz zaman bütün böcükleri seçerdi ve biz de bu sebepten bir anda üç tane aynı üniteden üretmek zorunda kalırdık ya da tek tek seçme yoluna başvururduk. Bu ince ve çok önemli sistem de geliştirilmiş. Artık Hive'dan "select" dediğimizde her ne kadar üç böcüğü de seçse her birini sıraya koyuyor ve üretmek istediğimiz üniteleri tek tek seçebilmemize olanak tanıyor oyun.

► bekleyen bir maden tarlası bizleri bekliyor. İlk başta birazcık yadırgadığım bir durum olsa da internet üzerinden başkalarına karşı oynarken gördüm ki aslında oyunu çok daha hızlandırmayı amaçlayan bir hareket olmuş bu yapılan. Yani sürekli üreyen ve büyüyen birden çok oyuncu var. Bir noktadan sonrası siz her ne kadar yanı başınızdaki bölgeyi garantiymiş gibi düşünseniz de bir anda başka bir oyuncu "hop" diye oraya yerleşebiliyor. Buyurun size tehdidin kralı! Ayrıca harita demişken; ilk oyundan bilinen birçok harita da SCII'yle beraber aramıza katılmaya hazırlanıyor. Koşkoca "lost temple" desem? Çiğlik attınız değil mi?

Yani özetlemek gerekirse; SC'nin temelleri üzerine kurulmuş SCII. Bunu çok net bir şekilde görebiliyoruz. Getirilen yeniliklere bakacak olursak, yapımcıların kendilerini ne kadar çok kastıklarını görebiliyoruz. Hani bir yanlış harekette her şeyin yok olacağını biz oyunculara da hissettirmişler. Oyun yapısının aynı kalması ve "inanılmaz" değişikliklere gitmeyerek, olan bir oyunu daha farklı bir hale getirme sistemi çok mantıklı geldi bana. Umarım SCII piyasaya çıktığında oyun içi herhangi bir sorun çıkmaz da adam gibi, doya doya oynayabiliriz şu oyunu.

Ertuğrul Süngü





Diğer Ekran
Görüntüleri

**LEVEL
ONLINE**'da

■ Hamza görevini tamamladı
abi. Üsse geri dönüyor.





KEZBAN

RAPORU

CEM ŞANCI

Kezban Raporu'nun sonucuyla karşınızdayım sevgili Authorist'ler. Birkaç aylığına Himalayalar'a uzun bir arınma ve dinlenme yolcuğuna çıkıp, kezbanlardan, selenlerden, begümlerden uzak bir dönem geçirerek ruhumun evrenle yeniden senkronize olacağı anı bekleyeceğim için Kezban Raporu'nu artık göremeyeceksiniz.

Ama Kezban Raporu olmasa da hayatınızın her anında olduğu gibi, oyunların içinden de kezbanların size saldırdığını unutmayın. Bilinçaltı mesajlarla sizi sıradanlaştırmak, finolaştırmak veya bütün gün makyaj ve kuaför peşinde koşturan, koca bulma meraklısı akılsız kızlara yem yapmak için zihninizde gizli mesajlar gönderdiklerini unutmayın.

Kuzey Kutbu'nda incecik bi' pantolon ve t-shirt'le dolaşan Lara Croft'tan, "Kahramanlar esir edilmiş güzel

prenseleri kurtarınca onlarla evlenir" mesajlarına kadar, oyun dünyasının çok tehlikeli mesajlarla dolu olduğunu unutmayın.

Eğer birgün, hayatınızın bir anında, sevgiliniz karşınıza çıkıp da "Sen ne biçim erkeksin Hürkecaaaaan?" diye kafanızı ütölemeye kalkışacak olursa suratına karşı "Sen bir üreme organımsın ki, sana bitkilerin üreme organı olan çiçeği hediye edip, senin hayatımdaki anlamının üremek olduğunu ima edeyim?" deyin ve yüzünün girdiği renkleri zihninize kaydedip o mor anı o ukala kıza yaşatmanızı sağlayan Kezban Raporu'nu hatırlayıp gülümseyin.

Unutmayın ki bu iki sayfalık küçük köşede, yaşıtlanız olan hiçbir erkeğin, belki de ömür boyu farkına bile varamayacakları çok önemli dersler aldınız ve sizi

finolaştırmak, sizi kendilerine duygu hizmetçisi yapmak isteyen prenses sendromlu şımarık kızların kölesi olarak hayatınızı harcama tehlikesine karşı çok önemli bir kalkan kazandınız. Karakterinizin detayları arasına anti-kezban özelliğini de kattınız. Millet dexterity'ye, agility'ye, charisma'ya abanırken, anti-kezban yeteneğinize eklediğiniz puanlarınız sayesinde hayatı kadınların kölesi olmadan, onların tadını çıkartarak, onlarla gerçekten aşk tadarak, karşılıklı saygı ve aşk işinde yaşayacaksınız.

Bundan sonraki görevlerinizde hepinize başarılar diliyorum genç Authorist arkadaşlarım. Begüm'cüğüm sen de artık yavaş yavaş uza. ■

- Ay seni kendime koca yapmadan şurada şura...
- Uzağa bırakıp gelin bunu.



Herkes **Pratik ev ağı kurulum kitabı** hediye. *Tam 112 sayfa!*

DVD
+Network kitabı

YENİ PC YERİNE YENİ BIOS
Aynı PC'de bedavaya iki katı güç: CHIP'in ayarları ile mümkün

CHIP
04/2010
www.chip.com.tr TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

DEV DOSYA
İnternet güvenliği
Virüsten ve tüm zararlılara karşı en iyi güvenlik seçenekleri

CHIP Kendi ev ağını kurun, verileri koruyun ve güvenli iletişimden keyif alın

KITAP DOLU DOLU TAM 112 SAYFA

Kolayca kendi ev ağını kurun

- WLAN kurulumu ve güvenliği
- Müzik ve videolarınıza her yerden ulaşın
- İnternet ağı ayarlarının için satın alma seçenekleri
- XP, Vista ve 7 için ağ kurulum ayarları

Windows

TAŞINILIR ARAÇLAR
5 farklı kategoride tam 2.5GB yazılım

TÜM GOOGLE SERVİSLERİ

1000 Google

Bu yazılımlar kurmadan da çalışıyor...

PORTABLE yazılımlar

► Kurtarma ► Ofis ► Müzik ► Sinema ► Eğitim

Tümü ücretsiz: Yazılımları cebinizde her yere taşıyın ►

DVD Nisan 2010

2 DEV VIDEO EĞİTİM
A'dan Z'ye Google Servisleri
30 günlük ücretsiz deneme sürümü
Ev ağı eğitimi ve PC hızlandırma

PORTABLE YAZILIM PAKETİ
Tam 2.5GB USB bellek için kolayca taşınabilir ve her yerde çalışabilen yazılımların kurulumu kolayca yapılır

3 MUHTEŞEM TAM SÜRÜM YAZILIM
Serif WebPlus SE - Serif DrawPlus SE - Home Designer

Video Eğitim: Google servisleri

Tuzağa düşmeyin

CHIP'in araçları sizi internetin tuzaklarından koruyacak

Video Eğitim: Ev ağı kurulumu

WINDOWS 7 böyle eziyet görmedi

ÖZEL: En iyi 6 uluslararası uzman, Windows 7'nin sınırlarını zorladı. Tavsiye ettikleri optimizasyon araçları CHIP DVD'de

4 TEST

USB bellekler

8GB ve 16GB bellekleri USB 3.0 üzerinde test ettik!
Ayrıca: 24" LCD monitörler, CPU/GPU ve Office paketleri

Video kurs
Tüm Google servislerini izleyerek öğrenin

Serif WebPlus SE
Serif DrawPlus SE
Home Designer

3 TAM SÜRÜM YAZILIM HEDİYE

Video kurs
Pratik ev ağı ve PC kurulumu

Nisan sayısı bayilerde kaçırmayın!



İnceleme

Kratos'un dönüşü muhteşem oldu!

Ş u sıralar oyun dünyasında yine çok yoğun bir dönem yaşıyoruz ve deli gibi oyun yağıyor. Metro 2033 gibi sürpriz, Just Cause 2 gibi de şaşırtıcı yapımların yanında, tabii ki God of War III'ün yıldızı parlıyor ve PlayStation 3'e özel olarak piyasaya sürülen oyunun etkisi kolay kolay hafızalardan silinmeyecek gibi. Shadow of the Colossus sayesinde devasa düşmanlarla savaşmanın nasıl bir şey olduğunu net olarak öğrenmiştik. God of War da bu yoldan ilerliyor ve serinin üçüncü oyununda bizi devlerle buluşturuyor. Oyunun

yayınlanan ilk ekran görüntülerinden itibaren gözümüze takılan bu devler, oyun boyunca bizi bir hayli zorluyor ve heyecanı da en üst noktaya taşıyor.

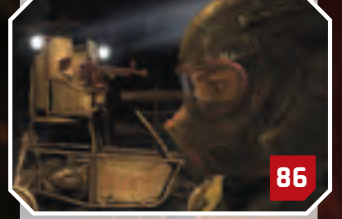
God of War III'ü bir kenara bıraktığımızda ya da PlayStation 3 sahibi olmadığınızı düşündüğümüzde, yine birçok iyi alternatif var karşımızda. Ukrayna'nın Kiev şehrinde yer alan 4A Games, son dönemde oyunlar açısından yükselişte olan coğrafyanın son ürünü. Metro tünellerinde yaşamaya mahkum olan insanoğlunun hayatta kalma macerasını, müthiş bir atmosfer ve etkileyici müzikler eşliğinde yaşamamız mümkün. Menüümüzde başka neler mi var? Devasa haritasıyla Just Cause 2, Mad TV'nin en iyi uyarlaması M.U.D. TV, her zaman "son" diyen Final Fantasy serisinin yeni oyunu, Command & Conquer 4: Tiberian Twilight, Dragon Age: Origins - Awakening...



60

Final Fantasy XIII

Bitmek bilmeyen ve bitmesi de beklenmeyen serilerden Final Fantasy, yepyeni bir oyuna hayranlarının karşısında.



86

Metro 2033

Doğu Avrupa'nın oyun dünyasında yükselişi sürüyor. Önce S.T.A.L.K.E.R., sonra Cryostasis ve şimdi de...



92

Just Cause 2

1000 km²'lik devasa bir haritada kaosun ve eğlencenin zirve yaptığı bir oyun oynamak ister misiniz?

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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

God of War III

Kratos'un başı bu kez büyük belada ve düşmanları kendisinden katbekat büyükken çok daha cesur olmalı.

68



Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Tür RPG
Platform PS3, Xbox 360
Web www.finalfantasy13game.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat

Wallpaper
Paketi

LEVEL
DVD'de

Final Fantasy XIII

Kristal heykeller



Afro saçlarından minik bir Chocobo çıkartan Sazh ile -bildiğiniz anlamda- koştururken nereye gittiğimi sorguladım. Sorgum sualsiz kaldı, işin içine Lightning karıştı çünkü. Lightning gelince Sazh gitti, Snow indi meydana. İki kelime etmemişlerdi ki Hope geldi. Korkuyordum ama korkmasının nedeni annesini kaybetmiş olması mıydı, ondan da emin değildim.

Hiperaktif, Yuffie benzeri Vanille, sapandan bozma, yoyo benzeri garip silahıyla düşmanlarına saldırdığında, "Bu kızda iş var!" dediğimi hatırlıyorum lakin onun hakkında daha fazlasını öğrenememişim ki Fang bir tekme savurdu ekrana. Sinirli, prensipleri doğrultusunda hareket eden, amazon ruhlu bir kadındı Fang. Onunla fazla tartışmaya girilmezdi; ağzınızın payını ayak numarası ölçüsünde verebilirdi çünkü.

Artık birçok oyun, daha fazla kişiye hitap etme çabası, daha kolay alışılabilme süreci derken oturup izlenebilecek bir film formatına dönüşmüş durumda

Hepsi birbirinden renkli olan bu karakterler, son yıllarımı dışımı, kolumu, elimi ısırma suretiyle sabrederek geçirmeme neden olan, yaşam amacımın bir kısmını oluşturan, dünyadaki tüm oyunlardan başka bir yerde tuttuğum Final Fantasy'nin 13. bölümünde yer almaktaydı. Onların dostum olacağını düşünüyordum, hayatları hakkında sonuna kadar söz hakkım

olacağını tahmin ediyordum. HD kalitesindeki görsellikle, dünyaları ben yaratacağım diyordum. Düşünüyordum, tahmin ediyordum, hayal kuruyordum... Hepsi Final Fantasy, hepsi dijital dünyaların en güzel içindi. Hepsi, her haliyle yarım kalan hayallerimin yansımasıydı...

Ciddiyet

Durumun, bu oyunun ciddiyetini anlatmak için hikayeler, methiyeler düzecektim bu sayfalara. "Hayran kaldım, yerlerde yuvarlandım" diyecektim salyalarım hakim olamayarak.

Ne var ki oyundaki ilk saatimden, oyunun 21. saatine kadar suratım da hep bir şaşkınlık ifadesi, kafamda da hep aynı soru vardı: "Ne zaman özgür kalacağım?"

Artık birçok oyun, daha fazla kişiye hitap etme çabası, daha kolay alışılabilme süreci derken oturup izlenebilecek bir film formatına dönüşmüş durumda. Modern Warfare örneğin, böyle bir oyundu ve ne kadar çok sevildi. Kolay oynanışı ve yormayan bulmacalarıyla, geleceğin adventure'larını tarif eden Heavy Rain de bu klasmanda. Ne yalan söyleyeyim, Final Fantasy'nin de bu gruba dahil olacağını hiç tahmin etmiyordum.

"Daha kullanışlı savaş sistemi, daha hızlı bir oynanış şekli." diye bas bas bağırıyordu Square Enix, FFXIII'ten haberler verirken. Bunun anla-

Lost, Final Fantasy ile buluşursa...

Sıkı bir Lost izleyicisi olarak, FFXIII'ü oynarken iki yapımda yer alan karakterler arasında bir takım benzerlikler görmeye başladım ve bu benzerlikleri de sizinle paylaşmadan geçemeyeceğim.



■ Lightning - Kate

Lost'un suçlu güzeli Kate ile Lightning arasında müthiş bir benzerlik var bana sorsanız. Suratları zaten benziyor, karakterleri de buna yansımış. Lightning de Kate de tuttuğunu koparan, kararlı kadınlar.



■ Snow - Sawyer

Sarı saçları ve yaşam şekilleriyle, iki karakter birbiriyle örtüşmekte. Tabii ki Snow daha genç ama kanun dışı hareketleri ve başına buyruk yapısı Sawyer'la benzerlik gösteriyor.



■ Sazh - Michael

Tiplerine bir bakın önce, ondan sonra bana neden benzediklerini sormazsınız sanırım. Simalarının yanında karakterleri de benziyor üstelik. İkisinde de bir şaşkınlık var.



■ Hope - Boone

Maalesef Hope Lost karakterlerinden biryle birebir uyumuyor fakat en çok Boone'a benzettim onu. Kendine güvensiz, ne yapacağını bilemeyen, garip bir karakter.

mının, "Dümdüz git, önüne geleni kes, topladığın puanları belirli yeteneklere yatır, gerisine karışma" demek olduğunu ise oyunda birkaç saat geçirdikten sonra anlamış oldum.

Evet arkadaşlar; FFXIII beni büyük hayal kırıklığına uğrattı. Ne var ki sizi uğratmayabilir. Mesela 12. oyuna şöyle bir göz atmış ve Final Fantasy (FF) maceranızı aslen bu oyunla başlayacaksınız, oyundan büyük keyif almanız mümkün zira her şey size yeni ve dolu gelecektir. Şayet ki FF serisinin ilk oyunundan başlayıp, yedinci, sekizinci oyunda büyülenip her çıkan FF oyununda kendinizi başka diyarlarda bulduysanız, 13. oyunu yavan bulmanız olası.

Neden böyle bir tepki verdiğimi açıklamaya başlıyorum, yerlerinizi alın.

Pulse, fal'Cie ve diğerleri

FFXIII dünyasında, insanlar Cocoon adında, havada uçan bir bölgede yaşamlarını sürdürüyor. Cocoon'u Sanctum adında bir meclis yönetiyor ve polis kuvvetlerinin adı da PSICOM.

Cocoon'un hemen altında ise Pulse adındaki "gerçek dünya" bulunmakta. Pulse'in tehlikeli olduğu ve burayla temasa geçenlerin garip bir hale büründüklerine inanılıyor; o yüzden Pulse'la bir şekilde temasa geçenler "Purge" ediliyor, yani "temizleniyor".

Bir de fal'Cie var. Büyük gücüne sahip, mekanik yaratıklar olarak bakılıyor fal'Cie'ye ve o kadar güçlüler ki Cocoon'u

yaratmışlar insanlar kullanabilsin diye. Ne var ki fal'Cie garip bir oluşum ve insanlara tamamlanması gereken bir görev vererek onları işaretleyebiliyor. İşaretlenen insanlar L'Cie'ye dönüşüyor, daha da güçlü bir hale geliyor ama PSICOM'un da hedefi oluyor.

Nasıl, konu biraz karışık değil mi? Üstelik tüm bu konuyu oyunun ortasına boca ediliğimizde anlamamız bekleniyor...

Karakterlerimiz de birer L'Cie'ye dönüşüyor oyunun hemen başında ve Cocoon'un düşmanı olarak senaryoya dahil oluyoruz.

Işık hızında

Madem konuyu anladık, hemen oynanışa geçmek istiyorum çünkü bu konuda çok konuşacağım. Eğer birkaç fragman izleyip, birkaç yazı okuduysanız savaş sistemindeki değişiklikleri de az çok anlamışsınızdır. Şöyle ki artık savaşlar son derece hızlı. Öylesine hızlı ki kontrolü neredeyse elinizden almışlar.

Bir ATB barımız var. Bu bar, maksimum olarak dört parçaya bölünüyor ve her parça bir hareket anlamına geliyor. Bazen iki parça bir hareket oluyor vb. Biz de bu parçalara birer hareket yerleştirerek saldırı olsun, koruma hareketleri olsun, savaşta birçok aktiviteye giriyoruz.

Savaşlara eski stil katılıyoruz. Ortalıkta dolaşan yaratıklara yaklaşıyor ve ayrı bir savaş ekranına geçiyoruz -ki FFXII'de her şey aynı yerde çözüldükten, neden böyle bir seçim yapılmış, pek anlayamadım. (Büyük ihtimalle kamera açısıyla daha iyi bir kadraj yakalamak için ama yine de böylesine bir geriye dönüş pek hoşuma gitmedi.)

Savaşların içeriğine geri dönecek olursak... Bu ATB barına komutları tek tek girmek veya Auto-Battle seçeneğiyle işi bilgisayara bırakmak mümkün. Peki Auto-Battle'da hangi komutlar olacağına ▶

■ Fang çok tehlikeli bir kadın; dikkat etmek lazım.

FINAL FANTASY VERSUS XIII

FFXIII çıktı, işlem tamamlandı, rahatladık. Şimdi sıra PS3 için özel olarak geliştirilen FF Versus XIII'ü beklemeye geldi.

Oynanış olarak Kingdom Hearts'in bir benzerini sunması beklenen oyun, elbette ki Kingdom Hearts'in sevimliliğini taşımayacak ve hatta Tetsuya Nomura'ya göre oyun bir hayli karanlık olacak. Yetişkinlere yönelik bir oyun olması planlanan oyun, aksiyonu ön planda tutacak ve savaşlar FFXIII'dekinden bile hızlı geçecek. (Büyük ihtimalle FFXII'deki gibi, gördüğümüz düşmanla anında savaş gireceğiz.) Oyunun kahramanı Noctis Lucis Caelum'a üç kişi daha eşlik edecek ve Noctis'in amacı, bulunduğu krallığın son varisi olarak krallıktaki son kristali korumak olacak. (Bildüğünüz üzere FFXIII bir üçleme ve hepsi konuları kristallerin etrafında dönen Fabula Nova Crystallis FFXIII'ün bir parçası.) Diğer uluslarla savaş halinde olan Caelum krallığını bulunduğu çıkmazdan kurtaracak olan Noctis, savaşını bulunduğu gezegenin birçok alanında devam ettirecek. FFXIII'ten farklı olarak, Versus XIII'te bir hava gemisine sahip olacak ve dilediğimiz bölgeye gidebileceğiz. Bu da çok daha özgür bir oyun yapısıyla karşılaşacağımızın işareti. Versus XIII'ün ne zaman piyasaya çıkacağı veya oynanışın tam olarak neye benzeyeceği halen belirsizliğini koruyor.



Eidolon

FFXII'de olduğu gibi burada da Eidolon'ları savaşa sokabiliyor ve onları bir karakter gibi kullanabiliyoruz. FFXIII'e özel olarak da bu yaratıklara binebiliyoruz. Çoğu zaten Transformers gibi araçlara dönüşüyor ve onları birer binek olarak kullandığınızda birçok farklı saldırı hareketi yapabiliyorsunuz.



fal'Cie'nin amblemi parlamaya başladığında anlayın ki o insan birazdan beklenmeyen bir hareket yapacak.

► nasıl karar veriyor bilgisayar? Eğer karşınızdaki düşmanın özelliklerini "Libra" yeteneğiyle görüntülediyseniz, bilgisayar yaratığın zayıf yönlerine uygun saldırıları ATB barına diziyo. Bunu yapmazsanız, hali hazırda hangi Paradigm'i kullanıyorsanız, onun en temel komutlarını sıralıyor.

Fark ettiyseniz, araya Paradigm lafını sıkıştırıverdim. Paradigm, savaşların esası, oyunun kalbi. Aynı FFXII'deki Gambit sistemi gibi işliyor Paradigm'ler; karakterlere roller veriyorsunuz. Oyunun başlarında karakterleriniz sadece birkaç rolü sahiplenebiliyor ama sonlara doğru herkes, her şeyi yapabiliyor. Commando yakın dövüş uzmanı, Ravager büyücü, Sentinel ve Synergist "Buff"çı, Medic şifacı, ve Saboteur "De-Buff"çı olarak ayarlanmış. Bu rolleri dilediğiniz karaktere verebiliyoruz dediğim gibi ama size tavsiyem bazı karakterleri, bazı rollere uygun olarak geliştirmeniz.

Paradigm'leri karakterlere bağladıktan sonra, savaşlarda

Alternatif

Star Ocean: The Last Hope (-)
Lost Odyssey (8,1)
Eternal Sonata (-)



Görsellik Final Fantasy filmlerini aratmayacak kadar kaliteli.



bunlar arasında geçiş yapmak mümkün. Bunu sağlamak için de menüden yeni Paradigm'ler oluşturmanız gerekiyor. Savaşlar biraz "otomatik" olduğu için sadece tek bir karakter üzerinde söz sahibi olabiliyoruz ve diğer karakterlerin ne yapması gerektiğini de Paradigm'ler belirliyor. Misal bir karakter yakın dövüşçü olsun, birisi Protect, Shell gibi büyüler yapsın, diğeri de Fira'yı, Blizzara'yı düşmanın kafasına indirsin diyorsanız, Commando-Sentinel-Ravager rollerini kapsayan bir Paradigm yaratmalısınız. Bunun gibi birçok Paradigm yaratmak sizin elinizde anlayacağınız.

Uzun hikaye

Peki ya yeteneklerimiz, onları nasıl belirliyoruz? Crystarium adındaki büyük bir sistemde, Crystogen Point (CP) adında puanları (Bunları savaşlardan sonra kazanıyoruz.) harcayarak birçok özelliğe kavuşabiliyoruz. Önceki FF oyunlarındaki gibi burada tecrübe puanı yok, seviye atlama yok. Eğer karakterinizin sağlık seviyesini artırmak istiyorsanız, bunu Crystarium'dan alıyorsunuz. (+10, +30 HP gibi.) Ve her Paradigm'in kendine has bir Crystarium'u olduğu için de puanlarınızı en çok kullanacağınız Paradigm'e harcamanızı öneriyorum.

Savaş konusundan çıktığımızı göre size anlatacak hiçbir şeyim kalmadı demektir. Yerim dar diye değil; hayatımda gördüğüm, sınırları net FF bu olduğu için. Oyunun 20 - 21. saatine

kadar tek bir yol üzerinde ilerliyor ve oyun önünüze ne atarsa, onunla ilgileniyorsunuz. Yan görev yapayım, şu şehre uğrayayım gibi durumlar kesinlikle söz konusu değil. 21. saatten sonra ise özgür bırakılıyorsunuz fakat bu da 11. (12

Oyunun 20 - 21. saatine kadar tek bir yol üzerinde ilerliyor ve oyun önünüze ne atarsa, onunla ilgileniyorsunuz

miydi yoksa?) chapter'a denk geldiği ve oyun da toplamda 14 chapter olduğu için özgür kalmanızın pek bir anlamı olmuyor. Hepsi yetmiyormuş gibi bir de oyun kolay... Eskiden olsa son boss'u yenmek, yan görevdeki devasa yaratığı indirmek için bir ton iş yapmamız gerekirdi. Burada böylesine bir mücadele yok ve bu da FF'nin ne ruhuna uyuyor, ne de RPG kavramıyla örtüşüyor. Oyunda "rol yaptığınız" tek yer, Paradigm'lerle karakterlerinize rol biçmeniz...

Görsel açıdan oyunun inanılmaz olması, Eidolon'lar'ın (Summon'lar) son derece hoş gözükmesi veya yüklem sürelerinin olmaması beni pek ilgilendirmeyi aslına bakarsanız. Ben istediğimi yapmaya, bir tane Ribbon'un peşinden koşmaya, altın rengi Chocobo üretmek için saatlerce uğraşmaya alışmışım. Böylesine "hafif" bir Final Fantasy'yi kabul etmiyorum, edemiyorum ve üzülüyorum...

■ Tuna Şentuna

Final Fantasy XIII

- + Mükemmel grafikler, FF ruhunu yansıtan atmosfer
- Tek düze oynanış, özgürlüğün olmaması, karakterlerin tek tek kontrol edilememesi

8,1



Silent Hill: Shattered Memories [PS2]

Özlenen lezzet eski ambalajında

Silent Hill... Psikolojik gerilimi insanların iliklerine kadar hissettirebilen bir kasaba! Oyuncuların psikolojik direncini yavaş yavaş zayıflatan, bilinçaltında gizlenen korkularını usulca ortaya çıkaran ve sonrada duygularıyla oynayan bir başyapıt. Elbette 1999'da çıkan ilk Silent Hill'den bahsediyorum. Yoksa mirasyedi olarak ortaya çıkan Homecoming için "başyapıt" kelimesini kullanmam doğru olmaz. The Room ile düşüşe geçmeye başlayan seride "Homecoming ile Silent Hill ruhu artık tamamen öldü" dedik. Tam helvasını yiyecekken ilk Silent Hill'i günümüz teknolojisinde yeniden yapacakları haberi geldi. İşte budur dedim, zira son zamanlarda orijinal Silent Hill oyununu ilk çıkan manda kasa PlayStation'da kaç kere oynamaya çalıştım bilemezsiniz. Ama güncelliğini tamamen yitirmiş grafiklerle oyunu oynamaya çalışmak her defasında acı bir tecrübeden öteye geçemedi.



Alternatif

Silent Hill: Origins (5,5)
Fatal Frame III: Tormented (8,2)
Rule of Rose (6,0)



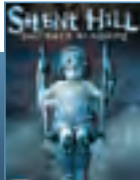
Shattered Memories hakkında haber olarak gelen ön bilgileri özellikle okumamaya dikkat ediyordum. Oyun elime geçmeden Shattered Memories hakkında ne kadar az bilgim olursa, o kadar çok keyif alacaktım oyundan. Daha oyun gelmeden nasıl bir şeye benzeyeceğini öğrenip oyunu mundar etmenin anlamı yoktu. Zaten ilk oyun omurliliğimde kayıtlı olduğu için Shattered Memories da bir solukta bitecekti. Ama on yıl aradan sonra yavaş yavaş, tadını çıkara çıkara oynamak gerekliydi bu oyunu. Açılıştta tüm Silent Hill oyunlarınının müzik bestecisi olan Akira Yamaoka'nın adını görmek eski bir dosta rastlamak gibiydi. Hemen Silent Hill'in sisli puslu caddelerine dalıp Cheryl'i kovalamaya başlayalım derken karşımıza bir ruh doktoru çıktı ve bize bir takım sorular sormaya başladı. İşte o an anladım ki, Shattered Memories ilk oyunun tekrar yapılmış hali değil, farklı bir oyun! Yüzümdeki gülümseme daha da yayılarak psikolojik durumumuzu analiz etmeye yönelik olan sorulara tek tek cevap verdim.

PS2'nin tozunu alma vakti!

Shattered Memories konsept ve kurgu olarak birçok yönüyle diğer Silent Hill oyunlarından ayrılıyor. Misal olarak bu oyunda yaratık öldürmek yok! Dolayısıyla silah kullanmak da yok! Shattered Memories'te kesinlikle herhangi bir silah kullanmıyorsunuz. Derisi yüzülmüş ucubeler üzerinize atıldığı zaman onları üstünüzden silkeleyip kaçmaya devam ediyorsunuz. Bir tek etrafta bulacağınız çubuk şeklindeki ışık kaynağı ile ucubeleri bir süreliğine uzak tutmanız mümkün. Önceki oyunlarda alternatif dünya dediğimiz kanlı, paslı, kırmızı mekanlar Shattered Memories'te yok! Onun yerine buzlu, mavi mekanlar mevcut. Dönüşüm anı ise insanların aniden donması veya etrafın buzlarla kaplanması ile oluyor. Bu çok radikal ve riskli değişiklik oyuna o kadar başarılı yedirilmiş ki Silent Hill'i, Silent Hill yapan ana noktanın eksikliği fark edilmiyor bile. Adeta oyunun kalbini söküp yerine daha iyisini takmışlar! Üstelik bu cerrahi müdahale son derece başarılı olmuş! Oyun başlıca iki bölüme ayrılmış; birisi ucubelerden kaçtığımız kabus bölümleri, diğeri de Silent Hill'in sisli, karlı caddelerinde dolaşarak bulmacalar çözdüğümüz bölümler. Bir de psikolojik tahlillerin yapıldığı doktorun ofisi var, ama oyun genelinde çok az vakit aldığı için onu ayrı bir bölüm olarak değerlendirmek yanlış olabilir. Aslında yenilikler bunlarla da



Fatal Frame'i, hatta Condemned'i hatırlatan bir görüntü.



Yapım Climax Group
Dağıtım Konami
Tür Survival Horror
Platform PS2, Wii, PSP
Web www.konami.com/shsm



■ Silent Hill'de gece kulübü mü?



bitmiyor. Shattered Memories'te Harry Mason'ın çok fonksiyonlu bir cep telefonu var. GPS özelliği de barındıran cep telefonuyla etraftan bulacağınız numaraları arayabiliyor, gelen sesli mesajlarla bulmacaları çözebiliyor ve kamerasıyla hayalet benzeri görüntüler çekebiliyorsunuz. Çıplak gözle görülmeyen şeyleri kamera ile görüp resmini çekme olayı biraz Fatal Frame serisinden devşirme gibi duruyor. Önceki oyunlarda etrafta aramaya alıştığımız haritaların yerine GPS kullanmak da son derece hoş bir deneyim.

Shattered Memories konsept ve kurgu olarak birçok yönüyle diğer Silent Hill oyunlarından ayrılıyor

10 yıl evvel Silent Hill caddelerinde, orada burada harita arayan Harry Mason da sonunda teknolojinin nimetlerinden faydalıyor. Lakin bazen mesajlar oyuncuyu yerinden hoplatacak biçimde ani geliyor. Hiç mesaj alırken korkacağınızı düşünmüş müydünüz daha evvel?

Gerilim rüzgarları, korku meltemi

Yıllarca beklediğimiz ve özlediğimiz Silent Hill atmosferi sonunda özüne dönmüş. Geçen sefer yaptığımız eleştiriler ciddiye alınmış olsa gerek ki bu sefer Silent Hill, aksiyon oyunu olmaktan vazgeçip, gerçek korku elementleriyle yoğrulmuş. Üstelik Shattered Memories'te korkunun daha evvel değinilmemiş türlerine de dokunuluyor. Yüksekte düşme korkusu ve boğulma korkusu gibi fobiler kabus yoluyla oyunculara başarılı bir şekilde yaşatılıyor. Kabuslar, karabasanlar, gerçekle iç içe geçen algı yanılgıları... Hepsi ama hepsi oyuncuyu ruhunun derinliklerinden vuruyor. Konu olarak Harry Mason yine trafik kazası sonrasında ortadan kaybolan kızı Cheryl'ın peşine düşüyor. Bu filmi daha önce de görmüştük diye düşünebilirsiniz. Konu aynı gibi görünse de bu sefer konunun işleniş biçimi çok farklı. Shattered Memories adeta kocaman

bir karakter analizi gibi. Oyun, Dr. Kaufmann'ın ofisinde başlıyor ve oyunda ilerledikçe önünüze çıkan psikolojik testlere vereceğiniz yanıtlara göre şekilleniyor. Sözel yanıtlar size bir ev resmi boyatıyor. O resimde kullanacağınız renkler oyundaki evinizin rengi oluyor. Dr. Kaufmann size suçluluk, evlilik ve gençlik psikolojisine yönelik etkileşimli sualler sorup, psikolojinizi derinlemesine tahlil etmeye çalışıyor. Bu tip ince detaylar Shattered Memories'i eşsiz

kılıyor. İlk oyundan polis memuru olan Cybil Bennet ve hemşire Lisa'yı da bu oyunda yine görüyoruz. Ama Cybil ilk oyunda sarışındı, bu oyunda kumral olmuş nedense. Zaten Harry Mason da ilk oyundaki Harry'ye çok benzemiyor! Neden acaba?! Konu olarak Shattered Memories ilk ve üçüncü oyunla bağlantılı olsa da bir takım çelişkiler içeriyor. Ney gerçek, ne hayal; anlamak güç. Silent Hill oyunlarında doğru olan tek bir açıklama yoktur zaten. Bu nedenle Shattered Memories'te de biri UFO sonu olmak üzere, beş tane farklı oyun sonu mevcut. Daha çok kendi başına bir hikaye örgüsüne sahip olmasına rağmen ilk oyunda kaçışan siyah çocuk silüetleri ve hemşire Lisa'nın kafasından kan gelmesi gibi sahnelere tekrar yer verilerek ilk oyunu özleyen kitlenin ağızına bir parmak bal çalınmış. Yalnız Dahlia karakteri ilk oyunda alakasız olmuş. Bir de Silent Hill'de lunapark dışında sinema ve gece kulübü gibi eğlence mekanları varmış da bizim haberimiz yokmuş bugüne kadar! Psikolojik tahlil durumunuza göre oyun içinde cinsellik içeren unsurlara rastlamanız da mümkün. Bulmacalar eskisi kadar sıkı olmasa da ciddi anlamda kulak gerektiren bir piyano bulmacası bu oyunda da mevcut. Onun dışında anahtarları yan taraftan alıp kapıya yerleştirme olayını saymazsak, diğer

Silent Hill Arcade

Oyun salonlarında ve bazı alışveriş merkezlerinde görebileceğiniz Silent Hill Arcade, tam bir shooter oyunu olarak tasarlanmış. İki kişilik de oynatabileceğiniz Silent Hill'in Arcade versiyonu yaklaşık 45 dakikada bitirilebiliyor. Shattered Memories ile taban tabana zıt bir konseptte sahip olan bu oyunda Piramit kafa dikkat çeken boss'ların başında geliyor.







ciddi bulmacaların oyuncuları pek zorlayacağını sanmıyorum. Maalesef oyunun en büyük handikabı çok kısa olması. Oyunu ofisten almamla, aynı gün bitirmem bir oldu. Her yeri kurcalayarak yavaş yavaş oynamama rağmen oyun ilk seferde altı saatte bitti. Bu süre herhalde iki - üç saate rahatlıkla çekilebilir.

Cheryl is always in trouble!

Bugüne kadar hep babası Cheryl'in peşinde koşup duruyordum, ama ilk kez bu oyunla birlikte Cheryl'in da bir annesi olması gerektiği oyunculara düşündürülüyor. Cheryl aslında evlatlık diyenler oldu, Cheryl reenkarnasyona uğradı tezi ortaya atıldı... Sonuçta dediğim gibi Silent Hill'de tek bir doğru yoktur. O nedenle sağlam Silent Hill yapımları, oyuncuların ağızında çok kaliteli bir kitap okumuş tadı bırakır. Shattered Memories de aynen bu tanıma uyan bir yapım. Görsel açıdan PS2'deki Shattered Memories'in grafikleri, elbette PS3'teki Homecoming kadar cilalı durmuyor. Ama ona rağmen çok sıkı grafiklerle atmosferi çok sağlam bir şekilde yansıtmayı başarıyor. Eski VHS kaset kayıtlarında görülen ekranın altında ve üstünde şerit şeklindeki çizikler, oyun boyunca her şeyin adeta eski bir anı olduğu izlenimini doğuruyor. Zaten görsel konsept olarak da oyun bir hatıra kaseti formatında başlayıp, o şekilde devam ediyor. Mekan tasarımları ve oyundaki derinlik muhteşem. Buzlu, mavi ortamların ürkütücülüğü resmen insanın içini donduruyor. Buzların içinde hareket eden hilkat garibeleri şahane düşünülmüş. El feneri ise her zamankinden daha başarılı kullanılmış. Karanlık yerlerdeki gölgelendirme efektleri PS2'nin sınırlarını zorluyor. Yönettiğimiz Harry, ekrana yaklaştıkça saydamlaşarak görüntü açımızı iyileştiriyor. Harry'nin aniden geriye bakabilme özelliği, hızlı kontrollerle birlikte oyun akışını olumlu dengiliyor. Karakter çizimleri de başarılı ama nedense Silent Hill 2 ve 3'teki sanat eseri izlenimini alamadım bu sefer. Shattered Memories'te en başarılı tasarlanan karakter bana göre hemşire Lisa. Oyundaki seslendirmeler için profesyonel sanatçılar tutulmuş. Harry'nin ne kadar içten "Cherryyl!!!" diye bağırdığını duyunca ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Akira Yamaoka'nın bestele-



diği müzikler her zamanki gibi göz dolduruyor. Gerçi ilk baştaki piyano müzikleri biraz Ayşecik filmlerindeki müzikler gibi olsa da, sonraları derinleşen ve oyuncuyu atmosferin içine çeken besteler kendini gösteriyor. Shattered Memories için bestelenen 21 adet soundtrack'ten en dikkat çeken "Always on My Mind". Son olarak çok merak ettim Silent Hill'i bu kadar değiştirmişler "Acaba yine lağıma girecek miyiz?" diye. Evet! Oyunun sonlarına doğru yine kanalizasyona giriyoruz. Her Silent Hill oyununda olduğu gibi Shattered Memories'te de yine yapımcılar bizi lağım sokmadan oyunu bitirmemize izin vermiyor. Bazı şeyler asla değişmiyor işte! Shattered Memories, her Silent Hill tutkununun mutlaka oynaması gereken eşsiz bir yapım. Bu oyunu gece tek başına ışıkları kapatıp oynayın, eğer tüyleriniz en az bir kere diken diken olmazsa, nabızınız yok demektir! ■ Ahmet Özdemir

Silent Hill: Shattered Memories

- + Donmuş insanlardan ve buzlu mekanlardan oluşan yeni alternatif dünya konsepti, 180 derece geriye dönme özelliği, GPS içeren cep telefonu, derin hikaye anlatımı, özlem duyulan atmosferin geri dönmesi
- Aşırı kısa oyun süresi, 2010 yılında 1,3 GB'lık bir oyun olması (Demolar bile 3 GB artık!)

8,3



God of War III



Silahların gürültüsü, tanrıların sesini boğacaktır!

Hermes, Titan'lar soyundan Atlas ile Pleione'nin kızı Maia ile Zeus'un bir kaçamağı sonucu dünyaya gelmiş ve gelişle de şaşkınlığı beraberinde getirmiştir. Daha kundaktayken, beşiğinden fırlamış, hemen önünde yürümekte olan kaplumbağayı öldürmüş, kabuğuna yedi tane koyun bağıracağından tel germiş ve bunu bir kitaraya (Bir çalgı.) dönüştürmüştür. Sesi o kadar güzeldir ki bu çalgının, dinleyeni büyülemektedir. Bu yetmemiş ve güneş tanrısının Pieria ovalarındaki ineklerini çalıp bir yere saklamıştır. Güneş tanrısı olan Apollon (Helios güneşin kendisini temsil eder; karıştırmamak lazım.) ineklerinin nerede olduğunu sormak için Zeus'a gelmiş ve Hermes'i kundağında görmek bile onu ikna etmemiştir. Ne var ki Hermes'in yaptığı kitara ve çıkarttığı sesler onu büyülemiş ve inekleri unutup orayı terk etmiştir.

Aklı, zekası ve sinsiliğiyle Hermes, bir anda ilgi odağı olmuştur. Tanrıların gözdesi, Zeus'un favorisi. Bu nedenle onu ulaşarak seçer Zeus. Artık tüm haberlerini insanlara o iletacaktır. Hades'e ruhları o götürecektir Psykhopompos'un yardımıyla.

Kurnaz ve hızlı Hermes, hırsızların ve tüccarların da koruyucusu olmuştur. Tanrılar arasındaki yeri, adına dikilen heykeller... Hepsi Hermes'i gururlandırmış, hepsi onu daha da güçlü kılmıştır.

Ne var ki amacı uğruna ilerleyen, kurnazlık-tan, hileden etkilenmeyen, yuvarlanan bir kaslı öfke yığınına karşı pek az şansı vardır yüce bir tanrının oğlunun. Ne kıvrak zekası kırabilir onun direncini, ne de sahip olduğu üstün hızı...





Yapım Sony
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PS3
Web www.godofwar.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony



Helios'un katili aslında biz değiliz, arkadaki Titan.



Aphrodite

Her God of War oyununda olduğu gibi burada da cinselliğe yer verilmiş. Bu defa sıradan birkaç kız yerine, aşk ve güzellik tanrıçası Aphrodite ile bir takım ilişkilerimiz olabiliyor eğer dilersek. Detayları anlatamayacağım, isterse-niz gözlerinizle görün. (Korkmayın, ekranda gözükken bir şey yok.)

► Sadece bir oyun oynar Hermes. Tek bir şansı vardır. Onu alt etmek için bir kez deneyecektir şansını ve başarısız olursa gökyüzünden silinecektir diğerleriyle birlikte.

Kratos'la savaşmak istememiştir. Ondan kurtulmaya çalışmıştır sadece. Koşmak, atlamak, saklanmak, şaşırtmak... Elinde ne varsa kullanmıştır ama kaya gibi sert yapısıyla bir çizik bile atamamıştır Kratos'un bedeninde. Direnciyle birlikte kıvrak zekası da kaybolur Kratos onu kanlar içinde bıraktığında. Ne koruduğu hırsızlar, ne ona hayranlık duyan Apollon, ne de babası Zeus yanında olabiliştir Hermes'in. Çünkü kendilerini bile koruyacak güçleri olmayacaktır zafere çiçekli yollardan değil, en zor yoldan ilerleyen güçlü Kratos karşısında...

Devler arasında

Gaia'nın sırtında Zeus'un yıldırımlarını ona iade etmek için tırmanırken tek bir şey diyorsunuz içinizden: "O kadar çok eğleniyorum ki birazdan şuuru mu yitirip şuraya düşüreceğim!"

En azından tüm God of War III maceram boyunca ki kısa sürdü

böyle hissettim. Kah grafiklere hayran kaldım, kah ışıklandırmaların atmosferi nasıl etkilediğini görüp şapka çıkarttım... Komboları dizerken daha çok yaratık düşmesini diledim, boss'ları bir bir harcarken Yunan mitolojisindeki tüm tanrıların önüne atılmasını istedim ve bu böyle yaklaşık sekiz saat boyunca gitti. Sonra oyun bitti ve beni bir hüzün kapladı ki sormayın gitsin. Hemen DLC haberlerini araştırmaya giriştim ve yapımcıların bu konuya sıcak baktığını görüp bir oh çektim en rahatından.

Zeus'tan intikamını bu sefer kesinlikle almaya niyetli olan, son derece sinirli ve her zamankinden daha acımasız bir Kratos var karşımızda. Karşımızda değil, parmaklarımızın ucunda. Eskisine göre çok daha güçlü ve vahşi. Ne var ki oyunun hemen başında tüm güçlerini Styx nehrinde kaybediyor Kratos. (Eh be!) Ünlü silahı Blades of Chaos da yok oluyor, sahip olduğu tüm büyü güçleri de. Neyse ki Athena beliriyor yokluktan ve ona Blades of Chaos'un muadili Blades of Exile'i veriyor ve Kratos, kaldığı yerden intikam yolculuğuna devam ediyor.

Birer birer tanrıları sıraya diyor Kratos. Hangi tanrılarla, ne şekilde mücadele-

Tak-çıkarak başlıklı ► Helios'un kafasını çıkarttıktan sonra cebimize atıyoruz.



Videosu ve
Wallpaper
Paketi
LEVEL
DVD'de

GAIA'NIN TEPESİNDE

Titan'ların büyük olduğunu hepimiz, yıllardır farkındaydık. Fakat ne yalan söyleyeyim, bu kadar büyük olduklarını bilmiyordum. Gaia, Atlas ve diğerleri o kadar büyükler ki üstlerinde flora ve fauna sistemi oluşmuş, büyükçe bir grup olarak çadır kurup kamp yapabilecek dercede geniş ve rahat bir yüzeye sahipler.

Gaia da doğayı sembolize eden bir Titan ve ona yardım etmemiz gerekiyor tanrılarla savaşımızda. Tabii mekan geniş olunca, sizin dışınızda diğer yaratıklar da burayı mesken ediniyor ve Gaia'nın sırtında ilerlerken onlarla da mücadele etmeniz gerekiyor. Tanrılar katına yavaş yavaş tırmanıyor Gaia ve sonunda öyle bir şey oluyor ki tüm Titan'lara bakış açınız değişiyor.

İle ettiğini GoWIII rehberinde size detaylıca anlattım ama su tanrısı Poseidon'undan haberci Hermes'e ve yüce tanrı Zeus'a kadar birçok tanrıyla karşılaştığınızı belirtmeden geçmeyeceğim.

Önceki oyunlardan farklı olan yönlerini merak ediyorsunuz belki GoWIII'ün ama asıl soru bu olmamalı zira GoW serisi, özünde o kadar iyi ki oyunda yenilik olmasa da hikayesi ve kurgusuyla zaten zevkle oynanabilecek bir yapım.

Tabii yine de yenilik hoştur, iyidir, monotonluğu kırar ve bana sorarsanız, GoWIII'ün yenilikleri o kadar dengeli olmuş ki daha kıvamında olamayacağını düşünüyorum.

Öncelikle "silahlar" diyeceğim ama bu konuyu da Rehber bölümünde detaylıca işledik. İyisi mi o konuyu da anlatmayayım. Tanrılarla mücadele de rehberde var, düşmanlar da. Peki ben bu yazıda ne anlatacağım arkadaşlar? Kendi kurallarımı yıkmaya karar verdim şu an ve silahları anlatacağım.

Blades of Exile'i anladınız; önceki oyunlardaki standart silahımız. Claws of Hades, Hades'in krallığını yıktıktan sonra edindiğimiz, güçlü bir silah. Kullanımı Blades of Exile'a bir hayli benziyor ama yanında getirdiği yaratık çağırma özelliğiyle bayağı işe yarıyor. Şöyle ki oyunda karşılaştığınız yaratıkların ruhani versiyonlarını, çok kısa bir süreliğine yanınıza çağırıyorsunuz ve bu yaratıklar sizin için birkaç saldırı yapıp ekranı terk ediyor. Silahı güçlendirdikçe de daha güçlü yaratıklara ulaşabiliyorsunuz. Hephæstus'tan aldığımız Nemesis Whip de yine bu iki silaha benzer bir kullanışta fakat düşmanları tek tuşla rahatça havaya fırlatabildiğiniz için de kombolarda daha çabuk hit sayısını artırabiliyorsunuz. Ayrıca serideki ilk, saldırı tuşlarından birine basılı tuttukça, silahın özelliği devrede tutan silah olma özelliğini de barındırıyor. (Kare'ye basılı tuttuğunuzda silah bir pervane gibi dönmeye devam ediyor.) Namean Cestus ise Hercules'in çehresini değiştirdikten sonra edindiğimiz, güçlü eldivenler ve Devil May Cry'dan Dante'nin eldivenlerini andırıyor.

Tüm bu silahların R2 ile çalıştırılan özel birer de gücü bulunuyor. Blades of Exile, Army of Sparta'yı çağırıyor, Nemesean Cestus yeri sarsmanızı sağlıyor, Nemesis Whip elektrik saçıyor ve Claws of Hades de dediğim gibi yaratıklar çağırıyor savaş alanına. Bu güçler, daha önce büyü güçlerinde olduğu gibi mavi renkteki büyü gücünü kullanıyor. Yine rehberde bilgilerine ulaşabileceğiniz Head of Helios, Bow of Apollo ve Boots of Hermes ise yeni bir güce ihtiyaç duyuyor çalışmak için. Sarı renkteki



Alternatif

Bayonetta (9,5)
Devil May Cry 4 (8,2)
Darksiders: Wrath of War



► bu bar, kısa sürede doluyor ve bu üç eşyayı sınırsızca kullanmayın diye oluşturulmuş.

Gel buraya!

Kratos'un yeni silahları, yeni güçleri var ve buna yeni hareketleri de eklemek gerekiyor. Önceki oyunlardakine göre daha esnek bir hareket skalasına sahip. Artık Daire tuşuyla yakaladığınız düşmanları ikiye bölmek zorunda değilsiniz; onları bir kalkan gibi kullanıp diğer düşmanların üzerine sürebiliyorsunuz. Kalabalık gruplara karşı son derece etkili olan bu hareketi boss'lara karşı kullanmanız da mümkün oluyor zaman zaman. (Boss'ları tutup gezdirmiyorsunuz; etraftaki askerleri onların üstüne sürüyorsunuz.) Bir diğer hareket de L1 ve Daire tuşuyla yapılan, elinizdeki silahla kendinizi düşmana çekebilme hareketi. Sizi duvara yapıştırmak için son hız koşan bir Minotaur'a karşı bu hareketi kullanırsanız örneğin, hem onun hareketini bölüyorsunuz, hem de onu sersemleterek yanına yaklaşmış oluyorsunuz. Aynı hareketi havadaki Harpy'lere karşı kullanırsanız, bir süreliğine havada olma şansını yakaluyorsunuz veya onların seviyesine çıkarak rahatça kanatlarını kopartıyorsunuz.

Oyunu oynarken, hareketlerin birbirine bağlanması, silahlar arasındaki geçiş yaparak düşmanları daha etkili bir biçimde pataklatabilmek, özel güçlerimizi komboların arasına sıkıştırmak bana o kadar doğal geldi ki ne Bayonetta'daki gibi birçok hareketi art arda yapmak için bir sürü tuşa basmanın yarattığı stresi hissettim, ne de sürekli aynı hareketleri yaptığımı gördüm. Anlayacağınız oynanış tam anlamıyla "oturmuş."

Çeşitlilik adına Cyclops, Chimera gibi yaratıkları kontrol edebilmek, kanatlarımızı kullanıp tünellerde uçmak ve sağa sola kanca atıp sallanarak boşlukları aşmak da oyunda yer alıyor ve bu anlar oyunda sıkıntı yaratacağına, eğlenceli savaş anlarını baltalayacağına, gayet uyumlu olmuş.

Gizemli tüneller

God of War III'te şöyle bir yenilik de yok değil. Head of Helios'un kullanımı ve oyunu bir kez daha oynadığınızda kullanabileceğiniz eşyaları bulma hevesiyle, tek bir çizgide ilerlememiz engellenmiş. Eğer Head of Helios'un gizli sandıkları aydınlatma özelliğini kullanmazsanız örneğin, sağlık, büyü veya eşya barlarının limitini yükselten eşyaların tümüne kavuşamıyorsunuz. Aynı şekilde, Zeus' Eagle, Aphrodite's Garter veya Hera's Chalice gibi eşyaları bulmaya

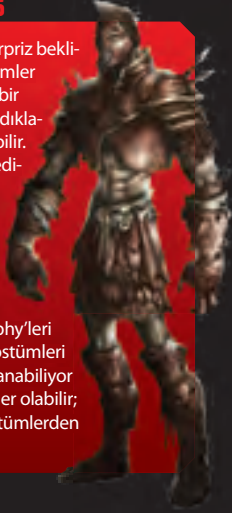
RAGE OF SPARTA

Oyunun hemen başında Blade of Olympus'a sahip olduğumuzu görüyor ve seviniyoruz. Biraz sonra ise bu silahımızı kaybedip üzülüyoruz. Çok zaman geçmeden yeniden silahımıza kavuşuyoruz ve olay iyicene yalama oluyor fark ettiğiniz üzere.

Blade of Olympus adındaki güçlü kılıcımız, oyunda bize bir hayli faydalı bir özellik sağlıyor. Diğer silahlarımız gibi standart bir silah olarak kullanılmıyor Blade of Olympus ve ancak yeterince yaratık kestikten sonra kazandığımız, Rage of Sparta gücünü çalıştırdığımızda ortaya çıkıyor. Rage of Sparta, Kratos'u çok güçlü bir hale getiren ve eline Blade of Olympus'u tutuşturan, son derece iyi bir özellik. Bunu elbette ki boss savaşlarında veya başımız sıkıştığında kullanıyoruz fakat oyun kolay olduğu için hiç kullanmadan bile oyunu sonlandırabiliyorsunuz. O yüzden, sırf zevkine arada sırada bu özelliğinizi kullanın.

PHANTOM OF CHAOS

Oyunu tamamladığınızda sizi bir sürpriz bekliyor olacak. Yeni kostümler. Bu kostümler oyunu bir kez daha oynamanız için bir neden oluşturamaz belki ama sağladıkları özellikler oyun zevkinizi değiştirebilir. Örneğin oyunu tamamladığınızda edineceğiniz "Fear Kratos" kostümüyle dört kat fazla hasar veriyorsunuz ama düşmanlarınızdan da dört kat fazla hasar alıyorsunuz. Ne var ki bu kostümlerin kullanımında bir problem var ve o da şu ki kostümleri kullandığınız zaman trophy'leri açamıyor oluyorsunuz. Her ne kadar kostümleri ikinci kez oyunu oynadığınızda kullanabiliyor olsanız da açmadığınız bazı trophy'ler olabilir; o yüzden amacınız trophy'lerse kostümlerden uzak durun.



çalışarak bir sonraki oyun keyfimizi, bu eşyaların sağladığı güzelliklerle yaşayabiliyoruz. Misal Hercules'i hakladıktan sonra indiğiniz nehirde eğer direkt olarak yüzerseniz, dipteki Hercules'in omuz korumasını kaçırıyor ve bir sonraki oyun keyfinizde daha az hasar alma şansını tepmiş oluyorsunuz.

Oyunu tamamladıktan sonra yapabilecekleriniz arasında oyunu bir kez daha, daha yüksek bir zorluk seviyesinde oynamak varsa, bir diğer olasılık da challenge'lara katılmak. Düşmanları silahları kullanmadan öldürmek, ekranda 50'den fazla yaratığın olmamasını sağlamak, düşmanları arenanın dışına atmak gibi birçok, zaman kısıtlaması olan mini-oyunda başarılı olmaya çalışıyorsunuz Challenge'larda ve bunları geçebiliyor olmanız, oyunu gerçekten iyi oynadığınızın bir kanıtı oluyor.

God of War üçlemesine noktayı koymama az bir süre kala, arta kalan alanda size grafikleri, kamera açılarını ve görsel efektleri öveceğim, müsaade edin lütfen.

Efendim şöyle söyleyeyim, şu ana kadar bir aksiyon oyununda gördüğüm en kaliteli grafikler, en kaliteli görsel kurgu GoWIII'te karşımıza çıktı. Işıklandırmalara resmen hayran kaldım. Mağaralarda geçen bölümde ışığın dalgalanması falan... İnanılmazdı. Silahların yaydığı renkli izler, düşmanların modellemeleri, hepsi o kadar iyi ki, hata bulmak çok güç. Tüm bunlara sinematik kamera açıları da eklenince durum

tam bir şölene dönüşüyor. Yine örnek vermek gerekirse, Dante's Inferno'nun çuvaldığı en önemli nokta kamera açılarıydı. Sürekli Dante'yi uzaklarda görüyorduk. GoWIII'te de Kratos uzakta kalıyor zaman zaman ama önemli bir şey olduğunda veya düşmanlar için içine karıştığı anda kamera anında aksiyona odaklanıyor.

Şimdi bana düşen, bu oyunu bir kez daha oynamak ve ardından muhtemel DLC'leri beklemek. Belki God of War Collection'a bir kez daha göz atarım ama GoWIII'ten sonra kesmeyecektir. PS3'ün en iyi oyunlarından birinin incelemesini okudunuz. Saygılarımla...

■ Tuna Şentuna

God of War III

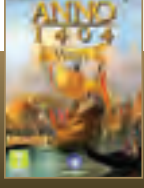
+ Müthiş aksiyon, yepyeni silahlar, mükemmel grafikler

- QTE'lerde basmamız gereken tuşları görmenin biraz zor olması, biraz kısa ve kolay olması, tadının damağımızda kalması

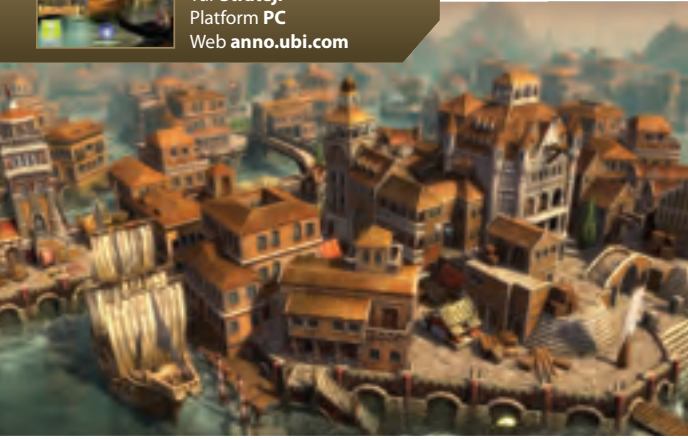
9,5

Rehberi
Sayfa 118'de!

■ Bu kalkanları Namean Cestus eldivenleri dışında yıkamazsınız.



Yapım **Related Designs**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web **anno.ubi.com**



Müzikler

Anno 1404'ten hatırlarsınız; farklı coğrafyalara geçtiğiniz zaman oraya özgü müzikler çalıyor. Venice ek paketiyle de Venedik mimarisine sahip topraklarda atmosferi yoğun olarak hissedebilmemiz için yeni müzikler sizleri bekliyor.

Anno 1404: Venice

Gondollar, köprüler, kuş sesleri...

Şüphesiz, geride bıraktığımız yılın en çok sevilen oyunlarından biriydi Anno 1404 oldu. Mavi sularda başka adalar keşfetmenin heyecanıyla yelken açıp yeni topraklara ayak basmak çok keyifliydi. "Keşfetmek" dedim, değil mi? İçinde heyecan ve merak duygularını barındıran çok az fiil var sanırım. İlk gemimi alıp haritadaki yeni ufukları tek tek görmeye başladığımda, Anno 1404 bu hisleri gerçekten yaşattı bana.

Bu yüzden Ubisoft, oyun için Venedik konseptinde yeni bir ek paket çıkaracağını açıkladığında ise çok mutlu olmuştum. Gün geldi çattı, Anno 1404: Venice bekleyenlerine kavuştu.

Set sail!

15. Yüzyıl, Doğu'nun ve Batı'nın ihtişamında bu kez de Venedik kültürünü selamlıyoruz. Venedik'in o zengin mimarisi ve romantizmi altında gondollar, köprüler karşılıyor beni. Kuşlar cıvı cıvı, binalar göz kamaştırıyor. Giriş videoları ise öyle güzel hazırlanmış ki "Biraz dolaşsam da şu sokakta, öyle Set Sail! tuşuna bassam." diyelim geliyor.

15. Yüzyıl, Doğu'nun ve Batı'nın ihtişamında bu kez de Venedik kültürünü selamlıyoruz

Birbirinden farklı senaryolarla karşılaşıyoruz; bunları çok kapsamlı tutorial bölümleri olarak düşünebilirsiniz. Yeni binalar, yeni anlaşmalar ve yeni kuralları bu bölümlerde derinlemesine öğrenebilirsiniz. Bu senaryoları bitirdiğiniz takdirde de yeni madalyalar, ödüller ve başlıklar ile başarınızı karşılığını alıyorsunuz.

Venedik kültürüyle eklenen diğer bir özellik de sabotaj. Düşman top-

■ **Ticaret durmaksızın devam ediyor.**



Alternatif

Anno 1404 (9,2)
Port Royale 2 (-)
The Settlers: Rise of an Empire (5,0)

raklarına veya gemilerine sabotaj uygulama ve gizlice içeri sızma, malınızı saklama ve gizli bölümler inşa etme gibi özellikler mevcut. Gemi modellerinde de büyük ve küçük tüccar gemileri olmak üzere iki farklı yeni model bulunuyor.

Geminizle yeni ufuklar ararken, bir sürpriz daha sizi bekliyor: Yanardağ bulunan karalar. Gidip yerleşin bakalım neler oluyor! Şehrimizi süslemek ve Venedik ruhunu hissetmek için 60'a varan yeni manzara ve bina modelleri de menüde bizi bekliyor.

İstediklerinize ulaşmanın öyle hemen mümkün olmadığını belirtmiştim. Yeni ek paketle aşmanız gereken 300'den fazla görev bulunuyor. Yanlış duymadınız; 300! Bitmesini beklemeyin oyunun bence. Firmanın da dediği gibi, "bitmek bilmeyen" bir strateji örneğiyle karşı karşıyayız. Yapılacaklar, görevler bitmek bilmiyor. Çoğu kez durup bir dakika ekrana baktım mesela ben, "Hangi görev için bu gemiyi yollamıştım ben çöle acaba?" diyerek. Üst üste çok fazla görev almanızı önermiyorum. Çoğunun belli bir süresi var, birini yaparken diğerine yetişememeniz an meselesi. Zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz görevden göreve zıplarken; ara verin, su için, dinlenin. Dinlenmek sizin aklınıza gelmeseyse bile, Anno 1404'teki mesajlar tam gazıyla devam ediyor. "İki saattir oynuyorsunuz. Mola verseniz?" (Üç kez gördüm arka arkaya bu uyarıyı, itiraf ediyorum.)

Ubisoft için oyunun en tatmin edici özelliği ise internet üzerinden multiplayer olarak oynanabilmesi. Oynanabilirlik süresine ve alınan keyfe çok fazla katkısı olduğunu düşünüyorum. Ubisoft yetkilileri, oyuna sekiz kişiye kadar multiplayer desteğiyle yeni bir boyut kattıklarını ve eski severlerini olduğu kadar yeni kitlesini de memnun edeceğinden emin olduklarını iletiyor.

Gerçek zamanlı strateji seven biriysemiz ve ana oyun Anno 1404'ü de sevdiyseniz, yeni ek paketle de bir o kadar zevk alacaksınız. Başlarda "Ahım şahım bir şey yok" demeniz olası ama geçen süre içinde memnuniyetinizin artacağına inanıyorum.

■ Ayça Zaman

Anno 1404: Venice

+ Oynanabilirlik süresi, görev zenginliği, online multiplayer
- Görevlerin zorluğu

8,0



Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx

An Atlas Film!

Bilimkurgu alt türlerinden en çok bilineni de şüphesiz post apokaliptik kurgudur. Malum; sadece bilgisayar oyunlarıyla bile bu konuda iyi - kötü bir fikir elde edebilir meraklısı. Bense fazlasıyla -ama böyle kocaman- seve- rim post apokaliptik kurguyu. Geçtiğimiz aylarda piyasaya çıkan Borderlands de ziyadesiyle aradığım cinsten bir kurgu sunuyordu. Oyun biraz tek düzeydi belki ama yarattığı atmosfer tam da istediğim gibiydi. Bu arada yapımcılar durumadılar ve günümüzde çok revaçta olan downloadable content'lerle (DLC) oyunlarını sürekli güncellediler. Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx'da (B: TSAoGK) bu eklentilerden en yenisi.

Socooter? But I Don't Even Know Her

B: TSAoGK'yle ilk oyun resmen kaldığı yerden devam ediyor. Öncelikle; iki farklı zorluk seviyesi karşılıyor bizi. Play - through one; eğer ilk oyunu 35 level civarı bitirdiyse seçmeniz gereken zorluk seviyesi. Yok, eğer "Ben deliler gibi oynadım bu oyunu ve level 50 karakterim var" diyen ekiptenseniz o zaman play - through two sizleri bekliyor olacak. Oyunun hemen başında göze batan yeniliklerden bir tanesi her yerin araçlarla dolu olması. Çok geçmeden anladığımız üzere yeni eklentilerle beraber farklı araçlara da kavuşuyoruz. Bunlardan bir tanesi normal de bindiğimiz aracın "Monster" isimli daha büyük ve güçlü roketler atan bir versiyonu. Bir diğeri ise dört kişi alabilen ve üzerinde birden fazla silah bulunduran kocaman bir araç. Bu noktada en çok asabımı bozan durum; sürüş dinamiklerine hiçbir şey eklenmediğini görmek oldu. B: TSAoGK eklentisinde bolca araç kullanıyoruz. Bu durum o sevdiğim post apokaliptik atmosferden dönem dönem kopmalar yaşamama sebep oldu. Yani sürekli yol, sürekli viraj alma; açkçası benim aradığım bu değildi.

Bu yeni DLC'nin oyuna getirdiği bir diğer özellikse düşman çeşitliliği. Orijinal oyunu oynayanların hatırlayacaktır; oyunun sonuna doğru karşımıza çıkan Crimson Lance isimli ekibi. Bu

eklentide de yine karşımdalar. Hem de bu sefer eskisinden de güçlü bir haldeler. Elemental Resistance'esi olan, sırtına jetpack giyen ve nereye gitsek peşimizden gelen ve yetmezmiş gibi bir de "mech" diye tabir ettiğimiz büyük robot makineleri kullanan askerler bizleri bekliyor olacak. Bu askerlere bir de yapay zeka yaması yapılmış gibi geldi bana. O kadar iyi mücadele ediyorlar ki hakikaten zorlandım. Özellikle sabit durmamaya özen göstermeleri ve mesafelerini iyi ayarlamaları yüzümü güldüren ayrıntılardan birkaç tanesi oldu. Yine de çok abartmayayım. Çünkü aynı yapay zeka bazen ne yapacağını bilmiyor. Çok uzak mesafeden ateş ettiğiniz taktirde ne olduğunu anlamayarak, olduğu yere saplanıp kalabiliyor düşmanlarınız. Unutmadan; B: TSAoGK eklentisiyle beraber bolca mini boss ve bir tane de esas oğlan oyuna eklenmiş. (Hayır, spoiler vermeyeceğim!) Tıpkı ilk oyundaki gibi farklı özellikleri ve tarzları söz konusu. Yine de en çok dikkatimi çeken yeniliklerden bir tanesi; yeni DLC'yle beraber oyuna çok güzel espri öğelerinin eklenmiş olması. Çok aradığım bir özellik olmasa da oyuna çok güzel yedirilmiş bu yenilik. Düşman askerlerinin ısıklık çaldığını ya da şarkı söylediğini duymak bile yetiyor insana.

Eklenen yeni araçlar, upgrade'ler ve farklı düşmanlar sanki bir DLC değil de bir eklenti paketi oynuyormuşuz hissiyatı yaratıyor. Keşke eklenti paketi adı altında çıkan oyunlarda, bu kadar yenilik ve farklılık getirebilseler demek istiyorum. **■ Ertuğrul Süngü**

Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx

+ 10 saat gibi uzun oynanış süresi, yeni birimler, silah cinsleri ve upgrade'ler

- Atmosferdeki gel - git sorunu, yapay zekanın arada istifa etmesi

8,5



Alternatif

BioShock 2 (8,2)
Battlefield: Bad Company 2 (9,6)
Aliens vs Predator (6,2)

Yapım Gearbox Software
Dağıtım 2K Games
Tür Aksiyon
Platform PC, Xbox 360, PS3
Web www.2kgames.com



Yeni Upgrade'ler

B: TSAoGK beraberinde yepyeni upgrade'ler de getiriyor. Her ne kadar uçuk fiyatlara yapılan upgrade'ler olsalar da oyuna güzel bir yenilik olarak eklenmiş durumdadır. Level atladıkça çıkan silahların kaliteleri de gözden geçirilmiş. Ha bu arada; artık maksimum level sınırı 61 olarak belirlenmiş durumda. Gönül rahatlığıyla düşman yok edebilirsiniz.



■ Post apokaliptik kurguya yakışan bir gökyüzü...

Assassin's Creed II



Rönesans'ın sanal güzelliği...

Uzun saman sonra Desmond'ın yüzünü tekrar görmek güzeldi. Adamcağız hala o laboratuardan kurtulamamış, yazık. Bir süre sonra da Dr. Lucy'nin yüzü görüldü. Yatırdılar yine Desmond'ı o Animus denen tuhaf makineye. "N'oluyor yahu!" demeye kalmadan bir doğum sahnesi gördüm ve yeni doğmuş bir bebeğin ellerini ve kollarını oynatmam istendi benden. Babasının kararıyla Ezio oldu bu tosuncuğun adı. Derken Desmond uyandı ve Lucy'yle beraber laboratuardan kaçmaya başladık. Bu kaçış esnasında fark ettim ki o eski sünepe Desmond'dan eser kalmamış, yumruklar havada uçuşuyor... Lucy'yle beraber önümüze çıkanları bir güzel silkeledikten sonra tam laboratuardan kaçmak üzereydik ki...

Ezio Auditore korsanlara karşı!

Uzun uzun anlatmak isterdim Assassin's Creed II (ACII) maceramı size ama maalesef sınırlar buna müsaade etmiyor. Yine de ilk paragrafı sonlandıran o üç noktadan sonrasında tekrar dönmemiz gereke-

cek; çünkü önemli bir detay yatıyor orada. Ne oldu o üç noktadan sonra biliyor musunuz? Hevesimi kursağımda bırakarak kapandı oyuncağızım ve önümde "İnternet bağlantınızın yeniden devreye girmesi bekleniyor." şeklinde bir uyarıyla kalakaldım. Bu kurgusal bir hikaye değil arkadaşlar, gerçekten başıma gelen bir olay. Hatta sizin başınıza gelmesi bile mümkün, eğer ACII'yi PC'nizde oynamak gibi bir niyetiniz varsa tabii...

Ubisoft, yıllardır korsan oyun piyasasına karşı en çok çırpınan firmalardan bir tanesi ama korsan piyasası her seferinde bu savaştan galip çıktı maalesef. Lakin Ubisoft'un son silahı, bu sefer korsanların sırtını yere çivilemeye niyetli. DRM adını taşıyan bu silah, oyununuzu sadece bir server üzerinden

oynamanıza izin veriyor. Yani bağlantınız koparsa veya DRM sunucunuzun başına bir hal gelirse oyununuza veda ediyorsunuz. (Geçici bir süre tabii ki...) Ve evet... ACII de bu sistem üzerinden çalışıyor. Sonuç olarak bir internet bağlantısına sahip değilseniz ACII oynamayı unutuyorsunuz. Aynı şekilde ACII'yi kaçak yollardan oynamak isteyenler de hayal baloncuklarını birer birer patlatıyorlar.

Bu önemli uyarıyı uzattıktan sonra Desmond'un Rönesans İtalya'sındaki macerasının PC kulvarına geçiş yapabiliriz artık. Son zamanlarda PC platformuna hevesle beklediğim bir oyundu ACII. İlk oyunu oynamıştım ve o kendini tekrar eden oyun yapısından ben de ziyadesiyle şikayetçi olmuştum. Ancak ikinci oyunda bu hataların olmayacağını vurguluyordu Ubisoft ve daha da fazlasını vaat ediyordu. Oyunun konsol platformlarında baş göstermesiyle ortaya çıkan farklı yorumlarla kafam karışsa da illa ki elimden geçecekti ACII. Sonunda oyunun inceleme versiyonu elime geçti, heyecanımı baltalamaya çalışan aksiliklerin de



Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **assassinscreed.uk.ubi.com**

İdam sehpasındaki kim sizce?



Alternatif

Grand Theft Auto IV (8,0)
The Saboteur (7,4)
Saint's Row 2 (6,1)

Üstesinden geldim ve daldım 1486 yılının İtalya'sına. Beni bu dünyadan çıkaran şey ise bu yazıyı yetiştirme zorunluluğundan başka bir şey değildi.

Suikastçı dediğin...

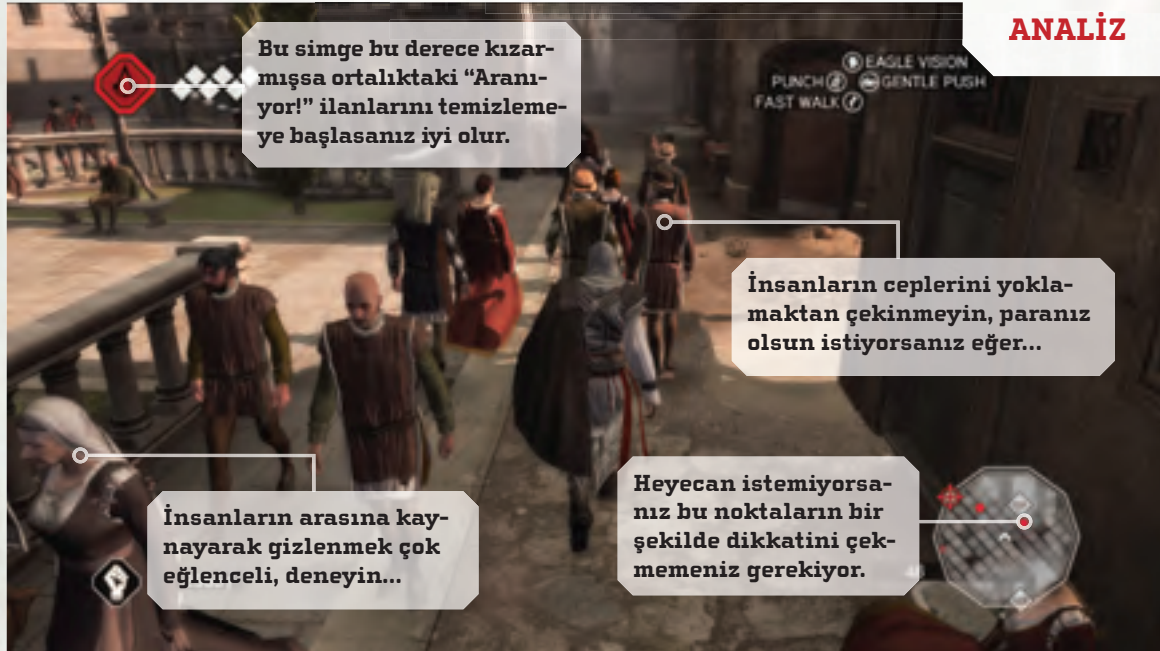
ACII'yi PC platformunda oynamanın en büyük avantajını her zaman olduğu gibi mouse & klavye ikilisi üstleniyor. Bu konudaki tek sıkıntı ise oyunun -yine her zaman olduğu gibi- PC platformuna adam akıllı aktarılmamış olması. Sırf bu yüzden kullanacağımız tuşlara parmaklarınızı alıştırmakta biraz zorluk çekeceğinize emin olabilirsiniz. Özellikle oyuna yeni eklenen "Quick Move" (Kısaca God of War'un boss sahnelerini hatırlayalım...) sahnelerinde parmaklarınızın birbirine dolanması muhtemel ki ben bunu yaşadım. Ancak ACII'nin etkileyici dünyası, sizin bu kusurları görmezden gelmeniz için yeterli olacak. İlk oyuna göre yavan kalan grafikleri de göz ardı edebilirsiniz inanılmaz bir oyunun sizi beklediğini söyleyebilirim. Çeşit çeşit görevler, ilk oyuna nazaran daha yoğun bir atmosfer, tarihten alınmış gerçek karakterlerle birlikte akıcı bir hikaye, Rönesans döneminin cazibesi ve tüm bunların içinde olduğu devasa bir İtalya haritası... Emin olun, ACII'de daha fazlasını bulacaksınız. ■ **Ertekin Bayındır**



Assassin's Creed II

+ Muhteşem hikaye, yoğun atmosfer ve bu atmosferi destekleyen müzikler, klavye & mouse rahatlığı
- İlk oyuna nazaran gerilemiş grafikler, oyunun PC'ye özensiz aktarılması, olası DRM problemleri

8,0



Bu simge bu derece kızarmışsa ortalıktaki "Aranıyor!" ilanlarını temizlemeye başlasanız iyi olur.

İnsanların ceplerini yoklamaktan çekinmeyin, paranız olsun istiyorsanız eğer...

İnsanların arasına kaynarak gizlenmek çok eğlenceli, deneyin...

Heyecan istemiyorsanız bu noktaların bir şekilde dikkatini çekmemeniz gerekiyor.

ANALİZ

DRM'ye Saldırı!

Ubisoft'un korsan kullanımına karşı son kozu olan DRM sisteminin sunucuları, hacker saldırıları dolayısıyla göçtü ve bu sunucular üzerinden oynanan oyunlar da haliyle oynanamaz hale geldi. Sorun kısa sürede giderildi; fakat Ubisoft'un hanesinde kocaman bir eksi oluştu. Dolayısıyla ACII'yi alırken bu tip sorunları göz önüne almanız gerekiyor.



Yapım EA Games
Dağıtım Electronic Arts
Tür Strateji
Platform PC
Web www.commandandconquer.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

Cesaret ile mantıksızlık arasındaki ince çizgi...

Hani uzun süre meraklandığınız bir filmin çıkmasını beklersiniz ve filmi izleyip salondan çıktıktan sonra paranız cebinizden çalınmışçasına gerilirsiniz ya. Hani çok açsınızdır, arkadaşınızın tavsiyesi ile bir lokantaya girer, ağzınız sulana sulana tereyağlı İskender sipariş edersiniz ama etin altında pide yerine kızarmış ekmeğe vardır ve bütün tadınız o an kaçar ya. Hani "Uzaktan uzun saçlı hoş bir kız geliyor." dersiniz ama aslında o uzun saçlı bir erkektir, miyop gözleriniz sizi kandırmıştır ya. Örnekler bitmez, kırılan beklentiler ve hayaller insanın kalbine batar, batan şey acı verir ve insanın sinirini bozar. Command & Conquer 4: Tiberian Twilight'ı oynadığımda bütün bu duyguları fazlasıyla yaşadım. Seriyi yapım kalitesi açısından saygı duyan ama strateji açısından Starcraft ve Warcraft serisini her daim üstün tutan biri olarak bu durumu kafama takmasam

bile, EA'nın C&C serisinin ciddi hayran kitlesinin bu değişiklikleri çiçeklerle karşılayacağından şüpheliyim.

İçeriğe adım atmadan konuya bir göz atalım. Herkesin kökenini merak ettiği ve benim artık normal bir insan olduğundan şüphelendiğim Kane'in hikayesi C&C4 ile son bulacak. Tiberium yatakları, dünya üzerindeki yaşamı tamamen yok edecek seviyeye ulaştığı bir sırada Kane tekrar sahneye çıkıyor ve GDI'ya Tiberium'un evcilleştirilmesini sağlayan bir çözümle yardım ediyor. Kane'in tam bir ikiyüzlülük ustası olduğunu düşündüğümüzde, "aslında asıl planı ne" diye merak ederek oyuna ilk adımı atıyorsunuz.

C&C4'ün özellikleri gün yüzüne ilk çıkmaya başladığında verilen detaylara inanmak istemedim. Samuel Bass, yani C&C4'ün geliştirme şefi, serinin geri kalanından tamamen farklı bir oyunu sanki çok iyi bir çıkarmışlar gibi ballandırarak anlatıyordu. Nedense yapılan her değişikliği duyduğumda, efsanevi Kane'in hikayesinin son bulacağı ve serinin büyük kapanış yapacağı oyunun giderek Dawn of War serisine benzenmeye çalıştığını görüyordum. EA büyük bir kumar oynuyordu. Her şeye rağmen aynen Aliens vs. Predator gibi serinin ismine duyduğum saygıdan ve güvenden, "Böyle başarılı bir seriyi ne kadar kötü yapabilirler ki?" diyordum. Nihayetinde Dawn of War serisini de zevkle oynuyordum.

Fakat Samuel Bass ve EA zoru başarıp tahminlerimin bile ötesinde kötü bir oyun çıkardılar. Neden mi? Her şeyden önce bundan evvel C&C serisi hakkında oynanış açısından öğrendiğiniz ve sevdiğiniz bütün elementleri unutun! Hepsini gitmiş! EA tam bir girişimci cesaretiyle oyunun klasik oynanış biçimini tersyüz etmiş. Artık haritadan Tiberium toplama devri





Diğer Ekran
Görüntüleri

LEVEL
ONLINE'da



Crawler'ın etrafı yeşil çizgilerle çevrili ve içinde bulunduğu alan da oyuna başlangıç noktanız ama üssünüzü kuracağınız yer orasıyla kısıtlı değil. İstedığınız an onu ayaklandırıp başka yere taşıyabilirsiniz.



Stratejisiz Strateji

Oyun Dawn of War serisine benziyor ama DoW'da bile toplanan iki çeşit enerji kaynağı var ve üniteler bu kaynaklarla üretiliyor. C&C4'te para ya da materyal kısıtlaması yok, üniteler gayet hızlı ve bedava basılıyor. Tek sorunsu Command Point sınırlaması kadar üretilebilmeleri.

► bitti. Para kaynağı sayılan bu dünya dışı madeni ele geçirmek için haritanın önemli noktalarına yapılan stratejik akınlar kökünden kazanmış oldu. Ünite üretmek için gereken tek şey "Command Point" ve o sayı da genelde 50 puan sınırlamasıyla kısıtlanmış durumda. En basit askerin bile üç puana üretildiğini düşünürseniz, en fazla 17 asker üretebilirsiniz. Tank üretmeye kalkmak ise en aşağıya altı puana mal oluyor, bu da taş çatlasa dokuz tank üretebileceğiniz anlamına geliyor. İtiraf edeyim ki C&C ve Red Alert serisindeki asker üretimine kısıtlama getirilmesini hep istemişimdir; çünkü yüzlerce üniteyi yönetmenin, stratejiden daha çok karambol yarattığına inanmışımdır. Fakat benim için bile C&C4'teki gibi bir ünite kısıtlaması çok insafsızca alınmış bir karar. Koskoca haritada ne o? Ordular savaşıyor. "Ordular ileri!" diyorsun, bir bakmışsın beş tank ve sekiz asker hücumu kalkmış. Komik bir durum...

Kabus daha bitmedi, devam edelim. EA sizi başka bir bü-yük sıkıntıdan daha kurtararak artık üs kurma zorunluluğunu tamamen ortadan kaldırmış. Tabii ne gereği vardı geçekundu gibi oraya buraya kaçak yapılanmanın! Devir hızlı üretim ve tüketim devri olduğu için eski dost "MCV" ve onun kurduğu "Construction Yard", EA Belediyesi tarafından yıkılmış ve yerine "Crawler" denen icat gelmiş. Crawler denen 21. Yüzyıl harikası, kurulduğu noktaya prefabrik bir üs kundurarak ne kadar ünite varsa tank, asker, savunma kulesi ve helikopter ayırımı yapmadan üretiyor. İstenilen an geri kurularak hareket haline geçirilip haritadaki pozisyonu değiştirilebiliyor ve tekrar kurulup asker üretimine devam ediyor. Crawler yok olur diye korkmanız hiç gerek yok; çünkü bu asrın harikasının

yerine hemen başkasını gönderiyorlar. O esnada kaybettiğiniz dokuz ünitelik ordunuzu en fazla bir dakikada tekrar kurabiliyorsunuz. Her şey o kadar kolaylaştırılmış ki Samuel Bass'ın aklına hakaret etmeye çalıştığını düşünmeye başladım.

Parlak fikirler bununla da bitmemiş. RTS (Gerçek Zamanlı Strateji) tarzına biraz da RPG ögesi katmak için üç farklı sınıf açarak Crawler tiplerini sınırlamışlar. Yani kısıtlı sayıda ünite üretmemiz yetmezmiş gibi her üniteyi de seçemiyoruz. Tank gibi ağır araçları üretmek için "Offense", savunma kulesi, bunker ve piyade üretimi için "Defense" ve hava araçları içinse "Support" sınıfını seçmek zorundasınız. Multiplayer modu için fena bir fikir değil; çünkü oyuncular arasındaki sınıf seçimi farklı olduğundan takım çalışması ve dayanışma gerekiyor. Multiplayer moduysa genelde şöyle işliyor: Kurulan Crawler'dan asker basıyor ve basılan askerlerin çıkış noktasını çatışma noktası neresiyse oraya ayarlıyoruz ki çıkan üniteler otomatik olarak oraya yöneliyor. Birbirine ateş eden düşman araçları yok oldukça yenisini çıkarmak için tıklıyoruz. Hangi oyuncu önce sıklır ve oyundan çıkarsa diğeri kazanıyor.

Oyunda yeni ünite üretmek için karakterinizin seviye atlaması gerekiyor. Savaşarak biten her bölümün sonunda galibiyet ya da mağlubiyet fark etmeksizin tecrübe puanı kazanılıyor. Ne kadar yüksek rütbe, o kadar iyi silahlar demek. Bu şu anlama da geliyor: Oyunu yeni almış birinci seviye bir oyuncu olarak, multiplayer deneyimi yaşamak isterseniz baldırı çıplak ordunuzla 10. seviye bir oyuncuya kafa tutmaya çalışabiliyorsunuz. Samuel Bass, oyunu bu şekilde basitleştirme nedenlerinden biri olarak oyuna yeni başlayan ve tecrübesiz

Alternatif

Supreme Commander 2 (7,5)
Warhammer 40.000: Dawn of War (8,8)
Warhammer 40.000: Dawn of War II (9,3)





oyuncular ile tecrübeli oyuncular arasındaki farkı kapatıp C&C4'ün herkese hitap eden bir oyun olmasını istediklerini söylemişti. Şu dediklerim ışığında kararı size bırakıyorum. Yalnız bilgisayara karşı Skirmish seçeneğinde oynarken bile tecrübe puanı kazanılabiliyor; mutlaka multiplayer'da dayak yemek gerekli değil. En azından burası teselli edici.

Oyunu kazanmak için -aynen Dawn of War'da olduğu gibi- haritadaki kontrol noktalarını ele geçirip "Capture Point" biriktirmek gerekiyor. Yeterli sayıyı bulan ilk oyuncu bölümün galibi oluyor. Öldürülen her düşman ünitesinin Capture Point'e eklenmesi de oyuncuları savaşa motive ediyor.

Multiplayer'ı sevmiyorsunuz ve belki sadece oyunun senaryosunu bitirip rafa kaldırmak istiyorsunuz. Bunun için bile mutlaka internet bağlantınız olmalı. Korsanla mücadele adına EA böyle bir yolu seçmiş, saygı duyuyorum ama "Kısıtlı interneti olan ya da internet bağlantısı olmayıp C&C4 oynamak isteyen oyuncuların ne suçu var?" diye de sormadan edemiyorum. Bu şekilde insanları mecburi olarak korsana ittiklerinin farkına varmıyorlar mı? Ya da internet bağlantınız olsa bile fırtınalı bir günde kesilip duran, zayıflayan internet sinyalinizin oyun zevkinize eziyet etme ihtimaline ne demeli?

Grafikleri açısından bakarsak oyunun C&C3'ten çok bir farkı olmadığını söylemem lazım. Efektler ve özellikle müzikler usta işi hazırlanmış ve oyunun az sayıda takdir edilesi yanlarını oluşturuyor. Yine C&C3'ten alışık olduğumuz klasik Nod vs GDI klişesinin dışına çıkıp seriye farklı bir tat veren uzaylı ırkı Scrin'in bu oyunda yer almaması kötü olmuş ne yazık ki. Oynanabilirlikse kamera açısı yüzünden beni sıkıntıya soktu; çünkü kameranın en uzaklaştırılmış hali bile haritaya o kadar yakın bakıyor ki bütün üniteleri koca koca görüyorsunuz.



Oyuna biraz fazla yüklendiğimin farkındayım ama inanır iyi yanlarını bulup çıkarmak için çok çabaladım ve böyle bir yan bulamadım. Bütün yazı boyunca oyunu kaliteli ve büyük bir hayran kitlesine sahip C&C serisinin devamına yakışacak bir oyundan beklenen özellikler çerçevesinde değerlendirdim. (Ayrıca kendisini strateji sınıfa sokan bir oyun olarak da). Bu

Her şey o kadar kolaylaştırılmış ki Samuel Bass'in aklıma hakaret etmeye çalıştığını düşünmeye başladım

yüzden C&C'nin hatırasına yakışmadığını düşündüğüm bir sonla bittiği için benden düşük not alıyor. İsmi C&C4 değil de "Mehmet Efendi'nin Oyunu" olsaydı bu tarzıyla iyi bir çıkış yapardı ama C&C4 ne yazık ki C&C serisinin yüksek standartlarının yanından bile geçemiyor.

Şu noktada Starcraft II: Wings of Liberty mutlak hakimiyetini şimdiden ilan etti diyebiliriz. Siz bu yazıyı okurken ben muhtemelen baba olmuş olacağım. Semra Victoria Tan, dünyaya hoş geldin kızım. (Allah analı babalı... - Şefik)

■ Nurettin Tan

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

- + Müzikler, EA'nın takdir edilesi cesareti
- Üs kuramamak, ünite kısıtlaması, strateji öğelerinin ortadan kaldırılmış olması, internet bağlantısı mecburiyeti

5,0



Stüdyomuzda bugün super mega star'ı çekiyoruz. Son-ki-üç-dört.



Yapım Kalypso
Dağıtım Realmforge Studios
Tür Simülasyon
Platform PC
Web www.mud-tv.com

M.U.D. TV

Mad, Ugly, Dirty



Merhaba sayın seyirciler, bu dergiye bugün hangi dilimde okuyorsunuz bilmiyorum ama biraz kendimden bahsetme ihtiyacı içindeyim. Ben Ayça; siz kısaca "Matt" de diyebilirsiniz, hiç sorun değil. Size bu satırları yazana kadar üniversite öğrencisiydim; bilime olan ilgilim yadsınamaz boyutta ama içimde bir canavar yaşıyor, insanlara haddini bildirmem gerek. Sonuç olarak başarılı olmama rağmen üniversiteden atıldım. Kısacası içimde canavar yaşayan bir öğrenci olarak, intikamımı sadece hocalardan değil, bütün dünyadan özellikle işverenlerden alma yanlısıyım. Küçük bir problemim var bu arada; bana iş verecek bir televizyon şirketi bulduğum anda hayallerime karşı yelken açabilirim.

Yayın başlasın!

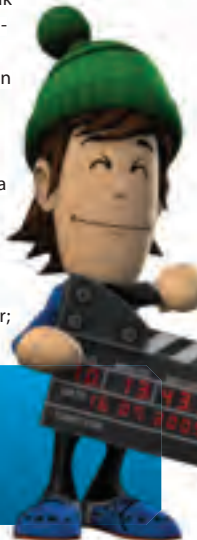
Gerisini ben anlatmaya devam edebiliriz, Matt bunun için pek terbiyeli değil. Aranızda Mad TV'yi hatırlayanınız var mı bu arada? Amiga yıllarının hatırı sayılır oyunlarından; TV programcısıydınız, izlenme kriterlerine göre programlar alıp günlük program akışını düzenliyordunuz. M.U.D. TV ise onun daha yoldan çıkmış hali, daha haince planlar içeren versiyonu. En nihayetinde, bizim canavar Matt, bilmem kaç katlı bir televizyon istasyonu binasına program sorumlusu olarak giriyor. Ofisine geçip yayınları günlük sıraya dizmeden önce yapması gereken ufak tefek işler var. Ekranın sağ alt köşesini süsleyen cep telefonu (PDA) bize yol gösteriyor hemen. Gerekli bilgileri, arşivleri, reklamları ve görevli kişileri buraya not edebiliyoruz. Arşiv odasına girdiğimizde birkaç yayın seçmemiz gerekiyor gün için. Üç farklı tür var; Filmler, diziler ve showlar. Bunların da belirli alt bölümleri var;



Nabza Göre Şerbet

Yaşlılar için olan bir reklamı, emo'ların en sevdiği dizinin ortasında yayınladığınız anda şirketi batırmanız ve ekranda "You lost!" yazısını görmeniz an meselesi.

yemek, müzik, polisiye, komedi, aşk vb. Bu programları izleyen kitlelerin dağılımı da şöyle; ev hanımları, hippie-ler, emolar, yaşlılar, maçoçlar, çalışan kadınlar, asosyaller ve aktif gençler. Yapmamız gereken ise programları belli saatlere yerleştirirken, hangi saatlerde hangi izleyici kitlesinin TV başında olduğuna dikkat etmek. Öyle "Hadi bakalım, programı seçtim, kaçta yayınlayacağıma da karar verdim" demekle olmuyor, asansöre binip lobiye iniyoruz. Seçtiğimiz programı yayınlamak için reklam almamız gerekiyor. İzleyici kitlesine ve seyirci oranına göre reklamlarımı da alıp tekrar arşive gidiyoruz. Hepsini arşivledikten sonra, Matt TV başına oturup günün bilançosuna bakıyor. Neler ne kadar izlenmiş, ne kadar kar - zarar var. Ertesi gün için yeni bir film almak istiyoruz diyelim, yine lobinin yolunu tutuyoruz ve hali hazırda yazılmış-yönetilmiş programları almaya iniyoruz. Yukarı çıkmadan reklamlarını da alıyoruz ve yeni bir günü hazırlayıp yayına giriyoruz. Biraz açık mı verdik izlenme oranlarını hesaplayamayız? Lobi yolları taştan... Matt'e borç vermeye hevesli banka, reklam odasının yanında duruyor. İşleri büyütme istiyor Matt, hazır senaryolar bir saatten sonra karın doyurmuyor. Senaryo odası açıp, kendi senaristlerinize oyunu yazdırabilir, hatta stüdyo kurup bunları gerçeğe dökebilirsiniz. Yönetmen, senarist ve oyunculara lobideki odadan ulaşabilirsiniz. Farklı özelliklerine göre size gereken ekip buradan temin ediliyor. Matt buraya kısaca, "maaşlı köleler odası" diyor. "Senaristler, stüdyolar" deyince



Kafeteryayı da yaptık, herkes işi gücü bırakıp buraya atıyor kendini.

Alternatif

Mad TV (-)
Mad News (-)
The Movies (9,0)

İKİNCİ GÖRÜŞ

Amiga döneminde en sevdiğim oyunlardan biriydi Mad TV ve yıllar içinde birçok yeni versiyonu yapıldı ama ne yazık ki hiçbirisi başarılı olmadı. Neyse ki sonunda işini iyi yapan, oyunun temelini bozmadan sadece görseelliği yenileyen bir firma çıktı ortaya. M.U.D. TV sayesinde Mad TV yıllarını yeniden yaşıyor ve bir hayli de eğleniyor.



Şefik

aklınıza The Movies geldi, değil mi? M.U.D. TV, Mad TV ve The Movies arasında gidip geliyor. Ne Mad TV kadar sadece yayın akışı ağırlıklı, ne de The Movies kadar işin mutfağıyla alakadar. Televizyonda yayınlanacak programları doğru seçerek kazancını katlayıp, bütün insanlıktan öcünü almaya güdümlü kahramanımız. Şu bahsettiğim bilmem kaçlı binada da yalnız değiliz; birkaç alt katımızda rakip firma var; Matt hiç hoşlanmıyor kendisinden. Onu da yerin dibine sokmak istiyor.

Böylece akıp geçiyor oyun, ister sandbox modunda oynayın, sıfırdan başlayın ya da campaign bölümünden görevler alın zorluklarına göre Matt'i hain planlarına ulaştırmayı hedefleyin. Keyifli bir oyun sunuyor Kalypso firması. Grafikler klasik bir Kalypso örneği zaten, karakterler Tropic 3 ve Ceville'den aşına gelecektir.

Oyun sadece PC için hazırlanmış. Fakat oynanabilirliğe keyif katmak açısından multiplayer modları da bulunuyor. 2 kişi olarak hazırlanan multiplayer seçeneğinde birbirinize karşı veya ekip olarak oyunu oynayabilirsiniz. Küçük bir not: Multiplayer modu sadece Steam üzerinden oynayabiliyorsunuz, LAN desteği maalesef yok.

İster Mad TV'nin 2010 versiyonu olarak görün, isterseniz "The Movies bile olamamış" deyin, M.U.D. TV bence "terbiyesizce" güzel olmuş bir yapım. Çoğunuzun oynarken, "Bizim ülke kanalları da şu sistemli çalışmadan biraz nasibini alabilseydi keşke" dediğini duyar gibiyim. İyi yayınlar.

■ Ayça Zaman

M.U.D. TV

- + Multiplayer mod, grafikler
- LAN eksikliği

8,0



ANALİZ



Campaign modunda yardım bilgilerini es geçmemek gerekiyor.

Günlük yayın akışını buradan izleyebiliyoruz.

PDA (cep telefonu) gerekli bilgileri depolamanıza yarıyor.



▣ Mahallenin ağır abisi.



Aklınızda Bulunsun

Hangi üniteyi önden sürdürdüğünüze dikkat edin. Tek ünite cinsini yalnız göndermeyin. Örneğin tankların yolların havadan bombardıman uçakları gelirse tanklar yem olur. Bu yüzden yanlarına avcı uçakları koyun.

Supreme Commander 2

Büyük ordular kocaman haritalarda savaşıyor

Riyaltaym Sitrategi... Ripit aftır mi... Supreme Commander 2... Beş yıllık bir WoW köleliğinden sonra Starcraft 2'nin beta'sıyla biraz ısınırken araya "soğuk tabak" tadında Supreme Commander 2 girdi. RTS türünde pazara hakim C&C ve Red Alert serisi dışında fazla oyun olmadığı için böyle farklı tatlar arada iyi gidiyor.

SCOM2 temelinin gelecekte alan başarılı bir oyun. İnsanlık; United Earth Federation, Cybran ve Aeon olarak üç farklı güce bölünmüş ve birbiriyle savaşmaya başlamış. Kabul etmek lazım; hikaye biraz basma kalıp. Ama oyunun oynanış şekli hiç de sıradan bir RTS'deki gibi değil.

Oyunun fark yaratan iki özelliği var birincisi "ACU" denilen büyük robot. Daha doğrusu bizim kumanda robotumuz. Bu robot sayesinde bina üretebilip, savaşı yönlendirebiliyoruz. Bir bölümü kazanmak için karşı tarafın ACU'sunu yok etmek gerekiyor.

Oyundaki en önemli karakterin koca bir robot olması, oyunu oynarken beni epey havaya soktu.

İkinci önemli özellik ise haritaların çok büyük ve çok fazla sayıda giriş - çıkış noktasının olması. Böyle büyük bir haritada ciddi rakamlara varan büyük orduları yönetmek için haritayı kuş bakışı hale getirmek gerekiyor. Koca haritayı kalabalık bir ordu ile doldurmak için ise "Mass" ve "Energy" denen iki enerji türüne ihtiyacınız var. Energy, kuracağınız santrallerden kolaylıkla elde edilirken Mass kaynağı ise haritanın belli bölümlerinde çıkıyor. Dolayısı ile oyunu kazanmanın en önemli yollarından biri Mass noktalarını hemen ele geçirmek olduğu gibi düşmanı sakat bırakmanın da en kolay yolu onun Mass noktalarını yıkmak.

Benim stratejim seninkini döver

Ürettiğiniz askerleri ve ACU'yu "Research Station" ile geliştirmek için değişik bir yola başvurulmuş. Her oyunda olan örneğin; zırhı birinci ve ikinci seviye geliştirme gibi basit yolların dışında ağaç şeklinde ilerleyen araştırma tarzı seçilmiş. Deniz, kara, hava ve ACU'nuzun özelliklerini farklı çeşitlerde arttırıp özellikle çoklu oyuncu tarzında oynarken her oyuncunun birbirinden farklı strateji uygulamasını sağlayacak çok güzel bir sistem.

Ne yalan söyleyeyim; oyunu ilk olarak easy zorluk seviyesinde açtım fakat easy'de bile bilgisayarın gayet ciddi, ağzımı burnumu kırıcı oynadığını görünce yapay zekaya şapka çıkarttım. Sırf bu yüzden stratejisever (Bak bak; kelime oyununa bak!) oyuncuların seviyeyi zora getirerek kendilerini sınavacakları iddialı bir oyun olduğunu düşünüyorum SCOM2'nin. C&C4'ü bitirdikten sonra Starcraft 2 gelene kadar Supreme Commander 2, strateji zevki açısından tatmin edici görünüyor. Son olarak görsellikte yüksek kalitede beklemedeniz gerektiğini belirtiyim. ■ Nurettin Tan

Supreme Commander 2

+ Zorlayan yapay zeka, upgrade seçeneğinin fazlalığı
- Araçların hareketlerindeki donukluk, grafiklerin vasatlığı

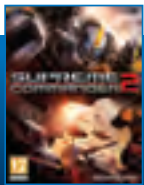
7,5

Easy'de bile bilgisayarın gayet ciddi, ağzımı burnumu kırıcı oynadığını görünce yapay zekaya şapka çıkarttım

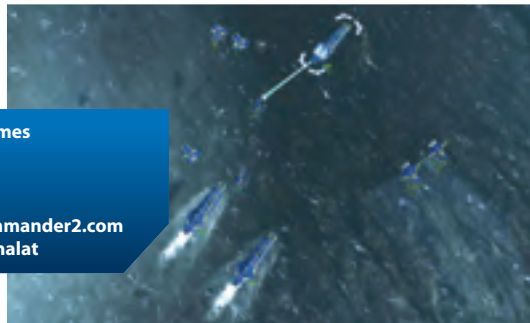


Alternatif

Universe at War (8,1)
World in Conflict (9,6)
Command & Conquer 3: Kane's Wrath (8,2)



Yapım Gas Powered Games
Dağıtım THQ
Tür RTS
Platform PC, Xbox 360
Web www.supremecommander2.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat





Yapım **BioWare**
Dağıtım **EA**
Tür **RPG**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web hdragonage.bioware.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**



Dragon Age: Origins - Awakening

Uyanış!

Beni yakından tanıyanlar ya da forumlarda benimle yazışanlar çok net bir şekilde biliyorlar ki ben DA: O'si baştan beri pek sevmedim. Sebeplerini belki onlarca kez dile getirdim. Yine de oyunun eklentisine bakmamazlık edecek kadar da geri kafalı bir adam değilim. Bir umutla mercek altına aldım DA: OA'yı. Acaba dedim, bu sefer ilk oyundaki eksileri görüp de bir şeyler değiştirmişler mi? Bakalım neler değişmiş, neler aynı kalmış,

İmport

DA: O oynadıysanız ve karakteriniz halen bilgisayarınızda bulunuyorsa; buyurun, yeni eklentiye kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. "Yok, benim karakterim falan kalmadı" diyorsanız da korkacak bir şey yok. Oyuna girdiğiniz zaman direkt olarak 18. seviye bir karakter yaratabiliyorsunuz. Ne şekilde oyuna başlamış olursak olalım bir

Alternatif

Dragon Age: Origins (8,6)
Fallout 3: Broken Steel (8,0)
Mass Effect 2 (8,9)

anda Warden's Keep kalesinin dışında buluyoruz kendimizi. Grey Warden'lerin yaptıkları sayısız fedakarlıktan sonra hala bu bölgeye saldırmakta olan Darkspawn'lar var. Bir süre sonra farkına vardığınız üzere bu yaratıklar pek de normal değiller. Bir miktar araştırmadan sonra da durumun çok daha vahim olduğunu fark edip işe koyuluyoruz.

Yeni eklentiyle beraber ilk değişen durum ulaşabileceğimiz maksimum seviye sınırı olmuş. Artık karakterlerimiz 35. seviyeye kadar ilerleyebiliyorlar. Bu da demek oluyor ki daha çok yetenek ve daha çok büyü. Ayrıca oyuna eklenen yaklaşık 500 tane yeni eşyayı da unutmamak lazım. Hal böyle olunca da oyuna yeni yetenekler eklenmesi gerektiğini yapımcılar da en az bizim kadar dikkate almışlar. Eklenen yetenekler arasında; yeni silah ve zırhlarımıza enchant yapmamızı sağlayan Runecrafting, hitpoint'imizi arttırmamıza olanak sağlayan Vitality, mana ve stamina'mıza bol keseden bonus sağlayan Clarity bulunuyor. DA: OA'yla birlikte birinden farklı altı tane yeni karakter aramıza katılıyor. Böylece bambaşka bir senaryo yaşadığımızı çok daha net bir şekilde hissedebiliyoruz. Yani bir DLC değil de bir expansion oynadığımızı anlayabiliyoruz. Hazır yeni karakterler demişken; oyuna dört tane de yeni class specialization eklenmiş. Bir örnek vermek gerekirse; Rouge'lar Legionnaire

Scout olarak strength'lerine, constitution'larına ve yetmezmiş gibi aldıkları zararlara karşı dayanıklılık kazanıyorlar. Ya da Shadow olmak isterlerse çok daha sinsi bir hal alıyorlar. O kadar sinsilik yapabiliyorlar ki kendilerinin bir benzerini oyun alanına bırakarak, düşmanlarını ziyadesiyle kandırabiliyor ve kendilerine bolca fırsat tanımasını sağlıyorlar. Yani kısaca eklentiyle beraber birçok yenilik gelmiş.

Sorunsal sorun

Awakening'de daha önce gördüğümüz çok ciddi sorunlar mevcut. Öncelikle oyun tamamen combat'a yönelik. Hatta oyuna başladığımız anda bile bir combat ekranı karşılıyor bizi. Ben karşıyım böyle RPG oyunlarına. Sonra Mass Effect 2'ye laf atmayı biliyor insanlar ama! Bir diğer sorun DA: OA ile birlikte gelen yeni karakterler. İlk oyunda en azından bir diyalog vardı. Karakterlerin farklı ve ilginç backgroundları vardı. Oyunu oynadığım süre içerisinde neredeyse hiçbir karakter benim ilgimi çekmedi. Kimler, nereden gelmişler, dertleri nelerdir? Bu sorulara yanıt alınamaması çok ciddi bir problem. Bence bir RPG oyunu için gereken çok önemli bir özellik tamamen ortadan kaldırılmış. Basitçe de söylemek gerekirse yeni karakterler; çok karactersiz.

İlk oyunu sevenler belki bu eklentiye ilgi göstereceklerdir ama ilk oyunu sevmediyseniz DA: OA ile birlikte bu oyuna olan ilginizin ve sevginizin artmayacağı da bir gerçek. Buradan yetkililere sesleniyorum: N'olur iki günde eklenti çıkartmayın! **Ertuğrul Süngü**

Dragon Age: Origins - Awakening

+ Yeni yetenekler, iyi senaryo işleniş
- Karactersiz yeni karakterler, RPG mi yoksa FPS mi oynuyoruz; belli değil

8,0





Yapım **4A Games**
Dağıtım **THQ**
Tür **FPS**
Platform **PC, Xbox 360**
Web **www.metro2033game.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**

Siyah Ekran

Eğer oyunu çalıştırmaya uğraşırken, daha ilk saniyede siyah ekranla karşılaşarsanız, oyunun Steam altındaki klasöründe yer alan user.cfg dosyasında r_fullscreen satırını "on"dan "off" getirin. (Tırnaklar olmadan.) Ardından oyun pencere boyutunda açılacak. Buradan da options'a girip DirectX desteğini 9'dan 10'a getirin ve aynı satırı tekrar "off" konumuna getirin. Vista ve Windows 7 kullanıcılarının bu sorunla karşılaştığını düşünüyorum.

Metro 2033

Sonraki istasyon... Moskova!

Nükleer bir saldırının ardından yıkılsa şu Ankara, nereye kaçardım? Önce evi terk ederdim ve dışarıdaki hava, hava olmaktan çıktığı için de yer altına inmem gerekirdi. 100 metre ilerisi Kolej metro durağı; oraya giderdim herhalde. Yer altına sığınan birilerini bulma umuduyla koşardım metro durağına. Karşılaşacağım insanlar "Kızılay'da toplanmış herkes; oraya gidelim!" derlerdi herhalde. Kızılay'a vardktan sonra diğer duraklara, diğer sığınaklara gitmek gerekirdi ve... Tüm bunları sadece bir günde yapabiliyordum sanırım. Kızılay'dan Sıhhiye, oradan Yenimahalle, az daha ileri gittiniz mi Batıkent. Ankaray hattı zaten USB kablosu uzunluğunda; AŞTİ'ye varmak birkaç saat. Dikimevi desen yarım saat uzaklıkta. Yani şurada iki dakika "Metro'da geçen Post-apokaliptik bilimkurgu" hikayesi üretmeye çalışsam, metro hattının kısalığı yüzünden yapamayacağım. Ha ama bir dakika... Çayyolu hattı da vardı değil mi? Hazır tünelleri de kazılmış, çürümeyle yüz yüze olan... Eh, onu hesaba katsak bile, yine çıkmaz be hocam. Gelin biz Moskova'ya gidelim en iyisi; asıl heyecan orada...

Hasret

Daha geçen gün Paris'teydim. Adamlar şehrin altına örümcek ağını örmüşler resmen. Hem de kaç sene önce.

Tokyo'yu görerseniz (Ben görmedim ve yakında delireceğim.), şehrin altında resmen bodrum kat yerleştirmişler. Şehrin bir kısmı zeminde, bir kısmı da bu bodrum katında yaşıyor...

Moskova da aynı sistemi bünyesinde barındırıyor. Dev bir metro ağına sahip ve bildiğiniz üzere metro ağı, savaş zamanında dev bir sığınağa da dönüşebiliyor.

Dmitry Glukhovsky'nin çizdiği resimde de Moskova metrosu bir sığınak olarak kullanılıyor. Bunun nedeni de dünyayı kullanılmaz hale getiren büyük bir nükleer savaş. İnsanlar artık yüzeyde yaşayamıyor çünkü solunacak hava zehir barındırıyor. İnsanların





■ Silah satmak için bu amcalara uğruyoruz ve emin olun, ellerinde iyi parçalar var.



Diğer Ekran Görüntüleri
LEVEL ONLINE'de



DMITRY GLUKHOVSKY



1979 doğumlu Rus edebiyatçı Glukhovskiy, Metro 2033'ü yazıp internet ortamında bedava yayımladığında bir gün bu kitabın bir oyuna dönüşeceğini herhalde bilmiyordu. Kim bilir, belki de bu dijital yayının 2005 yılında basılı bir yayına, bir kitaba dönüşeceğini de bilmiyordu. Oyunla aynı hikayeyi paylaşan bu kitap, 2005 yılında kitaba dönüştükten sonra kısa bir sürede uluslararası anlamda en çok satan kitaplar arasında yerini aldı. 2007'de bir destek ödülü de kazanan kitap, 20'den fazla ülkede satışa sunuldu ve sadece Rusya'da 400.000'e yakın satış yakaladı. Şu sıralar Metro 2033'ün filmi için görüşmelerde de bulunan Glukhovskiy, geçtiğimiz yıl Metro 2034 adında bir devam kitabı da yayımladı. Kitabın ülkemizde Türkçe çevirisi bulunmuyor maalesef; yoksa şu an gidip satın alacaktınız, biliyorum.

- ▶ yapısı onu özel kılıyordu. Metro 2033'ü ne özel kılıyor? Gelin bunu tartışalım.

Yeraltı krallığı

Yüzeyle hayat kalmadığı için artık "dünya" metro hatlarındaki yerleşimlerden oluşmakta ve bu alanlarda gezerken gerçekten insanların kendilerine iyi veya kötü bir hayat kurduğunu görüyorsunuz. Bu kadar iyi yansıtılmış bir sanal hayatı Gothic'te görmüştüm en son; Metro 2033'te karşılaştıklarım da beni bayağı etkiledi.

Depresif, umutsuz hayat anlatımı çok güzel işlenmiş ve buna oyunun genelindeki karanlık hava da katkıda bulunuyor. Ne var ki bu yerleşim birimlerinde pek fazla vakit geçirmiyoruz ve tünellere atlıyoruz.

İlk fark edeceğimiz, ekranda size bir şeyler anlatan, hiçbir göstergenin olmaması. Gerçekçilik adına atılmış, hoş bir özellik. Yara aldığınız ancak kalp atışlarınızdan ve ekranın renginin kana bulanmasından anlıyorsunuz. Mermilerinizin sayısını ancak silahı ateşlerken görüyorsunuz ve zehirli bölgelere girerken taktığınız gaz maskesinin daha ne kadar idare edeceğini, kol saatinize bakarak görüyorsunuz. Aldığınız notlar, gitmeniz yeri gösteren pusula ve etrafı bir nebze aydınlatan çakmağınızı da yine ilgili tuşlara basarak ekrana getiriyor ve işinizi tamamladıktan sonra kaldırıyoruz. Neymiş; ekranda silahımızın namlusundan başka bir şey gözüküyormuş.

Biraz önce gaz maskesi dedim ve bu konuyu bu kadar kolay kapatacak değilim. Gaz maskesi, oyunda önemli bir kullanıma sahip. Şehrin tüm sokakları zaten zehirli bir hava barındırıyor ve tünellerde de zaman zaman bu havaya rastlanıyor. Yüzeyle çıktığımızda ve tünellerin bu kısımlarında dolaşırken maskemizi her daim takılı tutmamız gerekmekte. Yalnız savaşlarda bu maske zarar görebiliyor ve yavaş yavaş parçalanabiliyor. Şayet ki tamamıyla dağılırsa, ya hızlıca yeni bir maske bulmamız gerekiyor ya da ölümlerle tanışıyoruz birkaç metre süründükten sonra.

Tabii sanmayın ki tek derdimiz zehirli gaz. Hatta bu, en önemsiz zorluklardan biri karşılaşacağımız. Asıl derdimiz silahlı



Alternatif

S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat (8,3)
BioShock 2 (8,2)
Cryostasis: Sleep of Reason (7,5)



suçlular ve oyunların değişmezi, yaratıklar. Metro hattının belirli noktalarına kamp kuran suçlular, sizi gördükleri saniye ellerinde ne var, ne yoksa üzerinizde kullanıyor. Bu kısımlarda çok zorlanacağınızı sanmıyorum lakin olayları gizlilikle halletmek isterseniz, işler biraz zorlaşıyor.

Bu eşkıyalar kendi bölgelerine cam kırıkları koyarak, bubi tuzakları hazırlayarak geldiğinizden onları haberdar etmenizi sağlamış vaziyetler. Bunları aşsanız bile bir haydut tarafından fark edilmeniz demek, tüm çetenin üzerinize çullanması demek. Bu, böylesine bir gerçeklik içerisinde bayağı saçma olmuş. Fark edildikten sonra da işler pek değişmiyor zira yapay zeka burada da bayağı saçma hareket ediyor. Düşmanlarınız siper almak için sırtlarını dönüp 10 metre kadar koşuyor, saklanınca ateş edemiyor, yapamıyor, toparlayamıyor... Olmamış.

Yaratıklarla karşılaştığınızda da benzer bir durum söz konusu. Diyelim ki iki kişisiniz (Bourbon adındaki karakterle bayağı bir seyahat edeceksiniz.) ve bir grup yaratık üzerinize doğru koşuyor. Bu yaratıklardan hangisinin, kime saldıracağı daha önceden ayarlanmış. Yani tam üzerinize doğru koşan bir yaratık sizi es geçip direkt olarak diğer karaktere saldırabiliyor. Bu olayı da yadırgadım ama az sonra bahsedeceğim konu kadar değil...

Vuruş hissiyatı. Konumuz bu. Ben artık istiyorum ki kurşunlar bir şeylere isabet ettiğinde, o şeyler tepki versin. (Duvar değilse.) Ne





oluyor burada; yaratığın tekine makineli tüfeğinizle saydırıyorsunuz ama kurşunlar ona mı geliyor, iska mı geçiyor, kesinlikle anlaşılıyor. Oysaki o yaratıklar şöyle bir sarsılsa, kolu bacağı yaralansa, görsel olarak biraz tepki verse de ne olduğunu anlatsak... Ama yok. Anlaşılıyor ve ancak yaratık yere devrildiğinde vurduğunuza seviniyorsunuz.

Altın mermi

Dediğim gibi hikaye olmasa, bu oyunda pek bir numara yok. Gaz maskesi düşüncesi güzel olmuş, para yerine değerli kurşunları kullanıyor olmamız da hoş bir düşünce (Bu kurşunları silahınıza da takabiliyorsunuz ve daha yüksek hasar verebiliyorsunuz ama bunu yaparsanız, paraları saçmış olacaksınız.) fakat bence Metro 2033'ün diğerlerinin arasından sıyrılmasını sağlayamıyor. Ve her Rus oyununda olduğu gibi bu oyunda da bug'lar mevcut ama neyse ki S.T.A.L.K.E.R.'dan fazla değil. Siz siz olun, tünellerde dolaşırken "Ben buraya sığarım!" diyip anlamsız noktalara kafanızı eğip girmeyin; sonra çıkamayabiliyorsunuz.

Ayrıca oyunun konsol devşirmesi olduğunu görmek de beni pek mutlu etmedi. Bunu nereden anladım; elbette ki grafik

■ Kanatlı yaratıkları gördüğünüzde köşe bucak kaçın.



ayarlarından. Sadece Low, Normal, High, Very High gibi ayarlar seçebiliyoruz ve tüm detaylı ayarlar otomatik olarak sizin için seçiliyor. Işık kalitesini düşüreyim, kaplamaları azaltayım gibi düşünceleri aklınızdan silin. Eğer bilgisayardan iyi anlıyorsanız, bunları user.cfg dosyasından değiştirebileceğini düşünüyorum ama bunu deneyecekseniz, dosyanın bir kopyasını mutlaka alın.

Çürümekte olan metro vagonlarının arasında dolaırken korkmadığımı söylersem yalan olur. Umudunu yitirmiş Moskova halkının hikayelerine kulak kabartırken eğlenmediğimi söylersem de yalan olur. Fakat sağlam atmosfer, iyi bir kurgu bir oyunu kurtarmaya yetmiyor. Bunları söylerken de ne kadar üzüldüğümü bir bilseniz...

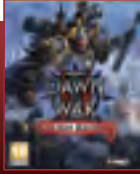
Ah, ahhh... ■ Tuna Şentuna

Metro 2033

- + Etkileyici hikaye, sağlam atmosfer
- Vuruş hissiyatının zayıf olması, yapay zekanın çuvallaması, bug'ların oyun zevkini zaman zaman bozması

7,5





Yapım **Relic**
Dağıtım **THQ**
Tür **RTS**
Platform **PC**
Web www.dawnofwar2.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**



Nakliye Problemi

Dawn of War II'den kalan karakteriniz halen bilgisayarınızda duruyorsa, "hop" diye DoWII: CR'ye ekleyebilirsiniz. Yalnız tek bir sorun var. O da eski karakteriniz birçok eşyasını beraberinde getirememesi. Hatta getirebildikleri de "bozuk" bir şekilde tamir edilmeyi bekliyor olacak. Bu sebepten yeni bir karakter açmanın hiçbir sakıncası yok.

Warhammer 40.000: Dawn of War II - Chaos Rising



Do you hear the voices too?

Yazıma dürüst bir giriş yaparak başlamak istiyorum. Ben ilk Warhammer 40.000 oyunundan sonra ikinci oyunu pek beğenmemiştim. Hem tek tarafla oynama zorunluluğu olmasından dolayı, hem de oyunun sürekli kendini tekrar etmesinden tükenmiştim. Özellikle takım oyunu olduğu halde önüme gelen bütün düşmanları sadece sağ fare tuşuna basarak öldürebiliyor olmam çok canımı sıkıyordu. Bu ve benzeri sebeplerden dolayı Dawn of War II isimli oyuna da bir eklenti geleceği haberi çok gecikmeden oyun camiasına duyurulmuştu. Ve sonunda; o gün geldi...

It was a Momentary Madness!

Son dönemde çıkan eklentilere baktığımızda pek de tatmin edici içerik bulamıyoruz. Dawn of War II: Chaos Rising (DoWII: CR) ise uzun süredir aradığım eklenti paketi tadında konuk oldu bilgisayarıma. Öncelikle ismiyle müsemmal durumu ele almak istiyorum. Eğer birazcık Warhammer evreni ile ilgileniyorsanız; Chaos diye bir ırkın varlığından haberdarsınızdır. Chaos ırkı bir warp'dan diğerine giderek, gezegen gezegen galaksiyi kontrolü altına almaya çalışan bir ırk. Bununla beraber etrafı yakıp yıkmaktan çok daha farklı bir özelliğe daha sahipler: Kendi tarafına çekme özelliği!

Bu özellik oyuna harika bir şekilde entegre edilmiş. Yaptığımız savaşlar sonucunda elde edeceğimiz birçok eşya "corrupting" ve "redeeming" özelliğine sahip. Bu eşyaları kullanarak kendimize bir nevi yol haritası çiziyoruz. Eğer corrupting eşyalar kullanırsak yavaş yavaş Chaos tarafına kayıyoruz. Redeeming ise tam tersi. Bu noktada değinmem gereken bir durum var. Mümkünse corrupting olarak oynayın oyunu. Çünkü senaryo resmen Chaos tarafı için yazılmış. Aksi halde çok daha farklı ve tek düze bir oyun deneyimi sizi bekliyor olacak.

Senaryo olarak da ilk oyundan çok daha kaliteli DoWII: CR. Özellikle aynı haritayı onlarca kere oynamak zorunda kalmamak harika bir hikaye işleyişi sağlamış. Ayrıca arada bulunan ufak

Alternatif

Napoleon: Total War (8,7)
C&C4: Tiberian Twilight (6,0)
Warhammer 40k: DoW - SoulStorm (7,4)

☑ **Amon Amarth konser gardiyanı.**



görevler de aslında ilk oyunda yakalanmaya çalışılan "takım" oyunu fikrini tam olarak biz oyunculara hissettirebilmiş. Takım oyunu demişken; günümüzde popülerleşmeye başlayan co-op tek kişilik modu da DoWII: CR oyuncularını bekliyor. Co-op oyun moduysa her iki oyuncunun da iki takım alması suretiyle oynanabiliyor ki bence harika bir oyun deneyimi. Orijinal oyundaki takımlara ek olarak; Warhammer 40k evreninin en çok bilinen sınıflarından birisi olan; Jonah Orion adında bir Librarian takımımıza katılıyor. Kendisi kabaca tabir etmek gerekirse tam bir büyücü. Kullanabildiği birbirinden farklı büyüler ve hem yakın savaşa girebilmesini, hem de menzilde kalabilmesini sağlayan bolca farklı eşyası var. Bu arada, DoWII: CR eklentisiyle beraber kullanılmayı bekleyen onlarca yeni zırh ve silah bizleri bekliyor.

Oyunun campaign modunu bitirdikten sonrası oynanması bekleyen harika bir multiplayer ve skirmish modu mevcut. Özellikle benim gibi Chaos fanıysanız, DoWII: CR'nin tam da aradığımız şeyleri bize verdiğini göreceksiniz. Chaos tarafının şüphesiz en çok dikkat çeken yanı, bağlı olduğu birbirinden farklı dört tandır olmasıdır. Bu durumun ne kadar özel olduğunu bilen yapımcılar da bizi yeterince mutlu etmeye çalışmışlar. Chaos ile oynarken dört tanrıdan herhangi birine doğru yol alabiliyoruz. Daha basitçe söylemek gerekirse; ünitelerimiz farklı tanrıların "mark"larını alıyorlar. Tıpkı campaign esnasında Chaos tarafından corrupt edilen her ünitemizin aldığı gibi. Multiplayer kısmı ise çok fazla bir değişikliğe uğramamış. (bence zaten güzeldi.) Halen o bildiğimiz hızlı ve agresif oyun yapısını koruyor. Free for all oyun yapısı ve campaign'den araklanan birkaç tane de yeni harita entegre edilmiş. Last Stand Co-op modu içinse iki tane yeni kahraman eklenmiş: Tyrant ırkı için "Hive Tyrant" ve Chaos için "Chaos Sorcerer". Bu noktada en çok geliştirilmesi gereken Last Stand modunda bir değişiklik göremek beni baya üzdü. İlk oyunda sadece tek bir haritaya sahip olan mod, tek tabanca takılmaya devam edecek gibi görünüyor. Çünkü yeni eklentiyle beraber ne yazık ki yeni bir harita eklenmemiş.

Facts Sergeant! Do not Speculate!

DoWII: CR ile birlikte grafikler ve müzik kalitesi çok net bir şekilde geliştirilmiş. Replikler olsun, silah sesleri olsun; tam anlamıyla harika. Bir de ilk oyunda olan dengesiz müzik geçişleri düzenlenmiş ve olması gerektiği gibi olmuş. Oyuncuyu atmosferin içerisine hapseden müziğin kalitesini anlamak içinse; önce oyundan çıkmamız gerekiyor.

Birazcık da oyunun "nylonluklarından" bahsedelim. Her ne kadar bir eklenti için çok kaliteli olsa da halen oyun içerisinde mevcut bug'lar söz konusu. Misal; Force Commander'ın hammer ile verdiği zararla, chain sword'da verdiği zarar arasında çoğu zaman fark olma-



yabiliyor. Ayrıca Chaos temasına gelinceye kadar gereğinden fazlasıyla diğer ırklarla muhatap olmak zorunda kalıyoruz. Hani bir yerden sonra insan "neyin peşindeyim hacı" diyor. Bir de son ve en büyük sataşmam şu ki; oyun süresi sadece 10 saat. Bu ay incelediğim ve sadece bir DLC olan Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx'da 10 saat oyun süresine sahip. İşin kötü yanı (buraya dikkat!) DoWII: CR'nin çok sürükleyici bir senaryoya sahip olması. Oyun öyle bir akıyor ki bir anda bitiveriyor... Neyse ki kocaman bir multiplayer desteği var.

Uzun lafın kisası; DoWII: CR çok başarılı bir eklenti olmuş. İlk oyundaki monotonluğu tamamen ortadan kaldırmış ve o aranan hızlı oyun yapısını senaryosuna da dahil etmiş. Ayrıca Chaos gibi spesifik bir ırkın olaylara karışması da oyunu büyük ölçüde etkilemiş. Gönül rahatlığıyla kilitlenebilirsiniz. Yeyin gayrı! ■ Ertuğrul Süngü

Warhammer 40.000: Dawn of War II - Chaos Rising

- + Chaos! Daha ne? Harika senaryo işlenişi, multiplayer seçenekleri
- Level seviyesinin sadece 30 olması, kısa oyun süresi, arada dengesizleşen combat'lar

8,9



Yapım **Avalanche/Eidos**
Dağıtım **Eidos**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.justcause.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**



Just Cause 2

Erken kalktım işime, bomba diktim Panau'nun dibine!

Mart ayı ne oyun yaptı ama arkadaşlar ya... God of War'undan kalktım Metro 2033'üne bindim, ondan indim Final Fantasy XIII'e yapıştım. Tam her şey bitti diyordum ki Just Cause 2 düştü ofise meteor gücünde. Herkes ayrı bir yönden saldırdı oyuna ama kazanan yine ben oldum.

Fakat oyundaki 12. saatimi tamamlarken, saat sabahın 5'ini gösterip birkaç saat sonra uyanmam gerektiğini düşünürken (5 ya, uyuduğumu sanıyorum.), "Acaba kazanan ben olmasa mıydım?" diye de kendime sormadım değil. Oyunun öylesine kendine bağlayıcı bir tarafı vardı ki gamepad'ı bir türlü elimden bırakamadım, oturduğum koltukta peluş oyuncuğumla değil, minik gamepad'imle sızdım... (Beynim sulandı demiş miydim?)

Örümcek Rico

Spider-Man halt etmiş demek istiyorum öncelikle. Neden halt ettiğini de Rico daha ilk saniyeden gösteriyor. Elindeki

kancayı o denli ustalıkla, o denli olağanüstü bir tavırdaki kullanıyor ki zavallı örümceğimiz hasedinden çatlıyor bir kenarda.

Kancasından daha da iyi bir şekilde kullandığı diğer eşyası da paraşütü. Bu da kanca gibi "ortak-yaşar" kıvamında bir araç. Neden böyle söyledim; çünkü bu paraşüt aniden açılıp aniden de kapanabiliyor ve her zaman Rico'nun sırt çantasında bulunuyor. Rico, "uçan sincip" kıvamında bir insan anlayacağınız; dilediği zaman süzülüyor, dilediği zaman, dilediği yere kanca atıp kendini çekiyor. (Radyoaktif bir örümceğin ısırıldığı bir uçan sincip.)

Karakterimiz böyle özelliklere sahip olduğu için de oyun boyunca şöyle sahneler görüyoruz, abartarak anlatıyorsam Panau'nun en tepesinden aşağı düşeyim. (Paraşütümü açarım ama keh keh.) Mesela koşuyoruz. Arkamızda da bizi kovalayan Panau askerleri var. Yoldaki bir kamyonu durdurup içine atılıyor ve sürücüsünü dışarı yuvarlayıp kontrolü elimize geçiriyoruz. Panau askerleri ısrarcı ve lastiğimizi patlatıyor. Hemen kamyonun üstüne çıkıyoruz ve kamyon batı yönünde boşluğa doğru ilerlerken zıplayıp bir motosiklele atıyoruz. Motosiklele hız yaparak Panau askerlerini atlatıyoruz ve fakat bu defa da bir helikopter bize makineliyle seri ateşe başlıyor. Motosiklele ani bir dönüş yapıp helikopterin bulunduğu istikamette son hız sürmeye başlıyoruz. Gidiyoruz, gidiyoruz ve derme çatma bir rampadan fırlayıp kancamızla helikoptere tutunuyoruz. Helikopteri ele geçirdikten sonra rahat edemiyoruz ve bir başka helikopterin saldırısına uğruyoruz. Bulduğumuz helikopter-

Alternatif

Grand Theft Auto IV (8,0)
Prototype (8,3)
Saints Row 2 (6,1)



Dört Adımda Havadan Helikopter Kaçırma!



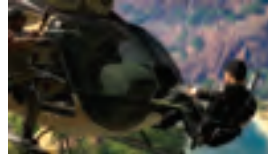
■ Atla!

Önce atlıyoruz. Nereden atladığınızı önemli değil; yeter ki yakınlarda bir helikopter olsun.



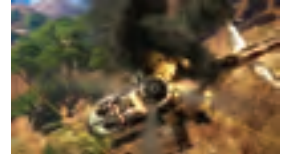
■ Yakala!

Helikoptere kanca atıyoruz ve isabetli bir atış yaptığımızı umut ederek, helikoptere doğru yaklaşıyoruz.



■ Tutun!

Helikoptere yapıştıktan sonra derseniz helikopterin sağına soluna geçebilir veya direkt olarak pilotu aşağı atabilirsiniz.



■ Kontrol et!

Zor olan bu helikopteri kontrol edebilmek. Helikopterler çok kolay patlayabiliyor. Neyse ki paraşütümüz var.

den sallanıp diğerine geçiş yapıyor, onu da ele geçirip en yakındaki Panau devlet binasına, yıkıma doğru ilerliyoruz...

Yüksek!

Misal az önce televizyondaki bir reklamda, binaların yapımında kullanılan dev vinçlerden gösterdi. İşçiler falan vardı ortalıkta. Ben burada reklamı değil, o vincin sağında solunda olabilecek power-up'ları düşündüm. Sonra da, "Buradan iyi atlanıracı!" dedim. Dedim çünkü... Nedenini biliyorsunuz.

Emin olun Just Cause 2'nin başına bir kez oturduktan sonra kalkamayacaksınız ve adada gördüğünüz her şeyin gerçek hayattaki muadillerine birer engel olarak bakacaksınız.

Hepsi Rico Rodríguez'in patronunu aramak için Panau adasına gelmesiyle başlıyor. Patronu da kendisi gibi bir ajan ve Panau'da kaybolmuş durumda. Rico onu aramaya çalış-

şırken de adada darbe oluyor, Panau'ya diktatörlük geliyor. Ada halkı bundan muzdarip mi, yoksa mutlu mu olmuşlar demeden Rico başlıyor yakıp yıkmaya çünkü üç farklı grup da çoktan adada hakimiyet sağlamak için çalışmalarına başlamış durumda.

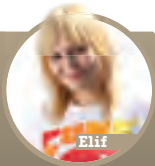
Özetlemek gerekirse, ana görevimiz Panau'yu diktatörün başına yıkmak, yan görevlerimiz ise bu grupların bize verdiği görevleri yapmaya çalışmak. Üç farklı grubun her birinin adada ne yapmaya çalıştığı farklı ama onlardan aldığımız görevler üç aşağı beş yukarı aynı.

Görevlerin büyük bir çoğunluğu devasa adanın dört bir

■ Savaş uçaklarını kullanmak mı? Evet!!!

İKİNCİ GÖRÜŞ

İlk Just Cause benim için "öylesine" bir oyundu. Bu yüzden Just Cause 2 ile ilgili herhangi bir beklentim yoktu. Belki de bu yüzden ki oyunu oynayınca ağzım bir karışık kaldı. Evet, derinlik yok oyunda; GTA serisindeki "şehir içi" aktiviteler de yok belki ama haritanın genişliği, detay oranının akıl almaz derecede yüksek olması ve sandbox türüne getirdiği yeni "özgürlük" anlayışı (Görebildiğin her noktaya ulaşma imkanı.) Just Cause 2'nin devrimselliğini gözler önüne seriyor.





Oyuna başlayıp iki tane sabit görevi yerine getirdikten sonra adada serbest kalıyor ve istediğinizi yapmaya başlıyorsunuz

- köşesinde olay çıkartmak üzerine kurulu ve zaten Just Cause 2'nin özünde de "yıkım" var. Chaos, yani patlatmak, havaya uçurmak, dağıtmak bir nevi tecrübe puanı birimi. Kazandığınız para da, gruplarla ilişkileriniz de, ana hikayede ilerleme hızınız da "Chaos"la belirleniyor. Oyuna başlayıp iki tane sabit görevi yerine getirdikten sonra adada serbest kalıyor ve istediğinizi yapmaya başlıyorsunuz. İstediklerinizi yapmak, gerçek anlamda bu terimi ifade ediyor. Hiçbir sınır yok, gizli saklı hiçbir yer yok. Gruplara dokunmadan, ana hikayeye göz atmadan bile adanın her tarafını gezebilirsiniz. Bu geziniz sırasında çevreye hayran kalacak, su altındaki kayalıkları, balıkları görüp tatil hayallerine dalacak ve gün batımını bir tepenin ardından izlerken nasıl iyi bir iş ortaya konulduğuna söyleyecek söz bulamayacaksınız.

Dağ, taş izlemek bir yere kadar elbette; elinize bir - iki silah geçirdikten sonra hemen kaos yaratmalısınız. Panau yıldızı bulunan kırmızı - beyaz yapıların tümü patlatılabilir yapıları simgeliyor. Jeneratörler, gaz tankları, anons kuleleri gibi nispeten küçük olanları tabancayla bile yok edebilirsiniz.



sunuz. Büyük vinçler, füze rampaları ve bazı binalar ise ancak roketatarlarla veya araçlarla yok edilebiliyor. Her yıktığımız Panau yapısı veya patlattığımız "şey" bize Chaos puanı olarak geri dönüyor. Bu puanlar da bir sonraki grup veya ana hikaye görevini açmakta kapı aralıyor. Ayrıca Blackmarket'a yeni bir aracın veya silahın eklenmesini de yine Chaos puanları toplayarak sağlıyoruz.

Blackmarket, dilediğimiz zaman silah veya araç satın alabileceğimiz bir aracı. Genelde çok para istiyorlar ama başımız sıkışınca bayağı faydalı oluyor. Mesela Chaos puanı olarak iyi bir geri dönüşü olan "Colonel"lar, adanın dört bir yanında öldürülmek üzere bekliyor ve genellikle bir üste yer alıyor. Ona yaklaşmak için tüm üssü ayağa kaldırabilirsiniz veya Blackmarket'tan bir tane "Sniper Rifle" satın alarak metrelerce öteden kafasından vurabilirsiniz. Ben öyle yapıyorum; kimseye bulaşmadan aracıma atlayıp kaçıyorum hemen ardından.

Blackmarket'in bir diğer işlevi daha var ki o da bu büyük adayı küçücük hale getiriyor: Ziyaret ettiğiniz bölgeler ismiyle birlikte kayda giriyor ve Blackmarket'tan bu bölgelere anında

YARIŞ



Sandbox adıyla tabir edilen, "Size bir alan yarattık, bunun içinde kum havuzundaymışçasına oynayın," şeklinde anlatılabilecek oyun türlerinde her zaman bir yarış hadisesi bulunur. Prototype'ta da bu böyleydi, Spider-Man'de de. Just Cause 2'de bunun

aşağı kalmıyor ve checkpoint mantığıyla çalışan birçok yarış getiriyor Panau adasına.

Araba, uçak veya sürat motorlarıyla yarışlara katılabiliyoruz. Araçlarımızı checkpoint'lerden olabildiğince hızlı geçirmeye çalışıyor ve başarılı olursak da bir ton paraya konuyoruz. Yalnız sanmayın ki bu yarışlar kolay. Uçakların veya sürat motorlarının kontrolleri pek kolay sayılmaz ve başlardaki değil belki ama ileride karşılaşacağınız yarışlarda gerçekten çok zorlanabiliyorsunuz. Yarışlarda başarılı olamazsanız da üzülme sakın; hepsi buldukları yerde, her zaman sizleri bekliyor olacak.



geçiş yapabiliyoruz. Diğer türlü bin arabaya, sür babam sür... Yemezler.

Başlaç

Şimdi bilinmeyenleri açıklıyorum. Kancamızla iki tane cismi birbirine bağlayabiliyoruz. Mesela hızla gitmekte olan bir aracı, yakalayıp bir ağaca çivileyebilirsiniz. Böylece araç aniden parçalanıyor. (Çizgi film efektiyle düşünün.) Kancanızı aşağıdaki bir yere ulaşmak için de kullanabilirsiniz ve her türlü araçtan bir anda fırlayıp paraşütünüzü açmak serbest. Yere inmeden paraşüt-kanca ikilisini kullanarak dilediğiniz kadar havada kalabildiğinizi de belirtip oyunun 12. saatinden neler olduğunu açıklayacağım.

12. saatten sonra bana bir sıkılma geldi. Görevler birbirini biraz fazla tekrarlıyormuş hissiyatına kapıldım ve artık bir araçtan diğerine atlamak o kadar da zevkli gelmiyordu. Ayrıca bazı ana hikaye görevleri fazlasıyla zor olduğu için (Zorluk da yapay zekanın saçmalamasından kaynaklanıyor. Korumanız gereken adam kendini ateşin ortasına bırakıyor; ben ne yapayım?!) sinir de basıyor zaman zaman. Bu, birçok "sandbox" oyununun kaderi belki de ama "Sandbox oyunlar böyledir; o yüzden sıkılmamak lazım" diye de kendimi kandıradım. Oyuna devam etmedim değil, ettim. Eskisi kadar eğlenmeden yaptım

bunu ama.

Müthiş aksiyonu ve göz kamaştırıcı grafikleriyle, son derece kaliteli bir oyun olmayı başarmış Just Cause 2. (Reklam mı? O ne ki?) Art arda görevleri önünüze atıp senaryoyu bir köşede bırakan, basit bir yapımda olmamış. Senaryo, oynanış derken grafikleri bir köşede bırakan, görsellik yoksunu bir oyunsu hiç değil. Sadece uzun oyun süresinde biraz "fazla" gelebilen bir oyun ama oyuna biraz ara vererek devam ederseniz, bu sorunu da bertaraf edebileceğinizi inanıyorum ve Panau'nun serin sularına dalmaya gidiyorum. Gün batımında yüzmek o kadar keyifli ki... (Bu da gerçek.) ■ **Tuna Şentuna**

■ Rico araçları bir sörf tahtası gibi kullanabiliyor.

Just Cause 2

- + Şuursuzca bir şeyleri patlatma keyfi, paraşüt-kanca ikilisiyle yapılabilecekler bir sürü aktivite, mükemmel Panau manzarası
- Tekrarlayan görevler yüzünden bir süre sonra oyundan sıkılmaya başlıyorsunuz

9,0

Panau'da sıradan bir gün.





Yapım **Atlus**
Dağıtım **Atlus**
Tür **Aksiyon**
Platform **PSP**
Web www.atlus.com/metalslugxx



Geniş Ekran

PSP'ye özel hazırlanan oyunlar dışında, PS2'den veya başka sistemden "port" edilen oyunlarda PSP'nin geniş ekranına uyum sorunu yaşanır. Bu sorun neyse ki Metal Slug XX'de bulunmuyor. Oyunu dilerse-niz geniş ekran, dilerse-niz de kare formatta oynatabiliyorsunuz.

Metal Slug XX (PSP)

Hala eğlenceli, hala keyifli

Bir oyun serisinden, bir süre önce sıkılıp ara verdikten sonra seriye tekrar dönerseniz, herkes sıkılırken siz eğlenebiliyorsunuz; test ettim, onayladım.

Misal Final Fantasy'yi dokuzuncu oyunda bıraktıktan sonra seriye 13. oyuna dönerseniz, eminim benden daha fazla keyif alırsınız o oyundan. Ben de aynı durumu şu an Metal Slug XX ile yaşıyorum. Bir süre önce yine PSP için hazırlanmış olan Metal Slug Anthology ile pek fazla vakit geçirmeyince, Metal Slug XX ilaç gibi geldi zira bu oyunu atari salonlarında deli gibi oynamışlığım vardır.

Çok eskiden...

Birçok oyun serisinde aynı hata görülüyor: "Daha farklı ne yaparız, daha değişik nasıl olur?" düşüncesiyle sade bir oyun, bir canavara dönüşebiliyor. Neyse ki Metal Slug'da böyle bir durum yok. Eskiden neyse, yine o. Aslında bu da can sıkıcı bir durum sayılabilir fakat oyun özünde zaten yeterince eğlenceli olduğu için kimsenin sıkıntı yaşayacağını sanmıyorum.

Her zaman olduğu gibi yine teknoloji ve uzaylılarla buluşmuş Nazi'lerle savaşıyoruz. Bu defa, önceki oyunlarda tanıştığımız karakterlerin tümü oyunda yer alıyor. Tam altı karakterden istediğimiz seçebiliyoruz fakat sorarsanız ki "Ne farkları var?" cevapsız kalırım, üzülürüz birlikte.

Nazi'lerle uğraşmak hiç kolay değil. Hatta fazlasıyla zor. Karakteriniz tek vurulmuşta ölüyor ve sınırlı sayıda canı var. Neyse ki oyunda güçlü silahları bulmak pek zor değil.



Alternatif

LittleBigPlanet (9,5)
Prinny: Can I Really Be the Hero? (8,1)
Castlevania: The Dracula X Chronicles (-)

Silah, bomba, mühimmat almak için sarı, uzun saçlı esirleri kurtarmanız gerekiyor. Bu esirler yardımınız karşılığında sizi çeşitli eşyalarla ödüllendiriyor. Esirleri toplamak aynı zamanda "Pow List"te onlara isimleriyle yer verilmesini de sağlıyor. Pow List, bir nevi achievement listesi gibi bir oluşum ve oyunda direkt bir etkisi bulunmuyor.

Tek başınıza bu oyunu bitirebilmek için sağlam reflekslere ve sabra ihtiyacınız olacak. O yüzden, eğer başarabiliyorsanız bu oyunu bir arkadaşınızla oynayın. İki kişilik ad-hoc moduna sahip oyun, iki kişiyle kesinlikle çok daha eğlenceli ve tek başınıza, ölmeden aşmanızın mümkün olmadığı noktalarda büyük kolaylık sağlıyor. Tabii her zaman olduğu gibi keşke infrastructure desteği ile online olarak da bu keyfi yaşayabilsek dedim ama sanırım henüz PSP'deki oyunlardan online oyun desteği beklemek için biraz erken.

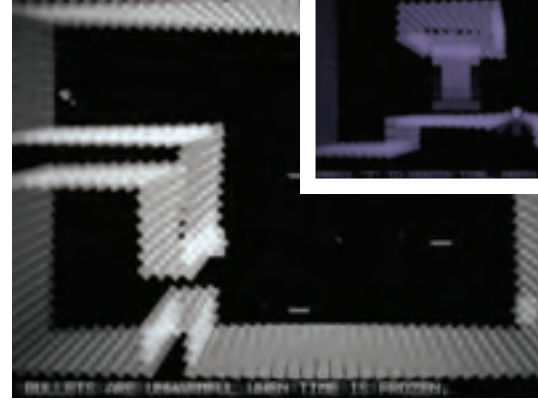
PSP'de oyun kıtlığı görülen şu dönemde değerlendirilebilecek bir yapım olmuş Metal Slug XX. Hem eski günlerin keyfini yaşıyor, hem de yenilikleriyle (Az yenilik var ama olsun.) eğlendiriyor. Denemenizi öneririm. **Tuna Şentuna**

Metal Slug XX

+ Tüm karakterler, eğlenceli oynanış, co-op oyun modu
- Eski oyunlardan sıkılmış olanlara yenilik vaat etmemesi

8,0





TimeStill

Zaman durur mu? Durur...



Kimi oyunlarda zamanı kontrol ettik, kimilerinde etmek istedik, kimilerinde ise zaman bizi kontrol etti, kendi kafasına göre takılıp bizi oyunun başına kilitledi.

Zaman üzerinde söz sahibi olduğumuz ama kendi zamanımızı da kendimizin yaratabileceği yapımın ismiyse TimeStill. GameMaker ve biraz yaratıcılıkla ortaya çıkan, bağımsız bir oyun. Amacımız bir topu gösterilen noktaya götürmek. Topu sağa sola iler-

letebiliyoruz, zıplamasını sağlıyoruz ve gizli silahımız olan "zamanı durdurma" özelliğiyle de bulmacaların üstesinden geliyoruz.

TimeStill özünde bir platform oyunu aslında fakat her bölümde gitmeniz gereken nokta o kadar saçma bir yerde olabiliyor veya engeller o kadar aşılmaz gözüküyor ki iş platform oyunu olmaktan çıkıp bir bulmacaya dönüşüyor. Zamanı durdurma özelliğini

akıllıca kullanmak ve kendinize bir yol çizilemek, bu oyunda dikkat etmeniz gereken iki önemli unsur. Geriye de bir şey kalmıyor aslına bakarsanız... ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Puzzle**
Yapım **Zack Banack**
Web www.groundzerog-amez.com

8,8

Constellation Chaos

Uzaktaki yıldızlar

En çok da neyi seviyorum biliyor musunuz; bir yazıya bir dosyada başlayıp ardından bir başka dosyada devam edip sonra bitmiş olan yazıya ait dosyayı silmeyi. Bunu gerçekten seviyorum. Öylesine ki şu klavyeyi alıp monitörün ortasına her an görebilirim.

Ne var ki bu sayede Constellation Chaos'u bir kez daha tecrübe etme imkanına ulaştım zira web tabanlı olan bu oyunun adresini bulduktan sonra, "Hazır bulmuşken neden oynamıyorum?" dedim. Bir kez daha yıldızlara

ulaşma adına hızlı davrandım, bir kez daha en yüksek puanı yapayım diye debelendim.

Amacımız çok basit aslında. Yıldızlarla dolu olan bir alanda, bir yıldızdan diğerine sekiyoruz. Ne kadar uzağa gidersek, o kadar yüksek puan alıyoruz ama elbette göktaşları veya uzaylı arkadaşlarımız bizi rahat bırakmıyor. Daha da kötüsü, bir çerçeveye kaplı oyun alanında eğer üç kez bu çerçeveye isabet edersek, çerçeve kayboluyor ve biz de oyun alanından çıkıp yok oluyoruz. İlginç bir oyun olmasına rağmen, uzun süre eğlendirmiyor maalesef. ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Aksiyon**
Yapım **Andy Wolff**
Web www.newgrounds.com/portal/view/530467

7,1



Wake

Titanik batıyor!

Şimdi ortamda bir gemi var ve bu geminin içinde de bir teknisyen var. Gemi yavaş yavaş batmakta ve ne hikmetse bu teknisyen dışında, koca yolcu gemisinde kimse kalmamış. Ve daha da kötüsü, teknisyen gemiyi hemen terk edemiyor zira yüksek puan toplaması lazım...

Saçma değil mi? Değil çünkü bu bir oyun. Teknisyenimiz gemiyi tek seferde terk etseydi, oyunun da bir anlamı kalmazdı bence. Amaç en hızlı şekilde ve en yüksek puanla gemiden çıkabilmek. Tabii bu, okunduğu

kadar kolay değil. Bir kere gemi su alıyor ve suda uzun süre kalırsanız boğuluyorsunuz. İkincisi gemi karanlık. Üçüncüsü gemi karışık ve dördüncüsü... Evet her şey biraz zor. Misal ben geminin bir üst katına çıkıncaya kadar beş kez boğuldum.

Oyun hakkında detaylı bilgiyi LEVEL DVD'sinde, oyun klasöründeki kılavuzdan edinebileceğinizi bildirerek yeniden suya dalıyorum; bu sefer kesin çıkacağım! ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Platform**
Yapım **Boss Baddie**
Web www.bossbaddie.com

7,4





ERAY ANT

DIRECTOR'S CUT

Sinema ile oyun dünyasının flört ettiği nokta...

Yine çlgın konu, yine iddialı başlık: Eray Baba'dan "all in one" sistem tüyoları! Bu ay da altın değerindeki bilgilerimi, sizle, kardeşten öte bildiğim okurlarımızla paylaşayım.

Oyunları seviyoruz, sinemayı seviyoruz. Kaliteli ses önemli, geniş ekran TV önemli, rahat bir koltuk, konsolumuz, TV dekamerimiz vs. "E ben bunları aldım her yan dağıldı. Masraflar diz boyu oldu, çıldıracağım" diyorsan "İşte Arif, işte tarif".

Önce para lazım; tabii ki bunların hepsini alacak paranız olmayabilir ve tam sayfayı çevirmek üzere de olabilirsiniz ki DUR! İşte bu noktada dur. Vereceğim yöntem sayesinde bahsedeceğim sistemi zamanla da geliştirebilirsiniz. Sana "Git hemen, hepsini al" demedim, diyemem hiçbirimiz zengin değiliz. (Yani olanlarınız olabilir; onlarla da birebir tanışalım!) Benim vereceğim sistem önerisiyle

daha ekonomik bir yapı ve daha az enerji tüketimi sağlanacaktır. Bunu göz önünde bulundurmak durumundayız.

Tarifimize başlayalım. Bir LCD TV masası ana

BUNU BİLİYOR MUYDUN?

"Color Correction" filme renk verilmesiyle ilgilidir ve Türkiye'nin zayıf olduğu bir konudur. Dönem filmiyse renkler eskitilir mesela ve bu ayrı bir meslektir sinema alanında.





UWE BOLL DİYOR Kİ

FÜRRRÜLÜP!
MUZLU SÜT



gövdeyi oluşturuyor. Alt bölümü uzunca olsun ki bileşenlerimiz sığsın. Bir LCD TV (Zenginsen LED olsun.) gövdemize oturttuk. Alta sola ya da sağa PC kasamızı (Zenginsen laptop olsun.) bir HDMI kablosuyla TV'mize bağladık; kasayı ve bilgisayarını oluşturduk.

TV de izlemek istiyoruz; dekoderimizi aldık, TV'ye bağladık; ikisi bir arada oldu. Kaliteli bir biçimde DVD film izlemek istiyoruz işte karımız: Player'a gerek yok sadece bilgisayarınıza 2 + 1 ses sistemi almanız yeterli olacaktır. (Zenginsen 5 + 1 olsun.) Hem de bilgisayarınız sayesinde DivX gibi player'lar için sorunlu olan formatı daha rahat çalıştırabileceksiniz. Sandalye belinizi mi ağrıttı? E ekran geniş çığgın gönüllü okur; uzağa al rahat koltuğu. Al kablolu klavye, mouse'u; yaptır ufak bir masa. Bunlar için bel ağrısından kurtul. Yayıldıkça yayıl, göbeğini kaşıya kaşıya izle filmini, oyna oyununu, seyret maçını. "E ben konsol da isterim" mi dedin? Bağla TV'ne; TV'de giriş bol ne de olsa; korkmayasın. İnterneti de bağladın mı Voltrani oluşturduk demektir. İleride harici harddisk gibi malzemeler almaya niyetlenirsen onlar da orada duracak.

Sonuç olarak DVD player almadık, iki ayrı ekran almadık,

tek ses sistemi yeterli oldu, her şey derli toplu oldu yerden tasarruf sağladık, kablolar tek yerde birikti takılıp yere düşmedik. "Yumuş" koltukta oturduk; her yanımız ağrımadı. Ekranın dibinden bakmadık; gözümüz bozulmadı. Geniş ekrandan her işimizi gördük, görsellik anlamında bayram ettik. Aslında anlattığım, sözde hepimizin bildiğimizi sandığı gerçek multimedya sistemdi. Fakat gerçekçi bir multimedya sistem nasıl kurulur bilenleriniz olabilir ama bilmeyenleriniz çoğunlukta olduğundan, bu konuda siz sırtlara alınıp dolaştırılması okurlarımıza anlatmak istedim. İyi mi yaptım? Bu yazıyı okuyan okurlardan yüzde 25'ine "Aaa bunu nasıl düşümedim..." dedirttiysem iyi yapmışımdır. Geriye kalan yüzde 75'in de "B'i bırak hacı; ben daha boş kasa alacak parayı bulayım da önce" dediğini farz ediyorum. Ben gidip yatayım en iyisi... ■

HAYAL EDİYORUM

Piyangodan para çıkarsa beş okurumuza bu tarz bir sistem kuracağım; sözüm söz. Tek sorun piyango bileti alma huyumun olmaması.

blue JEAN



ALISVERİS EKI
GENÇ SHOPPING
İLE BİRLİKTE

BU AY 4 DERGİ

2 MEGA
POSTER
70 x 100 CM

+8
KATLANMAMIS
POSTER



Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

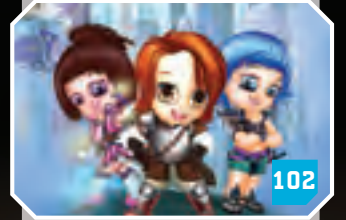


Online

Online'da hareket bitmez

WoW ve konsollar... Bu iki kelimeyi bir arada hayal edebiliyor musunuz? Biz de edemiyoruz ama bazı dedikodular var kulağımıza gelen. Merak

ettiyseniz hemen sayfa 104'e. WoW ile ilgili bu aylık bilgi depolamasını yaptıktan sonra da Joygame'deki gelişmeleri takip edebilirsiniz.



102

Joygame

Joygame'deki en son yenilikler, en son oyunlar...



JOYGAME

Oyunun Tadını Çıkar

Joygame Yenileniyor!

Joygame'de değişiklik zamanı. Joygame'den son haberler ve yenilikler...

2009 yılında kurulan, bu sayfalardan aşına olduğunuz Joygame, sunduğu popüler devasa online oyunlarının yanı sıra, sağladığı flash oyunlar ve oyuncuların bir araya gelebildikleri sohbet odaları ile resim / video paylaşım imkanları ile dikkat çekmeye devam ediyor. Kısa sürede hızla büyüyen Joygame'de şu sıralar değişim rüzgarları esiyor.

Joygame hem içerik hem de görsel anlamında var olan yapısından oldukça memnun. Ama oyuncular için etkileşim gücünü arttırmak ve daha keyifli bir oyun imkanı sunmak için yeni bir versiyon için çalışmalar şimdiden başladı.

Bu değişim adına Joygame'in ilk önemli atılımı kendi yazılım ekibini oluşturarak, sistem üzerinde tüm gerekli değişikliklerin

daha hızlı ve bağımsız bir şekilde gerçekleştirilebilmesini sağlamak. Bu sayede ileride ihtiyaç duyulabilecek eklentiler ve yenilikler de hızlı bir şekilde sisteme entegre edilebilecek. Ayrıca Joygame'in yeni sürümünde oyuncuları çok daha gelişmiş bir görsellik bekliyor olacak.

Oyuncuların etkileşimine önem veren Joygame, yeni sürümünde bu konuda da bazı sürprizler hazırlıyor. Bunlardan ilki forum sisteminin neredeyse baştan aşağı değişecek olması. Bu sayede forum sistemi daha gelişmiş bir yapıya kavuşacak. Oyuncular için önemli bir konu da sohbet seçenekleri. Joygame'in aktardığı bilgiye göre şu anda kendi sohbet ve MSN sistemi geliştiriliyor.

Tüm bu değişimler için çalışmalar tüm

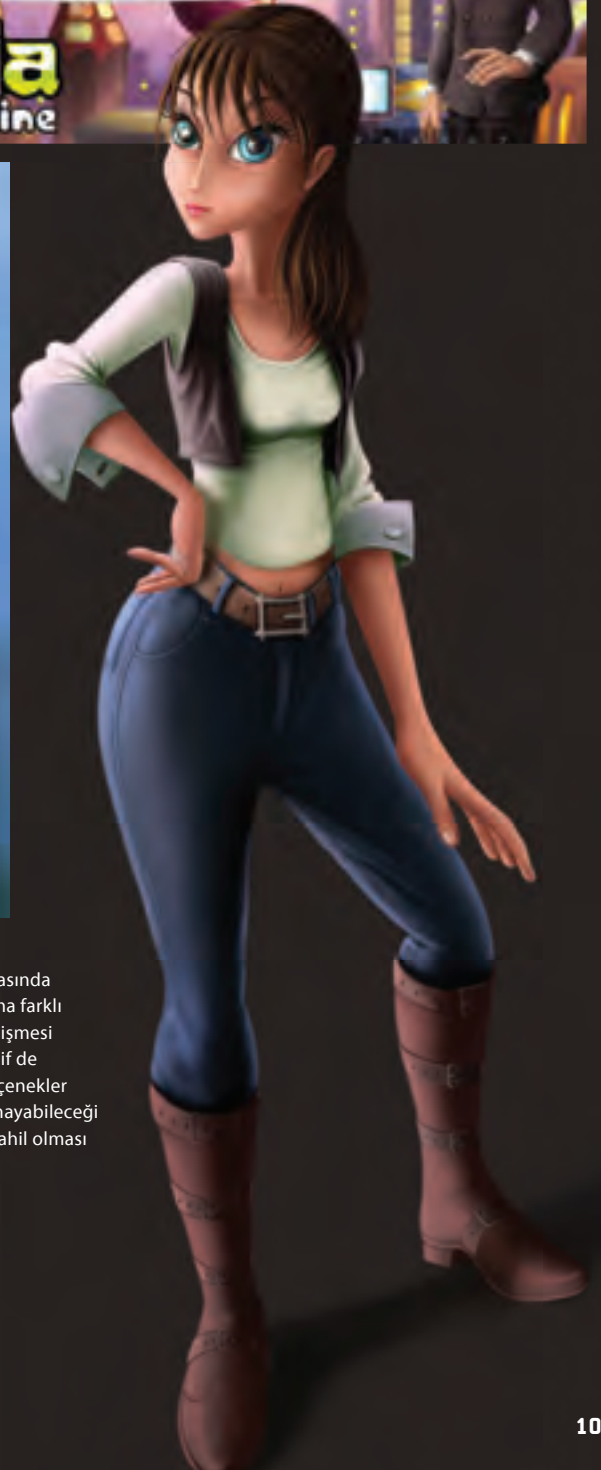
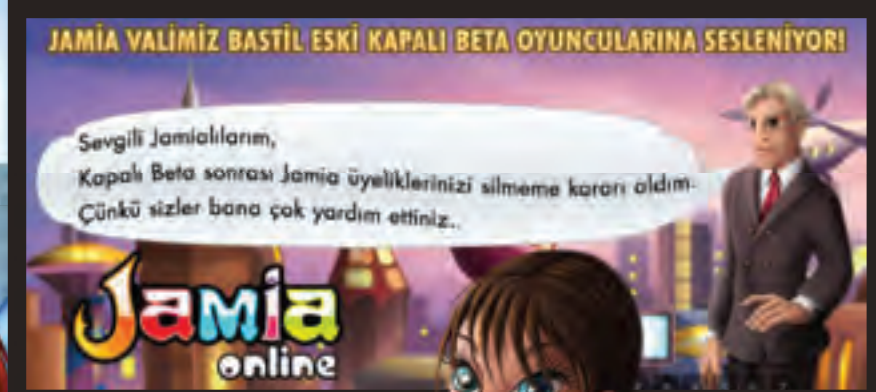
hızıyla devam ediyor. Büyük değişim ise 2010 yazında olacak.

Jamia Online

Oyuncuların merakla bekledikleri oyunlardan biri de Jamia Online, ikinci kapalı beta'sının tamamlanmasının ardından, Jamia Online, oyuncuların isteklerine yönelik bir şekilde geliştirildi güncellendi. Ardından başlayan açık beta süreci ise şu sıralarda başlamış durumda. Eğer henüz denemediyse siz de Joygame üzerinden Jamia Online'nin açık beta'sına katılabilirsiniz.

Son Destan Tam Sürüm

Son Destan'da mutlu sona az kaldı. Oyuncuların da istekleri doğrultusunda



geliştirilen oyunda bunsan sonraki aşaması tam sürüme geçiş olacak. Beklenmedik bir aksilik olmazsa Bahar aylarında Son Destan'ın tam sürümü çıkacak. Yeni ara yüzler, yeni yaratık ve zindanlar, yeni seviye limitleri, kale kuşatmaları, OÖ(PvP) modundaki yenilikler tam sürümde sizi bekliyor olacak.

Yeni Ödeme İmkanları

Oyunculardan gelen istek üzerine click&buy ve E-Pin'den sonra "mobil ödem"e sistemini de Joygame sistemine eklendi. Bunların yanı sıra ilerleyen dönemlerde Paypal, kredi kartı, OfferPal gibi ödeme sistemlerin de Joygame'in bünyesine katılması planlanıyor. Fakat bu yenilikler için henüz bir zaman söylemek için erken.

Yeni Oyunlar

Joygame ile ilgili tüm bu gelişmeler arasında belki de en önemlisi oyuncular için daha farklı oyunlar sağlayabilmek. Joygame'in gelişmesi ile birlikte yurtdışından gelen yeni teklif de değerlendirilmeye başladı. Var olan seçenekler arasında Türk oyuncularının keyifle oynayabileceği oyunlardan bir kaçının daha sisteme dahil olması sürpriz olmayacak... ■ Ümit Öncel

World of Warcraft Günlüğü

WoW dünyasındaki son gelişmeler...



Yoksa siz hala Arthas'ı kesemediniz mi? Merak etmeyin, guild'inizin halen daha "World First Heroic Lich King (25)" yapma şansı var. Şaka bir yana yapacak olursanız haber uçurun, sizi kapağa bile koyabiliriz. Buradan da anlayacağınız üzere Lich King, 10 Normal, 25 Normal ve 10 Heroic raid'lerinde yenilgiyi kabullenmiş görünüyor. Heroic 25 sonunda düşen Arthas'ın epik kanatlı atı "Invincible" ise bu yüzden henüz şanslı sahibini bulamadı. Bu arada World-first'lerden söz açılmışken Shadowmourn quest zincirini tamamlayan ve Shadowmourn'u eline alan ilk kişi belli oldu, kendisi bir Death Knight.

Bitmeyen bir Public Test Realm: Patch 3.3.3

World of Warcraft dünyası içten içe değişiyor. Bu değişime baş döndürücü bir hızla sert bir giriş yapmıştık biliyorsunuz ve geçtiğimiz ay neredeyse hangi birini yazacağımızı şaşırılmıştım. Bu ay ise sular biraz daha durulmuş görünüyor. Devam eden bir patch 3.3.3 PTR yayını bulunuyor ve burada Blizzard

her gün yeni bir mekanikle ilgili değişiklik yapıyor.

Blizzard, bizden hiçbir şeyi saklayamazsın...

Patch 3.3.3 PTR ve bununla ilgili yapılan data mining ile birlikte bu gerçek bir kez daha kanıtlanmış oldu. Çoğu normal insan yeni sunulan yenilikleri oynayarak tecrübe ederken, oyunun arka plandaki kaynak kodlarına sızan WoW casusları bize ne oynandığını değil de ileride nelerin oynanacağını tüm açıklığıyla göstermeye başladı. "Spoiler Alert" uyarısıyla başlayan onlarca farklı makalede resimleriyle birlikte (!) yeni mount'lar, item'lar, dungeon'lar ve konuşma metinleriyle birlikte (!) önemli world event'leri bir bir önümüze serilmeye başladı. Bunları burada anlatarak özellikle hikaye kurgusundaki sürpriz unsurunu öldürmek istemiyorum ama kısa bir araştırmayla artık özellikle Cataclysm Prologue olarak geçen giriş hikayeleri "recapturing Gnomeregan - Alliance" ve "recapturing Echo Isles - Horde" senaryolarının tüm detaylarına,

transcript'lerine, ses dosyalarına (!), quest'lerine, achievement'larına ve hatta reward item'ların model görüntülerine bile ulaşmanız mümkün. Sizin için okuyorum bunları ama inanın araştırmamayı, bilmemeyi çok isterdim. Yakında bu köşenin bir sayfasını "Spoiler Alert" başlığıyla çıkaracağım, haberiniz olsun.

Bunları özleyeceğiz...

Cataclysm ile birlikte oyun mekaniğinde çok ama çok şey değişecek. Size sadece bugüne kadar size çok anlam ifade eden ancak yeni eklenti paketiyle oyundan tamamen kaldırılacak olan stat'ları yazıyorum:

Defense
MP5
Attack Power
Spell Power
Armor Penetration
Shield Block Value
Weapon Skill



Takviminizde bu ay sizi bekleyen event'ler

Her sene düzenlenen Darkmoon Faire, 4 - 10 Nisan arasında gerçekleştirilecek. Yine aynı tarih aralığında "Noble Garden" ile boyalı yumurtaların peşinden yine bir o yana bir bu yana savrulacağız. Öyle dediğime bakmayın, ben yine Icecrown Citadel'de olacağım. Tek bir yumurta peşinde bile şimdiye kadar koşmadım, koşmayacağım.

World of Warcraft Trading Card Game: Sular duruldu, Blizzard olaya el koydu

Upperdeck tarafından başından beri yayınlanan ve birçoğumuzun, özellikle koleksiyon meraklılarının yakından takip ettiği kart oyunumuz hakkında uzun zamandır çok endişeliydik. Upperdeck ile yollar ayrıldı artık, köprüler atıldı ama Blizzard bu ay yüreğimize su serpmeye devam etti. Önce resmi TCG forumları açıldı ve daha sonra gelen bir "blue post" ile konu tatlıya bağlandı. Blizzard forumlarında artık "Trading Card Game" adıyla yer

alan bu forumlarda oyun ile ilgili tüm gelişmeleri takip edebilirsiniz. Bahar ve yaz aylarında "Wrathgate" ve "Icecrown" eklenti setlerinin piyasaya sürüleceğini şu aşamada söyleyebiliriz. 20 - 21 Mart'ta Realm Şampiyonaları planladığı gibi yapılacak ve Blizzard açıklamasına göre o güne kadar sonuçlandırılacak olan gelecek planları yine en yetkili ağızdan duyurulacak.

Ayın dedikodusu: World of Warcraft konsollarda çıkacak mı?

Bu aralar sıkça dile gelen bu soru aslında bir şehir efsanesine döndü diyebiliriz. Konsollarda bir MMO yapmanın zorluklarını dile getiren Blizzard, bu konuda istisna bir örneğin bunu başardığının da farkındadır diye düşünüyorum. Cümleme noktayı koyunca gözüm PS3'ümün yanında duran daha iki gün önce aldığım Final Fantasy XIII oyununun kutusuna kayıyor ve gülümsüyorum. Baktığımızda "Warcraft neden konsol çıkışı yapamadı?" sorusunun cevapları kendilerine göre

açık. Harddisk'te 15 GB gibi büyük bir yer kaplayan, sürekli patch'lenmesi gereken ve her şeyden önemlisi klavye kullanımı üzerine kurgulanmış bir oyun olan World of Warcraft bu hamleyi yapar mı ya da yapabilir mi tartışılır. Bana sorarsınız "Taş yerinde ağırdır" derim. Bakın hiç PC'de Final Fantasy oynamak için yanıp tutuşuyor muyuz...

Kendi kendimi kutlama zamanı

Uzuuun zamandır Winterspring'de kamp kurmuş, bir "Winterspring Frostsaber" sahibi olmak için reputation grind yapıyordum, Winterspring Trainers quest'lerini kaç yüz kez tekrar tekrar yaptım ve bu yazıyı yazmadan az önce "Exalted" oldum. Winterspring Frostsaber'ımı aldım, gidiyorum ve daha da Winterspring'e gelmem. Not: Bu ay yine "World of Warcraft Twitter Developer Chat" ismiyle bir yerlerde Twitter yayını yapıldığını duydum. Siz yine LEVEL'dan başka bir kanalın Twitter'ını takip etmeyin, biz size olanları anlatırız. ■ **Ömür Topaç**

DOKTORLAR

CELİK - ERDEM SÖZ HASTANESİ,
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

CELİK

ERDEM

HASTA: ÖZKUN TAŞKAN

Sevgili Level ailesi,
Size bir şey soracağım..Stubbs the Zombie adlı oyunu bir kaç ay önce vermişiniz.Oyunu kurdum fakat bir bölüm var geçemiyorum.Hani zombimizin ayıptır söylemesi fuvaleti geliyorda bir havuza yapmak istiyor ya.Orada benim peşimi bir türlü biliminsanları bırakmadı. Ne yapmalıyım?

- OYUNU BİRKAÇ AY ÖNCE VERDİĞİMİZ İÇİN...
- EVET VERDİĞİMİZ İÇİN BİZDE YOK.
- YANI OYUNU AÇIP SORDUĞUN YERE BAKAMIYORUZ.
- OYUNU SANA VERMİŞ İSEK BİZE GERİ YOLLA BAKALIM.
- YA DA BIRAK ALTINA YAPSIN.

CİRCİR

+2
PAR

SAPSUP

Emergency
PARAMEDIC

HASTA: MURAT KUBEL

(LEVEL Forumları'nda "Hangi yeni dizinin oyunu olsa tutar?" başlığına gelen yorumlardan biri)

Dizi olarak;
The Monkey Island : Çarli İş Başında
Lost Files of Sherlock Holmes : Special Dördüncü Osman
Edition
Scooby Doo : Ruhsar, Where are you?
Garfield : Pulsar & Odi
Myst : Sırlar Dünyası

- OYUN OYNAYAN ADAM YELİ DİZİ İZLEMİZ
- İZLESE BİLE DER Kİ "BİR AZ OYUN OYNAYIN DA UKUNUZ AÇILSIN".
- YA DA BÖYLE HATA VERİR İŞTE.
- CEZALISIN. LEVEL FORUMLARINI SİL ELİP, BAŞTAN HERŞİNİ KENDİN YAZ

HASTA: ÖMER FARUK

(LEVEL Forumları'nda "Bilgisayar başındaki saçma hobileriniz" başlığına gelen yorumlardan biri)

Klavyeye vurarak çalan müziklere ayak uydurmayı severim , yapacak bişeyler bulamadığım zaman gözümü kapatıp faremi sallarım sonra ekrana bakıp yerini bulmaya çalışırım , burnumu karıştırırım (ve bu konuda yalnız olmadığımı çok iyi biliyorum) , bilgisayarın başında bişey yedikten sonra klavyeme kaçan yemek artıklarını çıkarken eğlenirim , kamerayı açıp saçma pozlar vermeye çalışırım

- EVET BİLGİSAYAR BAŞINDAYKEN BURNUNU KARIŞTIRAN TEK SEN DEĞİLSİN.
- VE İŞTE SANA SÜRPRİZ YENİ BİR KAMPANYA.
- BURNUNU KARIŞTIRIRKEN BULDUKLARINI BİZE GÖNDER YAYINLAYALIM.
- HAYDI DOĞRU BİLGİSAYAR BAŞINA...

KREYTOS

Emergency
PARAMEDIC

HASTA: OSMAN ALİP KÜLLAC

(LEVEL Forumları'nda "Gerçek olmasını istediğiniz oyun" başlığına gelen yorumlardan biri)

Okey.

- BEN BU MESAJIN GELDİĞİ PAZAR GÜNÜ WOW'DA FISHINGDEYDİM.
- ARTI İKİ FİŞİNGLİ AKSESUARINIZ DA ÜZERİNİZDEYDİ GÖRDÜM.
- ŞIKTIM DEĞİL Mİ?
- BİLEMEM BİZ BİR GNOME'U KEŞİFYORDUK TAM BAKAMADIM.
- KEŞİFYORDUK DERKEN?
- DOĞRAMA ANLAMINDA.
- FOR THE HORDE!

FİŞİÇELİ

Emergency
PARAMEDIC





LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

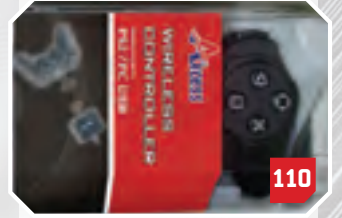
Donanım

Bu ay PlayStation oynadık!

Donanım bölümünde ağırlıklı olarak PC oyuncularının dertlerine derman oluyor, problemlerine çözüm arıyor ve yeni alternatif öneriyoruz. Ne var ki bilgisayarlar için olduğunu kadar, konsollar için de çalışan firmalar ve bu firmaların getirdiği ürünler var ülkemizde. Bunlara en güzel örneklerden biri olan Access'in hem PlayStation 2, hem de PlayStation 3 için hazırladığı gamepad'lerse orijinallerine tercih edilebilir özelliklere sahip. Öte yandan Gigabyte'ın anakart piyasasında

ses getiren yeni modeli GA-P55A-UD7, üçlü CrossFireX ve SLI desteği sayesinde göz doldururken, USB. 3.0 ve SATA 6 Gbps yetenekleriyle de tercih edilesi bir ürün olmuş.

Haberlere baktığımızdaysa ilk olarak Razer'ın yeni ürünü dikkatimizi çekiyor. DeathAdder'ın Left Hand Edition'ını hazırlayan firma, bu sayede solak oyuncuları da kaliteli ve etkili bir mouse ile buluşturdu. Intel ise yeni işlemcisi i7 980X'ı San Francisco'daki bir konferansta tanıttı.



110

ACCESS PS-3001-BD

Access, PlayStation 2 ve PlayStation 3 için geliştirdiği yeni gamepad'lerle oyunculara alternatifler sunuyor.



112

Haberler

Donanım dünyasından önemli gelişmeler ve son haberler...



113

Teknik Servis

Recep Baltaş, bir kez daha donanım mağduru oyuncuların dertlerini dinliyor, çözümler sunuyor.

Puanlama Sistemi

İncelediğimiz ürünleri satın 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



Gigabyte GA-P55A-UD7

Anakart piyasası, Gigabyte'ın P55A serisinin son üyesiyle bir hayli sarsılmış görünüyor.

111



ACCESS PS-2003-BD

Fiyat: 34,90 TL

İthalat: Başak Pazarlama

Web: www.seastargame.com.tr

Puan: 7/10

ACCESS PS-2003-BD

PlayStation 2'ye özgürlük !

Axcess'in emektar PlayStation 2 için piyasaya sunduğu gamepad'i, PS-2003-BD model adına sahip ve üç adet AAA kalem pille çalışıyor. İlk başta her ne kadar bizim de aklımıza pil masrafı gelse de bu işi şarj edilebilir piller satın alarak kolayca çözebilirsiniz. Tabii ki cihazı daimi kullanabilmek için altı adet AAA pil almanız şart zira ürünün kendisi pilleri şarj edemiyor, yani piller bitince diğer pilleri takacaksınız. PlayStation 3'ün gamepad'leri gibi USB'den "hem oyna, hem şarj et" yok. Ürünün PlayStation 2'nin yanında PC için de uyumlu olduğunu belirtelim. Bu bağlamda USB bağlantısını yapmanız yeterli. Sürücüler otomatik olarak yükledikten sonra tek yapmanız gereken, gamepad'in altındaki açma tuşunu kullanarak cihazı devreye sokmak. Kullanım konusuna geldiğimizde, dijital yön tuşlarının birleşik olması özellikle Street Fighter gibi tuş kombinasyonu gerektiren oyunlarda bir sorun teşkil edebilir. Tabii ki "Ben stick kullanıyorum." dersiniz cihazın stick'leri kavramaya uygun ve gayet başarılı. Hoş, eğer bir Street Fighter psikopatıysanız sizi ancak bir arcade joystick paklar. Ürünün üç adet pilini taktıktan sonra biraz ağırlaştığını ekleyelim. Gamepad'in kenarında yer alan yumuşak plastiklerse daha iyi bir kavrama sunuyor. Sonuç olarak fiyatına göre gayet başarılı olan ürün sayesinde bir taşla iki kuş vurmuş oluyorsunuz. ■ **Recep Baltaş**



ACCESS PS-3001-BD

Uygun fiyata DualShock

PlayStation 2'nin DualShock 2 gamepad'iyile nerdeyse birebir aynı olan PS-3001-BD, DualShock 3 gibi Bluetooth ve şarj özelliğine sahip değil; yani ürünün kullanabilmeniz için sürekli PlayStation 3'e bağlı kalması gerekiyor. Fakat ürünün USB kablosunun kaliteli yapısı bu devamlı kullanım için gayet uygun. Tekerleği yeniden icat etmenin alemi olmadığını bilen Access, klasik DualShock çizgi ve ergonomisini sürdüren bir yapıya sahip. Firmanın PlayStation 2 gamepad'i gibi dijital yön tuşları birleşik olmayan ürünle dövüş oyunlarında kolayca kombolar yapabilirsiniz. Tüm hareket düğmelerinde stick basım duyarlılığı olan gamepad, bu sayede daha hassas bir kullanıma imkan tanıyor. PC ile de sorunsuz çalışan ürün, Windows 7'de de sürücülerin otomatik kurulmasıyla takar takmaz çalışır hale geldi. Akabinde Street Figter IV ile yaptığımız denemelerde gamepad gayet güzel sonuçlar vermesine karşın, benim oyuna Fransız olmam sayesinde oyuna yeni başlayanlar için güzel bir deneme tahtası hizmeti verdim. Örneğin L1 ve R1 tuşlarının bastığınızda gamepad'e gömülmemesi tepkilerinizin çok daha iyi olmasını sağlıyor. Yine tuşlara bastığınızda çıkan dolgun ses de kendinden emin bir kullanım sağlıyor. Sonuç olarak uygun fiyata titreyimli ve uzun süre kullanabileceğiniz bu gamepad'in orijinal DualShock 2'den eksisi yok, fazlası var diyebiliriz.

■ **Recep Baltaş**



ACCESS PS-3001-BD

Fiyat: 34,90 TL

İthalat: Başak Pazarlama

Web: www.seastargame.com.tr

Puan: 8/10



**EDITÖRÜN
SEÇİMİ**

■ Mavi hapları alırsanız USB 3.0'ın 5 Gbps hızını tadabilirsiniz.

Gigabyte GA-P55A-UD7

Anakartların babası olmaya aday

Gigabyte'in en yeni teknolojilerle donatılmış ve P55A serisinin son üyesi olan P55A-UD7'yi işçene masasına yatırdık.

Anakartın standart özelliklerinden bahsetmeye başlamadan önce, UD7 ile önceki nesiller arasında ne gibi farklar olduğuna bir bakalım ve firmanın "UD" takısını biraz daha iyi anlamaya çalışalım.

İlk olarak UD'nin ne demek olduğunu açıklamak gerekirse, İngilizce'de "Ultra Durable" kelimelerinin kısaltılmış hali olduğunu belirtmeliyiz. Ultra, "en üst seviye" anlamına gelirken Durable ise "dayanıklı" manasına sahip. (Recep Baltaş'tan İngilizce derslerine hoş geldiniz.) Gigabyte'in anakartlarında UD3 ve üzeri takıları gördüğümüzdeyse bu anakartlarda ilk olarak dört adet teknolojinin mutlaka yer aldığını görüyoruz. Bunlardan ilki katı kapasitörler. Katı kapasitörler, anakartın ömrünü uzatırken daha stabil bir çalışma sağlıyor. Katı kapasitörlerin kömür kapasitörlere oranla daha az soba gazı zehirlenmesine... Şaka tabii ki. Kömür kapasitörlere oranla yarı yarıya daha uzun ömürlü olduğunu da belirtelim. Bir diğer özellikse demir alaşımı bobinler. Yaygın olarak kullanılan demir çekirdekli bobinlere nazaran enerjiyi yüksek frekansta daha uzun süre tutma özelliğine sahip demir-oksit bileşiminden ve diğer metal elementlerden oluşan bu bobinler, uzun

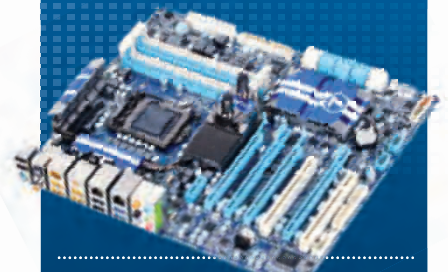
sürelili sistem güvenilirliği için azaltılmış çekirdek enerji kaybı ve daha düşük EMI paraziti anlamına geliyor. (Sevgili Eray Ant, bu cümleyi görünce bir - iki saniye duraksamıştı.) Ayrıca demir alaşımı bobinler, demir çekirdekli bobinlere nazaran pası karşı da daha dayanıklıdır. Yani yıllar geçse de anakartınız Cif ile temizlenmiş gibi pas ve kirden uzak duracak. UD etiketli anakartların üçüncü özelliği ise PCB içerisinde yer alan ve standart anakartlarda 1 ons olan bakır tabakanın, Gigabyte anakartlarda 2 ons, yani 57 gram olması. Bakır miktarının iki katına çıkarılması, anakartın yeraltı maddeleri açısından ne kadar zengin rezervlere sahip olduğunu mu gözler önüne seriyor? Tabii ki hayır. Kullanılan 57 gram bakır, tüm PCB genelinde, özellikle de işlemci güç bölgesi gibi kritik alanlarda ısının daha etkili biçimde yayılarak, termal soğutmanın etkili olmasını sağlıyor. Bunun sonucunda da Ultra Dayanıklı 3 anakartlar, klasik anakartlara kıyasla 50°C'ye kadar daha düşük çalışma ısısı sağlayabiliyor. UD3 anakartların dördüncü özelliği ise daha hızlı elektrik akımı iletimini mümkün kılan ve daha az ısı üreten yeni mosfetler.

Tüm bu özellikler, UD etiketli çoğu Gigabyte anakartta yer alıyordu. Peki UD7'de ne gibi farklı özellikler mevcut? UD7'ye baktığımızda ilk olarak su soğutma ile hava soğutmanın birleştirilmiş hali olan Hybrid Silent-Pipe 2 teknolojisi dikkatimizi çekiyor. Halihazırda evinize şebeke suyu geliyorsa, daha doğrusu elinizde bir su soğutma bloğu mevcutsa bunu doğrudan anakartın kuzey köprüsüne bağlayarak daha etkili bir soğutma sağlayabilirsiniz. Fakat burada belirtmemiz gereken en önemli nokta, su soğutmanın standart kullanıcılar için gerekli olmadığı. Özellikle overclock tutkunları; işlemci, QPI, bellek ve PCI Express frekanslarını arttırdıkları ve tüm bu bileşenlerin yükü de kuzey köprüsüne bindiği için kuzey köprüsünü su soğutma ile soğutmak daha mantıklı olacaktır. Öte yandan standart kullanıcılar içinse firmanın kullandığı bakır ısı boruları, yaptığımız testlerde gayet serin bir çalışma

sağlayarak beğenimizi kazandı.

UD7'nin Ultra Combo'su ise dört adet PCI Express x16 yuvasına sahip olması. Üç adet PCI Express yuvasından sadece biri x16 hızında çalışan UD6'ya karşın, UD7'deki yuvaların ikisi x16 hızında çalışıyor. Bu durumda üç adet ATI ekran kartı takarak Triple CrossFireX veya üç adet nVidia ekran kartı takarak Triple SLI konfigürasyonları oluşturabilirsiniz. Tüm bunların yanında USB 3.0 ve Sata 6 Gbps desteğini de yanınıza aldınız mı kimse sizi durduramaz. For Ziooon! ■ **Recep Baltaş**

Gigabyte GA-P55A-UD7



- + Su ve hava soğutmaya uygun
- + Üçlü CrossFireX ve SLI desteği
- + USB 3.0 ve Sata 6 Gbps desteği
- Yetersiz PCIe x1 yuvası

Fiyat: 367\$ + KDV
İthalat: Arena, Kont
Web: Arena, Kont
Puan: 8/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Form faktör	ATX
Yonga seti	Intel P55
İşlemci yuvası	Core i7/i5/i3 LGA 1156
Depolama arayüzü	SATA III
Bellek yuvası	DDR3 2600+
Yuva sayısı	4 x PCIe 2.0 x16, 2 x PCI, 1 x PCIe x1



Razer'dan Solaklara Özel Mouse

Oyuncular için ürettiği üst uç ekipmanlarla beğenimizi kazanan Razer, sonunda solakları da düşünerek DeathAdder mouse'unun Left Hand Edition, yani sol el sürümünü piyasaya sürdü. Bu sayede DeathAdder Left Hand Edition, dünyanın solaklar için üretilen ilk oyuncu mouse'u olma şerefine nail oldu. Güçlü 3500 dpi kızılötesi algılayıcıyla gelen DeathAdder, rahat bir kullanım sunması için tasarlandı. Kendisi de bir solak olan Razer Amerika'nın başkanı Krakoff, artık sol eliyle rahatlıkla kullanabileceği bir oyuncu mouse'u olduğu için mutlu. DeathAdder'in tepki süresinin 1 ms olduğunu da belirtelim.
Bilgi için: www.razerzone.com

GTX 480'de 480 Çekirdek

Daha önce duyurulduğunda 512 adet CUDA çekirdeğine sahip olacağı söylenen nVidia'nın heyecanla beklediğimiz yeni ekran kartı GTX 480'in çekirdek sayısının 480'e düşürülmüş olduğunu öğrendik. Bazı kullanıcılar bunu "nVidia'nın isimlendirme sistemi ilk defa doğru çalışacak" şeklinde yorumlasa da işin aslının, kartın güç tüketimini düşürme amaçlı olduğu belirtiliyor. Öte yandan 384-bit GDDR5 bellek arabirimine sahip olacak olan GTX 480'de, 1536 MB bellek yer alacak ve 449\$ - 499\$ aralığında satılacak olan kartın güç tüketimininse 298 Watt olacağı belirtildi. 300 olsa ne yapardık! Vah vah...
Bilgi için: www.nvidia.com



Canavar Core i7 980X Kafesten Çıktı

San Francisco'da gerçekleşen oyun geliştiricileri konferansını fırsat bilen Intel, yeni işlemcisi i7 980X Extreme Edition'ı geliştiricilere tanıttı. 3.33 Ghz hızında çalışan, altı gerçek çekirdek ve altı da Hyper Threading teknolojisi sayesinde oluşturulmuş sanal çekirdek ile toplamda 12 çekirdek sunan yeni 980X, piyasada son kullanıcıya sunulan en hızlı işlemci olma özelliğini taşıyor. Yine de bu işlemcinin suyunu çıkarmak istiyorsanız, çok çekirdeğin gücünde yararlanan uygulamalar kullanmanız gerekiyor. 32 nm üretim teknolojisine sahip olan 980X'in güç tüketimi 130 Watt iken fiyatı da sadece 999\$'cık.
Bilgi için: www.intel.com



Teknik Servis

Siz sevgili LEVEL okurları ve özellikle de donanım müdavimleri ile burada ilk tanıştığımızda ben üniversite sıralarında dirsek çürütüyordum. Tarih tekerrür eder hesabı, ben tekrar üniversite sıralarına geri döndüm ama bu defa bir farkla: yüksek lisans öğrencisi olarak. Geçen süre zarfında donanım bölümüne olan ilgi inanılmaz seviyede arttı. Dergiyi aldığında bu bölümü okumak için can atanlar olduğunu bilmek beni onurlandırıyor. O zaman tam gaz devam edelim ve sizleri üzen şu lanet olası sorunlara -ve ekran kartlarını GB hesabı tartıp satan bakkallara- derslerini verelim! Hell yeah!

Not: Ekran kartlarını değerlendirirken, geçtiğimiz aylarda, birkaç cevapta "soldan ikinci rakam" yerine "sağdan ikinci rakam" yazmışız. Okurlarımızdan özür dileriz.

► **S:** Benim bilgisayarımın özellikleri: MSI G31M3 V2 anakart, Q6600 2.4 Ghz işlemci, 2 + 1 olmak üzere 3 GB DDR2 667 bellek, Nvidia GeForce 7300 LE 256 MB 64 Bit ekran kartı, 250 GB Sabit Disk, 230 Watt power supply. Bilgisayarında ekran kartının normal sıcaklığı 70 derece civarında, oyunlarda 102 dereceyi buluyor ve mavi ekran veriyor veya kendiliğinden donuyor. Sabit diskin yarısı dolu olduğu halde bilgisayarda donmalar oluyor ve yeniden başlatmak zorunda kalıyorum veya kendisi yeniden başlatıyor. Bilgisayarımın sorunları dışı ama ekran kartı almayı düşünüyorum ama oyunlarda bana yetecek orta sınıf bir ekran kartı olarak ne önerirsin. *Mert Şahin*

C: Mert Bey, ilk olarak sisteminizin parçaları birbiriyle pek uyumlu değil maalesef. Q6600 işlemciye G31M3 anakart pek uymamış. Yine bu sisteme çift değil de tek kanal RAM takmışsınız ve RAM'ler de 667 Mhz. Ayrıca güçlü bir işlemciye karşın neden 7300 LE gibi zayıf bir ekran kartı kullandığınızı anlamak da güç. Bu sistemi 230 Watt güç kaynağı ile desteklemek ise tam bir fiyasko. Sanırım bu sistemi size bir bakkal ya da kasap topladı. 7300 LE pasif soğutmalı bir kart. Ben daha önce pasif soğutmalı kartlar alınmaması konusunda gerekli yazıyı yazmıştım ama "gözünüzden kaçtı" sanırım. Şimdi tüm bu olumsuzluklardan sonra bu sistem mavi ekran vermezse zaten biz buna mucize diyoruz. Orta sınıf bir karttan önce sizin önce güç kaynağınızı değiştirmeniz gerek. En az 450 Watt gerçek güç sunabilen bir güç kaynağı aldıktan sonra HD 5670 alabilirsiniz. Kartın fiyatı en son baktığımda 176 TL idi.

S: Bilgisayarımı en son 2009'un Haziran ayında yeniledim: Intel Core2Quad Q8400 - Kingston 2 x 2 800 Mhz Bellek - PALIT 9800 GT 1 GB ekran kartı. Bu sistemden memnunum ancak ekran kartından biraz şüpheliyim. Ekran kartları o kadar hızlı yenileniyor ki daha biri eskimeden başka bir kart çıkıyor. Birkaç kere de dergide 9800GT'nin eski bir kart olduğuna dair bir şeyler okudum ve ekran kartımı yenileme vaktinin gelmiş olabileceğini düşündüm. Sana sorum ise

şu, 9800 GT eskidi mi veya güncel oyunları ne kadar idare eder? *Burak*

C: Merhaba Burak, yeni alacak biri için bu saatten sonra kesinlikle 9800 GT önerilmez. Fakat 9800 GT ile oyunları oynamakta herhangi bir sorun yaşamazsın. (DirectX 11 hariç.) Kartın eskiliğine bakacak olursak 9000 serisinden sonra GT200 serisi, en son olarak da GT400 serisi çıkıyor. Yani kart epey eskidi. İlla ki değiştirmek istiyorsan sana tavsiyem DirectX 11 destekli bir HD 5750 veya HD 5670 almandır.

S: Yeni bir bilgisayar toplamayı düşünüyorum ama son 1 yıldır donanım dünyasını takip edemiyorum okul yüzünden. HD4xxx serisinden beri takip edemiyorum ekran kartlarını. PC'mde şuan ATI Radeon HD4850 var. Gayet memnunum ama bazı oyunlarda problem de çıkarmıyor değil. Modern Warfare 2'yi Full HD Extra ayarlarda oynatabilecek bir ekran kartı olmasını istiyorum ama çok pahalı olmasın yani eski HD4870 gibi olsun ama 5xxx serisinden. Ne önerirsiniz? Bilgisayarım Core 2 Duo E6300 1.86 GHz, 2GB DDR2 RAM; ATI Radeon HD4850; Win 7 x86 konfigürasyonlu. Eskiden 1366x768 çözünürlükte bir takılma yaşamıyordum ama FullHD çözünürlük yaptıktan sonra bilgisayarım Windows'ta takılmaya başladı. Ne neden olabilir? İşlemci mi? *Mert Dümenci*

C: Sana tavsiyem en azından bir HD 5750 olacaktır. Daha iyisini istersen HD 5770 de alabilirsin. Yakında HD 5830 çıkacağını da hatırlatayım. Full HD için sanırım monitörü değiştirdin. Tavsiyem ekran kartı sürücünü güncellemen. En son Catalyst 10.3'ü kurup bir bak bakalım sorun düzelecek mi. Bu arada işlemcin ve RAM'in biraz yavaş kalıyor. Oyunlardaki darboğaz ekran kartın değil bu iki bileşenlerin.

S: Ben bir süredir sistem kurmaya çalışıyorum, kurduğum sistem şu: AMD Phenom II X4 965 BE, 790XTA-UD4, HD 5870, 4 GB 1600 MHz RAM, WD 500 GB Caviar Black, LG DVD-RW ve LED bir AOC monitör, kasaya henüz karar veremedim. Tavsiyede bulunursanız sevinirim. Bu sistem şu

anda en ekonomik haliyle bir firmada mevcut ama ailem bu firma tanıdık birinden almak istiyor. Benim önerdiğim firmaya nedensiz bir şekilde güvenmiyorlar. Her ne kadar daha yüksek fiyat çıksa bile tanıdıklarından almak istiyorlar. Ben onları bir türlü ikna edemiyorum umarım sizin tavsiyeleriniz onları ikna eder. *Anıl Çakır*

C: Merhaba Anıl, son iki aydır ailelerden çok şikayet almaya başladık nedense. Kişisel tecrübelerim bana tanıdık ile iş yapılmaması gerektiği gösterdiği için diyorum; hem ailenin, hem de o tanıdığınız kişinin iyiliği için başka bir yerden alışveriş yapın. Zira herhangi bir sorun olduğunda ailen o tanıdık kişi hakkında olumsuz düşüncelere kapılacakken, tanıdık kişi de ufak tefek sorunlardan dolayı sık sık rahatsız edilmeye başladığında zor durumda kalacaktır. Mümkünse alışverişinizi internette yapın zira online firmaların raf ücreti, eleman ücreti vb. giderleri olmadıkları için ürünleri çok daha uygun fiyata sunabiliyorlar. Kasa olarak ise bu sisteme Thermaltake Wings RS 200 veya 201 uygun olacaktır. Kasadaki dahili gerçek 500 Watt güç kaynağı bu sistem için gayet yeterli.

S: Benim sistemim Core 2 Duo E6550 2.33 GHz, 2 GB RAM. Ekran kartım ise nVidia GeForce 7300SE/7200GS 512 MB. Bilgisayarım çoğu oyunda kasiyor. Bunun nedeni ne olabilir? Ben ekran kartıdır diye düşünüyorum. Ekran kartımın Left 4 Dead 2, CoD:MW2, Napoleon:Total War ve Battlefield Bad Company 2 gibi oyunları iyi kalitede çalıştırması için 250-400 TL fiyat aralığında önerilebileceğiniz bir ekran kartı var mı? Tercihen nVidia. Ayrıca 2GB RAM'i arttırmalı mıyım? Arttırmalıysam ne kadar ve nasıl arttırmalıyım? *Can Usta*

C: Merhaba Can, sorun ekran kartından kaynaklanıyor. Ekran kartının soldan ikinci rakamı 3 ki bu da giriş seviyesinde bir kart demek. Bu kartlar oyun için üretilmeyen fakat sonradan bakkal amcalar tarafından ucuza alınıp "iyi oyun oynatır bu 1 GB abi" gazıyla yüksek kar marjı ile pahalıya satılan kartlardır. Bütçe olarak 400 TL çok iyi. Bu

En Saçma Donanım Soruları

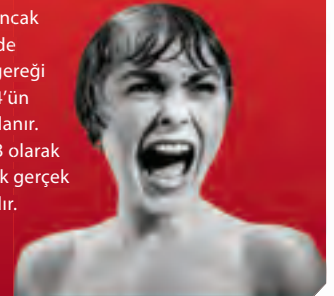
İşletim sisteminin çok RAM kullanması sistemi yavaşlatır mı?

Bazı kullanıcılar Windows XP, Windows Vista ve Windows 7'nin bellek kullanımını görev yöneticisinden kontrol ediyorlar. Windows 7 gerçekten de olan RAM'i kullanıyor ve bunun performansı düşürüldüğüne inanılıyor. Yine iddialara göre bellek kullanımı fazla olunca sistem sabit diskte önbellek dosyaları oluşturmak zorunda kalıyor ve performans düşüyor. Ancak yapılan yorumlar gerçekten bu kadar uzak olabiliirdi. Windows 7 RAM'i zaten önbellekleme işlemi için kullanıyor. Eğer sistem, belleği kullanmıyorsa, Windows 7 sık

kullanılan uygulamaların bilgilerini otomatik olarak RAM'de önbelleğe atıyor. Windows 7 bu sayede performansı körüklüyor ve olan sistem belleğinden maksimum performans sağlıyor. Sık kullanılan masaüstü işlemlerinin verilerini bu sayede çok hızlı çalıştırıyor. Eğer bir uygulama RAM'e ihtiyaç duyuyorsa, bellekteki bu tür verileri silerek, hemen gereken verileri yüklüyor. Kısacası Windows 7 ne kadar çok RAM kullanırsa, sistem o kadar iyi performans veriyor. Kısacası çok RAM kullanımı kötüdür düşüncesi Windows XP devrindeki anlayıştan kalma ve modern işletim sistemleri için kesinlikle geçerli değil.

Sabit Diskler neden vaat ettikleri kapasiteleri sunmazlar?

Sabit disk üreticileri disk kapasitelerini 1000'in katlarına göre sınıflandırmaktadır ancak bilgisayar mimarisinde kullanılan teknoloji gereği gerçek kapasite 1024'ün katlarına göre hesaplanır. Bu yüzden de 250 GB olarak aldığınız bir sabit disk gerçek anlamda 232,83 GB'dır.



Sistem Gereksinimleri



C&C 4: Tiberian Twilight

C&C 4: Tiberian Twilight'ı rahat bir biçimde oynamak istiyorsanız Core 2 Duo 2.6 Ghz veya Athlon 64 X2 5600+ bir işlemciye sahip olmanız gerek. Yine -buraya dikkat-soldan ikinci rakamı 8 ya da 9 olan, yani üst seviye bir ekran kartı da ayarları üst seviyeye getirebilmeniz için gerekli bir bileşen. Örneğin 256 MB 8800 GT veya emektar X1900 bu iş için uygun. DirectX 9.0c destekli olan oyunu XP SP3, Vista veya 7'de oynayabilirsiniz.



Metro 2033

Steam kullanıcılarının %40'ı Windows 7'ye geçti, herkes kaç kaç XP'den ayrılıyor sen gelmiş bana "XP'de Metro 2033 oynayacağım" diyorsun. DirectX 11'li bu oyuna yazık etme. Ekran kartı olarak firma GTX 480 ya da 470 al dese de piyasada olmadığı için size ben HD 5870 veya 5830 önereceğim. Yağ gibi bir oyun keyfi için 8 GB RAM -yanlış duymadınız-, en az 2.5 Ghz çift ya da dört çekirdekli işlemci (Tercihen Core i7 veya Phenom II) ve işletim sistemi olarak Vista veya Windows 7 kaçınılmaz.



Just Cause 2

Eğer hala XP kullanıyorsanız (Ayıp be kardeşim!) DirectX 10 destekli bu mükemmel oyun sadece Vista SP1 ve 7'de çalıştığı için siz oturup avucunuza yalayacaksınız. Çift çekirdekli 2.6 Ghz hızında bir işlemci, 3 GB sistem belleği (Siz şunu 4 yapın çift kanal daha hızlı olur.), 10 GB boş disk alanı ve HD 5750 veya GTS 250 bir ekran kartı oyunu akıcı bir biçimde oynamak için gerekli bileşenler arasında.



StarCraft II (Beta)

Her ne kadar Blizzard'ın verdiği bilgiler açık bir "tavsiye edilen sistem" örneği oluşturmasa da oyunun DirectX 10 destekli olacağını düşündüğümüzde ilk olarak "siz ekran kartını bir değiştirin" diyebiliriz. Bütçeniz varsa en azından DirectX 11 destekli HD 5670, bütçeniz yoksa da bir HD 4670 veya GTS 220 almanızda fayda var. Oyunun XP SP3, Vista ve 7'de çalışacağı kesinleşmiş durumda fakat DirectX 10'un XP'de olmadığını hatırlatalım. 1.5 GB bellek ve en az 4 GB disk alanı da olmazsa olmazlar arasında.

durumda sana ben hangi ekran kartını önersem, bu kart ek güce ihtiyaç duyacağı için paranın bir kısmı ile bir de güç kaynağı alırdığımı sana. Uzun zamandan beri nVidia öneremiyorum zira firmanın DirectX 11 destekli kartları piyasaya çıkmadı. Her zaman geleceğe dönük ürünleri tavsiye eden

ben, tutup ta sana DirectX 10 ekran kartı al diyemem. Bu durumda sana tavsiyem 250 TL ile PowerColor HD 5750 PCS alman, bunun yanına da 115 TL'ye High Power 500 Watt HPC-500-H12S almandır. Artık saydığın oyunların yanında DIRT 2, Call of Pripyat, BattleForge, Alien vs Predator ve Crysis 2'yi de

oynatabilirsin. Unutmadan, 2 GB daha RAM takviyesi yapman gerek, tabi bir de DirectX 11 ve 4 GB RAM desteği için 64 Bit Windows 7 şart. ■

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

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 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

Ertağral Sängä

ROLE PLAYING GÜNÜKLERİ



Ne zamandır FRP hakkında yazıp çiziyorum ama uzun bir süredir konu hakkında herhangi bir röportaj yapmadığımı fark ettim. Hal böyle olunca hem siz sevgili FRP'nin Türkiye'deki gelişimini merak eden LEVEL okurları için, bu sektöre yıllarını vermiş ve çok şey katmış bir kişi olan Kayra "Keri" Küpçü ile bir röportaj gerçekleştirdim.

Kimdir Kayra insanı, tanıyabilir miyiz önce?

1983 İzmit doğumluyum. Kocaeli Üniversitesi Uluslararası İlişkiler mezunuyum. 1997 yılından beri FRP ile ilgileniyorum. FRP oynamaya Fantastik Edebiyat okuyarak başladım. Son altı yılda Fantastik Kurgu konusunda uzmanlaşmış yayın evlerinde danışmanlık ve editörlük yaptım. Şu anda Laika Yayıncılık'ta editörlük ve bir oyun firmasında iş geliştirme sorumlusu olarak çalışmaktayım.

Türkiye'de Fantastik Kurgu ve FRP'nin gelişmesi için önemli işler yaptığınızı biliyoruz. Bu konu hakkında bana biraz bilgi verebilir misin?

Türkiye'de FRP'nin ve Fantastik Kurgu'nun gelişmesi ve fazla kişi tarafından fark edilmesi gerektiğini düşünerek, 2004 yılında FRPNET sitesini kurdum. FRPNET kurulduğundan bu yana, fantastik kültürün gelişmesi için pek çok projeye katkıda bulduk ve onlarca projeyi hayata geçirdik.

Bu süre içerisinde fantastik kitapların da Türkçe'ye kazandırılmasında editöryal anlamda katkılarım oldu.

Aynı zamanda geçen yıl kuruculuğunu yaptığım ve halen başkanı olduğum Türk Fantazy Birliği ile pek çok fantastik kurgu sitesi ve LEVEL da dahil olmak üzere bir çok kuruluşu bir araya topladık. Halen çeşitli projeler yürütmekteyiz.

FRPNET sitesini tabii ki biliyoruz. FRPNET, pek çok FRP ve Fantastik Kurgu sever için vazgeçilmez bir portal haline geldi. Bu siteyi kurarken düşüncelerin nelerdi?

2004 yılında, FRP maalesef ülkemizde çok yanlış tanınıyordu. Bununla beraber ülkemizde kaynak bulma sıkıntısı da yaşanıyor ve bulunabilen kaynaklar da tamamen İngilizce içerikteydi. Biz de bu kaynaklara ulaşamayan fakat bu oyunla ilgilenmek isteyen insanlara, bu bilgileri Türkçe olarak detaylı olarak verelim dedik. Aynı zamanda FRP oynayan Türkiye'nin farklı bölgelerindeki insanların da tanışması ve kaynaşması, birlikte oyunlar oynaması en önemli hedeflerimizden biriydi. Bu düşünceler doğrultusunda hem FRP, hem fantastik kitaplar, hem fantastik diyarlar, hem de fantastik konularla ilgili makaleleri, incelemeleri Türkiye'deki fantastik severlere ulaştırmayı başardık.

Tanınmış yazarlar ile yakın ilişkide olduğunu biliyoruz. Bu durum sana ve FRPNET ekibine bir avantaj sağlıyor mu?

Böylelikle birinci ağızdan tüm yenilikleri takip edebiliyoruz. Aramızda kurulan dostluk bağının bir getirisi olarak bu yazarların yaptıkları işlerle ilgili kendi ağızlarından daha detaylı bilgilere ulaşabiliyoruz. Aynı zamanda gelecek projelerle ilgili en doğru ve en detaylı bilgilere ulaşabiliyoruz. Bu dostluk sayesinde Margaret Weis ve R.A. Salvatore, Türkiye'deki fantastik kurgu okurunun potansiyelini ve ilgisini öğrenmiş oldu ve FRPNET olarak bu girişimlerimiz doğrultusunda onlarda da ülkemizi ziyaret etme isteği oluştu.

Bize biraz da FRPNET'in şu anki durumundan bahsedebilir misin?

Aylık 4000'in üzerinde tekil kullanıcıya sahip, Türkiye'nin en büyük Fantastik Kurgu sitesi olmuş durumdayız. Bu kadar kişinin daha iyi bir tasarımı hak ettiğini düşünerek, tasarımı yeniledik. Şu anda altıncı senesini doldurmuş olan site ilk kez baştan aşağı yepyeni bir tasarımla ziyaretçilerinin karşısına çıktı. Biz buna "versiyon iki" diyoruz. Bundan sonrasında da ziyaretçilerimize ve üyelerimize Fantastik ve Bilim Kurgu konularında en güncel ve en detaylı bilgileri vermek için elimizden gelenin en iyisini yapmaya devam edeceğiz.

Günümüzde FRP'nin geldiği nokta hakkında ne düşünüyorsun?

Yüzüklerin Efendisi filminin vizyona girmesinden sonra, Türkiye'de Fantastik Kurgu'ya bakış açısı değişmeye bilinç, gitgide gelişmeye başladı. Senin de bildiğin üzere her geçen gün Fantastik Kurgu ile ilgilenen ve bu türe merak saran insanların sayısı artıyor. Üniversitelerin öncülüğünde gerçekleştirilen "Convention"lar ve LEVEL'da bu köşede yazılan yazılar da insanların FRP'ye başlamasına ön ayak oluyor. Son dönemde Fantastik türdeki kitapların artışı ve sinemada da Fantastik filmlerin çok rağbet görmesi, bu türü bir alt kültür olmaktan çıkıp popüler kültür olma yolunda ilerletti. RPG türündeki oyunlar da oyun oynayan kitlenin bu alt kültüre ortak olmasını sağladı.

"Oyun" demişken, Kayra Küpçü ne zamandan beri oyun oynuyor ve RPG oyunları hakkındaki düşünceleri neler?

Yaklaşık olarak üç - dört yaşından beri Commodore, Amiga gibi konsollarda başladım oyun oynamaya. Kafa ayarı, teybin 40'a kadar sarması derken günümüze kadar oyun oynamaya devam ettim. (Oyun firmasında çalışmamdan da belli oluyordur sanırım.) Hep bir PC oyuncusu oldum. Bir dönem Sega Master System oyunlarının esiri olmuş olsam da hiçbir zaman bilgisayar oyunlarından vazgeçemedim. DOS oyunları ile çok uzun yıllar haşır neşir olduktan sonra günümüze kadar çıkmış hemen hemen her oyunu, bir şekilde oynamaya çalıştım. Eye of the Beholder, Daggerfall, Betrayal at Krondor, Champions of Krynn gibi RPG oyunları ile büyüdüm desem abartmamış olurum. Sonrasında da Baldur's Gate, Planescape: Torment gibi



efsane oyunlarla devam ettim ve halen hardcore bir RPG oyuncusuyum. Online sektöre gelirse, senin gibi ben de Ultima Online oynayarak başladım online oyunları oynamaya. Son dönemlerde Son Destan, World of Warcraft gibi online oyunlar dışında BioShock 2, Dragon Age: Origins gibi oyunları da oynamaya devam ediyorum. Ama Sanitarium'u hiçbir şeye değişmem!
(Ben de Sanitarium'u hiçbir şeye değişmem! -Ertuğrul)

FRPNET daha öncesinde bir convention düzenlemiştin.

Bunun devamını düşünüyor musun?

2007 yılının ilk convention'ı olarak düzenlemiştik. Türkiye'de üniversitelerden ve kurumlardan bağımsız ilk convention oldu. FRP'ye yeni başlayan pek çok arkadaş da düzenlediğimiz convention sayesinde ilk oyunlarını oynama fırsatı buldular. Fakat üniversiteler gibi kullanabileceğimiz bir yerimiz olmadığı için sürekli düzenleme şansımız olmadı. Yine de yakın zamanda bir sürpriz yapabiliriz.

LEVEL dergisi alıyor musun? Alıyorsan dergide en çok ilgin çeken bölüm hangisi?

Normalde çok fazla dergiyi düzenli olarak takip etmiyorum fakat LEVEL dergisini uzun süredir zevkle okuyorum. Çok uzun süredir istikrarlı olarak yayın hayatına devam eden bir oyun dergisi. Dergide yapılan incelemeler gerçekten okumaya değer. Bir oyun firması çalışanı olarak oyun incelemelerini özellikle okuyorum. Bunun dışında yazdığım Role Play Günlükleri de oldukça güzel geliyor. Çok önceki zamanlarda da da LEVEL'in RPG yazılarını özenle okurdum, halen de okuyorum.

Bolca kahkaha ve bilimum eğlencenin hayat bulduğu bu güzel röportaj için sevgili Kayra "Keri" Küpçü'ye çok teşekkür ediyor ve hayatında başarılar diliyorum. ■

God of War III

Tanrılarla bir probleminiz mi var? Arayınız: 444 O KRATOS!
Nedir; Kratos herkesi öldürür. Peki ne değildir? Kratos herkesi, en etkili biçimde öldüremeyebilir. İşte bu noktada Tuna devreye girer, size ipuçları vererek işinizi kolaylaştırır. Haydi Tuna, göreyim beni! Bizi. Seni? İyi okumalar.

SİLAHLAR

Oyun boyunca Kratos'u yepyeni dört farklı silahla donatacaksınız. Bunlara ek olarak da üç farklı gücünüz olacak.



Blades of Exile

Styx nehrine düştükten sonra kayıplara karışan Blades of Chaos yerine, Athena'nın bize itelediği Blades of Exile birincil silahımız oluyor. Blades of Chaos'tan pek bir farkı yok ama özel güç olarak Army of Spartans'i kullanabiliyoruz bu defa. Army of Spartans, özellikle kalabalık grupları dağıtmak için kullanabileceğiniz bir güç.

Level 2 - 4000 Orb

Daha yüksek hasar
Argo's Ram gücü
Cyclone of Chaos hareketi (Havada da kullanılabilir): L1 + Kare
Argo's Ram kaçış hareketi L1 ve ardından Kare

Level 3 - 7000 Orb

Daha yüksek hasar
Valor of Hercules hareketi: Üçgen, Üçgen, Kare
Hyperion Fury hareketi: Kare'de basılı tutun
Athena's Wrath (Kaçış): Sağ analog kol ve Üçgen
Army of Sparta Lvl 2: R2

Level 4 - 8000 Orb

Daha yüksek hasar
Cyclone of Chaos Lvl 2: L1 + Kare
Tartarus Rage hareketi: L1 + Üçgen
Argo's Rise: L1 ile kaçış ve ardından Üçgen

Level 5 - 10000 Orb

Daha yüksek hasar
Tartarus Rage Lvl 2: L1 + Üçgen'de basılı tutun
Army of Sparta Lvl 3: R2 + Daire



Claws of Hades

Hades'in ağzının payını verdikten sonra edindiğimiz "Hades'in Pençeleri", ruh gücü kullanan güçlü bir silah ve favorim. R2 tuşuyla türlü türlü yaratığı birkaç saniyelğine savaşa sokabiliyorsunuz ve silah seviye atladıkça bu yaratık çeşidi artıyor ve yaratıklar da daha güçlü hale geliyor.

Level 2 - 3000 Orb

Daha yüksek hasar
Tormenting Lash hareketi (Havada da kullanılabilir): L1 + Kare

Level 3 - 5000 Orb

Daha yüksek hasar
Hades Bane (Kaçış): Sağ analog kol + Üçgen
Soul Summon Lvl 2: Chimera, Gorgon Serpent ve Olympian Fiend

Level 4 - 6000 Orb

Daha yüksek hasar
Unending Sorrow hareketi (Havada da kullanılabilir): L1 + Üçgen

Level 5 - 9000 Orb

Daha yüksek hasar
Soul Summon Lvl 3: Cyclops Berkserker, Siren Seductress (Favorim) ve Centaur General



Nemean Cestus

Bu güçlü eldivenler, ortalığı toza dumana katıyor fakat menzilleri kısa olduğu için düşmanlarınızla fazlasıyla haşır neşir olmanız gerekiyor. Kristalleri ve Phalanx kalkanlarını sadece bu silahla patlatabiliğiniz için stratejik önemleri de mevcut. Özel gücü Nemean Roar, çevrenizdeki her şeye zarar vererek kalabalık grupları dağıtıyor.

Level 2 - 3000 Orb

Daha yüksek hasar
Vicious Maul hareketi (Havada da kullanılabilir): L1 + Kare

Level 3 - 5000 Orb

Savage Charge (Kaçış): Sağ analog kol ve Üçgen
Nemean Roar Lvl 2: R2

Level 4 - 5000 Orb

Increased Damage
Crushing Strike hareketi (Havada da kullanılabilir): L1 + Üçgen

Level 5 - 8000 Orb

Daha yüksek hasar
Nemean Roar Lvl 3: R2



Head of Helios

Güneş tanrısının kafasını bir silah olarak kullanabiliyoruz. Karanlığı aydınlatma, düşmanların gözünü kamaştırıp sendelemelerini sağlama özelliklerinin dışında, gizlilikleri de açıyor bu parıldayan kafa. Gizli sandıkları bulmak için yerli yersiz, sürekli Head of Helios'u kullanın.



Boots of Hermes

Afacan çocuk gibi koşuran Hermes'in çizmelerini elde ederek Kratos'un hızla koşarak düşmanlarını dağıtmasını sağlıyoruz. Bu çizmeler aynı zamanda Kratos'un Prince gibi duvarlarda koşmasına da yarıyor. İkinci seviyede daha yüksek hasar özelliği getiren Boots of Hermes, Hermes Jest adındaki hareketi de kullanmanızı sağlıyor.



Nemesis Whip

Devil May Cry'dan kopup gelmiş bir silah adeta. Tam bir kombo canavarı fakat oyunun tarzı o kadar kombo-vari ortamlar veya yaratıklar içermediği için çok anlamlı değil. Yine de sevdim ben. R2 tuşuyla da düşmanlarınızı elektriğe verebiliyorsunuz. Çarpılıp kalıyorlar.

Level 2 - 3000 Orb

Daha yüksek hasar
Severe Judgment hareketi (Havada da kullanılabilir): L1 + Kare
Daha uzun "Righteous Tirade" süresi: Kare'de basılı tutun. (Pençeler dönmeye devam eder.)
Daha uzun "Righteous Ascension" süresi: Üçgen'de basılı tutun.

Level 3 - 5000 Orb

Daha yüksek hasar
Avenging Strike (Kaçış): Sağ analog kol + Üçgen
Nemesis Rage Lvl 2: R2
Daha uzun "Righteous Tirade" süresi: Kare'de basılı tutun.
Daha uzun "Righteous Ascension" süresi: Üçgen'de basılı tutun.

Level 4 - 5000 Orb

Daha yüksek hasar
Deadly Reprisal hareketi (Havada da kullanılabilir): L1 + Üçgen
Daha uzun "Righteous Tirade" süresi: Kare'de basılı tutun.
Daha uzun "Righteous Ascension" süresi: Üçgen'de basılı tutun.

Level 5 - 8000 Orb

Daha yüksek hasar
Nemesis Rage Lvl 3: R2
Daha uzun "Righteous Tirade" süresi: Kare'de basılı tutun.
Daha uzun "Righteous Ascension" süresi: Üçgen'de basılı tutun.



Bow of Apollo

Oyunun hemen başında edindiğiniz bu ikincil silah, yegane menzilli silahınız. Kare tuşuna basılı tutarak alevlenmesini sağlayabilir ve düşmanlarınızı ateşe verebilirsiniz. Oyun boyunca pek fazla kullanmayacak olsanız da bazı bölgeleri geçmek için bu yayın alev özelliğini kullanmanız gerekecek. Sadece iki seviye yükseltilebiliyor Bow of Apollo ve ikinci seviyede de daha yüksek hasar özelliği alıyor.

BOSS'LAR

Önceki God of War oyunlarına kıyasla, bu oyundaki Boss'ları yenmek bayağı kolay. Yine de birkaç tiyodan zarar gelmez.



Poseidon

Su tanrısı Poseidon, oyunun ilk Boss'u ve Kratos'u en aciz halinde yakaladığı için dikkatli olmazsanız sizi yerlebir edebilir. Üç aşamalı bir boss Poseidon ve ilk aşamasında bile ölmeniz mümkün. Gaia'ya pençeleriyle yapışan tanrıyı oradan sökmemiz gerekiyor ve bunun için de takılı olan pençelerine saldırıyorsunuz. Bulduğunuz yere saldırmaya çalışırsa hemen yana kaçın ve bunu tekrarlayın. İkinci aşamada Poseidon'a iyice yaklaşıyoruz ve göğsüne çalışıyoruz. Bu sırada yeri sallayan bir saldırı hareketi yapıyor; yuvarlanarak bu saldırıdan kaçmaya bakın. Üçüncü aşama da bir hayli zor aslına bakarsanız. Silahıyla yere elektrik yolluyor Poseidon ve yine Gaia'ya pençelerini geçiriyor. İlk aşamadaki gibi pençeleri parçalamaya bakın.

Hades

Yeraltının kralı Hades. Onu yenmekse çocuk oyuncağı. İki aşamalı bir boss olmasından mütevellit, onunla daha kısa zaman geçireceksiniz. İlk aşamada sizden birkaç kat daha büyük bir cellat görüntüsüyle geliyor Hades. Elinizde ne varsa üzerinde kullanmakta çekinmeyin ve ona fazla yakın durmamaya çalışın. Yeterince dayak yedikten sonra kafesin üst kısımlarına tırmanıp üzerinize atlayacak; bu saldırıdan zıplayarak kurtulabilirsiniz. Biraz daha dayak yiyince iyicene sinirleniyor Hades ve size güçlü bir saldırıyla geliyor. Bulduğunuz alanı ölümcül zincirlerle kaplayan bu saldırıdan kurtulmak için, saldırıdan hemen önce kararan yerlerden boş kalan kısımda durmaya özen gösterin. İkinci aşamada ise Hades sizden katbekat büyük bir şekilde karşınıza çıkıyor. Bulduğunuz yerleri yumruklayan Hades'in etrafında dönün (R1 ile kanca atılabilecek yerler mevcut) ve arkasına geçerek ona saldırın. Sonunda pes edip yığılacak, siz de silahına kavuşacaksınız.





❖ Helios

Sizinle savaşmayan bir tanrı Helios çünkü dev Titan'lardan biri onu avucunda eziyor ve bir köşeye fırlatıyor. Onu öldürmek de bize kalıyor fakat Helios'a yaklaşırken kalkanlı bir grup asker onu korumaya alıyor. Kalkanları parçalamak içinse size saldıran Cyclops'ü kullanıyorsunuz. Askerleri temizledikten sonra da Helios'un kafası kemerimizi süslüyor!

Hermes

Zeus'un habercisi olduğu için son derece hızlı hareket eden bu altın saçlı tanrının hızlı hareket etmekten öte bir yeteneği yok. Sizinle dalga geçercesine etrafınızda koşuyor ve bir bölüm boyunca onu yakalamak için peşinden koşuyorsunuz. Onunla savaşmanız gerektiğinde de standart hareketlerinizi kullanarak kısa bir sürede yere indiriyorsunuz. Ondaki kalan çizmeler de hediyeniz.



❖ Hercules

Ares'in yerine oturmanızı kıskanan Hercules, sizden daha güçlü olduğunu kanıtlamak isteyecek ama ona izin vermeyeceğiz. İlk aşamada üstünüze askerlerini yolluyor Hercules ve eğer bu askerlerin tümünü yalnızla öldürürseniz, bir Trophy'ye de ulaşabiliyorsunuz. Büyü gücünüzü hiç harcamadan bu aşamayı geçin ve ikinci aşamada Hercules ve askerleriyle karşılaşın. Ona bir süre saldırdıktan sonra sizin üstünüze koşacak ve tuşa basma oyununda başarılı olursanız, onu sırtınıza alıp koşabileceksiniz. Bunu, Hercules'i dikenli duvarlara yapıştırmak için kullanın ve üçüncü aşamaya geçin. Bu aşamada Hercules'le birebir savaşacaksınız. Yakınına girmemeye özen göstererek, büyü gücünüzü devreye sokup Hercules'in eldivenlerini alın. Ve fakat bitmedi! Hercules'le son bir savaşımız daha olacak ve sırf eldivenleri aldığınız için de güveniniz yerine gelmesin. Eğer fazla yakınına girerseniz, sizi boynunuzdan tutup kaldırıyor Hercules ve uzakta durduğunuzda da size dev kayalar fırlatıyor. Yapmanız gereken hızlı hareket etmek ve sizi tutmasına izin vermeden yumurkları saydırmak.

❑ Cronos

Sürgüne gönderilen ve sizden nefret eden Cronos, sizi iki parmağının arasında ezmek isteyerek başlıyor sizinle savaşına. Cronos'la olan savaşınız bayağı uzun sürüyor, o yüzden size kilit bölümleri anlatacağım sadece. Cronos'un tırnaklarını söktüğümüz bölümden sonra, Cronos eliyle sizi ezmeye çalışacak. Burada elinin gölgesinin düşmediği yerde durmayı esas almalısınız. Ardından birkaç tırmanma bölümüyle uğraşacaksınız ve finale yaklaşırken Cronos kolunu sıvazlayacak ve kolunda siz olduğunuz için arkanızdan gelen dev elden koşarak kaçmanız gerekecek. Burada hiçbir yere takılmamaya bakın ve hızla koşun. Helios'un kafasını kullanarak onu kör ederek, göğsündeki taşı kırarak onu sersemletiyor ve sonunda kafasına Blade of Olympus'u gömüyorsunuz.



❑ Hephaestus

Zavallı demirci de aynı Cronos gibi sizden nefret ediyor ama o bir Boss bile sayılmaz. Sadece size birkaç kez başarısızca saldırıyor ve birkaç tuşa basma oyunu ile onu kolayca yeniyorsunuz. Ondan aldığınız yeni silahı üstünde denemekten çekinmeyin.

Zeus

Oyunun finalinde elbette ki Zeus'la karşılaşıyor. Zeus da üç aşamada bizimle mücadele ediyor ve ilk aşamada hareketlerimiz fazlasıyla kısıtlı. İki boyutlu platform oyununa dönüşen ilk aşama, Zeus'un bize kafa atmaya çalışması ve bizim onun üstünden zıplamaya çalışmamızla geçiyor. Yıldırım saldırısı kullandığında yuvarlanmak (Sağ analog kol.) ve Namean Cestus'un R2 ile aktive edilen gücüyle onu sersemletip saldırmamız lazım. İkinci aşamada özgürce koşabildiğimiz için daha rahat savaşıyoruz. Özel pek bir şey yapmanıza gerek yok; mesafenizi koruyarak hızına ayak uydurmaya çalışın ve hızlı saldırılarla ona haddini bildirin. Üçüncü aşamada iyicine çamuraya yatacak Zeus ve kendini klonlayacak. Üç tane Zeus'la mücadele etmekse kesinlikle kolay değil. Hem hızlı hareket ediyorlar, hem de fazlasıyla güçlüler. Silahlarınızın ağır saldırılarından çok hafif saldırılarını kullanarak savaşın ve Claws of Hades'e geçiş yaparak Siren Seductress'i veya Blades of Exile ile Army of Spartan'ı çağırın. (Alan etkili hasar vermek için.) Hermes'in çizmeleriyle hızlı koşmak da opsiyonel bir çözüm olabilir.



BioShock 2

Bir baba - kızın hikayesi

İlk oyunu bolca sansasyon yaratan BioShock serisinin ikinci oyununun rehberi ile karşınızdayım. İkinci oyun, çok büyük değişiklikler içermediğinden dolayı açıkçası anlatacak çok fazla farklı özellik yok. Yine de oyunu oynarken en çok dikkat etmeniz gereken ve işinize yarayacak bilgileri sizlerle paylaşmak istiyorum.



Hacking

Tıpkı ilk oyunda ki gibi ikinci oyunda da hacking önemli bir yer tutuyor. Hack'leme esnasındaysa sağdan sola sürekli hareket eden bir ibre ile karşı karşıya kalacaksınız. Hack'lemeye çalıştığınız yerin ya da makinenin zorluk seviyesine göre; ya daha hızlı bir ibre ya da çok daha kısıtlı bir yeşil tabakaya sahip olacaksınız. Başarılı bir hack'leme işlemi için; hiç hata yapmadan üç ya da dört kere yeşil tabakaların üzerlerinde durmalısınız. Renksiz kısımlara denk gelerseniz direk olarak zarar görürsünüz. Turuncular sadece işleminizi iptal ederken, eğer kırmızı tabakalara denk gelerseniz ani bir alarm sesiyle bir anda üstünüze uçan koruma robotlarıyla karşı karşıya kalacaksınız. Gelgelelim eğer mavi tabakaları kullanarak hack işleminizi sonlandırırırsanız bolca bonus toplayacaksınız. Bu arada eğer bir makine hack edilebiliyorsa mutlaka hack'leyin! Özellikle alış - veriş yapılan makinelerde bolca bedava mühimmat toplayacaksınız. Ayrıca satılan eşyaların da fiyatları düşecek.

Upgrade

BioShock 2 oynarken beni en çok uğraştıran şeylerden birisi oldu upgrade'ler. Çünkü bazı upgrade makineleri inanılmaz garip yerlerde ve ulaşması çok zor. Bu makinelerin hepsine ulaşmak istiyorsanız; öncelikle etraftaki bütün kayıt cihazlarını bulmanız ve dinlemeniz gerekiyor. Çünkü birçok kapı şifresi bu kayıtlarda bulunuyor. Ayrıca görüp de gidemediğiniz birçok makine olacak etrafınızda. Bu sebepten düzenli olarak bulunduğunuz yer konusunda hesaplama yapmalısınız. Çünkü bir üst kattayken aslında nereye çıktığı belli olmayan bir kapı ya da boşluk sizi direk olarak az önce gördüğünüz bir alt kattaki upgrade makinesine götürüyor. Bu makinelerse tek kullanımlıklar ve her silah için (Tabii ki önce silahı edinmiş olmanız gerekiyor.) üç farklı eklenti bulunduruyorlar. İlk ikisini yaparak üçüncü ve en güçlü upgrade'yi açabiliyorsunuz. Bence ilk olarak Drill'inizi upgrade edin. Zira oyunun sonuna kadar "bolca" kullanacaksınız. Sonrasında makineni tüfeğinizi ve son olarak da roketinizi upgrade etmek çok mantıklı olacaktır.



Hilekar

Bayonetta Xbox 360

Chapter 2'deki Verse 3'ten sonra meydana gelen telefonları kullanın. Merdivenin oradaki telefonu silah kodlarını girmek için ve sağ taraftaki telefonu aksesuar kodlarını girmek için kullanabilirsiniz. Meydanın diğer ucunda yer alan telefonu ise karakterleri açmak için kullanabilirsiniz. Girdiğiniz kodlardaki hilelerin aktif olabilmesi için belli miktarda "Halo"lara sahip olmanız gerekiyor. Aşağıda kodların yanında sahip olmanız gereken halo miktarları da belirtilmiştir. D-pad'i kullanarak kodları girebilirsiniz.

Yukarı (4 kez), Aşağı (4 kez), Sol, Sağ, Sol, Sağ, L2:
Bangle of Time (Aksesuar) / 3 Milyon Halo

Yukarı (4 kez), Aşağı (4 kez), Sol, Sağ, Sol, Sağ, Üçgen:
Bazillions (Silah) / 1 Milyon Halo

Yukarı (4 kez), Aşağı (4 kez), Sol, Sağ, Sol, Sağ, R2:
Climax Bracelet (Aksesuar) / 5 Milyon Halo

Yukarı (4 kez), Aşağı (4 kez), Sol, Sağ, Sol, Sağ, R1:
Eternal Testimony (Aksesuar) / 2 Milyon Halo

Dövüş Stili

Hem silah, hem de Plasmid gücünü aynı anda kullanabilmenin en iyi yanı bence çok güzel kombokar yapılabilmesi. Ben oyunu olabildiğince yakın dövüş usulü oynadım. Yani zaman zaman uzaktan topluluklara roket'imı kullandım ama yine de matkabım benim en yakın dostumdur. Neden diyecek olursanız; gördüğüm kadarıyla oyun yapı olarak yakın mesafe dövüşleri için tasarlanmış. Çünkü uzak menzilden ateş eden mob'lar genelde çok dengesiz atışlar yapıyorlar. Oysaki yakın mesafedeki mob'lar neredeyse her seferinde kafama kafama vurmaya gayet güzel bir şekilde becerdiler. Ayrıca yakın mesafede kafama aldığım bu zararlar, uzaktan yapılan atışlardan neredeyse üç kat daha fazla canımı yaktı. Ben de baktım yakınımaya yakınımaya geliyorlar; sol elimde buz sağ elimde matkap Allah ne verdiyse... Oyun boyunca en fazla yedi - sekiz kere ölüğümü de belirtmek isterim. Siz siz olun sakın; aman saklandım, aman kaçtım diye oynamayın bu oyunu.



Gene Bank

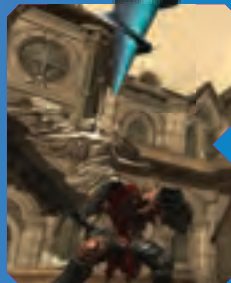
Oyunda en çok arayacağınız yerlerden bir tanesi belki de. Çünkü bu banka sayesinde topladığınız Tonic'leri ve Plasmid'leri organize edebilirsiniz. Özellikle onlarca Gene Tonic olduğundan bu banka çok önem taşıyor ve bu banka olmadan herhangi bir şekilde güçlerinizde değişiklik yapamıyorsunuz. Bir başka artıysa Gene Tonic için boş slot'unuz olmadığı zamanlarda, bulduğunuz yeni yeteneğinizin kaybolmasından da bu bankada saklanması.

Yukarı (4 kez), Aşağı (4 kez), Sol, Sağ, Sol, Sağ, Daire: Jeanne (Karakter) / 1 Milyon Halo

Yukarı (4 kez), Aşağı (4 kez), Sol, Sağ, Sol, Sağ, Kare: Little Zero (Karakter) / 5 Milyon Halo

Yukarı (4 kez), Aşağı (4 kez), Sol, Sağ, Sol, Sağ, X: Pillow Talk (Silah) / 1 Milyon Halo

Yukarı (4 kez), Aşağı (4 kez), Sol, Sağ, Sol, Sağ, L1: Rodin (Silah) / 5 Milyon Halo



Darksiders: Wrath of War Xbox 360

Oyun anında pause tuşuna basın, "Options"a girin, ardından "Enter Code"u seçin ve şu kodu yazın: The Hollow Lord

Artık Harvester'ı Vulgrim'den 1000 soul karşılığı satın alabilirsiniz. Eğer önceden Harvester'ı açmışsanız bu kodu girdikten sonra onu Vulgrimden bedava alabilirsiniz.



■ Güçler

İlk oyundan da bildiğiniz üzere BioShock'ta birbirinden farklı güçler söz konusu. Bu güçlerse ikiye ayrılmış durumdadır. Plasmid ve Gene Tonic. Öncelikle Plasmid'den bahsedeyim biraz. "Bu kategorideki güçler'ana' güçlerimiz" dersek çok da yanlış olmayız. Oyun boyunca bulacağınız ya da satın alacağınız bir grup Plasmid var. İlk olarak yapılması gereken; eğer bir yerde yeni bir Plasmid satılıyorsa hemen almanız olacaktır. Oyun içerisinde kullandığımız Plasmid'ler bolca mana gücümüzden yiyecekler. Bu sebepten hangi Plasmid gücünü kullanacağınızı iyi seçmelisiniz. Yani sürekli değiştirmektense bir güce odaklanmak, oyun hakimiyetinizi çok daha kolaylaştıracaktır. Aynı zamanda da çok daha az "adam" (Bence mana!) gücüne ihtiyaç duyacaksınız.

Gene Tonic'lerse ikincil güçlerimiz. Aynı zamanda da pasif olan bu güçlerle birçok kombo yapabiliyoruz. İlk başta çok fazla anlam ifade etmeseler de her yeni bulduğumuz Tonic'le yeni bir durumun farkına varıyoruz. Misal; Drill Specialist ile matkabımızın gücü maksimuma çıkıyor ve Plasmid güçlerimiz için harcadığımız mana çok düşük bir seviyeye iniyor. Nitekim diğer silahlarımız kullanılamaz hale geliyorlar. Bu ve benzeri durumlara ek olarak; daha kolay hack yapmamızdan tutun da farklı elementlere karşı olan dayanıklılığımıza kadar çok geniş bir yelpaze sunuyor Gene Tonic'ler bize.

Hilekar



Battlefield: Bad Company 2 Xbox 360

Aşağıdaki Gamescore'ları elde etmek için karşılarda yazanları yapın.

Airkill (15): Online oyun esnasında düşmanlarınızdan birisini yoldayken herhangi bir helikopterle öldürün

Award Addicted (30) (Online): 50 tane unique award kazanın

Award Aware (15) (Online): 10 tane unique award kazanın

Battlefield Expert (50) (Online): Herhangi bir kit'teki bütün unlock'ları toplayın ya da bütün araçların unlock'larını toplayın

Careful Guidance (15) (Online): Düşman helikopterini stationary RPG kullanarak yok edin.

Combat Service Support (15) (Online): 10 adet; resupplie, repair, heal, revives ve motion mine spot yardımı yapın

Communication Issues (15) (Campaign): 15 adet satelitlete uplinks yok edin

Complete Blackout (50) (Campaign): Bütün satelitlete uplink'leri yok edin

Destruction (15) (Campaign): 100 tane obje yok edin

Destruction Part 2 (30) (Campaign): 1000 tane obje yok edin

Engineer Expert (15) (Online): Engineer kit'te üç tane silah açın

Et Tu, Brute? (15) (Online): 5 takım arkadaşınızı bıçaklayın



Plasmids

İlk oyundaki Plasmid'lerin çoğu BioShock 2'de yer alıyor.



❑ **Electro Bolt:** Oyunun henüz başında edineceğimiz bir yetenek. Etrafa bolca elektrik yaymamıza olanak sağlıyor. Asıl gücüyse etrafımıza birazcık dikkat etmemizle geliyor. Özellikle su barındıran bölgelerde tek seferde onlarca düşmanımızı alt etmemize olanak sağlıyor.



❑ **Telekinesis:** Başlarda çok işe yaramaz gözükken yeteneklerden birisi. Nitekim tutup, çekme işlemi üzerinde biraz çalıştıktan sonra neredeyse mermi harcamadan düşmanlarınızı yok edebiliyor, hatta etraftaki varilleri fırlatmak suretiyle oyundaki en fazla "aoe" (alan) zararı verebiliyorsunuz.



❑ **Incinerate:** RPG'cilerin ziyadesiyle bildiği bir yetenek. Düşmanınızı anında tutuşturan bu özellik asıl gücüne son seviyesinde ulaşıyor. Özellikle bir seferde bir alanı ateşe verebilmek, oyun esnasında çok işimize geliyor. Ayrıca verdiği zarar da hiç azımsanacak cinsten değil.



❑ **Winter Blast:** Düşmanı bir anda oyun dışı bırakan tek özellik. İlerleyen seviyelerinde de iyice dondurarak bir buzdolabı haline getirebiliyor. Ayrıca donmuş düşmanınızı HP'sine bakmaksızın öldürebilme şansı da tanıyor bu yetenek.



❑ **Hypnotize:** Açıkçası son seviyeye getirdiğim halde kullanmadığım bir yetenek. Düşmanlarınızı kontrolünüz altına almanızı sağlayan bu yetenek, ilerleyen seviyelerde çok daha zorlu ve "büyük" düşmanlarınızı etkisi altına alabiliyor.



❑ **Summon Eleanor:** Oyunun sonunda, senaryo gereği sahip olacağınız bir yetenek. Ortalama üç dakika aralıklarla kızımız olan Big Sister'ı yardımınıza çağırmanıza yarıyor. Gelen kızımız da maşallah; vurduğunu deviriyor. Malum hal böyle olunca sürekli çağırıyor insan.



Tonics

Benim oyun boyunca izlediğim sistem buna benzer bir şekilde vuku buldu. Plasmid'ler hariç özellikle Tonics kullanımına bolca dikkat edin derim. Eğer bu konuda çok zorluk çekiyorsanız; buyurun, işte size hazır bir örnek.

Light Machine Gun Lash Out (15) (Campaign): Hafif makinalı tüfekle 50 kişi öldürün

Link to the Past (15) (Campaign): 1 tane satellite uplink yok edin

Medic Expert (15) (Online): Medic kit'te 3 tane silah açın

Mission... Accomplished. (15) (Online): Bir rauntta; bir tane bıçakla, bir tane M60 ile ve bir tane de RPG-7 ile düşman öldürün

Multiplayer Elite (50) (Online): Rank 22'ye ulaşın (Warrant Officer I)

New Shiny Gun (15) (Campaign): 5 tane collectable weapon bulun

Pistol Man (15) (Online): Oyundaki bütün tabancalarla beşer tane düşman öldürün

Recon Expert (15) (Online): Recon kit'te üç tane silah açın

Retirement just got postponed. (15) (Campaign): Cold War'ı bitirin

Salvage a vehicle. (15) (Campaign): Crack the Sky'yı bitirin

Save me some cheerleaders. (15) (Campaign): Zero Dark Thirty'yi bitirin

Sierra Foxtrot 1079 (15) (Campaign): Sangre del Toro'yu bitirin

Sniper Rifle Strike (15) (Campaign): Sniper rifle ile 50 düşman öldürün

Squad Player (30) (Online): Gold Squad Pin'i beş kere ele geçirin

Sub Machine Gun Storm (15) (Campaign): Sub machine gun ile 50 düşman öldürün

Taxi (15) (Campaign): Herhangi bir karar aracı ile beş km. yol alın

Ten Blades (15) (Campaign): Yakın dövüşte 10 kişi öldürün

Thanks for the smokes, brother! (15) (Campaign): No One Gets Left Behind'i bitirin

The Dentist (15) (Online): Repair tool ile Headshot yapın

Wall of Shotgun (15) (Campaign): Shotgun ile 50 kişi öldürün

Won Them All (15) (Online): Bütün online oyun modlarında birer kere oyunu kazanın

HASAN HASAN'A KARŞI

"KENDİMİ KONTROL
EDEMİYORUM!"

ÜÇÜNCÜ TÜRLERLE YAKINLAŞMALAR

HASAN BAŞARAN

- Hasan'ım artık zamanı geldi!
- Neyin zamanı geldi Hasan'cığim? Hem bak yine geçen seferki gibi Prince of Persia: Sands of Time'a bağlayayım deme konuyu. Pata küte dalarenga!
- Yok yok, şeyi diyorum; üçüncü türle yakınlaşmamız gerek artık ufaktan.
- Nasıl yani üçüncü tür? Noluy?
- Hatun kişileri kastediyorum canım.
- Hobaaa!
- E n'apiim? Arkadaşlara, çevremizdeki insanlara bakıyorum. Herkesin bir yavuklusu neyim olmuş. Evlenen, çocuk çocuğa karışanlar bile var; lakin bizde bir numara yok.
- E konuştuk ya geçenlerde, zamana ihtiyacımız var demiştik en son hani.
- Evet ama "zamanın kumları" tükendi galiba. Yeni bir aşk lazım bize.
- Ohooo, bana hiç bakma Hasan'cığim; aşkla meşke işim olmaz biliyorsun.
- Evet evet, senin yüzünden bu haldeyiz zaten.
- Ne var ki halimizde? Keyfimiz, huzurumuz yerinde.
- Kendi adına konuş sen! Hem ayrıca rahat da durmuyorsun ki ben birileriyle muhabbet halindeyken. İlla araya laf sokup ortamı şip-şak soğutuvereceksin.

FLASHBACK:

- Merhaba Arzu n'abersin? Saçların harika görünüyor, ayrıca çok şıksın bugün.
(Kural #1: İltifat et)
- Hihi, beğendiğine sevindim. Sen de bugün pek güzel göründün gözüme Hasan'cığim.
(Sonuç: Karşılığını al.)
- O pencere camı kadar gözlüklerle normal bence, heheh.
(Balta: Araya gir, elektriği bitir. Aferin!)
- E ben gideyim öyleyse, sniff sniff. (Kayıp: Gitti gül gibi kız, böhürg...)

- Hasan'cığim bırak bu flashback tatlandırılmı okuyucuyu kafaya alma numaralarını. Bi' kere o Arzu dediğin kız hacim olarak en az üç katımız kadar yer kaplıyordu uzayda. Hem ayrıca sana da yaranamıyoruz ki. Mısal; Figen'le her şey ne güzel gidiyordu hatırlarsan. Ama, fakat, lakin...

FLASHBACK:

- Hasan bu Cumartesi için bir planın var mı? Bak çok güzel bir film düşmüş sinemaya.
(Olay budur: Geline aşama ortada).
- Eheüergh! N'apçaz yavrım sinemayı. Bana gidelim, oyun koleksiyonumu göstereyim sana, şapırt! (Yuh! N'aptın adamım?)
- Oha! Nasıl yani? (Oha: Kızcağıza kal gelmesi gayet doğal, bence de oha yani!)
- Uff, puff... Sanırım biz birbirimize uygun değiliz Figen. Sen daha iyilerine layıksın filan.
(Kayıp: Gitti gül gibi kız, böhürg).
- Bari en sondaki "şapırt" efektini kırsaydın be Hasan'cığim, sevgili asılğanım.
- E ama sen de nerede 90-60-90'lık bir dişi görsen, arkadaş olacağın tutuyor. Onlar da tıpkı diğerleri gibi birer karşı cins Hasan'ım, onlarla da yakınlaşabiliriz yani.
- Tamam onlar da karşı cins ama işimiz sana kalırsa iki vakte kadar adımız sapığa çıkacak, söylemedi deme Hasan'cığim.
- E n'apalım öyleyse? Senin keyfini beklersek daha bir 10 sene evdeyiz demektir.
- Nesi varmış evin? Ben memnunum evde kalmaktan.
- Peki sen evde kal, ben gideyim.
- Oluyor mu öyle?
- Galiba olmuyor.
- Hehe, hadi Figen'i arayalım.
- Yuppi!

Hasan'lar baharın henüz başlangıcında kendilerini aşkın büyüüne kaptırmışlar, yaz aylarına kadar sürecek olan sürprizlerle dolu, heyecanlı ve yüksek gerilimli bir serüvene doğru yelken açmışlardır. Acaba ihtiras rüzgarları kahramanlarımızı doğru yöne sürükleyecek midir? Onu da geçtik, oyun oynamaktan gönül işlerine zaman ayırabilecekler midir ki? Hmmm...

To be continued...



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

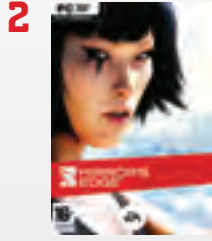
2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım EA Games

Dağıtım EA

Çıkış Tarihi 2008

9,6



2 Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce beklentilerimiz yüksekti belki ama oyun elimize geldiğinde anladık ki Faith "yüksek atlamada" yeterince başarılıydı.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım EA DICE

Dağıtım 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

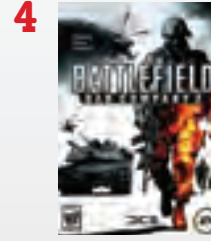
2.0 Ghz İşlemci / 512 MB RAM / 128 MB Ekran Kartı

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

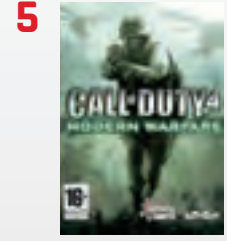
3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

Yapım EA DICE

Dağıtım EA

Çıkış Tarihi 2010

9,6



5 Call of Duty 4: Modern Warfare

Her çıkan Call of Duty oyunu gibi Modern Warfare de First Person Shooter anlayışımızı kökten değiştirdi. Devamını merakla bekliyoruz.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Infinity Ward

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2007

9,5



6 Street Fighter IV

Yıllarca atari salonlarında jetonlarımızı yiyen Street Figther'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

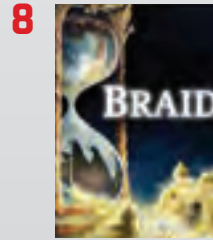
2 Ghz İşlemci / 1.5 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

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

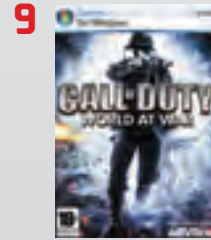
1.4 Ghz İşlemci / 768 MB RAM / 256 MB Ekran Kartı

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 korkularımızı 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



Just Cause 2

İlk GTA oynayanlar bilir. Görev, mörev yapmadan; ekran başında saatler, günler geçirirdik. "Orayı patlatayım; şu kadar sivile saldırıyım; arabaları dizip zincirleme felaketler yaratayım" derken görevleri unuttuğumuz gibi benliğimizi de unutur; bambaşka bir boyuta girerdik. İşte Just Cause 2, bizim üzerimizde benzer etkiler yaptı.

Oyunun başından kalkamadık; görev aralarında nereye gideceğimizi, nereye patlatacağımızı, ne şekilde değişik hareketler deneyeceğimizi şaşır-dık. Oyunu inceleyen Tuna da saatlerce oyunun başından kalkamadığı için perişan oldu. Neyse ki oyunun bir "doyma", başka bir deyişle "sıkılma" noktası var ama. Yoksa can verirdik zaten.

Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 3 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

Yapım Avalanche/Eidos

Dağıtım Eidos

Çıkış Tarihi 23 Mart 2010

9,0

XBOX 360 PLAYSTATION 3 PLAYSTATION 2

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!

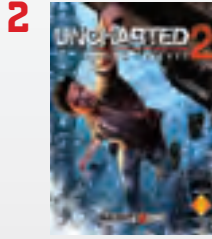
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

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'in şarkısını bu kadar iyi yansıtan, hız hissini bu kadar iyi veren bir yarış oyunu başka nasıl yapılırdı, insanın aklı almıyor...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Criterion Studios

Dağıtım 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.

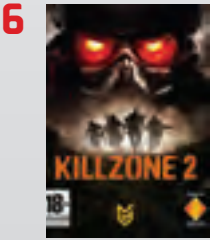
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Sony

Dağıtım Sony

Çıkış Tarihi 2010

9,5



6

Killzone 2 PS3

Ne olacağı tanıtımlarından 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.

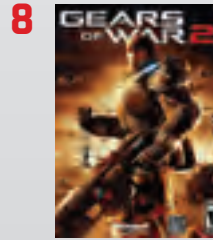
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

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.

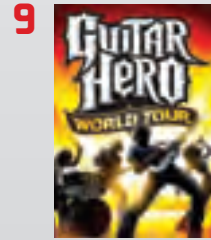
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Epic Games

Dağıtım Microsoft

Çıkış Tarihi 2008

9,5



9

Guitar Hero World Tour 360

Her fırsatta Guitar Hero ve türevlerine karşı çıkan güruha 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 çıkamaması beklenmezdi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla

Dağıtım Sony

Çıkış Tarihi 2009

9,5

Bu ay ne oynadık



Final Fantasy XIII (Xbox 360)

Yeni nesil oyunlardaki "basitleşme" ve "sığlaşma" durumundan hepimiz mustaribiz. Özellikle bazı serilerde bu tür olumsuz değişimler görmek -diğer hayal kırıklığı yaratan oyunlara göre- insanı daha çok yıkıyor. Final Fantasy XIII de maalesef yeni nesil oyunların bu utanç verici akımına kapılmış. Oynanış sis-

teminin ilkelliği, karakterlerin ayrı ayrı kontrol edilememesi ve en önemlisi zorluk seviyesinin dibe vurması; oyunun yukarıdaki en iyiler listesine girememesinin başlıca sebepleri. Hiç bitmeyen bu serinin verdiği kabak tadı, böyle geriye giden yapımlarla daha çok rahatsızlık veriyor. Square Enix'e duyurulur.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Square Enix

Dağıtım Square Enix

Çıkış Tarihi 9 Mart 2010

8,1

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

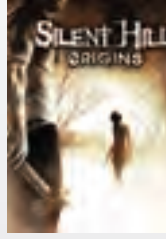
Kendisine God of War'un adını bir adım öteye taşımak görevi verilince Olympos'un zincirleri bile tutamadı Kratos'u.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

9,4

3



Silent Hill Origins

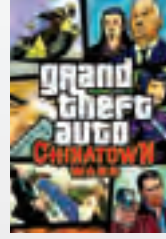
Survival / Horror türünün ölümsüz isimlerinden Silent Hill'in son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimizden sıçrattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2007

9,1

4



GTA: Chinatown Wars

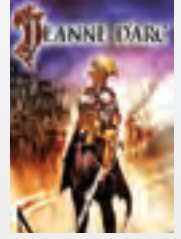
GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçücük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

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

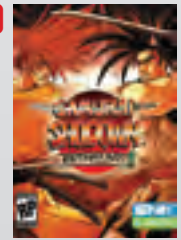
PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

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 denenmesi gereken bir yapımdır.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SNK
Dağıtım SNK
Çıkış Tarihi 2009

8,5

Bu ay ne oynadık



Metal Slug XX (PSP)

Tam PSP'lik bir oyun aslında Metal Slug. Basit, net ve görsel olarak uç noktada bir performans gerektirmiyor. 2007'de yine PSP platformuna çıkan Metal Slug Anthology'den sonra farklı hiçbir şey sunmaması problem ama. Oyun kült olsa da; sabit bir altyapıda olsa da mutlaka

bir şeyler eklenebilir. Hoş, co-op modu gerçekten tatminkar. İnsana nostaljik bir keyif veriyor. PSP'de çok daha iyi, çok daha kaliteli ve çok daha gelişmiş oyunların olduğu da bir gerçek. Fakat bu aralar oynusuz kalmışsanız MSXX sizi epey mutlu edecektir.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Atlus
Dağıtım Atlus
Çıkış Tarihi 23 Şubat 2010

8,0

PCnet yine dopdolu Nisan sayısı piyasada



PCnet'LE

- ✓ FOTOĞRAFÇILIK KİTABI
- ✓ EĞİTİM VİDEOLARI
- ✓ TÜRKÇE FULL OYUN
- ✓ HD FRAGMANLAR
- ✓ 2 ADET POSTER
- ✓ OYUN DEMOLARI

**DVD VE POSTER
HEDİYE**





PRINCE OF PERSIA

BİR "SARAYDAN KIZ KAÇIRMA" MACERASI...

Hayat insanlara her istediklerini yerine getirmek gibi bir sözü tarihin hiçbir döneminde vermemiş ve tüm hayalleri gerçek kılacağına ise hiçbir zaman taahhüt etmemiştir. Buna karşın, aynı hayat, biz fani ölümlülere istediklerimizi elde etmek ve hayallerimizi gerçekleştirmek için fırsatlar ve alternatifler sunar durur. Genellikle hiçbir şey tam anlamıyla istediğimiz gibi olmaz ve hayallerimiz de büsbütün gerçeğe dönüşmez. Üstelik ufak hedeflerimize bile çoğu kez sadece dolambaçlı yollardan ulaşabiliriz. Yine de her şey - uzun vadede de olsa - mümkündür ve güçlükle ulaştığımız hedefleri var eden koşulların ardında şaşırtıcı gizemler veya tesadüfler saklı olabilir.*

Jordan Mechner 1985 yılında, bir öğrenci olduğu sıralarda önünde yer alan fırsatlar ve alternatifler karşısında bocalıyordu. Tek hayali sinema okuyup film senaryoları yazmak ve bir gün film yapımcısı olmaktı.

oyun" geliştirmesi için Mechner'ın kapisını çalmakta gecikmediler.

Az sonra okuyacağınız bir oyunun yapım hikayesinden çok, bir hayalin mucizevi şekilde gerçeğe dönüşmesinin hikayesidir...

HER ŞEY BİR HAYALLE BAŞLAR...

Sinemayla kafayı bozmuş, film yapma hayaliyle yanıp tutuşan Jordan Mechner'ın oyun yapım işine soyunmasının ilk somut ürünü Karateka'ydı ve Jordan Mechner, Apple II'de yazdığı, bu Uzakdoğu dövüşleri konulu oyunun gördüğü ilgi üzerine Brøderbund firmasıyla flört etmeye başlamıştı. Sonuç olarak, yeni oyununun tamamlandığını görene kadar, asıl hayallerini "zamanın kumları"nda bırakacaktı. Gelecek tuhaf şekilde belirsizliğe gömülmüş durumdaydı...

Mechner, sinemada Gremlins gibi kült bir filmin senaryosuna imza atmış olan Chris Columbus'a hayran-

anlatsındı ki?. Yeni oyununun öyküsünü işte böylece, bir anlık ilhama ve bir saatlik eforla kurgulayıvermişti!

Prince of Persia'nın öyküsü ana hatlarıyla Karateka'ya benziyordu: Kaçırılan sevgiliyi kurtarma serüveni üzerine inşa edilmişti. Temel farklılık ise öykünün geçtiği ortam ile karakterlerdi. Mechner öyküyü netleştirip oyunu geliştirme işine odaklanmaya başladığında Brøderbund'la sıkı pazarlıklara devam ediyordu. Bu süre zarfında yer yer kendine güvenini yitiriyor ve böyle anlarda da oyun yapmaktan vazgeçip film kariyerine odaklanmasını gerektiğini düşünüyordu. Bir diğer taraftan, kafasında her geçen gün daha fazla şekillenen oyunu bitmiş halde görmeyi de çok istiyordu...

Mechner açıkça "Madem film çekemiyorum, bari film gibi bir oyun geliştireyim." düşüncesindeydi. Brøderbund'dan avans olarak hiç para almamasına karşın elindeki kısıtlı maddi olanaklarla bir kamera ve çektiği görüntüleri bilgisayar ortamına aktarmasını sağlayacak bir de dijitalize aygıtı satın aldı. Ev ortamında kamerayla çekim denemeleri yapıyordu ve amacı oyundaki Prens karakterinin hareketlerinin gerçeğe uygun görünmesini sağlamaktı. Bunun için model olarak kardeşi David'i kullandı. David beyaz pijamalarıyla koşuyor, hopluyor ve zıplıyor; o ise tüm bu hareketleri kaydediyordu. (Oyunun müzikleriyse Mechner'in babasının imzasını taşıyor. Harika bir aile dayanışması değil mi?). Böylece yavaş yavaş Prens'in tüm hareketleri tamamlanacaktı. İşin tuhafı, o sıralarda Motion Capture teknolojisinin ismini bırakın düşüncesine bile yoktu henüz!

Prince of Persia'nın öyküsü ana hatlarıyla Karateka'ya benziyordu

Okul masraflarını karşılamak için aslında çok da sevmediği bir işe soyundu: Bir bilgisayar oyunu geliştirecekti. İlk ürünü olan Karateka oldukça büyük ilgi görmüş ve Mechner'e ihtiyacı olan parayı fazlasıyla kazandırmıştı. Okuluna dört elle sarılıp hayalini gerçekleştirmeye devam etmek istiyordu, ancak Karateka'da oyun yapımcılarının ilgisini çeken bir başkalk vardı: "Film gibi bir oyun"du bu ve yapımcılar yeni bir "film gibi

lık besliyordu ve bunun yanında genel olarak Disney filmlerine bayılıyordu. (Hatta Disneyland'i neredeyse bir cennet olarak görüyordu o yıllarda!). Filmlere merak sarmasında, bir sinema kariyeri düşlemede Disney ürünlerinin rolü büyük olmalıydı. Yoksa Mechner neden Prince of Persia karakterlerini kafasında tasarladığı anları "Sultanı, Prensesi ve esas oğlanı sanki bir Disney filminde rol alıyorlarmışçasına resmettim." sözleriyle



AMA GERÇEKLERLE ŞEKİLLENİR...

Mechner bölüm tasarımlarında da gerçekçilik arayışındaydı; çünkü Kareteka'nın iki boyutlu arka planlardan ibaret olan dünyası akıcı, yumuşak ve gerçeğe yakın hareketler sergileyen Prens için fazla dar ve kısıtlayıcıydı. Olabildiğince üç boyutlu bir dünya oluşturmak istiyordu. Bu amaçla ortam grafiklerini izometrik bir perspektifte düşünerek tasarladı. Prens'in gerek çevreyle etkileşiminde oluşacak animasyonlar; gerekse açılıp-kapanan kapılar, tuzaklar vb. nesnelerin hareketleri tıpkı Prens'inkiler gibi akıcı ve yumuşak şekilde cereyan etmeli ve film gerçekliğini yansıtmalıydı.

Kareteka'daki gibi kendini tekrar eden düz platform-aksiyon oynanışı yerine, Mechner; yavaş yavaş zenginleşen ve oyuncuyu kafasını kullanmaya iten bulmaca öğeleriyle zenginleştirilmiş, daha üstün bir oyun deneyimi sunmak istiyordu. Buna göre, Prens oyunun ilk bölümlerinde tipik bir platform oyununda olduğu gibi daha çok sağa-sola koşup, nadiren yukarı-aşağı hareket ederek nispeten basit hedefleri gerçekleştirecek, ilerleyen bölümlerdeyse Lode Runner tarzı çetrefilli ve bulmacalarla bezeli haritalarda daha kompleks hedefleri gerçekleştirmeye çalışacaktı. Mechner başlarda Lode Runner'ı örnek almıştı ve oyunun en az 40 bölüm olmasını istiyordu ama sonraları, oyun üzerinde kafa patlattıkça, daha az bölümün daha verimli bir oyun deneyimi sağlayacağını gördü.

Prince of Persia projesinin ilk iki yılında Prens şiddet karşıtıydı ve bir kılıca sahip değildi! Bunun sebebi Mechner'in

ZAMANIN KUMLARI



Yakında beyaz perdede gösterime girecek olan Prince of Persia: The Sands of Time'da Prens rolünü üstlenecek olan Jake Gyllenhaal, elbette kılıktan kılığa girecek ama o da nesi? Filmin afişindeki imajıyla daha çok Prince of Persia: Warrior Within kapağındaki Prens'e benziyor. Oyunları mı karıştırdılar yoksa? N'amanallahim!



Prens'i insanları gözünü kırpmadan öldüren bir barbar gibi göstermek istememesiydi; kafasındaki kahraman hayranı olduğu Disney'in karakterlerinden biriydi adeta. Neyse ki sonradan, oyunun yapım süreci boyunca yanından eksik olmayan Brøderbund elemanı Tomi'nin yoğun ısrarlarıyla, Prens'i kılıç dövüşlerine sokmaya karar verdi. (Kılıç dövüşleri halen Prince of Persia'nın en vurucu ve karakteristik özelliği olarak görülür).

Araya serpiştirilen kılıç dövüşleri şüphesiz oyuna eğlence katıyordu ama yine de eksik bir şeyler vardı. Oyuna hakim olan unsurlar oyunun sonuna kadar pek değişmediğinden sürükleyicilik giderek azalıyordu. Mechner oyuncuyu motive edecek ekstra özellikler için uzunca bir süre kafa patlattı. Gardiyanların giderek güçlenmesi ve her kazanılan kılıç dövüşünde ödül olarak bir şeylerin verilmesi, oyuncuları henüz finale ulaşmadan belli amaçları yerine getirdiklerine ve bir şeyleri başardıklarına ikna etmek için oyunda dahil edildi. Bunun dışında oyuncuların oyun boyunca mücadele edecekleri bir rakip hiç fena olmazdı. Buysa Prens'in kararlık projeksiyonu rolünü üstlenen Gölge Adam'dı. Prens haritaların belli kısımlarında karşılaştığı Gölge Adam'dan hızlı davranarak hedeflere daha önce ulaşmalı ve ondan daha güçlü olmalıydı. Pratikte tüm bu eklemeler Prens'in ana görevinden bağımsız şekilde cereyan eden alt görevler gibiydi ve oyunu kendini tekrar etmekten kurtararak zengin, sürükleyici ve elbette daha eğlenceli kılmaya yetmişti.

GERÇEKLEŞEN HER HAYALSA YENİLERİNE GEBEDİR...

Tıpkı Kareteka gibi Apple II ortamında geliştirilen Prince of Persia'nın tamamlanması üç yıl sürdü ama işin kötüsü; oyunun tamamlandığı 1989 yılında Apple II piyasası can çekişiyor, PC piyasası ise yeni

yeni hareketleniyordu. Bu yüzden başlarda oyunun satış gelirleri beklentilerin epey altında kalmıştı. Sonraları Macintosh ve konsol uyarlama çalışmalarının gördüğü talep gerek Brøderbund'un gerekse Mechner'in yüzünü güldürmeye yetti. Prince of Persia'nın toplam 2 milyon kopya gibi kayda değer bir satış başarısı göstermesi Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame'e de zemin hazırladı. Gelgelelim Mechner artık oyun yapım sürecinde daha fazla efor sarf etmek istemiyor; geri planda kalarak oyunun öyküsünü ve genel çerçevesini şekillendirme işini üstlenmeyi tercih ediyordu. Serinin devamında tek bir satır kod yazmamış, neredeyse bütün işi Brøderbund programcılarına bırakmış ve sadece bölüm tasarımlarını üstlenmişti. 1993 yılında kurduğu Smoking Car Productions şirketi ile tüm zamanların en iyi adventure'ları arasında gösterilen bir başka "film gibi oyun"a, The Last Express'e, imza attı.

Brøderbund olan adını Red Orb şeklinde değiştiren ("bund" kısmını atın, kalan kelimeyi tersten okuyun!) yapımcı firmanın Prince of Persia 3D projesi ise ilk iki oyunun devamı olarak düşünülmüş, grafiklerdeki üç boyutlu modernizasyon işlemiyle birlikte Prince of Persia efsanesinin kaldığı yerden devam edeceğine inanılmıştı. Ne yazık ki beklenen gerçekleşmedi, çünkü Mechner o sıralar belgesel çekmekle meşguldü! Efsaneyi sürdürerek kelimenin tam anlamıyla Prens'i diriltten ve belki de yepyeni bir efsaneye dönüştüren oyun ise UbiSoft Montreal tarafından finanse edilen ve Mechner'in yapımında büyük rol üstlendiği Prince of Persia: The Sands of Time oldu. Kim derdi ki bu oyun yıllar sonra bir filme konu olacak ve Jordan Mechner - üstelik bir Disney yapımı olan - bu filmde hem senaryo yazarı hem de yapım prodüktörü olarak görev alacak diye? İşte size uzun vadede, dolambaçlı yollardan tırmanılarak kazanılmış bir hayat zaferi! ■ **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

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 30 Nisan 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

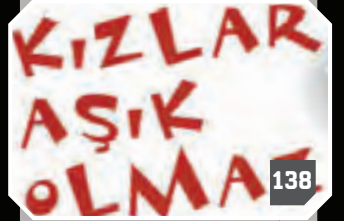


Kültür & Sanat

Alis de kim?

Alice in Wonderland; çoğu kişi için büyük bir hayal kırıklığı oldu maalesef. Nedenlerini şimdi söylemeyelim; bir sonraki sayfalarda okursunuz. Ama Alice yoktu sadece gündemimizde. Murat İlkan

röportajımız var mesela; albümlerimiz var çeşit çeşit. Kitaplarımız var... Ayrıca yeni "etkinlik" bölümümüz sayesinde, bu ayki önemli sosyal ve kültürel aktivitelerin günlerini öğrenebilirsiniz.



Kızlar Aşık Olmaz

Cem'in kaleminden, farklı bir gençlik hikayesi...



Alice in Wonderland

Alice, tam Tim Burton'a göreydi ama işler pek yolunda gitmedi anlaşılır.

Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...





Murat İlkan

Türkiye'nin bayraktar heavy metal topluluğu Pentagram'ın solisti... Türler arasında ayırım yapılmaksızın, bu ülkenin en "sağlam" vokallerinden biri... İyi müziğe sadakati sonsuz, "gerçek" bir müzisyen... Karşınızda Murat İlkan... [Murat İlkan Akustik Konserleri'ne yeni bir halka daha ekleniyor. 2 Nisan'da Ankara Dib Sahne'de, saat 22:00'da başlayacak bu müzik ziyafetini kaçırmamanızı öneriyorum. Biletler 20 TL.]

Doruk Akyıldız: Son dönemlerde, verdiğiniz akustik konserlerle konuşuluyorsun. Bu projenin ortaya çıkış sürecini senin ağzından dinleyerek başlayalım...

Murat İlkan: Aslında bu projeyi Metin Türkcan'la (Pentagram) birlikte hayata geçirmeyi planlamıştık. Çünkü yaklaşık 20 yıl önce, onunla birlikte buna benzer bir proje yapmıştık. Belki bu durumu, bir anlamda geçmişe olan özlem olarak da adlandırabiliriz. Ne var ki Metin'le konuştuğumuz dönemlerde onun Şebnem Ferah kayıtları başlayınca, öngördüklerimizi, tasarladıklarımızı uygulamaya geçirme fırsatı bulamadık. Ancak bu fikirler benim aklımın bir köşesinde kaldı. İşin nihayetinde klavyede Can Türkan, gitarlarda Emre Kula'dan ve Çağdaş Özek'ten oluşan bir kadro kurdum. Böylece üzerine konuştuğumuz akustik konserler serisi de başlamış oldu.

DA: Biraz bu konserlerdeki repertuarın üzerine konuşalım...

Mİ: Şu anda sevdiğim, söylemekten keyif aldığım şarkılar üzerinden gidiyoruz. Pentagram şarkılarının

yanı sıra Foo Fighters, Metallica, Queensryche, Megadeth, Bruce Dickinson ve benzeri isimlerin şarkılarını çalıyoruz. Konserler uzun sürüyor. Gittikçe daha da uzamaya başladı. Çünkü repertuara devamlı yeni şarkılar ekliyoruz ve önceden var olanlardan da hiçbirini çıkarmaya kıyamıyoruz.

DA: Peki Murat, sen tartışmasız olarak Türkiye'nin en önemli heavy metal vokallerinden birisisin ve adı geçen müzik türü adına bu ülkenin marka grubu olarak adlandırılabilen Pentagram'ın solistliğini yapıyorsun. Bu kadar çok cover yapmak, "kompleksiz" bir durum olsa da senin gibi bir müzisyen açısından bakıldığında birtakım dezavantajları da beraberinde getiriyor mu?

Mİ: Aslında pek dezavantajı yok... Bu akustik konserlerde bütün repertuarı Pentagram şarkılarından oluştursam benim adıma bir farklılık olmaz. Çünkü zaten 15 yıldır Pentagram'la turluyorum, Pentagram şarkılarını söylüyorum. Kimi zaman farklı işler yapmak ihtiyaç olabiliyor. Kim bilir, belki bu projeye özel 30 tane şarkı yaparım ve onları

söylerim. Bu da olabilir...

DA: O halde şunu sormalıyım; bu yeni projenin bir albüme dönüşme ihtimali söz konusu mu?

Mİ: Evet Doruk, böyle bir ihtimal var... Daha doğrusu yeni yeni kafamda bir albüm fikri oluşmaya başladı. Çünkü birlikte çalmaktan, prova yapmaktan çok fazla keyif almaya başladık. Aramızda büyük bir uyum var. Kadrodaki diğer elemanlar yaşça benden çok gençler. Hepsisi daha 20'li yaşlarının başındalar, dolayısıyla da hayata ve müziğe bakış açılarının oldukça dinamik olduğunu söyleyebilirim. Bu arada şunu eklemeyi geçemeyeceğim; eğer bu ekiple bir albüm yapmaya karar verirsek, akustik bir albüm yapmamız zorunluluk değil. Ne yapmak istersek, nasıl yapmak istersek öyle olacak...

DA: Murat dilersen, şu cover konusuyla ilgili bir anıyı genç heavy metal dinleyicileriyle paylaşmadan geçmeyelim. Yıl 1998... Pentagram'ın Rock House konseri...

Mİ: Evet ya, Rock House konseri, hatırlıyorum. Güzel konserdi.

DA: Kesinlikle... O konserden önceki her konserinizde Slayer'dan "Black Magic" cover'ı yapıyordunuz ve o yıl Slayer'ın İstanbul konseri kesinlik kazanmıştı. Sen de o konserde "Artık Black Magic'i Slayer'dan canlı dinleyeceksiniz. Bu yüzden bu gece bu şarkıyı çalmıyoruz." demiştin. Ve 1 Kasım 1998'de Slayer geldi fakat yoğun tezahürata rağmen Black Magic'i çalmadan gitti...

Mİ: (Murat olayı hatırlıyor ve bir süre bu duruma gülüyoruz.) Uzun yıllar oldu ama hatırlıyorum. "Nasıl olsa adamlar gelecek artık, bizim çalmamızın pek bir anlamı yok" düşüncesiyle hareket edip şarkıyı çalmamıştık. Sonra Slayer geldi ve söylediğin gibi Black Magic'i çalmadan gitti. İlginç bir durumdu...

DA: Biraz Pentagram'dan konuşalım. Pentagram cephesinde durum nedir?

Mİ: Aslına bakarsan olumlu ya da olumsuz bir durum söz konusu değil... Yine bir bekleme, dinlenme sürecine girdik sayılır. Yıllar içerisinde buna benzer süreçler yaşadık. Bu da onlardan biri sanırım.

DA: Yeni bir albüm hazırlığı yok anladığımız kadarıyla...

Mİ: Aslında şu anda yaptığımız ve üzerine çalıştığımız şarkılar mevcut. Ancak bu şarkıların, ne zaman albüme dönüşeceği ve ne şekilde dinleyicilerle buluşacağına dair kesin bir şey söyleyemiyorum...

DA: Pentagram'dan önceki grupların Sawdust ve Cherokee... Bu iki grubun da albümü yok. Merak edenler için her iki topluluğun benimsediği müzikal anlayıştan biraz bahsedebilir misin?

Mİ: Sawdust'ı 1986 yılının sonlarına doğru Aykan İlkan'la birlikte kurduk. Progressive metal grubuydu. Bu gruba albüm yapma fırsatımız olmadı. Çünkü o yıllarda müzik sektörünün durumu günümüzdekinden çok farklıydı. İmkansızlıklarla dolu yıllardı... Ancak cebimizden çok para harcayarak bir albüm çıkarma şansımız olabilirdi. Bizim de ekonomik durumumuz böyle bir yatırım için müsait değildi. Ardından askere gittim. Geldiğimdeyse grubun diğer elemanlarından Arif Deniz Toker Whisky'nin, Aykan'da Kargo'nun kadrosuna dahil olmuştu. Hal böyle olunca ben ve Metin Türkcan, "ne yapsak" diye düşünmeye başladık. Arkasından da bir bar grubu kurmaya karar verdik. Röportajın başında bahsettiğim akustik proje buydu işte... Ellerimize gitarlarımızı aldık ve güneye gittik. Orada barlarda çaldık vesaire vesaire... Sonra geri döndük. Bir gün bir otel odasında The Beatles'ın "Girl" şarkısını dinliyordum ve bu şarkıyı söylemeye başladım ama power metal vokali yaparak... Şarkı Helloween şarkıları gibi oldu. Metin'le birbirimize baktık ve "Abi biz distortion seviyoruz ya." dedik. Peşi sıra da Cherokee'yi kurduk zaten. 1993'ten 1997'ye kadar grup mevcudiyetini devam ettirdi. Birçok fanatigi vardı Cherokee'nin; hatta Aktüel ve Tempo gibi dönemin popüler dergilerinde röportajlarımız yayımlanıyordu. Güzel yıllardı...

DA: Geçmiş yıllardan konuştuk, oyunlar hakkında konuşmaya da yine geçmiş yıllardan başlayalım istersen...

Mİ: Olur tabii ki...

DA: O halde, Sensible Soccer diyorum...

Mİ: Sensible ya... Efsanedir. Hatta üç yıl önce sırf nostalji olsun diye, emülatör üzerinden tekrar kurup bir sezon oynadım.

DA: O oyunu oynarken aldığım keyfi, bir daha hiçbir futbol oyunundan alamadım...

Mİ: Evet, gerçekten harikadır. Menajerlik modunda bir oyuncuya biraz fazla şans verirsin, hemen fiyatı artar, altyapıdan oyuncu çıkarıp takıma monte edersin, değeri katlanır vesaire... Ben Sensible oynarken altyapıdan gelen oyunculara büyük önem verdim, star yapardım onları. Gerçekten çok eğlenceliydi. Öte yandan halen Amiga'mı sakladığımı da söylemeliyim. Ne yaparsam artık. Hala durur öyle...

DA: 5 - 10 yıl sonra bir müzayedede açık arttırmayla satışa çıkarabilirsiniz belki, belki de çocuklara yadigar olarak bırakırsın...

Mİ: Olabilir... (Sensible ve Amiga üzerine konuşurken oldukça güldüğümüzü dile getirmeliyim.)

DA: Sıkı bir oyuncu olduğunuzu biliyoruz... Güncel oyunlardan konuşalım biraz da...

Mİ: İnsanlar boş zamanlarında barlarda takılır, gezer. Ancak ben o işi bırakalı çok uzun süre oldu. Televizyonla da aram pek yok. Bu yüzden işim yoksa eğer, vaktimin çoğunu oyunlarla geçiriyordum; hatta oyunlarla ilişkimin hastalık derecesinde olduğunu söyleyebilirim.

DA: Uzun yıllardır durum böyle sanırım...

Mİ: Bilgisayar oyunları ile ilişkim, siyah - beyaz görüntülü atarilerle başlamıştır. (Birçoğunuz yaşı gereği bilmez ya da hatırlayamaz ama bu aletler 20 - 25 yıl önce bizler için çok değerliydi. Kısacası, çeyrek asır önceden bahsediyor Murat...) Hani sadece iki çubuk ile bir topun olduğu şu komik oyunları bilirsin. İşte onlarla... Daha öncesinde de ufak askerlerimle oynamayı çok sevdim. O zamanlar bilgisayar oyunları yoktu. Ancak ben, o askerlerle birçok arkadaşımın geçirdiğinden daha çok vakit geçirirdim. Ordular kurardım, kendimce stratejiler geliştirdim ve o orduları savaşırırdım. Zaten şu anda da strateji oyunlarını çok seviyorum...

DA: Ne oynuyorsun bu aralar...

Mİ: Son olarak Total War oynadım. Çok keyif aldım... First person'ları da çok seviyorum. Mesela; Modern Warfare 2'yi iki kez bitirdim. Üçüncü kez başlayıp bitirmeyi de düşünmüyordum değilim... Ancak benim asıl heyecan ve merakla beklediğim oyun Mafia II... Ne zaman çıkacak bilmiyorum. Güya 2007 yılının Ocak ayından beri çıkacak. Üç yıl oldu, halen ses seda yok. Sırf o oyun için sistem topladım.

DA: Hadi ya...

Mİ: Tabii... Mafia 1 hayatımın oyunudur. Kurduğum sistem eskidi. Mafia II hala piyasaya çıkacak diye bekliyorum... (Röportajdan sonra Murat'a telefon ederek, Mafia II'nin içinde bulunduğumuz yılın Eylül ya da Ekim ayında piyasada olacağını söylüyorum. Yine yıkılıyor ve ekliyor; "Ne yapalım, ben de yeni sistem toplarım artık.")

DA: Oyunlar konusunda tercihini PC'den mi, yoksa konsollardan yana mı kullanıyorsun?

Mİ: Ben PC'ciyim... Konsollara bir türlü ısınmadım; hatta PlayStation'ımı bir çocuğa hediye ettim. Çünkü oynamıyordum. Ancak, senin gibi bir tanıdığım gelecek de belki o zaman... Kim bilir, belki benim keşfedemediğim bir şeyler vardır. Cevabımın başında da dile getirdiğim gibi hasta PC'ciyim. Öyle ki odam benim inim gibidir. Elim mouse'ta, gözüm monitörde devamlı oyun oynarım.

DA: Oyunlarla ilgili başka neler söylemek istersin?

Mİ: Sinir olduğum bir durum var, o da şu: Ben yıllarca fanatik FIFA'cıydım ve bu yıl PES'e döndüm. Bu kez de tüm PES oyuncularını bir anda FIFA oynamaya başladım. Bende bir sorun var sanırım... (Kahkahalarımız Murat'ın evinin salonunda yankılanıyor.)

Not: Bu röportajın gerçekleşmesindeki katkıları ve fotoğraflar için Ceylan Sayın'a içten bir teşekkür yolluyorum...





Kızlar Aşık Olmaz

Cem Şancı

Kezban Raporu'muzun usta kalemi Cem Şancı, Kızlar Aşık Olmaz isimli romanın "cep boyu"yla tekrar karşınızda. Hollywood gençlik filmlerini aratmayacak kurgusuyla üç gencin aşka ve ikili ilişkilere getirdikleri farklı bir boyutu ve oluşumu anlatan Kızlar Aşık Olmaz, sevgili Şancı'nın lafını hiçbir şekilde sakınmayan tarzıyla dikkat çekiyor. Klasik aşk ve ihtiras romanlarından sıkılanlar için birebir olan Kızlar Aşık Olmaz; özellikle dışı okurlar için tokat mahiyetinde tespitler ve olaylar barındırıyor. Hayatın masalsi aktarımlarından sıkılanlara duyurulur.

■ Elif Akça



Alacakaranlık

Stephenie Meyer

Bütün dünyayı vampirlerin yaşamına konuk eden Stephenie Meyer'in Alacakaranlık serisi, çizgi roman serisi olarak tekrardan raflarımıza konuk oluyor. Young Kim'in en küçük ayrıntılarına kadar resimlediği çizgi roman serisinde, yazar Stephenie Meyer de tekrardan eserinin üzerinden geçerek yankı uyandıracak bir koleksiyona imza attıklarını düşünüyor. Seriyi yazarken aklında tasarladığı bütün mekanların ve karakterlerin, Young Kim'in sayesinde neredeyse birebir kağıda döküldüğünü ve çıkan sonuçtan çok memnun olduğunu da vurguluyor. Alacakaranlık serisini sevdiyseniz, çizgi roman sunumunu de mutlaka arşivlemenizi öneriyorum, görseller çok başarılı. Eser, 16 Mart tarihinde bütün dünyayla aynı anda ülkemizde de satışa sunuldu. ■ Ayça Zaman

Etkinlikler



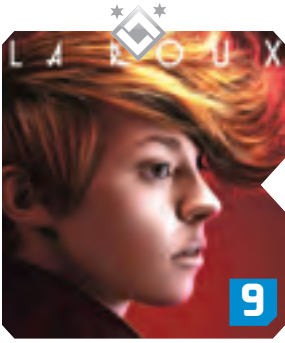
IAMX

2 - 3 Nisan 2010 Babylon

Sneaker Pimps grubunun kurucusu Chris Corner, 2003 yılından bu yana sürdürdüğü IAMX projesi ile Kingdom of Welcome Addiction albümü turnesi adı altında iki gün üst üste Babylon'da sahne alacak.

Ayın diğer etkinlikleri

- 3 - 18 Nisan: 29. Uluslararası İstanbul Film Festivali
- 10 Nisan: David Guetta - İstanbul Maçka Küçük Çiftlik Park
- 10 Nisan: Husky Rescue - İstanbul Otto Santral
- 18 Nisan: WWE Smackdown - Abdi İpekçi Spor Salonu
- 23 Nisan: Infected Mushroom - Bronx Pi Sahnesi
- 27 Nisan: Sepultura - İstanbul Maçka Küçük Çiftlik Park
- 28 - 29 - 30 Nisan: Profestival Rock (Sepultura, Katatonia, Kreator ve dahası) - Ankara Hacettepe Üniversitesi, Beytepe



La Roux

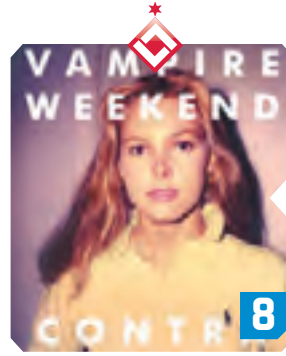
La Roux

2009'un birçok eleştirmenine göre de; -türüne göre değerlendirdiğimde- bana göre de önemli bir çıkış La Roux'un kendi isimli albümü. İngiltere'de sıklıkla görülen ama başarılı olanların az olduğu elektro-pop, synth-pop müzik türünün başarılı bir örneği oldu La Roux albümü ile.

Albümün tamamında çok ciddi şekilde 80'lerin synth etkileri mevcut; Depeche Mode'un başlangıç albümlerindeki o basit ama güzel

melodik yapıyı sevenler, La Roux'u kesin beğenirler. Ben, In for the Kill ve Quicksand'i ciddi ciddi döndürüyorum sık sık. **Turgut Taneli**

9



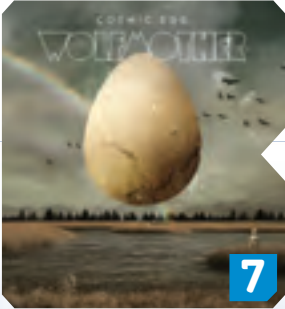
Vampire Weekend

Contra

Bu grupta birkaç "kontra" durum cidden var. Grubun adına bakıyorsunuz, Vampire... Diyorsunuz ki "Hardcore müzik bizi bekler"; sonra biraz inceleyip araştırınca görüyorsunuz ki kaynaklar "indie rock" diyor. Sonra koyuyorsunuz albümü ve bir bakıyorsunuz Simon ve Garfunkel'in 2010'a ışınlanmış hali kulaklarınızda. Tabii ki buna eklemeler var ama temelde "world beat" dedikleri durum hakim.

İlk albümden çok farklı bir yerde değil Contra, yukarıdaki esprili söylemi bir kenara koyalım, albüm kesinlikle dinlenmeyi hak eden başarda. **Turgut Taneli**

8



Wolfmother

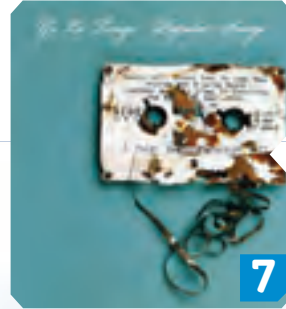
Cosmic Egg

Lost'u izledikten hemen sonra dinlemeye başlamış olmamdan ötürü "zamanda yolculuk" muhabbetinin etkisinde kaldım mı acaba... Klasik rock sound'u sunuyor bu albüm. Hatta şöyle açayım: 70'lerin sağlam klasik hard rock sound'unu al, güncelle, biraz teknoloji kat, bilgisayar programı ile vokaldeki çatlamları da sil at... İşte Cosmic Egg'in

özeti bu. Hair Band tipi 80'ler vokalleri de var; unutmadan söyleyeyim.

Turgut Taneli

7



Yo La Tengo

Popular Songs

Arkadaşlar, albümün ismine bakıp da içinde bir sürü standart pop-rock çizgide şarkı olduğunu düşünmeyin. Grubun tam 12. albümü olan Popular Songs, diğer birçok stüdyo albümlerinde olduğu gibi alternatif yolda dünyaya gelmiş, oradan yola çıkıp sapmadan devam etmiş bir yapım.

Grubun en önemli özelliklerinden biri olan birden çok ana vokal, bu albümde de önemli bir yere sahip ve bu bana göre dinlenebilirliği arttıran bir özellik. **Turgut Taneli**

7



5

Türkiye'deki adı Alice Harikalar Diyarında **Yapım ABD Süre** 108 dk **Yönetmen** Tim Burton **Oyuncular** Johnny Depp, Mia Wasikowska, Helena Bonham Carter,

Alice in Wonderland

Bu, gerçek Alice değil...

Okuduğum kitapların beyaz perde versiyonlarını izlemek için can atıyorum. Olmuyor işte, düşündüğüm gibi olmuyor. Bu kez söz konusu film, defalarca okuduğum Lewis Carroll'un Alice in Wonderland eseriydi ve yönetmen koltuğunda Tim Burton gibi bir isim oturuyordu. Evet, Tim beni tavlayabilirdi. Burun kemiğimi törpüleyen gözlüğü taktıktan sonra gördüklerimi anlatmak için hangi kelimeleri seçsem...

Alice evlenmek için direttiği sıralarda tavşanı kovaladı; delikten düştü; büyüdü, küçüldü; büyüdü, tekrar küçüldü; düştüğü dünyadaki canavarı öldürmek için kılıçlı şövalye oldu... Sonunda ne oldu? Canavarın kaniyle kendi dünyasına döndü. Yok, bu kadar da değil, Çin'e gitmeye karar verdi; ticari amaçlar için.

Eğer ben o kitabı okumamış olsaydım, gerçek Alice'i bilmiyordum olsaydım ve Lewis Carroll'un harikalar diyarında gezmemiş olsaydım; çok da iyimser cümleler dizebilirdim buraya. "Çocuk filmi" olarak gideni var şimdi, tavşanlar, kediler vs. "Tim Burton kendi harikalar diyarını yaratmış herhalde," demek istiyorum ama kıvrık dallı ağaçları ve kostümleri görsem Tim Burton'un

elinden çıktığı konusunda bile şüphe edebilirim. Ne senaryo Alice in Wonderland, ne de Tim Burton bildiğimiz Tim... 3D sahnelerden ise aklımda kalan hiçbir sahne yok, inanın. Delikten aşağı düşme sahnesini merakla bekledim mesela; gözlüklerle beraber ben de yuvarlanacaktım sözde... Maalesef o kitabı okudum ve maalesef diyorum ki Tim Burton büyük hayal kırıklığına uğrattı beni.

Neyse ki Sweeney Todd ve Corpse Bride gibi müzikal olmadığına sevindim. Bununla beraber Tim'in favori ikilisi Johnny Depp ve Helena Bonham Carter oyunculuklarıyla göz dolduruyor. Yine ikisinin olduğunu ilk öğrendiğim zamanlarda kabak tadı vereceklerini düşünmüştüm. Ya onlar da olmasaydı bu filmde...

Ülke sınırlarına 3D versiyonunun orijinal seslendirme ile gösterime girmemesi hakkında tek kelime etmeyeceğim. Herkesin bu konuyla ilgili neler dediğini duyar gibiyim zaten. Son sözüm çevirmenlere: Film afişlerinin Türkçe yayınlanmasını gerektiğine saygı duyuyorum ama Alice özel ismi neden "Alis" oldu; birisi bana açıklarsa çok memnun olacağım. **Ayça Zaman**

ÜMİT ÖNCEL

AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR

Fotoğraf: Adem Başaran

OYNAMAYIN KARDEŞİM!

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 aranızda hala oyun oynayanlar varmış. Bunu hiç duymamış olayım. Belki geçen ay sayfalar ters basıldı düz basıldı olayları yüzünden mesaj tam anlaşılabilir. Bu ay düz yazıyorum, **gene oynarsanız önümüzdeki ay evinizi hack eder**, bilgisayara yazınız, konsolunuzun fişini çekerim. Sonra bozuşmayalım. Bu ay size bir doz daha yasaklanası oyun listesi veriyorum:

GUITAR HERO

Hepimiz bir dönem elimizde süpürge alıp gitar süsü vererek, sahnede en sevdiğimiz şarkıları söylerken kendimizi hayal etmiş olabiliriz. Ama bu, bir de bu işin oyununu oynamayı gerektirmez. Herkes oturup dersini çalışmalı, öyle gitar elde kahramanlık türküleri peşinden koşmamalı. Ama tabii ki bunu böyle söylemek yetmez. **En güzeli Guitar Hero'yu yasaklamak.** Hatta bana kalırsa genel olarak ülke genelinde gitar çalmaya da bir kısıtlanma getirilse ne güzel olur ama hadi şimdilik oyunu yasaklamakla yetinelim...

BEJEWELED

Renkli renkli kristaller bir araya geliyor, yok efendim üç tane aynı renkten denk getirince yok ediliyor filan; bunlar güzel şeyler değil. Bir kere kristaldır, değerli taştır bunlar milli servet. Bu oyun çocuklarımıza, yer altı kaynaklarımızı har vurup harman savurmaya teşvik ediyor. **Bugün Bejeweled'de kırmızı kristalleri yok eden, yarın bor madenlerini kapatır, petrol kuyularını tıklar...** Tez vakitte yasaklanması gereken bir oyun.

PRINCE OF PERSIA

Çok şiddetli şiddet öğeleri içeren bir oyun. Kılıçlı kalkalı oyunlara bir son vermek lazım, buna da Prince of Persia'dan başlamak lazım. Zaten yıllardır oynayan oynadı. Doymuşsunuzdur artık. Daha da oynamasınız bir şey olmaz. Öyle krallık, prenslik devri de bitti zaten. Gençleri prens olmaya teşvik ediyor. Oyun yasaklansın ama bu yetmez. Küçük çocukların böyle prensli, prensesli oyunlar oynaması da engellensin.

SUDOKU

Şimdi efendim bu oyun komple zarar ziyan. Bir kere aynı kutu içinde neden iki tane "3" olamıyor? Biri bana bunu açıklayabilir mi? Hadi bunu anladım neden aynı hizaya "3" tane "7" yazamıyorum? Bence çok sakıncalı bir oyun. Çocukları matematikten soğutur bunun zor veya çok zor olanları maazallah. Hızla yasaklansın. Gazetelerde filan veriyorlar bir de bu. **Bence başlanmışken gazeteler de yasaklansın.** Daha temiz olur...

BARBIE

Barbie çok sakıncalı. Bir kere oyuncak filan ama duyduunuz mu bilmiyorum geçenlerde bu Barbie tam 51 yaşına basmış. Herkes akranı ile oynamalı diye düşünüyorum. Hiç 6 - 7 yaşındaki çocuk 51 yaşındaki biriyle oynayabilir mi? **Uygun değil.** Barbie yasaklansın. Haaa, Mattel derse ki, yok tamam Barbie'den vazgeçtik. Barbie 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.

YASAL UYARI:

Gecen ay da söyledik ama kimse duymadı. Bu iş oyun yasaklamakla olmaz. Yasaklanacak oyunlar olabilir ama asıl sorun bu oyunlar değil, zihniyet. Oyun yasaklamak yerine, oyunların zararlı olabilecek öğelerinin neler olduğuna dair hem aileler, hem de çocukları bilinçlendirilmeli. Birakin aileler çocuklarını neye karşı, nasıl koruyacaklarını bilsinler. Ama tabii ki kim uğraşacak. Bir milleti bilgilendirene, bilinçlendirene kadar, oyunları yasaklamak daha kolay. Bas gözüne yaşağı oyunların. Sinirlendim bak yine.

TOP
SECRET





Cem Şancı cem@level.com.tr

Author

E-kitap dönemine hazır mısınız?

Bilgisayar oyunu tutkunları genellikle farkında olmamıştır ama dijital teknolojiye pek çok yenilik, icat, buluş, gelişmenin arkasında onların oyun tutkuları vardır. Oyun sektörünün talepleri nedeniyle bilgisayar sektörü hep daha hızlı, daha güçlü bilgisayarlar üretmiştir ve bu oyunculara grafik işlemciler üretmek için kurulan firmalar, bir yandan televizyon - sinema sektörü yüksek grafik ihtiyaçları için uç seviye ürünler üretirken asıl parayı kazandıkları sektör hep ev kullanıcıları olmuştur. Dolayısıyla, geçmiş 25 yılda sizler aslında evlerinizde keyfiniz için oyun oynarken aldığınız her parça donanımla bugünün dev internet ve bilgisayar pazarını oluşturduunuz. Belki çoğunuz hatırlamayacaktır, evinden internete bağlanıp chat yapmak isteyen, oyunlardan tamamen alakasız insanların bile bilgisayar mağazalarına koştuğunu görüp bu tespitime katılmayacaktır ama emin olun 10 sene öncesine kadar kimse internetin farkında bile değildi ve bilgisayarlar sıkıcı iş makineleri olarak bakılıyordu. Eve bilgisayar almak, sıradan bir televizyon ailesi için, çok gereksiz, saçma bir masraftı. Sadece oyun oynamak isteyen ve aynı zamanda ödevlerini, hobilerini bilgisayar üzerinden yürüten, imkan bulduğunda internete girip o yeni dünyayı keşfetmek isteyen gençlerin desteği ile dijital dünya oluştu. Elbette işyerleri için bilgisayarlar satın alan firmalar da bilişim dünyasına maddi kaynak akıttı ama bu firmaların "son model" gelişmiş bilgisayarlara fazla ihtiyacı yoktu. Genellikle ucuz, eski veya orta model, işi görmeye yetecek makineleri tercih ettiler. Bugün

gördüğünüz pek çok etkileyici donanım, grafik kartları, ram'ler, kaliteli monitörler hep daha iyi oyun deneyimi yaşamak isteyen ve bunun için yüzlerce, binlerce dolar ödemeye hevesli genç insanların desteği sayesinde oluştu.

Ve şimdi dünya yeni bir devrimin arefesindedir. Artık edebiyatta da dijital çağ başlıyor. Yayınevlerinin onca yıldır Türkiye'ye getirmek için özel çaba sarf ettiği Amazon Kindle gibi e-kitap cihazlarının Türkiye'ye getirilmesi için çabaların başladığını duydum. Yurt dışında zaten çok yaygın olan e-kitap alışkanlığının kısa süre içinde Türkiye'de de başladığına şahit olabilirsiniz. Ve hem yurt dışındaki deneyimler, hem de pazar araştırmaları gösteriyor ki bir kitabı dijital formatta okumak istediğinde yaklaşık yarı fiyatına alabileceksiniz. Yani yirmi liraya satılan bir kitabı e-kitap şeklinde almak isterseniz 10TL gibi bir ücret ödeyeceksiniz. Üstelik, kalkıp kitapçılara gitme dönemi de sona erecek ve oturduğunuz yerden internete girip, kitapları, kapaklarını, içinden bölümleri okuyup inceleyip, indir tuşuna bastıktan birkaç dakika sonra kitapları bilgisayarınıza veya telefonunuza indirebileceksiniz.

Elbette kağıt kitabın karizmasını, okuma keyfini aslı tutamayacaktır ama bir otobüste

cebinizden telefonunuzu çıkartıp, romanınıza kaldığınız yerden devam edebilmenin rahatlığını bir düşünün. Bu pratikliğin önünde kimse geçemeyecektir.

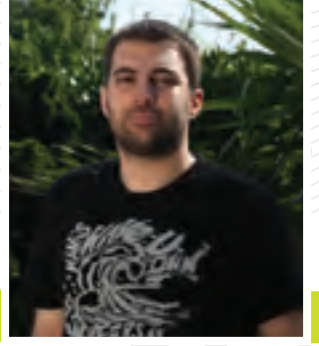
Dolayısıyla, bu dijital edebiyat devrimi kapımıza dayanmışken, tüm Authorist'ler için bir ayrıcalık yaratmak istedim ve Author'ın ilk romanını, e-kitap olarak internette bedava yayınlıyorum. Nisan başından itibaren, www.authorizm.com sitesindeki ilgili e-kitap linkinden ve konuyla alakalı güncel yazısının içindeki linklerden Türkiye'nin sadece internet için yapılmış ve kağıda basılmayacak ilk e-romanını indirebilir veya sitesine gidip sayfalarını çevirerek okuyabilirsiniz.

Yalnız, yaşınızın 18 büyük olduğuna emin olun, zira Türkiye'nin ilk e-kitabı, bir yetişkin romanı oldu. Bu arada, ben birkaç ay ortalarda olmayacağım Begüm'cüğüm. Himalayalar'a tırmanıp arınmaya ve bu kezbanlardan, selenlerden ve senden biraz uzaklaşıp dinlenmeye gidiyorum. Umarım ben yokken romanımı okuyup biraz olgunlaşırsın Begüm'cüğüm. ■

- Ay benim canım, anneciğim senin romanlarını okuduğumu duyarsa bacaklarını cart diye orta...

- Alın bunu.





Bad Company 2 vs Modern Warfare 2 #2

Geçen ay köşemi okuyanlar, Battlefield: Bad Company 2 ve Call of Duty: Modern Warfare 2 arasında yaptığım kıyaslamayı görmüşlerdir. Yazının sonlarına doğruysa MW2'yi yediğim için tepki alabileceğimi söylemişim ki bu gerçek oldu ve bazı fanatiklerin "seviyeli" mesajlarıyla karşılaştım. Aslında tam da bu konu üzerine bir şey yazmak istiyordum ki yine BC2 vs MW2 kıyaslaması yapmaya karar verdim ama bu kez oyunları değil, oyunların yapımcılarını kıyaslayacağım.

Son altı ay içinde Modern Warfare 2'nin yapımcısı Infinity Ward ve dağıtıcısı Activision arasında yaşanan problemleri LEVEL Online'dan ya da diğer kaynaklardan takip etmişsinizdir. Activision'ın İkinci Dünya Savaşı temalı bir oyun talep etmesi, IW'nin buna direnmesi ve kendi istediği oyunu yapması, sonrasında Activision'ın IW'den iki kelle alması... Bu şekilde özetlenince Activision'ın bir şeytan, IW'ninse bir melek olduğu sonucu rahatlıkla çıkarılabilir. Aslında olayın detayları da çok ilginç ama ben merceği IW'ye çevirip farklı bir konudan dem vuracağım.

Hep destek, tam destek!

Fanatiklerin inkar ettiği ya da görmezden geldiği bir gerçek var ki MW2 her ne kadar sağlam ve eğlenceli bir multiplayer moduna sahip olsa da hile konusunda da bir o kadar başarılı. Özellikle aimbot ve wallhack kullananların cirit attığı MW2 sunucuları, birçok oyuncuyu olduğu gibi bizi de sinir krizlerine sokuyor. LEVEL Community kapsamında düzenlediğimiz Steam etkinliğinde dahi hilecileri görmek, etkinlik dışındaki hemen hemen her maçta da en az bir wallhack oyuncusuna denk gelmek can sıkıcı. Ne yazık ki IW kanadından da bu konuyla ilgili çözümler gelmiyor ve hilenin önu açılmış oluyor. Şikayet mekanizmasının çalışmadığı, çalışsa bile çok ağır olduğu bir ortamda boşa kürek sallamaksa zaman kaybindan başka bir şey değil. Peki ya EA DICE?

Bugüne kadar Pinball Dreams, Pinball Fantasies ve Mirror's Edge gibi yapımların yanı sıra tüm Battlefield serisinin altında imzası olan EA DICE, özellikle BC2 konusunda ciddi bir sınav veriyor ve bu sınavı da

başarıyla sürdürmeye devam ediyor. Malum, her multiplayer oyunun dertleri, sıkıntıları vardır ve BC2 de bu furyaya kapılanlardan. Bu noktada önemli olansa yapımcıların maksimum derece rahat olması ve oyuncularla iletişimden kaçmaması. Beta sürecinden itibaren Electronic Arts forumlarını tika basa dolduran oyuncular, şikayetlerini bağıra çağıra dile getiriyorlar ve yapımcılar da bu şikayetlerin her birini dikkate alıyorlar. Son olarak oyundaki bilinen hataları resmi forumlarında listeleyen yapımcılar, her bir maddeye de tek tek cevap verdiler. Tüm problemler çözülür ya da çözülmez ama yapımcıların bu tavrı insanda güven hissi uyandırıyor. Bugün bir problem varsa ertesi gün bu problemin çözüleceğini, en azından çözümleri için bir şeyler yapılacağını biliyoruz. Üstelik sadece hatalar değil, oyunun sağlıklı ilerlemesine yönelik düzenlemeler üzerinde de çalışılıyor ve oyuna her türlü destek veriliyor. Böyle bir noktada MW2'nin hilecilerinden korunmak ve BC2'nin güven veren atmosferine sığınmak kaçınılmaz değil mi? ■ twitter.com/fisek





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Fark

Fuarıydı, iPad'iydi derken asıl konudan uzaklaştık; burada size farklı şeyler anlatacaktım ve yanılmıyorsam sıra "oyun - oyuncu" ilişkilerine gelmişti.

Dergi halkı olarak her türlü oyunu oynamakla, oynamakla da kalmayıp bu oyunlarda başarılı olmakla yükümlüyüz. Yani Elif'in, "Eeh, süreli ölüyorum, bırakıyorum ben bu oyunu!" deme şansı yok ve zaten kendisi alakasız bir ton oyunda, saçma sapan bir performans göstererek hepimizin ağzının payını verebilmekte. Tabii ki bu, favori türlerimiz olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Genellikle de benim Hack'n Slash tarzı oyunlara olan tutkumu anlamsız bulunuyor ne hikmetse! Seviyorum, n'apayım!?

Fakat asıl olay şu ki oyunlarla yaşayan bir insan, mesleğini ve tutkusunu öylesine bir benimsiyor ki "oyun" lafı geçtiğinde bir avukat, bir satış sorumlusu, bir yapımcı kılıfına bürünebiliyor.

Siz de yaşamışsınızdır, evinize arkadaşınız gelir, misafirin çocuğu gelir (Misafir çocuklarının hepsini Lost'taki adaya koyasım var.), arkadaşınızın pek sevmediğiniz arkadaş gel ve "Olm senin bilgisayarın, konsolun yok

muymdu; açsana bir oyunu!" cümlesi kendini salonun ortasına bırakıverir.

Bu gerçekten zor bir durumdur, bilirim. Soruyu soran dimağ büyük ihtimalle oyunlarla çok alakası olmayan biridir ama siz, bir oyun gurusu olarak bu ihtiyaca en iyi şekilde cevap vermek durumundasınızdır.

Hemen düşünmeye başlarsınız, "Hangi oyunu seçmeli, onları hangi oyun en çok mutlu eder?". İçinde bulunduğumuz şu dönemde PC, PS3 ve Xbox 360 oyunlarının büyük bir çoğunluğu ya tek kişilik, ya da online ortamlara yoğunlaştığı için evde suratınıza aç bir biçimde bakan oyun isteklerini neyle mutlu edeceğinizi bilemezsiniz. Hangi oyunu seçmelisiniz ki iki kişi sizi unutarak oyuna yoğunlaşsın... Modern Warfare 2 ikonuna çift tıklayıp yoğun bir senaryonun içine mi bırakacaksınız onları, yoksa Dante's Inferno'yu ekrana yansıtıp cehennem azabının ne olduğunu mu göstereceksiniz?

"Hocam PES açayım mı? İki maç atarız!" önerisi büyük ihtimalle çoğu sorunu çözecektir fakat ya karşınızda futboldan anlamayan biri veya bir kız

varsa... Bu durumda yapılması gereken, "Gelin ya; evde 16 saniye sonra temizlik başlayacak, biz dışarı çıkalım." cümlesini sarf etmek olacaktır...

Belki de bu yüzden Natal, Arc gibi sistemler üzerinde yoğunlaşıyor Microsoft ve Sony; kısayoldan eğlence sunmak üzerine yatırım yapıyor. Benim için bir Final Fantasy dünyanın en iyi oyunu olabilir ama suratıma "oyun!" diye bakan o arkadaş için her şey fazlasıyla karmaşık gelebilir.

Yıllardır oyunlarla ilişkide olmanın (Bak şimdi!) getirdiği "profesyonellik"le, bu gibi durumlarla nasıl savaşılmaması gerektiğini öğrenmiş bulunuyorum. Arkadaşlarımı eve davet etmiyorum mesela. Eve gelen varsa konsolların üstüne bir-iki dantel atıyorum. "Hocam oyu..." diye cümleyle başlayacak olanın ağzına bir tane yeni fırından çıkmış waffle tıkiyorum (Çikolata - muz - hindistan cevizi. Dileyene fındık parçaları ve çilek sosu.) ve savaştan galip çıkabiliyorum. Zaten çoğu arkadaşım oyunlarla zerre ilgilenmiyor; yaşlandım mı ne oldu? Fakat eskiden de ilgilenmiyorlardı... Ben bunları bir düşünüyem, siz de gelecek aya kadar kendi stratejinizi belirleyin. Arrivederci. ■





I'm a Cyborg but that's OK

elif@level.com.tr Elif Akça

Sorusu olan?

Soru sormak... Daha sadece birkaç aylıkken kafamızda beliren "Bu nedir?" sorusuyla başlıyoruz maratona. Sözcükler ağızımızdan dökülmeye başladığında yetkili mercilere de iletiyoruz bu ilk ve merakattan çok uzak sorumuzu. Ben etrafımda çok çocuk gördüm ki bir dakika içinde 60'tan fazla "Bu nedir?" sorusu sıralayabilen bulunan. Maalesef böyle bir durumda yetkili merci olan ebeveynler çoktan "Bu nedir?" evresini geçtikleri için çok fazla sabır gösteremiyor, iş "Sus artık!" kalıp cümlesiyle düşük seviyede fiziksel şiddet noktasına varıyor. Ne oluyor o zaman? Çocuk soru sormadaki bir sonraki evre olan "Peki neden?" noktasına taşıyamıyor. Hatta "Bu nedir?" sorusundan bile vazgeçiyor zamanla. Şaplak yemekten bir - iki yıl motosikletin ya da memenin ne olduğunu bilmesin canım. Birkaç yıl sonra nasıl olsa TV'den, anaokulundaki Merve'den, Mert'ten öğrenir ne de olsa.

"Çocuklara soru sormaya teşvik edin, onların sorularını yanıtlayın yoksa ileride mal olurlar" gibi bir mesaj vermeyi amaçlamıyorum. Açıkçası birkaç yıl boyunca kısa paça pantolon giyen ve sırf bu yüzden hemen hemen herkes tarafından melek gibi görülen; "Ay ne şeker" ses tonuyla sevilen "çocuk" ismindeki küçük insanlar hiç ama hiç umurumda değil. İlgilendiğim nokta soru sorma fiilinin evreleri ve çeşitleri. Zira bir insanın herhangi bir konuyla ilgili soru sorma kapasitesi; onun tükettiği oksijeni ne kadar hak edip etmediğini gösteriyor benim için. "Çok düşünen mutlu olamaz", "En mutlu insan salak insandır", "Ben çok düşünürüm o yüzden depresyondayım" gibi mahalle arası cümlelerle sonuçlandırmayacağım bu işi; merak etmeyin. Çok düşünüyorsun da ne düşünüyorsun? Her çok düşünen akıllı, her az düşünen salak ve her salak da mutlu olabilseydi; çok düşünen "Bundan böyle az düşüneyim" kararını alıp mutluluğa giden yolu yakalayabilirdi. Bunun azı, çoğu önemli değil kısacası. Yoğunluğu, derinliği, işlevselliği önemli. ("5N1K; işte hayatın anlamı bu" gibi bir şey de söz konusu değil; magazin sektöründe çalışıyorsanız bilemem ama 5N1K'yı tek hamlede, tek bir konunun üzerine uygulamak sizi "sorgulayıcı" değil ancak "meraklı" yapar.) İşte yoğunluk, derinlik ve işlevsellik için de yine soru sorma fiilinin detaylarına geri dönmemiz gerekiyor.

Bir örnekle gidelim; elimizde bir yargı olsun ve onu sorularla açmayı deneyelim: Sokak röportajlarında sıkça rastlamışsınızdır. "Türkiye'nin hali çok kötü. Sizce neden?" Şimdi ilk sorulacak soru "Neden?" mi olmalı. Bir kere "kötü" derken? Nesî kötü tam olarak? Havası mı? Toprağı mı? "Türkiye'nin hali çok kötü. Sizce neden?" "Eğitim kötü

çünkü." Bu da mizahçılara malzeme olan klasik Türk insanı cevabıdır. E öyle soruya, böyle cevap işte... Bu cevaba karşılık oradaki sokak röportajını yapan muhabir "Peki sizce eğitim nasıl olmalı?" diye bir sorsa herkes kekeme olur. Niye? Çünkü hiç sormamış ki kendine bu soruyu daha önce. Orada bitirmiş olayı. "Türkiye kötü çünkü eğitim kötü." "Nasıl kötü?" "Kötü işte aaa"

Şimdi baştan başlayalım; "Türkiye'nin hali çok kötü" diye başlanmaz olaya. "Türkiye'nin ekonomik durumu endişe vericidir, halkın refah ve eğitim seviyesi de çok düşük" Böyle başlanabilir; ilk sorulması gereken soru da "Neden?" değildir şu sorudur: "Peki tüm bu ekonomik sorunlara rağmen -Anadolu'nun bazı bölgelerinin dışında- Türkiye'de yaşayan milyonlarca insan nasıl ve neden en son model cep telefonlarına ve araba modellerine, yüksek kredi kartı borçlarına ve bu türdeki tüketim ürünlerine sahiptir?" Cevap: Çünkü Türk insanının yüzyıllardır en büyük zaafı sahte gösteriş merakıdır; yüzeysellik. Türk insanı için aslında eğitim önemli değildir ama gidilen okulun ismi önemlidir. Kitap okumak önemli değildir; en pahalısından kitaplık önemlidir. Trafik sorunu önemli değildir; arabayı park edecek yerin olmaması önemlidir. Yazılan bir yazının ne anlatmak istediği önemli değildir; yazının içinde -dışarı çıkartıldığında çok başka anlama sahip olan- tek bir cümle önemlidir. Bu örnekler artırılabilir tabii ki. Biz sorularımıza devam

edelim. "Türkiye'nin tek ve en büyük sorunu, halkındaki bu yüzeysellik midir?" Cevap: Tabii ki hayır. Bu yüzeysel anlayışı körükleyen medya da büyük bir etkindir. "Medya her yerde bu naneyi yemiyor mu peki?" Cevap: Tabii ki yiyor ama çoğu ülkenin halkının medyanın bu tutumuna karşı firewall'ı var. "Bu firewall nasıl ediliyor peki?" Hah işte! Belki burada "Eğitim ve öğretim" cevabı olabilir. Ancak "Sen bu kadar laf ettin; baştan veriyor işte cevabı Türk insanı keh keh" dersiniz o zaman bu yazıyı bitirmeyin mümkünse. Şimdi eğitim ve öğretimi açalım; eğitim ve öğretimi nasıl firewall kazandırabiliriz? Okul hayatının en başından itibaren eğer insanlara birey olmanın önemi, tüketmenin değil üretmenin önemli olduğu, sorgulamadan hiçbir şeyin kabullenilmemesi gerektiği, bir şeyi direkt kopyalamanın ne kadar aşağılık bir davranış olduğu, "okuduğumuzu anladık mı cevap verelim" sorularının ötesinde de soruların var olduğu, bu dünyada -bilimsel çalışmalar, buluşlar da dahil- hiçbir şeyin net ve kesin olmadığı anlatılabilirse firewall örülmüş olur.

"Türkiye'nin hali çok kötü" cümlesinden en kısa haliyle hangi soruların, hangi zamanlamalarla sorulabileceğini, bu şekilde nasıl yararlı sonuçlara varılabileceğini anlatmaya çalıştım. "Yararlı" diyorum dikkat ederseniz; "doğru"lara ulaştığımızı iddia etmiyorum zira bunlar benim doğrularım... ■





SUPER STREET FIGHTER IV

"I say Turkish wrestling rulez!"

LEVEL 160

1 MAYIS'TA PIYASADA

TOUGA İHTİYARLI & TUNA ŞENTİNA



GOD OF WAR İİ'ÜN ETKİLERİ

Dünyanın en iyi mesleklerine sahip olun

Yazılım ve Veritabanı Uzmanı olmanın tam zamanı!

CNNMoney.com'un yaptığı "Dünyanın En İyi Meslekleri" araştırmasında bilgisayar teknolojileri alanındaki meslekler listenin en üst sıralarında yer aldı. Siz de Yazılım ve Veritabanı Teknolojileri alanındaki eğitimlerde Microsoft, Oracle ve Sun (Java) gibi üç dünya liderinin teknolojilerini içeren tek eğitim programına sahip olan Bilge Adam'a gelin, dünyanın en iyi mesleklerinden birine sahip olun.



70%50'ye varan
indirimler için
son tarih
30 Nisan!

EĞİTİM PROGRAMI | 300 Saat

- ↳ Programlamanın Temelleri (50 Saat)
- ↳ Veritabanı Yönetimi ve Programlama (40 Saat)
- ↳ Web Programlama (90 Saat)
- ↳ İleri .NET Uygulamaları (60 Saat)
- ↳ Oracle ve Java Teknolojileri (40 Saat)
- ↳ Proje Analizi, Tasarımı ve Yönetimi (20 Saat)

DiĞER EĞİTİMLERİMİZ

- ↳ Bilgisayar Teknolojileri Uzmanlığı
- ↳ Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- ↳ Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- ↳ Web ve Grafik Tasarımcılığı
- ↳ AutoCAD ve 3D Uzmanlığı
- ↳ Bilgisayarlı Muhasebe ve SAP Finans Uzmanlığı
- ↳ Bilgi Yönetimi ve Raporlama Uzmanlığı
- ↳ Microsoft Office
- ↳ İngilizce

444 33 30

www.bilgeadam.com

BilgeAdam
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ AKADEMİSİ

İSTANBUL

Bakırköy Ebuzziya | Bakırköy Town Center | Beşiktaş | Fatih | Fulya | Kadıköy | Kozyatağı | Taksim

ANKARA

Bilkent Plaza | Kızılay

İZMİR

Çankaya

YÜKSEK PERFORMANSIN ÖTESİNE GEÇMEK İSTEYENLERE...

LED LCD monitörde yeni seçiminiz, LG E50 Serisi'ne merhaba deyin. Bu defa size geliştirilmiş özellikleriyle geldi. Oto parlaklık, sinema modu ve standart ekran oranının yanı sıra, çift ağ özelliği ekranı ikiye bölüp kullanabilmeyi sağlıyor. Çift taraflı ayarlanabilir ayaklarıyla, onu istediğiniz hızda kullanabilirsiniz. Gördüğünüzü gibi, o bir monitörden daha fazlası. Belki de daima yardımcınıza koşan bir dost.



LG Monitör E50 Serisi
tr.lge.com



DISCOVER THE UNDISCOVERED

