

156 TÜRKİYE'NİN EN SATAN OYUN DERGİSİ

OCAK 2010 - 6,90 TL (KDV DAHİL)
2010-01 - ISSN 1301-2174

156
LEVEL

ALIENS vs PREDATOR

OCAK 2010



ALIENS vs PREDATOR

Online Oyun
Dergisi ile
208 Sayfa
Jadde ve Erlikhan
Promo Kodları

Dev 2010
Takvimi
ve
Starcraft II
Posteri

Test
Ettik

2009'UN EN İYİLERİ, C&C4 VE FAZLA ASİ

**Vitamin'li genç
90 derecenin dik açısı
olduğunu da bilir,
TOPU 90'A AMPUL
GİBİ ASMAYI DA.**



YTÜ - 9. BİLİŞİM GÜNLERİ

Tarihi derginin takvimine ters düştüğü için sevgili Engin'le Süha'ya dergide bahsedemeyeceğimizi söylemiştim ama bir şeyler karalamaya karar verdim son anda.

Konu, Yıldız Teknik Üniversitesi Bilişim Kulübü'nün bu yıl dokuzuncusunu düzenlediği Bilişim Günleri... Engin ve Süha da bu yılki Bilişim Günleri'ni organize eden arkadaşlar... Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi **LEVEL** ve yine Türkiye'nin en çok satan teknoloji kültürü dergisi **CHIP** de organizasyonun basın sponsorları.

Ancak sadece biz yokuz bu etkinlikte. Size uzun bir liste sıralayacağım: **Hürriyet, Microsoft, Turkcell, Sharp, Loewe, Enkay Group, Kaspersky, Intel, Fujitsu, Yenibiris.com, Digiturk, Aral, Vodera, Bilge Adam ve Sibnet**... Kısacası, teknoloji ve medya alanında faaliyet gösteren önemli isimlerle Bilişim Günleri'nde olacağız.

Peki Türkiye bilişim / teknoloji sektörü için son derece önemli olan ve dev isimlerin katılım göstereceği bu günde neler olacak?

Öncelikle, LEVEL ve CHIP tayfası olarak, tam kadro orada olacağız. Cenk ve Erdem Beyler de ameliyat eldivenlerini çıkarıp bizlere katılacak ve soruları yanıtlayacak. Hürriyet'ten de adaşım Fırat Özdemir, TigTag teknolojisi konusunda sunum yapacak. Aral, Fujitsu ve Microsoft & Turkcell de hediyeler dağıtacak.

LEVEL Online'a ya da CHIP Online'a girenler konudan haberdar olmalılar ancak dergi piyasaya çıktığında, organizasyon sonlanmış olacak (29 - 30 Aralık). Detayları LEVEL'in Şubat sayısında bulabilirsiniz.

Türkiye'nin en çok satan oyun dergisinden, tüm Yıldız Teknik Üniversitesi öğrencilerine selamlar...

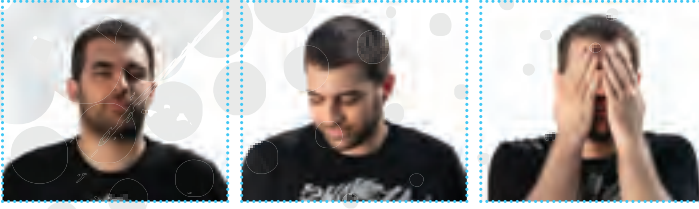
Ve herkese iyi yıllar...

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
frat@level.com.tr

Notlar

- Bu ay beş hediye: Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi LEVEL Online Oyun, Pariah tam sürümü, dev 2010 takvimi, dev StarCraft II posterleri ve toplam 15 TL değerinde Jadde ve Erlikhan promo kodları... (Promo kodlarını, LEVEL Online Oyun'un 3. sayfasında bulabilirsiniz)
- Aralık 2009 sayısının tahmini satış rakamı **15.000** olarak açıklandı. Bizle olan herkese teşekkürler...
- 2009'un en iyi oyunlarını seçtiğimizden Market sayfalarına bir aylığına ara verdik; Market sayfaları gelecek ay yine LEVEL'da...
- Legoel Odaburda, yıllık iznini bir bölümünü kullandığından bu ay yok. Legoel, gelecek aydan itibaren -yeni konseptiyle- çalışmaya devam edecek.

2010 sana neler getirir?

Sefik Akkoç

Falıma baktım, 2010 benim için hayırlara vesile olacaktı ama ben inanmıyorum.

Ümit Öncel

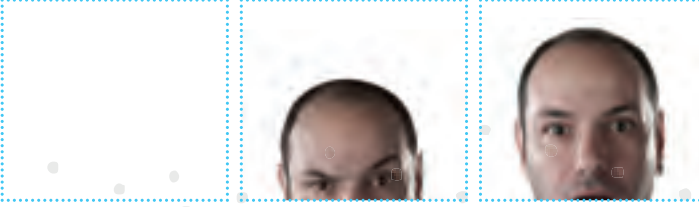
2010 yılından uçan arabalar ve işinlanma gibi beklentilerim vardı. Ama duyduğuma göre bunlar 2010'a yetişmeyecekti. Bu durumda şimdilik Starcraft II'yi getirmesi yeterli olur.

Recep Baltaş

2010 eminim bana daha çok para -çok fena paragözümdür- getirecektir ama getireceklerinden çok bir de götürcekleri var. 2010 Mart ayında bir yaş daha yaşlanmış olmanın verdiği etkiyle doğum günlerinden bir kez daha nefret edeceğim. Yine de herkese mutlu yıllar.

Çenk Durmazel

Tahminlerime göre 2010 gider bana esenlik, barış, rüyaların gerçek olduğu bir yıl falan getirir. Biraz sıradan ve bayık bir yıldır çünkü kendisi. Memur emeklisidir. "Bitsen de gitsem" der gibidir.

Erdem Uygan

2010 adlı zavallı yıl, bana getirecekleri konusunda hiç boşuna zahmet etmesin. Zira onları taa 2009'da sipariş etmişim. Hatta geçen yüzyıldan siparişlerim bile var. Yıl 2010 olmuş hala getirecek. İstemez. Gerzek 2010.

OCAK 2010, SAYI 156

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akka 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 Başarın adem@level.com.tr

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Burak Aydoğan burakay@level.com.tr

Çenk 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 Başarın hbasaran@level.com.tr

Kadir Çakır kadir@level.com.tr

Korcan Meydan korcanabi@level.com.tr

Kudret Bilen kudret@level.com.tr

Legoel Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karşoğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otovac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Sadece Kaan sadecekaan@level.com.tr

Tunç Dindaş turbo@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 Kırımlıoğlu

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

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

Esenyurt / İstanbul

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansı ile 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.

Türkçe ve ücretsiz

JADDE

Türkiye'nin en işlek jaddesi

WWW.JADDE.COM.TR

10 OCAK'TA
RESMEN
ARAMIZDA!



GAME
TURK

WWW.GAMETURK.COM

TEST
ETTİK**ALIENS VS. PREDATOR** Sayfa 46

Yıllar önce piyasaya sürülen ilk Aliens vs. Predator, birçok oyuncuya gerilimin ne olduğunu öğretmiş, hatta bir oyun yüzünden kabus görülebileceğini göstermişti. Şimdiyse eski defterleri açma ve yeniden kabus görme zamanı!

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

28 Ajan Simit**İLK BAKIŞ**

- 32 Napoleon: Total War (Test)
- 36 Battlefield: Bad Company 2 (Test)
- 40 Command & Conquer 4: Tiberium Twilight (Test)

DOSYA KONUSU

- 46 Aliens vs. Predator (Test)

- 96 Machinarium
- 134 2009'un En İyi Oyunları

54 Hasan Hasan'a Karşı**İNCELEME**

- 58 The Saboteur
- 66 Rogue Warrior
- 70 The Sims 3: World Adventures



- 73 LittleBigPlanet

- 74 Dark Void
- 78 God of War Collection
- 80 James Cameron's Avatar: The Game



- 84 Bayonetta
- 86 Colin McRae: DiRT 2
- 88 Torchlight
- 92 LocoRoco: Midnight Carnival
- 93 Death Rally



32

Napoleon: Total War

Total War serisiyle tarihin tozlu sayfalarında gezinmeye ve tarihi yeniden yazmaya devam ediyoruz. Bu seferki konuğumuzsa Napoleon...



40

Command & Conquer 4

Gerçek zamanlı strateji türünün en iyi örneklerinden Command & Conquer, son oyunuyla hikayeye nokta koymaya hazırlanıyor.



58

The Saboteur

Farklı görsel tarzıyla dikkat çeken ve İkinci Dünya Savaşı'nı farklı bir açıdan ele alan The Saboteur, Nazi avcılarının hizmetinde...

2009'UN EN İYİ OYUNLARI Sayfa 134

Bir yılı daha geride bırakırken birbirinden kaliteli ve bomba yapımları bekledik, oynadık, tükettik ve tozlu raflara kaldırdık. Peki bu koca yılda hangi oyunlar iz bıraktı zihninizde? İşte LEVEL'in 2009 adayları ve kazananları...

- 93 Hidden Magic
- 93 Igneous
- 93 Saira

94 Doktorlar

104 Role Playing Günlükleri

107 Online



112 Sadece Kaan

115 Donanım

122 Kezban Raporu

124 Rehber

130 Director's Cut

144 Fırat'tan PES Taktikleri

147 Kültür & Sanat

152 Rocko@Psikiyatr

154 Yapım Hikayesi

158 Kare

162 LEVEL 157

Pariah

"Dünya" adı verilen gezegende hayatta kalma mücadelesi

**TAM
SÜRÜM**

minimum P3 1.4 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı, 3.0 GB Sabit Disk Alanı
önerilen P4 1.8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 3.0 GB Sabit Disk Alanı



LEVEL DVD #156

DEMOLAR

Colin McRae: DiRT 2
Hidden Magic
Saira

BEDAVA OYUNLAR

Death Rally
Igneous
RappelZ

VİDEOLAR

Aliens Vs. Predator
Batman: Arkham Asylum 2
Black Mirror 2
Command & Conquer 4
Darksiders
Guild Wars 2

Kane & Lynch 2: Dog Days

Medal of Honor

Prince of Persia

Red Dead Redemption

Sengoku Basara

Skate 3

Super Street Fighter IV

Tekken 6

Transformers: War for Cybertron

FİLM FRAGMANLARI

Alice in Wonderland

Iron Man 2

EKSTRA

Command & Conquer 4 (Wallpaper Paketi)

Dante's Inferno (Wallpaper Paketi)

Red Dead Redemption (Wallpaper Paketi)

Torchlight (Wallpaper Paketi)

SÜRÜCÜLER

ATI v9.7

Combined Community Codec Pack

DirectX v9.0c

DivX v7.0

Microsoft .NET Framework v3.5

NVIDIA v190.38

Ogg Vorbis v0.9.9.5

VobSub v2.23

Xvid v1.2.2

SERVİS

3Dmark 2001 v3.3.0

ACDSee Photo Manager v11.0.108

Adobe Reader v9.1

Avira Antivir Guard v9.0.0.407

CCleaner v2.22.968

Daemon Tools Lite v4.30.4

DOSBox v0.73

FlashGet v1.9.6

HyperSnap v6.61.04

Media Player Classic v6.4.9.0

Mozilla Firefox v3.5.2

System Mechanic Professional v9.0

TeamSpeak 2 v2.0.33.7

WinRAR v3.80



Onur Baştürk - Ayşegül Savur



Yıldız Asan - Şahika Şahinkaya



Nuri Topatan



Ömer Taviloğlu - Mehmet Y. Yılmaz



TEMPO'LU MEDIA MARKT GECESİ

Black Club, İstanbul



Media Markt, Tempo dergisi işbirliği ile Black'te düzenlenen Kırmızı Parti'de, 17 Aralık'ta açılan Fulya Mağazası ve yeni yıl kutlandı. Her detayın kırmızıya büründüğü gecede, konuklar kapıda kar fırtınası ile karşılandı.

Toprak Sergen, İclal Aydın, Esra Üstünkaya, Ömer Taviloğlu, Sarp Evliyagil gibi tanınmış simaların bir araya geldiği Kırmızı Parti'de, Media Markt Operasyonlardan Sorumlu Türkiye Genel Müdürü Nuri Topatan, davetlilerin yeni yılını kutladı ve 2010'da yepyeni Media Markt'lar açacaklarının sözünü verdi. Nuri Topatan'ın ardından söz alan Doğan Burda Dergi Grubu İcra Kurulu Başkanı Mehmet Y. Yılmaz, 2010'da herkes için sağlık, başarı ve mutluluk diledi.



Asmae Azizi
Esra Üstünkaya



Toprak Sergen - Nuri Topatan



Bağnu Sağnak

Aziz Süzer



Savaş - Şebnem Yılmaz

POSTA

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

Falso alırsa atın: inbox@level.com.tr



COD 5 VS. MODERN WARFARE 2

Merhaba LEVEL editörleri, Geçen yılın Ekim ayından beri derginizi takip ediyorum ve hiçbir sayınızı kaçırmadım çünkü okuduğum en iyi oyun dergisi LEVEL. Fazla uzatmadan sorularıma geçeyim.

1. Bir PS3'üm var ve Call of Duty 5 için çıkmış olan üç tane "Map Pack"i indirdim fakat bu haritaların oyunda nasıl kullanıldığını anlayamadım. Bunları oyunun deathmatch bölümünde mi yoksa co-op bölümünde mi kullanıyoruz?

Onları oyunun sağdan ikinci bölümünde kullanıyorsunuz... Diye cevap verebilirdim ama zor tuttum kendimi bak! Peki, senin kendi soruna kendin cevap vermiş olmana ne demeli? Tahmin ettiğin gibi o haritaları oyunun online kısmında kullanıyor, farklı bölgelerde savaşarak yeni bir oyun oynuyormuşcasına eğleniyorsun.

2. Uncharted 2'nin videolarını izledim ve çok beğendim. Oyun gerçeğe çok yakın. Bu kadar

ederim. Sorularıma geçeyim izinizle...

1. Assassin's Creed II'nin PC versiyonu ne zaman çıkacak? ("2010'nun ilk çeyreği" diye söylemişsiniz; tam tarih verebilir misiniz?)

Tam sürüm istiyorsunuz her ay veriyoruz; şimdi de "tam tarih" mi istiyorsunuz!? Evet, işler bu raddeye kadar geldi; sonunda kötü espride sınır tanımayacak kadar çirkinleştim. Ayrıca şunu da belirtmek isterim ki geçen ayki ACII yazısındaki "Sen kamyonu sür, Leonardo Da Vinci" muhtemelen kutu başlığıyla uzaktan yakından almak yok; kesin Şefik'in işi o! (Eee, bendim o... - Elif) Efendim, ne diyorduk... Hah; Assassin's Creed II'nin PC çıkışı Mart ayında olacak. Bekleyiniz.

2. Türkiye'ye "Black Edition" denilen sürüm gelecek mi?

Gelmeyeceğini düşünüyorum. Sınırlı sayıda üretilecekleri için bize uğrama ihtimali zayıf. Gelirse de almak için çok kısa bir zamanın olacak. (12 saniye misal.)

rum. Siz ne tür oyunlardan hoşlanıyorsunuz?

"Siz" derken kibarlık mı ettin, hepimize mi seslendin, bilemedim gerçekten. Ben en çok dövüş oyunlarını seviyorum. Sonra FPS, Sonra da kağıt oyunları. Paralı olanlar... (Cümlenin devamı yüksek mercilerce kesilmiştir.) (Kendi kendine sansür uygulayan garip bir adamsın Duna. - Elif)

3. Silkroad Online hakkında ne düşünüyorsunuz? Kız arkadaşımın kardeşinin kuzeni... Bir saniye, daha kısa söyleyeceğim. Kız arkadaşımın kuzenini bu oyunu oynarken gördüm. Kendisi çok yüksek bir seviye karakterle oynuyordu ve arena gibi bir alanda, diğer oyuncularla dövüşmekteydi. Dedim, "Ne oluyor burada?". "Savaşıyorum" dedi kuzen. Oradan kardeş atladı olaya ve dedi ki "Savaşıyor ama hiçbir şey olmuyor; ne seviye atlıyor ne de başka bir faydası var savaşların." Ne kadar doğru söyledi bilemiyorum fakat o noktadan yola çıkarak bu oyunun bana çok anlamlı geldiğini söyleyemeyeceğim.

4. Elinizde Imperial Glory ile ilgili haberler var mı? Ehm; doğal olarak yok. 2005'te çıkmış oyun, bugüne kadar ne haberi kalabilir ortada...

Sorularım bu kadar; cevaplarsanız sevinirim. İyi günler...

Çağrı Sagan

MODERN WARFARE 2'YE LAF HA!

Merhaba Tuna ve bütün LEVEL. Hiçbir zaman nasıl başlayacağımı ve bitireceğimi bilemedim. Belki nasıl başladığını bile unuttuğumdan, belki de hiç sonunu bulamamamdan... Aslında önemli bile değil. Asıl önemli olan başlangıç ya da sonuç değil; burada olmam ve sorularım.

1. Senin de dediğin gibi Modern Warfare 2 incelemesini okumadan önce direkt olarak kaç puan verdiğine baktım ve ne söyleyeyim, gerçekten çok şaşırdım. Tamam, senaryo beklenenden kısa olabilir ama oyun sadece senaryoyla bitmiyor. Daha special ops ve multiplayer seçenekleri var ve bu seçenekler bence o kadar zevkli ki sadece online seçenekler için bile alınabilecek bir oyun Modern Warfare 2. O yüzden oyunun birden sonlanması üzülmek anlamsız geliyor. Diğer bir konu ise akılda kalıcı sahnelerin olmaması olayı. Bunu nasıl düşündüğünü tam olarak anlamadım -gerçekten, işnelemek için söylemiyorum- ve uzun bir süre cümleye bakakaldım. Aslında o kadar çok akılda kalıcı sahne var ki ancak bütün sahneleri bir and

Windows 7'de "XP uyumluluk modu" gibi şahane bir olay olduğu için her türlü eski oyunu oynayabileceğini düşünüyorum. Ayrıca Vista'dan katbekat iyi bir işletim sistemi

gerçekçi gözükken bir oyunu Xbox 360 için yapabilirler miydi?

Yaparlardı tabii ki. Tek DVD'ye sığmazdı belki ama grafik kalitesi PS3'ten aşağı kalmazdı hatta daha iyi bile olabilirdi.

3. Gitar Hero 3 almayı düşünüyorum fakat aklıma bir soru takıldı. Gitar Hero 3'te sadece gitar mı var yoksa başka enstrümanlar da var mı?

Gitar Hero 3, işin içinde sadece gitarların olduğu son GH oyunu. Fakat şarkı listesi iyidir epey.

4. PlayStation 3 için önerebileceğiniz yarış oyunu var mı?

Var var. Sopa da var yanında... Fırat, Elif, Şefik! Gelin abi, bir şey söyleyeceğim. O market bölümü var ya, orayı kaldıralım; baksanıza kimse okumuyor! (Gizli cevap: NFS Shift; sabredersen Gran Turismo 5.)

5. PC için GTAIV'ün eklenti paketinin çıkacağı yazıyordu. PS3 için de çıkma ihtimali var mı? İhtimaller her zaman vardır be Mert'im. (Ani samimiyet.) Belki bir süre sonra çıkar ama şu sıralar pek olası gözüküyor.

6. PS3'te Full HD oyun oynamak için monitör almayı düşündüm ama HDMI çıkışlı Full HD monitörler pahalıydı. PS3'te Full HD oyun oynamak için en ucuz monitör hangisidir acaba?

BenQ'nun güzel modelleri vardı ve en uygun da onlardı zamanında. Şu sıralar Samsung'da da birtakım Full HD modeller bulunabiliyor. Bende 26"lik var bir tane, pek güzel. Ama pahalı o. Sen bunun 22"liğini alabilirsin belki. Sorularım bu kadar. Cevaplarsanız gerçekten çok sevinirim. Çok iyi bir dergi çıkarıyorsunuz ve hep böyle kalmaya devam edin.

Mert Kuzu

OFİS MERAKI

Öncelikle hepimize selamlarımı sunar ve teşekkür

Son olarak da "15 Tatili"nde İstanbul'da olacağımı bildirmek istiyorum. Sizin yanınızda üç - dört saat durabilir miyim? Sizi ve iş yerinizi görmek istiyorum. Elif Abi'nin dediği gibi mi acaba çalıştığınız yer? Gelirken gamepad'imi getiririm hem, Fırat Abi'yle PES'te kapışırız. Bir de hep beraber LEVEL liginde seçtiğiniz oyunu oynarız belki? Ben çok ciddiym, lütfen bir şans tanısın... 13 yaşındayım zaten; bir zararım olmaz. Uygun görürseniz adresinizi de söyler misiniz? (Bir gün ben de yazar olacağım.) Lütfen sorularıma bir göz atın. Dergiye çıksa da olur, çıkmasa da ama yine de cevaplayın lütfen.

Berkcan yahu; az önce resmen Uykusuz'daki Fırat tiplemesine benzedin. Ne diyeceğimi bilemedim şimdi... Bana kalsa gel dur yanımızda. (Yanımızda durmak nedir?) Ne var ki dergi Hürriyet Medya Towers adındaki görkemli kulenin (Biraz dramatize edelim.) bir katında yer aldığı için buraya girmek pek kolay değil. Beni bile zor alıyorlar; öyle düşün. Üzülüm de şimdi bunları yazarken... Ne yapsak ki? Şimdiden teşekkürler, iyi günler dilerim.

Berkcan Alikan

VISTA MI, WINDOWS 7 Mİ?

Merhaba sayın LEVEL ahali. Bu size ilk mesajım; hemen sorularıma geçiyorum.

1. Yazın yeni bir bilgisayar alacağım ama Vista mı, yoksa Windows 7 mi alsam bilemiyorum. Windows 7 eski veya iki - üç yıllık oyunlarla uyumlu mu; yani rahat bir şekilde oyun oynayabili rmiyim?

Windows 7'de "XP uyumluluk modu" gibi şahane bir olay olduğu için her türlü eski oyunu oynayabileceğini düşünüyorum. Ayrıca Vista'dan katbekat iyi bir işletim sistemi. Hatta ve hatta Vista tarihi karışıyor; artık Windows 7 satılacak sadece.

2. Ben en çok strateji türü oyunlardan hoşlanıyo-



► gözünün önüne getirmeye çalışırken beynin fazla çalışmasından doğan hafıza kaybı nedeniyle sahneler unutulabilir. Tamam, kabul ediyorum bazılarına göre oyunun bu yönde önemli eksikleri vardır ama bu eksiler çerçevesinde bile oyun -Call of Duty: World at War'a bile 9,5 verilmişse- 9,8'lik bir oyundu. Kısacası oyun dolu dolu, aksiyon yüklü bir oyun. Oynanış ise muhteşem. Herkesin zevki kendinedir ama bu oyuna 8,7 verilmesine şaşırımdı gerçekten. Bu konuda ne düşünüyorsun?

Bu sefer ciddi konuşacağım; bu cevapta geyik yok. Dergide incelenen oyunlardaki puanlar yazarın, oyunu inceleyen kişinin kendi yorumunu gösterir. Ben MW2'nin senaryosunun kısa olmasına tahammül edemedim; elinin altında böylesine büyük bir imkan varken beş saatlik oyun niye yaparsın? Bu bir. İkincisi, ilk oyundaki mekanlar, bölümler ve kurgu kesinlikle MW2'ninkinden çok daha iyiydi. Bunu tartışmam bile. Akılda kalıcılığı da buradan geliyor zaten. İkinci oyunda bir maratona giriyorsun ve çıkıyorsun; aklında da pek az şey kalıyor. "Ucuz aksiyon filmi" gibi diyeceğim (Güzel benzetme. - Elif); yine üstüme geleceksiniz. Dolayısıyla, MW2'nin iyi bir oyun olduğu gerçeğini göz ardı etmeden verdim o puanı. 8.7 kötü bir puan kesinlikle değil ama 9 küsürlük bir mükemmeliyet de görmedim, göremedim, göremeyeceğim.

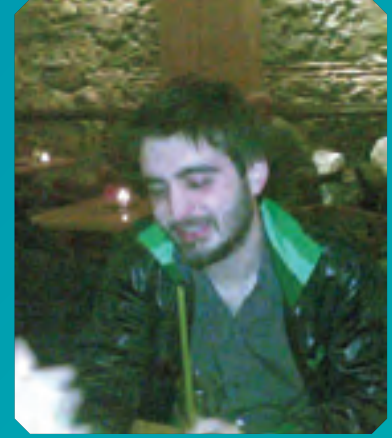
2. Assassin's Creed II benim için büyük bir hayal kırıklığı oldu. Gel gör ki ne kadar çok hayal kurmuştum ilk oyunu bitirdiğim zaman. Evet, ilk oyunun zaman zaman ortaya çıkan grafik bugları, görev kıtlığı, tekrar eden oynanış gibi birçok eksisi vardı fakat bence gerçekten güzel bir oyundu ve ikinci oyundan çok ümitli olmamı sağlamıştı. Ancak LEVEL Online'da okuduğum Assassin's Creed II incelemesinden sonra hayallerim suya düştü. Buradaki sorum şu: Oyunun PC sürümüne kadar, özellikle grafiklerin üzerinde çalışabilme ihtimalleri var mı ve ilerleyen aylarda Desmond'ın hormonal bozukluğu için bir yama çıkarabilirler mi?

Altı ay kısa bir süre olduğu için kendimi hiçbir yerde göremiyorum ben. Daha doğrusu, farklı bir yerde göremiyorum

Bence de üstünde çalışsalar çok iyi olur. Potansiyel var çünkü oyunda fakat oyun dünya genelinde yüksek puanlarla ve övgülerle karşılandığı için Ubisoft hiçbir değişiklik yapmadan da piyasaya sürebilir oyunu.

3. Mafia 2 ve Red Dead Redemption oyunları hakkında başka bilgiler var mı?

PÖTÜRCÜKLER VE PARTİKÜLLER



Eğlenmek, gülmek... Bunlar güzel şeyler lakin her şeyin boyut değiştirdiği, gülmenin bile bir anda ağlamaya dönüştüğü bir nokta var; işte o gece biz bu noktadaydık sevgili okurlar. Öyle ki gülme kavramının kısa bir sürede suyunu çıkardık ki özellikle Ertuğrul'un suratından ve Burak'ın burnundan da anlayabileceğiniz gibi renk değiştirdik resmen. Hoş Elif'e bir şey olmadı ama neyse...

Red Dead Redemption'in fragmanı yayımlandı; DVD'de bulabilirsin. Mafia 2 hakkında ise bilgi yok maalesef. Şu an için sabırsızlıkla beklediğim oyunlar arasında Mafia 2; çıktığı gibi üstüne atlayacağım.

4. Önümüzdeki aylarda tam sürüm oyun olarak Call of Juarez gibi multiplayer olarak oynayabileceğimiz başka bir oyun verebilir misiniz?

Vermek isteriz ama söz de vermeyelim.

5. Seninle bir sorunun yok ama sanki eski posta daha iyiydi. Neden kaldırıldı acaba ve geri dönme ihtimali var mı?

Neden sevmedin beni Ekin Can? Şurda canımı dişime takıp sizi mutlu etmek için günlerce e-posta okuyorum. Sen de bana git, Rezervuar Köpekleri geri gelsin diyorsun... Kırılan kalbimin mimarı olamayacaksın Ekin Can...

6. LEGO Universe ve Star Wars: The Old

mız, bizim serbest yazar adaylarımız.

Benim sorularım bu kadar. Yayımlarsanız çok sevinirim. Sizi çıkarttığınız dergiden dolayı tebrik ederim ve bu başarınızın devamını diliyorum. Sağlıcakla kalın.

Ekin Can Cengiz

ÖZGÜN BAŞLIK BULUNAMADI

Soğuk bir kış gününde (Ne kadar ilginç!) gözlerimin, odamda bulunan LEVEL'in vermiş olduğu posterlerle iletişim kurmaya çalışması ile bu yazıya başlamaya karar verdim. Tuna Abi sana selam ediyor ve sorularıma umarsız bir çocuk gibi koşuyorum...

1. Şu sıralar FlashForward'ı izliyorum. Lost kadar olmasa da hoş bir dizi. Peki, sen kendini altı ay sonra nasıl gördün? Yoksa derginin yeni sahibi olarak mı?

"Miss Universe" yarışmasına katılmışcasına bir havaya soktun beni Murat. "Sihirli bir değneğim olsa önce dünya barışını sağlardım, sonra da... Ay, çok heyecanlıyım şu an!" diye cevap veresim geldi. Altı ay kısa bir süre olduğu için kendimi hiçbir yerde göremiyorum ben. Daha doğrusu, farklı bir yerde göremiyorum. Yine burada bu satırları yazıyor olabilirim yani. Derginin sahibi olmaktan kastın da Doğan Medya'nın başına geçecek olmamsa... You must be kiddin' man! (FlashForward deyince, dil değişti tabii ki.)

2. Biliyorum biraz klişe olacak ama bir konsol almayı düşünüyorum. Lise son sınıftayım. Olur da sınavı yanlılıkla kazanırsam ve başka bir şehire gidersem, muhtelemen ilk sene öğrenci yurdunda kalacağım. Bu durumda PSP almam mantıklı görünüyor ama aklım Xbox 360'ta kalacak. Ne önerirsin?

Bak şimdi hemen FlashForward yapalım. Hop, sahne değişiyor ve sen yurttasın. Odada da dört tane kazma var. (Pardon beyler.) Biri öbürüyle şakalaşiyor, diğeri dolabını iteliyor, öteki çoktan uyumuş, horluyor. Peki sen, o Full HD şahane LCD televizyonunda Gears of

Republic'den çok ümitliyim. Bence anlattıkları kadar yapabilirlerse şimdiye kadar çıkmış en iyi MMO'lardan olacaklar. Ama böyle ümitlendirip ümitlendirip sonra çok kötü bir oyun çıkartmalarından korkuyorum. Çünkü bunun örnekleri çok; özellikle MMO'larda. Bu konu hakkındaki senin düşüncelerin nelerdir?

Star Wars: The Old Republic'in iyi bir oyun olmasını en samimi duygularıyla istiyorum. Star Wars evrenine layık, eğlenceli bir MMO olsun artık şu dünyada. LEGO Universe ise daha farklı bir konu zira onun hitap edeceği kitle daha geniş bana sorarsan ve oyun uyduruk olsa bile oyuncu sayısı epey yüksek olacaktır.

7. Geçen ayki derginizde Dante's Inferno ve Vancouver 2010 yazılarını yazan Çaylak 1 ve Çaylak 2 kimler? Özellikle Dante's Inferno yazısını ve oyunun konusunu beğendim.

Çaylak 1 Ajdar, Çaylak 2 de şu duşta şarkı söyleyen eleman. Şaka tabii; iki Çaylak arkadaş-

War 2 mi oynayacaksınız? Hayır. Nedeni basit: O televizyonu sana kullandırtmazlar bu bir; ikincisi de sen GoW2 oynamak isterken çoktan FIFA'ya, PES'e 12. adamı çağırmış olacaksınız... O yüzden bir PSP al, kimseye bulaşmadan hayatını yaşa.

3. Sana göre sinematiklerle süslenmiş, bir filminden farklı olmayan en başarılı yapım hangisi?

Metal Gear Solid bu konuda benim tartışmasız bir numaramdır. Ondan sonra da Final Fantasy gelir tabii ki!

4. Super Street Fighter IV'ün videolarına biraz baktım ama sanki başlı başına bir oyun olmasına karşın, bende bir ek paket havası uyandırdı. Sence satın almaya değer mi?

SSFIV tam anlamıyla bir ek paket ya; bu konuda ben de düşünceliyim uzun süredir. Adamlar resmen DLC olarak vermeleri gereken içeriği, yeni bir oyun olarak piyasaya sürüyor. Paranın gözü kör olsun! Bence almaya değer ama bu tam anlamıyla benim fikrim. Xbox Live üzerinden sürekli SFIV oynayan bir insanın sonuça...

Sorularına vakit ayırıp cevaplarsan sevinirim. Yazımı yayımlarsanız teorik olarak yazıldıktan bir sene sonra yayımlanmış olacak. Bu son esprimden sonra artık yayımlanma olasılığım kalmadı sanırım... (Murat Işık: Tüm öldürülme hakları saklıdır.) Güle güle, esen kalın.

Murat Işık

Bu muhteşem gösteriyle çıkış yaptığın için ben sana esenlikler diliyorum asıl. Ama doğru yoldasın; böyle soğuk esprilerle başlanıyor yazılık işine.

PS2'YE VEDA

Sevgili LEVEL ahali merhaba. Derginizi düzenli olarak takip etmeye çalışıyorum. Fazla uzatmadan sorularıma geçeyim.

1. Benim bir PS2'im var ve onu kesinlikle değiştirmeyi düşünüyorum. PS3 ve Xbox 360 arasında kaldım. Benim korktuğum şey şu ki bu konsollardan birini aldıktan sonra pişman olmak. Bu pişmanlığı yaşamayı kesinlikle istemiyorum. İki konsol da çok güzel oyunlara sahip ve ben delirmek üzereyim. Bana birini seçmemde yardım eder misiniz?

Ben sana bu konsolların iyi ve kötü yanlarını söyleyeyim, seçimi sen yap. Xbox 360'ın geniş bir oyun arşivi var ve online olanakları PS3'ten daha iyi. Kötü yönlerinin başında "Üç Kırmızı Işık" hatası var ki bu da tarihe karışıyor yakın bir sürede. Ayrıca Türkiye'de de zor bulunuyor her ne kadar Türkiye'ye bir şekilde giriş yapmış olsa da. PS3, Xbox 360'a göre daha donanımlı bir cihaz ve kendine özel çok güzel oyunları var. Bu oyunlar dışında ise oyun arşivi biraz daha kısıtlı. Online olanakları da Xbox 360'a göre daha kötü şu an için. Türkiye'de her noktada bulunabilmesi ve garanti kapsamında olması ise büyük artılarındandır. Bunları iyice düşün, ölç, tart, kararını ver.

2. Arkadaşlarım çoğunlukla "Xbox 360 Elite al" diyor. Bazıları ise "PS3 al" diyor. Peki, hangisi Türkiye'de bulunduğumuz göz önüne alınınca daha iyi bir seçim olur?

Bir ay önce sormuş olsaydın PS3 derdim ama

Xbox 360'ın da -bir şekilde- ülkemize giriş yapmış olmasıyla durum eşitleniyor gibi.

3. Bu önerilerinizi yaptıktan sonra seçtiğiniz konsol için en beğendiğiniz oyunları yazabilir misiniz?

Öyle derginin her köşesini işgal etmek yok. Ya burada çıkacaksın, ya da Doktorlar'ın kurbanı olacaksın

Yazmak isterdim ama daha kolayı var. Hemen derginin sonlarına doğru git ve "Market" bölümünü bul. İşte en çok beğendiğimiz oyunlar tam orada yer alıyor Sayın Tırtıl.

Sorularım bu kadar ama gerçekten bu mail benim için çok önemli. İster yayımlayın, ister yayımlamayın ama lütfen bana cevap yazın. Çok teşekkür ederim.

İlkiz Yağmur Tırtıl

BABA N'ABER YA?

Herkese selamlar. Dergiyi 149. sayıdan beri takip ediyorum ve 150. sayıdan itibaren de sorularımı biriktirdim. Şimdi en çok merak ettiklerimi soruyorum.

1. X-Men Origins: Wolverine'de doğum günü pastasını buldum, hiçbir şey olmadı; neden?

Hem doğum günüm vardı diyorsun, hem de doğum günü pastası bulunca, "Bir şey olmadı, neden?" diye soruyorsun. Seni nasıl memnun edeceğiz, bilmiyorum ki... Peki ya sen Arthas'ın kılıcını bulabildin mi? İşte onu bulunca asıl şenlik başlıyor! Tamam ciddi olacağım. Pasta da kılıç da oyunda sadece birer achievement. Yani pek de anlamlı değiller.

2. Midway iflas edecekti bir ara. Son durum nedir? En son durum şu: Warner Bros satın aldı

Midway ve Midway ürünlerini. Ama firma ismi koruyor. Eh yani, onlar da doğru yolu bir türlü bulamadı ki; olacağı buydu...

3. RappelZ'da kalıcı "lydyan" versenize be hacı? (Bu kısmı Cenk ile Erdem abiye yollayabilirsiniz; hem postada hem doktorlarda çıkarım.)

Öyle derginin her köşesini işgal etmek yok. Ya burada çıkacaksın, ya da Doktorlar'ın kurbanı olacaksın. O yüzden sana lydyan vermeyi uygun gördük. SMS olarak atıyoruz az sonra.

4. Hitman Blood Money'yi zevkle bitirdim ama her bölümde katliam yaptım. (Birkaç mecburi bölüm hariç.) Kurallara göre yapsaydım, bir şey değişir miydi?

Bir şey değişmezdi. Sadece oyunun nasıl oynanması gerektiğini anlamış olurdun zira Hitman bir Gears of War değil; işleri bir süikastçi gibi ağır, temkinli ve sessizce halletmen gerekiyor.

5. CoD: MW2 multiplayer olarak nasıl oynanıyor? Sadece steam'den ise almamayı düşünüyorum. O ping'le hiç zevki olmaz çünkü...

Sadece Steam'den oynanıyor ama hızlı bir bağlantın varsa pek sorun yaşamazsın.

6. Prince of Persia'nın tüm oyunlarını -iki boyutlusu dahil- bitirdim. (Babamla beraber.) Bu prensin adına hiç bir yerde rastlamadım. Adı nedir onun?

"Prens'in adını gelecek sayımızda bulabilirsiniz" diye spot atasım geldi derginin gelecek sayıdaki kapağına. Böylece +1 satış garantimiz olur. İşin doğrusu prensin adı bilinmiyor. Belki filmde açıklarlar.

7. Tuna Aabi bu kadar çok yazıyı nasıl yazıyorsun? Klavyeyle! Eyo, giderayak espriyi patlattım ama değil mi? Sırrımı şimdi açıklıyorum: Ben aslında ölümsüzüm ve uyumama

da gerek yok. Dolayısıyla günün 24 saati benim. İster yazarım, ister yatarım. Yatarsam uyumam ama onu da bil.

Cevapları merakla bekliyorum. Doğum günüm Ekim'deydi ama yayımlarsanız iyi bir doğum günü hediyesi olur.

Mustafa Akbay

Doğum günün kutlu olsun o zaman.

DAHA DA
İSTANBUL'A
GELMEM HACI!





Fotoğraf: Adem Başaran

LEVEL LİGİ

Ay 6

Oyun **Gran Turismo 5**

Platform **PS3**

PlayStation 3 sahiplerinin yıllardır beklediği ve ilk olarak Prologue versiyonuyla tadına baktığı Gran Turismo 5, geçtiğimiz ayın sonlarına doğru da Time Trial demosuyla ofisimize konuk oldu. Sony'nin bir etkinlik düzenlemek ve GT5 hayranlarını ödüllendirmek amacıyla yayınladığı demoda, en iyi süreyi yapan 20 oyuncu ödüllendirilecekti. Ne yazık ki bu 20 kişiden biri biz olmadık ama kendi aramızda rekabeti körüklemek için GT5'i LEVEL Ligi'ne dahil ettik. Tek bir otomobil ve tek bir pistin yer aldığı demoda olup biteni merak ediyor musunuz? Buyurun o zaman...

Puan Durumu

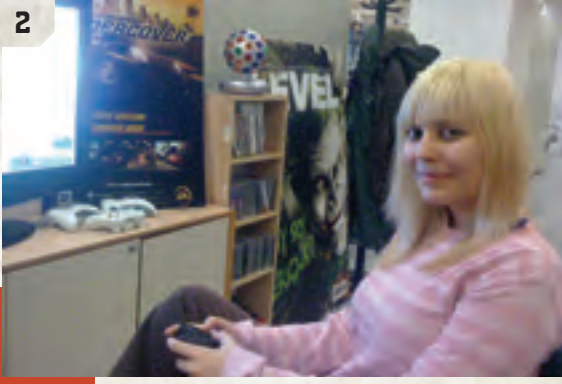
İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	10	50
Emre	8	43
Elif	5	28
Fırat	6	27
Ertuğrul	0	5

1



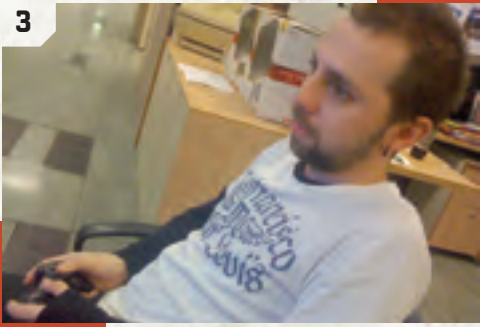
Bir kez daha oyunu belirleyen kişi olarak, "en azından ilk ben yarışayım ki sonradan tartışma çıkmasın" diye düşündüm ve modifiye Nissan 370Z ile piste çıkiverdim. Üç - beş antrenman turundan sonra yaptığım 1'50.997'lik derecenin çapını tahmin kestiremedim ama dünya rekoruna 15 saniye uzak olduğum gerçeğiyle de yüzleşmekten kaçamadım.

2



LEVEL Ligi'ndeki rekabette gardı düşen ve motivasyon problemi yaşayan Elif, kontrollerde problem yaşayıp bir de oyunun simülasyon yapısıyla boğuşamayınca iyice kendini kaybetti. Birkaç antrenman turundan sonra "Uğraşamam bununla, yazın beni sona!" diyerek gamepad'ı fırlatan Elif'in mevcut en iyi derecesiyse 3'25.456 oldu.

3



Oyunu indirdiğim andan itibaren beni gözlemleyen ve oyunu ilk test edenlerden biri olan Emre, attığı turlarla beni geçebileceğinin sinyalini verdi. Bir an beni geçeceğinden emin olsam da, sadece bir saniye farkla gerimde kalması 10 puan konusunda bir hayli rahatlatıcı beni. Emre'nin 1'51:849 derecesi ona ikinciliği getirebilir.

4



Lige ve oyuna son olarak Fırat dahil oldu ve her ne kadar PlayStation geçmişi hepimizden daha uzun olsa da beni geçebileceğine ihtimal vermiyordum kendisinin. Hem Gran Turismo 5'in başına da ilk defa geçiyordu ama yine de gayet iyi turlar atmaya başladı. Neyse ki verilen beş turluk hakkın da en fazla 1'59.631 yapabildi ve 10 puanı kaçırdı.

"Ama beş tur dedin, üçte bitirdin!" - Emre

Oyuncular



Elif

Yaş: 3

Ülke: **Burundi**

Meslek: **Serbest Yazar**

Favori Otomobil: **Nissan 370Z**



Emre

Yaş: 2

Ülke: **Zambiya**

Meslek: **Sayfa Operatörü**

Favori Otomobil: **Nissan 370Z**



Fırat

Yaş: 1

Ülke: **Angola**

Meslek: **Editör**

Favori Otomobil: **Nissan 370Z**



Şefik

Yaş: 0

Ülke: **Gabon**

Meslek: **Moderatör**

Favori Otomobil: **Nissan 370Z**

Ayın Galibi

GRAN ROCKISMO 5

10 PUAN

Hepimiz için yeni, bir o kadar da dar kapsamlı bir demo ama bana 10 puanı getirdi ya, yeter.

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Heavy Rain: The Origami Killer

Çıkış tarihi: Şubat 2010

Fahrenheit'in yapımcıları tarafından geliştirilen oyun, duygusal yoğunluğuyla PS3 sahiplerini kendine hapsedecek gibi. Bu bir oyundan öte, bir film gibi daha çok...



Super Street Fighter IV

Çıkış tarihi: İlkbahar 2010

Görselliğiyle Street Fighter'ı yeniden popüler hale getiren Street Fighter IV, bu devam oyunuyla yeni karakterlere kucak açacak ya da tekme tokat dalacak.

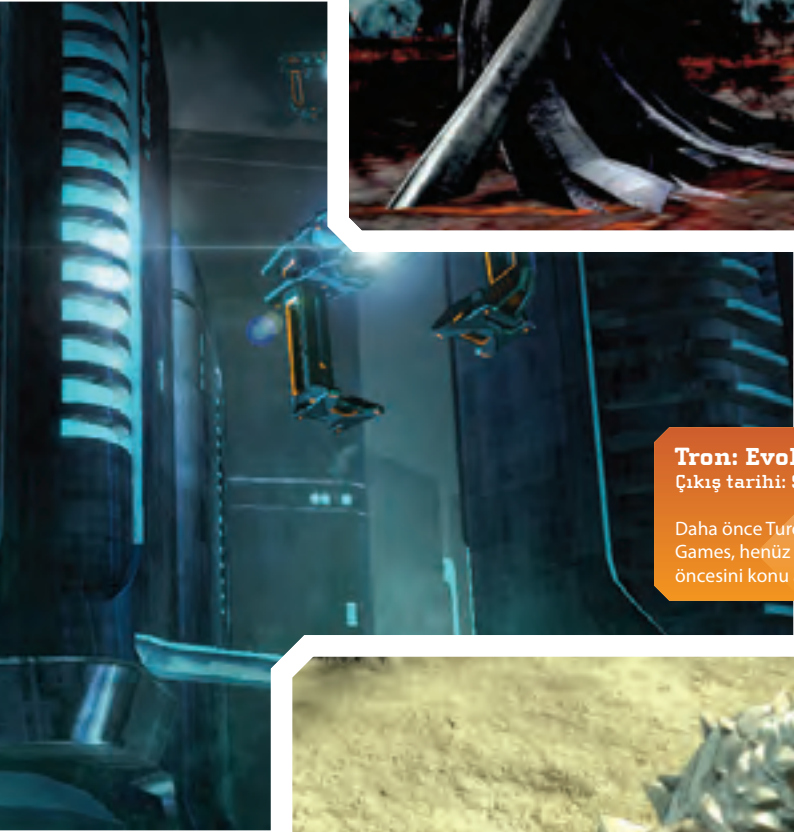




Dante's Inferno

Çıkış tarihi: 9 Şubat 2010

Kimileri tarafından God of War III taklidi olarak suçlansa da, aslında çok daha farklı, dolu dolu, eğlenceli ve "anlamlı" bir oyun geliyor.



Tron: Evolution

Çıkış tarihi: Sonbahar 2010

Daha önce Turok ile boy gösteren Propaganda Games, henüz vizyona girmeyen Tron Legacy'nin öncesini konu alan bu oyun üstünde çalışıyor.



Clash of the Titans

Çıkış tarihi: İlkbahar 2010

2010 yılında vizyona girecek olan aynı isimli filme paralel olarak geliştirilen oyun, oyuncuların mitolojik bir dünyanın içine sürükleyecek.



Dağılsın kumlar, dinsin yağmur...

Yeni **Prince of Persia**, baştan aşağı yenilik kokuyor

Cel-shade grafikli, 2008 yapımı Prince of Persia'yı kaçınız oynadı, bilemiyorum tabii ama şahsi fikrim oyunun saçma sapan bir yöne saptığı yönündeydi. Güzel özellikler vardı, deneysel bir oyundu lakin olmadı, olmadı.

"Abi, hazır film de geliyor, buna uygun bir oyun yapıp Prince'i de yeniden hayata döndürsek, nasıl olur hocam?" soru öbeğinin eseri olarak ortaya çıktığını düşündüğüm Prince of Persia: The Forgotten Sands, The Sands of Time (İlk oyun. Yani yeni nesil olan.) ile The Warrior Within (ikinci oyun. Yani yeni... Anladınız evet.) arasındaki zaman diliminde yer alacak. Oyunda yine Prince'i kontrol edeceğiz ama bir önceki oyundaki (En yeni Prince oyunu oluyor bu da.) gibi bize birisi daha eşlik edecek. Her ne kadar Ubisoft eski oyundan farklı bir yapım üretme-

ye çalışsa da önceki oyunun olumlu taraflarından da faydalanıyor. Buna bir örnek bize eşlik eden karakterse, diğeri de devasa mekanlarda dolaşacak olmamız olarak gösterilebilir. Üstelik bu kocaman mekanlarda sadece tek bir düşmana karşı savaşmayacağız, Sands of Time ve takipçisi iki oyundaki gibi birçok düşmanla aynı anda karşılaşabileceğiz.

Prince'in vaat ettiği yenilikler arasında zamanı geri alma özelliğinin yanında doğanın güçlerini de kullanabilecek olması gösteriliyor. (Bir avuç kumu düşmanımızın suratına mı atacağız, ne yapacağız...) Tüm bunları yaşayacağımız, gerçeği gözlerimizle göreceğimiz tarih ise 2010'un Mayıs ayı. PC, PS3, Xbox 360, Wii, PSP, DS... Hangisine sahip olursanız olun, Prince of Persia: The Forgotten Sands'ten habersiz kalmayın. ■ **Tuna Şentuna**



Artık film izlemek ve oyun oynamak daha kolay!

Türkiye'nin online film ve oyun takas sitesi **filmveoyun.com** açıldı.

Bir Maison Group kuruluşu olan www.filmveoyun.com sitesi, üyelerine internet üzerinden tek bir tıklamayla takas yapmanın yanı sıra, ikinci el ve yeni ürünler arasından alışveriş imkanı da sunuyor. Diğer birçok e-ticaret sitesinden farklı olarak tasarlanan www.filmveoyun.com sitesi, geliştirmiş olduğu takas sistemiyle kullanıcıların kolay ve güvenli bir şekilde

internet ortamında takas yapabilmesini sağlıyor. Türkiye'nin her yerinden erişilebilen siteye, özellikle yüksek oyun fiyatlarından bunalan ebeveynlerin büyük ilgi göstermesi bekleniyor. Ürünlerin tamamı yasal ve bandrollü olan www.filmveoyun.com sitesi, kurmuş olduğu takas sistemiyle korsanla mücadeleye önemli bir destek sağlayacaktır.

■ **Şefik Akkoç**

Previously on Jadde...

Jadde hız kesmiyor ve herkesi bünyesinde topluyor

Hemen iki ay önceki LEVEL DVD'sini bulun veya www.jadde.com.tr adresine bağlanın çünkü artık Jadde'de yer almak için hiçbir engeliniz kalmadı.

Bir süredir kapalı Beta olarak hizmet veren Jadde, bu aşamayı geçti ve kapılarını herkese açtı. Yani artık işiniz, evinizin kapısını açarak önünüze çıkan caddeye adım atmak kadar kolay. Şimdi belki diyorsunuz ki, "Hocam katılacağız Beta'ya, karakterimizle bir ton uğraşacağız, sonra oyun tam sürüme geçtiğinde bu karakteri çöpe atıp yenisini yaratacağız..." Yanlış! Diyelim Hande adında bir karakter yarattınız. Bu karakteri, eğer tam sürümde oyuna devam etmeye karar verirsiniz aynen kullanabileceksiniz. Yani Hande, bildiğiniz, giydirdiğiniz o şık kıyafetlere sahip Hande olarak birebir karşınızda olacak.

Bu güzel haberi bir başka güzel haberle devam ettirmek gerekirse, sizi Jadde'de her an bir takım sürprizlerin beklediği haberiyle neşelendirebilirim. Bildiğiniz gibi birçok online oyunda çeşitli özel günlerde oyunda da bir takım değişimler olur, oyunculara bir takım sürprizler sunulur. Jadde'de aynı şekilde sizi özel günlerde (Kabotaj Bayramı, Dünya Kadınlar Günü vb. - Tamam şakaydı.) birçok sürpriz karşılayacak. Haydi, herkes -hava durumuna aldırmadan- Jadde'ye!

■ Tuna Şentuna

5 TL değerindeki
Jadde promo kodu,
Online Oyun
Dergisi'nin 3.
sayfasında!





Tüm yıldızlar yok olur, bu isim varlığını sürdürür

Yıldız Savaşları efsanesi **The Force Unleashed II** ile devam ediyor

Büyük umutlarla hazırlanan Star Wars: The Force Unleashed, çok iyi bir oyun olmasa da hem isminden dolayı, hem de diğer Star Wars oyunlarının arasındaki duruşuyla isminden bir hayli bahsettirmiş ve hatta Ultimate Sith Edition adında, yenilenmiş bir versiyonuyla da oyuncularla buluşmuştu. LucasArts'ın bu ismi rafa kaldırmaya niyeti olduğunu zaten düşünmüyorduk ve bunu ispatlayan açıklama da Spike Video Awards'da geldi.

SW: The Force Unleashed II ismiyle piyasaya çıkacak olan oyunda yine Galen "Starkiller" Marek'i kontrol

ediyoruz fakat bu defa onda bir takım değişimler de görmüyor değiliz. Fragmanda dev bir yaratıkla karşılaşan Marek, yarattığı ilk önce elektrik şokuna maruz bırakıyor ve ardından da iki tane ışın kılıcıyla ona saldırıyor. İlginç olan iki ışın kılıcı taşıyor olması değil, bu ışın kılıçlarının mavi renkte parlaması. Hemen heyecanlanmayın; Marek Jedi olmuş sayılmaz ve bence ikinci oyunda onun bir karar vermesinde rol oynayacağız.

2010 yılında piyasada olması beklenen oyunun hangi platformlar için hazırlandığı da henüz belli değil.

■ Tuna Şentuna



Eski dostlara selam olsun

Zombilere karşı sekiz kişi!

Eğer şu sıralar bir adet Left 4 Dead 2 aldysanız, bu haberi daha bir iştahla okuyacaksınız zira konumuz L4D2 ve haberin içeriğinde yenilikler girila.

2010'un bahar aylarında PC ve Xbox 360 sahiplerine sunulacak olan L4D2 paketinin adı The Passing ve fiyatı da henüz belli değil. L4D2'nin Dead Center bölümünden hemen sonrasını konu alacak olan The Passing, Georgia'da geçecek ve -sıkı durun- bizi bir önceki oyunun karakterleriyle

buluşturacak. Düşüneceksiniz ki diğer dört kişiyi de L4D'in ilk oyununa sahip olan oyuncular kontrol edecek. Maalesef böyle bir durum yok ama olsaydı, hiç de fena olmazdı. Bilgisayar kontrolündeki dört arkadaşımız ile sekiz kişilik bir ekip olarak zombilere karşı geleceğiz ve iki yeni silah (Biri menzilli, biri yakın dövüş.) ile onlara karşı daha güçlü olacağız. Az görülen standart zombilere de bir eklentinin olacağı oyunda Survival, Scavenge ve Versus modları için yeni arenalar da yer alacak. ■ Tuna Şentuna



Pazardan aldım bir tane...

Collector's Edition keyfi, **Splinter Cell: Conviction** ile yaşanır

Bu oyunu almak için harekete geçtiyseniz önce bu haberi okuyun çünkü Ubisoft'un cebinizdeki parada gözü var! (İyi anlamda.)

PC ve Xbox 360 için piyasaya sürülen oyunun standart versiyonunu almadan önce bir düşünün. Neden mi? Eğer bir adet Splinter Cell: Conviction Collector's Edition seti alırsanız, Jason Bourne'un ceketini giyen bir adet Sam Fisher büstüne sahip olabilirsiniz –ki burada Sam Fisher'ın, o ünlü üç yeşil ışıklı gözlüklerden ezdiğini de görebilirsiniz. Bitti sanmayın. Bu

pakette aynı zamanda 17 parçalık bir soundtrack albümü yer alıyor ve oyun da çok şık bir metal kutuda geliyor.

Dışarıdan gözükten güzel eklentilerin yanında oyunun içeriğinde de bir takım hoşluklar var. Karakterinize Shadow Armor adında bir kıyafet giyirebilirsiniz ve SC300, SR2 ve MP5 silahlarına daha çabuk ulaşabilirsiniz. Ayrıca Infiltration Mode (Bir mekana girip hiç görünmeden tüm düşmanları öldürmeye çalışıyorsunuz.) adındaki oyun modu da sadece Collector's Edition sahiplerine sunuluyor. Nasıl, beğendiniz mi? ■ **Tuna Şentuna**

Son Dakika!

- id Software'nin ZeniMax tarafından satın alındığını hatırlarsınız. ZeniMax'in yeni oyunu Rage'in de bir süredir hazırlık aşamasında olduğunu biliyorsunuz. Peki buradaki haber nedir? Olay şu ki Rage'in dağıtımıcılığı EA'den, Bethesda'ya geçmiş durumda. EA'nin Bethesda'ya oyun kaptırması ilginç bir gelişme...

- Şu ana kadar adam gibi bir Transformers oyunu göremedik lakin Transformers: War of Cybertron ile durum değişebilir. The Bourne Conspiracy'nin yapımcısı High Moon Studios'un hazırlayacağı yeni oyunda Autobots'un dünyaya nasıl indiğini ve gezegenleri için verdikleri savaşı göreceğiz.

- Tamamıyla hormonal yapıları en üst seviyede seyreden oyuncular için geliştirilen bir oyun, Dead or Alive: Paradise gelecek yılın başında PSP'ye geliyor. Bikinili kızlarla voleybol heyecanına az bir süre kaldı!

- Modern Warfare 2'nin "Dedicated Server"lara yer vermemesiyle çoşukça çoşan mod yapımcılarını sakinleştirecek bir açıklama Infinity Ward'dan geldi. Buna göre yakın bir gelecekte MW2 için çeşitli mod araçları yayımlanabilir.

- Tron: Legacy adlı filminden öncesini konu alan yeni bir Tron oyunu geliyor. PC, PS3 ve Xbox 360 sahiplerinin nasıplenebileceği Tron: Evolution, gelecek sonbaharda piyasada olacak.

- Warner Bros. öylesine bir isim açıkladı ki... Evet, belki duydunuz; Batman: Arkham Asylum'un devam oyunu geliyor. Hangi platformlara ve ne zaman geleceği belirsiz olsa da fragmanını izleme olasılığımız var.

- Fırat'ın umrunda olmayan lakin Şefik'le beni bayağı bir heyecanlandıran Green Day:

Rock Band, gelecek yıl piyasaya çıkıyor. The Beatles: Rock Band kalitesinde olmasını beklediğimiz oyundaki tüm parçalar Rock Band ve Rock Band 2'ye taşınabilecek.

- Spike Video Awards'da açıklanan bir başka isim de Spec Ops: The Line oldu. PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan oyun hakkında detaylı bilgiyi birkaç ay içinde size sunmayı hedefliyoruz.

- Mad Moxxi's Underdome Riot adındaki yeni Borderlands eklenti paketi şu sıralar Xbox 360 için çıkmış olmalı. Arena savaşlarına ağırlık verecek olan paketin PS3 için çıkış tarihiyse 7 Ocak.



Afganistan yolları taşlı

Modern dünyanın **Medal of Honor**'ı

Call of Duty'nin başansı elbette EA'ı de bazı kararlar vermede zorladı. Mesela 2. Dünya Savaşı'nı terk etmek, bunlardan en önemlisi oldu. Her ne kadar Call of Duty serisi Medal of Honor'dan etkilenerek başlamış olsa da Medal of Honor'ın git gide düşen başarısı ve CoD'nin modern çağı konu alan oyunlarla daha güncel bir dünyayı resmetmesi, CoD'yi zirveye oturttu, MoH ve EA yaşlı gözlerle bir köşede kaldı.

Tabii koskoca EA boş duracak değil ve bir süredir yeni bir MoH oyunu üzerinde çalışıyordu. Bunu da tamamiyle oyun içi görüntülerden oluşan yeni fragmanlarıyla kanıtlamış oldular. Evet, Medal of Honor geri dönüyor,

hem de oyuncuları Afganistan'ın kucağına bırakarak.

Tier 1 Operator adında tam donanımlı bir askeri kontrol edeceğimiz oyun Modern Warfare'a bir hayli benziyor ve araç kullanma olanağı, siyah-beyaz görüntüde uçaktan terörist avlama bölümleriyle de bu benzerliği destekliyor.

Karşımıza çok orijinal bir oyun çıkacağını sanmıyorum ama Battlefield'dan tanıdığımız EA Dice'in multiplayer koltuğunda oturmasından anlayacağımız üzere, bizi eğlenceli multiplayer oyununu bekliyor diyebiliriz.

Medal of Honor PC, PS3 ve Xbox 360 için 2010'un sonlarında piyasada olacak. ■ **Tuna Şentuna**

LEVEL



SONY

TOSHIBA

DRAGON



GameX 2009

Sizi oyuna getirdik!

Bu yıl 34.'sü düzenlenen Compex Uluslararası Bilgisayar ve Tüketici Elektronik Fuarı'nda bir kez daha GameX rüzgarı esti. GameTürk ve LEVEL ortaklığıyla düzenlenen GameX'te her yıl olduğu gibi herkes oyuna doydular. Nasıl mı?

İlk olarak LEVEL, kendi standında dört Xbox 360, altı PlayStation 3, iki X-Wishes oyun simülatörü ve bir Gran Turismo 5 simülatörü ile her platformda oyun keyfi sundu. Üstelik öyle rahatsız bir ortamda değil; gayet pufuduk deri koltuklarda, herkesin rahatça oyunları izleyebildiği bir konforda oynandı oyunlar.

Aral İthalat'ın da katkılarıyla daha çoğu oyun-severin deneme fırsatı bulmamış olduğu, en yeni oyunları standımızdaki oyunlar. Pro Evolution Soccer 2010 ve FIFA 10 başı çekti. Pro Evolution Soccer 2010'un dışında PlayStation 3'te DJ Hero da yoğun ilgi gördü. Guitar Hero serisine artık aşına olan oyun meraklıları için tabii ki DJ Hero mutlaka denenmeliydi. Xbox 360'ta ise her zaman olduğu gibi Guitar Hero'yu kimse elinden bırakmadı, gitarlar için uzun kuyruklar oluştu. Yeni oyunlardan NBA 2K10'u da ilk kez GameX 2009'da oynama fırsatı bulan çoğu oyuncu, oyuna kolayca uyum sağladı ve futbol müsabakalarının yanında çok heyecanlı basketbol ▶



■ Ana sahnedeki Rock Band şovda bateride bacakları tutulan Elif, Hande'yle enstrümanları değiştirerek şova devam etti.



■ GameTürk kızları, danslarıyla fuara renk kattı.





■ PES 2010 ve FIFA 10'un yanında futbola doymayan misafirlerimiz, FIFA Street 3 oynamayı da ihmal etmediler.

► maçları yapıldı. Fuarda yer alan diğer önemli yapımlar Gran Turismo 5 ve Tekken 6'ydı. Gran Turismo 5'i manuel vitesle oynayan oyuncular oyunun gerçeğe çok yakın olduğunu birbirlerine tekrar tekrar söylemeden duramadılar. X-Wishes simülatörlerindeyse F1 2010, Logitech'in G25'iyile buluştu ve altı vitesli simülatör sayesinde oyuncular sürücü koltuklarından kalmak bilmediler.

Ana sahnede ise bu yıl dansçı kızların gösterileri, kısa tiyatro oyunları, yapımı süren Jadde'nin gösterimi, rap yarışmaları ve yine her yıl olduğu gibi Rock Band turnuvaları yer aldı. Özellikle dans gösterileri küçük çapta izdihamlara (!) yol açtı.

Fuardaki bir başka ilgi çekici olay Toshiba'nın, WTCC yarışlarındaki başarısıyla dünya basınının dikkatini çeken Aytaç Biter ve ekibinin yarışlarda kullandığı ve yaklaşık değeri 1.000.000 TL'yi aşan özel yapım BMW 3.20 ile boy göstermesiydi. Hemen hemen herkes bu özel otomobile bol bol fotoğraf çekti.

Gözleri monitörlere bakmaktan yorulan oyunseverlerin imdadına geçen sene olduğu gibi nostaljik oyunlar koştı. Langirt, rodeo, masa hokeyi ve mini basket oyunlarıyla bir nebze olsun gözler dinlendirildi. Belli yaşın üstündeki ziyaretçileri çocukluk yıllarına götüren bu nostaljik oyun alanında, özellikle rodeoda epey komik görüntüler ortaya çıktı.

Ve tabii ki LEVEL ekibi olarak bizler de GameX'in tadını çıkardık. İlk olarak Tuna, Tekken 6'da rakipleriyle kapıştı. Daha sonra Elif'le, ana sahnede Rock Band şov yaptılar. Tuna ve Elif'e GameTürk ekibinden Hande eşlik etti ve bu yıl ortaya çok fonksiyonlu bir grup çıkmış oldu. Yoruldukça enstrümanları değişen grup eleman-



■ Fırat FIFA 10'da rakip tanımadı.

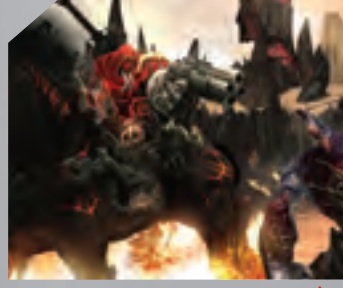
ları özellikle bateride oldukça ter döktü. Ana sahnede bunlar yaşanırken Fırat da PES yerine FIFA 10'da oyunseverlere meydan okudu. FIFA'ya dönüşü henüz benimseyemeyen oyunseverler, maalesef Fırat karşısında varlık gösteremediler.

Peki sadece oyun keyfiyle mi bitti GameX? Tabii ki hayır. Fuarda yapılan çekilişlerin sonucunda oyunseverler, yeni oyunların tadının yanında bir de çeşitli hediyeler kazandılar.

Kısacası herkes için GameX 2009, bitmesi hiç istenmeyen, güzel anılara ev sahipliği etmiş olan bir fuar oldu. Gelecek yıl görüşmek üzere... ■



■ Okurlar Elif ve Tuna'yla bol bol fotoğraf çektirme şansı yakaladılar.



Darksiders

2012 yılında Warhammer dünyasını MMO türüne uyarlayacağı oyunuyla oyuncuların karşısına çıkmayı planlayan Vigil Games, 2010'u bir aksiyon / adventure oyunuyla selamlıyor. PlayStation 3 ve Xbox 360 için hazırlanan oyunu merakla bekliyoruz.



MAG

Sony'nin son dönemde PlayStation 3'ü pazarlama konusundaki en önemli silahlarından biri olan MAG, 256 kişiye kadar desteklenen multiplayer yapısıyla ön plana çıkıyor. Oyun piyasaya çıktığında sunucuların halini ne olacak acaba...



Mass Effect 2

BioWare etiketiyle yayınlanan ilk oyunun RPG oyuncuları tarafından büyük beğeniyle karşılanması, ikinci oyunu kaçınılmaz kıldı. Araya Dragon Age: Origins'i de sıkıştıran firmanın devam oyunu da en az ilki kadar başarılı olacaktır.

Pzt.	Salı	Carş.	Perş.
28	29	30	31
4	5 ✗ Bayonetta ... ○ Darksiders	6	7
11	12 ✗ Army of Two: The 40th Day ✗ Silent Hill: Shattered Memories ✗ Vancouver 2010		14
18	19 ✗ Dark Void ○	20	21
25	26 ✗ MAG ✗ Mass Effect 2	27	28

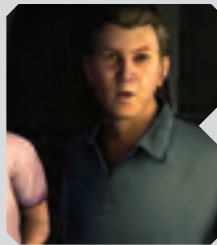
Diğer



Army of Two: The 40th Day

12 Ocak

İlk oyunuyla kendi kitlesini yaratan Army of Two, tam anlamıyla iki kişinin birlikte hareket etmesi ve takım olması üzerine kurulu bir oyun yapısına sahip.



Silent Hill: Shattered Memories

12 Ocak

Konami boş durmadı ve Silent Hill hayranlarını geçmişe götürmeye karar verdi. Shattered Memories, serinin ilk oyununun elden geçirilmiş bir versiyonu.



Vancouver 2010

12 Ocak

Klavye, joystick, gamepad ve benzeri aparatların kırılmasına yol açmasıyla ünlü olimpiyat oyunlarına bir yenisi daha ekleniyor. Bu kez buz gibi parkurlarda Vancouver 2010'a konuk olacak ve madalya peşinde koşacağız.



Dark Void

Airtight Games'in yeni, farklı ve eğlenceli aksiyon oyunu... Bu ay dergimizde incelemesini de bulabileceğiniz Dark Void, paralel evrende kaybolan ve hayatını insanlığa adayan Will'in hikayesini konu alıyor.

Cuma	Cmt.	Pzr.
1	2	3
8	9	10
15	16	17
22	23	24
29 * Arthur and the Revenge of Malkazard	30	31



ÜMİT ÖNCEL

AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR

Fotoğraf: Adem Başaran

BEN SANAL BİR ÇİFTÇİYİM KÖYÜMDEN ÇOK UZAKTA

Her ay olduğu gibi bu ay da; olay yaratan, dünya gündemine bomba gibi düşen, sansasyonel, tartışmaya açık ve güvenilirliği şaibeli yeni bir dosya ile yine bu gizli sayfalarımdayım. Fakat konuma geçmeden önce geçtiğimiz iki ay boyunca bana en son sorulan sorunun cevabı ile başlayalım. Okurlardan en sık gelen soru şu oldu: "What is Matrix hocam?". Cevap ise soruyu soran tüm okurlar için aynı: "It is not you".

Bu ay sizlere Facebook'un H1N1'i olarak da anılan Farmville adlı son derece bulaşıcı oyunla ilgili çok gizli bilgiler paylaşacağım. Farmville aslında sadece bir oyun değil. Bu sizin dostunuzu düşmanınızı tanımanız için bulunmaz bir fırsat. İşte Farmville'deki sanal toprak ağalarının tarlalarından kişilik analizi...

- * Tarlasındaki ekilecek alanlar tam olarak aynı hizada değilse: **Düzensizdir**, muhtemelen odası / masası da dağınıktır.
- * Ekilecek alanların tümü tam olarak aynı hizada olmakla kalmayıp, aynı türden ağaçlar ve hayvanlar askeri bir nizama göre esas duruşta diziliyorsa: Takıntı düzeyinde aşırı **düzenli**.
- * Level'ı uzun zamandır tüm arkadaşlarınız arasında en yüksekse: Çok fazla boş vakti var.
- * Farmville karakteri tarlanın ortasındaki saman yığınları arasında hapis durumdaysa: Oyunları ciddiye alan, sağlam bir oyuncu. Tavla bile oynarken konuyu ciddiye alır.
- * Hayvanlar gruplara ayırıp çitlerin içerisine koymuş ve yürümelere izin vermişse: Hümanist, hayvan sever, şirin bir insan.
- * Tarlasını üçten fazla bölüme ayırıp, traktörün benzinin dolma zamanlarına göre ayarlamış, her şeyi cu. Ekim biçim süreçlerini, traktörün benzinin dolma zamanlarına göre ayarlamış, her şeyi planlamıştır. Tavla oynarken dikkat!
- * Tarlasında sadece ağaçlar varsa: **Doğa dostu**. Zamanında en az bir kere bir ağacın gövdesi-ne çakıyla "Ben şunu seviyorum" diye kazımışlığı vardır. Yıllar sonra gidip o ağacın büyü-müş halinde o yazıyı aramış olma ihtimali %87.
- * Tarlasında hiç ağaç, hayvan yok sadece silme ekim alanı varsa: XP olsun da çamurdan olsun tarzı **saplantılı** oyuncu. Hayatta bunlar başarılı olur. Arkadaşlığınıza kesmeyin.
- * Size her gün mutlaka Farmville hediyesi yolluyorsa: Sevdiğinizizi bilin.
- * Karşı cinsse ve gönderdiği hediyeler genellikle tavşan, ördek gibi sevimli yaratıklarsa: Mesaj veriyor, size ilgi duyuyor demektir.
- * Gönderdiği hediyeler sadece bayraklardan oluşuyorsa: Muhtemelen gönderdiği bayrakların renkleri iki ile sınırlıdır, akıllı hala hafta sonu oynanan maçtadır. O gol nasıl kaçır diye düşünülmektedir.
- * Tarlasına her girdiğinizde büyük kısmı ışıl ışıl gübrelenmiş, parlıyorsa: Sevilen bir ki-şidir, arkadaşla çoktur. Bu kadar insan yanılıyor olamaz, siz de sevin.
- * Tarlasında Farmville şamandırası, büyük çadırlar, başkalarının tarlalarında pek görme-diğiniz ıvrır zıvırlar bulunuyorsa: Bunları tarlasını ziyarete gelen insanlar görsün diye, gerekirse Farmville parası verip almıştır. Gösterişi seviyor demektir.
- * Level'ı sizinkinden 15 veya daha fazlaysa: **Siz ayrı dünyaların insanısınız**. Ona yetişme-niz mümkün değil. Boşuna heveslenmeyin, artık her gün tavşan göndermeyi de bırakın.

YASAL UYARI:

Ajan Simit, LEVEL Dergisi'ndeki gizli bir bölümdür. Basıl-mış ve dağıtılmış her sayıda yer almayabilir, her okuyucu tarafından görülmeyecektir. Eğer siz bu sayfayı görüyorsanız ya Facebook'ta Farmville oyununda çok fazla zaman geçirmiş-siniz, ya da Farmville konusunda gizli bir yeteneğe sahipsi-niz demektir. Bu yazı LEVEL Dergisi Yayın Kurulu tarafından görülmemiş ve onaylanmamıştır. Eğer tüm teknik önlemlere rağmen Fırat bu yazıyı görmeyi başarsa; yazı tamamen hayal ürünüdür. Farmville'den karakter analizi yapmak saçma ve za-raçman harcanması gereken bir şeydir. Hatta gerekirse Farmvil-le diye bir oyun yoktur. Bu tip işlerle uğraşmamıza bize verilen yazıların teslim tarihlerine uymamız en doğrusudur. Yazılarımızı geciktirmek, küçüklerimizi severken aynı anda büyüklerimizi saymak bize yakışan hareketlerdir.

TOP
SECRET



"HERKESE MUHTEŞEM BİR KİTAP"

Dijital fotoğrafçılar için Photoshop rehberi

DVD
+ Photoshop kitabı

2010 teknoloji trendleri
CHIP, yeni gelecek teknolojilere ışık tutuyor

AYLIK YAYINDIR • ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:14 • 2010/01 • 6.90 TL

CHIP

01/2010 www.chip.com.tr TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

TEST HD
video kameralar
Sadece 400€'ya Full HD kayıt keyfi yaşayabilir



Herkes
Video eğitim
Windows 7
TAM SÜRÜM

ETKİLEŞİMLİ VIDEO EĞİTİM

Windows 7 Eğitimi

Windows 7

TAM SÜRÜM

Video eğitim
Windows 7

Sadece 290\$'a sizin de bir Windows 7 uyumlu PC'niz olsun

İdeal PC rehberi

Ekonomik, çok amaçlı, oyun ve profesyonel PC tavsiyeleri • Adım adım PC toplama rehberi



Herkes
Kişisel Bütçe
yönetimi
Paraliz
TAM SÜRÜM

Paraliz

Paraliz

TAM SÜRÜM

Krize dur deyin
Paraliz

Google sizi gözetliyor

Google'ın hakkınızda sürekli bilgi topladığını biliyordunuz mu? Korunmak için tüm araçlar DVD'de!

TEST Hangi telefon işletim sistemi en iyi?

Sabit diskinizin ne kadar ömrü kaldı?

Kontrol edin: Analiz ve tamir için en iyi araçlar



Tüm Windows'lar için servis

Windows 7, Vista ve XP'nizi CHIP'in muhteşem servis paketiyle

En uygun netbook işletim sistemi

Windows 7, XP ya da Linux: Minik bilgisayarlar için en uygun işletim sistemini sizin için



En uygun netbook işletim sistemi

Windows 7, XP ya da Linux: Minik bilgisayarlar için en uygun işletim sistemini sizin için

DVD Ocak 2010

PARALİZ

5 TAM SÜRÜM YERLİM

- Akhemen Magical Defrag 2
- 3.400.net Backup
- AVG Internet Security 6 (Çayırkuşu)
- Sürüm: Rhapsody ve iTunes 8.0.2

Yeni işletim sistemini öğrenmek için PARALİZ DVD'YE BİR BAKINIZ

Video Kurs: Windows 7

Kurulumdan başlayıp, öğrenin: Microsoft'un yeni ve popüler işletim sistemi Windows 7 için adım adım rehber. Windows 7'yi kurulumdan başlayarak öğrenin.

2010 yılının en iyi teknoloji kitabı. Herkesin sahip olması gereken en iyi teknoloji kitabı.

CHIP DVD, Akhemen 2, Internet Security 6, Windows 7, AVG, Rhapsody ve iTunes 8.0.2



Ocak sayısı bayilerde!



İlk Bakış

Test zamanı!

Piyasaya çıkan oyun sayısı azaladursun, yeni bombalar da birer birer piyasaya çıkacağı günü bekliyor. Biz de bu süreçte boş durmuyor ve büyük yapımları olabildiğince erken bir tarihte edinip oynamaya, sonrasında da şahit olduklarımızı size aktarmaya çalışıyoruz. Bu konuda Aralık ayında tavan yaptığımızı söylersek de yalan olmaz.

İnceleme sayfalarında bulabileceğiniz Dark Void

bir yana, ilk bakış sayfalarını da yaptığımız testlerle doldurduk boydan boya. Command & Conquer serisinin final oyunu Tiberian Twilight, Total War serisinin yeni oyunu Napoleon ve son olarak multiplayer FPS tutkunlarının favorilerinden Battlefield serisinin yeni bombası Bad Company 2... Bu üç müthiş oyunu da Aralık ayı boyunca test ettik, vaat edilenleri gözlemledik ve bunları size aktarmaya çalıştık. İstedığınız yazıdan başlayabilirsiniz!



32

Napoleon: Total War

Osmanlı'dan Roma'ya kadar tarihin tozlu sayfalarını karıştırma şansı yakaladığımız Total War, şimdi de Napoleon'u konu alıyor.



36

Battlefield: Bad Company 2

Multiplayer FPS türünün en iyi örneklerinden Battlefield, Bad Company 2 ile Call of Duty'yi koltuğundan etmeye kararlı.

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

C&C 4

Efsanevi Command & Conquer serisi, 15 yıllık serüvenine 2010 yılında nokta koymayı planlıyor.

40

Görsel Detay

Grafikleri yakından takip edin. Her ne kadar yakın savaş detayları çok iç açıcı olmasa da oyunun geneline hakim olan o kadar farklı detaylar var ki şaşırılmak elde değil. Örnek vermek gerekirse; atlı birimlerin birçok kez ölmeden önce bir ayakları atlarının eğerine takılmış, vücutlarının ise yandan sarktığına şahit oldum.

Napoleon: Total War'da yine yüzlerce askerin katledilişine şahit olacaksınız.

Yapım Sega Dağıtım Creative Assembly Tür RTS Platform PC Çıkış Tarihi 23 Şubat 2010

Web www.totalwar.com/napoleon

Napoleon: Total War

"My enemies are many, my equals are none" - Napoleon Bonaparte

Tarihle ilgiliyseniz, Total War serisiyle çoktan tanışmışsınız demektir. Yıllardır devam eden bir seri Total War. Geçen yıllar içerisinde, biz oyunculara olabildiğince tarihi gerçeklere dayanarak ve inanılmaz bir oyun deneyimi sunarak yoluna devam etti yoluna... Shogun döneminde başlayan serüven her yeni oyunda günümüze biraz daha yaklaşıyor. Napoleon: Total War (N: TW) ise 1800'ler Avrupa'sını bizlerle buluşturuyor. Bir önceki oyuna tarih olarak yakın evet ama artık Amerika ile pek bir alakamız kalmadı. Amerikalılar yerlileri yok ede dursun, bakalım Avrupa'da neler oluyor...

Sıfırdan...

Oyunun ön inceleme versiyonuyla karşınızdayız. İlk olarak gözümüze önceki oyunlardan farklı olan bir durum çarpıyor. O da bütün oyunun tek bir şahsiyetin adı ve hayatı altında birleşmiş olması. Oyunun her karesinde, Napoleon Bonaparte'nin hayatından kesitler ile ilerliyoruz. Doğduğu Korsika Adası'ndan ufak bir hikaye anlatımı ile başlıyoruz ve ilerliyoruz. Biz ilerledikçe bir yandan tutorial bölümleri de oynamış oluyoruz. Bu da demek oluyor ki her şeyi görmek için direkt olarak campaign'den İtalya bölümünü seçmemiz gerekiyor. Eğer böyle bir hamlede

bulunursanız bir anda karşınızda; genç bir Napoleon yerine, General Napoleon'u bulursunuz. Senaryo anlatımı çok güzel ve bir o kadar da detaylı verilmiş. Böyle büyük bir liderin nerelerden geçtiğini, hangi savaşlarda bulunduğu anlamamız açısından harika bir iş çıkarmış yapımcılar.

Malumunuz N: TW büyük ölçüde Empire: Total War'a (E: TW) benzerlik gösteriyor. Hem oyunların geçtikleri tarihler açısından, hem de E: TW'ın bir eklentisi olarak piyasaya çıkması beklenmesi sebebinden... Fakat oyunun piyasaya çıkması en azından üç ay olduğu gerçeğini göz önüne alırsak, bu benzerlik -tarih hariç- ziyadesiyle değişebilir. Nitekim oyun kendi başına çalışan bir oyun olarak aramıza katılmaya hazırlanıyor.

Ayrıntılar...

Diğer Total War oyunlarından da bildiğiniz üzere bir adet campaign modu ve bir adet de "Historical Battle" modu mevcut oyunda. Her ikisinde de Napoleon'un bizzat kendisini kontrol ediyoruz. Campaign'imizin ilk bölümünde; Viyana'ya ulaşmaya çalışıyoruz. Tıpkı Napoleon general olduktan sonra attığı ilk adımı atar gibi...

Oyundaki değişimlerden bahsedelim biraz da... Grafikler tamamen olmasa da büyük ölçüde yenilenmiş. Duman ▶



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

**TEST
ETTİK**





► efektleri o kadar kaliteli ki ortalama bir savaşta çıkan duman yüzünden birimlerimi birçok kez göremez oldum. Ne çok abartı, ne de çok az olmuş... İlginç bir nokta fakat sanayi devriminin etkilerinin en baskın görüldüğü bir dönem ve yapımcıların duman kalitesine odaklanmasına şaşırdım doğrusu. (Bu kadar ince düşüneceklerini tahmin etmemiştim. Tarihle ilgilenenler anladı beni.) Birçoklarının sinirini bozan; "birbirinin aynı üniteler" durumu da geliştirilmiş. Fakat dikkatle incelediğimde bu sistemin halen tam olarak olması gereken noktada olmadığına şahit oldum. Yapım esnasında üstünde bolca durdukları bir durum oysaki... Tam sürümde ünitelerin daha iyi görünmesini umuyorum.

Savaş alanlarını ise en çok değiştiren durum; her generale özel bir yetenek atanmış olması. Ürettiğiniz bazı generaller kuşatma altında fazladan bonus alırken, bazıları da ordusunda bulunan atlı birimlere fazladan moral sağlayabiliyor. Bir de savaş içi kullanılabilen yetenekler söz konusu ki bu durumu Napoleon Bonaparte'yi kontrol ederken net bir şekilde görüyoruz. Kullanılan iki farklı



yeteneği var ve bir tanesi sayesinde kaçmakta olan üniteleri otomatik olarak "rally" (Yani kaçan bir birimi, savaşa yeniden dahil ediyor.) haline getirebiliyor. Diğeri ise "inspire" ve bu yetenek herhangi bir ünitenin moralini kısa bir süreliğine artırıyor. Bu özellikler sayesinde ne badireler atlattım anlatamam. Ayrıca Napoleon'un orduya kattığı moral, yadsınamaz derecede büyük.

Interface'de de ufak bir değişikliğe gidilmiş. İlk olarak E: TW'daki icon'ların kullanımı devam ettirilmiş ama artık daha geniş bir interface'imiz var. Ünitelerimiz iki sıra değil de tek sıra halinde dizilebiliyorlar. Nitelik çok da büyük bir değişiklik ya da yarar sağladığı söylenemez. Bakalım gelişme sürecinde daha etkili ve kullanışlı bir interface tasarlanacak mı...

Birbirinden farklı yüzler ekleyememişler belki ama oyunda 350 civarında birbirinden farklı ünite olacak





Yağmurlu bir havada ünitelerinizin morali bozulduğu yetmiyormuş gibi bir de görüş mesafeleri kısıtlanıyor

ele alalım. Bir köprüdeyiz ve burayı koruyan birim kaçmakta. Kurulan defansın yanında ise atların rahatça geçebileceği, yeterli bir alan mevcut. Fakat eğer olur da direkt olarak düşmana tıklarsanız; bütün atlılarınız birer naylon gibi etrafta uçuşarak ölecektir. Bu durumda karşısın da ünitelerinizi bir çocuğa laf anlatırmışçasına, adım adım hareket ettirmeniz gerekiyor.

Rusya'yı da alırdı da neyse...

Oyunun piyasaya çıkmasına yaklaşık üç ay var. O zaman kadar kim öle kim kala. Fakat düşüncelerim olumlu yönde. Şöyle ki bütün bir serinin tek bir kişiye indirgenmesi hoşuma gitti. Buna paralel olarak senaryonun işleniş kalitesi de gayet iyi. Gelen yenilikler çok büyük değil, evet. Ama çok görmezden gelecek kadar da önemsiz yenilikler değil bunlar. Total War gibi oyun serilerinin her yeni bir oyunda yapması gereken birçok şey söz konusu. Yani sadece bir konuya odaklanmaları gibi bir durum söz konusu olamaz. Hal böyle olunca da kısa zamanda çıkarılan oyunlarda çok büyük ilerlemeler görememek de gayet doğal. Ben yinede merakla bekliyorum oyunu. Malum bundan önce hiç hayal kırıklığına uğratmadı bizi Total War. Ayrıca Napoleon Bonaparte gibi; kimileri için deli, kimiler için dahi olan bu adamı ve peşinden gelen bir ulusu kontrol etmek, bambaşka bir tat verecek gibi geldi bana... ■ Ertuğrul Süngü

demmişti yapıcılar. Gördüğüm kadarı ile doğru da söylemişler. Öyle ki bu üniteler sadece görünüş olarak değil, işlev olarak birbirinden kolayla ayrılabilir. Mesela benzer silahları kullanan bir İngiliz ile bir Rus askeri kesinlikle farklılık gösteriyor. Ünitelerin yetenekleri de gayet açık ve net bir şekilde gözler önüne serilmiş. Atış mesafesi, isabet oranı, ateş gücü, defans gücü, yakın mesafedeki etkinliği ve morali olarak dağıtılmış durumdadır. Bütün bunlara bir de hava durumu eklemiş yapıcılar. Yağmurlu bir havada ünitelerinizin morali bozulduğu yetmiyormuş gibi bir de görüş mesafeleri kısıtlanıyor. Sadece bu sebepten ötürü bile neredeyse imkansız olan bir savaşı kazanmak, artık hava koşulları ile birlikte eskisi kadar zor görünmüyor.

E: TW'da bence ciddi bir sorun olan yükseklik problemi ortadan kaldırılmış. Şöyle ki herhangi bir tepedeki ünite, aşağıda kalan düşmanına inanılmaz zararlar verebiliyor. Bunun karşılığında ise ufak tefek karşı saldırı mermisine maruz kalıyor. Gerçekçilik açısından ziyadesiyle önemli bir düzenleme olmuş. Yapay zeka konusu ne yazık ki gene biraz "yapay" duruyor. Nasıl düzelterekler bilmiyorum ama belli başlı hatalar halen devam etmekte. Deploy esnasında kurulan anti-süvari çitlerini





Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım EA Dice Dağıtım EA Games Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 2 Mart 2010

Web www.ea.com/games

Battlefield Bad Company 2

Bekleyişimizin son demleri...

A cayip tembelim bugünlerde. Yıllık iznim başladı, bir aya yakın süre ofise adımımı atmayacağım ve bunun için hiç de üzülmiyorum. Kahvem yapıyorum, pijamamı giyiyorum evin içinde televizyon ve bilgisayar arasında mekik dokuyorum. Evi özlemişim yahu! Sabah karga kakasını yemeden kalkıp işe gitmemek harika bir duygu. Son günlerde en sevdiğim üç şey ise; kahve, pijama ve Modern Warfare 2. Neden konuyu buraya getirdiğimin sebebi ise yazı boyunca MW2 ve Battlefield: Bad Company 2 arasında ufak kıyaslamalar yapacak olmam. Elbette B: BC2 Mart ayında raflardaki yerini alacak (Böyle bir laf vardır değil mi? Raflardaki yer, nereyse orası.) ve şu anda PS3'ten oynanan Beta sürümünün baya bir kısıtlı olması nedeni ile oyuna acımasızlık yapacak değilim.

Nihayetinde Battlefield oynayanlar bilir, yeni oyunda da aşağı yukarı nelerin geleceğini tahmin edebilirler. MW2'de B: BC2 ile kapışacak en iyi savaş oyunu olduğu için arada bir ikisi arasında gidip geleceğiz.

Dediğim gibi şu an ki Beta sürümü PS3 ile kısıtlı ve Beta anahtarı almayı bir süreliğine durdurdular. Herhalde yeterli oyuncu kapasitesine ulaştılar. Yarı anahtarlar için bir süre beklemeniz gerekecek. Yazıya geçmeden söylemem lazım, PS3 gamepad'i ile oyun oynayan arkadaşlara peygamber sabırlarından dolayı şapka çıkarıyorum. PS3'üme çok dokunmadığım için başka bir yolu var mıdır o konuda cahilim ama PS3 gamepad'i ile B: BC2 oynamanın eziyet, işkence, oyuncuya gaddarca bir deneyim ve daha kelimeler ile tarif edemediğim bir tecrübe yaşattığını belirtmem lazım.



■ İşte savaşı iliklerinize kadar hissettiren bir sahne.

Beta sürümü Arica Limanı denen bir yerde geçiyor. Hiç üşenmedim (Yıllık iznimde çok tembelim bunu da hesaba katın lütfen.), sizin için araştırdım, Arica Limanı'nın Güney Amerika'da Şili'de olduğunu buldum. O bölgede Güney Amerikalılar ile savaşaçağınızı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Ne alaka ise, dünyanın o beri köşesinde ABD'liler gene Ruslar ile savaşıyor. Sayfalarda bir veya iki tane Arica Liman'ının gerçek resmini bulabilirsiniz. Bulutsuz mavi bir gökyüzünün altında sıcakta kavrulurken tepelerden inip, limana kadar ilerliyoruz. Aynı resimde olduğu gibi konteynırlar ve bir gemi dahi var. Arica Liman'ının mantığı şöyle, toplam üç büyük bölgeye ayrılmış durumda. Harita "Rush" moduna göre ayarlanmış. Her üç bölgede de iki adet kilit nokta var. Saldıran taraf bunları yok etmeye, savunan taraf ise belli bir süre savunmaya çalışıyor. Oyunda saldıranlar Amerika, savunan ise Ruslar.

Detaylara inmeden önce kabataslak ilk yorumumu yapayım. B: BC2, müthiş bir şekilde muharebe hissi veriyor. "Muharebe" kelimesi çok önemli çünkü onu MW2 ile ayıran en büyük özellik bu. MW2 daha dar bir alanda özel timlerin birbiri ile çatıştığı bir oyun, B: BC2 ise tam aksine

çok büyük bir alanda, topla, tankla, tüfekle ve bütün ağır sanayi hamlenizle (Cüneyt Arkin geldi aklıma.) top yekün savaşa giriştiğiniz bir oyun. MW2'de çatışmalar daha çabuk sonuçlanırken, B: BC2'de -oyunadığım kadarıyla- taraflar iki farklı cepheyi almak için bir hayli uğraşıyorlar. Saldıran tarafın belirli bir doğma sayısı var, bu sayı bitmeden yeni mevziyi ele geçirmesi gerekiyor, geçirse doğma puanına yenisi ekleniyor. Saklanılacak, mevziye ya da pusuya yatacak birçok nokta var. Ayrıca askerlerin konuşmaları çok çeşitli ve gaza getirici... Ruslar Rusça konuşuyor, eşimin bana çevirdiği kadarıyla, "A'yı iyi savunamadığımız için kaybettik, hemen B'ye geçin," "İleride keskin nişancı var başımı bile kaldırtmıyor," "Yanımda çok fazla yaralı var sıhhiye istiyorum" gibi replikler ve güzel birkaç küfür eşliğinde oynuyorsunuz.

Alpha, beta, gama, delta, teta...

Oyunda gene dört adet seçilebilecek sınıf var: Assault, Engineer, Medic ve Recon. Assault sıcak çatışma ile burna sınıf. Fazladan cephanesi ve saldırı tüfeklerine takabileceği bomba atıcı aparatı mevcut. Engineer ise hasarlı araçları "Power Tool" ile tamir edip, roket atarı ile tankların ►

Bencillik Yasak

Dizi repliği gibi oldu farkındayım ama anlatmak istediğim nokta şu. Oyunda bazı noktalara hızla gitmek çok önemli. Tek başına kahraman olmak isterken kurban olmamak için mutlaka arkadaşlarınızla hareket edin. Ama bir el bombasının hepinizi aynı anda öldüreceği kadar yakında da değil.



► başına bela olabiliyor. Ayrıca sabit mini makineli tüfek, zırh delici top, güdümlü füze gibi aparatları kullanabiliyor. Medic ölen karakterleri defibrillatör ile canlandırabiliyor, yere bıraktığı can paketleri ile yaralı oyunculara tedavi edebiliyor ve hafif bir makineliye sahip. Recon ise keskin nişancı; düşmanların yerlerini tarayıcı ile bulabiliyor. Ayrıca her sınıf bıçak ve el bombasına ortak silah olarak sahip. Adam öldürdükçe, yer savunurken, saldırırken ve daha birçok değişik nedenden dolayı puan topluyoruz. Puan toplamak oyunda çok

zor değil dolayısı ile yeni silahlar ve bu silahlara takılan aparatları açmak için almanız gereken puanı hemen edinebiliyorsunuz. Oyundaki rütbe sistemi ile de kullandığınız araçlara yeni aparat ve teçhizatınıza yenilikler katabiliyorsunuz.

Oyunun genelinde olacak mı bilmiyorum ama Beta'sında uçak yok. Klasik Battlefield'de sadece uçak kullanmak için özel joystick alan arkadaşlarıma yine ısrarla uçak bekleyeceğinden eminim. Araçlar ise Light, Heavy, Air ve Water olarak dörde ayrılıyor. Light: Quad, Hummer, Akrep; Heavy: Dört adet tank çeşidi; Air: Hind, Apache, Blackhawk, UAV ile atılan roketler ve insansız mini helikopter; Water: Hücum bot ve Jet Ski'yi kullanımımıza veriyor. Çoğu aracın, örneğin iki kişilik Quad'ın bile tepesinde makineli tüfek mevcut. Oyunu önceden sipariş edenleri ise üç farklı tüfek, tanklara takılan bir algılayıcı ile gizli üniteleri bile görme özelliği sağlayan cihaz, tanklara fazladan zırh gibi özellikler edinilebilecek. Araç ve silah sayısı tatmin edici ama bir sınıf seçimine göre belli silahlara bağlı kalmanız kısıtlayıcı. MW2'deki gibi kendi karakterimizi yaratamamak halen büyük bir eksi.

Oyundaki çoğu bina neredeyse 90% gibi büyük bir yüzde ile yıkılıyor. Arica Limanı'nda da birçok bina olduğu için tankların devreye girdiği anlarda ortalığın darmadağın olduğunu göreceksiniz. Her silahı daha açamadığım için nişan alırken silahların aşırı tepmesi sinirimi bozdu. Keskin nişancılık ise çok kolay çünkü dürbüne baktığınız anda nefes alıp verirken nişangah hiç hareket etmiyor. Sanki o ağır silahı omzunuzda kolaylıkla tutuyormuş gibi duruyorsunuz. MW2'nin aksine düşmanı devirmek için bir hayli ateş etmeniz gerekiyor bu da gerçekçiliği biraz yok ediyor, ayrıca ortalığa sürekli Noel Baba gibi can paketi bırakan sihiyecileri saymıyorum bile. Ölüme yaklaşacak kadar vurduğunuzda görüşünüzün bulanması ise güzel bir detay, nişan almanızı iyice zorlaştırıyor.

Beta sürümü tek bölüm ile kısıtlı olduğu için oyunun tam olarak pişip pişmediği anlaşılıyor. Ama tek bölüme göre değerlendirirsek savaş heyecanını iyi hissettirdiği, oyuncuları takım oyununa zorladığını söyleyebilirim. Tanka güvenerek arkasına dizilip



■ Araçları babanızın malı gibi kullanmayın. Hele içine birden fazla asker alan araçları hiç. Haritalar büyük olduğu için en hızlı yol olan araçlara alabildiğiniz kadar asker alın.



saldırıya geçen askerleri pusuya düşürmek, tek tankı indirmek için koca bir bölük seferber olmak gerçekten çok eğlenceli. Farklı parçalara ayrılan bu büyük haritanın ise her bölümünün atmosferinin değişmesi ve birbirinden ayrı taktikler uygulamanız gerekmesi mücadele ettirici. Mesela ilk bölümde tanklara binip güçlü bir darbe vurmaya çalışırken, ikinci bölümde binaların yoğunlukta olduğu bölgeye girdiğinizden dolayı iş piyade çatışmasına dönüşüyor.

Science of Sleep

Battlefield: Bad Company 2 geldiğinde yine kendi dalında rakipsiz olduğundan eminim. Battlefield'i "Muharebe Bölgesi" diye çevirsem, çok uzak bir anlam vermiş

olmam; oyunun da temel amacını belirtmiş olurum hatta. Modern Warfare ile ikisini kalın çizgilerle birbirinden ayırmak gerekli. Benim görüşüm ikisinin de çok iyi oyunlar olduğu. B: BC2 geldiğinde kesinlikle alacağım. Bu arada MW2 oynamak cidden bünyeme yaramadı. Akşam yatıyorum, sanıyorum mişıl mişıl uyuyacağım... Gözlerimi kapadığım anda çatışma sahneleri aklıma, kulaklarımı ise mermi çınlamaları ve asker bağırsıkları dolduruyor. Aldırmayıp "Uyuyayım" diyorum, bu sefer rüyamda MW2'de zombi ve uzaylı avlarken kendimi buluyorum. Neymiş: 1. Oyunların tadını kaçırmadan oynamak lazım. 2. MW2 harika oynamış. ■ Nurettin Tan



TEST
ETTİK



Yapım EA Games **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Strateji **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 16 Mart 2010
Web www.commandandconquer.com

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

Sonun başlangıcı...

Çorak bir ovada toz kaldıra kaldıra koşan askerler, kendi postal sesleri ve nefes alış verişleri haricinde bir şey duymuyorlardı. Tepenin yamacına yaklaştıklarında nefes seslerinin arasına uzaktan gelen "VINNN!" ve daha önce hiç duymadıkları bir ses karışmaya başladı. Arkadakilerden birisi "Bu ses de ne?" diye sorarken, "ÇİYUVVV!"; öndeki mavi bereli bütün el bombalarıyla birlikte küle dönüverdi. Yanmış protein kokusu etrafa yayılırken EVA, GDI üssüne "Unit lost..." mesajını verdi. Bu kül yığınının adı James idi; sıkı bir beyzbol hayranı, iyi bir baba ve "Obelisk of Light" adını hayatı boyunca hiç duymamış bir adamdı. Benim içinse kül yığınının adı sadece "grenaider" idi, arkasından koşan onlarcasından biri... Artarda gelen birkaç sestense sonra GDI keşif birliğinden geriye sadece kül yığını ve yanmış et kokusu kaldı. O anda yüzümde bir gülümsemeyle aklımdan tek bir cümle geçti: Çok pis yere dikmişim bu kuleyi...

İşte Westwood Studios, yıllar boyunca beni böylesi ruh

hallerine soktu. Bu hezeyanlar ilk defa 1992 yılında Dune ile başladı. Böylece gerçek zamanlı strateji türü ile tanıştık ve PC platformunda Dune II ile başlayan savaş, Warcraft, Starcraft, Command & Conquer ve Age of Empires gibi efsanevi serilerle devam etti. Şimdi bu efsanelerden C&C, dördüncü oyunla birlikte 2010 yılında oyun dünyasına veda edeceğini açıkladı. Eminim ki her oyuncunun aklında anısı olan bu serinin vedası da bir o kadar akılda kalıcı olacaktır. Tiberium savaşlarının sonuncusuna doğru ilerliyoruz ve nasıl bir veda olacak hep birlikte göreceğiz.

2062 yılında insanlık, kendini yok oluşun eşiğinde bulur. "Tiberium" adı verilen zehirli yeşil kristal, neredeyse bütün gezegen yüzeyine yayılmıştır. İşte böyle umutsuz bir noktada gizemli NOD lideri Kane, GDI'ya ulaşır ve Tiberium'un yayılmasını kontrol altına alabilecek bir sistem geliştirdiğini söyler. Ama "Tiberium Kontrol Ağı" denilen bu sistemi, Kane'in GDI desteği olmadan kurabilmesi imkansızdır. Bu nedenle de ortak tehlike karşısında GDI ve NOD güçlerini birleştirmek zorunda kalırlar. 15 yıl sonra kontrol ağının büyük kısmı tamamlanır, artık Tiberium kontrol altına alınmıştır. Geriye tek bir soru kalır: "Kane neden yardım etti ve karşılığında ne talep edecek?" GDI, NOD ve zehirli Tiberium... Vakit alacakaranlık, gece çöküyor ve Tiberium güneşi kimin üzerine doğacak bilinmiyor.

Oyunun yapımcılarından Jim Vessella, GDI senaryosunun adının "The Men That Killed Kane" (Kane'i ▶



- ▶ Öldüren Adamlar) ve NOD senaryosunun adının da "All Things Must End" (Her şey Sona Ermeli) olduğunu açıkladı. Electronic Arts ayrıca, oyun bittiğinde oyuncuların aklında tek bir soru işareti bile kalmayacağı ve her şeyin açıklanacağı sözünü verdi. Böylece oyunu bitirdiğimizde, 15 yıldır bilgisayarlarımızda devam eden Tiberium savaşlarının sonunu görebileceğiz. Kane karakterini yine alıştığımız yüz Joseph D. Kucan oynayacak ve C&C4'ün veda oyunu niteliği taşıması nedeniyle ara videolarla diyaloglara öncekilerden daha fazla önem verilecek.

Fazla Tiberium bünyeye zarar

C&C4, serinin hayranlarınca şimdiden şüpheyle karşılanmaya başlanan pek çok yapısal değişikliği de beraberinde getirecek. Bunlardan ilk göze çarpanı, oyuna bir miktar RPG öğesinin eklenecek olması. Düşmanları öldürerek, müttefiklere yardım ederek ya da Tiberium Kontrol Ağı'nı aktif hale getirerek belli bir miktar tecrübe puanı (XP) kazanılacak ve bunlar anında internet üzerinden oyuncu profiline yansıtılacak. (Oynayabilmek için internet bağlantınızın sürekli açık olması gerekiyor.) Oyuncular seviye atladıkça yeni birimlere, yeni güçlere ve yeni geliştirme seçeneklerine kavuşacaklar. Ana senaryo görevlerinden, multiplayer oyunlardan ve Skirmish haritalardan alınan bütün XP, aynı oyuncu profilinde toplanacak. Ana senaryonun bir bölümünde takılınca hemen birkaç Skirmish oynayıp seviye atlayınca, ana senaryodaki düşman da aynı ölçüde güçlenecek. Hatırlarsanız benzer bir sistem daha önce Bethesda'nın Oblivion'ında kullanılmıştı. Oyuncunun haricinde, eskiden olduğu gibi birimler de tecrübe kazanıp güçlenebilecek, her birim çeşitli şekillerde geliştirilebilecek. Mesela istersek ana üs aracımız olan Crawler'ı makineli tüfek ve toplar ile donatabileceğiz. Ana senaryoyu tek başınıza geçmek hala zor gelirse ya da takım oyunundan ayrı bir keyif alıyorsanız, hemen bir arkadaşınızdan yardım isteyip aynı haritayı birlikte de oynayabileceksiniz.

Crawler demişken, serinin ruhuna ters düşen bir başka



Patlamalardan yükselen siyah dumanlar, roketlerin arkasında iz bırakan daha açık renkli dumanlar ve Mastodon'daki patlamadan yükselen beyaz dumanlar görülmeye değer nitelikte.

yeniliğe geçelim. Artık ana üs kurmaya yarayan aracımız (MCV - Mobile Construction Vehicle) sabit olmayacak ve sürekli yer değiştirip istediği yere kurulabilecek. Belli bir bölgedeki çatışmaya odaklanıp bütün üssü de çatışma bölgesine taşıyabilmek, yerine göre güzel bir özellik olsa da oyunun adı C&C olunca insan böylesi deneySELLİKLERİ pek hoş karşılamıyor. Üssümüz hareket ederken dahi üretim yapabilecek, yol boyunca ürettiği bütün birimler, ilk durup kurulduğu noktada dışarı çıkıverecek. Oyunda bina dikme seçeneğimiz olmadığı için asker, tank ve uçak gibi aklınıza gelen her şeyi Crawler üretecek. Crawler'ımız yok edilirse bize ait bölgedeki (Küçük altıgenlerle kaplı alan.) istediğimiz bir noktaya, dünya yörüngesinden hemen bir yenisi düşüverecek. Araç yeryüzüne çarptığında derin bir krater oluşturacak ve etrafına aynen bir süper silah gibi çok büyük hasar verecek. Bu hasar süper silah niyetine çok sık kullanılamasın diye, uzaydan 20 defa çağırılabilme seçeneği ve her düşme sonrasına bir dakikalık şarj olma süresi eklenmiş. Yapımcılar bu özelliğin, multiplayer oyunlarda en başta elenen oyuncunun sıklıkla diğerlerini beklemesini engellemek amacıyla eklendiğini belirtiyor. Düşüş noktasındaki yüksek hasar da diğer oyuncuların doğma noktasında kamp kurmalarını engellemek için konulmuş. Böyle yeni oyun dinamikleri, şimdiden yepyeni oyun taktiklerine yol açacak gibi görünüyor. Oyunda saldırı, savunma ve destek olmak üzere üç sınıf Crawler bulunacak ve her modelin kendine özgü hareket tarzı



Patlamış araçlar ve bombalar, arkasında isli birer krater bırakarak yok olmuş.

ve üretebileceği özel birimler olacak.

Bu noktada şöyle bir değerlendirme yapma ihtiyacı duyuyorum: Anladık, artık her şeyi Crawler üretecek; çünkü o ana üssün ta kendisi. Peki bu araç patlayınca şak diye uzaydan yenisini almanın mantığı nedir? Defansif Crawler'ın dikebileceği birkaç savunma amaçlı binayı saymazsak, yeni oyunda bina dikmek yok, üs kurmak yok, üssünü koruma derdi yok, hatta üssünü koruyamadığında bırakın kayba uğramayı, süper silah tadında dünyaya iniş yapan yeni bir üsse sahip olma var. Taktiksel mücadele nerede? Bir MCV'yi kaybetmenin yarattığı boşluk hissi nerede? Askerlerin üstüne sürdüğümüz hantal Harvester'lar nerede? "Aaa, Harvester yok mu?!" diye şaşırınlar olduğunu duyar gibiyim. Haklı olarak, "Peki o zaman bu kadar Tiberium kristali ne işe yarıyor?" diye soracaksınız. C&C4'te bu kristalleri toplayıp üssünüze getirirseniz, Tiberium'u birimlerinizi ya da teknolojinizi geliştirmek için kullanabilirsiniz. Tamam, belki de çok güzel bir oyun olacak ama ya Command & Conquer nerede? Anladığım kadarıyla devam oyunu yapmayacak olmanın getirdiği rahavetle ekip fazlasıyla özgür ve deneysel çalışmış. Keşke bu kadar yeniliği başka bir oyunda yapsalardı da biz de çıkacak oyunu alıştığımız C&C kriterlerinden bağımsız bir şekilde değerlendirebilseydik. Bütün bu olumsuz değerlendirmelerin dışında, oyunun kapalı betası üzerinden yaptığımız multiplayer ▶





- ▶ savaşların yine de eğlenceli geçtiğini söyleyebiliriz. İnternet üzerinden oynadığımız çoğu haritada, oyunun hızlı temposuna ayak uydurabilmek için oyuncuların ağırlıklı olarak destek sınıfı (Support) seçtiğini gördük. Ne de olsa Orca'lardan oluşan bir bulutu sağa sola yollayıvermek çoğu sorunu hızlıca halledebiliyor.

Aslında savaş hiç bitmez

Tiberian Twilight, serinin veda oyunu olsa da bu, ana senaryo görevleri bittiğinde oyun da bitecek anlamına gelmiyor. 10 kişilik haritalarda beşe beş savaşılabilirliğini ve bir yandan da belirli sayıda bölgeyi ele geçirmeniz gerekeceğini söylesem, oyun ömrü açısından yeterli bir açıklama olur herhalde bu. Takımlar arası savaşta her oyuncu GDI ve NOD haricinde, bir de saldırı, savunma ve destek sınıflarından birini seçecek. Eğer büyük tanklar ve Mastodon'lar ile ateş hattında yer almak istiyorsanız saldırı sınıfını, kulelerle savunma hatları kurup aynı zamanda cephe gerisinden devasa toplarla ve uzaydan Ion Cannon ile düşmana ölüm yağdırmak istiyorsanız savunma sınıfını seçmenizi öneririz. "Yok, ben daha ilginç bir oyun stili denemek istiyorum, bol bol uçağım olsun, gemim olsun, dostuma buff, düşmanıma debuff olayım" diyenlerdenseniz o zaman destek sınıfı tam size göre. Savaş boyunca oyuncular istedikleri gibi sınıf değiştirebileceği için stratejiler sürekli esnek kalmak zorunda olacak. Diyelim ki saldırı sınıfı olarak oyuna başladınız ve bir sürü tank ürettiniz. Biraz da hava kuvvetiniz olsun istiyorsanız o zaman elinizdeki mevcut Crawler'ı yok edip uzaydan destek sınıfı bir Crawler isteyeceksiniz. İşte oyunda sınıflar arası geçiş yapmak bu kadar



basit. Sınıf değiştirdiğinizde önceki sınıfa ait bütün birimler elinizde kalmaya devam edecek, böylelikle karma tip ordu kurma şansınız da olacak. Multiplayer, co-op ve oyuncu profilinin seviye atlaması seçeneklerini düşünülünce, oyunun çalışması için internet bağlantısının zorunlu olduğu iyice anlaşılacaktır. Bu zorunluluk aynı zamanda korsan oyun sektörüyle mücadele etmeyi de EA açısından kolaylaştıracak bir unsur. Kopya oyunla EA sunucularından yararlanılabileceğini ve siteye kullanıcı profili açılabilirliğini düşünmüyoruz.

Oyunda o kadar çok radikal değişiklik var ki önem sırasına göre anlatım yaparken grafik ve müzik gibi aşırı yenilik barındırmayan unsurları yazının sonlarına bırakmak gerekti. Ses efektleri ve müzikler serinin önceki oyunlarındaki gibi alıştığımız kalitede. Özellikle NOD tarafında oynarken bir ara Lisa Gerrard'ın sesini duyar gibi olduk ve kendimizi Gladyatör filminde hissettik. Grafiklerse her yeni oyunda olduğu gibi bir önceki oyuna göre biraz daha iyi. Serinin bütün oyunları Generals'a kadar W3D (Westwood 3D) grafik motorunu kullanmıştı, daha sonra Generals ile birlikte W3D'nin geliştirilmiş versiyonu olan SAGE (Strategy Action Game Engine) grafik motoru kullanılmaya başlanmıştı. SAGE, partikül ve patlama efektlerini bir strateji oyunundan beklenmeyecek kadar yüksek bir kalitede gösterebiliyordu. Aynı



zamanda oyun boyunca şafak, sabah, akşam ve gece şeklinde zaman akıyor ve buna bağlı olarak gölge uzunlukları değişiyordu. Büyük patlamalarda oyun içindeki zaman donuyor ve kamera bu patlamanın çevresinde 360 derece dönüp her parçacığı ve detayı bize şöyle bir gösteriyordu. "Matrix efekti" dediğimiz bu şey o zamanlar ne de çok hoşumuza giderdi. Son olarak Red Alert 3'te SAGE daha da geliştirilip "RNA" adını aldı. Bu yeni motor, ışık efektlerini ve hasarları daha iyi gösteriyor. Silah patlaması, bomba patlaması ve alev gibi pek çok öge kendine has bir parılda ve gölge sistemine sahip. RNA grafik motoru birkaç küçük rötüş ile C&C4'e de entegre edilmiş. Mesela sadece Crawler için, vurulduğu yere ve vuran silaha göre ayrı ayrı pek çok patlama efekti hazırlanmış. Özellikle bütün patlamaların ve ışık efektlerinin çevredeki araçların ve coğrafi şekillerin üstüne yansımaları sağlanmış. Kapalı beta sürümünü denediğimiz sistemde (Intel E 2160 3.0 Ghz işlemci, 512 MB ATI Radeon 4850, 2 GB RAM) 1440 x 900 çözünürlük ve en yüksek (Ultra High) detay seviyesinde kalabalık savaş sahneleri de dahil olmak

üzere hiçbir performans sorunu gözlemedik. Tek gözümüze çarpansa "mantıs" gibi bazı araçlara ait ateş etme animasyonunun, kalabalık ve bol patlamalı ortamlarda araçtan dışarı çıkan bir karton kanat gibi sağa sola sallanması oldu. Bu küçük problem de muhtemelen kapalı beta sürümünden asıl sürüme geçene kadar giderilecektir.

Alışıldık C&C çizgisinin fazlasıyla dışına çıkmış olmasını göz ardı edebilirsek, sunduğu yeni birimler, oyun stili ve multiplayer üzerine kurulu esas yapısı itibarıyla Tiberian Twilight, denenmeye değer bir yapım olarak öne çıkıyor. Yılların ve adının hatırına, biliyorum ki ben de dahil pek çoğumuz bu oyuna bir şans verecek. Tıpkı Spider-Man serisine sinema salonlarında inatla şans vermemiz gibi... Yolun açık olsun kumandan, personel meslek içi eğitim ve denetleme testimizi de (Buralarda bir yerlerde olacak.) çözüver kapıdan çıkmadan.

■ Ömür İklim Demir



Acımasız bir Sandstorm saldırısı her yeri roketlerle doldurmuş.



TEST
ETTİK



Yapım Sega **Dağıtım** Rebellion Software **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 16 Şubat 2010

Web www.sega.com/games/aliens-vs-predator

Aliens vs Predator

Predators win...

Daha önce de defalarca dile getirdim; yaratıklar benim ilgi alanım. (Uzaylı da olsa, insan da olsa yaratık, yaratıktır.) Haliyle Aliens vs Predator serisi (Oyun serisinden bahsediyorum.), 90'ların sonundan beri hayatıma dahil. O tedirgin edici radar, müthiş ses efektleri, karanlıkta duvarlarda yürüyen koca kafalı yaratıklar, üç tarafı da (Alien, Marine, Predator) seçip oynama imkanı... Bir bilim kurgu hastası, bir oyundan daha fazla ne isteyebilirdi ki... İşte bu yüzden yeni Aliens vs Predator'un eskilere pek bir şey katmadan geleceğini biliyordum. Çünkü iyi bir şeyi daha iyi bir hale getirmeye karar vermek cesaret ister. Rebellion Software bu cesareti gösterecek firmalardan biri değil maalesef. PC'deki ilk AvP'yi yapan Rebellion, işini sadece sağlama olarak, ilk oyunda karşılaştığı

övgülere ve başarıya tekrar sahip olmak istemiş belli ki. Peki bu isteği gerçekleşecek mi? 16 Şubat'ta piyasaya çıkacak olan oyunun "ön inceleme versiyonu" bize bu sorunun cevabını %90 oranında verdi.

Marine

Yine kulağımızda telsiz sesi, yine yalnızız, yine etrafta yaratıklar kol geziyor ve yine her yer karanlık... Bu türdeki oyunların %99'u artık aynı kalıpta. Telsizden gelen objective'lerin niteliği ▶

- bile aynı. Elimizde pulse rifle ile oradan oraya, telsizden gelen emirler dahilinde, yaratık saldırılarını bertaraf ederek, radarımızın üstünde çıkan ok yönünde koşturuyoruz. Evet, yol gösterici ok koymuşlar oyuna ve nereye gideceğinizi direkt gördüğünüz için o kaybolma duygusu ve yolu ararken yaşanan panik yok olmuş. Bu noktada insan kendine sormadan edemiyor. Yeni nesil oyuncular zora gelemiyor mu yani... Neyse... Karanlık ortamlarda kısa süreliğine etrafı aydınlatan, sınırsız sayıdaki meşalemizi fırlatabiliyoruz. (Önceki oyunda, meşalenin yanında fenerimiz de vardı.) Diğer Marineler ile bir araya geldiğimizde bir an olsun rahatlıyoruz. Ama onlar sadece birer NPC; onlarla etkileşime, diyaloga giremiyoruz maalesef. (Yine AvP2'de halbuki en azından üzerlerine tıkladığımızda bize bir çift laf

Evet, yol gösterici ok koymuşlar oyuna ve nereye gideceğinizi direkt gördüğünüz için o kaybolma duygusu ve yolu ararken yaşanan panik yok olmuş

ediyorlardı.) Silah kullanımının yanında yine AvP2'de olduğu gibi ufak tefek, bulmacamsı aktiviteler de mevcut. Bazı kapıları açmak için mekanda dolaşip kayıp parçayı arıyoruz mesela.

Elinizdeki silahın tokluk hissi neredeyse sıfır. Ayrıca headshot hissiyatı da çok zayıf. Fakat -Dead Space'tekine benzer bir şekilde- düşmanınız size çok yaklaşmışken silahınızı kullanmak yerine yumruğunuzu kullanabilmeniz



güzel olmuş. Yumruğun yanında R1 ve L1'de basılı tutarak düşmanınızdan gelebilecek yakın mesafeli bir saldırıdan da korunabiliyorsunuz. (Başarılı bir şekilde korunduktan sonra yumruğu geçirmek daha da zevkli oluyor.)

Yeri gelmişken Alienlar'ın modellemelerini / animasyonlarına da Marineleri anlatırken değinsem hiç fena olmaz. Modellemeler iyi de animasyonlar bana yavan geldi. Yeni nesile pek yakışmayan animasyon tekrarları ve hataları var. Gerçekçilik düzeyi düşük. Ayrıca yapay zeka ortalamasının altında; birkaç metre ötenizde, tavanda dolanan Alien'a ateş ettiğinizde, bunu fark edip size saldırması epey zaman alıyor. Bu arada sizde de gerilim merilim kalmıyor. Sadece bazı bölümlerde üzerinize akrep sürüsü gibi yaratık yağdığına gerilimin dozu artıyor. Ancak oyunun PS3 ön inceleme sürümünü oynadığım için, PS3 gamepad'ıyla bu gerilim, delirme şeklinde geri döndü bana. Onlarca yaratığın üstünüze geldiğini ve hassasiyetin neredeyse sıfır olduğu stick'le hedef almaya çalıştığınızı düşünün. Tam bir kabus!

Alien

Alien campaign'inde, The Umbrella Corporation'dan (Bkz. Resident



KARAKTER ANALİZİ

Aliens vs Predator'daki klasik üç ırk...

PREDATOR

Uzmanlık alanı: Avlanma
Özel gücü: Görünmezlik
Zayıf noktası: Hantallığı



ALIEN

Uzmanlık alanı: Her yerde dolaşabilme
Özel gücü: Gizlenme
Zayıf noktası: Headshot'a mahal veren koca kafası



MARINE

Uzmanlık alanı: Silah kullanımı
Özel gücü: İnsan beyni
Zayıf noktası: Güçsüzlüğü





Survival Mod

Oyunun ön inceleme versiyonunda iki adet survival mod haritası mevcuttu. Marine olarak düşman sürülerine karşı hayatta kalmaya çalıştığınız bu modda, senaryo modunda oldukça zor can veren Alienlar'ın bu modda iki kurşunda ölüyor. Herhalde bu modda üstümüze gelen Alienlar başka gezegenden... (Şaka yaptığımı belirtmem gerekir mi bilemedim.)

► Evil serisi) da sinir bozucu olan şirket Weyland-Yutani'nin (Bkz. Alien serisi) deneklerinden biri, Speciman 6 olarak doğuyoruz. Fakat tabii ki uzun kuyruğumuz ve kocaman kafamızla insanoğlunun elinde köle gibi, biyolojik silah olarak kalacak halimiz yok. Güzelce ortamdan sıvışıyoruz. Eskiden olduğu gibi boyut gözetmeksizin, her tarafta dolaşabiliyoruz mümkün. AvP2'de rahat rahat klavyede Shift'e basılı tutarak bu işlemi gerçekleştirirken şimdi R2'de basılı tutmamız gerekiyor. Yenilik olarak, tavandan tavana, duvardan duvara tek sıçrayışta da ulaşabiliyoruz artık. Bir de eğer iyice sinsi sinsi saldırmak istediğimiz noktalarda, etraftaki ışıkları parçalayabiliyoruz. Böylelikle düşman bizi göremeden arkasından yavaşça yaklaşım Kare tuşuyla, Hitman gibi işimizi kolayca halledebiliyoruz.

Alien'in çevikliğinin yanında tabii ki saldırıları da etkili. Yakın mesafeden iki tür saldırımız var: Hafif ve ağır. Uzak mesafelerden de düşmanı hedef alarak kuyruğumuzla "çat" diye vurabiliyoruz. Ayrıca düşman ölmek üzereyken yine Kare tuşuyla düşmanı tutup, bol kanlı çeşitli fatality hareketleri sergileyebiliyoruz.

Ama gerçekten bir kez daha belirtmeliyim ki üç farklı ırkın, farklı ve özel hareketlerinin olduğu böyle bir oyun için bu kontroller olmaz, olamaz. Düz bir FPS olsa anlarım; Mirror's Edge'deki gibi düşmanlarla çok sık çatışma olmasa anlarım ama hem platform öğelerinin epey ön planda olduğu, hem de deli gibi düşmanlarla çatışmanız gereken böyle bir oyunda kötü kontrol sistemi + PS3 gamepad'i imkansız ki Alien tarafında oynarken bu imkansızlık en üst seviyeye çıkıyor resmen.



Predator

"Hangi tarafı oynamak daha zevkli?" sorusu ile "Hangi tarafla oynamak daha kolay?" sorusu birbirine hiçbir şekilde karıştırılmamalı. Zira zevk ve renk konusu tartışmaya kapalıyken (Bence en zevklisi Predator tarafı.) kolaylık / zorluk derecelendirmesi nesnel bir konu. Bir kere yol gösterici ok ve silah çeşitliliğinin artması ile eskiden daha zor ama daha zevkli olan Marine tarafı, özelliğini ve zorluğunu kaybetmiş. Alien'la da gamepad ile oynamak işkence; PC versiyonunda çok daha güzel olacaktır ama bu tarafla oynamak. Bu yüzden şu an için en kolay ve kullanışlı taraf Predator. Zira gamepad en iyi Predator'a gitmiş. Final Fight'taki Haggard gibi gücü dorukta olduğu için Predator'la daha az düşünerek daha çok can yakabiliyorsunuz. Üstüne bir de önceki AVP oyunlarında olmayan düşmanın dikkatini dağıtma özelliği eklenmiş. İlk önce görünmez oluyorsunuz, sonra arkadan yaklaştığınız düşman grubunun

Alien Hybrid Figürü Kazanın!



Sorumuzu 5 Ocak'tan itibaren doğru yanıtlayan ilk üç okurumuz, Gerekli Şeyler'den "Alien Hybrid" figürü kazanacak. **1986 yapımı Aliens filminin yönetmeni kimdir?**

Cevaplarınızı level@level.com.tr'ye bekliyoruz. Lütfen adresinizi yazmayı unutmayın.

(Geçen ayın kazananları: Şener Küçükknane, İlker Çoban, Şule Ateş. Hediyeleri kendilerine en kısa sürede gönderilecektir)





■ Alien'in kuyruğu epey işinize yarayacak.



dikkatini istediğiniz yöne kaydırıyorsunuz. Sonrası dilerseiz hızlı bir koşuyla pençelerinizi düşmana daldırmak ya da dilerseiz özel silahınızla güzelce avlanmak.

Predator da Marine gibi L1 + R1 ile saldırlardan korunup karşı atak gerçekleştirebiliyor. Yine Alien'da olduğu gibi Predator da yaralanmış düşmanı tutup... Gerisini pek anlatmak istemiyorum. Bir insan nasıl her türlü vahşette (Bağırsak sökme, göz oyma, kafatası açıp beyin alma vs...) birçok insandan daha soğukkanlı olabilir de boyun kırma fobisine sahip olur... Kendimi çözebilsem keşke...

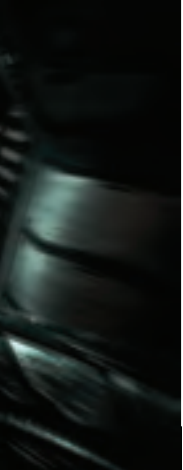
Predator ile eskiden de yüksek yerlere zıplamak mümkündü. Bunu, Alien'da duvarlara, tavanlara tırmandığımız Shift tuşuyla yapıyorduk. Yeni oyunda maalesef Predator'un uzak / yüksek noktalara zıplama

hareketinin kullanılmasına darbe inmiş. Bir yere "yüksek atlama" yapmak için ilk önce hedef almamız gerekiyor. Bu hedef alma sistemi bazı durumlarda zaten işlemiyor da. Yani hareket özgürlüğü kısıtlanmış kısacası.

10 yıl su gibi geçer

İlk olarak oyunun tam sürümünün 16 Şubat'ta piyasada olacağını tekrar altını çiziyim. Fakat şunu da belirtiyim; o tarihe kadar bu oyunda hiçbir değişiklik olmaz. Anca birkaç bug (Karakterlerin birbirinin içinden geçmesi gibi psikosomatik (!) bug'lar.) düzeltilebilir o kadar. Onların da düzeltileceğinden %100 emin değilim. Yine de adı böyle işte; "ön inceleme sürümü".

İlk iki AvP'yi oynamayan, bu iki oyun arasındaki







► farkları, gelişim sürecini bilmeyen biri bu AvP'yi oynasa yorumu şu olur: "Grafiklerinin vasat olması dışında sürükleyici bir oyun. Üç farklı tarafı, farklı özellikler, silahlar ve görevlerle oynayabilmek gerçekten hoş." Eğer siz de geçmişten bihaberseniz kesinlikle AvP'yi zevkle oynarsınız. Hele ki PC versiyonunda grafikler, konsol versiyonuna göre en az iki kat daha iyi olacağına göre "vasat grafik" tanımı da zihinlerde yer etmeyecektir.

Şimdi gelelim ilk AvP'leri oynamış olanlara... Özellikle de AvP2'yi oynamış olanlara... Oyunun AvP2'ye kattığı şeyler daha kaliteli görsellik, hareket ve silah çeşitliliği. Hepsi bu! Yani AvP2'yi oynayanlar bu oyundan tam anlamıyla tad alamayabilir. Yıllardır insanların hayranlığıyla beslenmiş bir senaryo var ortada. Bu senaryo her ne kadar altın madeni gibi olsa da bu 10 yıl içinde Half-Life 2'ler, Gears of War'lar, Dead Space'ler çıktı. Belki senaryo konusunda hiçbiri ortaya çok farklı, çok yaratıcı şeyler koymadı ama oyun yapısı itibarıyla bu türde yapılabilecek her şeyin en iyisini yaptı bu isimler. AvP'nin bu isimlerden üstün olduğu hangi nokta var? Görsellik? Dead Space ve Gears of War 1&2 en az beş kat daha iyi. AvP'nin görsellikte öne çıkabileceği tek alan üç farklı tarafın da farklı ve kaliteli arayüzlere sahip olması olabilir...di. Dead Space arayüz



olayına resmen çağ atlattı. Oynanış sistemi? Dead Space ve Half-Life 2 oynanış sistemindeki çeşitlilik, yenilik bakımından yine önde ama AvP'nin üç farklı tarafı oynayabilme özelliği en azından bu alanda

► Predator'un kas gücünün ortaya çıktığı bir an...

Oyunun AvP2'ye kattığı şeyler daha kaliteli görsellik, hareket ve silah çeşitliliği. Hepsi bu! Yani AvP2'yi oynayanlar bu oyundan tam anlamıyla tad alamayabilir

ona büyük fayda sağlıyor. Ses efektleri? Emin olun ki ilk AvP'deki ses efektleri çok daha iyidir. Senaryo? İşte bu alanda şu an bir şey söylemek zor. Senaryo ve senaryonun nasıl işlendiği tam sürümde ortaya çıkacak ve belki de bu alanda diğer tüm oyunları geride bırakacak. Ama sizce senaryo, bir oyunu tek başına kurtarabilir mi? İşte AvP'yi sevip sevmemeniz bu soruya verdiğiniz cevaba bağlı olacak. ■ Elif Akça



HASAN HASAN'A KARŞI

"KENDİMİ KONTROL
EDEMİYORUM!"

İMDAT, ADAM ÖLDÜRÜYO'LARI!

(Başka bir deyişle; HASAN vs. HASAN: Assassin's Creed 2)

- Ben sana üç sayı kadar önce ne demiştik Hasan'ım? Bir adet PS3 alsaydık şimdi ne güzel Assassin's Creed 2 oynayabiliyor olacaktık.
- Hasan'ım PC'de bulamadığımız birkaç oyunu oynayacağız diye ne gerek var şimdi konsola o kadar para vermeye? Hem oyunların PC versiyonları gecikmeli de olsa piyasaya sürülüyor. Street Fighter IV'ün PC versiyonunu geç de olsa aldık, güzel güzel oynuyoruz mesela. Assassin's Creed 2'ninki de yolda. Bu bir yana, pek sevgili Tuna'mız, Şentuna'mız AC2'nin skor hanesine 10 üzerinden 7'yi de basiverdi bildiğin gibi. Demek ki oyun o kadar da ahım şahım değil.
- Katılmıyorum!
- Tuna yazdıysa doğrudur. Yılların multi-platform oyuncusu sonuçta, biliyor da yazıyor.
- E ama, "oyun incelemelerinin tamamına yakınında 100 üzerinden 90'larda not almış olan oyuna nasıl olur da 7 verebilir?" filan diyorlar.
- Reklam kokan hareketler bunlar Hasan'ım.
- E onca dergi, web sitesi vs...
- Tamam da 10 üzerinden 4.5 verenlerin gerekçeleri de haksız görünmüyor hani. Sözelimi Altair'in bıçaklar birken Ezio'nunkiler iki oldu diye aynı anda iki kişiyi harcayabiliyor oluşumuz çok büyük bir yenilik midir? Ayrıca "neden Altair aynı anda iki bıçak kullanamıyordu?" ve "Assassin's Creed 3'teki kahramanımız üç bıçaklı mı olacak?" şeklindeki sorular da yanıtlanmalı. Bir de şu var, 10 üzerinden 7 kötü bir not değil ki! Öteden beri şu notların bol keseden sallandığını düşünür dururum, özellikle de popüler ve bol reklamli oyunlar söz konusu olduğunda.
- Bıçak sayısından az daha jilet reklamı çıkartıyordun Hasan'ım, bravo doğrusu. Açıkçası ben notların fazla fazla verildiğini düşünmüyorum.
- Ne yani, sen şimdi Tuna'ya yalancı mı diyorsun?
- Olur mu hiç öyle şey! Elbette Tuna Tuna'dır, hatta Şentuna'dır, bir bildiği vardır; lakin fazla not kırmış sanki.
- Sana göre, bir başkasına göre ya da çoğunluğa göre bile Tuna fazla not kırmış olsa yine de bu Tuna'nın fazla not kırdığı anlamına gelmez. Eğer Tuna, pek çok incelemede AC2'ye iyi not verilmiş veya okuyucular ses etmesin diye düşünerek oyuna yüksek not vermiş olsaydı asıl o zaman yermek gerekirdi kendisini. Halbuki oyunun eksik ve zayıf olduğu noktaları açık şekilde ifade ederek makul bir not vermiş.
- Bu konuda haklısın. Tuna'nın görüşü kendisini bağlar elbette. Okuyucuların incelemeyi es geçip skor tahtasına odaklanmaları da biraz tuhaf zaten. Sadece bu oyunun notunu az buldukları için toptan dergiye sayıp sövenler bile var.
- Yani eleştirinin ölçüsü yok, dozuysa kaçmış gitmiş. Sadece benim gördüklerimi gören, benim istediğim gibi yazan, benim kafamdaki notu veren yazarları ne yapayım ki ben? Bilakis; oyunu didik didik ederek benim farkına varamadığım noktalara temas edecek, kolay kolay beğenmeyecek, bir sürü oyunla karşılaştırıp olabildiğince objektif değerlendirme yapacak yazarların işi olmalı inceleme yazmak. Hem sonra...
- Sonuç olarak PS3 alıyoruz değil mi?
- Tabii tabii, alıyoruz. Ne diyordum... Ne dedim daha doğrusu. Bi' dakika yahu! Niye böyle oldu şimdi? Aaa...
- Söz ağızdan bir kere çıkar Hasan'ım. "Alıyoruz" dedin işte. Kaçış yok.
- Hasan'ım sen ne entrikacı bir şey oldun böyle?
- Heh heh...

Hasan allem edip kulem ederek Hasan'ı PS3 almak zorunda bırakmanın verdiği hazla galibiyetini kutlamaktadır. Darısı diğer entrikaların, kompto teorilerinin başınadır. Bu arada Hasan'lar yeni yılınızı da kutlarlar.

HASAN BAŞARAN





LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

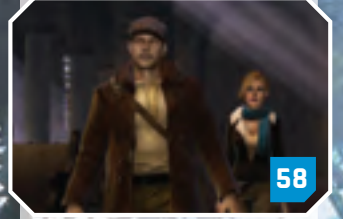
İnceleme

Bir yanda James Cameron, diğer yanda Naziler!

Koca bir yılı geride bırakıp yeni bir yıla girerken, yine oyun dünyasının bize sunduğu nimetleri birer birer mercek altına aldık ve kapanışı yaptık. Yoğun geçen Sonbahar aylarından sonra durgun bir döneme giriş yaparken, yine de birbirinden kaliteli ya da kalitesiz ama en azından ilginç oyunlarla karşılaştık. Ay başında The Saboteur'a kilitlenip kalacağımızı umuyorduk ki bir ATI skandalıyla dünyamız kararverdi. Neyse ki önce yama çıktı, sonra da oyunun ilerleyen bölümlerde renklenişi-ne tanık olduk. Peki bizi The Saboteur dışında

neler etkiledi dersiniz?

Öncelikle Ocak ayı ortasında piyasaya sürülmesi beklenen Dark Void'ü erkenden oynama şansı ya-kalamamız, üstüne de oldukça başarılı bir yapımla karşı karşıya kalmamız bir hayli sevindirdi bizi. Peki ya James Cameron'ın Avatar'ına ne demeli? Belki "yine bir film oyunu" deyip geçiştirebilirdik ama bir şans tanıdık, yine olmadı. Bir de God of War Collection var tabii ki. Kratos'un Blu-ray'ın tadına erkenden bakması için müthiş bir hamleydi Sony'nin yaptığı. Daha fazla detay ve 2009'un son kurşunları için sayfaları çevirmeye başlayın.



58

The Saboteur

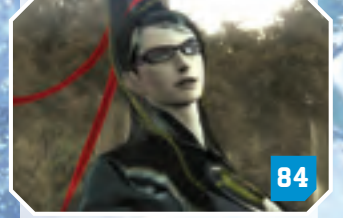
Paris'te Nazi askerlerine karşı isyankar bir strateji izleyen Sean Devlin'in hikayesi...



74

Dark Void

Bermuda Şeytan Üçgeni'nde kaybolan Will, insanoğlunun kurtuluşu için tek umut kaynağı oluyor.



84

Bayonetta

Öyle bir kadın hayal edin ki merhametsiz olsun, karşındakileri göz kırpmadan bir bir öldürsün...

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.

Avatar

Yıllardır vizyona girmesi için çalışılan filmin üç boyut teknolojisiyle hazırlanan oyun uyarlaması...

80



Yapım **Pandemic Studios**
Dağıtım **EA**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web www.pandemicstudios.com/thesaboteur
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**

The Saboteur

Das ist schlecht... - Adolf Hitler

i kinci Dünya Savaşı... Elim bir savaştı. Elin adamı gelip ülkeni işgal ediyordu; öyle bir durum yani. İşgal altında olmak da yaşanmadan bilinecek bir şey değil. Ülken artık senin değil, sokakların özgür değil. "Gideyim!" diyorsun ama nereye? Kaçacak, saklanacak yer yok. Schindler'in Listesi'nde nasıl giriyorlardı güvenle oturlan o evlere... Hele tekerlekli sandalyedeki o dedeyi balkondan aşağı boca ettikleri sahneyi hiçbir zaman unutamayacağız sanırım.

Zamanında Almanlar'ın hızla Avrupa'yı alt üst etmeye başlamasının ardından, bu olaydan anında nasibini alan Fransa, birkaç gün içerisinde teslim olmuştu hatırlarsanız. Hani bir caddesi var ya Paris'in, şu tarihi kapı var hatta caddenin girişinde, işte oradan girip nasıl bir boy gösterisi yapıyorlardı Alman ordusu... Hatta bu anı yansıtan ünlü bir fotoğraf vardır; bir Fransız beyefendisi

gözyaşlarını tutamaz Almanlar'ı bu şekilde La Ville-Lumière'de özgürce dolaşırken görünce.

Almanya Fransa'yı işgal ettikten sonra elbette savaş bitmemişti. Hatta dünyanın dört bir köşesinde devam ediyordu. Ne var ki savaş, İkinci Dünya Savaşı gibi büyük ölçekli bir oluşumda bile küçük parçalar olarak gözüküyordu. Fransız direnişçilerin Naziler'i hayatlarından bezdirmek üzere gerçekleştirdiği saldırılar, tarihte büyük önem taşıyor olsa bile burada, bilgisayar ve konsollarımızda bizim için önem ihtiva ediyor.

Kundakçı!

Kundaklama kelimesi kendimi bildim bileli bana komik gelmiştir. Yapılan olay çok ciddi, olayı anlatan kelime ise bir o kadar... Eş anlamlı. Eve gidip bebeğinizi de kundaklıyorsunuz, adamın milyar Dolar'lık villasını da. "Hanım bebeği kundakla da Niyazi-gillere gidelim" Ve sonra

içeriden bir patlama sesi geliyor... "Hanım ne yaptın..."

Saboteur'un birebir çevirisi de "Kundakçı" olduğu için bu kelimeye alışmanızı temenni ederim. Evet, biz bir kundakçıyız ve Fransa'yı işgal eden Nazi güçlerine hadlerini bildirme niyetindeyiz.

Nasıl bir manzarayla karşılaşacağınızı az-çok anlamamız için size durumu hemen özetleyeceğim. Mafia oynadınız mı? Oynamadıysanız bile Mafia 2'nin görsellerinden, fragmanlarından nasıl bir şey olduğunu az çok biliyorsunuzdur. Peki ya inFamous? PS3 sahibi değilseniz bu oyunu oynama olasılığınız yok, o yüzden belki Assassin's Creed'i de örnek verebilirim. Şimdi bu oyunları alın, şöyle iyice bir çalkalayın ve zar misali ortaya atın. Kamera açısını da masaya odaklarsanız, orada altın harflerle Saboteur yazdığını görürsünüz.

GTA ile tanınan "Sandbox" oyun dünyası ▶

Paris halkı şehirde başı boş dolanıyor olabilir ama bu kulüp- te herkesin bir işi var. İnsanlar sohbet ediyor, eğleniyor, tartışıyor... Hatta revü kızlarının sahne öncesinde nasıl hazırlandıklarını bile gözlemleyebilirsiniz.

Bu gece kulübünde eğlenmeye gelen Nazi askerleri, sahneye çıkan güzel kızları alkışlıyor, onlara laflar atıyor ama sahneye siz çıkarsanız yuhalamalar eşliğinde sahneden inmek zorunda kalıyorsunuz.

Her ne kadar kulübün çoğunu Nazi'ler dolduruyor olsa da kahramanımız birçok görevini buradaki dostlarından alıyor.

Şehir Manzarası

Contraband puanları sadece Nazi damgalı objeleri patlatmakla kazanılmıyor. Eğer şehirde biraz vakit geçirirseniz, biraz Örümcek-Adam'cılık oynarsanız, özellikle yüksek binalarda çeşitli teleskoplara rastlayacaksınız. Bunları kullandığınız zaman bulunduğunuz yerden size şehrin manzarası 360 derecelik bir açıyla gösteriliyor ve karşılığında da 50 Contraband puanı kazanıyorsunuz.

► Saboteur'de de karşımıza çıkıyor. İkinci Dünya Savaşı yılları olduğu ve konu Paris'te geçtiği için son derece otantik mekanlarda, o dönemin mimarisi ve araçlarıyla dolu bir ortamda işleri yürütüyoruz. inFamous'daki gibi istediğimiz binaya tırmanıyor, Assassin's Creed'deki gibi düşmanlarımızı sessizce hallediyoruz. Yani anlayacağınız, alın Paris'i, alın Naziler'i, bu bahsettiğim oyunlardan bir tanesine tema olarak uygulayın; Saboteur'den başkasını göremeyeceksiniz karşınızda.

My name is Gerard

Aslında karakterimizin adı Devlin ama Gamer'daki ağabeyimiz Gerard Butler'a fazlasıyla benzediği için direkt olarak Gerard da diyebilirlermiş.

İrlandalı arkadaşımız Devlin, Naziler'e karşı öfkesinden dolayı Paris'teki direnişçilere katılıyor ve olaylar hızla geliyor. Bir Gestapo Generali'nin arabasını uçurumdan yuvarlamasıyla başlayan olaylar zinciri onu büyük bir savaşın ortasına atıyor, silahlara ateşleniyor, bombalar patlıyor ve Devlin, Paris'in en azılı kundakçısı olarak maceradaki yerini alıyor.

Eğer oyuna standart zorluk seviyesinde başlarsanız, gömlek ve ceketle dolaşan Devlin'in Terminator'dan bir önceki model olarak savaştığına şahit olacaksınız. Devlin, 10 adet Nazi askerine karşı

tek başına savaşılabilen bir savaş makinesi. Bu normal değil arkadaşlar. Devlin, üç-dört kurşunda ölen bir insan olmalıydı. O yüzden belki de daha zor bir zorluk seviyesiyle oyuna başlamak isteyebilirsiniz.

Daha da kötüsü, Naziler'in yapay zekası bir felaket... Ama bu konuya daha sonra değineceğim zira önce size biraz oynanışı anlatayım.

Bir çömez olarak başlıyor macerasına Devlin. Ne adam gibi silah kullanabiliyor, ne de ne yapacağını

► Paris'in manzarası en iyi buradan gözükür ve evet; Eyfel Kulesi'nin tepesine tırmanabiliyorsunuz. (Asansör de var.)



ANALİZ

Bu mavi ok nereye gitmeniz gerektiğiyle birlikte nereden görev temin edebileceğinizin de işareti.



Contraband puanı adını verdiğimiz ve "Sürpriz Saldırı" başlığı altındaki kutuda da okuyabileceğiniz özellik, Saboteur'un para birimi aslında. Öldürdüğünüz Nazi askerlerinden Contraband puanı düşmüyor belki ama generalleri öldürdüğünüzde bu puanı kazanabiliyorsunuz. Contraband olayı aslında Fransız direnişçilerinin size güveni gibi bir durum olarak lanse edilmiş. Yani ne kadar fazla Nazi yapısına zarar verirsiniz, silah satıcıları da size o kadar fazla mühimmat sağlamayı vaat ediyor.

Kazandığınız Contraband puanlarıyla yeni silahlar, cephane ve patlayıcı almak mümkün. Şehirdeki Nazi yapılarının yerini gösteren haritalar da yine bu puanlar karşılığında veriliyor. Contraband puanlarının işe yaradığı bir başka bölge de karakterinize yeni özellikler katma üzerine geliştirilmiş. Yeterli sayıda puana sahipseniz kahramanımız ateş topları atabiliyor, uçabiliyor ve Hulk kadar güçlenip tankları kaldırıp ata... Mesela EA yarı yolda delirse ve son derece ciddi ilerleyen bir oyunu bu şekilde saptırsa, sizce de enteresan olmaz mıydı... Bir saniye önce iki Nazi askerinin yanından sessizce geçmeye çalışırken, yeni özellikler alıp onları havalara fırlatmak...

Her neyse, zirvalamaya gerek yok çünkü böyle şeyler olmuyor oyunda. Karakterinize en fazla daha fazla cephane taşıma, silahları daha da güçlü hale getirme veya size yardıma gelenleri geliştirme gibi özellikler verebiliyorsunuz; o kadar.

Duvar sürüngeci

inFamous'un kahramanını zaten elektrik çarpmış, ne yapsa yeridir. Prototype'in kahramanını da virüs ele geçirmişti. Assassin's Creed'de de kahramanımız atletikti, durum normaldi. Peki bir araba mekanikçisinin herhangi bir binaya istediği gibi tırmanabilmesi, sizce normal mi? Bu özellik oyuna neden eklenmiş açıkçası anlayamadım. Devlin'in her türlü binaya rahatça tırmanabilmesi hem karakterle örtüşmüyor, hem de görevlere uymuyor. Karakterimiz, tabiri cayızse standart bir erkek. Şöyle hafif kaslısından, kafayı gömecek gibi duranından. Bu adamın bir Parkour'cu gibi bina tepelerinde koşturması ve tırmanması normal bir durum değil. Haydi bunu geçtim, neden ben bir binanın tepesine çıktuktan ve hatta suç işlediğim binanın yanındaki binaya geçtikten sonra

biliyor. Kısa bir süre sonra ise en korunaklı Nazi yerleşkelerine bile kolaylıkla sızan bir ajana dönüşüyor. Bu gelişiminde ona Fransız direnişçileri yardımcı oluyor elbette. İlk başta birkaç basit görevi yerine getiriyor Devlin. Daha sonra ise Zeplin'e de biniyor, koskoca Mouseleum'da yolunu da buluyor. Genellikle A noktasından B noktasına giderek, B noktasındaki görevi yerine getirdiğiniz bir oynanışla karşılaşılıyorsunuz ama zaman zaman B'deki görevden sonra olay diğer harflere doğru uzayabiliyor.

Görevlerdeki çeşitlilik yeterli sayılır. Art arda yaptığınız iki görev çok nadiren birbirine benziyor fakat sürekli yan görevleri yaparsanız, benzerliklerden gözünüzü kaçırmak da zorlaşacaktır.

Aldığınız görevlerde çoğunlukla tek başınıza hareket ediyorsunuz lakin sizi görev noktasına kadar götüren arkadaşlarınız da olabiliyor. Bir görevi başarıyla gerçekleştirmek de hikayede yeni bir görev almaya ve Contraband puanları elde etmeye eş değer.

Alternatif

GTA IV (8,0)
inFamous (9,1)
Assassin's Creed II (7,9)



► bile aranmaktan kurtulamıyorum. İlla ki işaretli alanın dışına çıkacağım, değil mi? Eh, ne işe yaradı o zaman ıkınarak o binaya tırmanmış olmak? Bir de binaları elektrik telinden bozuma halatlarla birbirine bağlamışlar ki binalar arasında daha kolay hareket edebilelim. Binerim arabama, basarım gaza, daha kolay!

"Araba" demişken, oyunun bu konuda bayağı başarılı

Oyunun kuşkusuz ki en büyük eksiği derinliğinin olmaması. Bir takım görevleri yerine getiriyoruz ama atmosfer sizi sarmıyor bir şekilde

olduğunu söylemek istiyorum. Farklı araçlar, gerçekten farklı şekilde kontrol ediliyor ve duruma göre hangi araca binmeniz gerektiğini bir süre sonra daha iyi anlıyorsunuz. Üstelik araçları modifiye ederek daha iyi bir zırha sahip olmalarını sağlamak da sizin elinizde.

Araba kullanırken ortaya çıkan ilginç bir durum ise araçlarla sivil halkı ezmenin Nazi'leri hiç rahatsız etme-

mesi. İki Nazi askerinin önünde katliam gerçekleştirseniz umurlarında olmuyor. Araçların 130km ile bir duvara girdiğinde hiçbir şekilde hasar almaması ama kurşun deliklerini göstermesi de bir başka gariplik bana sorarsanız ama bunlar sadece estetik kaygılar, çok da önemsemeye gelmez.

Derinlik

Oyunun kuşkusuz ki en büyük eksiği derinliğinin olmaması. Bir takım görevleri yerine getiriyoruz ama atmosfer sizi sarmıyor bir şekilde. Hatta yine inFamous'takinin benzeri bir durum var oyunda ve bu da "özgürleştirilen" bölgelerde ortaya çıkıyor. Hikayenin ilerleyişine göre Paris'i yavaş yavaş Nazi'lerin hegemonyasından kurtarıyorsunuz; bunu da görsel olarak karşınızda görüyorsunuz. Şöyle ki, Nazi'lerin aktivite halinde olduğu bölgeler -ekran görüntülerinde de görebileceğiniz gibi- siyah-beyaz bir görüntüde ve açıkçası bu tarz bayağı hoşuma gitmiş durumda. Ne zaman ki şehrin bir bölgesini Naziler'den kurtarıyorsunuz, renkler yerine geliyor. Renkler yerine geliyor ama iyi bir şekilde gelmiyor maalesef. Her şey biraz fazla parlıyor, tüm hatalar meydana çıkıyor. Şehrin özgürleşmesi durumuyla ilgili bir sıkıntı daha var ve o da bu olayın oyuna etki etmemesi. inFamous'ta ►

Nazi askeri kıyafetine girmek çoğu zaman işleri sessizce halletmenizde işe yarıyor.





Ekran
Görüntüleri

LEVEL
ONLINE'da





Şehir siyah-beyazken Sin City'yi andırıyor.

► elektrik kesintisi olan bölgelere girdiğinizde yoğun düşman ateşiyle karşılaşılıyor ve genellikle pek fazla dayanamıyordunuz. Saboteur'de ise renkli - renksiz bölge ayrımı yok. Ne Naziler daha güçlü, ne de aykırı düştüğünüz için Naziler tarafından fark edilip kovalanıyorsunuz.

Nazi üniforması

Naziler'in sizi genellikle fark etmiyor olması normal ama siz anormal tavırlar sergiliyorsanız, şüphe uyandırmaya başlıyorsunuz. Mesela bir devriye önünüzden geçerken duvara tırmanmaya çalışmayın veya o devriyenin dibine kadar gidip durmayın. Bunları yanlış anlıyor Nazi'ler ve eğer ısrarcı davranırsanız düdüklarını öttürüp alarmı çalıştırıyorlar. İlk iki alarm seviyesinden kurtulmak kolay; sadece mini haritadaki kırmızı alandan çıkmaya bakın. Üçüncü ve dördüncü seviyedeki alarmlardan kurtulmak içinse "Fight Back" noktalarında, Naziler'e karşı savaşmalısınız. Belirli bir sayıda askeri öldürünce Nazi'ler o bölgeden çekiliyor ve sizi aramaktan vazgeçiyor ki bu da bayağı saçma olmuş bana sorarsanız.

Zaten Naziler'in tüm davranışları baştan aşağı saçma. Hepsinin hareketleri çok belli ve tamamıyla kodlandıkları kadar hareket ediyorlar. Bir dakika önce kocaman bir üssü havaya uçuruyorsunuz ve eğer kırmızı alanın dışına çıkarsanız, hiçbir şey olmamış gibi yerlerine dönüyor tüm askerler; üstelik tüm "badi"leri yerlerde ölü yatarken... Yapay zeka çok fena çuvallamış durumda oyunda ve herkes gerçekçilikten bir haber davranıyor.

Yapay zekanın az da olsa akıllıca davrandığı tek yer ise siz kılık değiştirdiğinizde ortaya çıkıyor. Bir Nazi'yi sessizce haklarsanız onun üniformasını giyme hakkı kazanıyorsunuz lakin bunu yaptıktan sonra özgürce dolaşamıyorsunuz. Kıyafet değiştirdikten sonra, mini haritadan takip edebileceğiniz bir daire beliriyor etrafınızda. Eğer koşarsanız bu daire büyüyor,

yürürseniz daralıyor. Rehine kurtarma veya düşman üssüne sızma görevlerinde faydalı olan bu özellik, düşmana bir kez fark edilerseniz direkt olarak kayboluyor ve eski kıyafetlerinizle Nazi'lere karşı çatışırken buluyorsunuz kendinizi. Sizi kıyafetlerinizle, kabak gibi ortada gören o zeki askerler, kırmızı alanı terk edip geri geldiğinizde sizi tanımıyor ne hikmetse...

Ay ışığı

Giderken biraz da grafiklerden bahsedelim. Oyunu bilgisayarda oynadığımı belirtmek istiyorum ama diyorum ki keşke konsolda oynasaymışım. Kontroller kesinlikle konsola daha uygun tasarlanmış. (Grafik derken kontrollerden bahsetmek...) Görsel açıdan ise

SÜRPRİZ SALDIRILAR



Paris'in her köşesine yerleşen Nazi'ler, Paris halkıyla birlikte isyancı hareketin de sınırını bozmakta. Dolayısıyla ne yapmak lazım; onları yerlerinden etmek... Bunu yapmak ve Contraband puanları kazanmak için Nazi'lere türlü zararlar vermeniz gerekiyor. Örneğin dev spot lambaları kurmuşlar şehrin dört bir

köşesine; bunları ortadan kaldırabilirsiniz. Tetikçi kuleleri... Bu kulelere çıkın, tepesinde bekleyen tetikçiyi etkisiz hale getirin ve kuleyi patlatın. Benzin depoları, propoganda direkleri, zırlıklı devriye araçları da yok edebileceğiniz diğer Nazi malları arasında. Bunlardan bazılarını dinamitle patlatmanız gerekirken, spot lambaları veya anons direkleri gibi daha dayanıksız cisimleri ateş ederek de yok edebiliyorsunuz. Şehrin her yanında bulunabilecek bu Nazi mülkiyetlerini yok etmek size Contraband puanı olarak dönüş yapıyor ve ne yok ettiğiniz mülk ne kadar büyükse, o kadar fazla puan kazanıyorsunuz.



oyun zaman zaman gayet başarılı, zaman zaman da bayağı vasat gözüküyor. Paris'in Nazi işgalindeki karanlık bölgelerinde uygulanan filtre çok iyi. Sadece Nazi kırmızılarının ve aydınlatmaların sarı ışıklarının gözüküğü bu siyah-beyaz dünya bir sanat eseri gibi gösteriyor oyunu. Şehre renk gelen kısımlarda ise detay seviyesinin patladığı birçok nokta görülüyor. Ağaçlar, bazı binalar, karakterler... Bunların hepsini karanlık altında bırakmak lazım aslında.

Ekran kartım 9800GX2 olmasına rağmen oyunun 1920 x 1200 çözünürlükte zaman zaman teklediğini de söylemek isterim. (Tüm detaylar en üst seviyedeysen.) Modern Warfare 2'nin hiçbir kısmında oyun yavaşlamazken, Saboteur'da böyle bir durumla karşılaşmış olmamı oyunun optimizasyonundaki sorunlara veriyorum, kendimde suç aramıyorum. Ayrıca bir ATI kartına sahipseniz oyunu hiç oynayamıyor bile olabilirsiniz. (Belki siz bu yazıyı okuduğunuzda sorun çözülmüş olur ama bir ATI kartına

sahipseniz ve oyunu almaya niyetliyseniz, son durumu takip edin.)

Pandemic Studios'un biraz kafası karışmış gibi geldi bana. Oyuna her şeyi eklemeye çalışırken atmosferi, detayı ve oynanabilirliği bir kenarda unutmuşlar. Yine de İkinci Dünya Savaşı'na farklı bir bakış getirmeyi başardıklarını düşünüyorum. Şu sıralar Prototype, Assassin's Creed II veya bu tip bir oyun oynamıyorsanız, belki de Saboteur hoşunuza gider... ■ Tuna Şentuna

The Saboteur

- + Siyah-beyaz Paris görüntüsü, şehirde yapacak birçok farklı işin olması
- Atmosferin ve hikayenin derinliğinin olmaması, kötü yapay zeka

7,4



■ Bindiğiniz aracın ne kadar hasar aldığını gösteren hiçbir ibare yok. Ancak aracınız havaya uçtuğunda diyorsunuz ki, "Of, amma vurulmuşuz ha..."



Yapım Rebellion
Dağıtım Bethesda Softworks
Tür FPS / TPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.roguewarrior.com



Kör atışlarının isabet oranı haliyle çok düşük. Artık Allah ne verdiyse...



Rogue Warrior

Ağzı bozuk bir askerin hatıra defterinden...

Hiç unutmam, bir gün bir başçavuş geldi ve bana dedi ki 'Bak, burada senin gibi artistleri çok gördük biz ama hepsinin de havasını almayı bildik. Ha, efendi olursan ne ala ama olmazsan senin havanı bizzat ben alacağım, haberin olsun.' Bana dedi bunu, bana yahu... Ulen sen kim oluyorsun ki beni tehdit ediyorsun! Bana rahmetli pederim dış geçirememiş, sen mi geçireceksin! Tabii, buldun çavuşu, aldın kucağına otoriteyi, büyük ihtimalle de yedin teğmenden fırçayı, gel hırsını benden al şimdi. Neymiş, emir dinlemiyormuşum... Kardeşim siz de adamakıllı emir verin! 'Neyse...' demiştim o zaman; çünkü bunların alayına kim olduğumu göstereceğim zamanların geleceğini biliyordum. Hani şu hatıra defterine saygım olmasa, ağzımı dolduran küfür öbeğini bir çırpıda savurdum şimdi ama... Bu da bir huy işte, can çıkmadan çıkmıyor. Şöyle okkalı bir küfür savurmadan olmuyor, rahatlayamıyorum. Uzun lafın kısısı, bu lanet olası amatörlerin arasında uzun yıllar geçirdim ama sonunda beni anladılar; anlamak zorunda kaldılar. En kralı bile lafını ve emirlerini esirgemek zorunda kaldı benden; çünkü işlerine yarıyordum. Öyle zamanlar yaşadım, öyle olaylarda adım geçti ki anlatsam roman olur. Ben de öyle yapacağım işte. Hayatımı ve tecrübelerimi sayfalara dökeceğim; dökeceğim ki alem delikanlı görsün..."

Richard Marcinko... Bu isim hakkında en ufak bir fikre bile sahip



olmadığınıza eminim ki ben de Rogue Warrior'la tanışana kadar aynı durumdaydım. 30 yılını Amerikan ordusuna adanmış, SEAL Team Two'nun başına geçirilmiş, bir süre Pentagon'da görev almış, Vietnam'da bile ter dökmüş ve

Marcinko'nun askeri ve edebi kişiliğine söylenecek laf yok; ancak ilk kez E3 2006'da duyurusu yapılan Rogue Warrior adlı oyun için aynı şeyden söz etmek pek de mümkün değil

hatta NAVY'nin (Amerikan Deniz Kuvvetleri) ilk anti-terör timi olan SEAL Team Six'in kuruculuğunu üstlenmiş bir isim var karşımızda. Marcinko, -hali hazırda bu kadar ağır bir tecrübe yığını varken- emeklilik yıllarını yazarlık yaparak geçirmeye karar vermiş ve başından geçen önemli olayları, kurgusal senaryolar eşliğinde bizimle paylaşmaya karar vermiş. Böylece Rogue Warrior adlı otobiyografi ortaya çıkmış ve bu eser, New York Times tarafından "Bestseller" sıfatına layık görülmüş. Gördüğümüz gibi, Marcinko'nun askeri ve edebi kişiliğine söylenecek laf yok; ancak ilk kez E3 2006'da duyurusu yapılan Rogue Warrior adlı oyun için aynı şeyden söz etmek pek de mümkün değil. Şimdiden söylemek gerekirse, Rogue Warrior vasat bir oyun; ambalajındaki Bethesda Softworks etiketine ve deminden beri anlatmaya çalıştığım Richard Marcinko tecrübesine rağmen...

"Rogue" mu "Warrior" mu?

Rogue Warrior'un hikayesi, bizzat Richard Marcinko'nun imzasını taşıyor ve hatta oyundaki ana karakterimiz de ta kendisi. Kaba sakalı ve tavşan kuyruğu saç modeliyle sert

Alternatif

Call of Duty: Modern Warfare (9,5)
Call of Duty: Modern Warfare 2 (8,7)
Gears of War (9,1)

Savaş oyunlarının vazgeçilmez silahı AK-47... Keleşsiz savaş mı olurmuş!

Böyle kabak gibi açıkta durduklarına bakmayın; düşmanlarınız oldukça zekiler.

Sol taraftan sıkıldıysanız, sağ taraftaki bu sipere geçebilirsiniz.

Bu noktalar kırmızı olduğunda kendinize saklanacak bir yer bulsanız iyi edersiniz.

Zaman Aşımı

Öyle görünüyor ki film oyunlarından sonra şimdi de roman oyunlarını kabus listemize almaya başlayacağız. Aslında Rogue Warrior, -eğer düşünüldüğü zamanda piyasaya çıkmış olsaydı- bu kontenjanda yer almayacak kadar başarılı bir oyun olabilirdi ama zaman böyle bir şey işte; gerisinde kalanı altında eziverir.

► bir imaj çizen Marcinko, oyunun bütün vasat yapısının içerisinden ağız dolusu küfürleriyle sıyrılmayı başarıyor. Ha, yeri gelmişken hatırlatayım, oyunda gayet sert bir dil kullanılmış; yani Marcinko'nun her cümlesinde en az bir tane küfür kelimesine rastlamak mümkün. Hatta oyunun zorluk seviyelerindeki açıklamalarda bile bu ağır dile rastlayacaksınız, haberiniz olsun. Ben şimdi bu cümleleri sarf ederek sarsılmak için fırsat kollayan (Yalan!) terbiyemi yerlerde süründürmek istemiyorum. (Bu da yalan!) Eğer bir ebeveyn olarak bu yazıyı okuyor ve çocuğunuzun İngilizce seviyesine güveniyorsanız, Rogue Warrior' u çocuğunuzla beraber oynamak adına bir kez daha düşmenizi tavsiye ediyorum. (Tanıştırırım, bu da benim duyarlı tarafım.) Neyse, biz en iyisi hikayemize geri dönelim.

Marcinko'nun da yer aldığı üç kişilik bir tim, Kuzey Kore'ye gönderilir. Amaç, bölgedeki güdümlü füze mekanizmalarını yok etmek ve tıptı tıptı eve geri dönmektir; ancak işler planlandığı gibi yürümez. (Yürüse şaşardım zaten.) Çıkan bir çatışmanın sonunda ekibin diğer iki üyesi mevlasına kavuşur ve Marcinko tek başına kalır. Marcinko, bu karambolden kendini kurtarmaya çalışırken hikayeye bir şekilde Ruslar dahil olur ve bununla da kalmayarak Rusya'nın Amerika'ya bir füze saldırısı planladığı ortaya çıkar. Şans bu ya, bu hain planı saf dışı edebilecek tek kişi -yani Marcinko- olay yerindedir; hem de tek başına...

Fark etmesi pek zor olmasa gerek, Richard Marcinko tarafından bizzat kaleme alınan ve buna rağmen "etkileyici" veya "sıra dışı" gibi vasıfları taşımayan böyle bir senaryoyla karşımıza çıkıyor Rogue Warrior. Hani oyuna vasat damgasını

"Şak!" diye yapıştırmıştım ya az önce, işte o damganın ortaya çıkışı aşamasını bu senaryo üstleniyor. Basit, sıradan, daha önce yüzlerce örneğini gördüğümüz bir "klişe"...

Siper al... Ateş!

Bir oyunu marjinal yapan şey -veya şeyler- nedir sizce? Benim için en başta sağlam bir hikaye gelir ki az önce Rogue Warrior bu konuda sınıfta kaldı. İkinci aşamada ise oyunun kendine has tarzı ve ruhu önemlidir ki bu sayede vasat hikayesini kamufle etmeyi başarabilen yığınla örnek var oyun piyasasında. Mesela farklı tarzları tek bir oyunda harmanlamak, -yaratıcılık eşliğinde- olağanüstü sonuçlar doğurabilir. (Bioshock, Borderlands ve dahası...) Üçüncü aşamayı da grafiklere adadığım zaman Uncharted 2 geliyor gözümün önüne ve görsel kalitenin ne demek olduğu ortaya çıkıyor. Şimdi bu "hardcore" kalıbın üzerine Rogue Warrior' u yerleştirmeye çalış-



■ “Kill Move” sahnelerinin bol kanlı versiyonlarından bir tanesi...



çağım ve bakalım nasıl sonuçlar çıkacak.

Ne demiştik ilk olarak? “Farklı tarzların tek bir oyunda harmanlanması, olağanüstü sonuçlar doğurabilir!” Rogue Warrior, FPS, TPS ve stealth action tarzlarını bir araya getirmeye çalışan bir oyun; fakat durum görüldüğü kadar heyecan verici değil maalesef. Oyunun stealth action tarafı, sadece sırtı dönük bir askere arkadan yaklaşarak ilgili tuşa basmaktan ibaret. Sessiz olmak veya karanlık bölgeleri kullanmak zorunda değilsiniz; sadece görünmeyin, yeterli. Bu konuda tek ilgi çekici taraf, bir askeri yakaladığınız zaman farklı kamera açılarından izleyeceğimiz “Kill Move” sahneleri. Marcinko’nun ne kadar insafsız olduğunu gözler önüne seren vahşet sahneleri bunlar ki burada anlatamayacağım ilginç detaylara sahipler. (Eğer oynadıysanız, gözünüzün önüne Manhunt serisinden sahneler getirin.) Yani neymiş? Bir tutam stealth action...

Oyunun FPS ve TPS tarafı ise bildiğiniz gibi; hedefe giren her şeye ateş etmek serbest. Birincil kamera açısıyla yürüyor, koşuyor ve ateş ediyorsunuz. Bir sipere saklandığınızda ve saklanarak ateş etmeye çalıştığınızdaysa üçüncül görüş açısına geçiyorsunuz. Bana sorarsanız, oyunun FPS tarafı oldukça gereksiz olmuş. Yani Gears of War’u böyle oynadığınızı düşünsenize... Öyle ki sadece üçüncül görüş açısı bile daha iyi sonuçlar verebilirmiş diye düşünüyorum. Zaten sürekli sipere saklanarak savaştığınız için birincil kamera açısına çok nadir durumlarda ihtiyaç duyuyorsunuz. Bu arada, düşmanlarınız da o sipere kullanıyorlar ve oyunun yapay zeka anlayışı da yabana atılacak türden değil, bilirsiniz. Gerçi saçma şapan durumlarla da karşılaşacaksınız mutlaka ama bunu da olayın “yapay” olmasına verin artık. Yani neymiş? Bir çay kaşığı FPS, bir su bardağı TPS...

Bu sayfalardaki ekran görüntüleri size ne anlatıyor bilmiyorum ama Rogue Warrior’un grafik yapısının iddiaları ile örtüşmediği bir gerçek. Unreal Engine 3 grafik motoruna rağmen oyunun grafiklerinin modern teknolojinin gerisinde kaldığını söylemek pek zor değil benim

için ki oyunu oynarsanız sizin için de pek zor olmayacaktır. Aslına bakarsanız, oyunun tamamında açıkça görünüyör bu zaman aşımı. Yani Rogue Warrior, -planlandığı üzere- 2007 yılında çıkmış olsaydı, her anlamda kaliteli bir oyun olarak nitelik kazanabilirdi ama maalesef 2010 yılına girmek üzere olduğumuz şu zamanda fazlasıyla “yavan” bir oyun olarak piyasadaki yerini almak zorunda. Rogue Warrior, dört kişilik co-op modunu ve karşılıklı multiplayer desteğini de içeriyor ama bu modlar da aynı yavanlığa sahip olduğu için önemini yitiriyor haliyle. Yani neymiş? Biraz göz kararı görsellik ve bir tutam da çoklu oyuncu desteğinden sonra Rogue Warrior servise hazır oluyormuş. Artık afiyetle mi yersiniz, yoksa sadece tadına mı bakarsınız bilemem ama yine de her koşulda hepimize afiyet olsun... ■ **Ertekin Bayındır**

Rogue Warrior

- + Richard Marcinko karizması ve küfürleri, mide kaldıran “Kill Move” sahneleri, yapay zeka
- Ucuz senaryo, zamanın gerisinde kalmış grafikler, modası geçmiş oyun yapısı ve dahası...

6,5

Tutmasaydım düşüyord... Aaa! Elimden kaydın!





Yapım **Electronic Arts**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Simülasyon**
Platform **PC, Mac**
Web **www.thesims3.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**

Vize Puanı

Sıfır seviyesindeki vize puanınız ile başladığınız yolculuğunuza, zaman geçtikçe deneyimler ekleyip kazandığınız "viza" puanlarıyla seviye 3'e ulaşacaksınız. Daha çok konaklayıp, daha ciddi maceraları kovalamanız gerekiyor böylelikle. Vize puanlarında seviye 3'e ulaştığınız takdirde, o ülkenin sınırları içinde ev sahibi olabilme hakkını kazanıyorsunuz.

The Sims 3: World Adventures

Dünya daha da güzel sanki!

Çoğalıyoruz arkadaşlar. Gerçekten... Öyle böyle değil. Dünyanın her milimetresini bulmak ve ele geçirmek için can atıyoruz. Nitekim yapıyoruz da. Electronic Arts firmasının da elinde öyle güzel bir konu var ki; bildiğin yaşam simülasyonu... Biz ne yaparsak yapıyorlar; yaşıyorlar en nihayetinde. Biz ne yaparsak onlara da yaptırđık yıllar boyunca. The Sims serisinin bir nesli büyüttüğü gerçek. "Konunun kaynağı saf insanođlu" demiştim; biz büyüdük tabii ki, geziyoruz dünyayı. Sıra onlarda artık, yılların Simler'i niye gezmesinler ki... Geç bile kalmışlardı.

Yolculuk nereye?

Kitlesi tarafından heyecanla beklenen yeni ek paket sonunda çıktı. Neler getirdi peki? The Sims 2 ve ek paketlerinde hiç olmayanı yaptılar bu kez. Hem de Will Wright için içinde olmadan. The Sims 3'te hala mevsimler, hayvanlar yok ama bildiğimiz gerçek ülkeler var. Seçeneklerimiz ise; Çin,



Mısır ve Fransa. Bu üç ülkenin özelliklerini taşıyan eşyalar, Zen kokulu öğeler, Fransız ihtişamını taşıyan masalar ve Mısır'ın etnik motifleriyle süslenmiş heykeller menüde bizi bekliyor. Karakter oluşturma aşamasında ise yeni saç modelleri, ülkelerin ünlü giysileri de sevenlerini daha bir mutlu edecek. Ayrıca yeni karakter özellikleri de göze çarpıyor; örneğin "adventurous"u seçtiğinizde jetlag özelliğini yaşamıyor veya daha hızlı gezi puanları kazanabiliyor karakteriniz. Bunun yanında ekstra hayat hedefleri de bulunuyor, bütün ülkeleri gezip tam bir turist olarak ölmeyi hayal edebilirsiniz.

Savaşmak da bir sanattır!

Evinde oturmaktan sıkılmış, mahallenin de sokaklarını arşınlamaktan bıkmış Sim'imiz, bir telefonla hayallerini ülkesine gitmeye karar veriyor. İlk kez gittiğiniz bir ülkede üç gündün fazla kalabilmeniz mümkün değil. İlk olarak Çin'e yani Shang Simla'ya uğruyoruz. Çin müzikleri eşliğinde, iner inmez bir tabela görüyoruz karşımızda. Bu tabela bize bazı görevler veriyor fakat bu görevleri kabul edip etmemek

Alternatif

The Sims 3
The Sims 2 Bon Voyage
The Singles 2:Triple double

❑ Çin'in büyüü topraklarındaki en görkemli yapı olan Çin Seddi'nin, The Sims versiyonu...



size kalmış. Ancak hemen belirtiyim; bir dahaki sefere daha uzun süreli vize alabilmeniz için görevleri yapmakta fayda var.

Mesela; diyelim ki görevlerden birini aldınız: Dragon mağarasındaki bulmacayı çözmek ve orada kalanları Çinli dostumuza geri getirmek... Mağaraya giriyoruz ve bulmacaları karşımızda buluyoruz. Farkındayım; bulmacalar şok edici derecede basit. Oyuncu kitlesinin yaş ortalaması yüzünden arkadaşlar, isyan etmeyin bu duruma. Olan kocaman bir mezarı ileri - geri, it - çek yöntemiyle tuğlanın üstüne oturtmak gibi kafanızı kullanmadan çözebileceğiniz bulmacalar mevcut oynunca. Ama sorun değil; altın, bulmaca, antik eşyalar peşinde koşarken zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz.

Görevden sonra döneceğiniz kampınız biraz uzakta. Yola düşerse-niz bayılmanız an meselesi. Mağarada uyumanızı tavsiye ediyorum. Gitmeden önce bir çadır, biraz kuru besin, hatta duş almanızı sağlayabilecek tenekeler bir icadı da şehirdeki bir marketten alın derim maceraya başlamadan. Karşılığında Simoleon'a çevireceğiniz altın kesesi ve vize puanları kazanıyorsunuz. Görevler arasında, tarihi binaları ve önemli yapıtları da gezmeniz oldukça önemli. Çin'de savaş dersleri almayı düşünebilirsiniz mesela, savaş taktikleri konusunda kendinizi geliştirin ya da oturun bir yere, kurun çadırınızı, Çin Seddi'nin fotoğraflarını çekin. Hem de fotoğraf çekmek için cep telefonunuza mahkum değilsiniz. Marketlerden aldığınız Hikon ve Channon (!) marka fotoğraf makineleriniz var artık. Fotoğraf yarışmaları da var üstelik, belli konularda 20 tane fotoğraf çektiğiniz takdirde, fotoğraf kariyerinizde iyi bir noktaya ulaşabiliyorsunuz. Bu arada eve eliniz boş dönmeyeceksiniz herhalde, değil mi? Çeşitli kaseler, tütsüler, kıymetli taşlar alarak gezi hatıralarınızı evinize taşıyabiliyorsunuz.

Nil'de bir Sim ne yapar?

Sim'imiz uslanmıyor halıyla ufku bir kez açıldıktan sonra. "Mısır" diye tutturdu benimkisi mesela. Yine üç günlük vizemiz var. İniyoruz, görev geliyor Al Simhara'da. Sfenks'teki kalıntıları bulmamız ve Mısırlı kankamıza götürmemiz gerek bu kez. Kat kat iniyoruz. Yine Çin'deki puzzle'lara benzer puzzle'ları çözüyoruz. Duvara sihirli taşları koyuyoruz, yoldaki altınları, kalıntıları topluyoruz, kapıları açıyoruz. Teslim ediyoruz

Predator Figürü Kazanın!



Sorumuzu 5 Ocak'tan itibaren doğru yanıtlayan ilk üç okurumuz, Gerekli Şeyler'den "Predator" figürü kazanacak. Alien ve Predator'un birleşmesinden oluşan melez yaratığın ismi nedir?

Cevaplarınızı level@level.com.tr'ye bekliyoruz. Lütfen adresinizi yazmayı unutmayın.

(Geçen ayın kazananları: Doğan Civan, Baturay Gül, Yunus Emre Karaköse. Hediyeledi kendilerine en kısa sürede gönderilecektir.)



sonunda. Eğer ilk gelişimiz değilse, daha belalı görevler de bekliyor bizi. Mumya'nın lanetiyle uğraşmak zorunda kalabiliyoruz mesela. Boş vakitlerimizde yılan oynatma gibi hobiler ediniyoruz, komşularımızdan değişik şarkılar söylemeyi öğreniyoruz. Marketten aldığımız scooter veya bisikletle bu mesafelere daha kısa sürede de ulaşabiliyoruz ayrıca. Yine eli boş dönmüyoruz Mısır'dan. Ganimet had safhada. Evimiz şenleniyor, her yeri tarihi eserler süslüyor. ▶





► C'est la vie!

Normal hayata alışmak çok zor tahmin ettiğiniz üzere. İşe gitmek, tatil modundan kurtulmak nasıl zor geliyor. Canım benim, durup durup Mısır'dan getirdiği yılan sepetini açıp oynatıyor boş vakitlerinde. Kıyamıyorsunuz ki; geçip bilgisayarın başına bir - iki gün sonra tekrar bileti alıyorsunuz. (Paranız varsa, öhöm.) Son durağımız; Viva la Fransa!

Fransa yani Champs Les Sims, ilk Eyfel Kulesi'nin dikildiği yıllardaki gibi. Uzaktan Eyfel Kulesi size göz kırpmasa, Güney Fransa'da sanabilirsiniz kendinizi. Görevimizi alıyoruz yine. Çok klas bir görevimiz var bu kez; üzüm bulup, toparlayarak içi şişelerle dolu nektar dükkanına getirmemiz gerekiyor. Karşılığında vize puanları ve mutluluğumuza mutluluk katan nektar şişeleri kazanıyoruz. Yok eğer başarısız olduysak, o nektarların bizi mutsuz etmesi de mümkün. Güzel bir Fransız yemeği sonrası, Fransa'daki Arnavut kaldırımlarıyla süslü cafeelerde fotoğraflar çekiyoruz.. Eyfel'e çıkabilmek de mümkün olsaydı keşke tabii ki. Ne yapalım, manzarayla yetindik tatilimizin sonuna gelirken. Buna da şükür.

Yaz, yaz, yaz!

"Anı defteri" diye bir kavram var şu dünyada. Onların da var, şaşırmanıza gerek yok. Buldukları kalıntıları, edindiği tecrübeleri, çözdükleri bulmacaları



tek tek yazılıyor buraya. Ne kadar başarılı bir turist oldukları, daha neler yapmaları gerektiği gibi ayrıntılar tek tek hesaplanıyor. Vize puanlarınız arttıkça, kalabileceğiniz gün sayısı da artıyor demiştik. Bulmacalar ve zorlukları da artıyor, sizin gezgin sıfatınız da genişliyor, belki de Sim'inizi mutlu mutlu, hayalini gerçekleştirmiş bir şekilde Sim cennetine yolluyorsunuz en sonunda. Tamam, farkındayım bu kısmı biraz acıklı oldu. Her canlı bir gün ölümü tadacaktır zaten.. Neyse...

Simler ülke ülke gezerken, grafikleri incelediğimizde çok da dikkat çekecek bir durum göze çarpmıyor. Zaten Electronic Arts dünyası grafikler konusunda değil de, oyunun adventure'a yaklaşan yanılla dikkatleri kendine çekmek istiyor. Daha nerelerde Simler'le karşılaşacağımızı tahmin etmek zor ama böyle giderse bir nesli daha büyütür Sims serisi. "Demişti" dersiniz. 10 yıl sonra oturur, hep beraber uzaya da gideriz icabında. ■ **Çaylak 1**

The Sims 3: World Adventures

+ Eklenti zenginliği, oyunun ülkelere göre yeni müzikleri, adventure öğeleri

- Eyfel'in ve Çin Seddi'nin dekor olması, bulmacaların kolaylığı

8,0





Sackboy'larımız her zaman yayan olmuyor; zaman zaman tekerlekli garip aletlerle de seyahat ediyorlar.



Yapım **Sony Studios Cambridge**
Dağıtım **Sony**
Tür **Platform**
Platform **PSP, PS3**
Web www.littlebigplanet.com

LittleBigPlanet (PSP)



PSP ekranına sığan dev dünya

Spotu, "Yatakta LittleBigPlanet keyfi" diye atacaktım ama yanlış anlaşılır diye yapmadım. Peki cümle içinde kullandım da hafifledi mi anlamı? Bence bir nebze. Oysaki anlatmak istediğim şey, PSP'nin mobil bir oyun cihazı olarak yatağa kadar taşınabildiği ve LittleBigPlanet keyfine burada da devam edilebildiğiydi.

Olmadı. Başaramadım. Size bu etkiyi iyi bir şekilde sunamadım. O yüzden şimdi oyunumu, bez bebekleri mi ve PSP'mi alıp yatağıma gidiyorum. Rüyamda kuşkusuz ki beni onlar karşılayacak...

Modern çağın Mario'su

"Sackboy" adındaki karakterlerle uğraşmak başlı başına bir hobi haline geldi. Ne zamandan beri mi? LittleBigPlanet bir sene önce PS3'e çıktığından beri durum böyle. Yapımcı firma Media Molecule, sürekli bir takım ünlü isimleri "Sackboy" olarak oyuna ekliyor ve aç oyuncuları da bunları havada kapıyor.

Yani anlamamız gereken, oyunda yer alan Sackboy'ların dilediğinizce modifiye edilebilmesi. Daha sonra da bu karakterlerin oyun içerisinde kullanılması durumu var ki bana sorarsanız asıl eğlence burada.

Sevimli Sackboy'larımız, iki farklı düzlemde ilerleyebiliyor (PS3'te üç taneydi.) ve çeşitli engelleri aşarak

bölümün sonuna ulaşmaya çalışıyor. Arada puan toplamaya da çalıştığınız için her bölümün en üst seviyesinden, en alt katmanına kadar inebiliyorsunuz.

Sackboy'ları, karşılaştıkları mini-bulmacaların yanında, iyi hesaplanmış zıplama hareketleri sergilemeleri gereken platform öğeleri de meşgul ediyor. Oyunun fizik motoruna güvenerek yaptığınız birçok hareketin sonucunda ya çıkmaz sokağa sapiyorsunuz, ya da direkt olarak yok oluyorsunuz. Bu gibi durumlarda en yakın mesafeden oyuna dönmek mümkün lakin biraz puan kaybına uğruyorsunuz.

Kendin döşe, kendin oyna

LittleBigPlanet'in en güçlü yanı oynanışı sayılmaz belki de zira bölüm yaratma olanakları o kadar geniş ve etkileyici ki oyunu bırakıp sadece bölüm yapmakla uğraşabilirsiniz. Zaten yapımcıların hazırladıkları bölümler bir süre sonra bitiyor ve oyunda yapacak başka şeyler aramaya başlıyorsunuz.

PS3 versiyonundan grafiksel olarak daha düşük kalitede bir görselliğe sahip olsa da bölüm yaratma işini istediğiniz zaman yapabilme olanağıyla, oyun bence PS3'tekinden daha "ulaşılabilir" bir hal alıyor. (PS3'ün başına oturup uzun uzun bölüm yapmak biraz zorlayıcı olabiliyordu.) Siz de bu tip bir yaratıcılığın varsa, gelin bölümleri birlikte tasarlayalım...

■ Tuna Şentuna

LittleBigPlanet

- + Birçok seçenek ile bölüm yaratma olanağı, eğlenceli oynanış sistemi
- Grafiklerin biraz sönük kalmış olması

9,1

- Toplamda yedi farklı temada dünya var ve böylece sürekli farklı bir oynanışla karşılaşıyorsunuz.



Alternatif

- LocoRoco Midnight Carnival (7,7)
- Patapon 2 (7,6)
- LocoRoco 2 (8,8)





Dark Void

Ayaklarım yandı yahu!

2 010 yılına girmek üzere olduğumuz ve hatta girdiğimiz şu günlerde, yılın son ayını bu ilginç oyunu oynayarak geçirmem sürpriz oldu benim için. Malum, oyunun piyasaya sürülmesine -sizin bu yazıyı en erken okuma tarihinize göre- en azından iki hafta var. Ben de oyunun bir deneme sürümünü, efendime söyleyeyim, bir demosunu falan oynarım diye bekliyordum ki (Hakkı Devrim tadında geçiş yapıyorum...) aniden kapı çaliverdi, kapıyı açtım ve karşımda paçaları alev almış bir adam gördüm. Kim olsa beğenirsiniz? Will! Kendisi üşenmemiş, ta paralel evrenlerden kalkıp

gelmiş evime kadar. Ben de bu "Void" misafirini kapıdan çevirecek değilim ya, aldım keratayı içeri ve başladık konuşmaya. Neler anlattı neler de anlattıklarını bir bir anlatmaya kalksam sayfalar yetmez. Eh, bir yerden başlamak gerekiyor madem, o halde uçak kazasıyla başlayayım anlatmaya...

Bir UFO gördüm sanki!

"Vallahi de gördüm, billahi de gördüm!" diyor kendisi. Will ve yanındaki güzel bayan arkadaşı, uçakla gerçekleştirdikleri bir seyahat sırasında fırtınaya yakalanmışlar. (Laf aramızda kalsın, Will kıza hasta olmuş.) Zaten pek de sağlam olmayan uçaklarının önünden





“tanımlanamayan uçan cisim” geçiverince de Will kontrolü kaybetmiş, sonra motorlar durmuş, sonra bir yükseltiyeye çarpıp düşüşe geçmişler. (Kazanın sorumlusu: Bermuda Şeytan Üçgeni!) Neyse ki oldukça sağlam bir pilot olan Will, uçağı hayatta kalabilecekleri bir şekilde zeminle buluşturmuş da kapıma kadar gelebildi. Neyse... Will kendine geldiğinde tam da her şeyin bittiğini sanmış ki cama tırmanan bir adamın haykırışıyla irkılmış. Sesini duyduklarından sonra sadece birkaç saniye daha yaşayabilen bir adam, Will’in içine düştüğü durum hakkında fikir sahibi olmasını sağlamış. Etrafta yeterli ekipmana sahip olduğunu sanan insanlar, karşılındaysa oldukça güçlü, zeki ve atik uzaylılar varmış. Sonracığıma...

Sen sus, gerisini ben biliyorum...

Artık hikayeyi ben devralıyorum arkadaşlar. Şimdi... Dark Void’in girişini size kısaca anlattığıma göre artık oyuna geçebilirim. Bermuda Şeytan Üçgeni’ndeki kazayla başladığımız Dark Void serüveni, hayatta kalma mücadelesi veren bir grup insana rastlamamızla bambaşka bir boyut kazanıyor. Birçok oyunda görmeye alıştığımız maskeli tiplerden oluşan bu grup, ne yazık ki baş edilmesi çok güç bir düşmanla, uzaylılarla savaşıyor. İnsanoğlunun o aciz bedeni, uzaylıların acımasızlığı karşısında ne kadar direnebilir ki? Ama biz direniyoruz. Gözümüzün önünde öldürülen bir savaş-

çıdan düşen silah ve yanımızdaki güzel kız ile yol almaya başlıyor ve... O da ne?! Bir anda kızı kaybediyoruz ve yollarımız ayrılıyor. Artık ilk görevimiz, ona ulaşma yolunda dere tepe düz gitmek için elimizden geleni yapmak. Oyunun bu ikinci bölümü boyunca düşmanlarımızla karada savaşıyor, onları daha yakından tanıyor ve kızı bulana kadar mücadelemizi sürdürüyoruz. Peki neden “karada” detayını verdim dersiniz? Bu sorunun cevabıysa Dark Void pastasının büyük dilimini su yüzüne çıkarmam gerektiğini fısıldıyor bana.

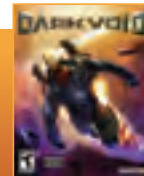
Dark Void, üçüncü şahıs kamerasıyla oynanan bir aksiyon oyunu. Ancak oyunun öyle bir özelliği var ki Dark Void’i aynı türdeki diğer yapımlardan farklı bir yere koymamıza yetiyor: Uçmak! Evet, Dark Void’in en önemli özelliği uçabilmemiz. Şahsen son olarak Grand Theft Auto: San Andreas’tan hatırladığım jet pack, Will’in en büyük silahı sayılabilir. Zaten oyunun başındaki eğitim bölümünde de bu icadın tadına bir miktar bakıyoruz. İşte bu noktada ilk şikayetimi belirtmek isterim. Hava kontrol sistemine alışmak için bir hayli zaman harcamanız gerekecek. Kontrol hassasiyetini öyle iyi ayarlamalısınız ki gökyüzünde düşmanlarla dalaşırken kriz geçirmeyesiniz. Peki bu jet pack aparatıyla ne zaman tanışacaksınız? Merak etmeyin, çok geç değil. O halde oyuna biraz daha kara mücadelesiyle devam edelim.

Oyunun kara savaşları bölümü, tamamen karşılıklı çatışmalardan ve bu süreçte siper almaktan ibaret. Tam bu noktada “siper alma” detayına dikkat çekmek isterim zira bu sistem, oyunun kara savaşlarındaki temel özelliği. Aslında oyunun karadaki genel havası, Capcom’un bir diğer oyunu olan Lost Planet’i fazlasıyla çağırıyor; hatta bu konudaki benzerliğin haddinden fazla olduğunu söyleyebilirim. Ne var ki siper alma olayına geçtiğimizde daha çok Gears of War havası aldım oyundan. Her türlü kayanın, duvarın, onun, bunun arkasına sığınmak ve bu tip saklanılabilecek yapılar arasında geçiş yapmak, Gears of War’da hayranı olduğum sistemin birebir aynısı neredeyse. Ayrıca siperden kafayı çıkarmaya gerek kalmadan rasgele ateş etme olayı da bir diğer Gears of War özelliği. Tüm bunlara bir de yakın mesafeden zırlı uzaylılara yumruk atabilme olayı eklenince kara savaşları oldukça eğlenceli hale geliyor. (Aslında bu biraz tuhaf değil mi? İnsanın eli acır yahu! Ama bu Will, o bir potansiyel süper kahraman ve onun kitabında acı yoktur!) ▶



Nolan North

Oyunun seslendirmeleri oldukça başarılı. Will’i seslendiren Nolan North ise daha önce Desmond Miles (Assassin’s Creed), Nathan Drake (Uncharted), Elliot Salem (Army of Two), Raphael (Teenage Mutant Ninja Turtles) ve Prince (Prince of Persia) gibi önemli karakterleri seslendirmişti.



Yapım **Airtight Games**
Dağıtım **Capcom**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.darkvoidgame.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**

İşte bir uzay gemisi ele geçirme operasyonu...



► Aşağı tükürsen düşman, yukarı tükürsen düşman!

Durun, daha bitmedi! Oyunun karada geçen bölümleri için oldukça ilginç ve yenilikçi bir özelliği daha var Dark Void'ün. Oyun boyunca yolumuz tıkanırdığında, tek çıkış yolunun sadece yukarı ve aşağıda olduğu anlarda "dikey ilerleme" sahneleriyle karşı karşıya kalıyoruz. Özellikle yolun tıkanırdığı anlarda karşımıza çıkan çıkıntılar, yukarı ya da aşağıya doğru ilerlememiz gerektiğini işaret ediyor. Dikey olarak ilerlemeye başladığımızdaysa kamera açışı değişiyor ve oyun bir anda oyuncunun başını döndürüyor. Bir yukarı, bir aşağı derken örümcek gibi üzerimize gelen uzaylılar da işimizi bir hayli zorlaştırıyor. Bu sahneler sadece çıkıntılarda değil, yine Bermuda Şeytan Üçgeni'nde kaybolan bir gemide de cereyan edebiliyor ki oyunun atmosferi de bir anda değişebiliyor. (Eğer siz de benim gibi Bermuda Şeytan Üçgeni'ne tuhaf bir sempati duyuyorsanız, her türlü gizemli durum karşısında oyuna hayran olabilirsiniz.)



Alternatif

Dark Sector (7,1)
Gears of War 2 (9,5)
Lost Planet (7,3)



Üçmanın dayanılmaz hafifliği...

Artık sırası geldi, oyundaki uçuşa özelliğini anlamaya başlayalım. Oyunun ilk chapter'ının sonlarına doğru tanıştığımız Nikola Tesla, bu gizemli paralel dünyada bize en büyük yardımcı yapacak olan kişi aynı zamanda. Hazırladığı jet pack'lerden birini bize emanet eden Tesla, oyunun devamının da bambaşka ve renkli bir hale bürünmesini sağlıyor. Bu icat sayesinde dilediğimiz gibi uçabiliyor, aynı zamanda havada asılı kalabiliyor ve her türlü manevra kabiliyetine sahip olarak hem uzaylılar, hem de düşman gemileri ile it dalaşına girebiliyoruz. Kontrolün zaman zaman kaybolduğu ve hatta oyuncuyu çileden çıkarabildiği bu sahneler, zaman zaman da fazlasıyla eğlenceli olabiliyor. Özellikle düşman gemilerine tırmanmak, bu gemileri sabote etmek ve kontrolü ele geçirebilmek, seri olarak müthiş bir seans oluşturuyor. İlk başta sadece jet pack ile oldukça savunmasız görünüyoruz ama oyunun ortalarına doğru zırhımızın ilk parçasına da kavuşunca -öncesini bilmesek- doğuştan bir süper kahraman sanabiliriz Will'i. (Ama tanıyoruz! O sadece sıradan, basit bir pilot!)

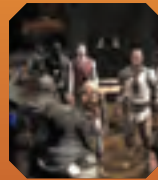
Tüm bu kara ve hava curcunasında tabii ki bazı silahlarımız da mevcut. Aslında oyunun silah yelpazesi oldukça dar ama sahip olduğumuz bir - iki silahı da upgrade ederek daha etkili hale getirebiliyoruz. Bunun içinse öldürdüğümüz düşmanlar-

SAVAŞIN İKİ CEPHESİ



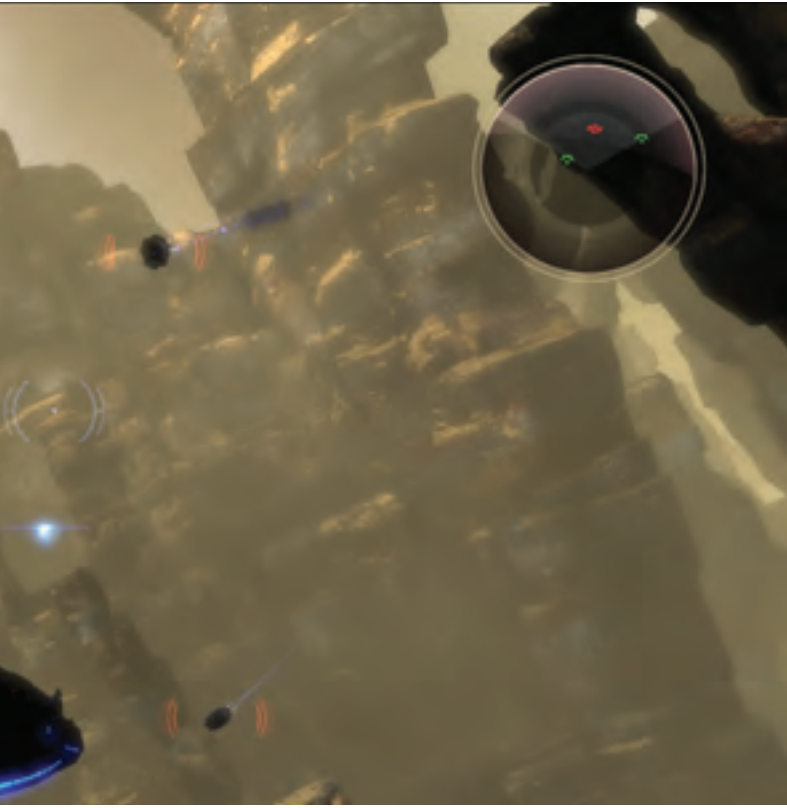
Watchers

Oyunda Will'i çıktığı yoldan döndürmeye ve haliyle öldürmeye çalışanlar, Watchers olarak tabir edilen bir uzaylı ırk. İnsan ırkını yok etmeyi ve dünyayı ele geçirmeyi amaçlayan bu ırk, daha önce eşi benzeri görülmemiş ve ölümcül bir teknolojiyle donatılmış durumda.



Survivors

Bizim desteğimizi de arkasına alarak yeniden şahlanma yolunda ilerleyen insan ırkı, Void'deki varlığını özgürlük amacıyla savaşan bir grupla sürdürüyor. Tek amacı özgürlük olan bu grup, teknoloji açısından düşmanından zayıf ama inanç açısından katbekat önde. (Ver gazı!)



dan, sağdan, soldan topladığımız Tech puanlarını kullanıyoruz. Her bölüm başında ve zaman zaman bölüm içinde denk geldiğimiz kasalardan silahlarımızı değiştirebiliyor, geliştirebiliyoruz. Aynı zamanda düşmanların silahlarını ve kurulu düzeneklerini kullanmak da mümkün.

Biraz da teknik detay vereyim... Dark Void'in grafikleri mükemmel değil belki ama karakterlerin yüz ve mimikleri oldukça başarılı. Ayrıca genel olarak atmosferi güçlendiren bir görselliğe sahip olan oyun, karakterlerin animasyonları açısından biraz sıkıntılı. Görsellikten çok daha başarılı olan bir şey varsa o da oyunun müzikleri. Gerek sahnelere, gerekse Void'e uygun olarak çalan müzikler, oyunun atmosferini oldukça güçlendiriyor. Tüm bu atmosfer basıncı arasında uzaylılarla kapışmaksa oldukça eğlenceli hale gelebiliyor çoğu zaman. Klasik "kendini tekrar etme" hastalığından Dark Void de nasibini alıyor ama bazı göze batan teknik detayları da bir kenara bıraktığımda çok eğlenceli bir oyunla karşı karşıya kalacağınızı söyleyebilirim. Oyunun filmi de çekilecek diyorlar ve başrol içinse Brad Pitt düşünülmüştü. Bu rolü ondan önce üstlenmek istemez misiniz? ■ Şefik Akkoç

Dark Void

+ Yenilikçi fikirler, renkli ve çeşitlendirilmiş savaş sistemi, ilginç senaryo, seslendirmeler, müzikler

- Tekrar eden "ele geçirme" sahneleri, karakter animasyonları, atlanan bazı teknik detaylar

8,0





Yapım Blue Point Games
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PS3
Web www.godofwar.com



İşte bir müzik klipi anı; tabii ki biraz daha vahşi olanı...

God of War III

Mart ayında piyasada olması beklenen God of War III'ün demosu bu diskte neden yok, onu tartışmak niyetinde değilim ama demoyu indirmek için bir kod diskle birlikte geliyor; böylece PlayStation Network üzerinden demo ya ulaşabiliyorsunuz.

God of War Collection

Pandora'nın Kutusu'nda ne olduğu ortaya çıktı!



Kratos'a silah kaldıran eller kırıldı arkadaşlar; hem de sayısız kez. Herkes en az bir kez, Kratos'a karşı gelenleri ortadan ikiye böldü, herkes Yunan Mitolojisi'nin neye benzediğine en az bir kez şahit oldu.

Bu güzelliği yaşayan insanlar, PlayStation 2 sahibi mutlu insanlardı. PlayStation 3 piyasaya çıktığında, sistemi satın alan birtakım şanslı insanlar, sistemin PS2 oyunlarını çalıştırabilmesinden yararlanıp God of War'ı oynayabildi. Sonra PS3'ten PS2 geri uyumluluğu çıkarıldı ve herkes ortada kaldı. İnsanlar God of War oynamak istiyordu, insanlar bu denli kanlı bir oyunun nasıl bu kadar eğlenceli olduğunu kendi gözleriyle görmek için can atıyordu. ("Oyunlar insanı şiddete yönlendiriyor!" başlığı altında bu cümleyi görebiliyorum.) Tahminlerse şu yöndeydi: God of War III çıktığında -belki de gizli bir menü altında- ilk iki GoW oyunu pakete dahil edilecekti. Bu hoş bir sürpriz olabilirdi ama Sony daha değişik bir yol izleyerek ilk iki oyunu ayrı bir paket olarak piyasaya sürdü. İşte bu yazı, bu iki oyunun hikayesini anlatıyor...

Tanrıların gazabı

Kratos'u şekilden şekle sokan tanrılara cevap ilk oyunda verilmişti hatırlarsanız. Yine de spoiler olmasın diye neler olduğundan pek bahsetmeyeceğim. O halde size

oyunun çıkış hikayesinden bahsedeyim. God of War o kadar sessiz sedasız çıkıp gelmişti ki afallayıp kalmıştık. Oyun tüm oyun listelerini sallamış ve en tepeye oturmuştu. Bunun nedeni her şeyin kalite kokmasıydı. Yaratılan karakter, senaryo, kurgu ve en önemlisi oynanış o kadar iyiydi ki oyunlarla alakası olmayan insanlar bile bu oyunu oynamak istemişti; hatta Pelin diye bir arkadaşım var, öyle pek oyun meraklısı da değildir ama o bile God of War'da adam kesmekten büyük keyif alıyordu. (Sanırım biraz deli kendisi; görseniz de kesinlikle anlamazsınız.)

God of War böylesine büyük bir yankı uyandırdıktan sonra ikinci oyun piyasaya çıktı. İlk oyunun eksiklerini kapatmış değildi GoW2; çünkü ilk oyunun eksikliği neredeyse yoktu. Sadece daha farklı güçler, farklı silahlar ve daha esnek kombo yapısı ile daha da eğlenceli hale gelmişti oyun. Ve bu oyunla birlikte God of War tam anlamıyla bir efsaneye dönüştü.

HD dünyası

İlk iki oyunu içeren GoW Collection'a neden sahip olmak isteyebilirsiniz, bir bakalım. Mesela GoW3'ün adını çok duymuşsunuzdur ve ilk iki oyunu da

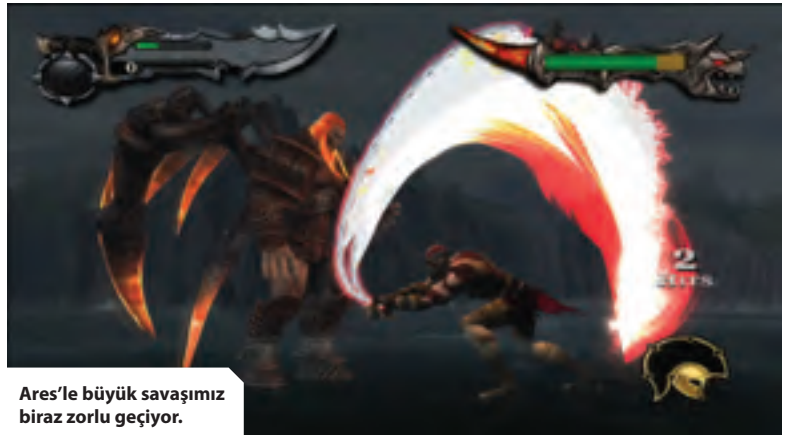
Eğer durum buysa size şunu belirtmeliyim ki oyun 60 fps hızında ve PS2 versiyonundan katbekat iyi gözüküyor

Alternatif

Bayonetta (9,5)
Devil May Cry 4 (6,9)
Ninja Blade (8,2)



☑ Cehennemin renkleri... Zaten burası da cehennemden başkası değil.



Ares'le büyük savaşımız biraz zorlu geçiyor.

Karşılaştırma

Çirkin Yaratıklar (GoW)



■ Bu yaratıklar bayağı mide bulandırıcı ama oyunun PS2 versiyonunda daha karanlık ve daha da çirkinler.



■ Oyunun PS3'tekini halini görünce, "Acaba karanlıkta kalsalar daha mı iyi olacaktı?" diyorsunuz; çünkü bu askerlerin ne kadar tipsiz olduğu, netlik sayesinde daha bir ortaya çıkıyor.

Karizma (GoW2)



■ Kratos, hak ettiği yerde otururken ne kadar karizmatik gözüküyor, değil mi? Bir de PS3'teki halini görün...



■ İşte alt dudağı daha da belirgin bir Kratos. Genel olarak dikkatimi çeken şu oldu: Oyunun PS3 versiyonu çok daha aydınlık.

Kalabalık (GoW3)



■ Bir curcuna var ama kim, nerede, ne yapıyor belli değil. PS2'deki durum böyledi işte.



■ Curcuna aynı curcuna ama herkes daha net gözüktüğü için neler olduğunu daha iyi anlıyoruz PS3 versiyonunda. Ne kaplamalar yenilendi, ne ekstra detay eklendi aslında; sadece her şey HD'ye uygun şekilde düzenlendi.

oynamak istiyorsunuzdur veya GoW sizin için dünyanın en iyi oyunudur ve HD kalitesinde bir kez daha maceraya atılmaya niyetlenmişsinizdir. Eğer durum buysa size şunu belirtmeliyim ki oyun 60 fps hızında ve PS2 versiyonundan katbekat iyi gözüküyor. Işıkları ortadan kalkmış, Bunlar HD olayının nimetleri. Tabii ki eğer her şeyi HD'ye dönüştürme niyetindeyseniz, bunu düzgün yapmalısınız ey Sony ekibi! Mesela neden sinematikleri HD'ye çevirme zahmetine girmediniz? PS2'den kalma halleriyle berbat gözüküyorlar. Peki ya geniş ekran moduna ne demeli? Her şey sağa sola çekiliyor ama bu da bozulmalara yol açıyor. Evinde "kare" bir LCD televizyon barındıran beri gelsin. Bir şikayetim

de God of War: Chains of Olympus adlı PSP oyununun neden pakete dahil edilmediğiyle ilgili olabilir. Pek fazla kişi PSP sahibi değil ve bu güzel oyunu onların da tatmaya hakkı var bana sorarsanız.

Bu eksiklikleri göz ardı etmek neyse ki kolay; çünkü iki GoW oyunu da tüm görkemiyle karşımızda duruyor. PS3 sahibiyse, bu koleksiyonu kaçırmayın derim. ■ **Tuna Şentuna**

God of War Collection

- + God of War'un mükemmel oyun yapısı, HD kalitesinde grafikler
- Kötü ara sahne grafikleri, işlevsel olmayan geniş ekran özelliği

9,0



Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360, PSP, DS, Wii**
Web **avatargame.us.ubi.com**



James Cameron's Avatar: The Game

Şirinler kadar mavi, Şirinler kadar şirinler!

James Cameron ismini daha önce duymayanınız var mı? Yoktur canım, sanmıyorum. Yani "Terminatör" desem? "Alien" desem? Pes doğrusu... "Titanik" desem? Hah oldu değil mi? İlk olarak oyunun önünde neden bir adamın isminin olduğunu şimdiki daha iyi anladığınızı düşünüyorum. Kariyeri boyunca az ve öz filmler yapmış bir insanın ismini bir oyunun önünde görmek, doğrusu biz oyun severler için çok büyük bir lütf. Fakat hemen hatırlatayım; Avatar aslında 18 Aralıkta vizyona girecek olan bir filmin oyunu, yani yoktan var edilmiş bir oyun değil. Film gele dursun, biz oyunumuza bir bakalım. Hakikaten 11 Oscarlık bir oyun olmuş mu acaba?

Askeri

Hızlıca konuya girmek istiyorum. Oyunu açar açmaz bir karakter yaratma menüsüyle karşılaştım. Erkek mi yoksa dişi mi olacağımı sordu oyun bana. Dedim ki "Erkek olsun". Devamında ise birbirinden farklı 12 çehre karşıladı beni... Birisi Avatar'ın yüzü, diğeri de insan modelin yüzü olmak üzere iki tip söz konusuydu. Dikkatimi çeken şey; film olarak detaydan geçilmez bir derinlik söz konusuken, nasıl oldu da oyunda fizik modellerinden bir haberdik...

İlk olarak bir asker olarak başlıyoruz Avatar'a. Etrafta bizi bir görevden bir başkasına gönderen komutanları

mız var. Bir yandan da oyunun eğitim bölümü burada cereyan ediyor. Oyun "third person" dediğimiz ve omuz kamera açısından oynanıyor. Kontroller gayet kolay fakat çok da detaylı değil. W, A, S, D tuşlarından farklı neredeyse başka tuş kullanma gereği duymadım oyunda. Space tuşu zıplamak için dizayn edilmiş ama sadece sıkıldığımda zıplamaktan başka bir şey yapmaya yaramadı. (WoW oynayanlar bilirler) 1, 2, 3 ve 4 tuşları ise ekranımızın sağ üst kısmında bulunan yeteneklerimizi kullanmaya yarıyor. Karakterimizin daha hızlı

Avatar olarak kullandığımız makineli tüfeğin mermisinin bitmediğini söylemiş miydik?





koşması için herhangi bir tuş söz konusu değil. Sadece kullandığımız bazı araç ya da yaratıklarda Shift tuşu ile hızlanabiliyoruz. Bunun haricinde Shift tuşu, etrafta saltolar atmaya yarıyor. Yine de çok güzel bir detay ile karşımıza çıkmayı başarmış Avatar. Mouse'umuzun sağ tuşuna basınca karakterimiz direkt 180 derece dönüyor. (Mirror's Edge'de de vardı bu özellik ama Mirror's Edge first person kamerasıyla oynanıyor.) Açıkçası oyun esnasında bolca hayatımı kurtardı bu tuş. Benzer TPS'lerde yer almalı diye düşünüyorum bu özellik.

"Asker" dedik çünkü "Pandora" denen bir gezegende, "RDA" adında bir kaynak kontrol merkezi var ve biz de geleceğimizi buraya taşıyoruz. Bildiğimiz tek şey bölge halkı olan Na'vi'lerle insan ırkının karşımı melez bir tür yapıldığı. Buna da insanlar kendi aralarında "Avatar" diyorlar. Oyunda biraz ilerleyince biz de bu melez türden birisine dönüşüyoruz. Fakat geçici ve bir amaç uğruna... Hal böyle olunca oyun esnasında iki taraf olduğunu anlamak hiç de zor gelmemiştir sizlere. Kaldı ki ortalama bir saatlik bir oyun sürecinin sonunda taraf seçme imkanımız oluyor. Senaryo işleniş açısından çok güzide bir durum.

Kim nedir?

RDA tarafı tam bir emperyalist güç olarak karşımıza çıkıyor oyunda. Gezegenin kaynaklarını sömüren ve bu esnada yaşayan yerli halkı hiçe sayan bu ekiple oynamak isterseniz; karşınızda bolca silah, araç ve zırh bulacaksınız. Makine olarak; humvee, hovercraft, içine girilebilir bir robot kullanabileceksiniz. Silahlarımız ise en hafif silahımız olan iki pistol'dan başlayıp, granade luncher'a kadar gidiyor.

Avatar olarak oynadığımızda ise boyumuzun ciddi bir şekilde uzadığını fark ediyoruz öncelikle. Takibinde de herhangi bir aracı kullanmadığımızı. Artık daha çok doğaya bağlıyız. Bu sebepten ötürü daha "ilkel" silahlar kullanıyoruz. Silahlarımız; basit bir yay ile başlıyor ve güdümlü yay, iki adet pala ve kocaman bir sopaya kadar ilerliyor. (Sopaya kadar ilerliyorsa baya ilerliyormuş ya. - Elif)

Şimdi oyunun asıl sorununa değinmek istiyorum. Açıkçası görsel olarak ve hikaye haricinde oyunda iki ırk falan yok. Çünkü iki tarafında bütün özellikleri aynı! Hemen açıklık getirmek istiyorum. RDA'nın kullandığı beş farklı silah var. Tıpkı Avatarlar'da olduğu gibi. Birisi ana silah ve yerine başka silah koyulmuyor. Birisi hafif silah; hızlı ama az zarar veriyor. Diğer ağır -ya da yavaş- ama çok zarar veriyor. İki tarafında beş mermi alan ve ▶

Alternatif

Devil May Cry 4 (7,5)
Assasin Creed (7,0)
The Saboteur (7,4)

Renkler ne kadar da canlı, değil mi...



ve dördüncü seviyeleri geliyor. Bunun haricinde tamamen farklı olarak üç yetenek daha geliyor oyuna. Yeni silahlar da biz görev tamamladıkça kafasına göre açılıyor. Herhangi bir inventory'mizin olmadığı oyunun bence en büyük eksikliği; herhangi bir yan görev sistemi olmaması.

► muazzam zararlar veren bir silahı mevcut. Keza yeteneklerimiz bile aynı! İki tarafta da görünmezlik, geçici olarak darbe almama, geçici olarak iki katı zarar verme, hızlı koşma gibi yetenekler mevcut. İsmi ve animasyonu farklı olan yeteneklerin ise etrafa verdikleri zarar aynı! RDA bir bölgeyi bomba yağmuruna tutarken, Avatarlar aynı etkiyi doğa güçlerini kullanarak yapıyorlar. Ha burada ufak bir fark var

İnsanken doğada yaşayan yaratıkları öldürmek experience puanı getirirken, Avatar olduğunuzda doğadaki yaratıklar size experience getirmez oluyorlar.

pek tabii ki. O da Avatarlar'ın bazı güçlerinin ufak (Gerçekten ufak) artıları olması. Benzerlikler bununla da kalmıyor sevgili okur. İki tarafta da "Way point" sistemi kullanılıyor. Birisi bir makine yarımı ile ışınlanırken, malum diğeri bir çiçek yardımı ile. İnsanken doğada yaşayan yaratıkları öldürmek experience puanı getirirken, Avatar olduğunuzda doğadaki yaratıklar size experience getirmez oluyorlar. Bu arada experience demişken; evet, oyunda bir level sistemi mevcut. Fakat level atladığımızı sevinemiyoruz. Çünkü oyun her şeyi kendi başına yapıyor maşallah. Şöyle ki; oyuna başlarken mevcut dört farklı yetenek var. Biz level atladıkça bu yeteneklerin ikinci, üçüncü

Ben filme gider

Elifle'de konuşurken; "Film oyunundan bir cacık olmaz" demiştik. (Valla yine haklı çıktık. - Elf) İstisnalar kaideyi boz(a)maz! Üzülerek söylüyorum ki Avatar hiç de beklediğim gibi olmadı. Ha çok bir şey beklemiyordum açıkçası o yüzden büyük bir darbe yemediğimi düşünüyorum. Nitekim aklımın almadığı durum; 500 milyon Dolarlık ve an itibarıyla dünyanın en pahalı filmi unvanını taşıyan bir yapıtın, neden oyununa özenilmediğidir. Yani o kadar paranın arasından bir milyonunu oyuna verseler neler olurmuş acaba? Kaldı ki film gelmeden önce yaptığım bu incelemeden sonra film hakkında ki düşüncelerim de sekteye uğradı. Ya da uğramadı. Bilmiyorum! Gelsin şu film de gidelim azizim! ■ **Ertuğrul Süngü**

James Cameron's Avatar

- + Renklerin kalitesi ve kullanım tekniği, detaylı haritalar, conquest modu
- Bug dolu olması, grafik detayının gerektiği kadar derin olmaması, taraflar arasında fark olmaması, araçların çok zor kontrol edilmesi (Hele o kuş yok mu...)

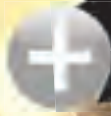
6,3

CONQUEST



Way point olarak kullandığımız GMI ya da Tree of Vision'a tıkladığımızda, iki seçenek olduğunu görüyoruz. Bunlardan birisi bize gitmek istediğimiz yere ışınlarken, diğeri conquest moduna geçmemizi sağlıyor. Bu mod ile harita üstünde bir nevi "Risk" oynayabiliyoruz. İçerisinde bulunduğumuz gezegen baz alınmış ve başlangıçta bize bir üs verilmiş durumda. Buradan üç farklı birim üretebiliyoruz. Normal asker, zırhlı araç -ya da "böcük"-, uçak -ya da kuş-... Kendisine ait ufak bir kural sistemine sahip conquest. Saldırısanız %50 dezavantajlı durumda oluyorsunuz. Ele geçirdiğiniz toprakta ünite üretmek istiyorsanız, iki katı para harcamanız gerekiyor. Merak etmeyin; conquest moduna girdiğinizde oyun ziyadesiyle açılıyor ne yapmanız gerektiğini. "Oyun içinde oyun" anlayacağız.

Ekran
Görüntüleri
LEVEL
ONLINE'da





Yapım Platinum Games
Dağıtım SEGA
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.sega.com/platinumgames/bayonetta
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



Bayonetta

Karanlığın kraliçesine selam edin

Bayonetta... Yani eğlencenin cadı kılığına girerek konsollarımıza girmiş hali. Yani Kamiya-sama'nın son şaheseri. Yani, Devil May Cry'yi artık bir kenara bırakmanızı tek neden. Yani; bir başyapıt!

Bu oyunu dergiden başkasının incelemesine zaten olanak yoktu ve bu sayede Bayonetta elimde gerçekten tehlikeli bir oyuncuğa dönüştü.

Hele ki oyunu oynadıktan sonra yapmak istediğim şeyleri görseniz... En yakın pencereden dışarı atlamak istedim. Bunu yaparken havada asılı duran bir kaya parçasına denk geleceğimi hayal ederek... Ve o dev kütleden sekerek bir başkasına atlayacaktım, oradan oraya derken birkaç tane melek görünümlü savaştığı düşecekti önüme. Kafalarındaki hareketleri onlara binbir farklı tekme ve kurşunla yedirecektim. Akrobasinin dibine vurup imkansız başarıacaktım.

Sonra kendime geldim. Salyalarımı temizleyip kaldığım yerden devam ettim. "Bu oyun hiç bitmesin" dedim; umutlarımın her geçen dakikada tükeneneğini bildiğim halde...

Fly me to the moon

Siz daha önce herhangi bir oyunda, Frank Sinatra'nın yorumuyla şahesere dönüşen "Fly Me to the Moon" şarkısının bir remix'yle, melekten bozma bir yaratığı patakladınız mı? Bunu yapmış olma ihtimaliniz yok zira Bayonetta



Alternatif

Devil May Cry 4 (8,2)
Ninety-Nine Nights (-)
Ninja Blade (8,2)



bunu gerçekleştiren ve ilginç bir şekilde oyuna yediren yegane oyundur.

Bir anime'dekinden çok daha büyük saçmalıkların gerçekleştiği, bu saçmalıkları size sevdiren bir oyun Bayonetta. Öylesine büyük bir aksiyon getiriyor ki oyun dünyasına, abartılı veya gerçekçi hiçbir oyunun yanına yaklaşmıyor.

Aydınlık ile karanlığın savaşında yer alan bir cadı aslında Bayonetta. Karanlık büyülerden uzak tutulmaya çalışıldığı halde son cadı olarak hayatta kalmayı başarıyor ve dünyada ne gibi bir amacı olduğunu bilmeden, aydınlığa karşı savaşıyor.

Bu temayı ne kadar çok sevdiğimi anlatamam. Nihayet karanlık tarafın bir üyesini kontrol ediyoruz ve güçlerimiz de bu yönde geliyor. Aydınlığın tüm hizmetkarlarını içi dikenlerle dolu tabutlara tikiyoruz, giyotinler oluşturup kafalarını kesiyoruz, kocaman dikenleri olan dev bir tekerleği düşmanımızın kafasına geçiriyoruz ve ölmekte olan bir yaratığı, yarattığımız devasa karanlık ejderhaya yem edebiliyoruz. Tekrar soruyorum size; hangi oyunda bunları yapabildik?! Oyuncular olarak buna açtık ve Platinum Games bize bekleneni verdi!

Red & Black

Arkadaşlar bu oyunda bulmaca çözmek falan yok. Stratejik hareketler minimumda ve eğlence zirvede. İsterseniz oyuna en kolay seviye-

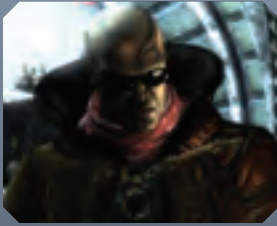


"Bu ayağa uygun ayakkabınız var mıydı?"

Soundtrack

Oyundaki müzikler herkese hitap etmeyecektir ama oyunu oynarken sizi gaza getiren bu eğlenceli parçaları edinmek isterseniz, sizi Japonya'ya kadar almamız gerekecek zira 5 CD'den oluşan dev soundtrack albümü buralara gelir mi, hiç emin değilim...

GATES OF HELL



Silah satın almak, tekniklerinizi geliştirmek hiç bu kadar kolay olmamıştı. Tek yapmanız gereken, cehennemin derinliklerine inip yakın arkadaşınız (Değil aslında.) Blade (Benziyor ama.) ile görüşmek. Size cehennemin derinliklerinden getirdiği özel eşyaları da takdim

eden satıcı arkadaşınız, öldürdüğünüz her yaratıktan düşen altın halkalar karşılığında elinde ne var, ne yoksa size sunuyor. Tavsiyem, öncelikle zaten az sayıda olan teknikleri öğrenmeniz. Bunlar ucuz olduğu için kısa sürede tüm hareketleri envanterinize katabilirsiniz. Hareketlerden sonra ise size ek özellikler sağlayan ve tanesi 100.000 altın (Bunlar altın mı ki acaba?) tutan pahalı eklentileri alabilirsiniz.

de başlayıp Bayonetta'nın binbir türlü hareketi birbirine otomatik olarak bağlanmasını sağlayabilir ve ortaya çıkan görsel şöleni ağızınız açık izleyebilirsiniz. Daha önce Devil May Cry'dan veya benzeri bir oyundan tecrübeli olan arkadaşlar ise, Normal zorluk seviyesinde oyunda başlayarak tüm hareketlerde söz sahibi olmalı.

Bayonetta'nın sahip olduğu hareketleri yapmak çok kolay; sadece iki tuşlar tekme ve yumrukları birbirine bağlıyorsunuz. Hareketler arasında beklemek, belirli sayıda tekme veya yumruk atmak da farklı kombinasyonlar yapmanızı sağlıyor. Bayonetta savaştıkça büyü gücü doluyor ve bu bar sınıra dayandığında, düşmanlarına ağır hasar verebilecek -çoğunu direkt olarak öldürebilecek- "idam" hareketleri yapıyor. Her yaratığa karşı farklı bir idam hareketi olduğu için de her yeni yaratıkta bunu uygulamak istiyorsunuz.

Bayonetta düşmanlarından düşen silahları da kullanabiliyor ama



çok kısa bir süre dayanıyor bu dayanıksız silahlar. Dolayısıyla da biraz güçlüler; bulduğunuz yerde düşmanın silahını kapın.

Boss savaşları ise ayrı bir eğlence. Bazıları tüm bir bölüm sürüyor, bazılarıysa bölümün sonunda karşınıza çıkıyor. Boss savaşlarında başarılı olmanın sırrı, Witch Time adındaki gücünüzü kullanmak. Saldırılarından sonra anda "RT" veya "R2" tuşuyla kurtularak etkinleştirdiğiniz bu güç, her şeyi yavaşlatırken sizi eski hızınıza bırakıyor. Böylece etraftaki düşmanları kombolarınızla yerle yeksan edebiliyorsunuz.

Memories

Başından sonuna kadar sizi oynanışı ve görseelliğiyle büyüleyecek bir oyun Bayonetta. Üstelik Normal zorluk seviyesinde, oyunun bayağı zorlayıcı olduğunu da belirtmeliyim. Konsolların hangi amaçla üretildiğini bir kez daha hatırlattığı için Platinum Games'e teşekkürü borç biliyorum. Devil May Cry 4'ten beri hiç bu kadar "gaz" bir oyun oynamamıştım. Siz de karşınıza çıkan her şeyi abartılı ve renkli hareketlerle buluşturmadan hoşlanıyorsanız, Bayonetta'yı kesinlikle kaçırmayın derim. ■ **Tuna Şentuna**

Bayonetta

- + Mükemmel oynanış, mükemmel grafikler, mükemmel vuruş hissiyatı
- Zaman zaman zorluk seviyesinin dengesizleşmesi, hatırlaması güç hareketler

9,5

■ "Bel fıtığı ameliyatı" denen şey bu olsa gerek.





Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Tür Yarış
Platform PC, PS3, PSP, Xbox 360, Wii
Web www.dirt2game.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



Çirkef Pilot

Oyunda diğer yarışçılarla ilişkilerinizi kuvvetlendirebiliyorsunuz. Pilotuyla ahabap olmadığınız bir araca çarptığınız zaman "Dağdan mı geldin birader!" tarzında laflar duyarsanız şaşırmayın. Tam tersi durumlarda ise daha insancıl tepkiler almanız mümkün.

Colin McRae: DiRT 2

Rahmetli görseydi gözleri yaşarırdı...

Yine o şanslı kesimin sırtını sıvazlayan bir oyun olarak çıktı piyasaya DiRT 2. Yaklaşık iki ay önce yeni nesil konsol sahipleriyle buluştu ve PC oyuncularını bekleme salonuna aldı. Neyse ki bu sefer PC oyuncularını için de bir güzellik düşünülmüştü ve DiRT 2'nin DirectX 11 desteğine sırtını yaslayacağı haberiyle ortalık ayağa kalktı. Önemli bir haberi bu; DiRT 2, ilk DirectX 11 destekli oyun olma unvanını taşıyacak. Böylece PC oyuncularını için hevesli bir bekleme süreci başladı ama bu lezzetli lokmayı yutmanın o kadar da kolay ve "ucuz" olmadığı ortaya çıkınca, ekşiyen yüzlerin sayısı da arttı. Evet, şu an için HD 5700 serisi ekran kartlarına sahip olanlar, "DirectX 11 sosuna batırılmış DiRT 2" ziyafetindeki yerlerini alabilirler. Nvidia kesimi ise 2010 yılında çıkacak DirectX 11 destekli ekran kartlarını beklemek zorundalar. "Ne diye bekleyeyim ki? DirectX 11 olmadan da yenir bu oyun!" diyenlere de saygı duyarım; çünkü durum gerçekten de öyle. O halde lafı daha fazla uzatmadan emniyet kemerlerimizi bağlayalım ve gelmiş geçmiş en iyi Rally oyununu sahneye davet edelim. Huzurlarınızda, Colin McRae: DiRT 2! (Alkış ve ısıklık sesleriyle süsleyelim burayı lütfen.)

Benim için bir oyunda atmosfer önemli bir kriterdir ama şimdiye kadar hiçbir yarış oyunundan bu anlamda bir şey beklemedim. "Beklememişim" desem daha

doğru olacak; çünkü DiRT 2'yi oynadıktan sonra artık yarış oyunlarında da atmosfer arayacağım galiba. Bu farkında bile olmadığım beklentimi içimde tutarken DiRT 2'nin menüsüyle karşılaştım ve yerinde bir ünlemlerle "Hah!" diyebildim sadece. Bir festival havasındaki yarış alanında, oyunla ilgili bütün seçenekler arasında dolaştığınızı hayal edin. Karavanınızdaki yatağınızdan kalkarak seçenekler arasında gezinmeye başladığınızı, masanın üzerindeki haritayı kullanarak katılabileceğiniz yarışları gözden geçirdiğinizi, karavandan dışarı çıkarak ortalıkta dolaşan insanları seyrettiğinizi ve yarışlarda kullanacağınız otomobillere göz attığınızı da bu hayale birer detay olarak ekleyin... Sonra da uyanın; çünkü daha diyar diyar dolaşıp Rally yapacak, tozu dumana katacağınız.

Dünyanın dört bir köşesinde Rally keyfi...

Oyuna her zaman olduğu gibi zorluk seviyemizi seçerek

Alternatif

Need For Speed: Shift (9,0)
Burnout Paradise (8,8)
Forza Motorsports 3 (9,1)

Rally Markaları



Colin McRae

Şüphesiz ki Rally denince akla gelen ilk isimdi McRae. 2007 yılında geçirdiği helikopter kazası sonucu hayatını kaybedene kadar Rally dünyasının ilahı konumundaydı. DiRT 2 ve öncesindeki birçok Rally oyununa da adını verdi. Ruhu şad olsun...



Ken Block

Rally kariyerine 2005 yılında başlayan Ken Block, aynı yıl "Rally America's Rookie of the Year" unvanına (Nasıl bir unvanansa artık...) sahip oldu. Kısa zamanda Rally dünyasının zirvesine tırmanan bu isim DiRT 2'nin pilotları listesinde de yer alıyor.



Travis Pastrana

Pastrana'nın kariyeri 14 yaşında başlamış. (Ben 14 yaşında ne yapıyordum acaba.) Üstelik bu adam hem Rally, hem de Motocross dallarında şampiyonluk unvanları taşıyor. DiRT 2'ye de motosikletiyle değil, otomobiliyle eşlik ediyor.



başlıyoruz. Seçeceğimiz zorluk seviyesi, yarışlardan kazanacağımız para miktarını doğrudan etkiliyor. Yarışlarda kaç tane "flashback" hakkımızın olacağı da yine seçeceğimiz zorluk seviyesine bağlı; yani zorluk seviyesi arttıkça flashback sayısı azalıyor. Peki nedir bu flashback? Diyelim ki yarış esnasında hızınızı alamadınız, bir elektrik diğeriyle doğrudan temasa geçtiniz ve otomobiliniz hurdalık malzemesi oldu. Normalde diskalifiye olmanız gereken bir durum bu ama flashback sayesinde zamanı geri alabilir ve hiçbir şey olmamış gibi yarışa devam edebilirsiniz; tabii ki kullanacak bir flashback hakkınız kaldıysa...

DIRT 2'deki araç çeşitliliği de fazlasıyla doyurucu. Subaru'dan Nissan'a, Mitsubishi'den Honda'ya kadar birçok tanıtık modeli tercih edebilirsiniz. Bunların yanında off-road yarışları için çeşitli kamyonetler ve hatta 4x4'ler de araç listesinde yer alıyor. Bu da demek oluyor ki DIRT 2, sadece Rally yarışlarından oluşmuyor. Çeşitliliği çok fazla olmasa da birçok yarış modeli mevcut ve bu yarışlara dünyanın dört bir yanındaki çeşitli ülkelerde katılıyorsunuz. Tabii ki bütün yarışlara "Ha!" deyince giremiyorsunuz; önce tecrübe biriktirmeniz lazım. Kazandığınız yarışlar, size paranın yanında tecrübe puanlarını da getiriyor. Bu puanların birikmesiyle seviyeniz artıyor ve diğer ülkelerdeki yeni yarışlara katılmaya hak kazanıyorsunuz. Araçlar için görsel ve işitsel modifiyeler de var ki bunların sayısı da kazandığınız yarışlar doğrultusunda artıyor. Mesela otomobilinizin içine minyatür bir Noel ağacı koyabiliyor, korna sesini değiştirebiliyor ve bunlar gibi çeşitli modifiyelerle eğlenebiliyorsunuz. Demem o ki DIRT 2, (Dünyanın en ilginç kafiyesi oldu bu.) hakikaten lezzetli bir oyun olmuş. Bu oyunu oynamadan geçerseniz, zevkinize yazık etmiş olursunuz; demedi demeyin... ■ **Ertekin Bayındır**

Colin McRae: DiRT 2

- + PC için DirectX 11 desteği, muhteşem grafikler, sıra dışı oyun menüsü, atmosfer
- Modifiye seçeneklerinin sadece görsel olması, bağımlılık yapma ihtimali

9,1



FIO filmveoyun.com



Dert Etme

Takas Et...

Türkiye'nin ilk ve tek online film ve oyun takas sitesi www.filmveoyun.com

Zahmet etmeyin, tek bir tıklama ile istediğiniz film veya oyuna sahip olun.

Nasıl mı?

- ➔ www.filmveoyun.com sitemizi ziyaret ederek istediğiniz ürünün siparişini verin
- ➔ Takas etmek istediğiniz ürünü adresinizden alalım
- ➔ Test edelim
- ➔ İsteddiğiniz ürünü adresinize teslim edelim

Takas fırsatımızı yanı sıra ikinci el veya yeni ürünler için de alışveriş imkanı sunuyoruz.

MAISON
Informatica

Ürünlerimizin tamamı yasal ve bandrollüdür.

Yapım Runic Games
Dağıtım Encore Software
Tür RPG
Platform PC
Web www.torchlightgame.com



Torchlight

Baal'den sonraki hayat



Uzun zamandır RPG oynayan bir bünye olarak, hack & slash tarzında oynadığım son oyun Diablo II (DII) idi. Açıkçası sıkı bir RPG'ci olarak çok üst üste de hack & slash oynamayı seven bir kişi değilimdir. Pek tabii ki DII dönemi ve takibi yıllarda oyun için kanımı akıttığımı da unutmamakta fayda var. Açıkçası hangi türe gönül vermiş olursanız olun, hepimizin bu tarzda oyunlar oynayarak kafasını dağıtması gerektiğini düşünüyorum. Zira hack & slash tarzındaki oyunlar genelde çok hızlıdır; bu sebepten dolayı da oyuncuyu bu dünyadan alır, götürür. Yapmanız gerek şeyler çoktur ama yapacağınız zaman aralığı çok dardır. Zaten DII oynamış insanlar olarak bu durumu birçoğunuz bilmektesiniz. Torchlight da hack & slash tarzındaki oyunlara yeni bir kardeş olarak geliyor. Aslında kardeşten daha çok, bir "ikiz" desem daha iyi olur sanırım. Neden mi? Hemen açıklıyorum...



Alternatif

Diablo II (-)
Silverfall: Earth Awakening (6,0)
Arcanum (8,5)

Akraba Bağları

Neden böyle bir başlık attığımı oyunu oynayanlar hemen anlayacaklardır; Çünkü Torchlight, neredeyse DII'nin bir kopyası. Öyle ki daha önceden DII oynamış birisiyseniz, bu oyunu oynamakta hiç zorlanmayacaksınız. Sadece DII'yi birazcık daha kırılmış, yamanmış ve grafik tarzı değişmiş olarak düşünün...


Oyunun girişinde herhangi bir giriş videosu sunulmuyor; kaldı ki oyun içerisinde de herhangi bir video görmek pek mümkün değil. Bu durum da oyunun sadece 500 MB gibi bir alan ihtiyacı olduğunu göz önünde bulundurursak gayet normal





Yaşasın izometrik kamera açısı!

tek bir özelliğe yönelerek kendinizi kurtaramıyorsunuz zira birçok eşyanın istediği özellikler farklılıklar gösteriyor. Misal; gördüğüm kadarıyla iyi eldivenler nispeten Dexterity istiyorken, iyi yüzükler bolca Magic istiyor. İlla ki kendi sınıfınıza uygun eşyaları ana puanınızla bulabiliyorsunuz ama oyunun birbirinden farklı dört özellik puanına bölünmesinin asıl amacı burada ortaya çıkıyor. Oyunda her karakterin birbirinden tamamen farklı üç yetenek ağacı bulunuyor, her level atladığınızda da beş özellik ve bir yetenek puanı geliyor; hal böyle olunca da dağıtacak bolca puanımız oluyor. Bu da demektir ki "cross - skill" denen ve oyunlarda çok sık rastlanmayan durumu gerçekleştirebiliriz. Bu duruma en güzel örnekse şüphesiz ki Alchemist karakteri. Bir yandan büyü güçleri üzerine gidebiliyorken, diğer yandan da yakın dövüş hakkında uzmanlaşabiliyorsunuz. Bu da özellik puanlarını çok daha esnek dağıtmayı gerektiren bir durum olarak çıkıyor karşımıza.



Kolaydan Zora

Oyunu oynarken "Normal" zorluk seviyesini seçtim. Nitekim bana fazlasıyla kolay geldi. Eğer daha önceden benzeri oyunları oynadıysanız, kesinlikle daha zor bir seviye seçin.

Çok Diablo II

Torchlight'ı DII'ye benzetmemin sebeplerini açıklamak istedim biraz da... Öncelikle -tabiri caizse- oyunda yaptığınız şey "pata küte" yaratık kesmek. DII'den farklı olarak, olan olaylar çok daha hızlı gelişiyor; hatta bir noktada insanın gözü dalıyor. (Ya da ben iyice yaşlan- dim.) Belirli mekanlarda o kadar çok yaratık geliyor ki ▶



Oyunun girişinde herhangi bir demo sunulmuyor; kaldı ki oyun içerisinde de herhangi bir demo görmek pek mümkün değil. Bu durum da oyunun sadece 500 MB gibi bir alan ihtiyacı olduğunu göz önünde bulundurursak gayet normal. Torchlight bizlere üç farklı sınıf sunuyor: Destroyer, tamamen yakın dövüş alanında uzmanlaşmış bir "cihaz". Vanquisher, daha çok menzilli silahları ve tuzakları kullanmayı seven bir ablamız. Son olarak da Alchemist, bolca büyü yapan, iksir nedir bilen ve bence oyundaki en güzel yetenek ağaçlarından birisine sahip olan bünye. Ayrıca seçebileceğimiz bir de hayvanımız söz konusu. Kedi ya da köpek olarak ikiye ayrılan bu güzelim hayvanlar, bizlere yol boyunca eşlik edecek. Oyuna girdiğinizde karşınıza rengarenk bir dünya çıkacak. Açıkçası ben tam olarak bir Warcraft III havası yakaladım grafiklerde. Yani oyun gotik olmaktan öte, çok daha şirin.

Karakterimizi geliştirirken dikkate almamız gereken dört farklı özellik mevcut. Strength, Dexterity, Magic ve Defense. İsimlerinden de anlaşılacağı gibi ilk üç özellik, üç farklı sınıfın ana değerleri. Defense ise her-kese etki eden ortak bir özellik. Fakat oyun esnasında

PET DEDIĞİN, ASLINDA UZAY GEMİSİ



Bu sevimli hayvanların yararları inanın ki gördüğüklerinden daha fazla. Öncelikle oyunda sahip olduğumuz balıkçılık yeteneği, tam olarak bu hayvancıklar için geliştirilmiş. Sabredip tuttuğumuz balıkları kullandığımızda, pet'imiz -kullandığımız balık türüne göre- belirli bir süre için oyun içerisinde

karşınıza çıkan mob'lardan birisine dönüşüyor. Aynı zamanda da dönüştüğü mob'un bütün özelliklerini bünyesinde barındırıyor. Pet'inizin düşmana ne kadar çok zarar verdiğini gördüğünüzde emin olun ki kendinizi sürekli balık tutuyorken bulacaksınız. Ayrıca pet'imiz de bizim gibi bir envantere sahip. Üzerine ufak tefek de olsa eşya takabilen bu afacanın en büyük özelliği ise istediğimiz zaman şehre gidip envanterinde barınan bütün eşyaları otomatik olarak satabilmek. Bu özellik biz oyunculara anlatılmaz bir rahatlık sağlamış.





▶ yaptığınız tek şey, en güçlü yeteneğinizi kullanmak, düzenli olarak heal ve de mana iksiri kullanmaktan başka bir şey olmuyor. Görev alma sistemiyle bir başka benzerlik. Kısa bir konuşma metninin üzerine direkt olarak bir görev geliyor. "Alt" tuşuna sürekli basmaksızın Torchlight ile tarihe karışmış durumda zira istenildiği taktirde düşen eşyaların arayüzden sürekli olarak gösterilmelerini sağlayabiliyoruz. "Eşya" demişken, bulduğumuz eşyaların birçoğunun "unidentified" ve "identified" edilmeleri gerekiyor. DII'den tanıdık geldi, değil mi? Peki ya kısa yoldan şehre nasıl gidersiniz? Tabii ki "Town Portal". Tıpkı DII'de olduğu gibi, oyunda bir "save" mantığı söz konusu değil. Bunun yerine "waypoint"leri kullanmanız gerekecek. Girdiğiniz madenlerde ya da benzeri bir bölümde

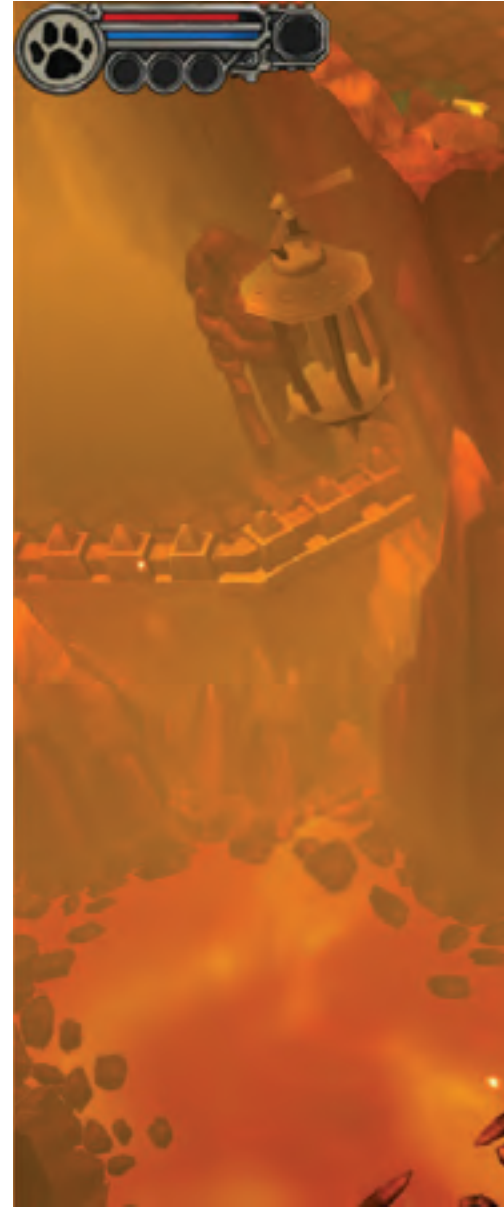
■ Yaratık biçmekten koluma kramp girdi vallahi.

DII oynamayı tercih ederim zira oyun bir şekilde şirin olmaya çalışmış ama konsept içerisinde kullanılan temalar o kadar karanlık ki bu tezatlık hiç de hoş gözüküyor

düzenli olarak alt katlara ineceksiniz ki bu da bambaşka ve bir o kadarda "pes" dedirtecek bir benzerlik. Bu kadar benzerlikten sonra şehrin ortasında bir "stash" görünce de şaşıracağınızı düşünmüyorum. Daha sonra kullanacağımız değerli ve satmak istemediğimiz eşyaları koymamız için bize bolca yer sağlıyor kendisi. Bir de "Horadric Cube" koysalar tam olacaktır... Son olarak da birçok silah ve zırhın socket slot'u bulundurduğunu eklemek istiyorum. Bu da demek ki oyun boyunca irili ufaklı bolca "gem" bulacaksınız.

Bence BMC

Açıkçası gayet hoş bir oyun olmuş Torchlight. Eğer hack & slash türüne hasta bir insanınız pek tabii ki kaçırmamanızda fayda var. Yine de şahsen DII oynamayı tercih ederim zira



oyun bir şekilde şirin olmaya çalışmış ama konsept içerisinde kullanılan temalar o kadar karanlık ki bu tezatlık hiç de hoş gözüküyor. Yenilik olarak getiriyse ziyadesiyle az. En çok kaçınılması gereken şeyse "Diablo III gelmeden önce oynanması gereken oyun" muamelesi yapmak olacaktır. Emin olun ki çok farklı dünyaların oyunları. ■ **Ertuğrul Süngü**

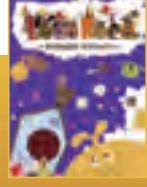
Torchlight

- + Rengarenk bir dünya, birbirinden farklı yaratık modelleri, köye pet yollamak
- Fazlasiyla DII kopyası, bir noktadan sonra yaratık yok etmenin bayması, senaryo ve konu bütünlüğü olmaması

8,3







Yapım Sony Studios Japan
Dağıtım Sony
Tür Platform
Platform PSP
Web uk.playstation.com

Multi-Roco

Değerli multiplayer-severler. Bu oyunda da derseniz, dört adet arkadaşınızla, herkes bir LocoRoco seçmek üzere, bir multiplayer heyecanı yaşayabilirsiniz. Ne var ki kendi PSP'nizde diğer arkadaşları sadece birer hayalet olarak görmeniz ve saçma bir skor mücadelesine girmekten ötesini yapamamanız, multiplayer oyunları amaçsız kılmakta. Teşekkürler.



LocoRoco Midnight Carnival

Zıplayan Mui Mui'ler!

PSP'nin ihtiyaç duyduğu oyunlar vardır ve misal, Medal of Honor bunlardan bir tanesi değildir. Resistance: Retribution da bu oyunlar arasında yer almaz. PSP'nin ihtiyacı, aynı Nintendo DS'teki gibi "eğlenceli" oyunlardır.

El oyun cihazları daha çok, küçük yaştaki oyunculara hitap etmekte, büyüklere hitap ettiği anda bile de "anlık" oyunlar tercih edilmektedir. Anlık oyun nedir, anlatayım. Uzun uzun bölümlere, araştırmaya dayalı bir oynanışa sahip olmayan, hızla adapte olunup metroda iki durak giderken bile oynanabilecek oyunlara anlık oyun veya "LocoRoco" denebilir. "Patapon" da dersek yalan olmaz lakin konumuz şu an o değil.

Pis Bui Bui'ler

Mui Mui'lerin kötü versiyonları olan Bui Bui'ler yedi arkadaşımızı kaçırıyor ve onları kurtarma görevi de bizde. Bunu başarmak için önümüze atılan bölümleri hızla geçmeliyiz. Önceki oyunlardaki hareketlerine sahip değil LocoRoco'larımız ama bunun yerine "Boing" adındaki süper zıplama gücüne sahipler. Şöyle ki eğer zamanlamayı tutturabilirsiniz, LocoRoco'nuz yere indikten hemen sonra daha yükseklere zıplayabiliyor. Hatta bunu bir komboya dönüştürüp puanları cebe de indirebiliyorsunuz. LocoRoco'nuzun bu gücü aynı zamanda duvarlardan sekerek yükseklerle çıkmasında da etkili olabiliyor.

Oyuna eklenen bu yeni özellik ile oynanış da biraz değişmiş aslına bakarsanız. Hatta "Hem değişmiş, hem



Alternatif

LocoRoco 2 (8,8)
Patapon 2 (7,6)
LittleBigPlanet (9,1)

de zorlaşmış" diyebiliriz. İş artık zıplamaya dayalı olduğu için ölümle sonuçlanabilecek birçok mekan eklenmiş oyuna. Hele ki oyunun ortalarına geldiğinizde... Hiç hata yapmadan Boing'leri sıralamalı ve sarmaşıklardan, kırılan platformlara doğru bir yay çizmelisiniz. Oyunun zorluk seviyesi gerçekten zaman zaman saç baş yolduracak derecede ileri gitmiş ve bu yüzden de sinir-stres sahibi insanlara bu oyunu öneremeyeceğim.

Karnaval tadında

Klasik oynanışın yanında iki tane eğlenceli mini oyun olduğunu hatırlatarak, oyunun müziklerinin yine çok hoş ve eğlenceli olduğunu belirtmek istiyorum. Zorluk derecesini dert etmezseniz, LocoRoco Midnight Carnival ile uzunca bir süre meşgul olabilirsiniz zira o boşluklara bir değil, bin kez düşeceğinizden eminim. ■ **Tuna Şentuna**

LocoRoco Midnight Carnival

+ Sevimli karakterler, eğlenceli müzikler, mücadelecilik oynanış
- Yer yer biraz fazla zor olması, multiplayer modunun anlamsızlığı

7,1





Igneous

Yuvarlansın dünya, patlasın volkanlar!



“Deneyisel bir oyun yaptık, pek de üstünde uğraşamadık” diye bir oyun yapıyor elin üç tane üniversite öğrencisi, milyon Dolarlık projelere kafa tutacak derecede... Igneous böyle bir oyun işte. Alt tarafı yuvarlanan bir totem kafasını kontrol ediyoruz ama oyun o denli eğlenceli olmuş ki tüm işlerimi bir köşeye bırakıp bu oyuna gömüldüm. Amacımız sadece hareket kabiliyeti olan ve zıplayabilen kahraman totemimizi

bölüm sonuna ulaştırmak. Bölümler, sürekli patlayan volkanların, yıkılan duvarların, infilak eden kaya parçalarının bulunduğu ve sizin saatte 300 km ile ilerlediğiniz ortamlardan oluşuyor. Dolayısıyla, “Hmm, acaba şu yoldan mı gitsem, yoksa şu kaya parçasının devrilmesini bekleyip şuradan mı uzasam...” diye düşünecek vaktiniz olmuyor. Bu da sürekli ölümle baş başa olduğunuzun işaretinden başka bir şey değil.

■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon
Yapım DigiPen
Web www.igneousgame.com

9,1



Hidden Magic

Orada ne sakladığımı görebiliyorum...



“Uzun süredir ‘sahnedeki eşya çıkartma’ oyunlarından bahsetmiyordum, oynamıyordum, Hidden Magic çok iyi geldi. Bu defa karmaşık bir resimden objeleri çıkartmıyoruz. Daha doğrusu, tek parça halinde bulunan objeleri bulmuyoruz. Onun yerine, beş tane eşyanın parçalarını topluyor ve tamamlanan eşyayı bir başka eşyanın son parçasını bulmak için kullanıyoruz. Bu seriyi tamamladıktan sonra da araya konuyla ilgili bir başka mini oyun giriyor. Gizli bir kelimeyi bulma, puzzle

parçalarını birleştirip resmi tamamlama gibi ufak oyunlar sayesinde parça aramaktan da bir nebze uzaklaşıyoruz.

Her ne kadar fikir güzel olsa da cisimlerin parçalarını bulmak çok da eğlenceli olmamış bana sorarsanız. Asıl eğlence Puzzle Quest stili dövüşlerde. Burada, karşı tarafı yenmek için üç tip büyü kullanıyoruz ve büyüleri yapmak için de adı yazan nesnelere yine resimden seçmeye çalışıyoruz.

■ Tuna Şentuna

Tür Puzzle
Yapım Dekovir
Web www.dekovir.com/hidden-magic.html

8,1

Death Rally

Eski heyecan, yeniden



“Micro Machines sayesinde ün kazanan bir tür ortaya çıkmıştı 486'larımızla oynarken. Kuşbakışı görüntüde minik arabaları kontrol etmek pek zevkliydi o zamanlar. Death Rally de bu furyada yerini alan ve büyük beğeni toplayan bir oyundu.

Minik arabalarla neden bu kadar çok eğlendiğimizi hatırlamak adına oyunun karşısına geçtiğimde durumu anladım. Araçların kontrolleri çok den-

geliydi, oynanış gayet iyiydi ve bu arabaların hepsi ateş edebiliyordu!

Art arda yarışlara girdim, para kazandım ve ortalığı yakıp yıktım. Para kazandıkça aracımı geliştirdim, farklı araçlardaki rakiple rime kafa tuttum. The Saboteur'u bırakıp bu oyunu oynadım bir süre, öyle diyeyim. Siz de eski günlere dönmek isterseniz, Remedy Entertainment'ın artık ücretsiz olarak dağıttığı bu oyuna bir göz atabilirsiniz.

■ Tuna Şentuna

Tür Yarış
Yapım Remedy Entertainment
Web www.3drealms.com/rally

8,6

Saira

“Ben bi' Mars'a gidip geliyorum”



“Gelecekte bir zamanda, artık ışınlanma hadisesi ele ayağa düştüğü sıralarda, Saira adındaki kızımı kendisini Mars'a ışınlar. Geri döndüğünde ise dünyada kimseyi göremez. Sonra bir kişiyle karşılaşır ama o da neler olduğunu açıklayacak halde değildir çünkü şoktatır bu genç de.

İki boyutlu bir “platform adventure” oyunu olarak nitelendirilebilecek bir serbest yapım Saira. Amacımız dünyaları ziyaret edip içerdikleri bulmacaları bir bir çözümlenerek sonuca ulaşmak. Saira zıplayıp bir yerlere tutunma konusunda bir hayli yetenekli. Bu yeteneğini de genellikle bir bulmaca parçasını bulmak

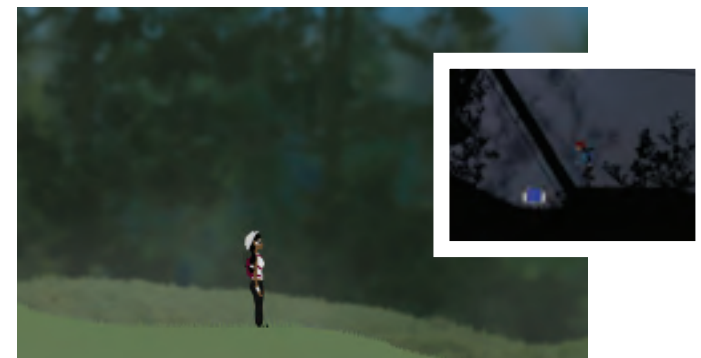
için kullanıyor. Önündeki engeller başta sadece yer şekilleri olsa da ilerleyen bölümlerde çeşitli yaratıklar da Saira'ya zorluk çıkartabiliyor. Saira bulunduğu ipuçlarının fotoğraflarını çekebiliyor. Böylece sıkıştığınızda o fotoğraftan yardım alabiliyorsunuz.

Gezegen gezegen dolaşarak bilgi toplamak, atlayıp zıplamak isterseniz diye bu oyunu yazdım buraya, başka da amacım yok yani.

■ Tuna Şentuna

Tür Platform
Yapım Niffas Games
Web niffas.ni2.se

8,0



DOKTORLAR

ÇENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ,
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



ERDEM

ÇENK

HASTA: EME ÇENGİZ

Jedilere ve Homer Simpson'a tapan Jedişterle Homerişterin arasında yaşadığımız bu günlerde Levelizm adında yeni bir din ortaya çıkarmayı düşünüyorum. İlk Levelist olmaya ne dersiniz?

- ÖNCE KENDİSİNİN LEVELİST OLMASI LAZIM DEĞİL Mİ?
- BELKİ İSTANBUL'DAN DEĞİL ANKARA'DAN YAZIYORDUR.
- LEVELANK OLMASI LAZIM DEMEYECEKİNİZ DEĞİL Mİ?
- SANIRIM DEMESEM DAHA İYİ OLUR.
- DEMESEM DEĞİL EMESEN OLACAKTI.
- HAAHAHAHA AKŞAM GELİN YEMERSENDE BULUŞALIM.

ALAYIYA
ZİPİHO

Emergency
PARAM

KURUHASAN

Emergency
PARAMEDIC

HASTA: ÜMİT ÖZDEMİR

merhaba emrah abi ben uğur özdemir derginizi sürekli takip ediyorum ve oyunların bazılarında takılıyorum (geçemiyorum) ama daha sonraları geçebildiğimi gördüm... emrah abi, yayınladığınız "stubby the zombie in rebel without a pulse" oyununda bir yer geçemiyordum yani şu sular varya bilim adamlarının ışın kılıcı filan orayı geçtim zombinin tualeti geldi ve dışarı çıktı bi güzel işini yaptı ama dışarda kaldım havuz gibi yerdeki suya atılsam alttaki delikten çıkıyorum denize atılsam boğuluyorum el koparıp bi balkon gibi yer var oraya atıyorum ama yetemiyorum lütfen yardımcı olursunuz!!!

- EMRAH DERKEN KİMİ KASTEDİYOR?
- FIRAT'IN KOD ADI EMRAHTIR.
- HMM. TAKILAN OYUN GÖRDÜM AMA OYUNLARDA TAKILAN BİRİNİ İLK DEFA GÖRÜYÖRÜM.
- ÇİPLİDİR KERATA.
- BECERİSİZ BENCE.

HASTA: APOŞ POHAOŞ

Diyir lewil magazin (my ingiliz is veri gud);
Haw ar yu ok.ay andirsituud yu ar veri veri gud.
did pileyid kal of dati modern worfeyir tu?
ok.ay andirsituud yu pileyid it.
Ken yu sipik sipeniş. (Ay ken)
ok.ay andirsituud yu kent sipik sipeniş.
pliiz luk may sipeniş-----^^ hola-helo or hay
uno-van dos-tu tres-tirii cuatro-for cinco-fayf siii yu
enadir layf lewil magazin!!!!

- ΣΑδπηρη?
- Ηοκνδεεωκ φ οφουωωωω !!!!...
- Πηγα!!
- Κοοοφα αγη!!
- ...

EMERGENCY
MEVLAN
KAYIRI

HASTA: SİNA KİAMİ

selamun aleykum biz cüneyit yörrük ve cafaafnuri gerez, para toplayarak lewil dergisi aldık bize dergi yanında verdiğiniz kaset yerine bilgisayar verin c64 e takmaya çalıştık fakat olmadı.

- HMMM BİR ARAÇ KULLANARAK BİR BAŞKA OBJEYİ ALMAYI ÖĞRENMiŞLER.
- İLERLEME VAR DEĞİL Mİ?
- YOK, KAPALI TUTMAYA DEVAM EDİN. GÖREVLERİ DOĞRU YAPARLARSA ÖDÜL MİKTARINI ARTTİRİN.
- YÖRRÜÜÜK, ÇAFCAAAF; GELİN BAKALIM ÇOCUKLAAR.

EMERGENCY
HAYDAN
HUYA

Emergency
PARAMEDIC





machinarium

kalbimin
gıcirtısını
duyuyor
musun?





Aaah ah, ne varsa eskide var... Nerede o eski bayramlar, eski sevgililer, eski oyunlar; hele hele eski adventure'lar. Infocom vardı zamanında, Maniac Mansion vardı, Larry Laffer'ın bile eskisi daha bir güzeldi. Son zamanlarda adventure türünün üzerindeki ölü toprağını kaldırmak için, kökenleri yine eskilerde olan birkaç deneme var ama aynı tadı verdiklerini söylemek pek mümkün değil ve "bu iş artık eskisi gibi iyi yapılamıyor mu acaba" diyorduk ki karşımızda Machinarium adlı oyunun monitörlerdeki hareketli görüntüsünün canlı halini görene kadar...

Machinarium, adını robot kelimesinin mucidi Capek biraderlerin büyüğünden alan Josef isimli bir robotun macerasını, adventure oyuncularının yüreğini ısıtacak bir lezzette sunmayı başaran bir oyun. Daha da ilginç, milyon dolarlık bütçesi olmayan oyun, yedi kafadarın kafayı kırması sonucunda yarı profesyonel bir hevesle girişilmiş, net bir pazarlama planı bile olmadan, oyun dünyasının iki yakasının (ABD ve Japonya) bir araya geldiği bir coğrafyadan karşımıza çıktı. Avrupa'nın tam bağrında, Çek Cumhuriyeti'nde geliştirilen Machinarium ile ilgili başka ilginç detaylar da var.

Örneğin; bu 500 MB civarındaki oyun sadece Flash yazılımı kullanılarak geliştirildi. Pek çok oyun firmasının kullandığı çok daha gelişmiş yazılım dilleri ve grafik araçları varken Flash'in bu kadar ses getiren bir oyunun altyapısını oluşturuyor olması bile kendi başına bir başarı sayılır. Tabii ki

bu özelliği, oyunun -Windows dışında- Mac ve Linux için de piyasaya çıkabilmesini kolaylaştıran etkenlerden biri.

robotsun dediler, vermediler...

Oyun robotlarla dolu, neredeyse tamamen mekanik bir dünyada geçiyor. Ama işin güzel yanı, piyasada kahramanı insan olan pek çok oyundan daha fazla duyguya yer verilmiş olması. Bu farkın ortaya çıkmasında, ABD kökenli oyun geliştiricilerin seri üretim şeklinde, oyunculara giderek daha mekanik ve derinliği olmayan, tekdüze oyun kahramanları sunmalarının da

Josef Capek ve robot mevhumu

Amanita Design, oyunun jönü Josef'in ismini robot kelimesini dünya literatürüne kazandıran Josef Capek'e saygıdan seçmiş. Tabii ki Josef ağabeyin, Amanita'nın yedi atlısının memleketlisi olmasının da bunda payı olduğunu görmek için Deep Blue olmaya da gerek yok. Robot kelimesini Josef "uydurmuş" olsa da ekmeğini önce küçük kardeşi Karel yemişti. 1920'de yazdığı "Rossum'un Akıllı Robotları" adlı bir bilimkurgu tiyatro oyununda ilk kez bu kelime kullanılıncaya, Karel'in de şanından dolayı robot kelimesinin payesi önce ona verildi. Ama eve dönünce Josef ona ne dediyse Karel, Oxford İngilizce Sözlüğü'nü hazırlayanlara bir mektupla "ben değilim, ağabeyimdi kelimeyi bulan" deme ihtiyacı duydu. Bu da yetmedi, 1933 yılında bir dergiye "robot" için kendisinin ilk düşündüğü kelimenin "labori" olduğunu, kelimenin sesini sevmeyince aslen ressam olan Josef'ten fikir aldığını da yazmıştı.

rolü büyük. Bu sayede oyun deyince ilk akla gelen kıta olmayan Avrupa'dan çıkan bir oyun, robotları bile konu alsa fark yaratabiliyor.

Oyundaki robot Josef, baştan aşağı mekanik olsa da aşk acısı çekiyor. Tek istediğiyse sevgilisine ulaşabilmek. Ama tabii ki yolunda onun işini zorlaştırmaktan başka işe yaramayan daha "kalpsiz" robotlar var. Bu mekanik zorbaları kaba güçle geçebilecek şekilde üretilmemiş olan Josef, onun yerine aklını kullanarak daha alternatif yöntemler bulmak zorunda. Josef için aslında bu yolculuk başlangıçta çok zor değil ama attığı her adım, başından ne kadar büyük bir işe kalkıştığını daha net bir şekilde görmesini sağlıyor. Sanki attığı her adımda amacına ulaşması daha da zor hale geliyor. Yaşadığı şehirden çöple beraber dışarı atılmış olan Josef'in evine ve sevgilisine kavuşma isteğinin yanı sıra gelişen sürpriz olaylarla bu "sıradan" robot bir kahramana dönüşme şansı bile yakalıyor.

bulmacalar, bilmeceler

Machinarium'un ustalıklı hazırlanmış grafiklerinde neredeyse canlanacak gibi duran eski kahverengimsi binalar, birçoğunuzun yaşamak için seçeceği ideal bir yer gibi görünmeyebilir. Ama bir robota sorabilerseniz, büyük ihtimalle onun için bu mekanlar cennetten birer parça gibi görünürdü. Oyunun bu muhteşem atmosferinde ilerlemek için akıllıca hazırlanmış bulmacaları çözmek zorundasınız. Oyunda temel olarak yapmanız gereken şey, eski moda point & click yöntemine sadık kalmak. Yani ekran üzerinde etkileşimde bulunabileceğiniz bir noktaya tıklayarak, tıkladığınız noktadaki objeyi alabilir veya kullanabilirsiniz. Topladığınız objeler, Josef'in "içinde" birikecek. Daha sonra bu objeleri tek başlarına veya diğerleriyle birleştirerek kullanabilirsiniz. Bu toplama ve kullanma yönteminin yanı sıra oyun süresince bazı durumlarda da şekillerle ilgili biraz daha farklı türde bulmacalarla karşılaşacaksınız. Bunlar da yine biraz akıl yürütmekle veya gerektiğinde yardım almakla çözülebilecek bulmacalar.

Machinarium'un kolay bir oyun olmadığını söylemek zorundayız. Bazı bulmacalar neredeyse insafsızca zor hazırlanmış; hatta zaman zaman bırakın bulmacaları, bir ekrandaki görevinizin ne olduğunu bile çözmek zor olabilir. Bu durumlarda ekranın üst tarafında yer alan lambadan yardım alabilirsiniz fakat bu lamba size sadece o ekrandaki nihai hedefinizin ne olduğunu gösterecek. Daha fazlası için daha çok

oyundaki robot josef, baştan aşağı mekanik olsa da aşk acısı çekiyor. tek istediğiyse sevgilisine ulaşabilmek

kafa yormalı ve hedefinize ulaşmak için etrafınızda gördüğünüz objelerden hangisini ne şekilde kullanacağınızı keşfetmelisiniz.

Bu noktada zorlanırsanız, bu kez lambanın hemen yanındaki kalın defter simgesine tıklayabilirsiniz.

Bu defterin içerisinde o bölümü nasıl geçeceğinizi detaylı olarak anlatılıyor ama defteri açmak o kadar kolay değil. Önce anahtarı kilide yerleştirmenizi sağlayacak ufak bir oyunu tamamlamalısınız. Bundan sonra defter açılacak ve bölümü nasıl geçeceğinizi bir çizgi roman lezzetinde karşınızda belirtecek. ▶

■ Oyunun başlarındaki hayranlık verici düzeneklerden bir tanesi.



Bir robotun iç sesi
olur mu? Olur...



and the winner is...

Machinarium sıradan bir oyun değil, Machinarium ödüllü bir oyun! Gerçekten de 2009 yılındaki Bağımsız Oyunlar Festivali'nde görsel sanatlar dalında mükemmellik ödülü aldı. Bu ödülün sebebinin anlamak içinse ekran görüntülerine kısaca bakmanız bile yeterli olacaktır. Bu ödül -prestij dışında- geliştiricilere tam taminde 2.500 Dolar kazandırdı. Çok büyük bir rakam değil ama düşük bütçeli bir oyun için iyi bir başlangıç sayılabilir.

Machinarium'un en keyifli yerlerinden biri de işte bu "ipucu defteri" mantığı. Yapımcılar, takıldığınız yerlerin çözümünü internette aramak veya size yazılı olarak anlatmak yerine, oyun içerisinde genel "sessiz" konseptte burada da bağlı kalmışlar ve o bölümü geçebilmek için atmanız gereken tüm adımları tek tek çizmişler.

müzik her ruhun gıdası
Büyük ihtimalle Tomas Dvorak adını daha önce duymamışsınızdır. Biz de duymamıştık ama meğer bu ismi duymamak bizim ayıbımızmış. Meğer kendisi Çek Cumhuriyeti'nde Floex adıyla da anılan ünlü bir kişiymiş. Machinarium'u oynadıktan sonra kısa bir süre için, oyundaki birbirinden güzel müziklere imza atan ve gönlümüzün bam teline dokunan Dvorak'ın, önümüzdeki yıl Çek Cumhuriyeti adına Eurovision'a katılması için imza kampanyası başlatmayı bile düşündük. (Fakat bu heves çabuk geçti.)

Daha önce Amanita'nın geliştirmiş olduğu farklı bir oyun olan Samorost2'nin de müziklerine katkıda bulunmuş olan Dvorak, bu işi oldukça benimsemiş gibi görünüyor. Dvorak'ın müziğinin oyuna katkısı aslında oldukça büyük ve Machinarium'da tek bir diyalog bile olmaması müziklerin önemini bir kat daha artırıyor.

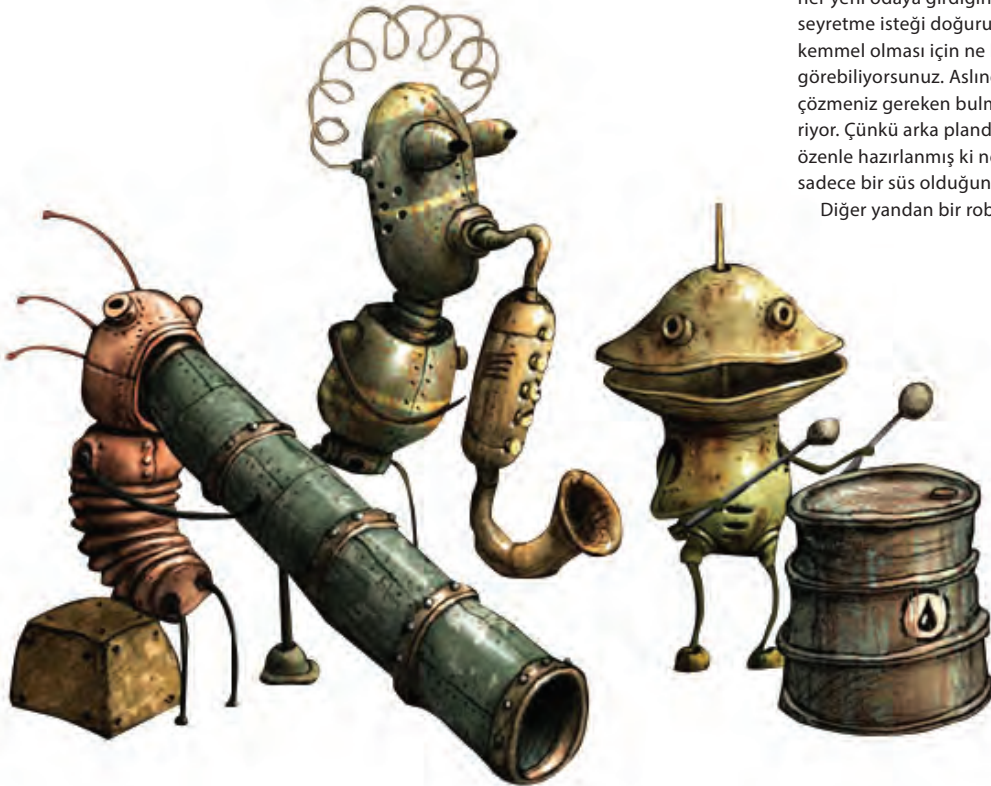
grafiklerin son derece detaylı olması, oyunda ilerlerken her yeni odaya girdiğinizde bir süre durup sadece manzarayı seyretme isteği doğuruyor

robot bile olsa, o da bir insan

Bu arada gerçekten de oyunda ne yazı, ne de söz olarak bir metin yok. Oyunun adı ve menüler dışındaki her şey grafiksel olarak ifade edilmiş. Oyunun her biri tek tek elle çizilmiş olan arka planları ve karakter animasyonlarının yanı sıra, Amanita'nın diyaloglar için de grafiği tercih etmesi aslında tamamen tercüme sorununu ortadan kaldırmak için düşünülmüş. Bu sayede bir taşla iki kuş vurmaya başaran geliştiriciler hem tercüme sorununu gidermişler, hem de oldukça yenilikçi bir yaklaşım sunmuşlar. Kelimelerle anlatılması güç şeyler bile basit çizgilerle çok daha etkili bir şekilde ifade edilebiliyor. Bunu oyun içerisinde rahatlıkla görebiliyorsunuz. Bir anlamda Amanita, oyuncularla sözcüklerden çok daha evrensel bir dil olan grafikler ve müzik ile konuşuyor. Boşuna dememişler "bir resim bin sözcüğe bedeldir" diye...

Grafiklerin son derece detaylı olması, oyunda ilerlerken her yeni odaya girdiğinizde bir süre durup sadece manzarayı seyretme isteği doğuruyor. Her bir ekranın görsel olarak mükemmel olması için ne kadar çok çaba sarf edilmiş olduğunu görebiliyorsunuz. Aslında bu detaylar aynı zamanda oyunda çözeniz gereken bulmacaları da daha karmaşık hale getiriyor. Çünkü arka planda olması gereken şeyler bile o kadar özenle hazırlanmış ki neyin kullanılabilir bir şey, neyin sadece bir süs olduğunu anlamak zaman alabiliyor.

Diğer yandan bir robotun aklından geçenlerin kelimeler

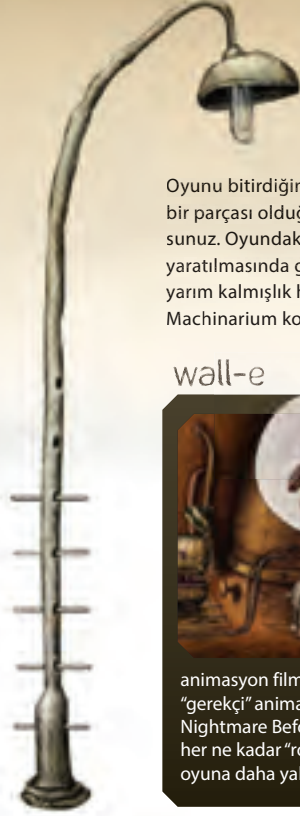


ve grafiklerle ifade ediliyor olması oldukça hoş bir detay. Çevresini görsel olarak algılayan robotun, aslında kendisini de görsel imgelerle ifade ediyor olması -bu açıdan bakınca- konseptin bütünlüğüne de katkıda bulunuyor. Robotun kafasından geçenlerin bir düşünce balonu ile aktarılması ve bunun robotsu mimik ve jestlerle destekleniyor olmasıyla ilgili en güzel şeyse bu sistemin gerçekten de işe yarıyor olması. Oyunun neredeyse tüm etkileşim özelliğinin üzerine kurulmuş olduğu bu yapının özünde deneysel olması, beraberinde büyük bir risk getiriyor. Ama bu riskli ve deneysel düşünce Machinarium'da son derece ustaca hayata geçirilmiş ve kelimenin tam anlamıyla "çalışıyor".

kimse kusursuz değildir...

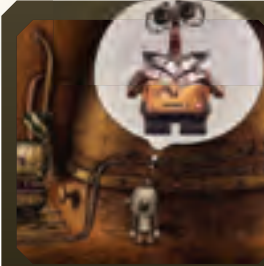
Peki buraya kadar pek çok yönüyle övdüğümüz bu oyunun hiç mi eksikliği, sorunu yok? Tabii ki var; ne yazık ki...

Her şeyden önce oyunun güzel bir öyküsü var fakat bu öykünün sunulduğu biçimi ve öykünün oyuna etkisi, olması gerektiğinden çok daha sınırlı kalmış durumda. Günümüzde artık oyuncular oyunu sadece oynamakla yetinmiyor ve oyunun, öykünün bir parçası olmak istiyorlar. Günümüzde neredeyse etkileşim özelliği olmayan hiçbir şey kalmadı ama Machinarium, oyuncular için bu anlamda bir oyundan çok, oturup izlediğiniz bir filmi andırıyor. Oyunun öyküsü üzerinde hiçbir etkiniz yok. Machinarium'un 90'lı yılların önemli adventure oyunlarından esinlendiğini görmek zor değil ama eski bir türü yeniden ele almak, her şeyiyle o türün eski zamandaki karşılığına sadık kalmak demek olmamalı. Bugün artık her oyun, oyuncunun vereceği kararlarla farklı yönlere doğru ilerleyebilir olmalı. Machinarium'da bu konudaki eksiklik belki de oyunun en büyük sorunu.



Oyunu bitirdiğinizde arkınıza yaslanıp oyunun bir parçası olduğunuz hissiyle baş başa kalamıyorsunuz. Oyundaki robot karakterlerin kişiliklerinin yaratılmasında gösterilen özen, burada yerini bir yarım kalmışlık hissine bırakıyor. Bunun dışında Machinarium konusunda en ciddi şikayet de oyu- ▶

wall-e



Konseptindeki benzerliklerden dolayı, Machinarium'dan bahsederken Wall-E'den ya da daha komik Türkçe karşılığıyla Vol-i'den söz etmemek olmaz dediler. Biz de bahsedelim: Bir, ikisi de robot; iki, ikisi de bir kız seviyor. Sanıyorum yeterli... Ama Machinarium ile sinema arasında bir benzerlik arıyorsanız, Pixar'ın sevimli

animasyon filmleri yerine, Tim Burton'un kasvetli ama daha "gerekçi" animasyonlarına yönelmek daha mantıklı olacak. Nightmare Before Christmas veya Ölü Gelin (Corpse Bride), her ne kadar "robotik filmler" olmasalar da, Wall-E'ye oranla bu oyuna daha yakın bir çizgidedir.





nun oldukça kısa olması. Siz daha fazlasını isterken oyunun bitivermesi, üzerinde üç yıl çalışılmış bir oyun için hayal kırıklığı yaratıyor.

SONUÇ

Machinarium, tüm adventure severler için kesinlikle oynanması gereken bir oyun. Özellikle de eski zamanların adventure'larını oynamış olanlar için anlamı daha da büyük olacak. Fakat adventure türünü özellikle sevmiyorsanız, bazı bulmacaların fazla zor olması canınızı sıkabilir. Bu oyunda multiplayer desteği yok, bu oyunda en yüksek skoru yapma çabası yok, bu oyunda indirilebilir içerik yok; bu oyun sadece oyun tecrübesi sunuyor. Türü biraz seviyorsanız pişman olmanız çok zor, adventure sevmiyorsanız da sadece görselliği için bile en azından demosuna göz atmanızda fayda var. ■ ümit öncel

röportaj

Amanita Design'ın direktörü Jakub Dvorsky ile Machinarium üzerine ufak bir söyleşi gerçekleştirdik.

LEVEL: (Bunu iltifat olarak almayın. Gerçekten merak ettiğimiz için soruyoruz.) Bu kadar mükemmel bir görselliğe nasıl ulaştınız?

Jakub Dvorsky: Teşekkürler öncelikle. Oyunun son halinin görselliğine ulaşmak epey uzun zaman aldı. Başlangıçta sadece önceki oyunlarımızdan daha farklı bir görsellik yakalamamız gerektiğini biliyorduk ki zaten genel görsel tarzımız da aslında günümüz oyunlarından bayağı farklı. Bunun yanında yarattığımız "paslı robotlar dünyası"ni da daha "sıcak", sevimli daha "insani" bir hale getirmek istiyorduk. Bu yüzden arkaplanları tamamıyla el çizimi yaptık. Animasyonların çoğunu da kare kare elle çizdik. Tüm ses efektleri ve müzikleride de canlı enstrüman kayıtları kullandık.

L: İlk bakışta Machinarium'un bir flash oyun olduğunu anlamak gerçekten zor. Bunu nasıl başardınız?

JD: İnsanların Machinarium'un flash oyun olduğunu öğrenince şaşkınlıkları beni şaşırtıyor. Fakat bazı oyuncular şaşırma kalmıyor, üzülüyorlar oyunun flash olduğunu öğrenince ki bu tepkiyi hiç anlamıyorum. Flash sadece bir teknoloji, bir motor; Machinarium gibi bir oyun için aslında hiç de önemi olmayan bir öge. Böyle bir oyun için atmosfer, senaryo, bulmacalar, grafikler, animasyonlar, müzikler ve ses efektleri önemlidir. Bu öğeler iyiyse ister flash olsun,

ister başka bir motor olsun; oyun yine iyi olur.

Flash'ın aslında dezavantajı çok.

Mesela mouse'un

sağ tuşuna basınca her defasında flash menüsünün çıkması ve bu tuşu normal bir aksiyon tuşu olarak atayamamak çok sinir bozucu. Fakat avantajlar da söz konusu. Örneğin oyunun Windows versiyonunu bitirdikten sonra bu versiyonu Mac'e ve Linux'e uyarlamamız çok kolay oldu bizim için flash sayesinde. Ayrıca sitemize, hiçbir yüklemeye gerekmesizin demomuzu da koyabilmek de zahmetsiz ve güzel oldu.

L: %100 özgün bir şey yaratmak neredeyse imkansız

bir şey. Fakat Machinarium'u oynayınca insan "Bu bölümü şundan kopyalamışlar" diyemiyor kesinlikle. Ancak bazı oyunlardan, kitaplardan, filmlerden ufak esinlenmeler olduğu da bir gerçek. Bize bu esinlenmeler için birkaç isim verebilir misiniz?

JD: Aslında bir sürü kitap, film ve oyun dediğiniz gibi bize esin kaynağı oldu. Mesela ben Stanislav Lem, Douglas Adams, Jules Verne, Tolkien kitaplarını; Yuri Nostein, Karel Zeman, Stanley Kubrick filmlerini çok severim. Bu isimler esin kaynaklarımızdan sadece bazıları. Oyun olarak da Grim Fandango, Myst, Gobiliiins, Discworld, Neverhood ve Monkey Island'ı sayabilirim.

L: Çek oyunseverler Machinarium'u nasıl buldular?

JD: Tüm dünyadan çok güzel tepkiler aldık. Ülkemizde de gerek oyunseverlerden, gerekse oyun oynamayan birçok insandan bile övgüler aldık. Şunu söyleyebilirim ki oyunumuz oyun oynamayan insanlar arasında bile çok popüler oldu.

L: Oyundan beklentileriniz nelerdi ve bu beklentiler karşılandı mı?

JD: Bizim ana beklentimiz şuydu: Bize gelecek bağımsız projelerimizi sürdürebilmemiz için yeterli maddi kaynağı sağlayabilecek ufak bir kitle tarafından beğenilen bir oyun yapabilmek. Halijyle beklentimizin çok üstünde şeylerle karşılaştığımız bir gerçek.

L: Flash oyun yapmaya devam edecek misiniz? Genel olarak sonraki projeleriniz neler?

JD: Tabii ki aklımızda birçok fikir var şu anda fakat bu fikirlerin üstüne konuşabilmek için henüz çok erken. Kesinlikle Machinarium'dan daha da başarılı bir oyun yapmak istiyoruz ama; bu bir gerçek. Bu yüzden deneyselliğin ve tarzın sınırlarını zorlayacağız.

L: Teşekkürler cevaplarınız için.

JD: Sorularınız için asil biz teşekkür ederiz.

yarattığımız paslı robotlar dünyası'ni da daha sıcak, sevimli daha insani bir hale getirmek istiyorduk. bu yüzden arkaplanları tamamıyla el çizimi yaptık

don't steal this game

Oyunun bağımsız bir firma tarafından geliştirilmiş olması, ciddi bir pazarlama bütçesine sahip olmaması ve de başarısı göz önüne alındığında Machinarium, gerçekten de satın almaya değer bir oyun. Ne yazık ki ülkemizde korsan oyun endüstrisi çok gelişmiş durumda ama böyle oyunlar gerçekten de desteklenmeyi hak ediyor. O yüzden eğer bu oyunu beğenecek olur ve 20 Dolar ayırabileceğiniz durumdaysanız kesinlikle satın almanızı öneriyoruz. (Yok canım, LEVEL okurunun korsana karşı olduğunu biliyoruz. Bu uyarı, dergiyi ödünç alıp okuyan arkadaşlarınız için.)



Ertağral Sängä

ROLE

PLAYING

ĞÜNLÜKLERİ

Merhaba en sevdiğim RPG Günlükleri okurları. Geçtiğimiz sayılarda bir FRP'cinin ilk etapta bilmesi gereken üç dünyadan bahsetmiştim. Malum sürekli farklı dünyalardan bahsedince, illa ki bu dünyalarda nasıl oyun oynanabileceğini de bilmek gerekiyor diye düşündüm. Yıllar önce FRP & Magic dergisinde ve takibi farklı yerlerde "Nasıl FRP oynanır?" konu başlığına birçoğunuz tanık olmuşsunuzdur ve eminim birçoğunuz da hatırı sayılır derecede FRP bilgisine sahiptir. Fakat FRP hakkında yazı yazan ben, hem bu sayfaları okuyup da "Neden bahsediyorlar acaba?" diye soran insanlar için, hem de e-mail yoluyla konu hakkında bana soru soran okuyucularına konudan birazcık bahsetmek istedim bu ay. Buna ek olarak; birkaç sayı önce Dungeons & Dragons (D&D) hakkında birkaç kelime etmiş ama ilerleyen sayılarda bu konuyu açacağımı söylemiştim. Bu ay, başlangıç seviyesinde neler yapılması gerektiğine dair bir şeyler karalamaya çalışacağım.

Ejderha Bilimi

"FRP" denilen olgu; ana fikir olarak çok -ama çok- okumaya dayanan bir süreç sonucu, hakkında bolca bilgiye ulaşılabilen bir yapıdır. Binlerce fantastik edebiyat romanı ve yüzlerce FRP oynamak için üretilmiş sistem (Yazının ilerleyen kısımlarında sadece "sistem" diyeceğim.) mevcuttur. Roman okuma kısmı -Türkiye'de yaşamamıza rağmen- işin kolay tarafı. Fakat sistem kitapları sonu gelmeyen ve içinden çıkılmaz, sonsuz bir deniz gibidir. Nitekim her şeyin kolay bir başlangıcı mevcut bu dünyada. "D&D" adıyla anılan ve en son dördüncü versiyonu çıkan sistem, bize bu konuda bolca yardımcı olacak. "Nedir FRP?" diyenler için ufak bir tanım yapmak istiyorum. FRP: Bir gurup insanın (Dört ila beş arası

İlaf Anlatma Katalosa

FRP'ye başladığınız zamanki durumunuzla, yüzlerce kitap okuduktan sonraki durumunuz; inanın bana aynı olacak. İlk başlarda bir şey bilmeyen ve DM'nin ne anlattığını zorlukla kavrayan bir insan olarak başlarsınız. İlerleyen zamanlar da ise hem senaryo anlamında, hem de oyunu oynatacağınız dünya anlamında bilinen ve piyasaya hükmeden dünyalara sıkışıp kalırsınız. Gelgelelim bir noktadan sonra o kadar çok oyun oynatır ve oynarsınız ki bir yerden sonra daha ilginç dünyalara ve oluşumlara yönelmek istersiniz. İlk başlarda "Vampire the Masquerade" diye kıvrınırken bir de bakmışsınız durum bununla sonlanmıyor. FRP'nin hayal gücümüzü en iyi şekilde kullanmamızı sağlayan bir oluşum olduğunu anladığınızdaysa işler değişir. Çünkü herhangi bir yerde ya da her hangi bir şekilde FRP oynatabilirsiniz. Mısıl; çocukluğumuzun karakterlerinden birisi olan He-Man... Onun olduğu bir dünya istemez misiniz? Ya da Ninja Kaplumbağalar! Dört Ninja'dan birisi olup Shredder'ın Foot askerlerine karşı savaşmak... Peki ya Osmanlı İmparatorluğu döneminde geçen bir oyun? Tam da Hazerfen Ahmet Çelebinin uçtuğu zamanda! Bunları neden mi söyledim? Çünkü hali hazırda bir çok yobaz ve boş konuşan insan FRP diyince hemen; "Ejderha, şövalye, büyücü, yaratık" gibi fikirleri getiriyor aklına ve bunlara takılıp kalıyor. Kaldı ki olayın bir de bilim kurgusal yönü var. Koskoca Cyberpunk! Devamında "Alternity" sistemini getirisini olan "Starcraft" ayrıca koskoca "War Hammer 40K"...

mutlu edici bir rakamdır.) toplanıp, yarattıkları hayali karakterlerin rollerini senaryoyu yazan ve oyunu yöneten Dungeon Master'ın (DM) kontrolünde, sözlü olarak oynamasıdır. (Oynamak: "Rol yapmak" anlamında oynamak. Yanlış anlaşılmasın!) Hal böyle olunca bize ilk gereken materyaller; kalem ve silgidir. Devamında ise oynayacağımız dünyayı belirlemek ve takibi olarak

sistemi seçmektir. Ben sizin için en temel ve bilindik sistem olan D&D sistemini seçtim. Bu sistem üç ana kitaptan oluşmaktadır. Player's Handbook (PH), DM's Guide (DG) ve Monster's Manuel (MM). Ana hatlarıyla bize en çok gereken kitap PH olacak. Zira kitap tamamıyla FRP hakkındaki birçok bilgiyi barındırıyor. Irklar nelerdir, sınıflar nelerdir; kullanılabilir silahlardan tutun da mevcut büyülere kadar aklınıza gelecek birçok sorunun cevabını barındırıyor bu kitap. En arka sayfasında ise oyun boyunca kullanacağımız ve fotokopisi çekilmek üzere dizayn edilmiş olan "karakter kağıdı" bulunuyor. DG ve MM isimli kitaplara ilk etapta çok da ihtiyacınız olmayacak. Fakat ikinci alacağınız kitap MM, sonuncusuysa DG olsun derim. MM; isminden de anlaşılacağı üzere, bolca yaratık ve bu yaratıkların detaylarını içeriyor. DG ise oyun yöneticileri için yapılmış bir kitap. "Ne gibi durumlarda nasıl hareket edilmelidir?", efendime söyleyeyim "Kurallar nasıl işler?" gibi sorular için hazırlanmıştır. Kaliteli bir oyun oynamanın en önemli detayının DM olduğunu varsayarsak; DG'nin de çok geçmeden okunması gerektiğini anlamamız daha rahat olacaktır.

Fantastik Zarlar

Kitaplarımızı aldık, okuduk hatmettik ve oyun oynamaya hazırız. Fakat birbirinden ilginç zarlarımız yoksa hiçbir şey yapamayız. FRP sistemlerinin birçoğu "d20 System" kural sistemini kullanır. Kullanılan en yüksek zar 20 yüzlü olmakla birlikte, en düşün olanı dört yüzlüdür ve altı farklı zar ile oynanır. Hal böyle olunca en çok kullanılan zor 20 yüzlü olandır. Fakat diğer zarlar da oyun içerisinde aktif bir biçimde kullanılmaktadır. Bu rakamları en kolay anlayacağınız yer ise şüphesiz RPG oyunlarıdır. Baldurs Gate 2 ya da yeni jenerasyonlardan Never Winter Night's serisi... Savaş anında konuşma panelinde gördüğünüz rakamlar işte bu sistemin bilgisayara uygulanmış halidir. Geldik karakter yaratma mevzusuna... Önce bir ırk seçimi yapmak durumundayız. Yalnız dikkat edin; her ırkın kendine özel bir artısı ve eksisi mevcut. Irk seçiminden sonraysa artık "Class" yani sınıfımızı seçebiliriz. Savaşçı mı yoksa büyücü mü olacağız? Ya da etrafa hazine arayan usta bir hırsız mı? Bütün bunlara bir cevap bulduysanız



buyurun gelin yeteneklerimizi seçmeye. Onlarca yetenek sizleri bekliyor. Hangilerini kullanacağınızı seçmeniz, emin olun bolca vaktinizi alacak. Silah ve zırh seçiminde de ufak çaplı bir beyin göçü yaşadıkdan sonra; artık hazırsınız. Bütün bu işlemler birazcık gözünüzü korkutmuştur eminim ki ama PH oyuncuya hiç de zulüm eden bir kitap değil. Bütün aşamalar basamak basamak geliyor ve emin olun kitabın içerisinde kaybolmuyorsunuz.

Efendim sizlerde şahidimsinizdir ki yerim kısa. Bu sebepten ötürü bu aylık benden bu kadar. Sonraki sayımda kendimi içine soktuğum bu derin mevzudan kurtarmaya çalışacağım. Konunun derinliği şüphe götürmez bir gerçek ama biraz sağından, biraz solundan kırarak anlatmaya çalışacağım derdimi. Unutmayın; bu yazı dizisinin amacı bilmeyenlere FRP dünyasını birazcık da olsa anlatabilmek. Önümüzdeki ay görüşmek üzere...



Diabolik

İtalya'nın en çok satan çizgi romanlarından Diabolik, artık Türkiye'de! Gereklî Şeyler tarafından, iki ayda bir yayımlanılacak olan çizgi romanın kahramanı, Diabolik, alışılmış İtalyan kahramanlarından çok farklı bir profil çiziyor. Mükemmel bir hırsız, mükemmel bir suikastçı olan kahramanımız, Clerville şehrine dehşet saçmakta, bir yandan da onu yakalamak için her şeyi yapabilecek ünlü polis müfettişi Ginko ile mücadele etmektedir.

Türkiye'de yayımlanan ilk macerası "Kaybolan Kanlı Yıllar", adından da anlaşılacağı gibi, Diabolik'in geçmişinden bir dönemi anlatıyor, bu yüzden Diabolik ile tanışmak için çok uygun bir macera. Başarılı kurgusu ve aksiyon dolu hikayesi ile kesinlikle okunmaya değer. İtalya'da yayınına başladığı 1962 yılından beri çok ilgi gören Diabolik'in, Türkiye'de de polisiye çizgi roman konusunda büyük bir eksikliği kapattığı söylenebilir. Buyrun okuyun. *Alişan Cengiz*



Diabolik çizgi romanı kazanın

Sorumuzu 5 Ocak'tan itibaren doğru yanıtlayan ilk beş okurumuz, Gereklî Şeyler'den "Diabolik" çizgi romanı kazanacak.

Diabolik serisinin yaratıcıları, İtalyan kız kardeşlerin adları nedir?

Cevaplarınızı level@level.com.tr'ye gönderebilirsiniz.

Lütfen adresinizi yazmayı unutmayın.

(Geçen ayın kazanıları: Tolga Şahin, Ferit Elitok, Bilal Altay, Metin Ayyıldız, Cüneyt Özkan. Hediyeledi kendilerine en kısa sürede gönderilecektir.)

PCnet
Ocak sayısı
bayilerde!

4 Yıllık PCnet Arşivi Kitap ve 2 DVD hediye!

KİTAP, 2 DVD, HOSTING VE ANTİVİRÜS HEDİYE!

2
DVD'Lİ

PC
net

bilgisayar ve internet dergisi

Ocak 2010 • Fiyat 148 • Sayı 148 • Fiyat 8.50 TL • www.pcnet.com.tr

4 YILLIK PCNET
ARŞİVİ DVD'DE



ÜCRETSİZ
YAZILIMLAR

Hepsi
DVD
İçinde

Güvenlikten ofis işlemlerine, yayıncılıktan fotoğraf düzenlemeye kadar tüm işlerinizi yapabileceğiniz ücretsiz yazılımlar bu dosyada



Bilgisayar çakaları

Sistem araçlarını karanlık tarafa geçiren, yazılımlara kafayı yedirten ve PC'leri şeytan girişine döndüren çakaları yazdık



20 Adımda Zırhlanın!

Bilgisayarınızı güçlendirerek geçilmez bir kaleye dönüştürecek yöntemleri anlattık



Gücün kaynakları

Performans ya da oyun edatı sistemler için seçebileceğiniz güç kaynaklarını yakından tanıyalın



Dev ekranlı dizüstüler

Masalsü bilgisayar performansı alabileceğiniz, ancak taşınabilir olan tüm bilgisayarları araştırdık



USB bellek yetenekleri

USB belleğiniz veri taşımaktan çok daha fazlasını yapıyor. Sürücünüzü daha etkin kullanmanızı sağlayacak 10 yaratıcı yolu açıklıyoruz



PCnet'LE

- ✓ OYUN KİTABI
- ✓ 50 OYUNLUK DVD
- ✓ 3 AYLIK ANTİVİRÜS
- ✓ 3 AYLIK HOSTING

HEDİYE!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

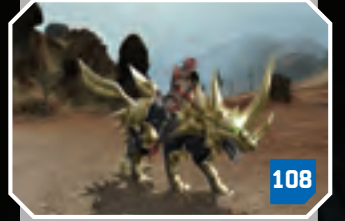
DB
Dijital Baskı

Online

Lag'de kalanın canı çıksın!

Online oyun dünyası hız kesmeden gelişmeye, ilerlemeye ve oyuncular kendi alt dünyalarına hapsedmeye devam ediyor. Bir yanda her geçen gün kendini geliştiren ve oyunculara yepyeni

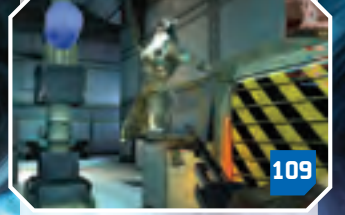
şeyler sunan World of Warcraft, diğer yanda ücretsiz olarak oynanabilen ve birbirinden oldukça farklı yeni dünyalar. Sizin tercihiniz ne yönde? Henüz karar veremediyse, önden biraz daha bilgilenmeye hazır olun.



108

Son Destan

Son Destan'a oyuncular da katkı sağlamaya başladı ve yepyeni maceralara yelken açıldı.



109

WolfTeam

Birkaç insanın DNA yapısı kurtların DNA'sına benzer, bilim adamları da bunu fark eder ise neler olur?

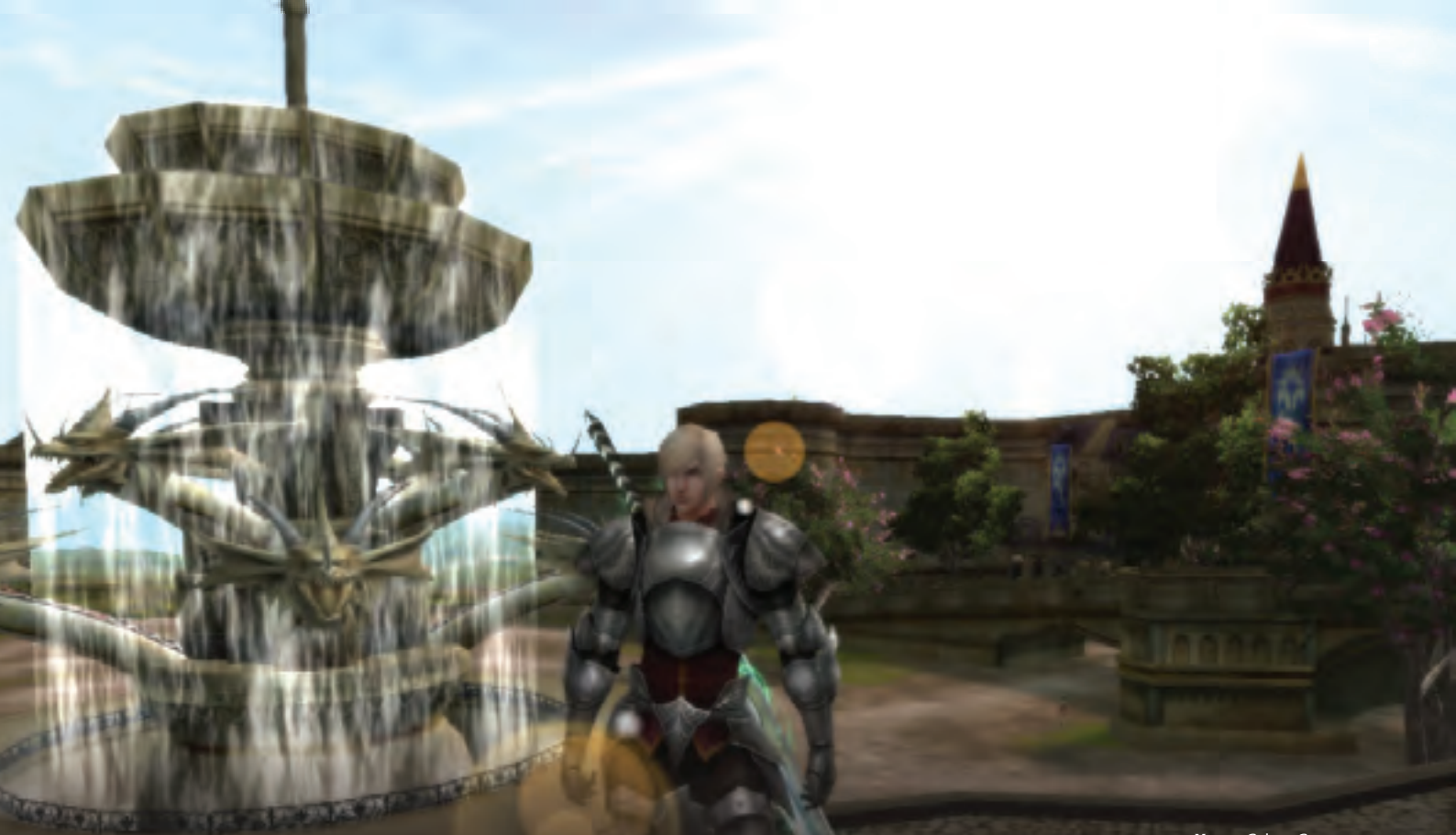
WoW Günlüğü

Yeni 3.3 versiyonlu yama ile bir kez daha oyuncuları kendine hapseden oyundan en son bilgiler...

110

JOYGAME

Oyunun Tadını Çıkar



Son Destan

Asmara'da yeni maceralar

Ekim ve Kasım sayılarında konuk ettiğimiz Son Destan, okuduğunuz satırları yazdığım sıralarda Açık Beta sürecine geçiş yaptı ve yoğun bir ilgiyle karşılaştı. Yeni haberlere değineceğim bu yazıdan önce merak ettiğiniz ön bilgiler için LEVEL'in Ekim ve Kasım sayılarına göz atabilirsiniz.

Dirsek teması

Aralık ayı boyunca yapımcı firmanın (NHN) direktörü, JoyGame ekibi ile yakın markaj halinde oyunun Türkiye piyasasına adaptasyonu ile ilgili çalışmalar yaptı. Yetkililerin ağzından -ve forumdan da ayrıca doğrulanana- aldığımız bir haberse şöyle; oyuncuların oyunun içeriğine -başta hikaye kurgusuna ve umarız az da olsa oyun dinamiklerine- belli miktarlarda katkıda bulunacağı. Bu işin şu an nasıl gerçekleşeceğini detayları henüz açıklanmadı ancak bir yapımcı oyuncusuna ne kadar kulak verirse iki taraf da o kadar memnun kalır.

Beyaz perdede Son Destan!

Oyuna yoğun istek üzerine tamamen

Osmanlı metalı devasa bir şehir eklenecek. Güvercinli avluları ve pazar yerleriyle, nargileli kahvehaneleri ve geleneksel saraylı kıyafetleriyle yeniçerilerine kadar sadece bize ait olan şehrin yapımı son hızla sürüyor. Son birkaç aydır yabancı kanallarda oyun reklamları görür olduk. Yabancılar için pek şaşırtıcı bir gelişme olmasa da bizler için oldukça yeni olan bu uygulamayı ilk kez JoyGame -TV'de olmasa da sinema salonlarında- Son Destan fragmanı oynatarak gerçekleştirmiş oldu.

Sorunlar çözmek için vardır

Forumlarda şikayette bulunan, oyunun donanım gereklerine sahip olan makinelerde bile fazlaca takılma ve donmalarla karşılaşan kullanıcılara bir iki tavsiyem olacak: İşletim sisteminizi ve donanımınıza ait sürücülerini labildiğince güncel tutun. Arka planda çalışan programları (Anti-virüs, güvenlik duvarı ve anlık mesajlaşma

gibi...) kapatın. Bilgisayarınızı virüs, trojan gibi saldırganlara karşı koruyun / taratın. Bir oyuncu olarak periyodik zamanlarda zaten yapmanız gereken defrag işlemini gerçekleştirin. Son olarak oyunun beta sürümünde ve tamamen ücretsiz olduğunu unutmayın, karşılaştığınız hataları sisteminize ait bilgilerle birlikte ayrıntılı olarak anlatarak JoyGame ekibine e-posta yoluyla bildirmeyi unutmayın. **Güneş Can Çapanoğlu**

Yapım Galaxy Gate

Dağıtım NHN

Türkiye Operasyonu SHR / JoyGame

Çıkış Tarihi Aralık (Açık Beta)



WolfTeam

DNA'nıza baktırdınız mı?

WolfTeam yakın gelecekte vuku bulan ve kurgu konusunda hayal gücümüzü zorlayan özelliklere sahip ücretsiz bir FPS. Adını sık sık (bkz. Son Destan yazım.) duymaya başladığımız JoyGame tarafından teknik alt yapısı sağlanan oyunun hikayesi, bazı bilim adamlarının insanların baş belası hastalıklar üzerine yaptıkları araştırmalar sırasında, birkaç insanın DNA'sının yapısal olarak kurt DNA'sına benzerliğini fark etmeleri ile başlıyor. Bu insanların üstün fiziksel kabiliyetlere sahip olmaları yanında yaşam süreleriyle "normal değerlere" göre daha düşüktür.

Günümüzdekilerden de farklı olmayan paragöz ilaç firmaları insanların DNA'larındaki bu "problemi" düzeltten Epoxy'n'i geliştirip muzdarip insanlığın faydasına sunarlar. Paragöz sıfatının hakkını vermek için Anti-Epoxy'n'i de yani bu hastalığı çözmek yerine insanı güçlü, hızlı, çevik ve kana susamış kurt adamlara dönüştüren ilacı da niyese (Amerika veya Çin dururken, bizimki de olur-

muş kurtlarla olan yakınlığımız göz önüne alınır.) Fransa Ordusu'na satarlar. Fransızlarda boş durmayıp bir yığın kurttan dönme insan çakması imal edip özel birlikler oluşturur. Tevekkeli değil kurt işte; bizimkilerde de olduğu gibi bir süre sonra kontrolden çıkan bu özel kurt birimleri ordudaki emir komuta zincirini beğenmez ve pençelerini en çok para verene ya da en çok kan akıtmalarına vesile olacılara kiralamaya başlar.

Dişini pençene takmak

Yedi mod, 19 harita, bir yığın silah ve dokuz farklı -muhafız, hayalet, çılgın gibi- kurt tipiyle ister insan olup bu vahşilerin peşinden koşacaksınız, isterseniz kurt olup kan akıtacaksınız. ESRB oyunun "17 ve üzeri" yaş grubuna uygun olduğunu belirlemiştir. Açık Beta sürecinin sona ermesiyle tam sürüme geçiş yapan WolfTeam'in Türkiye'deki sunucuların yoğunluk sebebiyle ikinci sunucusu da açıldı. Tamamı -seslendirmeler

Yapım Softnyx
Dağıtım Softnyx

Türkiye Operasyonu SHR / JoyGame



dahil- Türkçe olan oyunun, sunucu alt yapısı, yardım, bilgi ve teknik destek dahil her türlü operasyonu tamamen JoyGame tarafından sağlandığı için oyuna başlarken hiçbir sıkıntı çekmeyeceksiniz.

Firma, 2010 yılı içinde birbirinizi parçalayacağınız yeni haritaların ve kurtların pençelerinden kaçmak için kullanacağınız yeni silahlarında ekleneceğini belirtiyor. WolfTeam'in bazı modları oyun sırasında dinamiği değişiklik gösteren bir yapıya sahip. İnsan olarak başladığınız bölüme kurt olarak devam edebiliyorsunuz ki aynı şey rakip içinde geçerli. Bazı kurtların duvarda yürümek gibi daha mantıklı özellikleri varken bir kısmının görünmezlik gibi uçuk kaçık güçleri mevcut. Oyun sırasında kazandığınız tecrübe puanına benzer puanlarla çeşitli silah ve teçhizatı alabildiğiniz gibi bu özel kurt tiplerine de yine benzer bir sistemle sahip olabiliyorsunuz.

■ Güneş Can Çapanoğlu

World of Warcraft Günlüğü

WoW dünyasındaki son gelişmeler...



Herkesin ve MMORPG aleminin yeni yılını kutlayarak yazıma başlamak istiyorum. Siz bu yazıyı okurken Azeroth'da 15 Aralık'ta başlayan ve 2 Ocak'ta sona eren geleneksel "Feast of Winter Veil" yeni yıl kutlamalarından çıkmış olacaksınız. Ben ise o meşhur kartopu savaşlarından mümkün olduğunca uzağa gitmek ve Orgrimmar ya da Ironforge'dan özellikle uzak durmak istediğimi biliyorum. Ancak Violet Proto Drake sahibi olmak isteyenler tüm Winter Veil achievement'larını tamamlayıp "Merrymaker" olmak için çok ama çok çabalayacaklar; buna da eminim.

Bundan sonra her ay bu köşeden size World of Warcraft dünyasına ilişkin ne oluyor, ne bitiyor duyurmaya çalışacağım. Uyarımı yapayım, her majör yeniliği yazmaya kalksam bile sayfalarda tutacağından "Yazılmadık, çizilmedik bir şeyler var diyorsanız emin olun ki bunu ben de biliyorum.

Yolun sonu: The Fall of the Lich King - Patch 3.3

Yeni yıl kutlamalarını kenara bırakırsak Warcraft dünyasında yeni eklenti paketine yaklaştığımızı

ve patch üzerine patch ile bir an önce tüm içeriğin bitirilmeye çalışıldığını fark etmişsinizdir. Son bir kaç ayın en büyük olayı ise 3.3 yaması ve getirdikleri. İki ay süren bir test sürüşünden sonra Patch 3.3, 8 Aralık'ta resmen yayına girdi.

Deathwing ile aramızdaki tek engel olan Arthas ve Icecrown Citadel artık tüm görkemine önümüzde. 3.3 yaması ile birlikte sizi sona doğru hazırlayan epik bir hikaye, bunların geçtiği zindanlar ve görev zincirleri yani özetle aylarca etkisinden kurtulamayacağınız bir macera sizi bekliyor olacak. Sadece bir göz atabileceğimiz başlıklara bir bakalım.

Icecrown Citadel

Icecrown Citadel, baktığımızda birbirlerine sıralı bir şekilde bağlı üç farklı zindan ve bir raid'den oluşuyor ama gelin bir de Blizzard'ın "The Fall of the Lich King" fragmanını seyredin ve Arthas'ın "Let them come" diye derinden bir sesle fıslıdmasına şahit olduktan sonra karar verin.

The Frozen Halls (5-man) zindan sistemi, üç farklı zindandan oluşuyor. Bunlar; The Forge of Souls, Pit of Saron ve Halls of Reflection. Normal modda 219,

heroic modda ise 232 level item'lar düşüyor buradan. Icecrown Citadel raid'inde ise 10 kişilik normal modda Level 251, 10 kişilik heroic ya da 25 kişilik normal modda Level 264 ve son olarak 25 kişilik heroic modda ise Level 277 gibi akla zarar item'larla karşılaşacaksınız. Ne çok "level" dedim değil mi, dergi reklamımız gibi oldu.

Raid'in son aşamasını söylememe gerek yok: Frozen Throne ve Arthas.

The Ashen Verdict

Knights of the Ebon Blade ve Argent Crusade arasında Lich King'e karşı yapılacak son saldırıda güç birliği yapmak amacıyla kurulan tamamen yeni bir faction. "Yeni bir faction" demek, "yeni reputation puanları ve yeni faction ödülleri" demek. Icecrown Citadel içerisinde öldürdüğünüz her yaratık reputation'ı artırırken, Revered ve Honored olmanız durumunda yepyeni epik plan ve pattern'lar sizleri bekliyor olacak.

Tier 10

Level 251, 264 ve 279 olmak üzere üç farklı seviyede sunulan Level 251 bir Tier 10 set için Icecrown



Citadel'den düşen "Emblem of Frost"ları kullanarak bir "Base item" almalı ve bunları "Mark of Sanctification" kullanarak bir üst seviyeye 264'e ve daha sonra 279'a çıkarmalısınız. Setler bitince nasıl görünüyor dersiniz, önemli olan görünüş değil, etrafta hayranlık bırakma faktörüdür derim. Tier 10, adı yeter.

Quel'Delar & Shadowmourne

Bugün artık Frostmourne'a sahip olunamayacağını biliyoruz ve bu hayal kırıklığımızın özrü olarak Blizzard 3.3 yaması ile birlikte bize son derece epik ve uzun bir quest zinciriyle elde edilebilen iki efsanevi silah sunuyor: Quel'Delar ve Shadowmourne. Quel'Delar, Warcraft evreninde tarihi bir konuma sahip ve bu kılıcın quest zinciri beş kişilik Heroic Icecrown Citadel zindanlarından düşürülen bir kırık kılıç sapı ile başlıyor. Shadowmourne ise Blizzard 2009'da duyurulan inanılmaz güçlü bir silah ve inanılmaz bunu elinize almak için yanıp tutuşacaksınız. Sadece Icecrown Citadel 25 kişilik raid'lerinde ilerleyen bu quest zincirinin son görevi Arthas'ı öldürmek, o yüzden "Kendine güvenen başlasın" diyorum.

Daha fazlası...

Patch 3.3 ile birlikte oyunun hikayesine ve içeriğine makro

düzeyde inanılmaz eklentiler yapılırken, bunların gölgesinde kalan ama bir o kadar da önemli yenilikler var.

Bunların içinde en önemlisi şüphesiz Dungeon Tool olarak adlandırdığımız arayüz modülü. Bugüne kadar kullandığımız ama sürekli kullanılabilirliği üzerine eleştiriler yaptığımız LFG/LFM yapısının çok daha profesyonel bir versiyonu diyebileceğimiz Looking for Dungeon (LFD) sistemi sizi her yönüyle hayran bırakacak. Tüm zindan işlerinizle ilgili grup kurmak, que yapısıyla uğraşmak, rolleri belirlemek, insanlar hazır mı değil mi diye sürekli takip etmek, kim hangi zindanda "locked" kim değil kafa yormak artık çok geride kaldı. Tüm cazibesinin yanında "Random Dungeon" gibi bir kavramın da literatürümüze girmesini sağlayan bu yeniliği vakit kaybetmeden deneyin.

3.3 dünyası o kadar geniş ki daha "Quest Tracker" gibi önemli bir eklentiden, 31 farklı achievement'tan, yeni başlayacak Arena Season 8'ten, Kalu'ak Fishing Derby'den ve daha birçok şeyden bahsedemedim bile. Siz en iyisi bunu saymayın, gelecek ay yeniden görüşelim. Happy Winter Veil! **Ömür Topaç**



SADECE KAN

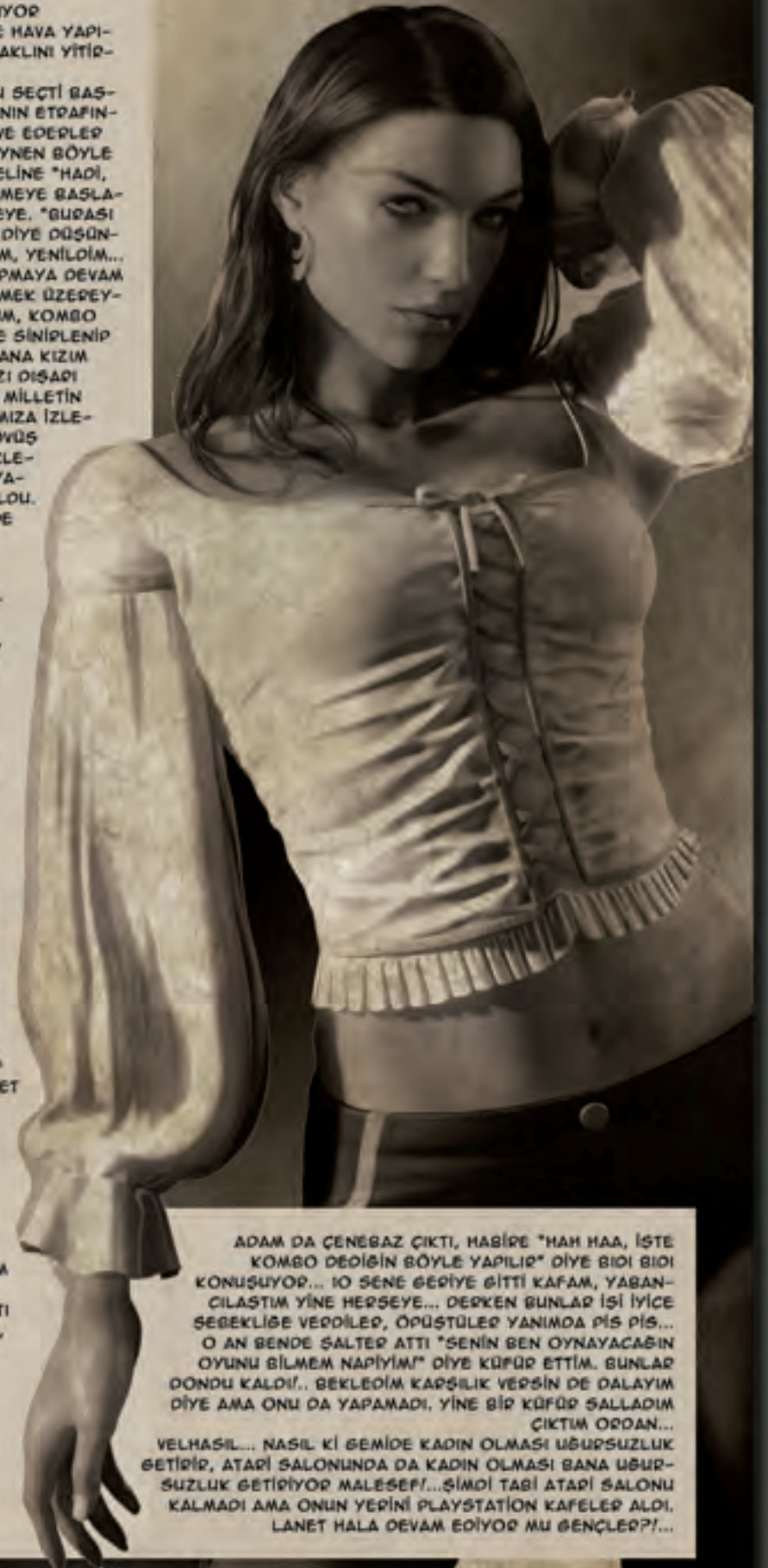
ŞİMDİ KAHVEHANE, BİDHANE GİBİ, SİGARA, ALKOL, KUMAR, AT YARIŞI, FUTBOL VE BELDEN AŞAĞI MUHABETLERİN OLDUĞU YERLERDE KADINA DASTLAMAK MÜMKÜN DEĞİLDİR. BAZEN ÇOK NADİREN DE OLSA MAHALLENİN ERKEKSİ, ŞİŞMAN ABLALARINDAN BİRİNİ BÖRÜR ŞAŞIRIR İNSAN, O KADAR... "AHA BARIYA BAK LA!" ŞEKLİNDE BİR SEKSOEL DURUM YAŞANMAZ... ATARI SALONLARI DA AYNIEN BÖYLEDİR. KAHVEHANELEPE KİYASLA DAHA ÇOLUK ÇOCUK İŞİ GİBİ DURSALAR DA PASAJ İÇİNDE KUYTU KÖSELERDE KONUMLANDIKLARI İÇİN BELANIZI DAHA KOLAY BULACABİNİZ YERLEDİR... O NEDENLE KIZLAR BÖYLE YERLERE GELMEZLER. ZATEN KIZLARIN HERHANGİ BİR OYUNDA USTALASTIĞI DA BÖRÜŞMEMİŞTİR; DİYE DÜŞÜNÜRKEN BEN, UPAK ÇAPTA BİR SOK GEÇİRDİM...

SENE 1998, 15 YAŞINDAYIM...LİSEDE, OKULDAN 9 SÜN ÜST ÜSTE KAÇMAMA NEDEN OLAN ATARI SALONUNDA DOUBLE DRAGON OYNUYORDUM. BU OYUNDA RUSAL BERNSTEİN'DEN ZOR OLMASIN, SHUKO DİYE BOSS VADİDİR... SON ADAM OLMANIN VERDİĞİ "YENİLMEZLİK" HİSSİYATINI EN İYİ YAŞATAN DÖVÜŞÇÜLERDEN BİRİDİR KANIMCA. İNSANI DELİDMENİN EŞİĞİNE GETİRİR, YIPRATIR ÇOK... NEYSE, 3 JETON, 4 JETON...DENİYORDUM SÜREKLİ AMA BİR TÜRÜ YENEMİYORDUM. ARTIK NASIL ÇILDIRDIYSAM "MAY SENİN GİBİ BOSS'UN BEN TAA!" DİYE BİR KÜP-DETTİM. BİRİ OODAN "55T, ALLOO... BÖRÜMÜZÜ MÜSÜN BURDA BİR BAYAN VAR!" DİYE BAŞIRDI BANA. NOLUYO YA DİYE DÖNDÜM BİR BAKTIM, APAREŞK DUYGULAR YAŞAYAN SEVGİLİ BİR ÇİFT VAP ARKAMDA... BİZİM GİBİ ÇOLUK ÇOCUK DA DEĞİLLE, BİLDİBİN ÜNİVERSİTE BENCİLİBİR... PASTANEDE MUHALLESİ YEMEK, ÇAY BAHCESİNDE MUHABBET ETMEK, KAFELEDE CİVELEŞMEK YETMEMİŞ, ATARI SALONUNA GELMİŞLER Bİ DER... STREET FIGHTER 2'NİN OLDUĞU MAKİNADALAR. CHUN-Lİ Yİ SEÇMİŞ ABLA, HEYECANLI HEYECANLI OYNAMAYA ÇALIŞIYOR. ADAM DA GOLF ÖĞRETEN EĞİTMEN EDASIIYLA YAPISMIŞ KIZA ARKADAN, BİRLİKTE "SPINNING BİRD KICK" YAPIYORLAR (HANİ BU BACAKLARINI AÇIP HELİKOPTER GİBİ DÖNDÜĞÜ HAPEKET)... BEN ŞAŞIRDIM TABİ ADAM BANA BAŞIRINCA. ATARI SALONUNDA İLK DEFA KIZA DASTLAMAK, HEM DE SEVGİLİSİNİN YANINDA BİR DE ONDAN AZAR İŞİTMEK?... YABANCIYLAŞTIM BİRDEN HERŞEYE, DÖNDÜM KALDIM... SONRA KENDİME GELİNCE SİNİDE KEŞTİM AMA EFENDİLİĞİ DE ELDEN BIRAKMADIM, SUSTUM, DÖNDÜM ÖNÜME. TABİ BÖYLE YAPINCA KORKTUM SANDI DAHA BİR ÇOŞTU BU, BEN DOUBLE DRAGON OYNADIKEN HOP GİRDİ YANIMAM...

ŞİMDİ BU HAPEKET "GERÇEK HAYATTA EZDİM, DİJİTAL ORTAMDA DA EZERİM... YENGENİZE YANLIŞI AFFETMEM ULENİ" TAPZI BİR MEYDAN OKUMADIR AMA YAPILDIĞI YER BAKIMINDAN ÇOK ÇOK YANLIŞTIR... AZ ÖNCE VERDİĞİM KAHVEHANE ÖRNEĞİ GİBİ, HANGİ ERKEK BU LES GİBİ ORTAMA KIZ ARKADAŞINI GETİRİR? YAHU HANGİMİZ KARDEŞLER KİRAATHANESİNE GİDİR SEVGİLİSİYLE MAÇ İZLER? BÖYLE SAÇMA SEY Mİ OLUR?...

AYRICA MEKAN SAHİBİ DAHİL HERKES TANIYOR BENİ ORDA, SEN KİMİN ÇÖPLÜĞÜNDE KİME HAVA YAPIYORSUN? HEM DE YANINDA KIZ VARKEN? AKLINI YITİRMİŞ OLMASI LAZIM!... NEYSE... BU AT KAFASI BİRDİ YANIMA. CHENG FU'YU SEÇTİ BAŞLAĞI DÖVÜŞMEYE... HANI POKER MASASININ ETRAFINDA DOLAŞAN HATUNLAR VARDI YA, MOTİVE EDERLER OYUNCULARI. HAH İSTE BU KIZCABIZ DA AYNE BÖYLE SEÇTİ SEVGİLİSİNİN ARKASINA, SAPILOİ BELİNE "HADİ, VUR, VUR AŞKIM" FALAN DİYE DESTEK VERMEYE BAŞLADI... BEN TABİ YİNE YABANCILAŞTIM HERŞEYE. "BURASI NERESİ, BEN KİMİM, BİZ NE YAPIYORUZ?" DİYE DÜŞÜNMEKTEN İLK RAUND HİÇBİR ŞEY YAPAMADIM, YENİLDİM... BİZİM AT KAFASI İSE SEVGİLİSİNE SOV YAPMAYA DEVAM EDİYORDU HALA. 2. RAUND İSE TAM YENİLMEK ÜZEREYKEN ROCKY ŞİBİ GAZA GELİP TOPADLANDIM, KOMBO MANYAŞI YAPTIM HERİFİ... ADAM YENİLİNCE SİNİPLENİP KIZA BAKIYDI BU SEFER "YAHU SAPILMASANA KIZIM BAK SENİN YÜZÜNDEN YENİLDİM" DİYE. KIZI DIŞARI YOLLAĞI... TÜM BU YAŞANILAN GERÇEKLER MİLLETİN DİKKATİNİ ÇEKTİ TABİ, DOLUŞTULAR ARKAMIZA İZLEMeye BAŞLAĞILAR OYUNU. NORMALDE DÖVÜŞ OYUNLARINI İYİ OYNARIM AMA BİRİ BENİ İZLEDİĞİ ZAMAN DAHA DA MOTİVE OLUP SOV YAPARIM PESHEN... SON RAUND DA ÖYLE OLU. KÜFÜR ŞİBİ DÖVDÜM HERİFİ. KOMBO İÇİNDE BIRAKTIM. YENMEYE YAKIN BİR DE SÜPER ÇAKTIM BUNA, FELEBİNİ ŞAŞIRDI!... TABİ BÖYLE YENİLİNCE, BİR DE BU ÖZGÜVEN YÜZÜNDEN KIZIN KALBİNİ DE KIRINCA KÜFRETTE Bİ. VAY EFENDİM KOL BOZUKMUS DA İSTEĞİBİ HAREKETİ YAPAMAMISIM DA, ONA KÜFREDOYOR... SALONUN SAHİBİ DE ARKADA OYUNU İZLİYORMUŞ. O KÜFÜRÜ DUYUNCA BUNUN ENSESİNDEN TUTUP "SST, ABZİNİ BOZMA. EFENDİ ŞİBİ OYUNUNU OYNA, ŞİT..." DİYE BİR BAKIYDI. KORKUDAN HERİF TITREME KRİZİNE BİRDİ YANIMIZDA... SONRA SEVGİLİSİNİ DE ALIP GİTTİLER SALONDAN. BİR DAHA DA GÖRMEDİM HİÇ...

BU OLAYDAN SENELEP SONRA... 2008 YILI, LOMBAK DERGİSİ'NE ÇİZERLİK YAPIYORDUM. DERGİDE SABAHLAĞI-BİMİZ ZAMANLAR HAVA ALMAYA İSTİKLAL'E ÇIKTIĞIMIZDA MUHAKKAK USRAĞIĞIMIZ BİR ATARI SALONU VARDI. BELKİ HATİRLARSINIZ, ESKİDEN AZNAVUR PASAJI'NIN YANINDAYDI, SONRA ARA ÇAYCILARIN SOKAĞINA TAŞINDI BU YER. NEYSE, YİNE ŞİTTİK BİR GÜN ARKADAŞLARLA, HERKES SEVDİĞİ OYUNLARA DAĞILDI. BEN KING OF FİGHTERS 98'E BİRDİM. OYNUYORDUM ÇAYET GÜZEL. DERKEN TARİH TEKERDÜR ETTİ VE SALONA SEVGİLİSİYLE GELEN BİR AT KAFASI GÖRÜNDÜ KAPIDA... YILLARDIR TAKSİM'DEKİ MARGİNAL HAVAYI SÖLDÜBÜMÜZDAN BU SEFER GARIŞEMEDİM OLANLARI. ENERJİ SAÇA SAÇA BİRDİ BUNLAR İÇERİ. BANA GÜDÜMLENMİŞ ŞİBİ GELDİLER, ADAM JETON ATTİ BİRDİ YANIMA HEMEN. BEN DE DAKİP BULAMİYORDUM DİYE ÜZÜLÜRKEN ADAMIN BU HAREKETİ HOŞUMA GİTTİ. HAH DEDİM BİLEN BİRİ ÇIKTI SONUNDA. NEYSE BİRDİ, SEÇTİ ADAMLADI, BAŞLAĞI OYNAMAYA. YALNIZ BU SEFER ÖYLE FENA YENİLDİM Kİ... MAHFOLDUM!.. HAYIR KOL DA BOZUK, OYNARKEN ELEKTRİK ÇARPIYOR ELİME FALAN. BİR DE SEVGİLİSİ BARBAR CONAN'A GAZ VEREN FETTAN HATUNLAR ŞİBİ KULAĞINA "YEN ONU, BEKMEZİNİ AKIT, MAHFET!" DİYE FISILDIYORDU İNCEDEN...



ADAM DA ÇENEBAZ ÇIKTI, HABİRE "HAH HAA, İSTE KOMBO DEĞİŞİN BÖYLE YAPILIR" DİYE BİDİ BİDİ KONUŞUYOR... İO SENE GERİYE GİTTİ KAFAM, YABANCILAŞTIM YİNE HERŞEYE... DERKEN BUNLAR İŞİ İYİCE SEBEKLİGE VERDİLER, ÖPÜSTÜLER YANIMDA PİS PİS... O AN BENDE ŞALTER ATTİ "SENİN BEN OYNAYACAĞIN OYUNU BİLMEM NAPIYIM" DİYE KÜFÜR ETTİM. BUNLAR DONDU KALDI!.. BEKLEDİM KARŞILIK VERİN DE DALAYIM DİYE AMA ONU DA YAPAMADI, YİNE BİR KÜFÜR SALLADIM ÇIKTIM ORDAN... VELHASIL... NASIL Kİ SEMİDE KADIN OLMASI ÜSÜRSÜZLÜK GETİRİR, ATARI SALONUNDA DA KADIN OLMASI BANA ÜSÜRSÜZLÜK GETİRİYOR MALESEFİ!... ŞİMOİ TABİ ATARI SALONU KALMADI AMA ONUN YERİNİ PLAYSTATION KAFELEP ALDI. LANET HALA DEVAM EDİYOR MU BENÇLER?!

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



Donanım

Grafikler geliyor, depolama kapasiteleri artıyor...

Ne donanım firmalarının kar amaçlı stratejilerine, ne de oyun firmalarının donanım firmalarıyla olan anlaşmalarına yetişemez olduk. Buna paralel olarak ekran kartı sektörünün de oyuncuların cebini hortumladığı bir gerçek. Yine de en iyi grafiği, en iyi performansla alabilmek için pamuk eller cebe

diyor ve ATI'nın son şaheserine bir göz atıyoruz. Öte yandan evinde bir "arşiv kutusu" bulundurmak isteyenler için de ZyXEL'den müthiş bir ürün geldi. Tüm dosyalarınızı sisteminizden bağımsız bir kutucukta saklamak ve arşivinize herhangi bir bilgisayardan erişmek nasıl olur dersiniz?



116

ZyXEL NSA 220 Plus

Tüm verilerinizi tek bir aygıtta toplamayı dilediniz mi? ZyXEL sizin için bu işi de halletti.



119

Teknik Servis

Recep Baltaş, donanımsal çıkmaz sokakları bir bir açıyor ve trafiği akıcı hale getiriyor!



Sapphire HD 5970 OC

ATI, yepyeni silahı ile hem zirveye çıkmayı, hem de nVidia'yı devre dışı bırakmayı planlıyor.

117



■ Siyah veya beyaz renk seçenekleri olan ürün ufak boyutuyla da beğenimizi kazandı.

ZyXEL NSA 220 Plus

Kaydet, depola, seyret

Geçtiğimiz günlerde dijital oyun satış sistemi Steam'de, oyuncuların kullandıkları bilgisayarlar üzerinde yapılan bir araştırma dikkatimi çekti. Araştırmadaki en önemli noktalardan biri, oyuncuların bilgisayarlarındaki sabit disk alanıydı. Sabit diskinde 10 ila 100 GB arasında boş yer olan oyuncuların oranının %40 olması, ortada ciddi bir kapasite probleminin olduğunu gösteriyor. Tam da bu ay test merkezimize konuk olan ZyXEL NSA 220 Plus da depolama derdinize bir çare olurken, beraberinde üstün özelliklerle gelen bir ürün. Network Attached Storage, yani "ağa bağlı depolama cihazı" olarak adlandırabileceğimiz NSA 220 Plus, aslında içerisinde Linux işletim sistemi barındıran ve bilgisayarınızda günlük hayatta yaptığınız işleri kolayca sırtına yükleyebileceğiniz bir mini PC. Sadece 20 Watt güç tüketen bu minik depolama cihazının arka kısmında, ağa bağlanmasına yarayan bir Gigabit Ethernet portu varken ön kısmında da harici disk bağlamanıza olanak tanıyan iki adet USB girişi yer alıyor. Ürünün içerisinde de iki adet 2 TB, toplamda 4 TB (4000 GB eder.) kapasitede

disk takabilmenize olanak tanıyan iki adet 3.5"lik SATA disk yuvası yer alıyor.

Peki NSA 220 Plus bize ne vaat ediyor? 10 parmağında 10 marifet olan ürünün bize ilk sunduğu özellik DLNA, yani Digital Living Network Alliance desteği. Bu özellik, destekleyen cihazların birbiriyle müzik, film ve fotoğraf gibi içerikleri kablolu veya kablosuz bir biçimde paylaşmasına yarayan ve elinizdeki bütün içeriği oturma odanıza taşımanıza olanak veren bir teknoloji. Cihazı ağa dahil ettikten sonra, internet tarayıcınızın penceresini açıp adres satırına "NSA220" yazarak cihazın arabirimine ulaşabilir ve gerekli dosyaları aktardıktan sonra sırtınızı koltuğa yaslayabilirsiniz. Eğer elinizde izleyecek bir dizi ya da içerik yoksa da dert değil. NSA 220 Plus, içerisinde barındırdığı Torrent istemcisi sayesinde sizin için dosyaları otomatik olarak indirebilir; yani sabah Torrent dosyaları ekledikten sonra akşam gelip evinizde Californication'da Hank Moody'nin maceralarını izleyebilirsiniz. İsterseniz cihazın içerisindeki FTP sunucusunu devreye sokup dosyalarınıza her yerden erişebilir veya dosyalarınızı arkadaşlarınızla da paylaşabilirsiniz. Son olarak Broadcatching özelliği de olan NSA 220 Plus sayesinde kaçırmak istemediğiniz yayınları da kaydedebilirsiniz. ■ **Recep Baltas**

ZyXEL NSA 220 Plus



- + Zengin özellikleri
- + Ufak boyutu
- + Düşük güç tüketimi
- NZB desteğinin olmaması

Fiyat: 249 Dolar + KDV
İthalat: Penta
Web: www.penta.com.tr
Puan: 7,5/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ağ protokolleri	CIFS/SMB, FTP, HTTP
Dosya sistemi	EXT2, EXT3, FAT, FAT32, NTFS
Disk yönetimi	RAID 0 & 1, JBOD
İşlemci ve bellek	Marvell 500MHz, 64 MB DDR x 2
Bağlantılar	2 x USB, 1 x Gigabit LAN
Boyutlar ve ağırlık	202 x 113 x 142(GxDxB) mm, 1.5 kg



**EDİTÖRÜN
SEÇİMİ**

HD 5970'i kasanıza taktıktan sonra kapağı bir daha kapatmak istemeyebilirsiniz.

Sapphire HD 5970 OC

Gezegenin en hızlı ekran kartını selamlayın!

Bundan bir önceki "dünyanın en hızlı ekran kartı" nVidia GTX 295'in ve ondan önce de rekoru elinde bulunduran AMD/ATI HD 4870 X2'nin destanını yazdığımız zamanları daha dün gibi hatırlıyorum. Zaman aslında çabuk geçmiyor ama ekran kartı üreticileri eskiye kıyasla artık çok daha hızlı bir yarış içerisindedir. Test merkezimize bu ay konuk olan Sapphire HD 5970 ise yarışın liderini anlamamızda büyük kolaylık sağlayacak olan bir kart. HD 5970'in performans testlerine başlamadan önce kartın teknik özelliklerine değinmekte fayda var. İki adet HD 5870 GPU'suna sahip olan HD 5970, bir önceki nesil 4870 X2'ye göre iki kat daha fazla Shader, ROP ve transistör barındırıyor. 2 GB belleğe sahip olan kartın bellek arabirimi ise 512 bit. HD 5970'in tüm bu özelliklerinden de öte, oyunculara getirdiği çok önemli yenilikler mevcut ve bunlardan ilki de DirectX 11. Colin McRae: DiRT 2'nin çıktığı bu günlerde Microsoft'un en son grafik arabirimi DirectX 11'i destekleyen kart, daha yumuşak köşeler ve çokgen yapılar için Tessellation desteğine sahip. Yine ekran kartının işlemciyle daha uyumlu çalışması için Multi-Threading ve PC'nizde çalışan yazılımların ekran kartının gücünden yararlanması için DirectCompute teknolojilerini de destekleyen kartın tüm bu özelliklerinden yararlanmak için Windows 7 biçilmiş kaftan.

Şimdi isterseniz karanlık dünyalara doğru bir gezintiye çıkıp nVidia'nın tatlı rüyalar mı, yoksa kabus mu göreceğine bir

bakalım. Benim de seveerek oynamaya başladığım Electronic Arts'ın yeni kart tabanlı RTS oyunu BattleForge ile başlıyoruz testlerimize. Test için bu oyunu seçmemizdeki en büyük etkense oyunun DirectX 10.1 destekli harikulade grafikleri. 1280 x 1024 çözünürlük, 2 x AA ve 8 x AF açık olarak yaptığımız testte GTX 295, saniyede 100 fps görüntü sunarken HD 5970, saniyede 133 fps ile liderliği göğüsliyor. Aslında bu çözünürlükte test etmemizin amacı, çoğu oyuncunun bu çözünürlüğü kullanmasından başka bir şey değil. İsterseniz kartın bir de FullHD ve hatta daha da yüksek çözünürlüklerde ortaya koyduğu performansa bakalım. Bunun için yeni çıkan oyunlardan Call of Juarez 2'yi çalıştırıyoruz ve 1920 x 1200 çözünürlükte AA'yı kapatıp 16 x AF açıyoruz. Sonuçta 121 fps sunabilen GTX 295, 193 fps sunan HD 5970'in önünde eğilmek zorunda kalıyor. Farklı tatlar sunabilmek için farklı oyunlar seçtik bu defa. Bunlardan biri de Warhammer 40.000: Dawn of War II. Bu denli devasa bir oyuna, 2560 x 1600 gibi devasa bir çözünürlük yakışır dedik ve 4 x AA ile 16 x AF açık teste başladık. 130 fps sonucunu veren HD 5970'in yanında domuz gribinden halsiz düşen nVidia, 85 fps'den öteye gidemedi. Düşenin dosta olmaz edasıyla bir sonraki teste geçtik. Far Cry 2 ile Afrika'nın geniş ovalarını geniş geniş görmek için çözünürlüğü yine 2560 x 1600 seviyesine dayadık. Sadece 4 x AA açtığımız testte 70 fps veren GTX 295, 100 fps sunan HD 5970 tarafından dersini alması için evine gönderildi. Sonuç olarak

Sapphire HD 5970 dünyanın en iyi ekran kartı olmayı başarırken, boşa 39 Watt ve tam yükteyse 304 Watt tüketmesiyle HD 5850'den sonra dünyanın Watt başına performansı en yüksek ikinci ekran kartı olmayı başarıyor. Son olarak kartın 35 cm uzunluğuyla dünyanın en büyük ekran kartı olduğunu da belirtelim.

Recep Baltaş

Sapphire HD 5970 OC



- + DirectX 11 desteği
- + Rakipsiz performansı
- + Düşük güç tüketimi
- + Serin çalışması

Fiyat: 699 Dolar + KDV

İthalat: Penta

Web: www.penta.com.tr

Puan: 9,5/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Çekirdek frekansı	735 Mhz
Bellek frekansı	4040 Mhz
Arabirim	PCI Express 2.1 x16
Bellek türü	2GB(1GBx2) / 512 bit(256bit x2) GDDR5
Yuva sayısı	3 x PCI Exp x16, 2 x PCI Exp x1, 2 x PCI
Diğer	DIRT 2 ve BattleForge oyunları



A-Data'nın yeni SSD'leri XPG SX95 ve S592

Windows 7'nin sistemde SSD disk algıladığı anda, yıllardan beri kullandığımız disk birleştirme hizmetini anında kapattığını biliyor muydunuz? Bunun nedeni SSD disklerin disk birleştirmeye ihtiyaç duymayacak kadar hızlı ve gelişmiş olmaları. A-Data'nın yeni SSD diskleri de Windows 7'den daha iyi performans almanız için yeni firmware ile geliyorlar. Windows 7'nin TRIM özelliğini kullanan bu diskler, boş alanları daha iyi organize ediyor ve diskin performansını artırırken ömrünü de uzatıyor. Tek derdimiz fiyatları ki elbet bir gün o da düşer.modunda çalıştırıldığını belirtelim.

Bilgi için: www.adata-group.com/tr

ASUS'tan EAH5770 CuCore

AT'nin düşük güç tüketimine karşın çok yüksek performans sunan yeni nesil HD 5000 serisi ekran kartları birçok üreticinin iştahını kabartıyor. Bu bağlamda 5770'i içerisinde 164.5 gram bakır bulunan kendi özel soğutucusuyla soğutan ASUS, karta hız aşırma yapacak olan kullanıcıların ekmeğine yağ sürüyor. Karşılaştırma açısından baktığımızda nVidia GTX 260 ile aşağı yukarı aynı performansı sunan bu kart, DirectX 11 ve Shader Model 5.1 desteğinin yanında, tam yükte 168 Watt tüketen rakibine karşın 112 Watt tüketerek güç tasarrufu alanında da rakibini ezmekten geri kalmıyor.

Bilgi için: www.asus.com.tr



MSI'in son bombası

Dünyanın ilk AMD 890FX yonga setli anakartı MSI tarafından üretildi. AM3 işlemcileri destekleyen bu anakartta USB 3.0 ve SATA 6 Gbps yer alıyor. Anakartta yer alan altı adet PCI-Express 2.0 x16 portunaysa "gözünüz doysun" demekten başka yorum yapamıyoruz. İsteyenler dört tane HD 5970 alıp toplamda sekiz adet grafik çekirdeğinin gücünden yararlanabilirler. Son olarak AMD'nin 890FX yonga setinden IDE desteğini çıkarmasına karşın, MSI'in bu anakarta illa da IDE portu koymasına bir anlam veremedik. Oldu olacak, bir de disket sürücü portu taksaydın MSI!

Bilgi için: www.msi.com.tr



Teknik Servis

2010'a girerken, geçen sayımızda tüm LEVEL okurlarına, bütçelerine göre satın alabilecekleri birer PC tavsiye etmiş olduğumdan ötürü mutluyum. 2010'da yepyeni ve heyecan verici oyunlar diliyorum herkese. Sözlerimi bitirmeden önce şunları da eklemek isterim: Orijinal alın, az olsun ama öz olsun. Derslerinizi de sakın ihmal etmeyin. Benim gibi vaktinde bitirin okulunuzu. Sonra çalışın, para kazanın. Böylelikle tonla oyun alabilirsiniz.

S: Yaklaşık bir hafta önce karşılaştığım config hatası nedeniyle bilgisayarımı zar zor açıyorum. Bu mail'i yazmadan 30 dakika önce bu hataya çok sinirlendim ve arkadaşımın Vista DVD'si aldım. (Bu arada sistemim Vista Home Premium.) BIOS ekranı geldikten sonra sistem açılmamaya başladı, ben de sabit diskimi söktüm ve yeniden

taktım. Bu defa o ekran da gelmedi. Format atmak istemiyorum çünkü bilgisayar açılmadığı için resimlerimi yedekleyemem. *Melih Mete*
C: Merhaba Melih, öncelikle sistem açılırken BIOS'a gir ve Boot sıralamasından DVD'yi ilk sıraya al. Kaydet ve çık. Sistem Vista DVD'sinden boot edecektir. Sistem açıldıktan

sonra kurlum seçeneği olarak "yükseltme"yi seç ve kurluma başla. Bu sayede dosyaların silinmeyecektir. Aslında benim sana asıl tavsiyem artık Windows 7'ye geçmendir. Aynı işlemi dosyalarını kaybetmeden Windows 7'ye geçerek de yapabilirsin. Önemli olan kurarken "yükseltme" seçeneğini seçmek. Kurlumdan ▶

- sonra zararlı yazılımlardan korunmak için ücretsiz olan Microsoft Security Essential'i kurmayı da ihmal etme.

S: Uzun zamandır netbook bakıyorum kendime Recep Abi. Sonra şu netbook'ları duydum ve almaya karar verdim. "Asus EeePC 1000HV" diye bir netbook varmış. Acaba onu alsam Call of Duty, FIFA 2002 - 2003, NFS Underground gibi oyunları oynayabilir miyim? Sonuçta harici bir ekran kartı var değil mi? *ByPcKoPaT*

C: Asus EeePC çok ufak ekrana sahip olan ve oyun oynamak için tasarlanmamış bir ürün. Üründe harici ekran kartı olması hiçbir şeyi değiştirmez zira ekran çözünürlüğü çok düşük ve ekran boyutu itibarıyla ekranda aynı anda iki futbolcuyla görmen bile bir mucize olacaktır. Netbook'lar oyun için kesinlikle uygun değil. Oyun için en azından 13.3" ekrana sahip ürünler gerekir.

S: Geçenlerde bir internet kafeye gittik arkadaşım. Arkadaşım, Crysis Warhead'i 1920 x 1080 çözünürlükte 8x AA ve Very High ayarlarda hemen hemen hiç takılmadan oynadı. Ben de aynı özellikteki başka bir bilgisayara oturdum ve 1440 x 900 AA kapalı bütün ayarlar High'da oynadım fakat görüntü kalitesi çok kötüydü, efektler iğrençti. Acaba bunun nedeni grafik kartı sürücüsünün güncel olmaması ya da yüklü olmaması olabilir mi? Ayrıca araştırdım ve Sapphire HD 4850 adı altında birden fazla çeşitte kart gördüm (Soğutma sistemi anlamında.) bu bir diğer neden olabilir mi? Ben Asus HD 4850 almayı düşünüyorum. Tek slot'luk ve soğutma sisteminin görünüşü sapphire ile aynı. Bu kartı seçmemim tek nedeni ise Smart Doctor özelliği. Sence Zotac GTS 250 mi alayım yoksa asus HD 4850 mi ya da Sapphire HD 4850 mi? *Ozan Temel*

C: Sorun büyük ihtimalle çözünürlükle ilgili. Eğer monitör LCD ise ve oyunun çözünürlüğü de o ekranın desteklediği en iyi çözünürlüğe ayarlı değil ise bu tür bozuk bir görüntü

ile karşılaşman çok doğal. Ekran kartı konusunda ise sana tavsiyem yeni çıkan DirectX 11 destekli HD 5750 almandır. Bu vakitten sonra DirectX 11 desteği olmayan kartlara yatırım yapmak pek mantıklı değil.

S: Yeni bir dizüstü bilgisayar almak istiyorum. İnternet için kullandığım bir masaüstü bilgisayarım var. Sorum ise şu yeni çıkan oyunları rahatlıkla oynayabileceğim bir dizüstü bilgisayar almak istiyorum. Eylül sayınızda gördüğüm samsung R522 XS04TR modeli dizüstü bilgisayar düşünmüştüm. Bütçem 1200 ile 1400 TL arası alabileceğim iyi bir laptop önerebilir misiniz sorularım bu kadar iyi çalışmalar kolay gelsin. *Eren*

C: Biz Eylül ayında ürünü incelediğimiz sıralarda vergilerde bir indirim vardı ve bu esnada ürün 1250 TL'ye almak mümkündür. Şu anda ise ürünün fiyatı 1400 TL civarında seyrediyor. 3GB belleğe sahip olan Samsung R522-JS04TR modeline bakabilirsiniz. Bütün oyunları rahatça oynatabilecek kapasiteye sahip. Daha ekonomik bir ürün arıyorsanız R518 DS04TR'ye de bir göz atmanızda fayda var. Tek eksiği işletim sistemiyle birlikte gelmemesi.

S: Bir sistem toplamaya karar verdim 2005'ten bu yana aynı PC'yi kullanıyorum. İçinde monitör, sabit disk, CD okuyucu ve TV kartının olmadığı ve 1400 - 1700 TL arasında bir kasa toplar mısınız? DirectX 11 oyunlar çıkacak olmasına rağmen neden GTX295 HD 5870'den daha pahalı olabilir? *Onur Demir*

C: Sistem için şu parçaları öneriyorum: AMD Phenom II X4 955 BE, Gigabyte MA790XT-UD4P, OCZ 4 GB DDR3 1600 MHZ CL7 Reaper HPC, Sapphire HD5770 DirectX 11 DDR5 128 bit, Thermaltake SopranoRS 101 500W PSU. Parçaların toplam maliyeti KDV dahil 1500 TL tutuyor. Fiyat arama motorlarından en uygun fiyatları bulman mümkün. Diğer soruna gelecek olursak GTX 295, HD 5870'den hızlı

bir kart ve bu kartı sadece oyuncular tercih etmiyor. Bilimsel araştırmalar için bu kartı satın alanlar da mevcut. Fakat son olarak HD 5970'in çıkmasıyla birlikte artık dünyanın en hızlı kartı 5970.

S: MSI P45 Platinum anakart, Intel E8600 Core 2 Duo 3.33 Ghz, Sapphire HD4850 TOXIC, OCZ 4GB 800 Mhz ve 300W Frisby PSU. (Güç kaynağını bakkaldan aldınız herhalde. - Recep) Size sorum güç kaynağıyla ilgili. Bu işlemci ve anakartı taktırdıktan sonra bilgisayar sürekli olarak belirli aralıklarda kendini resetlemeye başladı. Örneğin, 2K10 oynuyorum ve yaklaşık 20 dakika sorunsuz çalışıyor. Fakat bir süre sonra bilgisayar takılıyor ve yeniden başlıyor. BIOS reset'leme, sürüm güncelleme gibi alternatifleri denedim ama hep aynı sorunla karşılaştım. CoD: MW2 oynarken de farklı bir sorunla karşılaştım. Oyunu yaklaşık yarım saat sorunsuz oynadıktan sonra masaüstüne atıyor ve "Hata raporu gönder - gönderme" uyarısı çıkıyor ve oyun kapanıyor. Bir diğer sorun ise yine aynı oyunda bir süre sonra ATI'den uyarı geliyor ve "ATI, grafik sürücülerinizi sıfırladı" denen bir yazı çıkıyor hemen sonra oyun sorunsuz çalışmaya devam ediyor. Eğer sorun güç kaynağındaysa bana 750W civarı birkaç model önerebilir misiniz? *Kıvanç Köseoğlu*

C: Şimdi öncelikle bugüne kadar marka adı vermedim ama artık oyuncuların uzak durması gereken markaları açıklama gereği duyuyorum: Frisby, Quake, Everest ve adı şanı duyulmamış diğer bütün markalar... Bu markalardaki güç kaynaklarını ucuz alıp tasarruf yaptığınızı düşünürken bütün sistemi tehlikeye atıyorsunuz. 1000 TL'lik sisteme kesinlikle 10 TL'lik güç kaynağı takmayın. Size tavsiyem uygun fiyatına karşın 720 Watt güç sunabilen Gigabyte Superb 720W almanızdır. ■

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

En Şaşıma Donanım Soruları

Virüsleri Anti-Virüs yazılımı üreten firmalar mı yapıyor?

Bazı aşırı zeki insanların ardı arkası kesilmeyen bir yaratıcı fikirlerine ben hep gülmüşümdür. Şimdi basit bir örnek verelim. Son zamanlarda piyasaya çıkan bir virüs vardı ve adı "Conficker" idi. Virüs çıktığında piyasadaki hiçbir güvenlik yazılımı bu virüsü temizleyemiyordu. Daha sonra virüs araştırıldı, reverse-engineering yöntemi ile analiz edildi ve panzehiri üretildi. Eğer virüsü yapan kişiler güvenlik firmaları olsaydı, virüs çıkarılmaz bas bas bağırılmaz mıydı "Conficker" sadece bizz yazılım temizliyor" Diye? Bu sadece çok basit bir örnektir. Güvenlik firmaları zaten fazlasıyla para kazandıkları için ek gelir elde etmek için virüs yazmalarına gerek yok. Bu işi yapan kişiler para ve şöhret kazanmayı amaçlayan

hacker'lerden başkası değil.

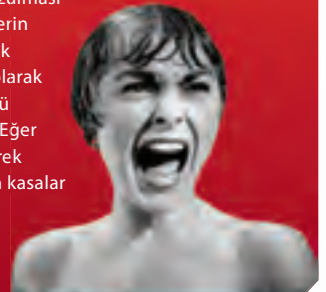
ReadyBoost için USB bellek taktım, sistem iki katı hızlanmadı, neden?

Microsoft da zaten sistem iki katı hızlanacak demedi ki sevgili kullanıcı. ReadyBoost, sık kullanılan uygulamaların daha hızlı çalıştırılabilmesi için bu uygulamaların USB belleğe yazıldığı bir teknolojidir. USB bellekler hiçbir zaman RAM'lerin hızlarına ulaşamayacaklar zira ikisinin de kullanım alanı çok farklı. Bu durumda USB bellek ile programların daha hızlı açılacaktır ama emin ol performansta nirvanaya ulaşman zor.

Kasa kapağını açmak sistem soğutmasına yardımcı olur mu?

Hayır! Dikkat ederseniz piyasada satılan bütün

kaliteli kasalarda ön ve arkada birer fan yer alır. Öndeki fan havayı içeri alırken arkadaki fan da dışarı atar. İşte buna da hava sirkülasyonu denir. Bu sayede kasa içinde oluşan sıcak hava dışarı atılarak içeriye sürekli soğuk hava girmesi sağlanır. Kasanın kapağını açtığınızda ise hava sirkülasyonun bozulması bir yana, bileşenlerin topladığı toz statik elektriğe neden olarak parçaların ömrünü dahi azaltacaktır. Eğer böyle bir şeye gerek olsaydı emin olun kasalar kapaksız satılırdı.



Sistem Gereksinimleri



The Saboteur

1.03 yamasını yükledikten sonra ATI kartlarla da sorunsuz çalışan The Saboteur ciddi sistem gereksinimleri olan ve başarılı grafikleri ile göz dolduran bir oyun. ATI problemini uzun bir sürede çözen oyun; dört çekirdekli işlemci, x800, yani üst seviye ekran kartları ve 3 GB RAM

istiyor. 7 GB disk alanı ile mütevazı bir tablo çizen The Saboteur keşke DirectX 9 yerine 10 veya 11 destekli olsaydı.



Colin McRae DiRT 2

nVidia fanları buna kızabilir ama yapacak bir şey yok. ATI alan Üsküdar'ı çoktan geçi, Subaru Impreza ile pistlerin tozunu attırıyor. DirectX 11 destekli bir ekran kartınız varsa DiRT 2 ile görüntü kalitesinin gerçek anlamda ne olduğunu anlayabilirsiniz. Tabii bunun yanında dört

çekirdekli Phenom II veya Core i7 işlemci, 3 GB bellek ve 10 GB disk alanı da olmazlar arasında. Oyun her ne kadar bütün sistemlerde de çalışıyor olsa da siz bütçenizi ayarlayıp en azından bir HD 5750 edinin.



Rogue Warrior

Oyun firmaları zamanında Crysis'in önün açtığı yoldan gidiyor gibiler. Zira Rogue Warrior da çift çekirdekli en az 2 Ghz hızında bir işlemci, yine 8800 GTS yani x800 üst seviye ekran kartı ve 2 GB sistem belleği istiyor. 4 GB sistem alanı gerektiren oyun DirectX 9 ile geliyor. Buradan

çıkartılacak ders şudur: x800 serisi bir ekran kartı ve 4 GB RAM'in yanında çift çekirdekli bir işlemci artık şart!



Avatar

Sistem gereksinimlerini görünce, oyuna olan saygım arttı. Bazı oyunların kaliteli olması sistem gereksinimleri yüksek olmak zorundadır ve siz de bu oyunu oynayacaksanız kaliteli bileşenlere sahip olmak zorundasınız! Avatar'ın fantastik dünyası da ancak DirectX 10 destekli bir ekran

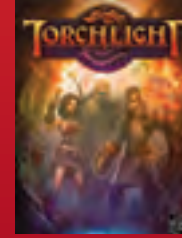
kartı ile gerçekliğe kavuşabilir. Windows 7, 2 GB sistem belleği, çift çekirdek işlemci ve 4 GB disk alanı tavsiye edilen özellikler arasında.



The Sims 3 World Adventures

2 Ghz işlemciniz, XP, Vista veya Windows 7 işletim sisteminiz, 4,5 GB disk alanınız ve bir de DVD sürücünüz varsa The Sims 3'ün dünyasına "akabilirsiniz". Oyunun ekran kartı gereksinimi 128 MB olarak belirtildiği için kesin bir şey diyemiyorum fakat EA'nin

burada "saçmaladığı" kesin. EA bile ekran kartlarını MB değerine göre değerlendiriyorsa benim size diyecek tek sözüm var: bir ara benim ekran kartı satın alma rehberini okuyun.



Torchlight

Sistem gereksinimleri en düşük olan oyunun en sona kalması bir tesadüf mü ben de bilmiyorum ama 512 MB bellek ile çalışabilecek bir oyun yapmak gerçekten de günümüz şartlarında takdire değer bir durum. 800 Mhz işlemci ile bile çalışabilecek olan bu oyun fil tarihinden

kalma Radeon 7200 ile dahi çalışabiliyor. 400 MB disk alanı isteyen oyun işletim sistemi olarak Windows 2000 ve sonrası diyerek beni gülmeye krizine sokmayı başardı. Güle güle oynayın.

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 P3X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD R57X PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel P55- X58 / AMD R5790X Yonga Seti (SATA 3.0)
İŞLEMCI	Intel Core 2 Duo E5200 / AMD Athlon 64 X2 5200+	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4- Black Edition
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1 x 1024 MB)	2 GB DDR2 800-1066 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2 / 3 1066-1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce GT 220 / Radeon HD 4650	Radeon HD 5750	HD 5870 / HD 5970
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB (RAID 0 / 1) / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-5	DVB-T / Hybrid veya DVB-5 HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Starter	Microsoft Windows 7 Home Premium	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar



KEZBAN

RAPORU

CEM ŞANCI

Geçen gün Californication'ı seyreliyordum. Dizinin senaristi artık nasıl mükemmel bir kadın tasviri hayal etmişse, dizinin kahramanı Hank Moody'nin aşık olduğu kadınla ilişkisindeki mükemmel anlayış ve uyum, aşkın bedensel bir aidiyet değil, gönül bağıllığı olduğunu vurgulayan senaryosunu bizim kezbanlara izletip izletip tepkilerini izlemek istiyorum her seferinde. Herhalde sinirden saçlarını başlarını yolup öfkeden televizyonu kırar, ağızlarından köpükler saçarak, Hank'e küfürler edip, sinir krizleri geçirirlerdi. İşte ne zaman Californication seyretsen, kezbanlar arasında

yaşamaya mahkum bırakıldığımız hayatlarımızı anımsayıp hüznün doluyorum. Normalde güldürmesi gereken bir komedi dizisinin insanı hüznülendirmesi ne kadar acıklı bir durum, değil mi? Tam bunları düşünürken, geçen gün oynayacak bir MMORPG ararken karşıma Everquest çıktı. Hani şu 35.000 yıldır dansöz kıyafetleri içinde güzel bir savaşçının kapağını süslediği MMORPG. İşte o kız var ya dostlarım; abartmıyorum, tam 35.000, hatta belki 40.000 yıldır orada durur. Eklentiden eklentiye gider, üstünü değiştirir, başka renk bir dansöz kıyafeti giyer ama hatun milenyumlardadır. Orada öyle sap gibi tek başına dikilir. Ablacığım

senin hiç mi aşık olduğun bir adam, hiç mi sevdiğin bir insan, hiç mi gönlüne düşen bir yakışıklı olmaz? Olmaz tabii ki. Alın işte size sevmeye, aşık olmaya, dokunmaya korkutulmuş, sosyopata bağlanmış, gitmiş eline kılıç - kalkan almış savaşçı olmuş bir kızcağız. Alın size kezban! Eğer dikkatli bakarsanız, sadece oyun dünyasında değil; çevremizde, her yerde bu kezbanları göreceksiniz. Kalbiniz kaldırmayacaksa Californication'ı hiç seyretmeyin dostlarım. Bilmemek mutluluktur, değil mi Begüm? -Sana çok hak verecektim Author'cuğum ama parmaklarımı yeni ojeledim; o yüzden veremiyorum. ■



Dragon Age: Origins

Dragon Age dünyasını keşfetme zamanı...



❑ Karakter yaratırken...

Oyuna girmeden çok önce; karakter yaratma menüsünde başlıyor maceranız. Fakat bunun farkında değilseniz oyunu çok geçmeden silmenize sebep olacak hatalar yapmanız işten bile olmayacaktır. Şimdi gelin oyundaki üç farklı ırka bir göz atalım.

Human

Human ırkı nispeten her yöne gidebilecek bir ırk. Birçok sistemde olduğu gibi DA: O'da da "Nereye çekersen oraya gider" cinsten olmuş insanoğlu. Haliyle yetenekleri dağıtmanız nispeten daha kolay bu ırkta.



❑ Elf

Elfler daha çok büyüye yatkınlar. Özellikle ırklarından dolayı gelen bonus'lar sayesinde başarılı bir mage olmanız mümkün.

Hilekar



Band Hero (PS3)

Trophie'leri kazanmak için karşılığında yazanları yapın.

A Cool Mill (Bronze): Career ya da Quickplay modunda, tek bir şarkıda grup olarak 1.000.000 puanı geçin.

A New Challenge Awaits (Silver): 50 Career Challenge'ı Platinum veya Diamond'da tamamlayın.

Face to Face (Bronze): 25 online Pro Face-Off maçı yapın.

Fevered Pitch (Bronze): Tek bir şarkının vokalinde %100 başarı sağlayın.

Four of a Kind (Bronze): Career ya da Quickplay mo-

dunda, bir şarkıyı dört enstrümanın her biriyle tamamlayın.

Glimmer (Bronze): Career modunda 111 yıldız kazanın.

Iced Out (Bronze): Career Challenge'da Diamond seviyesine erişin.

In the Moment (Bronze): Band Moment'i başarıyla tamamlayın.

Jack of All Trades (Bronze): En az bir Challenge'ı tüm enstrümanlarla Gold veya üzeri seviyede tamamlayın.

M.C. (Bronze): Online Career modunda bir şarkıya ev sahipliği yapın.

My First Gig (Bronze): Career modunda bir konseri tamamlayın.

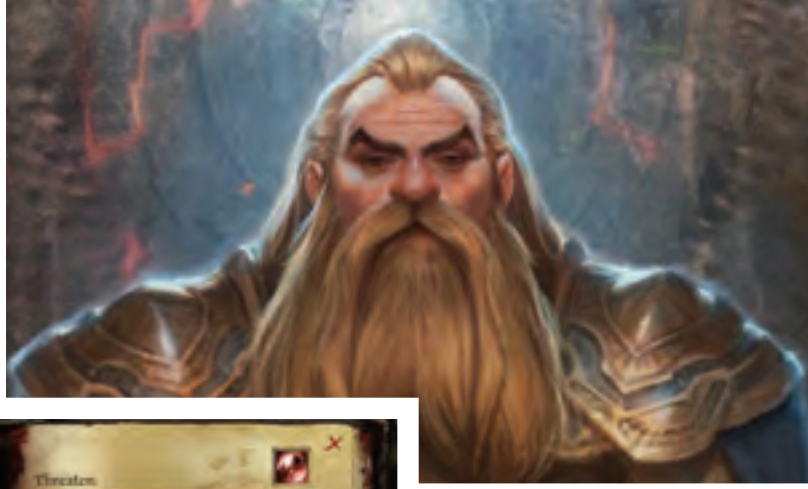
Nation's Star (Bronze): Career modunda bir konserin yarısını tamamlayın.

Nice to Meet You (Silver): Konserleri tamamlayın ve tüm karakterleri açın.

Picture Perfect (Bronze): Medium ya da Harder zorluk seviyesinde bir şarkının girişini nota kaçırmadan çalın.

Dwarf

Dwarflar -her zamanki gibi- yakın dövüşte, yüksek dayanıklılıklarıyla dikkat çekiyorlar. Hal böyle olunca her ırka ait başlangıç bonus'ları da farklılık gösteriyor.



Birbirinden farklı özellikler

DA: O'da seçmenizi bekleyen üç farklı sınıf mevcut. Fakat bu üç sınıf oyun kendi içerisinde üç ya da dört farklı ufak sınıfa bölünüyor. Oyuna zenginlik katan bu durumu iyi kullanmak zafere götürüyor. Bir Warrior olarak seçebileceğiniz dört farklı yetenek mevcut. Pek tabii ki başlangıç severilerindeki yeteneklerin hepsini alabiliyorsunuz. Fakat bu tamamen yanlış bir bakış açısı. Sadece alabiliyorsunuz diye bir yeteneği alırsanız, en fazla dört level sonra oyunu silersiniz (Ya da sildirtirler!) Oyun yapı gereği belirli yetenek ağaçlarında uzmanlaşmayı gerektiriyor. Malum her seviye de bir adet yetenek puanı geliyor. Ayrıca her yeteneğin ilerleyen seviyeleri farklı özellikler istiyor. Bazılarında sadece level şart koşulsun, bazılarında "28 Str" gibi direkt olarak özellik puanı isteniyor. Hal böyle olunca; önce karakterimizi hangi ağaç üzerinde uzmanlaştıracağımıza bir bakmamız gerekiyor. Sonraki hamle ise bu ağacın genel olarak hangi özellik puanını isteyeceği.

Karakteriniz için püf noktaları

Yapmamız gereken çok basit; doğru ırka, olabildiğince doğru bir sınıf seçmek... (Tabii ki RPG oyunlarına yıllarınızı verdiyseniz, bu duruma bağlı kalmak zorunda değilsiniz.) Misal vermek gerekirse; Elfler bonus olarak +2 Willpower ve +2 Magic alıyor. Şimdi tutup Elf Wariror açmak size "neredeysel" hiçbir yarar sağlamayacak. Çünkü bir Wariror olarak, Elf ırkının sağladığı bu fazladan özellikler sizi pek de mutlu etmeyecekler. Oysaki bir Elf olarak; Mage olmayı seçerseniz, ırkınızdan dolayı gelen bu iki özellik size tam bir bonus sağlayacak. Pek tabii ki aynı durum zıttı için de geçerli.



Platinum Blonde (Bronze): Career Challenge'da Platinum seviyesine erişin.
Platinum Trophy (Platinum): Band Hero'da tüm Bronze, Silver ve Gold trophie'leri kazanın.
Rise to Fame (Bronze): Career modunda bir konserin dörtte birini tamamlayın.
Road Most Travelled (Silver): Tüm konser alanlarını açın.
Secret Notes 1 (Bronze): Jesse McCartney
Secret Notes 2 (Bronze): Janet Jackson
Secret Notes 3 (Bronze): The Rolling Stones
Secret Notes 4 (Bronze): Lily Allen
Secret Notes 5 (Bronze): Aly & AJ
Secret Notes 6 (Bronze): Maroon 5
Secret Notes 7 (Bronze): David Bowie

Secret Notes 8 (Bronze): Evanescence
Secret Notes 9 (Bronze): Hinder
Secret Notes 10 (Bronze): Pat Benatar
Secret Notes 11 (Bronze): No Doubt
Secret Notes 12 (Bronze): Marvin Gaye
Secret Notes 13 (Bronze): Spice Girls
Secret Notes 14 (Bronze): Village People
Secret Notes 15 (Bronze): Hilary Duff
Secret Notes 16 (Bronze): Yellowcard
Secret Notes 17 (Bronze): The All-American Rejects
Secret Notes 18 (Bronze): Roy Orbison
Secret Notes 19 (Bronze): Carl Douglas

Yetenekler

Oyun içinde bulunan birbirinden farklı tam sekiz skill bulunuyor. Bu skill'erin oyuna etkileri ise en az attığınız büyü ya da savurduğunuz kılıç kadar etkili. Bence herbalism, posion - making, combat traning, combat tactic ve coercion skileri aktif olduğu sürece -oynadığınız partiniz de var ise- sirtiniz yere gelmez. Gerisi save & load...



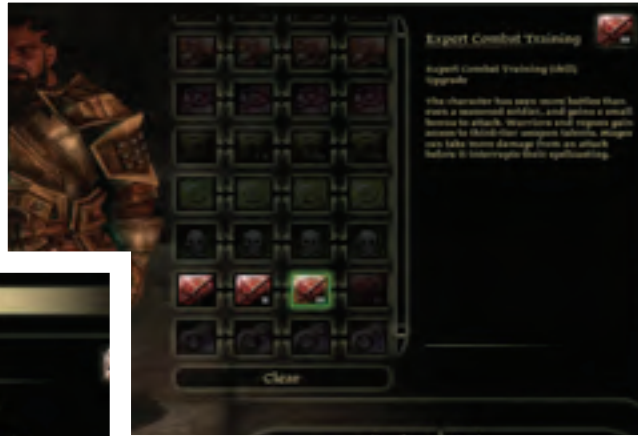
Herbalism

Partinizde kesinlikle bir tane Herbalism'den anlayan karakter olsun. Bu yetenek sayesinde bolca potion yapıp içebileceksiniz. Bu yetenek aynı zamanda etraftaki bitkileri de toplayabilmenizi sağlayacak ki bu durum potion yapmayı ziyadesiyle kolaylaştırıyor.



Combat Training

Combat Training; karakterlerinizin verdiği hasarı ufak da olsa arttırdığı gibi aynı zamanda bir miktarda defans bonus'u sağlıyor.



Coercion

Coercion; oyundaki "bence" en kaliteli skill. Diyaloglar esnasında fazladan konuşma cümleleri açılmasına yarayan bu skill sayesinde karşımızdakilerin düşüncelerini rahatlıkla değiştirip onları kendi istediğimiz yola çekebiliyoruz.

Hilekar



Torchlight (PC)

Steam achievement'lerini kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

- A Lich a Scratch:** Overseer'ı alt edin.
- Angler:** 50 balık yakalayın.
- Beast of Burden:** Pet'inizin envanterini doldurun.
- Beast Slayer I:** Easy ya da Normal zorluk seviyesinde Ordrak'ı alt edin.
- Beast Slayer II:** Hard zorluk seviyesinde Ordrak'ı alt edin.
- Beast Slayer III:** Very Hard zorluk seviyesinde Ordrak'ı alt edin.

- Big and Green and Dead All Over:** Krag'ı alt edin.
- Cash for Trash:** 10.000 item satın.
- Deep Delver:** Zindanın 50. katına çıkın.
- Deep Pockets:** Envanterinizde 100.000 altın toplayın.
- Enchanted:** Bir item'i beş kez geliştirin.
- Enchantment Overload:** Bir item'i 10 kez geliştirin.
- Epic Strike:** Bir düşmanınıza tek bir vuruşta en az 10.000 puan hasar verin.
- Fetch a Fair Prince:** Pet'inizi kasabaya yollayın.
- Fisher King:** 1.000 balık yakalayın.
- Fisherman:** 100 balık yakalayın.
- Hardcore Champion:** Hard zorluk seviyesinde Ordrak'ı alt edin.
- Hardcore God:** Very Hard zorluk seviyesinde Ordrak'ı alt edin.



Stealing

Kolay para ve eşya insanıysanız, size Stealing'i öneririm. Sadece yakın mesafede çalışan bu yetenek sayesinde herhangi bir NPC'nin üzerindeki eşyaları çalabilirsiniz.

Trap - Making

DA: O oynarken tuzaklara yakalanmaktan sıkıldıysanız, biraz da siz tuzak kurmayı deneyin. İlk başlarda çok etkin olmasa da bu yetenek üzerinde uzmanlaştığınız zaman düşmanlarınızı çileden çıkartabilirsiniz.



Survival

Survival; etrafınızdaki yaratık ve NPC'lerin level'larını görmenizi sağlayan bir skill... Her ne kadar ilk başlarda çok işe yaramasa da dördüncü seviyede gelen +10 Nature ve +2 Physical Resistance, kesinlikle reddedilemez cinsten.



Poison - Making

Poison - Making ise bir başka favorim. Yaptığım potion'lar ile etrafa verdiğim zararın haddi hesabı yok. Bir de silaha Enchant edilebilen poison'lar var ki düşmanınızın bile durum karşısında boş boş bakmaktan başka şans kalmıyor.



Hardcore Hero: Normal zorluk seviyesinde Ordrak'ı alt edin.
Hardcore Victor: Easy zorluk seviyesinde Ordrak'ı alt edin.
Hat Trick: Oyunu üç sınıfla da bitirin.
Ironman Victory: Ordrak'ı herhangi bir şey satın almadan alt edin.
Master Smasher: 1.500 kırılabilir objeyi kırın.
Only a Master of Evil: Alric'i alt edin.
Over the Brink: Brink'i alt edin.
Perfect Victory: Ölmeden Ordrak'ı alt edin.
Pet Trainer: Pet'inize büyü ekleyin.
Potion Whiz: 5.000 iksir için.
Price of Loyalty: Pet'inize 50 iksir için.
Purple People Defeater: Medea'yı alt edin.

Questor: 200 görev tamamlayın.
Rich: 250.000 altın toplayın.
Speed King: Beş saatten az sürede Ordrak'ı alt edin.
Superstar: En yüksek şöhret seviyesine ulaşın.
Supreme Slayer: 50.000 yaratık öldürün.
Swift Execution: Sekiz saatten az sürede Ordrak'ı alt edin.
The Adventure Begins: Zindanın girişini bulun.
Tormented: 500 kez ölü.
Tree Hunger: Root Golem'i alt edin.
Trolling for Punishment: 25 Champion Troll'u alt edin.
Wabam!: 5.000 yaratık öldürün.
Walkabout: 25.000 adım atın.

Combat Tactics

Combat Tactics skill'i fazladan **❑** tactic slot'u açılmasını sağlıyor.



❑ Tactics ile hayat daha kolay

Oyunun geneline bakınca en çok dikkatimi çeken şey Tactics oldu. Karakterimizin kendi kendine, belirlediğimiz durumlarda kullanmasını istediğimiz yetenek ya da büyüleri ayarlamamıza yarayan bu güzide özellik sayesinde çok rahat edeceksiniz. Ben şahsen warrior'umu tank yaptım. Ve taktik slot'larımı da karakterime uygun şekilde ayarladım. Misal; bir anda ikiden fazla düşman gelirse karakterim otomatik olarak "taunt" atıyor. Eğer dörtten fazla düşman ile başa çıkmaya çalışıyorsa direk olarak "Shield Defence" moduna geçiyor. Bu ve buna benzer komboları üretmek hem çok eğlenceli, hem de kontrolünüz dışında bir olay olmasını engellemek için biçilmiş kaftan.

Diyaloğlara dikkat!

DA: O tam bir RPG olduğundan dolayı; oyun **❑** içinde bolca konuşmakla yükümlüsünüz. Bu konuşmalar öylesine konuşmalar değiller. Birçoğu oyuna ve senaryonun gelişimine direk olarak etki ediyorlar. Aynı zamanda etrafınızdakilerle iletişiminizi de kolaylaştırıyor ya da zorlaştırıyorlar. İyi bir DAO deneyimi yaşamak için konuşmalardan kaçınmayın.



Hilekar



Alien Breed Evolution (Xbox 360)

Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Against the Odds (25 puan): Elite zorluk seviyesinde 1., 2., 3., 4. ve 5. bölümleri bitirin.

Ain't Got Time to Bleed! (20 puan): Tek kişilik modda sağlık paketi kullanmadan Interface'i bitirin.

Killing Spree (10 puan): Tek kişilik modda 30 saniyede 20 uzaylıyı öldürün.

No Stone Unturned (10 puan): Tüm gizli objeleri bulun.



Resident Evil 5 (PS3)

Oyunun ikinci indirilebilir içerik paketinde trophie'leri kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Getaway (Bronze): Herhangi bir zorluk seviyesinde Desperate Escape'i tamamlayın.

It's Just a Bad Dream! (Bronze): S rank'te Lost in Nightmares'i tamamlayın.

Must've Got Lost (Bronze): Herhangi bir zorluk seviyesinde Lost in Nightmares'i tamamlayın.

Büyünün gücü

Oyunda Mage karakter açmanın en mantıklı hareket olduğunu düşünüyorum. Zira iyi dağıtılmış puanlar sonucunda hem mana sıkıntısı çekmiyorsunuz, hem de düşmana akıl almaz zararlar verebiliyorsunuz. Oyunun kullandığı sistem yüzünden büyücü olarak biraz da "cheater" sayılabilirsiniz. Zira bir yandan debuff atıp diğer yandan kendimizi heal etmek biraz abartı kaçabiliyor doğrusu. Tavsiye olarak da; kesinlikle Winter's Grasp ile başlayan ve Blizzard ile biten ağacı doldurun. Sadece Cone of Cold ile bile sekiz tane iskelet savaşçıyı alaşağı ettim. Kaldı ki "kite" ederek sayısız Ent vari ağaç öldürdüğüm de kayıtlara geçsin. (Ya bir de drain life atıyordum arada. Ölmem ki!)



Her eve bir tank

DA: O mantık olarak tam bir WoW kopyası olduğu için iyi bir gurup kurmanız çok önemli. Öncelikle bir tank lazım size. Üzerine bolca agro çekebilme yeteneğine sahip bu karakter, burnu dümdüz olana kadar dayak yiyecek. Fakat bu arada büyücünüz ve Rogue'nuz rahat edecek. Tankınıza en ağır ve kallavi zırhları vermeniz doğru olacaktır. Unutmamanız gereken şey ise; bir karakterin üzerindeki zırh ne kadar artarsa, vuruş aralığı da o kadar uzayacaktır. Bu sebepten tankınızın üzerindeki "fatigue" yüzdesini iyi takip edin.

İç beni

Potion'ları düzenli olarak kullanın. Özellikle belli materyallere (element) karşı koruma sağlayan potion'lar, inanın günün sonunda hayatınızı kurtaracak. Fakat dersiniz ki "Inventory'mde yer yok be adam, nerede saklayacağım onları..." ben de derim ki "Özellikle kamplarda mevcut olan inventory genişletme cihazlarını kaçırmayın!" Her ne kadar 6,50 Gold olsalar da oyun esnasında can damarımız olan inventory'mizi genişletecek ve daha rahat bir oyun oynamamızı sağlayacak bu item'lar.



Guitar Hero: Van Halen

[PS3 - Xbox 360]

Oyunda önce Settings, sonra Cheats ve son olarak Enter New Cheat bölümüne girerek aşağıdaki tuşlara basıp karşılarında yazanları elde edebilirsiniz.

Kırmızı, Kırmızı, Mavi, Sarı, Yeşil, Yeşil, Yeşil, Sarı:
Air Instruments
Kırmızı, Kırmızı, Kırmızı, Mavi, Mavi, Yeşil, Yeşil,
Sarı: Always Drum Fill
Yeşil, Yeşil, Kırmızı, Kırmızı, Sarı, Kırmızı, Sarı,

Mavi: Always Slide

Sarı, Yeşil, Kırmızı, Mavi, Mavi, Mavi, Mavi, Kırmızı: Auto Kick

Sarı, Kırmızı, Yeşil, Kırmızı, Yeşil, Kırmızı, Kırmızı, Mavi: Black Highway

Yeşil, Kırmızı, Yeşil, Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Sarı, Mavi: Flame Color

Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Yeşil, Kırmızı, Yeşil, Kırmızı, Sarı: Gem Color

Mavi, Kırmızı, Sarı, Sarı, Kırmızı, Yeşil, Yeşil: Hyperspeed

Yeşil, Kırmızı, Sarı, Sarı, Sarı, Mavi, Mavi, Yeşil: Invisible Rocker

Sarı, Sarı, Mavi, Kırmızı, Mavi, Yeşil, Kırmızı, Kırmızı: Performance Mode

Kırmızı, Kırmızı, Sarı, Kırmızı, Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Mavi: Star Color

Kırmızı, Yeşil, Yeşil, Sarı, Mavi, Yeşil, Sarı, Yeşil: Vocal Fireball



ERAY ANT

DIRECTOR'S CUT

Sinema dünyasıyla, oyun dünyasının flört ettiği nokta...

Eleştirenlere eleştiri... Sakın tutmayın beni, kızgınım size güzel okurlar! "Son dönemlerde teknolojinin ilerleyişi genç kardeşlerimizi bir keyif deryasının yanı sıra -piyangodan- bunalım dönemine de soktu" diyebiliriz. ("Hem keyif, hem bunalım aynı anda nasıl olur?" dediğimizi duyar gibiyim. Biraz sabredin.) Bu bunalım devri iş seçimlerinde sorunlar yarattı ki tüketicilik artarken özellikle Türk toplumunda üretim azalmaya başladı.

Bu iddialı girişten sonra aranızda bu bölümle ne alakası var bu girişin diyenler varsa onların ağzına biberi sürer ve

sabırlı okurlarımla yola devam ederim ve kızdırmayın beni, ben geri bildirimlerinizi hissediyorum; sizleri buradan görebiliyorum.

Evet, nerede kalmıştık... Fazla üretmeyen insanların, sadece tüketmeye odaklanıp yoğun eleştirilerle gerek sinema, gerekse oyun dünyasını en ufak terslikte topa tutmaları iyice yaygınlaştı. (Hahayt! İşte böyle bağlarlar konuyu. Bir an ben bile tırısma-



UWE BOLL DİYOR Kİ

BENİ BİLE
ELEŞTİRİRKEN
SAYGILI OLUN
E Mİ...



dım değil "Bağlayabilecek miyim konuyu? Bu yazı nereye gidiyor? diye ama yırttık!)

Bir ekip düşünün ve siz bu ekibin üyesisiniz. 300 kişisiniz ve ekip olarak bir hayaliniz var: Bir oyun ya da bir film yaratmak... Senaryosundan başlayarak adım adım çaba gösteriyorsunuz, tek tek işliyorsunuz konuyu ve ortaya bir mucize çıkartıyorsunuz ki bu aylar, bazen yıllar alan çalışmaları gerektiriyor. Her şey bitmiş ve siz oturup "Vay, biz ne yaptık be yıvıv!" derken biri çıkıp "İğrenç olmuş, çok sıkıldım, salakça" diyor. Bu adamı ne yaparsınız?

Bu tarz yorumlar eleştiri değil saygısızlıktır. Gerçek eleştiri çözüm getiren olmalıdır. Örneğin "Filmin şu kısmı çok keyifsizdi. Konu şu şekilde işlenseydi daha keyifli olabilirdi" gibi ya da "İğrenç" demek yerine "Bana hitap etmiyor" demek saygı gösterme ve doğru eleştiri yapma konusunda büyük ve üretken bir adımdır.

Unutmayın, elinizde tuttuğunuz dergi bile bir

ekibin yarattığı mucizedir ve siz okuduğunuz dergiler, izlediğiniz filmler ya da oynadığınız oyunlar olsun; onları baltalamakla değil, -sadece tüketiyorsanız eğer- geliştirmekle, destek olmakla ve moral vermekle yükümlüsünüz. (Prensip olarak doğrusu budur.) Çünkü bir ekibi onurlandıracak, gururlandıracak ve mutlu edecek tek varlık yine o ekibin takipçileridir. Böyle de değerlisiniz işte. Allah Allah; gaza geldim yine! Aman sabahlar olasin! ■

Not: Geçen ay -askerlik şartları nedeniyle- yazamadığım için yapacağım çekiliş sonucunda beş şanslı okurumuzdan özür dileyeceğim.

HAYAL EDİYORUM

Eleştirdiği oranda üreten eleştirisini üretim yapan, eleştirirken saygısını kaybetmeyen insanlar hayal ediyorum.

YILBAŞI KAMPANYASI

LEVEL'A ABONE OLUN

9 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

60 TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axxess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa

Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (9 sayı fiyatına 12 sayı)

60 TL

Bu form 31 Ocak 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





2009

ENTİNY



NOEL BABA'NIN BIRAKTIKLARI

Noel Baba'nın ardında
bıraktıkları... ▶



Deri Etiler Takası El
filmveoyun.com



EN İYİ ADVENTURE Machinarium

Hayali oyuna dönüştürme sanatı

Machinarium'u bırakın oynamayı, sadece etrafta dolanmak bile size yetecektir. Bulmacaları bir kenara bırakıp bir sonraki karede sizi nelerin beklediğini merak edeceksiniz.

Machinarium'un görselliği tartışmasız olarak çok başarılı ve detaylar da bunu destekleyecek şekilde tüm mekanlara serpiştirilmiş. Üstelik bu oyunu iyi yapan sadece görselliği değil; Machinarium ilginç bir şekilde duygusal da bir oyun ve bunu oyunda ilerledikçe çok daha iyi anlıyorsunuz.

Biraz zor bir oyun olduğu için çoğu oyuncunun yarı yolda kalmasına neden olsa da Machinarium, bu yılın en iyi adventure oyunu olmak için tüm özellikleri içerisinde barındırıyor ve mükemmel el çizimi görüntüleriyle de yıllarca unutulmayacak bir sahneler sunuyor.

2. Tales Of Monkey Island
3. The Path



EN İYİ FPS

Call of Duty: Modern Warfare 2

Bekledik, bekledik; geldi ve bitti

Bir oyunu ne kadar çok beklerseniz, hayal kırıklığına uğrama olasılığınız da o derece artıyor sanırım. Mesela MW2 herhangi bir oyun olsaydı, belki de yere göğe sığdıramayacaktık fakat beklentilerimiz o denli tavan yapmıştı ki kısa oyun süresi, dedicated server'ların olmaması ve gözümüze takılan diğer detaylar yüzünden oyuna taç da giydiremedik.

Ne var ki bu yıl çıkan FPS'ler arasında yine de en kaliteli olmasından ötürü, MW2'yi 2009'un en iyi FPS oyunu olarak seçmek de kaçınılmaz bir durumdu. Zaten şu ana kadar bu oyunu alan aldı, oynayan oynadı. Peki ya siz?

2. Left 4 Dead 2
3. Killzone 2
4. Borderlands
5. Halo 3: Odst



EN İYİ AKSİYON / ADVENTURE

Uncharted 2: Among Thieves

PS3'ün baş tacı

Yayımlanan fragmanları izlerken diyordum ki, "Bu bir oyun mu?". Oyunun başına oturduğumuzda ise dedim ki, "Bu gerçekten bir oyun mu?". Hayret katsayımız oyunu oynadıkça arttı, gördüklerimiz rüyalarımıza girdi, önümüze gelen herkese, "Abi PS3 al, Uncharted 2 al, başka da hiçbir şey yapma" deyip durduk.

Naughty Dog öylesine detaylı, öylesine eğlenceli ve öylesine "iyi" bir oyun yapmış ki oyunlara bakış açım değişti, Uncharted 2'nin dışındaki tüm oyunlara "detaysız" ve "sönük" demeye başladık.

Bu oyunla ilgili iyi olan bir şey daha da herkese hitap ediyor olması. Zor hareketler, garip bulmacalar ve sadece adam vurmaya yönelik bir oynanış olmadığı için hiç çekinmeden, herkes deneyebilir.

2. Batman: Arkham Asylum
3. Bayonetta

4. Infamous
5. The Saboteur



EN İYİ DÖVÜŞ OYUNU

Tekken 6

Üç boyutlu arenanın değişmez lideri

Dövüşmek bir sanattır ve Namco Bandai bunu yıllardır sanal dünyada resmetmekte gayet ustaca davranıyor. Her ne kadar, her yeni Tekken oyununda yeni karakterler ile birkaç ufak değişiklik görsek de tüm bunlar Tekken'e karşı sevgimizi azaltmıyor, aksine oyunun hayran kitlesi büyüdükçe büyüyor.

Tekken 6'nın tercih edilmesinde ve 2009'un en iyi dövüş oyunu olmasındaki en büyük etken online olarak şuursuzca oynanabilmesidir. Şuursuzca diyorum çünkü bir kez oturuyorsunuz oyunun başına, siz kalkana kadar beşer kez güneş doğup batıyor. Her ne kadar Street Fighter IV de aynı etkiyi yaratsa da Tekken 6'nın esnek yapısı, birinci sıraya oturmasına neden oldu.

2. Street Fighter IV
3. Marvel Vs. Capcom 2

Film ve
Oyun'da
satışta ve takasta
filmveoyun.com



EN İYİ RPG

Dragon Age: Origins

BioWare de olmasa...

Güzel bir RPG gibisi var mıdır arkadaş? Japon RPG'leri de hoştur, güzeldir ama artık şablona varan yaklaşımlar ve Uzak Doğu'nun ruhundan daha ötesine gidemiyor oluşlarıyla oyuncuları pek fazla yakalayamıyorlar artık. Oysa ki Dragon Age: Origins böyle mi...

Biraz önce Tekken 6 için dedim ya, başına bir kez oturuyorsunuz, kalkmak mümkün olmuyor diye, işte Dragon Age: Origins'de durum bundan birkaç kat daha beter zira Dragon Age, bir MMORPG gibi sizi başına çiviliyor, kalkmayı düşündüğünüz her an için de size "Willpower" testi yapıyor. Zarı da genelde boş sallıyorsunuz ve sosyal hayat bir tarafa, okul-iş bir diğer tarafa gidiyor. Sonuçta çok mutlu oluyorsunuz.

2. Torchlight
3. Trine



Empire: Total War

Bir imparatorluğun hikayesi

Total War serisi, 2009 yılında da tarihin tozlu sayfalarını monitörlere taşımaya devam ederken bu tozlu sayfalara herkesin bir şeyler karalamasına olanak tanıdı. Üstelik bu defa Osmanlı İmparatorluğu'nun da yer aldığı bir tarih dilimiyle karşı karşıyaydık ki bu da O'l'yi seçip, Türk tarihinin bir bölümünü tekrar yazmamızı sağladı. Bu türün meraklıları için alternatifi olmayan bir oyun oldu Empire: Total War.

2. Anno 1404
3. Warhammer 40,000: Dawn of War II



EN İYİ SİMÜLASYON OYUNU

The Sims 3

Dijital hayat

“ Simler’le dünden bugüne” adında bir program yapsak içeriğinde gerçek hayattaki insanlardan daha farklısını göremezsiniz. Bunun nedenini anlamak zor değil. The Sims, her zaman gerçek hayatı oyuna taşımayı hedefleyen bir oyun olmuştur ve en güzel tarafı da gerçek hayatta yapmaktan çekindiğiniz her türlü aktiviteyi burada rahatlıkla gerçekleştirebiliyor olmanızdır. Tabii ki Simler’iniz kötü muameleyle gelebilecek adamcıklar olmadı hiçbir zaman; bu da onları aç bırakmanıza veya sürekli sinir harbinde olmalarına bir engel teşkil eder. Onların ihtiyaçlarını bilmek, onları yaşatmak, sosyalleştirmek, sizin oyuncağınız olmalarını sağlamak birincil hedefiniz. Bir nevi Tamogotchi etkisi yani. Yedir, büyüt, güdür, evlendir... Vay be; dünya nerelere geldi...

2. X3: Terran Conflict
3. Dcs: Black Shark



EN İYİ MÜZİK OYUNU

DJ Hero

Yenilikçi müzik anlayışı

B u oyunu dünyada sadece beş kişinin aldığı açıklandı geçen günlerde. Mübalağa tabii bu rakam ama gerçekten DJ Hero pek az satmış durumda.

Bunun nedeninin kestirmek biraz güç. Belki de DJ’lerin plakların başındaki duruşları, bir gitarist veya bir bateristin çalarken girdikleri o karizmatik görüntüye pek yaklaşmıyor. Ya da oyun yeterince eğlenceli gelmedi insanlara ki oyunu her deneyen mutlaka başında birkaç saatini harcıyor.

Kim ne derse desin, DJ Hero bu yılın eğlenceli ve farklı müzik oyunlarının arasında bir numara. Buraya Rock Band: The Beatles da yazabiliriz fakat o da sürünün geriye kalan kısmından pek de farklı bir noktada durmuyor.

2. Guitar Hero 5
3. The Beatles: Rock Band



EN İYİ YARIŞ OYUNU

Colin McRae: DiRT 2

Film ve
Oyun'da
satışta ve takasta
filmveoyun.com

Ralli mi? Colin McRae demek istediniz herhalde

Yarış oyunlarında amaç bitiş çizgisine bir şekilde ulaşmaktır ve bu sırada ne görseniz, yanınıza kar kalır. Yani kartondan insanlar görmek, el işi kağıdından ağaçlarla karşılaşmak, asfaltın piksellerini saymak istemezsiniz. Gözünüz gerçekçilik arar, manzara ister. Need for Speed ilk kez çıktığında, orman manzaralı bir bölümde resmen sağa çekip manzarayı izlemek istemiştiniz; şimdi de DiRT 2'de aynısını yapmak istiyorum lakin ne oyun buna izin veriyor, ne de ruh halim.

DiRT2 off-road heyecanının geldiği son nokta olarak özetlenebilir. Teknolojinin tüm nimetlerinden yararlanan, gerçekçilikle arcade sürüş keyfini birleştiren bir yarış harikası. Oynamadan anlayamayacağınız bir deneyim DiRT 2; o yüzden denemeden geçmemenizi öneriyoruz.

2. Forza Motorsport 3
3. Need For Speed: Shift



EN İYİ SPOR OYUNU

FIFA 10

Film ve
Oyun'da
2. el satışta
filmveoyun.com

Return of the Jedi

Son birkaç yılda tökezlemeye başlayan PES serisi, bu yıl FIFA 10'un ölümcül darbesiyle havlu attı. Ofiste yapılan PES turnuvalarının yerini yavaş yavaş FIFA turnuvaları aldı. PES kelimesi -neredeyse- ofisçe telaffuz edilmemeye başlandı. Zira FIFA 10 öyle bir oyun olmuş ki bu oyuna "oyun" demek bile zor. TV'de Turkcell Super Lig maçları gibi seyirci topluyor FIFA 10 maçları.

Hal böyle olunca "spor oyunları" kategorisinde FIFA 10 hiç zorlanmadan birincilik koltuğuna oturdu. Eğer böyle giderse PES ismi gelecek yıl ilk üçe bile giremeyebilir.

2. NBA2k10
3. Pro Evolution Soccer 2010



EN İYİ PLATFORM OYUNU

LittleBigPlanet (PSP)

El işi kağıdından, bez bebeklere...

Platform oyunlarında yenilikçi tavırlara grafiklerle girilir mi, girilmez mi, bunu LittleBigPlanet ile öğrendik. PS3 versiyonu zaten başka bir boyuttaydı oyunun ama PSP versiyonunun da aşağı kalır yanı olmadığını öğrendik.

Bu oyunda kendi "Sackboy" unuzu yaratmak, onu istediğiniz gibi modifiye etmek ve Media Molecule'un yaratıcı ekibinin ellerinden çıkan ilginç bölümlerde sürüklemek, PSP'de yapabileceğiniz en iyi aktivitelerden bir tanesi. Daha da güzeli, oyun kendi bölümlerinizi dilediğinizde yaratmanıza olanak tanıyor ve bu da oyunu gerçek anlamda özel yapıyor. (Daha önce de birçok oyunda kendi bölümlerinizi tasarladık ama buradaki olayı kendi gözlerinizle görmeyi tavsiye ederim.)

2. Splosion Man

3. Ratchet & Clank: A Crack In Time



EN İYİ INDIE OYUNU

Crayon Physics Deluxe

Bir çizgi çizdim, dünya değişti

Çok gittik, geldik. Buraya Zuma's Revenge mi yazalım dedik, yoksa yenilikçi oynanışıyla Crayon Physics mi... Zuma's Revenge heyecanlıydı, eğlenceliydi ve bir saniye bile soluk almanıza izin vermiyordu. Crayon Physics ise düşüncelere sevk ediyordu sizi ama o kadar özgürlüğüydü ki...

Evet, kağıda ne çizerseniz, o "şey" orada yer ediyordu. Bu şekilde engelleri ortadan kaldırıyor, ufak bir topu hedefine ulaştırıyorduk. Her bölümde farklı bir mücadelede, her bölümde yaratıcılığınızı kullanabileceğiniz başka bir problem... Ve tabii ki tüm bunlara eşlik eden mükemmel fizik motoru. Bu oyunun bağımsız bir yapım olmasına inanmak çok güç ve bu nedenle de yılın en iyi Indie oyunu olmaktan da geri kalmıyor.

2. Zuma's Revenge

3. Time Gentlemen, Please

YARATICILIK ÖZEL ÖDÜLÜ MACHINARIUM



GÖRSELLİK ÖZEL ÖDÜLÜ BORDERLANDS

Film ve
Oyun'da
satışta ve takasta
filmveoyun.com

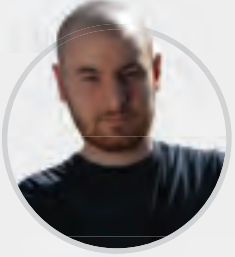


SES EFEKTİ / SOUNDTRACK ÖZEL ÖDÜLÜ MACHINARIUM





EDİTÖRLERİN SEÇİMLERİ



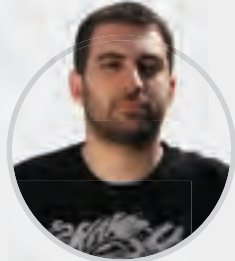
FIRAT

1. MACHINARIUM
2. FIFA 10
3. UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
4. GUITAR HERO: METALLICA
5. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2



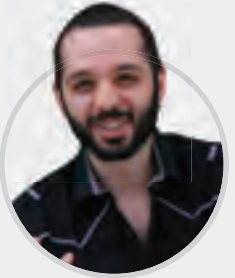
ELİF

1. MACHINARIUM
2. UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
3. DJ HERO
4. FIFA 10
5. ANNO 1404



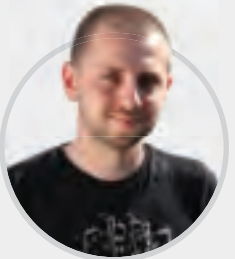
ŞEFİK

1. ANNO 1404
2. BRÜTAL LEGEND
3. NBA 2K10
4. SPLOSION MAN
5. CRYOSTASIS: THE SLEEP OF DRAGON



TUNA

1. UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
2. BAYONETTA
3. TEKKEN 6
4. STREET FIGHTER IV
5. BORDERLANDS



EMRE

1. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
2. FIFA 10
3. TORCHLIGHT
4. TRIALS HD
5. NHL 10



FIRAT AKYILDIZ

Fotoğraflar: Adem Başaran

FIRAT'TAN

PES TAKTİKLERİ

Ayın Sözü

"Futbol basit bir oyundur; zor olansa Servet Çetin'le oynamaktır."

"HAKEM GOLÜMÜZÜ YEDİ ANANE!"

Evladım savunaydın hakkını sen de! Koyaydın ağırlığını! Açaydın kollarını hakeme,
"Ne ofsaydosu hoca" diyeydin! Kırışmış Kırışmış asabısını bozdun adamın!!!

Defensive Line

[Lig TV Ofsayt Çizgisi]

Unutma ki evlat, savunma, bir takımın olmazsa olmazıdır. Bir takım, savunması için yaşar. Bir takım, savunmasıyla yatar, savunmasıyla kalkar. O nedenle, ayağını denk al. Peki ayağını nereye koyacaksın? Dengeyi nasıl sağlayacaksın? Evlat, Defensive Line barı ne kadar doluyorsa, savunman o kadar ileride olur. Mantıklı olan da bu zaten çünkü savunmanı ne kadar ileride kurarsan, rakibe o kadar az poozyon verirsin.

Compactness

[Kompelametre]

Evlad, dayanışma her şeydir. Takım ruhu da dayanışmayla olur. Maçta geriye düşsen de oyun disiplininden kopmamalısın. Ünlü şair Bulutsuzluk Özlemi'nin de dediği gibi, bir umuttur yaşatan insani, aldım elime sazımı! (Nakarat x 6) Evlat, bu bar ne kadar doluyorsa, defans oyuncuları o kadar yakın oynarlar. Sen de öyle yap. Böylelikle karnın tok, sırtın pek olacak. Namerde muhtaç olmayacaksın. Koçum benim... (Küçük Emrah x 6)

Defensive Strategy

[Defansif Okazyon]

"Savunmadan çıktım da Halil'im" şarkısında da değinildiği üzere, defans oyuncuları genelde savruktur. O nedenle dikkatli olup, oyuncuları iyi konumlandırmak gerekir. Bu başlık altında yapacağımız şey de tam da bu evlat! İyi dinle: Yapman gereken şey, defansın ortasını sağlama almak. Defansın kademeli olması, tek çizgi halinde olmasından iyidir. O yüzden, birbirini tamamlayan çift stoperle oyna. İtiraz kabul etmiyorum. Biz biliyoruz da mı oynuyoruz?! Hadi yavrum...

AYIN MAÇI

SEFİK

FIRAT

VS

4

5

ARSENAL

BARCELONA

AYIN HİLESİ

Servet Çetin kostümü: Bonus, Bonus, Bonus

AYIN TALİHSİZİ

E.Ö (22)

And the Oscar goes to E.Ö!!! İki ay üst üste "ayın elemanı" seçilen E.Ö.'yü tebrik ediyorum! (Maç skoru 9 - 0 bu arada.)

LEVEL PES LİĞİ

PUAN DURUMU

Takım	O	G	B	M	AG	YG	P	A	Başarı
Fırat	273	190	18	40	474	212	318	242	2,007
Emre	199	99	40	59	271	231	303	40	1,698
Gökhun	203	71	48	87	222	241	241	-19	1,341
Şefik	254	72	42	131	199	219	204	-20	1,254

* O: Oynadığı G: Galibiyet B: Beraberlik M: Mağlubiyet
AG: Attığı Gol YG: Yediği Gol P: Puan A: Averaaj

İKİ MUHTEŞEM HEDİYE



1

Atlas Keşif Kitaplığı

Türkiye Şelaleler Atlası



2

Atlas 2010 Duvar Takvimi



ATLAS



Hemen Abone Olun!

0 212 478 0 300

www.kesfetmekicinbak.com

Kültür & Sanat

Kültürden ve sanattan uzak kalmayın...

Yine albümler, filmler ve etkinlikler birbirini kovaladı ay boyunca. Bizse sinema salonlarını doldurup 2012'yi izlemeyi tercih ettik ve karanlık geleceğimize bir kez daha şahit olduk. Eğer dünya bu hale geleceksene ya da hepimiz öleceksek neden bu

mücadele, bu yaşama inadi? Şaka şaka... Sakın bu cümleyi okuyup intihar edeyim demeyin! Onun yerine alın Piano Magic'in son albümünü ve dünyayı yeniden keşfedin. Olmadı, siyah bir koltuk bulup oturun, kurulun...



Piano Magic

13 yıllık bir geçmişe sahip olan Piano Magic, yeni albümüyle bir kez daha hayranlarının karşısındaki yerini aldı.




Final Fantasy Türkiye

Oyun dünyasının farklı mitolojilerden esinlenmesinin sonu gelecek gibi değil.

Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...

 **Altın**
10 puana karşılık gelen ödül

 **Gümüş**
9 puana karşılık gelen ödül

 **Bronz**
8 puana karşılık gelen ödül

2012

Bir kez daha felaket senaryosuyla karşımıza çıkıp geleceğimizden şüphe etmemize neden oldular!

149



Piano Magic - Ovations

Piano Magic, yeni albümü Ovations ile yeniden karşımızda.

Günümüz hızlı ve kolay tüketiminde yer ediniyor ve o yeri koruyabilmek bu denli zorlaşmış, kaynaklara erişim bu denli kolaylaşmışken; tam 10 adet resmi stüdyo albümü, onlarca single'a sahip bir topluluk bu.

İşin ilginç tarafı öncelikle şu; Piano Magic, bilindik, alışageldiğimiz "band" dediğimiz ekiplerden biri değil, bir çeşit müzikal bir birliktelik. Evet, birlikte müzik yapmaya başlayan ekipten bir kişi, Glen Johnson, (Hatta arada solo albümünü de kaydetti.) sürekli ekipte. Zaman zaman tekrar birliktelikler oluşuyor toplulukta ama genelde yapılan, her albümü bir "proje albüm" gibi görerek bir araya gelmek, müzikal kimlikleri ortaya koymak, sanatı üretmek ve yola devam etmek. Bu nedenle grubun sürekli, düzenli turları, konserleri olmuyor doğal olarak. Ancak yine de -yakalayabilerseniz- bu keyifli müziği canlı dinlemek mümkün. (Bu keyfi, ülkemizde, İstanbul'da yapılan Radar Live müzik festivaline katılanlar yaşamış olabilirler.)

Topluluğun yaptığı müzikte gerek vokalde gerekse ayrı ayrı tüm enstrümanlarda reverb yani derinlik, yankı özelliklerini sıklıkla fakat dozunda kullanması, elbette müziklerinin etkili halini arttırmada bir özellik. Diğer yandan klavyenin ve synth'in şarkılara katılımı genelde o kadar iyi ki sanki LEGO parçacıkları gibi uyum halinde her şey.

Piano Magic, ambient, dream pop ve post rock denebilecek bir

karışımın meyvelerini veren bana göre çok başarılı, müzikal kalitesi yüksek bir şekilde ortaya koyan ve çok etkileyici besteler yaratan bir topluluk.

Gelelim Ovations'a... Albüm, yukarıdaki anlatımlara uygun bir tarzda raflarda veya dijital müzik dünyasında yerini aldı. Sonda söyleyeceğimi baştan söyleyip devam etmek istiyorum: Albümde 10 şarkı var ve tamamı orta veya üzeri müzikal kalitede. Bunu bir kenarda tutun, şimdi devam edebiliriz.

Bazı şarkılarda düşük tempolu müzik ve depresif, melankolik bir vokal varken bir anda depresifliği kaybetmeden yükselen, gitarla beslenmeye başlayan bir müzik beliriyor. Bazen pop'a yakın duran bir şarkı, değişerek psychedelic bir karmaşa ile size boyut atlatıyor.

Ovations, bir devam albümü olmasa da grubun önceki iki albümüne müzik olarak oldukça yakın. Bir önceki albümde yer alan The Last Engineer şarkısını kendileri de beğenmiş olmalı, yeni albümde ona gitar ve klavye olarak çok yakın bir - iki beste var. "Albümde önce çıkan şarkılar" diye bir bölüm açmak zor. Ancak defalarca dinledikten sonra bıkmadığım şarkılar; The Nightmare Goes On, March of the Atheists, The Blue Hour, Recovery Position, The Faint Horizon (Özellikle altı buçuk dakikalık bu şarkının ikinci yarısını yüksek sesle dinleyin.) oldu. Albümü edininiz, dinleyiniz. **Turgut Taneli**



7

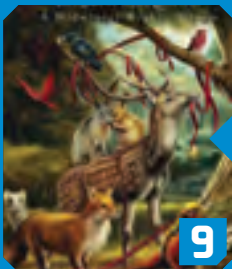
2012

Yeni yıla ilginç bir giriş...

Yıllardır araştırıyorum bu konuyu; Maya Takvimi neymiş, geçmiş kültürlerin gökyüzüne ve oradaki değişimlere paranoyak şekilde bağlı olmalarının sebebi neymiş, arkeoastronominin araştırdığı konular neymiş diye. 20 yılı aşkın bir süredir araştırmacıların yazıp çizdiklerine göre 2012, bu gezegen için önemli bir yıl. Araştırmaların ucu bucağı yok, bir kısmı uçuk "dünyanın sonu" senaryoları oluştururken, bir kısmı da dünyayı bekleyen büyük ve olumlu bir değişimden bahsediyor. İnternette araştırma yaparsanız görürsünüz, bu konuyla ilgili çalışma ve araştırma o kadar fazla ki insan şöyle düşünmekten kendini alamıyor: Ya bu yazılanların hepsi veya bir kısmı gerçekten olacak ya da internet ve iletişim tarihinin en büyük ve en acımasız kandırmasıyla karşı karşıyayız. Konuyu saçmalık olarak nitelendirip bir kenara atamıyor olmamızın sebebiyse ciddi bilim adamlarının, özellikle de astrofizikçilerin

konuyla ilgili araştırmalarının bulunuyor olması. 2012 filmi ise Independence Day'in ve The Day After Tomorrow'un yapımcısı Roland Emmerich tarafından bu araştırmaların en uç noktadaki ihtimallerinin bir araya getirilerek bir "ortaya karışık felaket filmi" olarak karşımıza çıkıyor. Şimdi uzun zamandır bu konuyu araştırıyor olunca, elbette ki filmde yer alan bazı sahnelerdeki bilgi eksikliğini fark etmemek elde değil. Ayrıca bu konuyla ilgili olarak yıllarını vermiş olan araştırmacıların tek bir "deli ve gerçeklikle bağları kopmuş Charlie karakteri" kimliğinde gösterilmesi de biraz can sıkıyor. Ancak yine de görsel efekt ve aralara yerleştirilmiş espriler sayesinde film kendisini "uzun bir süre hatırlanacak olanlar" listesine eklemeyi başarıyor. Tavsiyem, filmi izlemeden önce 2012 fenomeni ile ilgili az da olsa araştırma yapmanız, yoksa sizin için bir başka felaket filminden öteye geçmeyecektir. ■ Meriç Erbay

Türkiye'deki Adı 2012 **Yapım** ABD **Süre** 158 dk **Yönetmen** Roland Emmerich **Oyuncular** John Cusack, Amanda Peet, Chiwetel Ejiofor



9

Loreena McKennitt

A Midwinter Night's Dream

Soğuk kış günlerinde elinizde sıcak çikolata ile pencerenin önüne oturup (Ben de istiyorum bu sahneden! - Şefik) dışarıda yavaşça yağmakta olan karı izlerken, arkada çalabilecek mükemmel tınılarla dolu bu albümde şimdiye kadar Loreena'nın yapmış olduğu birkaç tanıdık şarkının yanında, kült yeni yıl şarkıları da bulunuyor. Yeni yılı sükunet ve güzellikle karşılamanız için ideal. Meriç



9

Frank Sinatra

The Christmas Collection

İnsanın ruhunu tazeleyen seslerden biridir Sinatra. Eskilere de kulak vermek gerekir bazen gençler. Frank Sinatra'yı hiç duymamış olduğunuzu sanmıyorum; mutlaka ebeveynlerinizden, büyüklerinizden duymuşsunuzdur. Bu büyük sanatçıyı dinlemeden müziksever olmanıza imkanı yoktur. Konumuz da yeni bir yıl olunca, haliyle en güzel yılbaşı şarkıları ile Frank'i amadan geçmek olmaz. Kulağınızın pası gitsin biraz. Meriç



Zero 7 - Yeah Ghost

Kalburüstü bir çalışma...

Bazı gruplar ve müzisyenler var ki herhangi bir albümlerini anlatmadan, bir - iki satır mutlaka onlardan bahsetmeniz gerekiyor. Hem ülkemizde çok iyi bilinmemeleri, hem de çok iyi işler çıkardıkları için...

Zero 7 aslında ülkemizde çok geniş olmasa da belirli bir izleyici kitlesine sahip sağlam bir ikiliden oluşan, Britanyalı bir grup.

Müzik tahsili de olan bu arkadaşlar (ses mühendisliği), müzik dünyasına çok çarpıcı şekilde girmişler. Nasıl mı? Bazıları tarafından tüm zamanların en iyi albümü olarak gösterilen Radiohead - OK Computer albümünde bir remix ile yer alarak... Ne şanslılar; referans sağlam. Ardından grubun kendi çalışmalarını başlanmış. Tanıtacağımız albüm dahil, dört stüdyo albümüne ulaşmış durumda ikili. Tıpkı benzer türde müzik yaptıkları Massive Attack gibi önemli, kendi solo çalışmalarını da olan yarım düzine kadar önemli müzisyen de gruba vokal desteği veriyor albümlerinde.

2009 çıkışlı Yeah Ghost, bana göre değişik seslerin çok iyi bir araya getirildiği, arkadaşların aldıkları eğitimi iyi gösterdikleri bir albüm.

Trip Hop müzik genelde düşük tempo ile seyreden, dinleyici de zaman zaman "Normal kafa ile bu iş yapılmaz, bu eserler çıkmaz" düşüncesine iten sesleri barındıran bir alt tür. Bu albümde de bu durum zaman zaman daha etkili yüksek tempo beat'ler olsa da aynı sayılır.

İkili, özellikle enstrümantal müzik tarafına hakim oldukları için işin mutfağında cidden çok etkileyici işler yapıyorlar, bu durum tüm albümleri için geçerli.

Vokale az iş düşüyor ama onu da iyisinden seçip yapıyorlar. Vokali hafife alıyordum gibi algılanmasın sakın; vokal için ayrı bir dosya açmamız gerekir zira albümde yer alan değişik şarkıcıların tamamı kendi kendine bir değer.

Albümde zaman zaman, ambient işler var; yani tempo içermeyen ama synth seslerin bir araya güzel getirildiği müzik. Buna downtempo ekleniyor ve olmanız gereken yer veya ambiens tepsi ile size servis... Düşük ışık ile evde yüksek sesle dinlenen ortam, alternatif bir Galata cafe'si...

Şarkılara inelim. Bir interlude ile açılış, ısınma turu, aklıma Duran Duran'ın Big Thing albümünü getirdi. Ardından bir anda, Mr. McGee ile funk-acid jazz bir şeyler ortada, gitar blues'a kaçtı. Üç numaradaki swing folk ile birleşmiş ve Imogen Heap ile kardeşlik kurmuş. Benim beste, melodi, sesler, vokal bileşiminde en beğendiklerim ise Pop Art Blue, Everything Up, Sleeper ve All of Us oldu bu albümde.

Yeah Ghost, elektronik sound'un, alternatif ve bağımsız melodi ve synth ürünleri ile desteklendiği bu müziğe kaliteli vokal'in belirli yerlerde eşlik ettiği kaliteli ve -zaman zaman- sıra dışı bir albüm.

Ben bu şekilde, harmanlanmış ama birbiri ile iç içe geçtiğinde sırtmayan alt müzik türlerinin birleştiği albümleri beğenerek dinliyorum. Deneysel müzik yaklaşımını cesurca kullanan sağlam müzisyenlere biraz sayfa ayırmak lazım. Zero 7, bunu hak eder durumda.

Siz de bu albümden klasik mertebesine gelecek bir single çıkması gibi bir beklenti içinde olmadan ama kaliteyi hissederek dinleyiniz. **Turgut Taneli**

www.finalfantasytr.com



Mitolojinin Oyunlara Yansıması

Oyun sektörünün beslendiği büyük miras...

Günümüz fantastik video oyunlarında gördüğümüz pek çok yaratığın tasarımında mitoloji temel alınıyor. Bu ilk bakışta basit bir ilham gibi görünse de, aslında yapımcılar mitolojik öğeler konusunda çok derine iniyor. Örneğin bazen bir oyun karakterinin ismi seçileceksen, onun kişiliği ve öne çıkan özelliklerine bakılır, mitolojide o kişiliği yansıtan uygun bir isim varsa o seçilir veya biraz değiştirilir. Bu, Final Fantasy oyunlarında da sıkça yapılır. Oyuna hayran kalan ve hakkında daha fazla bilgi edinmek isteyen oyuncular, bazen oyunda geçen herhangi bir ismin anlamını merak eder. İyi bir araştırma yapıldığında mitolojiye dayalı bir kaynakla karşılaşma ihtimali yüksektir. Mitolojik öğeler gerçekten de film, kitap ve video oyunları dünyasına yüzlerce, hatta binlerce yıl yetecek kadar derin ve değerli bir kaynak. Bu konuyu Final Fantasy oyunlarındaki öğelerden bahsederek somutlaştırmak istiyorum.

Kuşku yok ki bu serinin her oyuncuyu etkilemeyi ba-

şaran en önemli unsurlarından biri de summon'lardır. 1990 yılında Final Fantasy III ile başlayan savaş esnasında yaratık çağırma özelliği, 2000'li yıllarda yerini adeta görsel şölene bıraktı. Ekibe savaşarak aldığınız bir summon, oyun boyunca savaşın orta yerine çağırılabilir ve çok güçlü saldırılar yapıyor. Final Fantasy'nin etkisiyle oyun sektöründe de iyice bilindik hale gelen bu yaratıklar, aslında tamamen mitoloji temel alınarak tasarlandı.

Buz saldırıları ve güzelliğiyle oyuncuları büyüleyen Shiva'nın mitolojideki yeri Hindistan kökenli. Mitolojiye göre Shiva isimli bir tanrının çok fazla kolu var, pek çok elementte saldırıları var ve o aslında bir erkek! Oyun yapımcıları kendisini Final Fantasy'ye aktarıırken kol sayısını düşürmüş, sadece buz elementini almış ve kendisini bir dişi olarak tasarlamış. Aynı şekilde Arap mitolojisinde geçen Bahamut, ada büyüklüğünde bir balınayken başka kaynaklarda ejderhaların kralı olarak

geçiyor; oyuna ise ejderha versiyonu yansıtılmış. Gilgamesh Destanı'nı hepimiz duymuşsunuzdur. Mezopotamya kaynaklı bu destanın kahramanı, Final Fantasy V'te ve VI'da "Gilgamesh" ismiyle karşımıza çıktı. Bazı summon'ların kökeni hakkında farklı görüşler varken bazılarının kesin. Örneğin Odin, tıpkı oyunda olduğu gibi mitolojik kaynaklarda da gök gürültüsü ve şimşek türü özel güçlere sahip. Odin'in atı Sleipner da gök gürültüsü sesi çıkarıyor. Ifrit ise Arap mitolojisinde şeytanı andıran ve ateşin ustası olarak bilinen bir yaratık. Binbir Gece

Masalları'nda geçtiği söylenir.

Final Fantasy VII'den bazı karakter isimleri de mitolojik kaynaklı. Örneğin Aeris, Yunan mitolojisinde bir tanrıya simgeler ve isminin bir kısmı İbranic'e de çiçek anlamına gelir. (Oyunda çiçek satıyordu.) Final Fantasy VIII'den Edea, Latince'de "eden" ve "dea" şeklinde ayrıldığında tanrıça anlamı çıkıyor. Ayrıca Yunan mitolojisinde Medea, büyücü bir prenses. Final Fantasy IX'dan Freya'nın bir aşk tanrıçası olması gibi isim örneklerini de çoğaltabiliriz. Bu kaynaklar sadece karakter ve yaratık isimleriyle sınırlı değil. Pek çok mekan, eşya, kılıç ve silah ismi de mitolojik kökenli. Örneğin Final Fantasy VII'nin ana şehri olan Midgar, İskandinav mitolojisinde orta dünya ve insanlığın dünyası gibi anlamlara geliyor. (Midgard) Oyunda aldığımız eşya isimlerinin kökeni bazen bariz belli oluyor. "Artemis Bow" ismiyle aldığımız Artemis yayı, Yunan mitolojisinden. Summon'lar dışında, her oyunda sayısı yüzlerceyi bulan yaratıkların da ciddi bir kısmı bu şekilde tasarlanmıştır.

Mitolojik kaynaklara dayandırılmayan öğelerin bir kısmı da eski veya yakın tarihte gerçekten yaşanmış olaylara ışık tutuyor. Örneğin Sephiroth'un bir saldırısının ismi, 1905 tarihli bir tabloya gönderme yapıyor. Bazen de önemli edebi eserlerin, hatta tiyatro oyunlarının içeriğine gönderme yapılıyor. Yapımcılar bu kaynakları çok iyi araştırıyor olmalı. Bir oyun tasarımcısı olmak için geniş bir kütüphaneye veya iyi bir araştırma gücüne sahip olmak gerekebilir. Ancak işin en özgül ve çarpıcı kısmı, bu kaynakların oyuna aktarılırken uğradığı büyük değişiklikler. Tasarımcı, ilham aldığı kaynağı göze hoş ve ilginç görünecek şekilde değiştirebiliyor. Bu işi Final Fantasy tasarımcıları çok yapıyor; örneğin Shiva, Final Fantasy XIII'te motosikletle dönüşüyor, karakter üzerine biniyor ve onu sürüyor. Koskoca mitolojik tanrıyı ne hale getirmişler, değil mi? Ama yine de son derece fantastik ve güzel! Final Fantasy XIII'teki mitolojik öğeleri görmek için de sabırsızlanıyoruz. ■ **Kadir Çakır**



ROCKO@

PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

“ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM”



Assassin's Creed: Bloodlines

Her yer bembeyaz, ışıl ışıl sanki... Bu beyazlığın bana huzur vermesini bekliyordum doktor ama olmadı, olamadı... O kadar beyaz ki, o kadar parlak ki önümü göremiyorum! Elimde bıçaklar var, ellerim kanıyor doktor! Kesmedim, ben yapmadım, ben kesmedim ellerimi ama kanıyor! Ben masumum doktor! Ben yapmam böyle bir şey ama zorla yaptırıyor bana! Lü...lütfen doktor, kurtar beni bu bıçaklardan, bu kandan, bu nefretten! Yardım et doktor!

NBA Unrivaled

Biliyor musun doktor, ben basketbola bayılıyorum. O tırtıklı topu tutmak, sektirmek, karşımdakinin suratında patlatmak, sonra kavga çıkarmak ve millete deliler gibi saldırmak... İşte bu yüzden basketbolu çok seviyorum! Peki bu ne doktor? Bu da basketbol oyunu değil mi? O zaman neden herkes tuhaf tuhaf hareket ediyor. Yoksa onlar da mı kavga etmiş? Öyleyse beni neden çağırmadılar! İşte şimdi kızdım doktor! Kaçmayın! Sizi bir yakalarsam...

Tony Hawk: Ride

Bunu gelirken yolda buldum... Bir tane DVD, bir tane tahta parçası, bir tane de çamaşır ipi. Önce DVD'yi televizyonun altına koydum, sonra da tahtayı iple televizyona bağladım. Sonuç mu? Hiçbir şey olmadı doktor... Sonra çok kızdım ama. Tahtayı aldığım gibi televizyona attım, sonra da yanımda getirdim. Neden mi getirdim? Bi...bir saniye gelir misin doktor, bir şey söyleyeceğim kulağına. Dur! Kaçma doktor, çok önemli! Bak ama, bak çalışıyor, kaçma doktor, kaçmaaa!

WorldShift

Bir sürü küçük adam görüyorum. Etrafta tuhaf yapılar, binalar, ağaçlar... Her şey çok tuhaf ve renkli, yok yok, renksiz. Aslında renkli ama renk vermiyor doktor. Sonra her yerden ışıklar, alevler, lavlar, parıltılar, ışıklar... Gözümü alıyor hepsi doktor. Sonra yine o küçük adamlar, sağa sola koşuşturup duruyorlar. Onları ezmek istiyorum ama olmuyor, ezemiyorum. Sonra ışıklar parlıyor yine, gözlerim kamaşıyor, o küçük adamlar beynime giriyor. Orada ne yapıyorlar doktor? Neden beynime girdiler? Çıkmalarını söylesene doktor...

ŞİKAYETLER

- Assassin's Creed:
Bloodlines
- NBA Unrivaled
- Tony Hawk: Ride
- WorldShift

Not: Kendime artık
bir bodyguard tutsam
iyi olur.



Yapım: Monolith
Dağıtım: FOX Interactive / Sierra
Tür: FPS
Platformlar: PC (DOS)
Çıktığı Tarih: 2001

ALIENS VS. PREDATORS 2

İki arada, bir derede
kalmak üzerine korkunç
bir deneme...

insan hayal gücü o denli sınırsız ki kendi korkularını bile kendisi yaratabiliyor.

Gerçekte var olmayan; kafanıza yapışıp ağzınızdan girerek midenizde kuluçkaya yatan ve büyüyüp serpildikten sonra karşınıza çıktığı anda korkudan altınıza edeceğiniz türde, çirkin, uzaylı bir yaratık... Bir insan ürünü... Gerçekte var olmayan; insanın sahip olduğundan çok daha üstün bir teknolojiye sahip ve diğer canlıları sadece birer av olarak gören çirkin bir başka uzaylı yaratık... Yine bir insan ürünü...

İki uzaylı türünü karşı karşıya getiren, bu karşı-

laşmanın tam ortasına da insanları bırakıveren ve size bu üç "yaratık"tan birini seçme şansı tanıyan marjinal bir aksiyon oyunu. İşte bu da bambaşka bir insan ürünü...

AvP 2'yi önce Predator'le ve sonra Alien'la oynadıktan sonra Marine'le oynamaya kalktığınızda yaşadığınız gerilim sadece bu oyuna özgü olmuydu. Birbirinden güçlü iki uzaylı ırkına karşı pek bir şansız olmadığınız ortadayken çaresizlik hissine kapılıyordunuz. Buysa ne Predator ne de Alien serisinde bulamayacağınız türden bir tecrübeydi, adeta korkunun içerisinde yüzmemkti... ▶



► BİR YARATIĞIN AKŞAM YEMEĞİ...

AvP 2'nin öyküsü ilk başta akıllara 1997 yapımı Alien: Resurrection filmi getiriyordu: Yaratıkları eğitip ordunun istekleri doğrultusunda kullanmak için yapılan deneyler söz konusudur ve bu deneyler faciayla sonuçlanır; yaratıklar önce kaçırlar, sonra da önlerine geleni parça pinçik etmeye başlarlar. Oyundaki olaylar da hemen hemen bu minvalde patlak veriyordu: LV1201 kod adlı gizli bir araştırma tesisinde sivri zekâlı bir bilim adamı Dr. Eisenberg tarafından yaratık yumurtaları üzerinde yapılan deneyler başarısız olmuş ve ortalık yaratıklarla insanların birbirlerini ortadan kaldırmaya çalıştığı bir Alienatic

Park'a (kelime oyunlarında üstüme yoktur) dönüşüvermişti. Farklı olarak, o bölge aslında uzaylı Predator ırkının gözetleme sahalarından biriydi ve bu ırkın mensupları belli zamanlarda bölgeyi ziyaret ederek olağan avlanmalarını gerçekleştiriyorlardı. Bölgede deney sonrasında yaşanan kaosu ve anormal hareketlenmenin varan Predatorlar büyük bir av iştahıyla bölgeye işlanıp savaşa katıldılar.

Monolith'tekiler ilk oyunda da yer alan ama birbirleriyle ilişkileri yüzeysel işlenmiş olan üç ırkı aynen aldılar, ancak her ırkın diğerlerine göre güçlülük ve zayıflıklarını o denli güzel bir dengeye oturtmuşlardı ki AvP2'nin oynanışı düz

bir FPS oyununun yanı sıra, yer yer bir strateji oyununa yaklaşıyordu. İnsan ırkını temsil eden Marine karakteriyle oynarken çevre koşullarını, elinizdeki kısıtlı silah ve mühimmatı mümkün olduğunca iyi değerlendirmeniz gerekiyordu. Predator'ı oyunun en güçlü ırkı kılan ileri teknoloji ürünü oyuncakları yerli yerinde kullanmak zorundaydınız. Alien'la oynarken ise olabildiğince sinsi hareket etmeliydiniz. Deneyimler öylesine farklıydı ki karakterlerin her biri birbirinden bağımsız oyunlarda yer alıyor gibiydi.

YA DA BİR BAKASINIM AVI...

Monolith; Shogo: Mobile Armor Division ve çok daha bilindik olan Blood serisi gibi FPS hit'leriyle kendini çoktan kanıtlamış bir ekipti ve AvP2'de ellerinden gelenin en iyisini yaptılar. Oyun ekibin kendi geliştirdiği - ve sonraları bir başka klasik FPS'de, No One Lives Forever'da da kullanılacak olan - Littech Talon motorunun 2.5 sürümüyle inşa edildi. Bu motor 32 bit yüksek çözünürlüklü kaplamalara ve Goraud shading gibi zamanın ileri grafik tekniklerine





tam destek veriyordu. Sonuç ise - yine zamanına göre değerlendirildiğinde - harikaydı. Özellikle çevre modellemeleri ve nesne etkileşimlerinde müthiş bir zenginlik yakalanmıştı.

Rebellion tarafından geliştirilen ilk AvP'in büyük sıkıntı yaratan sorunlarından biri çok uzun ve zorlayıcı bölümler içermesine karşın doğru dürüst bir kayıt sistemine sahip olmayıştı. Bu sorun daha sonra bir yama ile giderilmiş olsa da oyuncular uzun bir süre boyunca labirentten farksız haritalarda geçen kastırıcı bölümlerde ecel terleri dökmek zorunda kalmışlardı. Serinin devamını geliştiren Monolith ekibi ilk oyundaki sıkıntıya gönderme mahiyetinde, biraz da Rebellion ekibine nazire edeceğesine, AvP2'ye şöyle bir uyarı ekledi: "Bölüm sırasında dilediğiniz noktada oyunu kaydedebilirsiniz!"

YENİ NESİL AVP

Bu ay test yazısını, gelecek aylarda da incelemesini okuyacaksınız yeni nesil AvP'nin. AvP2'nin Yapım Hikayesi'ni yazarken bile kafamdaki tek şüphe yeni oyunun bu eski tadı verip veremeyeceği... Verse de vermese de Fox ve Sierra, bu serinin oyun dünyasında en iyi şekilde yer almasını sağlamış. Kimsenin gözü açık gitmesin... **Hasan Başaran**





Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Rocko'nun Modern Yaşamı

Alınan Sonuçlar ve Oluşan Puan Durumu

Şu başlığa yazdığım şey, herhangi bir spor dalı için yapılan haberlerin vazgeçilmez repliğidir. Turkcell Süper Ligi'nin sona erdiği Pazar akşamlarında bu cümleyi duymamanız mümkün değil mesela. Nedir? Maçların tamamı bitmiştir ve bu maçların skorları ile skorlar neticesinde oluşan puan durumu seyirciye aktarılmak istenir. İnanması güç gelebilir ama bu replik her hafta, yılın en az 34 haftası tekrar edilir. Aynı repliği 10 ayrı kanalda telaffuz ettiklerini düşününce de 340 gibi bir rakama ulaşırız ki bu kadar gereksiz bir matematik hesabını da ancak ve ancak benim gibi bir istatistik hastası yapar. O halde dümeni biraz çevireyim ve konuyu oyunlara, oyunlara verilen puanlara ve verilen puanları takıntı haline getiren insanlara getireyim.

Geçenlerde bir araştırma yapıldı ama birçoğunuzun bu araştırmayı duymadığından eminim. (Neden duymadığınız da ayrı bir köşe yazısı konusu olabilir aslında.) Yapılan araştırmanın sonuçlarına göre, dünyadaki tüm oyun site ve dergilerinde yapılan incelemelerin, insanların oyun almaya karar verme aşamasındaki en düşük etkiye sahip detay olduğu belirlenmiş. Yani nedir? Bir oyuncu, bir oyunu alıp almama konusundaki kararını okuduğu incelemelere göre değil, diğer birçok etkene göre veriyormuş. Ülkemizde de durum pek farklı değil aslında; hele ki korsan oyunculuğun doruğa ulaştığı ülkemizde oyuncular, oyunların nasıl olduğunu umursamaz. Neden mi? Oyun kötü çiksa da ne gibi bir kayıp oluşacak ki? Diyelim oyunu beğenmedi, şikayet etme ya da hesap sorma hakkı var mı? Yok. O zaman daha fazla dağılmadan asıl konuya geri döneyim; incelemeler

ve puanlara...

Bir oyuna verilen puan, genellikle inceleyen kişinin kendi görüşüdür ve haliyle herkesle ortak bir karara varması beklenemez. Dünya üzerindeki birçok site ve dergiden düşük puan alan ama sizin hastası olduğunuz bir oyun yok mu? Tam tersini düşünelim; dünya üzerindeki birçok site ve dergiden yüksek puan alan ama sizin midenizi bulandıran bir oyun yok mu? Not ortalaması 85 civarı olan son Prince of Persia oyunundan nefret eden birçok kişi var. Ortalaması 67 olan Quantum of Solace'ı beğenen de birçok oyuncu var. Bu durumda verilen puanları eleştirmenin ne anlamı var? Bazıları için var! "Bence bu oyun mükemmel ama verilen puan çok saçma!" ya da "Oyun berbat ama siz 95 vermişsiniz!" gibi cümleleri az okudum. Sadece bununla da kalınmıyor, "Oyunun puan ortalaması ile sizinki hiç uyuşmuyor." gibi eleştiriler de alıyoruz. Peki herkesin ve her yazarın, her oyunun genel ortalamasına göre fikir belirtmesi gibi bir zorunluluk mu var? Tabii ki yok. BioShock'a verilen en yüksek puanın 100, en düşük puanın

80 olduğunu biliyor muydunuz? Aradaki fark tam tamına 20! Ya Modern Warfare? En yüksek puan 100, en düşük puan 80 ve fark yine 20! Galactic Civilizations II de 100 ile 75 arasında, 25 puan aralığında notlar aldı. İlk Call of Duty de 100 ile 70 arasında notlar aldı ki buradaki fark 30 puan. ICO gibi bir şahesere de bir dolu 100 puanın yanında 67 veren oldu. Şimdi ben kalkıp bu puanın hesabını sorabilir miyim? Hayır. 67 veren yazarın görüşünü, zevkini yargılayabilir miyim? Hayır.

Varmak istediğim sonucu anlamışsınız herhalde. Bir oyuna verilen puan, inceleme yapan kişinin şahsi görüşüdür ve çoğunluğun görüşünü yansıtmak zorunda değildir. Kendi aramızda bile birimizin verdiği puanı düşük ya da yüksek bulduğumuz oluyor ama bu durum bizi çatışmaya sürüklemiyor. (O değil de, dağ gibi Max Payne'e 100 üzerinden 30 veren gördüm! Şimdi kızdım ama!) twitter.com/fisek





Author

cem@level.com.tr **Cem Şancı**

Star Trek Online'ın Beta Testine Katıldım

Katılmaz olaydım! Yıllarca güzel, etkileyici, sürükleyici, derin bir bilim kurgu MMORPG için yanıp tutuştuğumu duymuşsunuzdur. Pek çok fırsatta bu arzumu defalarca dile getirmiştım. Star Trek Online'ın haberlerini ise iştahla izliyordum. Bilime saygılı, son derece zengin içeriğe sahip bir evren olan Star Trek ile ilgili bir MMORPG'nin çok sağlam içeriğe sahip olacağını düşünüyordum.

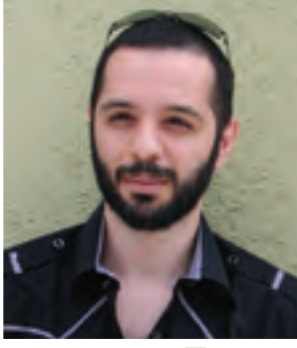
İşte Aralık ayı içinde oyunun yapımcısından Beta testi için davetiyle gelince, heyecanla betaya katıldım. Ah, katılmaz olaydım. Zaten Beta testlerini hiç sevmem. Oyunun

bütün tadını alıp götürürler, eksik içerikler, eksik oyunlar oynamaktan ne zevk alırsınız ki? Single player oyunlar için kesinlikle Beta testine katılmama kararı almıştım daha önce. Bir MMORPG testi için sorun olmaz diye düşünüyordum. Sonuçta, oyunun öyküsü yok, spoiler'lık durumlar yok. Beta'da oynadıktan sonra, cilalanmış son halini yine satın alıp oynarsınız. Yeni görevler, yeni keşifler sizi bekliyor olur. Hatta deneyimli olduğunuz daha keyifli bile olabilir diye düşünüyordum.

Fakat birader; Beta'daki durum o kadar beklediğimden ötesinde kötüydü ki pişman oldum. Gerçi bizi uyarışlardı; oyun henüz çok

eksik, bir sürü problemi var diye... Ama eşek kafam, bilim kurgu aşkıyla daldım Beta'ya. Allah cezamı vermesin! Altı - yedi ay Star Trek görmek istemiyorum şu anda. Tamam, bir Star Trek sever olarak, oyun aslında çekici, oyun dinamikleri fena değil; çatışmalar heyecanlı. Kalabalık da olunca iyice hayat kazanacaktır ama yer görevleri vasat, uzay görevleri vasat, item çeşitliliği vasat, grafikler eh işte... Bazı düşman birimlerin kaplamaları bile henüz tamamlanmamış. Bir daha MMORPG Beta'sına katılanı gergedanlar boynuzunda çevirsin. Dağlın! ■





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

“Fuar” Dediğin Üç Günlük Eğlence

Geçenlerde bizim fuardaydım, GameX'te yani. (“Her oyun editörü fuara gider” diye başlayacaktım aslında ama bunun saçma olacağına kanaat getirdim.)

Geçtiğimiz yıllardan farklı olarak bu defa görevli değiştim. İlk yıl masa da taşıdım, sahnede kablo bağlamaya da giriştim, turnuva da organize ettim. Bir sonraki yıl sorumluluklarım daha azdı zira Elif sağ olsun, birçok şeyi kendi başına kotarmaya girişmişti. Ne var ki ben geldikten sonra fenalaştı, yerlere falan düştü, görevleri de bana kaldı. (Geçmiş olsun Elifcan.) (Teşekkür ederim de bir yıl sonra gerçekten “geçmiş” oldu. - Elif) Sahip olduğu en önemli görev, sahne organizasyonu da bana bırakıldığı için mütemadiyen, “Az sonra ana sahnede bilmemne oyunu oynanacaktır, turnuva yapılabacaktır, sahne önündeki yerinizi almanızı önemle rica ederiz!” gibi cümleler kurmam gerekti. En kötüsü de elime tutuşturulmuş olan isimleri okumaktı ki burada kaç tane

ismi yanlış okuduğumu hatırlayamıyorum; hatırlamak da istemiyorum. (Soner ismini Sancak diye okudum; o derece.)

Bu sene ise tamamiyle özgürdüm. Ne monitör taşıdım, ne de çığırkanlık yaptım. Fuar alanında bir aşağı, bir yukarı yürüyüp durduk Elif'le. Sahne işlerini bu defa GameTÜRK ekibinden Hande üstlendiği için o kısımla da hiçbir ilgim olmayacağını düşünüyordum, ne var ki bir ara Hande kolumdan tutup beni yine sahnenin ortasına atıverdi. “Ve bu sene çekilişimizi ünlü bir sima yapacak!” dedi, içi çekiliş numarası dolu şapkayı elime tutuşturdu ve “Evet Tuna, şanslı numaramız kaç?” sorusuyla da çekilişi sonuca ulaştırdı. Beklenmeyen olay bu değildi, beni asıl şaşırtan olaylar bundan sonra vuku buldu.

Şimdi sanıyorum ki durum şöyle: Önceki GameX'lerde, sahneye fırlayan, bir oraya, bir buraya koşan bir adamın dergi yazarı olabileceği düşünülüyordu. Dergi yazarı dediğin köşesinde durur, geleni gideni selamlar. Benim sergilediğim hiperaktif tavırlar ise bomba uzmanı iş tanımıyla örtüştüğü için de kimse yanıma yaklaşıyordu.

Fakat bu yıl, her şey değişti...

Fuarda iki favori oyunum vardı; bir tanesi Tekken 6, diğeri de Rock Band (Veya Guitar Hero; artık hangisi denk gelirse.) Özellikle Tekken 6'da sıra beklerken (Saygılıyım.) “Tuna abi, haydi kaşıalım” şeklinde sözler duymaya başladım. “Aa, nasıl tanıdılar öyle hemen ya?” diye kendi kendime sorarken flaşlar patlamaya başladı. Bunu abarttığımı düşünmeyin, suratıma (Elif'i de dahil ederek “suratımıza” demem lazım aslında.) patlayan flaşları hala hissedebiliyorum. Tüm gün boyunca birçok LEVEL okurunun karelerinde yer aldım, birçok okurla sohbet etme imkanına kavuştum, beklemediğim kadar ilgi gördüm.

Tabii ki düşününce, tek fark edileceğim yerdedim aslına bakarsanız. Türkiye'nin en büyük oyun fuarının ortasında, yıllarını oyunlara ve dergiciliğe vermiş bir insan olarak bulunuyordum. İnsan bunu hayatında her zaman fark edemiyor; hele ki birkaç işle birden uğraşınca, bulunduğunuz konumdan bir haber kalabiliyorsunuz. Ve bunu da size başkaları hatırlatıyor sağ olsun... ■





Bilim, Kurgu ve Nihayet 2010

2 010 bir zamanların bilim kurgu romanlarından öyle bir aklımıza kazınmış ki kulağa gerçek üstü bir tarih gibi geliyor... Fakat sizin de fark ettiğiniz gibi henüz dünya temsilcileri yıllık olağan uzaylılar kongresine davet edilmedi, akıllı robotlar sokaklarda gezmiyor, hatta arabalar bile uçmuyor. Kendi kendimize hayal kırıklığı yarattık resmen. Neyse, gene de en azından 2010 küsuratsız, yuvarlak bir rakam. Herkese kutlu olsun...

Murdoch: 2 - Google: 0

Geçen ay yine bu köşede size Google ve medya imparatoru Murdoch'un kışkırtmasından bahsetmiştim. Geçtiğimiz bir ay içerisinde bu konuda farklı gelişmeler oldu. Öncelikle geriye doğru iki ufak adım attı.

Bu adımlardan ilki, farklı internet haber kaynaklarının ücretli içeriklerinin artık Google üzerinden erişiminin kısıtlanması oldu. Daha önceden Google yardımıyla bir gazetenin internet sayfasına erişmek ve normal şartlarda ücretli olan içeriği okumak mümkün oluyordu. Ardından ziyaretçi site üzerinden diğer içeriklere ulaşmak için ücret ödemeye yönlendiriliyordu. Ama uyanık okurlar bundan sonra Google'a dönüp, Google üzerinden aynı haber sitesinin bu kez farklı bir sayfasına tekrar erişebiliyordu. Bu durum artık değişti ve bu erişim sınırlandı.

İkinci değişiklik ise artık Google'ın interneti indeksleyen sistemi üzerinde haber sitelerinin daha fazla seçeneği olması. Haber siteleri Google'ın robotuna artık bir haberi değil, sadece o haberin özetini indeksleme komutu verebiliyorlar.

Geçen ay Google'ın geri adım atıp atmayacağından bahsetmiştik. Google şimdilik Murdoch'la orta yolu bulma yönünde iyi niyet gösteriyor gibi.

Fakat işler bu kez de Microsoft'un haber sitelerine sunduğu özel anlaşmalarla karışıyor. Microsoft haber sitesi sahiplerine önerdiği yeni reklam anlaşmalarıyla içeriklerinin tamamen Bing üzerinden erişilebilir olmasını hedefliyor.

Gerçekten de son zamanlarda internet üzerinde gerçekleşen en stratejik manevralarla dolu bir çekişmeye tanık oluyoruz. İşlerin hangi boyuta varacağını ise herkes gibi biz de merakla izliyoruz...

Kısa kısa...

- * TweetDeck + HootSuite = Twitter Combo
- * @leveltr + @erdilyasaroglu + @selcukerdem + @shitmydadsays + @thebloggers = Mega Twitter Combo
- * Hepimiz biraz GDO'lu değil miyiz?

* 2012'de bir şeyler olacak o kesin de, nasıl bir şey olacak kim bilir... O yılın günlerinde evden çıkarken nasıl giyinmek lazım acaba?

* "İşgal"ci Korcan'ı merak edenler için kendisi şu anda vatani görevini kışanının kütüphanesinde sürdürmekte ve "kebab askerlik" konusunda tezini yazmaya devam etmekte... Ama az zamanı kaldı her an dönebilir...

* "Moonstone" diye bir oyun vardı, yılını hatırlayamıyorum şimdi ama 64'LER zamanıydı. Deli gibi oynamaştık, sonuçta kavga dövüş dört kişi beraber yazmıştık. Sanırım 64'LER ve hatta oyun dergisi tarihinde dört imza ile çıkan tek oyun incelemesi olmuştu.

* İnsanın yaşadığı ülkeden YouTube'a erişimin yasak olmasına rağmen, YouTube'u en çok ziyaret eden ülkelerden birinin vatandaşı olmak

biraz çarpık bir gurur hissine yol açıyor.

* Sadece birileri zengin olsun diye domuz gripi aşısını bu kadar pompalayanlarla, sadece birileri zengin olmasın diye aynı aşığı bu kadar kötüleyenlerin aynı coğrafyaya denk gelmiş olması ne kadar acayip bir durum.

* Lazy Load + SexyBookmarks + Ultimate Google Analytics = WordPress combo

* Terminator: The Umit Oncel Chronicles esprileri derginin son günlerine denk geldiği için nasıl da kaynaklı gitti. Adem'in çektiği süper fotoğrafa yaptığı nefis efektlere de yazık oldu. Yetkilileri buradan dürtüyorum...

* @umitoncel = Twitter bonus level

* Elimde iki God of War bağımlısı var. Üzerlerinde deney yapıyorum. Deney raporlarını bu sayfada yayımlayacağım.





MASS EFFECT 2

Etki altında kalmaya hazırız!

LEVEL 157

1 ŞUBAT'TA PİYASADA



vodafone

3G⁺

Vodafone'a özel Webşin ile siz de interneti cebinize ışınlayın!



Webşin'li
Cep Telefonu



Webşin'sız
Cep Telefonu

Webşin, web sayfalarını %90'a kadar sıkıştırır. İnternette hem daha hızlı hem de çok daha ekonomik gezersiniz.

Gezdiğiniz siteleri cep telefonunuzun ekran boyutuna getirir. Cepten internete bilgisayar rahatlığında bağlanırsınız.

Webşin'i indirmek için siz de "websin" yazıp **7048**'e ücretsiz SMS atın, cepten internete hakkıyla bağlanın.

blue JEan

HER AY 3 DERGİ

+4 DEV
POSTER



HERKESE ÖZEL KUTUSUNDA
MILEY CYRUS YA DA
TAYLOR LAUTNER
PUZZLE

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

