

168 Türkiye'nin En Çok Satan Oyun Dergisi

Ocak 2011 - 690 TLKDV Dâhil
2011 - 01 - ISSN 1301-2134

LEVEL

WoW:
Cataclysm
Posteri ve
Dev WoW 2011
Takvimi

10 TL
Değerinde
Jadde
Promo Kodu

WoW Özel: Tam 20 Sayfa

World of Warcraft Cataclysm

2010'un Yıldızları ~ Killzone 3 (Test)
Tomb Raider ~ BFBC2 Vietnam ~ Uncharted 3



msi MILITARY CLASS II

YÜKSEK KARARLILIKTA BİLEŞENLER

SFC
%30 DAHA
YÜKSEK GÜÇ

Hi-CAP
Tantal
Çekirdek

Solid CAP
10 yıl ömür

Yüksek Kalite ve Kararlılık



Hi-CAP - Tantal Çekirdek

**Yüksek kararlılık ve
Uzun ömür**

- Yüksek Termal Kararlılık
- Katı Kapasitöre göre
8 kat daha dayanıklı
- Mekanik hatalardan muaf
- Çok düşük ESP



P67A-GD65

- Intel Core i7/i5/i3 serisi LGA 1155 işlemci desteği
- Military Class II Bileşenler
- OC Genie II Teknolojisi
- Click BIOS X2
- USB 3.0 ve SATA 6Gb/s desteği
- 32 GB DDR3 Hafıza Desteği
- ATI CrossFireX™ / NVIDIA® SLI™ desteği



SFC - Süper Ferrit Boğum

%30 Yüksek Akım Kapasitesi

- Güç Verimliliği %10 artış
- Daha iyi Hız Aşırtma
- Kararlı Güç



Solid CAP

10 Yıldan daha fazla Ömür

- Patlamaz
- Düşük ESR
- Daha düşük Sıcaklık





WORLD OF RPG

Online oyun aleminde en çok adı geçen oyundur World of Warcraft belki de. Kim ne derse desin bu haklı ve nitelikli popülarite. Öyle ya, bu konuda WoW'un (ya da Blizzard'ın) yanına yaklaşabilen olmadı. Olması da zor...

Böylesine köklü ve fanatik oyunculara sahip bir oyun için Cataclysm bir riskti belki de ama Blizzard, bunun altından kalkmayı başardı ve yine mükemmel bir oyun, mükemmel bir "WoW" ortaya çıkardı.

İlk 24 saatte milyonlar satarak rekor kıran bu oyunu es geçmek mümkün değildi. Biz de bu yüzden Cataclysm'e tam 20 sayfa ayırdık. Yetmedi, posterini verdik; o da yetmedi, takvimini verdik. Böylece ortaya, LEVEL WoW özel sayısı çıktı.

Uzun lafın kısası; ayın olayı WoW arkadaşlar... Daha doğrusu Cataclysm...

Online RPG dünyasını kökten değiştiren bu oyunla tanışmak için hala bir şansınız var.

Herkese iyi yıllar!

Firat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
fiyat@level.com.tr

Notlar

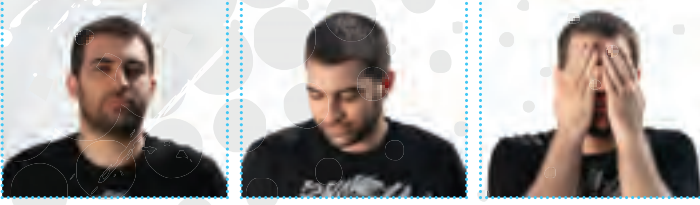
- Elif gelecek aydan itibaren, dışarıdan LEVEL'a katkı sağlayacak; kendisine başarılar...
- Bu ay beş hediye: Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi Online Oyun; GT Legends tam sürümü; dev WoW posterini ve WoW 2011 takvimi; 10 TL değerinde Jadde promo kodu...

10 TL Değerinde Jadde - Promo Kodu (Detaylar Online Oyun'un 9. sayfasında)
GT Legends Seri Numarası



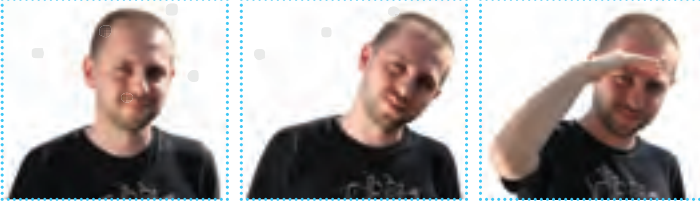
■ 2011 yılında oyun dünyasından bomba bir sürpriz bekliyor musun? Nedir yani?

Şefik Akkoç



■ Oyun dünyasından bir sürpriz beklediğim söylenemez; çünkü artık neredeyse sadece devam oyunları geliştiriliyor ve duyurulan hemen hemen her oyun, aslında bir serinin devamı oluyor. Sürpriz bunun neresinde?

Emre Öztınaz



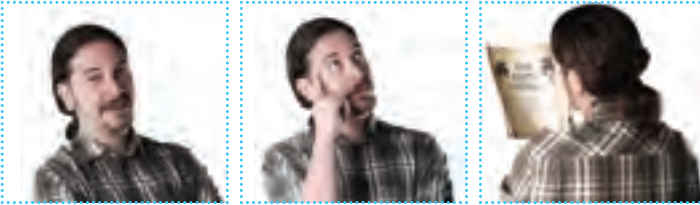
■ Benim oyunum zaten 7 Aralık'ta geldi, daha ne bekleyeyim.

Ümit Öncel



■ 2011 yılının ilk yarısında FPS, Merkür'ün etkisi altında olacağı için bomba bir oyun bekliyorum. Yılın sonlarına doğru spor oyunları Venüs'ün etkisinde, bir sürpriz de oradan çıkabilir. Platform oyunlarını sevenler bu yıl kendilerine başka uğraşlar bulmalılar. Aksiyon severler içinse bu yıl evlilik (Veya evcilik, tam okuyamadım) görüyorum. MMO'cular sağlığa dikkat, fazla monitör başında oturmaktan numaralı gözlük ihtiyacı ortaya çıkabilir.

Ertuğrul Süngü



■ Bir İstanbul yaşayarı olarak öncelikle "bombalı" herhangi bir şey beklemediğimi belirtmek isterim. Devamındaysa beni fiziksel ve manevi olarak patlatacak tek oyunun -eğer adam gibi yapılabirise- Star Wars: The Old Republic olacağını söyleyebilirim.

Recep Baltaş



■ 2011 yılında bir değişiklik yapıp geçmişe dönelim. Army Men serisi yeniden yapılınsın, Midtown Madness aramıza geri gelsin, Rise of Nations ve daha niceleeri, Monkey Island gibi aramıza dönsün, bitsin bu hasret. Olmazsa da umurumda değil, Crysis 2'de uzaylıları tekmelemeye biri lazım.

OCAK 2011, SAYI 168

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ

Elif Akça elif@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Burak Aydoğan burakay@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karşioğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Turgut Tanelli turgut@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Royar 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

Reklam Teknik Müdürlüğü: Nusret Kırımlioğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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



15. yılında

Yine müthiş hediyeler

3 MUHTEŞEM VIDEO EĞİTİM
2 TAM SÜRÜM
VE EĞLENCELİ BÖLÜMLER



Dijital Dergi Aboneliği için:

www.eMecmua.com

OCAK sayısı bayilerde kaçırmayın!





World of Warcraft:

Cataclysm Sayfa 64

Oyun tarihini en hızlı satan PC oyunu unvanını, bir önceki genişleme paketi Wrath of the Lich King'den devralan Cataclysm, MMORPG piyasasını domine etti.

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

30 Hasan Hasan'a Karşı

İLK BAKIŞ

- 34 True Crime: Hong Kong
- 36 Stacking
- 38 Uncharted 3: Drake's Deception [Spike VGA]
- 40 SSX: Deadly Descents [Spike VGA]

- 42 Prototype 2 [Spike VGA]
- 43 Batman: Arkham City [Spike VGA]
- 43 Mass Effect 3 [Spike VGA]
- 44 Tomb Raider

48 Fırat'tan FIFA Taktikleri

DOSYA KONUSU

- 50 Killzone 3
- 84 2010'un Yıldızları

54 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 58 Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam

- 60 Tron Evolution
- 64 World of Warcraft: Cataclysm
- 76 Red Dead Redemption: Undead Nightmare



- 77 Splatterhouse
- 78 Two Worlds II



LEVEL DVD 167

TAM SÜRÜM
GT Legends

DEMOLAR
Bejeweled 3
Emergency 2012
Fish Fish Bang Bang
Gray Matter

BEDAVA OYUNLAR
Alien Arena 2011
The Journey Down: Chapter 1

VİDEOLAR
Batman: Arkham City
Crisis 2
Mass Effect 3
Mortal Kombat
Prototype 2
Resistance 3
SSX: Deadly Descents
The Elder Scrolls V: Skyrim
Uncharted 3:
Drake's Deception

EKSTRA
Fallout: New Vegas
(Wallpaper Paketi)
Red Dead Redemption:
Undead Nightmare
(Wallpaper Paketi)
Tron: Legacy
(Wallpaper Paketi)
Vanquish
(Wallpaper Paketi)

LE-VİDİ'DE BUAY

Ayın Elemanı
Mumlar yakıldı, Eray dışarı atıldı, arkasından bir güzel konuşuldu.

LEVEL Ligi
LEVEL ekibi yarıştı ve kazanan... Cevap DVD'de.



BFBC 2 - Vietnam Sayfa 58

Oyuncuları yıllar önce Vietnam Savaşı'na dahil eden Battlefield serisi, bu kez Bad Company 2'nin gücünden yararlanıp bizi yeniden cepheye götürüyor.

81 Majesty 2: Monster Kingdom



- 82 Valkyria Chronicles II
- 83 Bejeweled 3
- 83 Fish Fish Bang Bang
- 83 Gray Matter
- 83 ProtoGalaxy

94 Ajan Simit

- 96 Online
- 100 Donanım

106 Rocko@Psikiyatır

- 108 Rehber
- 114 Market
- 118 Yapım Hikayesi
- 120 Kültür & Sanat

122 Doktorlar

- 124 Kare
- 130 LEVEL 169

POSTA

İşbu ki bundan böyle Hünkar Beğendi ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhabirin nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişkile olup yasal süreç başlatılmıştır.

Pişerse atın: inbox@level.com.tr

SEVGİLİ LEVEL AİLESİ

Sevgili LEVEL ve Tuna Abi. Öncelikle Ankara'dan selamlar. Dergiyi tabii ki severek okuyorum ki zaten sevmek mümkün değil. (Tabii oyunları seviyorsan; zira geçen gün annem dergiyi eline aldı ve hiçbir şey anlamadı.) Neyse ben konuya geleyim... Annelerin ortak özelliğidir zaten oyunlardan anlamamak. Dert etme.

1. İnternette duyduğum bir söylenti: Modern Warfare 3'ün önümüzdeki senelerde çıkma şansı var mı? Gerçi Infinity Ward ile yolları ayırdı Activision ama yine de bir umut işte...

İnsanlar CoD serisine itibar ettiği sürece, o serinin devamı gelir. Bana sorarsan serinin artık yenilenmesi lazım. Hep aynı şey...

2. God of War'un tüm oyunlarını bitirmiş biri olarak bu kez Deimos üzerinden bir oyun daha çıkma ihtimali hakkında bir bilginiz var mı?

Bence yok çünkü Deimos o denli dikkat çekecek bir karakter değil. Kullandığı silahları bile Kratos'a veriyor hatırlarsan.

3. Sızce kısıtlı bütçeye sahip biri olarak Gran Turismo 5 mi Hot Pursuit mi almalıyım?

Nasıl bir yarış oyunu sevdiğine bakarsın. Pistten bir dakika bile çıkmadan, son derece profesyonel bir yarış deneyimi istiyorsan GT5, daha arcade, daha heyecanlı, daha hareketli bir yarış oyunu istiyorsan da Hot Pursuit.

Sorularım şimdilik bu kadar. Bu dergiyi çıkarttığınız için sizlere çok teşekkür ediyorum. Bol FIFA'lı günler...
Kaan Kerem AKBOĞA

MÜHİM SORULAR

Selamlar. Sizi uğraştırmamak adına gereksiz sosyal ayrıntıları geçip direkt konuya giriyorum; kafama takılan bazı şeyler var.

Sosyal ayrıntı dediğin bir hal-hatır sormamaksa, sorma Ensar... Ensar? Ensar ismini hiç duymuştum. Bize ne anlama geldiğini söylemek ister misin? Cevabını bir "İsimler Sözlüğü" kitabına işle, kitabı yak ve küllerinden bir kalem yaratarak bu kalemle tekrar yaz bir kağıda. Sonra da bize

gönder.

1. Knight Online, Metin2 gibi, "vakti ve parası bol olan kazanır" yerine, tamamen olmasa da ağırlıklı olarak yetenek gerektiren bir MMORPG veya MMOFPS tavsiyesinde bulunabilir misiniz?

Land of Chaos Online, yani LOCO'yu deneyebilirsin. Priston Tale II geldi yeni fakat dediğin kriterlere tam olarak uyup uymadığından emin değilim. MMOFPS olarak da Point Blank diyorum. Bayağı eğlenceli.

2. Eklemeler yapsam da PC'm gerçekten çok eski. Beş yıl öncesine ait anakart kullanıyorum. Özellikle grafik açısından kaliteli oyunlar oynamak istiyorum. Ama evde HDTV yok. Yaşımın 14 olduğunu ve ödül-ceza sistemini benimsemiş, ödülü sadece yılsonunda büyüten ebeveynlere sahip olduğumu düşünürsek (Aman okumasınlar!) bana zevk alabileceğim bir oyun konsolu önerisi yapabilir misiniz? Taşınabilir cinslerinden de olabilir... PS3 HDTV'ye bağlanmayınca güzel olmuyor diye duydum. PS2 nasıl? (Sony yaşadığı yahu; konsolum bile bu gidişle öyle olacak.)



HDTV yoksa evde işin zor. Sana PSP seçeneği kalıyor. PSP de eskidi sayılır, yenisi geliyor zaten. PS2 desen, o da ömrünü doldurdu. HDTV aldirmaya ne dersin önce? Bence bunun üzerinde çalış...

3. Güzel bir RPG oyunu arıyorum. Tabiri caizse, oynarken hayat "offline" olacak. Gerçek hayata dayalı bir şey istiyorum; yok o büyü yaptı, yok Troll'ün teki Elf'in kulağıyla dalga geçti, Elf ona küstü... Geçelim bu fantastik şeyleri. Mount & Blade gibi (Gerçi o RPG mi çözemedim; ben güzel rol yapıyorum oyundayken ama...) kılıçlı, yaylı falan olursa, daha da güzel olur. Ve oyunun istediği sistem gereksinimleri önemli değil; babam Black Ops'u en iyi çözünürlükte, süper performansla oynuyor. Onun bilgisayarı ödünç alabilirim.

Fantastik şeyleri geçelim diyerek Ertuğrul'u duvara atıp üstüne bastığının farkındasındır umarım. Ayrıca milyonlarca WoW oyuncusu da sana dik dik bakıyor şu anda. Fantastik edebiyat iyidir; bence daha sıcak bakmaya çalış. İlla bakamam diyorsan da Deus Ex: Human Revolution'ı bekle. Güzel bir oyun olacak. (Olmasa bu defa gerçekten basarım stüdyolarını!)

4. Şu FPS tarzındaki "şeyler"e bir türlü ısınmadım. Crysis gibi, hem ateş edilen hem de böyle "hızlı koşma" gibi fantastik "şeyler"i olan oyunlar var mı? Crysis demişken, Crysis 2 çıkacak diye duymuştum bir ara; çıktı mı?

Deus Ex: Human Revolution demiştin değil mi bir soru önce? O cevap bu soru için de geçerli. Crysis 2 çıktı, oynadık, bitirdik. Ve sen bunu duymadın. Sence böyle bir şey olabilir mi sayın Ağaoğlu? Alioğlu. Crysis 2 Mart'ta çıkacak; beklemede kal.

Neden ölüm var? Neden evde panda besleyemiyoruz? Neden LEVEL'in bu kadar iyi çalışanları var? **Ölümler var çünkü kim sonsuza dek yaşamak ister? (Ben.) Evde panda besleyemiyoruz zira pandalar büyüyünce insanları yiyebiliyor. (Ben yine de beslerdim.) LEVEL'in bu kadar iyi çalışanı var çünkü... İşte bu sorunun yanıtını ben bile veremiyorum.** Cevaplar için şimdiden çok teşekkür ederim. *Ensar ALIOĞLU*

İNGİLİZ KRALİYET AİLESİ

Herkes selamlar. Derginizi yeni takip etmeye başladım ama şimdiden hepinize ısındım. Oradaki herkese selamlarımı iletir misin Tuna Abi? Uzatmadan sorularına geçiyorum.

1. Ben Wii sahibiyim. Ama Xbox 360 ile Kinect almak istiyorum. Yalnız babam Kinect almamakta ısrar ediyor. Onu nasıl ikna edebileceğimi söyler misin Tuna Abi? **Babana Kinect'in aynı zamanda futbol maçlarına müdahale hakkı tanıdığını söyle. Misal Fener yeniliyor. Kinect ile bu maçı kontrol edebileceğini ve Fener'i gole sürükleyebileceğini anlat. İnanırsa yaşadın; Kinect senin. Yalnız sonra maç izlememesi için elinden geleni yap. İşin doğrusu Kinect için daha erken. Hiç acele etme.**

2. Benim bir PSP'im var. Assassin's Creed: Brotherhood PSP'ye çıkacakmış diye duydum. Almak istiyorum, sence sarar mı?

Yanlış duymalmışsın. Brotherhood PSP'ye çıkmıyor. Diğer sistemlerde dene derim.

3. Konsollar daha kaliteli olmasına rağmen bilgisayarlar daha pahalı; neden?

Konsollar daha kaliteli değil. Hatta yeterli donanımda PC'lerdeki grafiksel detaylar, konsolları solluyor. Buna geçelim, bilgisayarların bileşenleri teknolojik açıdan konsollardan daha yeni. Dolayısıyla fiyat artıyor. Onu da geçtim, konsolların kolayca satılması için fiyatlarının düşük olması gerekiyor. Konsollar

satılıyor, ardından oyunlardan ve ekstra aparatlardan kazanılıyor paralar.

4. Şu sıralar sence en iyi oyun hangisi?

Şu sıralar en iyi oyun, hiç oynamadığın oyundur Emir. (Taha?) Mesela ben hala Arcania'yı oynamadım, o yüzden hala umutlarım var...

5. PS4 çıkarsa sence ne kadar satar?

70 milyon adet. Çünkü "PS4 alayım mı?" sorusu sorulmasın diye herkesin bir tane almasını sağlayacağım Türkiye'de. Bunu yapacağım...

Umarım sorularına fazla kafa yormadın Tuna Abi.

Klavyem İngilizce olduğu için yazıma dikkat edemedim, özür dilerim.

Klavyen neden İngilizceydi acaba... Yoksa Türkiye'den çok uzaklarda mısın? Kore'deki otel odamda benim klavyem de Koreceydi mesela. İşletim sistemi de öyleydi keza. Zor günlerdi...

Sorularımı dergide paylaşırsanız sevinirim.

Emir Taha BILGEN

ÇOK MERAK EDİLEN KONULAR

Öncelikle tüm LEVEL tayfasına merhaba diyorum ve bu bölümü uzatmadan sorularına geçiyorum.

1. Babam bir Mac aldı ve oyun oynamamamı istediği için bana da bir Mac almayı düşünüyor ancak Mac'e de GTA, Diablo gibi seriler çıkıyor. (En azından bunları biliyorum.) Benim hali

hazırda bir StarCraft II'm var ancak ben bu oyunu Windows'uma kurdu. Tekrar Mac'ime aynı oyunu yükleyebilir miyim?

Fırat da bir tane Mac aldı ve beni de almam için zorladı da zorladı. Demek ki Apple'in stratejisi bu: Mac alırsan, bir başkasına daha almak/aldırmakla yükümlü oluyorsun. Baban o Mac'i alsın bence, sen de kur StarCraft'ı, kur WoW'u, bak keyfine.SCII'yi Mac'e de yükleyebilirsin, endişen olmasın.

2. Ben tam bir Xbox fanatığıyım. (Şu anda sahip olmasam bile) Ne var ki birçok arkadaşım PS3'ü Xbox'tan daha üstün görüyor. Hatta bazıları kesin "Jasper 3k" çıkar diyerek beni korkutuyor ve Xbox'tan soğutuyor. Ancak bir arkadaşım aracılığıyla (Babam derginizi almama izin vermiyorum) iki yıldır derginizi takip ediyorum ve Fable hakkında çok olumlu yorumlarınız var. Aynı zamanda ben tam bir Gears of War ve Fable fanatığıyım. Peki şu anda tüm bunları göz önüne alarak Xbox mı yoksa PS3 mü almalyım Tuna Abi?

Madem Fable seviyorsun, madem Gears of War için her şeyi yaparsın, o zaman Xbox 360'da kap derim. Nedir, GoW3 oynamazsın, inFamous 2'yi tadamazsın, Heavy Rain'in 30 tane farklı sonunu göremezsın ama bunların yerine Xbox Live! da ortalığı tozu dumana katabilirsin.

3. Benim bir sence önce aldığım bir Toshiba A300 diz üstü bilgisayarım var; özellikleri ise Çift çekirdekli 2,10 Ghz işlemci, 4 GB bellek ve modelini bilmediğim bir ATI Radeon'un var. Ancak son zamanlarda bazı oyunları zor oynamaya başladım ve Fallout 3 takılarak çalışıyor. Sence bilgisayarı değiştirmeli miyim? Değiştirmemeliysem, kaç yıllık ömrü kalmıştır Tuna Abi?

Bence senin ekran kartın biraz geri kalmış. O konuda da pek bir şey yapamazsın. Zaten firmaların oyunlara yönelik hazırladığı dizüstü bilgisayarların dışındakilerle oyun oynamaya çalışmak çok da anlamlı değil.

4. Tuna Abi benim bir PSP'm var. Sence GoW: Ghost of Sparta ile ona geri mi dönmeliyim yoksa yenisi çıkmadan hemen satmalı mıyım?

Hali hazırda PSP'n varsa Ghost of Sparta'yı şu saniye gidip almalsın. Ondan sonra bakarsın satıp satmayacağına.

5. Ey Tuna Abi, artık ülkemizde birçok insan dandik telefon oyunları oynuyor. (Ne yazık ki ben de dahil.) Sızce de artık mobil oyunları da değerlendirmenin zamanı gelmedi mi? (Angry birds gibi birçok zaman öldürücü oyun piyasaya çıkıyor.)

iPhone'u kast ettiğini düşünüyorum telefon oyunu diyerek ve iPhone'daki oyunlar arasında çok eğlenceli olanlar var; dandik demek çok doğru değil. Biz fırsatımız olduğunda tanıtıyoruz mobil oyunları ama ayrı bir bölüm açmayı düşündüğümüzü söyleyemeyeceğiz.

6. Tuna Abi gerçekten merak ediyorum nüfus kağıdına bu kadar marjinal isimleri nereden buluyorsun? Okulda herkes isimlerini çok beğeniyor ve sırnı merak ediyor.

Onlar benim eserim değil, dergideki diğer neşeli insanların doğaçlamaları. Ben de sizinle birlikte görüyorum o ayki isimleri ve telefon açıp bir tur görüşüyorum ofis halkıyla.

7. Ben bir Wii sahibiyim ve seri oyunlarımı orada oynuyorum. Bu maddede iki soru soracağım. Wii'de Rock Band 3 mü yoksa DJ Hero 2 çift turntable'lı olanı mı almalyım? Wii de Call of Duty:Black Ops almak akıl kararı mıdır?

Ne yalan söyleyeyim ben sevmedim Medal of Honor'ı. Orijinal hiçbir kısmı olmadığı gibi eğlenceli de sayılmaz

Rock Band 3'ü almalsın kesinlikle. DJ Hero 2 bana hiç eğlenceli gelmiyor. Wii'de CoD oynamak da PC'de bu oyunu 800X600 çözünürlükte, düşük detayda oynamak gibi bir şey. Yazık olur oyuna. Biliyorum çok fazla soru sordum ve sizi yorduğum için özür diliyorum ancak şu sorularımı cevaplırsanız çok mutlu olurum; yayımlarsanız mutluluktan uçarım. *Cem ZENGİN*

WORD'DE YAZDIM, YOLLADIM

Merhaba sevgili LEVEL yazarları ve Tuna Abi! 9. sınıfa gidiyorum ve dünyanın en zor mesleklerinden biriyle (Öğrencilik.) uğraşıyorum. Derginizin yeni bir okuyucusuyum ve derginizi çok seviyorum ama tek sıkıntım ayda bir çıkması. Sorularım biraz fazla o yüzden şimdiden kolay gelsin.

1. Öncelikli sorum LEVEL'in ilk sayısı nasıldı çok merak ediyorum.

Kuşe kağıda basılı, 300 gram sert kapaklı bir hazinedi... Şaka, şaka. 1200 sayfalık dev bir eser olduğu söyleniyor, biz de unuttuk...

2. Çoğu kişi Medal of Honor'a kötü diyor; bence süper bir oyun. Ayrıca duvardan mermi geçmesi (Örneğin CoD'de sadece tahtalardan geçiyor.), mermimiz bitince silah arkadaşımızdan istememiz ve ses efektleri süper. Bunun kadar güzel bir ses efekti hiçbir oyunda yok.

Altuğ, hiç duvardan mermi geçer mi? Wall hack mi yapıyorsun, ne yapıyorsun. Tamam, duvardan mermi geçer ama duvarın özellikleri de burada devreye giriyor. Şimdi sana bir mimar olarak anlatayım; eğer perde duvarsa konumuz... Ne yalan söyleyeyim ben sevmedim Medal of Honor'ı. Orijinal hiçbir kısmı olmadığı gibi eğlenceli de sayılmaz. Sen sevdiysen, bana söz söylemek düşmez ama.

3. Derginin Aralık sayısında oyunun optimizasyon problemlerinden bahsetmişsiniz. Birincisi optimizasyon problemi ne demek? İkincisi oyunu şu an orijinal alsam,

BUNLARA DİKKAT EDELİM V2.0

Sevgili LEVEL okurları, değerli misafirler, ebeveynler ve galaksinin çok uzak köşelerindeki bilinmeyen güçler. Geçtiğimiz aylarda burada yazım kurallarıyla ilgili bir takım önemli bilgiler vermiştim ve çoğunuz yolladığınız e-postalarda bunlara dikkat ediyorsunuz; müteşekkirim. Lakin birkaç yeni ufak problem çözelim istiyorum. Mesela...

-“Dün evine bomba koydum oğlum, az sonra patlayacak...” şeklindeki bir mesaj neticesinde polise koşmanızı gerekirken, “smiley” adını verdiğimiz surat ifadeleriyle bu cümle, “Dün evine bomba koydum oğlum, az sonra patlayacak:))” şeklinde biçim değiştirir ve espriler, şakalar, sevimlilikler gelir mesajımıza. Ne var ki LEVEL’da bunlara yer veremiyorum.

ruz. Bu nedenle de cümlelerinizdeki tüm smiley’ler silinmesi gereken karakterlere dönüşüyor.

- Bir soru sorduktan sonra tek soru işareti koymak, o cümlelerin bir soru olduğunu vurgulamaya yetiyor. “PS4 ne zaman çıkacak????” diye sorarsanız, sizin o an elinizde baltayla bu soruyu sorduğunuzu ve cevap vermezsem, klavyeyi tuşlayan parmaklarımı bir bir keseceğinizi düşünürüm.

- Lüzumsuz boşluklar, satır atlamalar yapmayalım. İki soru arasında dört satır, iki kelime arasında altı tane boşluk olmasın pek ihtiyacımız yok şu soğuk kış günlerinde.

Bu detaylara dikkat ederseniz çok mutlu edersiniz bizleri. Teşekkürler.

- hiçbir şey indirmeden sorunsuz çalışır mı? İndirmem gerekirse nereden indiririm?
- İşte İngilizce kelimeyi aynen alıp koyarsan Türkçe’ye, böyle olur. Haklısın. Bizim kullandığımız anlamda optimizasyon, uyumluluk gibi bir anlama geliyor. Bazen oyunlar önce konsola hazırlanıyor örneğin; daha sonra PC’ye aktarılırken, konsolda sorunsuz çalışan kısımlar PC’de sorunlu olabilir. (Tam tersi de geçerli.) Oyunu orijinal olarak alırsan sorunsuz çalışır diyemiyorum. Belki de ekran kartıyla bir uyum problemi vardır oyunun ve yamalarla bu düzeltilmiştir. Oyunu aldıktan sonra ücretsiz olarak en güncel yamasını da indirirsen, sorunsuzca oynarsın.**
4. Şimdi size, “CoD: Black Ops benim bilgisayarda çalışır mı?” diye soracağım. Siz, “Bilgisayarının özellikleri ne?” diye soracaksınız. Ben “2 GB Ram ve GeForce

Ankara’nın nüfusuyla ilgisi yok konunun. Konu daha çok Ankara’nın her anlamda aktiviteden uzak, sıkıcı bir şehir olması. (Bunu Ankara’da yaşayan biri olarak söylüyorum.) Biz bu yüzden etkinlik yapmıyor değiliz ama. Geniş kapsamlı bir etkinlik yaptığımızda bunun bir ayağı da mutlaka Ankara’da oluyor.

7. Ve sonunda son soruya geldik. CoD: Black Ops’un tanıtım videolarının birinde, son sahnede iki kişi dağdan aşağı atlıyor. Orada ne oluyor?

Orada bir iddia söz konusu. Atlarsın, atlayamazsın derken ikisi birden bırakıyor kendini boşluğa. Sonucu da malum. Süpermen gelip ikisini de kurtarıyor. Fakat Süpermen bu, hiç başı belada olmaz mı? Lex Luthor ışın kılıcıyla ona saldırıyor. Darth Vader, “Versene oğlum ışın kılıcımı.” diye konuya dahil olunca, film yanıyor elbette. (Başında ciddi-

Paylaşımlı ekran kartı demek, bilgisayarının kendi belleğinin ekran kartı için de kullanılması demek

8500 ekran kartı ve Inter® Core™ 2 Quad CPU Q6600 @ 2.40 GHz işlemci” diyeceğim. Siz bana, “Ekran kartın kaç MB?” diye soracaksınız. Ben ise bön bön bakacağım çünkü ekran kartının kaç MB olduğuna nereden bakacağımı bilmiyorum. Sizce nereden bakmalıyım? Kendi kendine diyaloga girmeni beğendim; bana pek iş bırakmıyorsun. Ekran kartının bellek miktarı pek önem taşıyor. CoD senin bilgisayarında çalışır fakat 2 GB yerine 4 GB belleğin olsaydı daha iyi olurdu.

5. Şu sıralar yeni bir dizüstü almayı planlıyorum. Sizce nasıl bir bilgisayar almalıyım. Ayrıca kafama kurcalayan bir soru ekran kartı paylaşımlı mı olsun, paylaşımsız mı olsun? (Bence paylaşımlı çünkü bilgisayar kastığında işe yarar.) Ve asıl sorun, babam dizüstü almama karşı çıkıyor. “Oyun oynamak için yeni diz üstü alınmaz” diyor. Kendince haklı ama onu ikna etmek istiyorum. Nasıl ederim?

Paylaşımlı ekran kartı demek, bilgisayarının kendi belleğinin ekran kartı için de kullanılması demek. Yani bu hiç iyi bir şey değil. Dolayısıyla sen ekran kartı paylaşımsız ve güçlü olan bir bilgisayar almaya bak. i7 işlemcili, 4 GB ve üstü bir belleğe sahip, sağlam ekran kartlı bir dizüstü bilgisayar, oyunlarda da sorun yaşattırmaz sayın baba. (İkna edici olabildim mi?)

6. Her etkinlik İstanbul’da yapılıyor, neden Ankara’da yapılmıyor? (Ankara’da yaşadığım belli oluyor değil mi?) Sonuçta Ankara bir başkent! (Birinci sebep nüfus, onu anladım.) En azından etkinliklerin 2. etabı Ankara’da olmalı...

ye almıştım seni Tuna. Devrelerimi yaktın. - Elif)

8. Ayrıca oyun yapma ve geliştirmeden hangi meslek sorumlu? Oyun yapmak için eğitim veren üniversite bölümü Türkiye’de var mı?

Oyun yapımı ve gelişimi yüksekokulları sorumlu bundan tabii ki; ne sandın Altuğ? Tamam, tamam düzgün cevap veriyorum. Oyun yapımı dediğin olay, birçok branşın bir araya gelmesini gerektiriyor. Dolayısıyla işin içinde bilgisayar mühendisi de oluyor, grafiker de mimar da sistem mühendisi de...

9. Siz hangi okuldan mezun olarak LEVEL’a girdiniz? (Tahminimce bilgisayar mühendisliği ama emin değilim.)

LEVEL yüksekokulu. Seviye atlayarak girdim. (Aaaa! Yeter.) Ben mimarım. Elif psikolog. Şefik daktilo. Fırat imparator. Ertuğrul’un da goblin olduğundan emin gibiyim.

Noktalama ve yazım yanlışları yapmamaya çalıştım. Sorularımı yanıtlarsanız çooooo... (İki saat sonra)... oook sevinirim; yayımlarsanız daha da çooooo... (Gelecekte bilinmeyen bir tarihte)...ooooo sevinirim. Kendinize iyi bakın. (Tabii ayından.)

Bu orijinal bitirişinin son kısmındaki harikulade espriden dolayı bir daha aynaya bakamayacağı mı bildirmek istiyorum. Aynanın diğer tarafında görüşürüz Altuğ. Kendine sen de çok iyi bak.

Altuğ KAYA

ONLINE OYUNLARA TASMA

Merhaba LEVEL ahalisi ve Tuna Abi. Derginizi 154.

sayıdan beri takip ediyorum ve açıkçası en iyi oyun inceleyen dergi olduğunuzu düşünüyorum. Çok deneyimli bir okuyucu değilim ama birkaç sorum var; zaman ayırırsanız çok sevinirim.

1. Tuna Abi senin önerilerin dikkatimi çekti. Genellikle önerilerinde hep aynı oyunları tavsiye ediyorsun. Mesela PS3 oyunları olarak hep GoW3, Killzone 2, Uncharted 2 ve bazen de Heavy Rain giriyor araya. Başka oyun önerilerin de vardır mutlaka ama bu oyunları tavsiye etmen, ön plana çıkan oyunlar olduğu için mi?

O tip cevaplarda PS3’e özel olan, iyi oyunları listelemeye çalışıyorum. Her şey bundan kaynaklanıyor. Diğer konsollarda da olan oyunlardan özellikle bahsetmiyorum. Bir de Sony bana her tavsiyem başına 0.99\$ ödüyor. Bir dolar ödediklerini düşünerek seviniyorum her defasında...

2. Ben Assassin’s Creed serisini seviyorum ve damdan dama atlamak bana eğlenceli geliyor. Yeni oyun Brotherhood’un çıktığını duyunca hemen incelemesine baktım ve AC2’den pek farkı olmadığını okudum. Bence online bölüm eklenmesi ve yeni bir senaryoyla karşımıza gelmesi bile güzel benim için. Sence bu oyunu alsam PC mi almalıyım yoksa, PS3 platformunda oynamanın tadı daha mı güzeldir diyorsun?

Assassin’s Creed her zaman konsollarda daha kolay oynanan bir oyun olmuştur. O yüzden PS3 için almanı tavsiye edeceğim. Ettim.

3. Tuna Abi sence bazı online oyunlara -özellikle bedava olanlara- kısıtlama getirilmeli mi? Oynayan 13-17 yaş arası kişilerde gördüm ve yazma gereği duydum. İnsanlar bütün paralarını, çocuklar harçlıklarını bu oyunlara yatırıyor ve ekran başına kilitleniyor. **Getirilmemeli. Onu yasakla, bunu yasakla... Arkadaşlar bu işler yasakla, onla bunla olmaz. Bilinçlenmeyle, öğretiyle, akılla çözümler. Sevmiyorum bir şeylerin yasaklanmasını.**

4. Çoğu oyun çok popüler olduktan sonra yenisi çıkıyor. Tuna Abi bu psikolojik bir şey mi? **Psikolojik. Parasal anlamda ama. Para psikolojisi. Olay şöyle, eğer paran varsa psikolojik olarak da mutlusundur. Yani popüler bir oyun, çok satmıştır, para getirmiştir ve devamını yaparsan eğer, o da para getirecektir. Paranın geldiği yerde de mutluluk vardır. (Para bence mutluluk getirir arkadaşlar, üzgünüm.) (İki defa, üst üste bunu söylemen iyi olmuş. - Elif)**

5. Bilgisayarında, internetimde bir sorun yok ama internet bağlantısı gerektiren oyunlarda sıkıntı yaşıyorum. Bilgisayarının özellikleri: Core i5-760 2.80 GHz İşlemci, 6 GB RAM ve 2 GB ATI HD5750 Ekran Kartı. Sorun çıkacağını düşünmediğim için bu bilgisayardan şüphem yoktu. Yakın zaman önce bir şey oldu ve bu hale geldi. Tuna Abi sence bu sorunun çözümü nedir?

Nasıl bir sıkıntı yaşadığını da söyleseydin keşke sayın Pişkin. Bilgisayarının özellikleri gayet yeterli görünüyor. Belki de işletim sisteminde bir sıkıntı vardır. Windows 7 mi kullanıyorsun? Güncellemelerini yapıyor musun? Bilgisayarında virüs programı var mı? Çalışıyor mu? Firewall’ un aktif mi? Nelere karşı seni koruyor? İşte bu soruların cevapları seni güneşiğine götürecektir...

Sorularım bu kadar, umarım sıkımsımdır. Elimden geldiğince, normalde sorulan soruların dışında yazmaya çalıştım. Cevaplarsanız çok sevinirim. Umarım doğru yere atmışımdır.

Alp Pişkin



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Knights Contract

Çıkış tarihi: 22 Şubat 2011

Alın Devil May Cry'ı, biraz Castlevania ile karıştırın, üzerine çok az God of War grafikleri serpiştirin. İşte buyurun size Knights Contract! Heinrich Hoffman ve Gretchen adındaki bir cadıyla tehlike dolu bir serüven... Üç başlı yılanların kafasını kopartmaya az kaldı. Namco Bandai firmasından heyecan yüklü bir oyun yolda; sıkı durun, çok yakında ortaliği yakarak geliyor.



Operation Flashpoint: Red River

Çıkış tarihi: 2011'in ikinci çeyreği

Codemasters firmasının modern FPS oyunu için sıcak ekran görüntüleri yayınlandı. Görsel yönden şimdilik iyi görünen Operation Flashpoint: Red River'in, aynı sıklıtteki rakipleri karşısında ne derece başarılı olacağını hepimiz merakla bekliyoruz. Taktiksel FPS severler, bu yılın ortalarına kadar beklemek durumundalar. Red River, Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam'ı görsel açıdan alt edebilecek mi, hep birlikte bekleyip göreceğiz.



Test Drive Unlimited 2

Çıkış tarihi: 9 Şubat 2011

Bir süredir ortalarda görünmeyen Test Drive serisi, TDU2 ile geri dönüş yapıyor. En son gelen ekran görüntülerine bakılırsa, TDU2 son derece iyi görünüyor. Yansıma efektleri, araçların üzerinde şahane duruyor. Şimdilik sadece insan modelleri sade görünüyor. Gran Turismo 5 ve Need for Speed: Hot Pursuit gibi rakiplerin yanında kendine nasıl bir yer bulacak, merakla bekliyoruz.



Resistance 3

Çıkış tarihi: 6 Eylül 2011

"I am Chimera!" Sony'nin PlayStation 3 için can simidi olan oyunlardan Resistance serisinin üçüncüsü yapım aşamasında. Zombiler her oyunla birlikte sanki daha bir uzun boylu, daha bir aç gözlü oluyor. Insomniac Games, ne yapıp ne edip Chimera'ları üstümüze salmayı beceriyor. Oyunun konusu henüz belli olmasa da 3D uyumlu olacağını ve Move ile kontrol edileceğini tahmin etmek zor değil.



The Cursed Crusade

Çıkış tarihi: 2011'in ikinci çeyreği

Kılıçlar çekilecek, kalkanlar kalkacak, kan gövdeyi götürecek. Demir maskeli şövalyeler bu yılın yaz aylarında lanetlerinden kurtulmak için savaşacaklar. Kylon Entertainment firmasının altına imza attığı The Cursed Crusade, RPG öğeleri barındıran ilginç yapımlardan biri olarak karşımıza çıkacak.



Fotograf: Adem Başaran

LEVEL LİĞİ



Ay 1

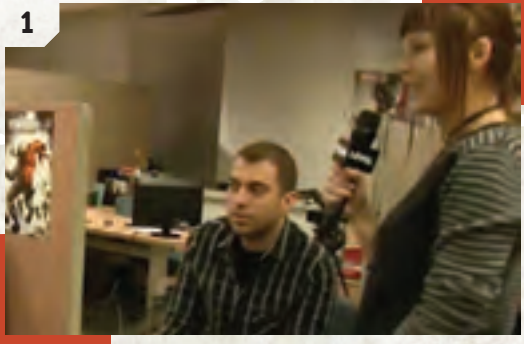
Oyun **Gran Turismo 5**
Platform **PlayStation 3**

Yeni bir yıla girmemizin şerefine puan durumunu sıfırlıyor ve ligde yeni sezonu açıyoruz. 2011 yılına giriş yapmışken üst düzey bir oyunla açılışı yapalım dedik ve geçtik PlayStation 3'ümüzün başına, taktık Gran Turismo 5'i, başladık turları atmaya. Özellikle kimsenin daha önce kullanmadığı bir otomobili seçip yine kimsenin turlamadığı bir pisti seçtim ve herkese üçer tur hakkı verdim. Tabii ki oyunu inceleyen ve saatlerce oynayan biri olarak avantajlıydım ama kura sonucu da ilk ben yarıştım ve avantajım biraz olsun törpülenmiş oldu. Üçer tur sonunda kimin hangi sırayı aldığını merak ediyor musunuz? O halde ya bu sayfaları okuyun ya da en iyisi LEVEL DVD'deki videoyu izleyin.

Puan Durumu

| İSİM | BU AY | TOPLAM |
|----------|-------|--------|
| Şefik | 10 | 10 |
| Eray | 8 | 8 |
| Emre | 6 | 6 |
| Fırat | 5 | 5 |
| Elif | 0 | 0 |
| Ertuğrul | 0 | 0 |

1



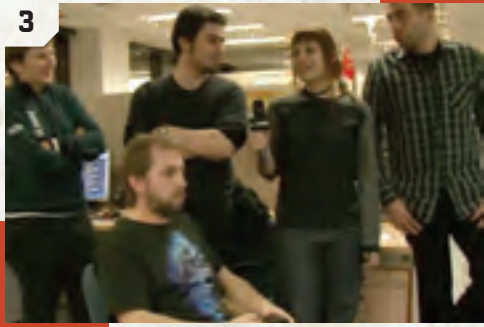
Oyunu inceleyen kişi olarak avantajlıyım tabii ki ama kura sonucu ilk yarışacak kişi olmam da rakiplerime ciddi bir avantaj sağlıyordu. Bir kere pisti iyice taniyacaktı, kullandığımız otomobili iyice taniyacaktı, haliyle ben de maksimum performans sergilemeliydim. İyice konsantre oldum ve üç turun sonunda 1:17.411'lik bir süreye imza attım.

2



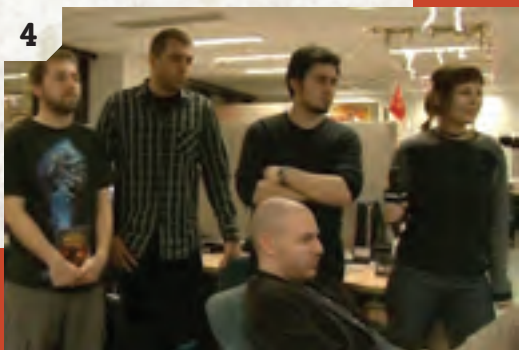
Ligin iddialı, sürpriz ve kimi zaman da şaşırtıcı performanslara imza atan ismi Eray, koltuğa geçer geçmez bir kez daha beklenenin üzerinde bir performans sergilemeye başladı. Attığı her turda piste ve otomobile alışan Eray, kendisine tanınan üç tur boyunca elinden gelenin en iyisini yapmasına rağmen beni geçemedi ve 1:18.784 ile en iyi turunu attı.

3



Üçüncü sırada Emre vardı, ezeli rakibim Emre, ebedi dostum Emre, kimi akşamlar evine bıraktığım Emre, kimi sabahlar da evden almaya başladığım Emre. Emre'nin de LEVEL Ligi'nde bir hayli iddialı olduğunu söylemem gerekiyor ama bu kez beni hayal kırıklığına uğrattı ve üç tur sonunda en iyi turunu 1:20.794 ile atıp üçüncü sıraya yerleşti.

4



Son olarak Fırat koltuğu ve otomobilin başına geçti. Yarış oyunlarında bir hayli tecrübeli ve başarılı olduğumu bildiğim Fırat, ilk başta bir hayli endişelendirdi beni ama attığı turlarda yaptığı tek tük hatalar nedeniyle bir türlü iyi bir tur atamadı. En nihayetinde üç hakkını da kullanan Fırat'ın en iyi tur zamanı 1:23.516 oldu ve bu ayı son sırada tamamladı.

“Simülasyon ya, ondan.” - Şefik

Oyuncular



Emre

Marka: **Renault**
Model: **Megane 2.0 16V**
Ehliyet: **Var**
Bahis Oranı: **4.50**



Eray

Marka: **Lotus**
Model: **Esprit Turbo HC**
Ehliyet: **Var**
Bahis Oranı: **7.50**



Fırat

Marka: **Ferrari**
Model: **F40**
Ehliyet: **Var**
Bahis Oranı: **5.00**



Şefik

Marka: **Audi**
Model: **TT Coupe**
Ehliyet: **Yok**
Bahis Oranı: **1.75**

Ayın Galibi

GRAN ŞEFİSMO 8

10 PUAN

Tamam, oyunu incelemiş olabiliyim ve bu bir avantaj ama sonuçta yine ben kazandım!

COMPEX SOBEE STUDIOS LEVEL GAMEX



COMPEX fuarı GameX ile boyut değiştirdi!

GameX coşkusu bu kez tüm fuar alanına nüfuz ederek içeri giren herkesi oyun girdabına sürükledi

Türkiye'nin en büyük oyun fuarı, LEVEL'in organizatörlüğünde ve basın sponsorluğunda hayat buldu. . Yüz bini aşkın ziyaretçi oyun ziyafeti şeklinde geçen fuarda eğlencenin limitlerini zorladı.

COMPEX fuarı GameX ile perçinlenince fuar alanı yerinden sarsıldı! Oyunlar bu kez yerinde duramadı ve üst katı da ele geçirdi. Toplamda 3500 metrekarelik alana yayılan COMPEX/GameX Dijital Eğlence ve Oyun Fuarı'nda bu yıl yer yerinden oynadı. Fuar coşkusu tekrar yaşamak isteyenler için kaseti başa sarıp yeniden oynatalım. Günlerden 1 Aralık 2010, Çarşamba. Yer Lütfi Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı. COMPEX/GameX'in başlamasına 24 saatten daha az süre kalmış. Üst katta COMPEX/GameX'in ana sponsoru

Türk Telekom Grubu şirketi olan Sobee Studios itinayla stantlarını süslemeye devam ediyor. Orta dünyadan kopup yanlışlıkla Harbiye'ye düşmüş izlenimi yaratan İstanbul: Kiyamet Vakti alanı en ince ayrıntısına kadar çalışılıyor. Zindan sütunları dikiliyor, kartondan maket savaşçılar yerleştiriliyor. I Can Football standı için dört tarafı tribün şeklinde bir futbol sahası düşünülmüş. Saatler sonra bu alanda ödüllü futbol turnuvaları ve özel top gösterileri hayat bulacak. Hemen arka tarafta Süper Can oyunu için renkli bir alan kurulmuş. Toshiba firması fuarın giriş kapısı önüne uzay mekiğini andıran devasa beyaz renkteki standını konumlandırmış. Sony, üç boyutlu oyunlarını sergilemek için Gran Turismo 5 platformlarını ve 3D ekranlarını hazırlamış, son testlerini gerçekleştiriyor. COMPEX/GameX fuarına ilk defa katılan Dell ise teknoloji harikası ödüllü Alienware bilgisayarlarını paketlerinden çıkarıyor. Sergi amaçlı otomobillerin etrafı güvenlik şeridiyle çevrili vaziyette kuzu kuzu ziyaretçileri bekliyor. Media Markt, geçtiğimiz senelerde fuarın alt katında yer alırken, bu yıl için üst katı tercih etmiş. Fuarın alt katındaysa hummalı bir çalışma var. Görevliler sahne zeminini zimbalyor. Ana sahne çilgin şovlar ve en ateşli turnuvalar için hazır hale getiriliyor. Adeks'in

deneyimli ekibi, World GameMaster Tournament (WGT) için tüm bilgisayar sistemlerine can veriyor. Fuar alanının kalbinde, ana sahnenin hemen yanında Point Blank standı muhteşem görsellerle donatılıyor. Ta Kore'den gelen Point Blank takımı, hediye edecekleri 9000 adet tişörtü hazırlıyor. Çok iyi organize olan Point Blank takımı, dağıtacağı 5000\$ para ödülü ve Endonezya seyahati için büyük heyecan içerisinde. CHIP standı gelin gibi süslenmiş, saz arkadaşlarımız, CHIP yazısındaki yanmayan "p" harfini düzeltmekle meşgul. X-Wishes Racing, yarış simülasyonunu araç içinde yaşatabilmek için Ford Fiesta markalı bir yarış otomobili getirmiş. Bir de mermileri hissettirebilen özel yekek sistemiyle ilginç bir savaş simülatörü kuruluyor. Oyun makineleri üreticisi olan Balo firması, lunaparkların ve eğlence merkezlerinin demirbaşı olan boks makineleri, elektronik uçtu dart, air hockey ve pinball makineleriyle alanı donatıyor. LEVEL, Aral ile birlikte fuarın tüm alanına konsolları ve en son çıkan oyunları serpiştirmiş durumda. Call of Duty: Black Ops için Samsung marka özel bir 3D ekran bile yer alıyor. Lütfi Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı'nda fırtına öncesi sessizlik hakim. Ertesi gün medya mensuplarının ve ziyaretçilerin hücumunu öngören Rönesans Fuarcılık, COMPEX/GameX Dijital Eğlence ve Oyun Fuarı'nın açılışı için bizlerle birlikte heyecanlı bir bekleyiş içerisinde. Her şey hazır, ana sahne, bütün ses sistemleri, konsollar, bilgisayarlar çalışıyor ve açık vaziyette. Henüz bir tane ziyaretçi bile yokken devasa eğlence parkından farksız COMPEX/GameX alanından ayrılmakta güçlük çekiyoruz.





Day One

Fuarın ilk günü, daha erken saatlerde ziyaretçiler fuarın giriş kapısında izdirham yaratıyor. Güvenlik görevlileri giriş saati gelmediği için kapının önündeki güruhu zaptetmekte zorlanıyor. Saatler 11:00'i gösterdiğinde içeri akın eden kalabalık neye sarılacağını bilmeden fütursuzca oyun festivalinin havasına kendini kaplıyor. Kalabalığın bir kısmı Sony standındaki Move oyunlarına ve üç boyutlu Gran Turismo 5 stantlarını takılıp kalıyor. Aşağıya kadar inmeyi başaranlar, Balo'nun getirdiği makinelerin başında alıyor soluğu. Hiç bitmeyen sonsuz jeton ile pinball ve air hockey oynamak kimileri için fantezilerin de ötesindeki hayallerin gerçekleşmesi anlamına geliyor. Balo firması, Wild Bull Live adındaki elektronik uçlu dart makinesini ve Sega'nın son model arcade cihazlarından olan Grid yarış oyununu da teşhir amaçlı olarak ücretsiz kullanıma açmış. Son dönemde alışveriş merkezlerinde mantar gibi açılmaya başlayan 5D sinemalarda kullanılan hareketli mekanizmanın daha sade bir versiyonunu kullanan Hummer cihazı büyük ilgi görüyor. Alt kısmında yer alan hareketli mekanizma sayesinde imlenmeyi, ani freni ve çarpılmaları oyuncuya hissettirebilen alet, gelecekte bu tür bir sistemin ev kullanıcıları için de uygulanma olasılığını akla getiriyor. Air hockey ve temalı pinball makinelerini kapanlar bir daha bırakmıyor ve arkadaş gelenler kuyruk oluyor. Zaten aşağıya inip arcade makinelerini gören herkesin gözleri tenis topu gibi açıldığı için aşağıya inen bir daha kolay kolay yukarıya çıkamıyor.

Orta alanda ziyaretçiler, LEVEL editörleriyle tanışma ve onlarla oyun oynama fırsatı buluyor. Şanslı olan ziyaretçiler, Fırat Akyıldız ile FIFA 11'de kapışıyor. Heyecan yüklü, coşku dolu maçlar yapıldıysun, diğer yandan Aral'ın getirdiği Microsoft'un Kinect cihazı COMPEX/ GameX fuarında büyük ilgi topluyor. Komik komik ortada

hoplayan zıplayan oyuncular, gelip geçen insanların dikkatini çekiyorlar. Elinde hiçbir kumanda ya da kontrol cihazı olmadan, sadece kendi bedeninizle oyunları kontrol etmenizi sağlayan Kinect, ulusal basının da ilgi odağı oldu. Çeşitli ulusal televizyon kanallarından gelen muhabirler, Kinect'i görürce gözlerine inanamadı ve hemen kameralarını Kinect cihazına çevirdiler.

Fuar alanının kalbinde, yani ana sahnede Gitar Hero: Warriors of Rock ile canlı performans sergileyen gruplar izleyicileri adrenaline boğdular. Rock konserlerine taş çıkaran şovlara katılmı üst düzeydeydi. Öyle ki sahneye çıkmadığı için isyan ederek fuar alanında koşuşturan insanlar görmek mümkündü. İki adet elektronik gitar, bir adet elektronik bateri ve mikrofon ile seyircileri coşturan irili ufaklı gruplar, bir ara kendilerinin geçecek tüm fuar alanını ateşlediler. Atmosfer muhteşem, kalabalık çıldırıyor, bu esnada yukarıdaki I Can Football alanında dünyanın en iyi top cambazı Dan Magness, özel top sektirme rekorunu elinde bulundurmuş Guinness rekortmeni İngiliz Dan Magness, muhteşem şovlarıyla tüm ziyaretçileri büyüylüyor. Sanki video oyunlarından fırlamışçasına hareketler sergileyen Dan Magness'in hareketleri uzun süre hafızalardan silinmeyecek gibi.

Ve turnuva meşalesi yakalıyor!

Fuarın ikinci gününde, ulusal televizyon kanallarının birçoğu çekimlerini tamamladıkları için etrafta daha az kameraman ve uçayak taşıyan asistan dolaşılıyor. Bu da tabii ki ziyaretçilerin daha konsantre bir şekilde oyuna gömülmelerini sağlıyor. Fakat o da ne? Etrafta dolaşan uzaylılar var! Evet, evet uzaylılar Dell'in Alienware standına ziyarete gelmiş. Değişik kostümlü yaratıkların arasında dikkat çeken uzun ince yeşil kafalıları, fuar alanını renklendiriyor. Point Blank alanında dikkatleri üzerine çeken kostümüyle Tarantula karakteri hem ziyaretçilerin, hem de ulusal televizyon kanallarının yoğun ilgiyle karşılaşılıyor. Eş zamanlı olarak Point Blank bireysel ve takım eleme maçları da son sürat devam ediyor. Dakikalar ilerledikçe WGT şenlikleri için ana sahnedeki turnuva ateşi fuar alanını ısıtmaya başlıyor. Heyecan dorukta ve WGT başlıyor... 3 Aralık Cuma günü bir yandan Asus alanında FIFA 11 elemeleri yapılırken, diğer yandan sahnede Need for Speed: Shift WGT finali başlıyor. Heyecan ana sahneden dalga dalga fuar alanına yayılıyor. Need for Speed: Shift WGT yarı finaline kalan oyuncular Tunç Fırat, Yiğit Demirel, Altan Çıknkçı ve Koray Bala oluyor. Finale yükselen Yiğit Demirel ve Koray Bala arasında gerçekleşti. Nefes kesici

yarışın sonunda Koray Bala, Yiğit Demirel'i 2 - 1 mağlup ederek Asus'un WGT'ye özel konfigürasyonlu bilgisayarını ve "WGT 2010 Need for Speed: Shift Türkiye Şampiyonu" unvanını kazanmayı başarıyor. WGT'ye özel bilgisayarını kazanacağına önceden kesin olarak emin olan Koray Bala, yarış öncesi verdiği demeçlerde rakiplerine şans tanımayacağını belirtmişti. Need for Speed: Shift finali akabinde LEVEL'in düzenlediği Super Street Fighter IV turnuvasında birbirinden yetenekli 16 oyuncu hünelerini sergilemek için ana sahneye çıkıyor. 16 yiğit çıktı meydana, her biri birbirinden merdane... Turnuvaya son anda yedekten katılmaya hak kazanan Can İren, finalde Ayhan Köksel'e boyun eğerek Tekken 6 tişörtüne sahip oluyor. Rakibini yenen Ayhan Köksel ise LEVEL'dan Microsoft Sidewinder mouse kazanıyor. Eş zamanlı olarak üst kattaki Fenercell standına Fenerbahçeli futbolcular gelip çim sahalardaki hünelerini video oyunlarında da sergiliyorlar. Fuar alanına futbolcular girdiği andan itibaren hayranları ve medya mensupları etrafını sarıyor, yoğun ilgiyle karşılaşan topçular, kısa süreli bir - iki gösteri maçı gerçekleştirip kalabalıktan sıyrılıyorlar. İnsanın kendi dijital versiyonuyla top koşturması son derece hoş bir deneyim olsa gerek.

Game and the City

İstanbul oyunla yatıp oyunla kalkıyor. Dört gün boyunca süren oyun ziyafetinin üçüncü gününde WGT FIFA 11 finalleri sahne alıyor. Finale kalan Turushan Aktay ve Ahmet Karadağ'ın son maçları futbol dersi niteliğinde geçiyor. İlk maçı kazanan Turushan, ikinci maçı 3 - 2 ve üçüncü maçı da 5 - 0 kaybederek FIFA 11 WGT şampiyonluğunu ve Asus WGT bilgisayarını Ahmet Karadağ'a kapıyor. FIFA 11 WGT finali ve ödül töreni sona erdikten sonra toplamda 5000\$ ödüllü Point Blank turnuvası elemeler için sahne alıyor. Hemen akabinde ana sahneye Türkiye bayanlar ralli şampiyonu Burcu Çetinkaya ve Çiçek Güney çıkıyor ve seyircilerden gelen soruları cevaplıyor. Ralli şampiyonları soru - cevap şeklinde geçen söyleşiden sonra imza töreni için sahneden ayrılıyor ama heyecan hiç kesilmiyor. LEVEL'in Microsoft klavye, tişört ve LEVEL aboneliği ödüllü Super Street Fighter IV turnuvası ana sahnede start alıyor. Gökçe Gezerer, Tuna Şentuna'yı dize getirerek Microsoft'un oyunculara özel klavyesini ve LEVEL aboneliğini kazanmayı başarıyor. Son gün ana sahnede erken saatlerde başlayan Counter-Strike WGT finali çok çekişmeli müsabakalara sahne oldu. Favori takımlar sürpriz yaparak erken elenirken, sürpriz çıkış yapan Team Quick takımı Counter-Strike turnuvasında birinci olarak beş adet özel Asus turnuva bilgisayarının sahibi oldu. Yarı finale kalmayı başaran Dark Passage ve Love is a Drug takımları üçüncü ve dördüncü olurken, Dark Rusher takımı ikinci oldu. Birinci olan Team Quick'ten Hakan Yıldirok'un, Eray Özgen'in, Doğan Karanlık'ın, Mehmet Selim Gecikli'nin ve Hakan Yiğit'in her biri ayrı ayrı birer turnuva bilgisayarını kazandı.





Lig biter, Point Blank başlar!

Point Blank, Counter-Strike'ın tahtına göz dikti!

Nfinity Games'in Point Blank standı, COMPEX/ GameX alanındaki en renkli stantlardan biriydi şüphesiz. Kore'den gelen Lee arkadaşımız, başında ilginç beresi ve elinde maketten taramalı tüfeğiyle bize ilk başlarda oyundan fırlamış bir karakteri andırdı. Uzun kadın çorabı görünümü beresini alnına kadar sıyrın Lee, sanki oyundaki bir hırsız karakteri gibi ortalarda dolaşırken selamlaştık. "Hacı" ve "hoca" kelimelerini öğrenmiş olan Koreli arkadaşımız, dağıttığı tişörtler ve enerjik karakteri ile fuar boyunca sempatik tavırlar sergiledi. Point Blank standında tartışmasız en çok dikkat çeken karakterlerin başında oyundaki Tarantula yer alıyor. Point Blank'teki Tarantula'nın birebir ete kemiğe bürünmüş halini gören hayranları, resim çektirmek için derhal soluğu onun yanında aldı. Nfinity Games, Tarantula'yı hazır COMPEX/GameX fuarına kadar getirmişken Tarantula'nın kim olduğundan bahsetmemek olmaz. Tarantula, annesini ve babasını trajik bir kazada kaybetmiştir. Yerli bir aile Tarantula'yı evlat edinmiştir. Tarantula, evlatlık olarak gittiği evde çeşitli kötü olaylara ve şiddete maruz kaldığı için kendisini evlat edinene adamı öldürür. Bu sebeple uzun yıllar çocuk hapishanesinde yatar ve haptisten çıktıktan sonra ona sahip çıkan Free Rebels örgütüne kendisini adar. İşte böylesine roman gibi bir hayat hikayesi olan Tarantula, fuar alanında sevenleriyle birlikteydi. Oyundaki diğer karakterlerin de hazır yeri gelmişken adını anmakta yarar görüyoruz: Acid Pool, Keen Eyes, Leopard, Red Bulls ve D-Fox.

Point Blank, ülkemizde aldı başını gidiyor. Hardcore oyuncuların Point Blank'e olan ilgisi günbegün artıyor.

Özellikle Türk oyuncularının FPS tutkusu, oyunun ülkemizde önemli bir konuma gelmesinde etkili rol oynuyor. Kuşkusuz Point Blank'in adını ülke çapında bu denli duyurmasında COMPEX/GameX gibi uluslararası organizasyonlara katılım göstermesinin de katkısı büyüktür. Point Blank, popülerliğini dünya çapında da arttırmaya devam ediyor. Son gelen haberlere göre Point Blank oyunuyla özdeşleşen "PB" kısaltması, aynı logoyla ve "Project Blackout" adı altında Amerikalı oyunculara ulaşmayı hedefliyor. Fuar esnasında Point Blank yetkililerinden aldığımız en sıcak bilgilere göre Project Blackout, Kuzey Amerika için an itibarıyla beta aşamasında. Point Blank, Counter-Strike efsanesini tahtından indirebilecek mi, bunu hep beraber bekleyip göreceğiz. Şimdi fuarın son gününe ve Point Blank'te dolarları cebe indirip eve zengin dönen üstün yetenekli oyunculara dönelim. Fuarın son günü, içerisinin hıncahınc insan dolacağı daha sabahın erken saatlerinde belli oldu. 11:00'de açılacak fuar için sabah 08:00'den itibaren fuar kapısının önüne yığılmaya başlayan kalabalık tazyik oluşturuyor. Havanın da yağışlı olması sebebiyle fuar alanına bir giren bir daha çıkmıyor ve içeride adım atacak alan bulmakta zorluk çekiliyor. Point Blank finalleriyle ödül töreni ve Counter-Strike WGT finallerinin son güne denk gelmesi izdihamı arttırdı. İnternet üzerinden anbean canlı olarak yayınlanan Point Blank Türkiye Şampiyonası, İstanbul'da



olmayan ve bu anı birebir yaşamak isteyen bütün oyuncuların imdadına yetişti. Dört saat süren canlı yayında GM'ler ve turnuvaya katılan oyuncuların röportajlarından tutun ödül törenine kadar birçok görüntüye yer verildi. Point Blank standında binlerce NG oyun içi gerçek para ödülü dağıtıldı. Point Blank'e kayıt yaptıran herkese bir adet Point Plank tişörtü verildi. Fuar alanında birçok kişinin üzerinde gördüğümüz Point Blank tişörtleri dikkat çekerek amacına ulaşmış oldu. Point Blank turnuvasının takım ve bireysel finalleri son gün ana sahnede, tüm seyircilerin önünde hayat buldu. Fakat taktiksel ipucu oluşturmaması açısından görüntüler ana sahneye yansıtılmadı. Ana sahneye gecikmeli yansıtma opsiyonunu tercih etmeyen qEsa yönetimindeki Point Blank ekibi, final maçını dört saat boyunca kayıt altına aldırdı. Son derece çekişmeli ve heyecan dolu geçen müsabakalar, oyuncuların bağırışmaları ve sevinç çığlıkları ile tüm fuar alanında yankı buldu. Toplamda 5000\$ ödül ve Endonezya seyahati kazanan takım ve oyuncular son gün belli oldu. Takım turnuvasında birinci olan PointblankTR takımı; tüm yol, konaklama ve katılım masrafları karşılanarak 15000\$ ödüllü Endonezya şampiyonasına gönderiliyor. PointblankTR takımı; Erkut Durma (Tylin), Soner Ocak (Metalium), Oğuz Ekşi (Dr3amTone), Fırat Özsuluv (MIM), Eren Coşkun (Carnage) adındaki başarılı oyuncularından oluşuyor. Şayet PointBlankTR takımı, COMPEX/ GameX'te gösterdiği üstün performansı, üzerine bir şeyler ekleyerek Endonezya'da da gösterirse birinci gelmemeleri için hiçbir sebep yok. Ülkemizi Endonezya'da temsil etme şansını kaçıran ve ikinci olup 1500\$ ödülün sahibi olan BloodSeeker takımının üyeleri; Umut Yetişmiş (xD), Ömer Bağcı (Bloodbody), Ayhan Altun (Winsome), Burak Meydanoğlu (BurakTR) ve Mert Çınarcık (Lenny). Takım turnuvalarında üçüncü olan Zevkliğişişma 1000\$, dördüncü olan Freaks in Action takımı 600\$ ve dSports takımı da 400\$ para ödülünün sahibi oldu. Bireysel Point Blank turnuvasında birinci olan Dodo* kullanıcı adına



sahip Mustafa Yılmaz 750\$ kazanırken, ikinci olan JoyleSs 500\$ ve üçüncü olan Try2Killme de 250\$ para ödülü kazandı. Biz de LEVEL olarak Point Blank turnuvasında para ödülü kazanan tüm oyuncular kutluyor ve Endonezya'da ülkemizi temsil edecek olan PointBlankTR takımına başarılar diliyoruz. Point Blank ekibi; standı, şovları, ilginç kostümlü karakterleri ve nefes kesen turnuva mücadeleleri ile COMPEX/GameX fuarında adından söz ettirmeyi başarıyor. Fuar biter ama Point Blank'te heyecan bitmez! 21 Ocak 2010 tarihine kadar Point Blank sunucularında her hafta çeşitli derbi maçları hayat bulacak. İki takımın Team Deathmatch modunda oynayacağı 7v7'lik kırın kırana bir mücadele sonunda kazanan takımdaki oyuncular, bir günlük %30 XP'nin yanı sıra günlük M4A1 SL kazanacaklar. Kaybeden takımdakilere bir günlük AK-47 Gold ile antrenman yapma şansına sahip olacaklar

Bu fuar başka fuar!

İşini eğlenceye dönüştüren insanların bulunduğu yer olan Point Blank etkinliklerinde heyecan dinmek bilmiyor. Eğer CompeX/ GameX fuarını kaçıranlardansanız açıkçası gelecek yılı beklemek durumundasınız, fakat bu arada daha önceden bahsettiğimiz PointBlank'in kayıtlarını izleyerek biraz da olsa orada bulunmuş hissi yaşayabilirsiniz. Günbegün artan PointBlank hayranları arasında yerinizi ayırmak için geç kalmış sayılmazsınız. Zira 2011 yılı ile beraber çok daha fazla turnuva ve etkinliğe imza atmayı planlayan ekip bu düşüncelerini 98. sayfamızda bulabileceğiniz röportaj aracılığıyla LEVEL okurlarına anlattı. **Ahmet Özdemir**



2010 yılının en iyilerine görkemli tören

CHIP Teknoloji Ödülleri sahiplerini buldu

Her yıl nasıl kış geliyor, bahara dönüyor, oradan ver elini yaz, bilemedin sonbahar diyorsak, yine her yıl aynı şekilde CHIP Dergisi teknoloji ödülleri de dağıtıyor; duymadık demeyeceksiniz herhalde.

Bu yıl da diğer yıllarda olduğu gibi görkemli bir törenle dağıtılan bu ödüller, birçok büyük teknoloji firmasının ve davetlilerin huzurunda sahiplerini buldu. Conrad Otel'de Media Markt'ın sponsorluğunda düzenlenen ödül gecesinde firmalar ödüllerini Doğan Burda Dergi Grubu CEO'su Mehmet Yılmaz'ın, CHIP Dergisi Yayın Direktörü Gökhan Sungurtekin'in, Doğan Burda reklam grubu üyelerinin, CHIP Dergisi editörlerinin ve CHIP Online yöneticilerinin elinden aldı.

Türkiye'de faaliyet gösteren firmalardan Apple, Intel, Samsung, Nokia, Lenovo, Mimio, Seagate, Panasonic, MSI, Gigabyte, Inca, Sony, Philips, Asus, ZyXel, LG, Corsair, G.SKILL, Canon, Miele ve Çizgi Tagem firmaları toplam 28 kategorideki "en iyiler" ödüllerini paylaştı.

Gecede bol bol sohbet edildi, bol bol fotoğraf çekildi ve Oscar'ları aratmayacak kareler elde edildi. 15. yılını kutlayan CHIP'in 2010 teknoloji ödülleri töreni, sizin anlayacağınız, çok renkli geçti. Daha fazla bilgi ve fotoğraf için www.chip.com.tr adresine uğrayabilirsiniz. ■ **Tuna Şentuna**





PSP 2 hakkında merak ettikleriniz

Açıklama yok, istek bol...

PSP 2 açıklanmadı. Hemen heyecanlanıp "PSP 2 geliyormuş oğlum!" diye arkadaşınıza tekme tokat saldırmayın. Aslına bakarsanız yeni bir cümle kurmam lazım: PSP 2 -resmî olarak- açıklanmadı. İnternete sızan prototip görüntülerini mi istersiniz, Kaz Hirai'nin yaptığı kaçak açıklamaları mı... PSP 2 neredeyse açıklanmış kadar oldu ve biz de yine resmi olmayan bazı bilgileri paylaşalım dedik.

PSP 2 bildiğiniz üzere beş yıllık, emektar PSP'nin devamı olması beklenen, Sony'nin el konsolunun ismi. Bu canavar sistemin PS3'ün yarısı gücüne sahip olması ama ekranının küçüklüğü nedeniyle PS3 kadar iyi grafikler sergilemesi bekleniyor. UMD veya herhangi bir disk türü yerine, PSPGo gibi sadece dijital oyun formatlarını destekleyeceği düşünülen cihazın, arkasında da büyükçe bir dokunmatik panel bulunacağı söylenmekte. SCE başkanı Kaz Hirai'den gelen bir açıklamaya göre, yeni PSP normal tuşların

yanında, dokunmatik kısımlar da içerecek. Bunun ekranın kendisi mi, yoksa bahsedilen panel mi olacağıysa belirsiz. PSP 2 hakkında tahmin edilen en büyük ve en tatmin edici özellikse kuşkusuz ki iki adet analog kola sahip olacağı.

PSP 2'nin neye benzeyeceği konusuysa tam bir muamma. İnternete sızan PSP 2 prototip görüntüleri PSPGo'yu andırıyordu fakat PSP 2 bu görüntülerdeki gibi olursa gerçek bir hilkat garibesi olarak adlandırılacaktır. PSP 2'nin kızaklı bir sisteme mi sahip olacağı, yoksa PSP gibi bir formatta mı geleceği uzunca bir süre belirsizliğini koruyacağına benziyor.

Eski PSP oyunlarını da destekleyeceğini tahmin ettiğimiz PSP 2, yaklaşık 300\$'dan satışa sunulacaktır. (Daha fazlası cep yakar.) Cihazın ne zaman açıklanacağıysa... Gözler bir ara Ocak'ta Las Vegas'ta gerçekleşecek olan CES'e çevrildi ama Sony'nin PSP 2'yi burada harcayacağını sanmıyoruz. Onun yerine en iyi ihtimal, beş ay sonraki E3 2011. ■ **Tuna Şentuna**



Not: Görseller sadece konsept çalışmalarıdır, gerçek ürünü temsil etmemektedir.

OVER GAME



OVERGAME'DE GEÇEN SENE

22 Nisan'da Kozy AVM'de ve 24 Nisan'da Ataköy Plus'ta açılan yeni mağazalarımız bize mutluluk verdi. Ayrıca www.overgameweb.com açıldı, artık bize sadece bir tık uzaktasınız. Üç AVM'de üç turnuva, üç birinciyi oyun konsolu, dereceye girenlere oyunlar ve katılımcılara çeşitli hediyeler verdik; hatta Fırat ile FIFA oynama şerefine nail oldu.



Oyun severler için çeşit çeşit kampanyalar yaptık. Her ay 300 kişiye LEVEL dergisi hediye ettik. Yepyeni ürünleri oyunun en heyecanlı yerinde sizlerle buluşturduk. World of Warcraft: Cataclysm için gece açılış heyecanını yaşadık.



BU SENE NELER OLACAK?

Misyonumuz doğrultusunda oyun severlere, dünya standartlarında hizmet vermek, doğru ürünü doğru kişiyle buluşturmak ve mutluluğu paylaşmak istiyoruz. Daha fazla noktada sizlerle olmak, yepyeni aktiviteler, ürünler ve hizmetlerle oyun severlere hak ettikleri ilgiyi göstermek istiyoruz. Ama her şeyden önce, yeni yılınızın mutlu ve güzel geçmesini diliyoruz.

Son Dakika!

- Yeni Tomb Raider oyununda multiplayer özelliğinin olacağı söylentisi yayıldı, gitti. Crystal Dynamics'ın verdiği bir iş ilanı neticesinde yayılan bu söylentinin gerçek olma olasılığı yüksek.
- Sony Ericsson geçtiğimiz ay Xperia Play isminin yasal kaydını yaptırdı. Bunun da elbette ki PlayStation Phone olduğunu düşünmekteyiz. Şubat ayında Barcelona'da yapılacak olan Mobile World Congress'e kadar yeni telefon almamanızı öneriyoruz zira bu kongrede PS Phone, açıklanabilir.
- StarCraft II'nin demosu nihayet çıktı. Eğer yılın oyunu olarak belirlediğimiz bu oyunu alıp oynamadıysanız, Battle.net'ten -üye olmadan bile- bu demoyu indirebilir ve senaryonun ilk üç bölümüyle birlikte, Terran'larla sınırsız skirmish keyfi yaşayabilirsiniz.
- İçerisinde Splinter Cell, Splinter Cell: Pandora Tomorrow ve Splinter Cell: Chaos Theory oyunlarının bulunduğu ve HD kalitesinde görsellikle birlikte gelecek olan paket, gelecek yıl PS3 için satışa sunuluyor.
- Final Fantasy IV'ü oynamış mıydınız? Oynadıysanız bile hatırlıyor olma olasılığınız düşük. Eğer bir PSP sahibiyse, gözünüz bu yenilenmiş FFIV'te olsun. Çıkış tarihi belli değil ama o gün de bir gün gelecek...
- Capcom'un en hızlı satan oyununun Street Fighter veya Resident Evil olduğunu sanıyorsanız, yanılıyorsunuz. Bu oyunun adı Monster Hunter Freedom 3 ve peynir ekmek gibi satıyor Uzak Doğu'da.
- Splinter Cell üçlemesi haberi size çekici gelmediyse Lara Croft gelecektir. Tomb Raider: Legend, Tomb Raider: Anniversary ve Tomb Raider: Underworld oyunlarını içeren bir paket yine PS3 için hazırlanmakta.
- Max Payne 3'ü sabırsızlıkla bekleyenler... Beklemeye bir ara verin zira Take Two'nun planları arasında oyunu 2011'de piyasaya sürmek yok.



Nereye ışınlandığınıza dikkat edin

Portal 2 Şubat'ta... Nisan'da aramızda!

Hem kafanızı, hem ellerinizi çalıştıran bir oyun. Sudoku değil, o yöne bakmayın. Bahsettiğimiz oyun Valve'ın gizli bombalarından Portal 2. Geçtiğimiz aylarda bir anda görücüye çıkan Portal 2, bir paketin içerisinde değil, tek başına bir oyun olarak görücü karşısına çıkmaya hazırlanıyor.

Bu haberde size oyunun tek kişilik bölümünden değil, Portal 2'ye özel olan co-op, yani bir arkadaşınızla birlikte oynayabileceğiniz, anlaşmalı bölümünden bahsedeceğim. Portal 2'de arkadaşınızın durduğu yere boyut kapısı açıp onu içine düşürebiliyorsunuz. Evet... Bunu herkesin bir kez deneyeceğinden emin olduğum için söyledim. Kapının diğer ucunu da elbette ki bir tuzağa veya tam üstüne açacaksınız ki ziyet yarım kalmasın...

Anlaşmalı oyunlarda bir oyuncu daha tıknaz olan, diğer oyuncu ise ince ve uzun olan test robotlarını kontrol edecek. Bu robotlardan biri turuncu ve kırmızı kapılar açacak, diğeri ise mor ve mavi. Bu zıt renkler sayesinde hangi kapıyı, kimin açtığı çok daha

rahat anlaşılabilir.

Oyuna gelen yeni özelliklerden bir tanesi, "Ping". Birçok oyunda olması gereken bu özellik sayesinde arkadaşınıza, nereye kapı açmasını istediğinizi işaretleyerek gösterebileceksiniz. "Voice chat ile de aynısını yapardık gibi bir hale büründüğünü biliyorum.

Bir diğer yeni özellik, "Hard Light Bridge" adındaki köprü kurma özelliği. Işıktan bir köprü kurup bunu kapılarla bağlayabilecek ve ulaşılması zor yerlere yol götürebileceksiniz. Tabii ki bu köprüleri oluştururken, ucunun nereye çıktığına da azami dikkat göstermek gerekiyor ki dostumuz lavlarla dolu bir havuza düşmesin.

Kafanızı kullanmanızı gerektiren, zeki haritalarla konsollarımıza da gelecek olan Portal 2'nin çıkış tarihi Şubat olarak gösteriliyordu fakat EA, oyunun dağıtım haklarını aldığı için açıklamayı oyunu da Nisan'da piyasaya sürceklerini söyleyince durum biraz karıştı. Bakalım hangisi doğru olacak... ■ Tuna Şentuna



Castlevania'nın ömrü uzuyor

İki indirilebilir içerik, iki farklı hikaye

Castlevania: Lords of Shadow'u bitirip bir kenara bıraktıysanız, gelecek ay durduğu yerden geri çıkaracaksınız demektir çünkü yepyeni bir indirilebilir içerikle karşılaşacaksınız. Reverie adındaki indirilebilir içerikte Gabriel olarak kaleye geri dönecek ve Carmilla adındaki vampirin eski uşağı Laura'ya, onu tehdit eden kötülüğü yok etmek için yardım edeceksiniz. Yepyeni mekanlarda, yepyeni yaratıklarla karşılaşacağınızı söylememe gerek olduğunu düşünmüyorum.

İkinci indirilebilir içerik Resurrection, Reverie'den daha kapsamlı bir hikaye içerecek çünkü oyunun direkt olarak sonundan başlayacak. Çok da net olmayan oyun sonuna ışık tutacak olan Resurrection, Gabriel'in "nihai kader"inin ne olduğunu gösterecek ve tanıdığımız bir düşmanla da final maçına çıkmamıza olanak tanıyacak. Resurrection'in çıkış tarihiyse Nisan ayının herhangi bir zamanı olarak belirlenmiş durumda.

Castlevania serisinin en iyi oyunlarından biri olan Lords of Shadow'u halen satın almadıysanız, bunu yapmak için hiç de geç kalmış sayılmazsınız. Üstelik böylesine güzel içerikler de geliyorken... ■ **Tuna Şentuna**



Dissidia 012 Duo Decim

Final Fantasy'nin dövüş oyunu desek daha anlaşılır olur

Uzak Doğu'nun öle bayıla oynadığı bir PSP oyunu Monster Hunter ise, bir diğeri de Dissidia olmuştu. Final Fantasy karakterlerinin, üç boyutlu bir ortamda kıyasıya kapıştığı Dissidia, detaylı içeriğiyle de oyuncuların uzunca bir süre oyalamıştı. Bunlardan yola çıkarak da ikinci bir oyunun geleceğini anlamıştık aslına bakarsanız.

Yeni oyunun adı Dissidia 012 ve bu defa her şey biraz daha anlaşılır, her konuda daha çok seçim hakkımız var. Yenilenen harita sistemi artık bizi iki boyutlu bir ortamla sınırlı tutmuyor ve bir sonraki hareketimizi, daha çok dallanıp budaklanan üç boyutlu bir harita sisteminde seçmemize olanak tanıyor. Bir başka seçim hakkı da oyunu nasıl oynaya-

yacağımızla ilgili olarak karşımıza çıkıyor. Oyunu dilersek eski stil, tüm kontrolün bizde olduğu Action modunda, dilersek de sıra tabanlı bir oynanışa sahip olan RPG modunda oynayabiliyoruz. RPG modunda el göz koordinasyonunuza ihtiyaç kalmıyor zira hangi hareketi yapmak isterseniz, onu tuşluyorsunuz ve hareket otomatik olarak gerçekleşiyor. Biraz sıkıcı...

Oyunda yer alacak yeni karakterler arasında FFXIII'ün başrolü Lightning, FFIV'ten Kain Highwind, FFXIII'den Laguna Loire ve henüz açıklanmayan birçok kahraman bulunuyor.

Cosmos ve Chaos arasındaki savaşın öncesini konu alacak olan oyunun bu yıl içerisinde piyasaya olmasını bekliyoruz ama Square Enix'in işi belli olmaz... ■ **Tuna Şentuna**

ELECTRO WORLD

FIFA11 TURNUVALARI



PASCAL BİZİ PS3'E GÖTÜR!

Electro World'ün geçen ay başlayan FIFA11 turnuvaları tüm hızıyla devam ediyor. Dört farklı mağazada, dört farklı turnuvada müthiş hediyeler kazanabilirsiniz. Nasıl mı? PS3'te FIFA11 oynayarak! Fakat her şey o kadar da basit değil; sizin gibi iddialı FIFA11 oyuncularını geride bırakmanız ve son olarak da büyük boss Pascal Nouma'yı yenmeniz lazım. "Rakip tanımam" dediğinizi duyar gibi olduk buradan. Eh madem Pascal'a rağmen hala iddialısınız o zaman kazanacağınız hediyelere bakalım. ▶



1.ye

PlayStation 3
Slim 160 GB



2.ye

WD My
Passport 2.5"
500 GB
Harici Disk



3.ye

Kodak C182
Dijital Fotoğraf
Makinesi

KURALLAR

- Maçlar 8 dakika üzerinden ve PS3'te oynanacak.
- Katılımcılar sadece kulüp takımlarını seçebilecek.
- Taktik ayarları için oyunculara en fazla 1 dakika süre tanınacak.
- Kontrollerde sadece tuşlar değiştirilebilecek.
- Karşılaşmalar tek maç üzerinden, eleme usulüyle oynanacak.
- Turnuva şampiyonu Pascal Nouma ile karşılaşacak.

TURNUVA TAKVİMİ

GÜN

8 Ocak Cumartesi
8 Ocak Cumartesi
9 Ocak Pazar

YER

Electro World Konya
Electro World Gordion / Ankara
Electro World Sakarya

SAAT

10.00
10.00
14.00

- Electro World mağazaların adres bilgileri için: www.electroworld.com.tr/Magazalar.htm

Notlar

- Turnuvaya katılmak için turnuva başlangıç saatlerinde kayıt yaptırmanız gerekmektedir.
- Turnuva mekanığı, turnuva tarihleri ve kurallar katılımcı sayısına göre farklılık gösterebilir.



Jadde'ye dönüş

10TL'lik promosyon koduyla imajınızı yenileyin

Bir süredir Jadde'ye uğramıyor musunuz? Dönmek için sizi bir şeylerin iteklemesini mi bekliyorsunuz? O zaman size iyi bir haberimiz var: Tayyar Ağabey ve dostları tam olarak şu an kapınızda, sizinle bir şey konuşmak için bekliyor.

Şaka yaptığımız gün gibi ortada. LEVEL olarak

Tayyar Ağabey değil, 10TL değerinde Jadde promosyon kodu veriyoruz bu ay; bu da tam olarak 500 Jadde puanına denk geliyor! Promosyon kodunuzu nasıl kullanacağınızı, Online Oyun dergisinde detaylı bir biçimde anlatılmakta. Şimdi size www.jadde.com.tr adresine girmek ve kurulum dosyasını indirmek düşüyor. Kotanız

yeterli değilse siteden oyunu DVD'de bedava sipariş de edebilirsiniz üstelik.

Yepyeni arkadaşlıklar kurmak, sokağın ortasında dans etmek, birçok etkinliğe ve oyuna katılmak için Jadde'ye şimdi uğrayın, promosyon kodunuzu biz verelim. Yoksa vermiş miydik bile? Bir saniye... ■ **Tuna Şentuna**

48 saatin getirdikleri

Global Game Jam 2011'e üç kala...

Geçen yıl tam 39 ülkedeki 138 merkezden, tam 48 saat içerisinde 900 tane oyun çıktı. 900 diyorum arkadaşlar, dikkatinizi çekerim. Bu oyunlardan tam 19'u da Türkiye'dendi ve hepsinde yoğun bir emek vardı.

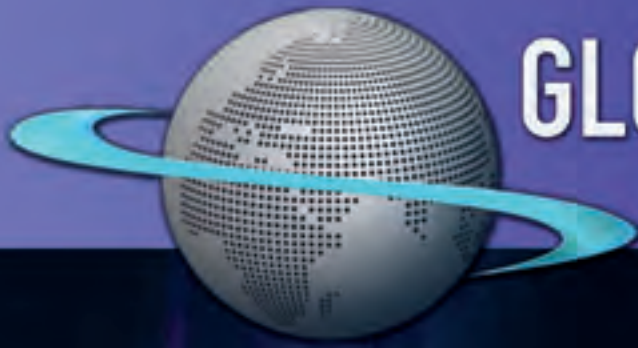
Bu 48 saatlik maratonun 2011 ayağı 28 - 30 Ocak arasında, yine METUTECH-ATOM tarafından gerçekleştirilecek ve yine eğlenceyle karışık uykusuz saatler yaşanacak. Bu etkinliğin ana hedefi, katılımcıların iki gün gibi kısa bir zaman diliminde yaratıcılıklarını ve pratik zekalarını kullanarak, en eğlenceli ve oynanabilir oyunu hiç tanımadıkları kişilerle birlikte geliştirebilmeleri. Katılımcılar ilk gün grup kurup tanışma işlemini aradan çıkaracak ve geriye kalan iki günü, yani 48 saati de oyun yapımına harcayacak.

Bilmeyenler için kısaca anlatalım. Gruplar oluşturulurken öncelikle farklı disiplinlerin bir araya gelmesi düşünülüyor. Yani beş tane grafiker yan yana gelip de kontrol imkanı olmayan bir sanat eseri

yaratmıyor. Bilgisayar mühendisleri, grafikerlerle buluşuyor, müzisyenlerle cila atılıyor örnek bir senaryoda. Bu gruplar daha sonra açıklanan temaya uygun bir oyun yaratma hedefiyle kafa kafaya veriyor ve temanın oyuna nasıl uydurulacağına kararı da verildikten sonra, o meşhur 48 saat başlıyor...

Siz de eğer bu eğlenceli etkinliğe katılmak istiyorsanız, www.gjturkey.org adresine uğrayın ve katılım detaylarına göz atın. ■ **Tuna Şentuna**





GLOBAL GAME JAM TÜRKİYE

28-30 OCAK 2011
ODTÜ Kültür ve Kongre Merkezi

Tüm dünya ile aynı anda oyun geliştirmeye

Hazır mısın?

UYKUSUZ 48 SAAT İÇİN
BAŞVURULAR BAŞLADI!

SON BAŞVURU:

14 OCAK 2011

BAŞVURU VE DETAYLAR İÇİN:

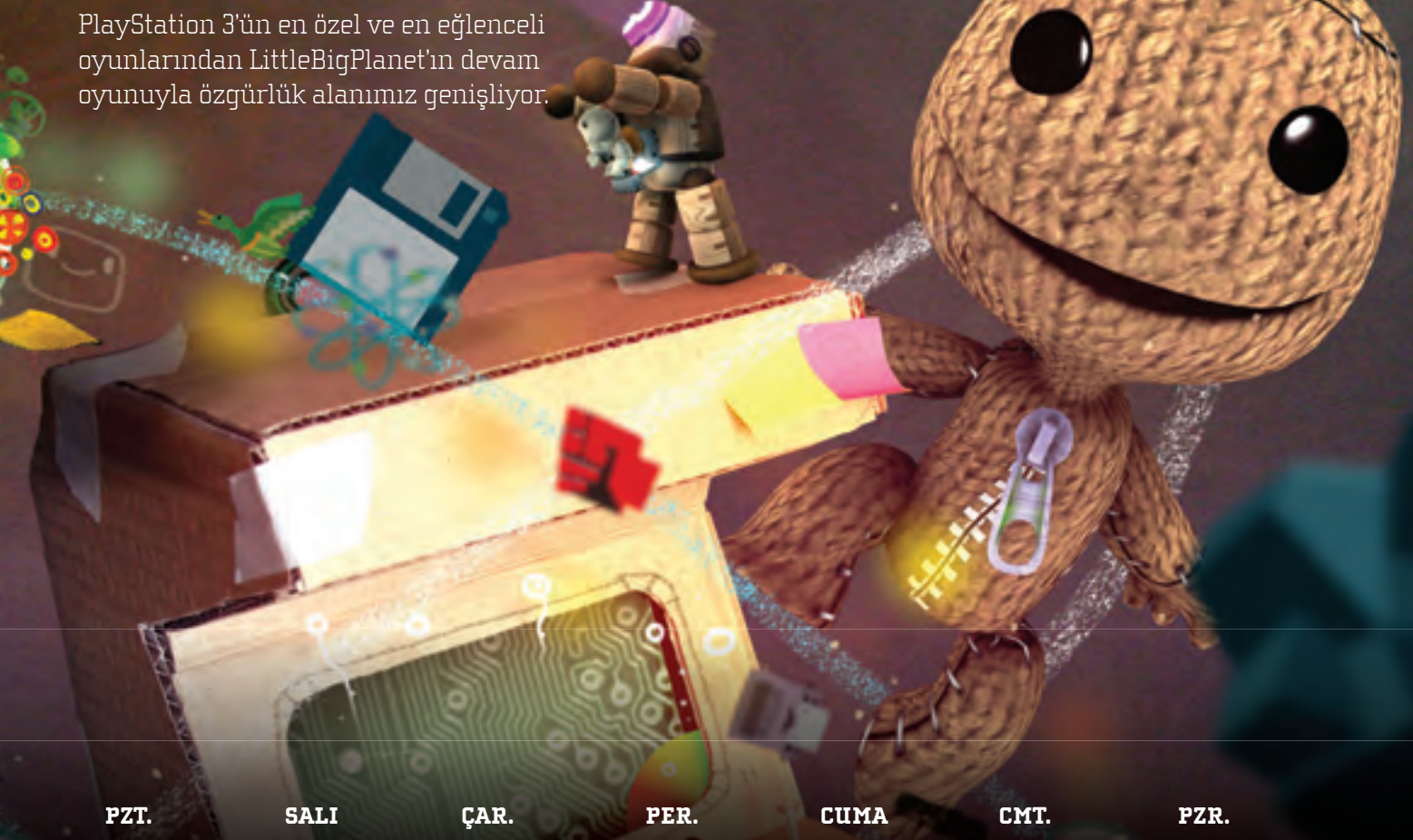
www.ggjturkey.org



LittleBigPlanet 2

26 Ocak

PlayStation 3'ün en özel ve en eğlenceli oyunlarından LittleBigPlanet'in devam oyunuyla özgürlük alanımız genişliyor.



| PZT. | SALI | ÇAR. | PER. | CUMA | CMT. | PZR. |
|--|--|---------------------------------|------|----------------------------|------|------|
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 |
| 3 - 18 Wheels of Steel: Extreme Trucker 2 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 - Mindjack (PS3 360) | 22 | 23 |
| 24 31 | 25 - Dead Space 2 (PC PS3 360) - Lord of Arcana (PSP) - Mass Effect 2 (PS3) | 26 - LittleBigPlanet 2 (PS3) | 27 | 28 | 29 | 30 |

pt2.gamerkraft.com.tr

freejack.gamerkraft.com.tr



RISTONTALE
THE 2ND ENIGMA



FREEJACK

macera
şimdi
başlıyor !



GAME BRIDGER
Bilişim Sistemleri

HASAN HASAN'A KARŞI

"KENDİMİ KONTROL
EDEMİYORUM!"

ÇILGINLIĞIN ÖTESİNDE

Başka bir deyişle; Hasan vs. Hasan: WoW: Cataclysm?

- Hasan'ım insanlar çıldırmış olmalı!
- Bu da nereden çıktı şimdi Hasan'cığim?
- World of Warcraft: Cataclysm'i dört gözle bekliyorlardı oyuncular. Gecenin köründe, dondurucu soğuğa aldirmeden mağazaların önünde uzun uzun kuyruklar oluşturdular. Sonra ne oldu? İki günde tüketiverdiler oyunu.
- Haklısın, bir - iki günde 85. level'a ulaşanlar var. Sen oyunun çıkmasını o kadar bekle, bir çırpıda tüketiver.
- İşi gücü bırakıp eve kapananlar bile var, bir an önce görevleri tamamlayıp maksimum level'a ulaşmak için.
- Eh, oyuncularda biraz da prestij kaygısı olmalı ki bu doğal. En çabuk 85. level'a ulaşan oyuncunun karizması on yüz bin milyon oluveriyor. Yalnız ben anlamadım, çılgınlık bunun neresinde? Bir oyuncu için, özellikle de WoW oyuncusu için bundan daha büyük bir olay var mı ki?
- E tamam, bu önemli bir olay ama bence ortada bu denli büyütülecek, panik halde oyuna gömülerek dış dünyadan soyutlanacak bir durum yok. Eninde sonunda bitecek zaten oyun. Yavaş yavaş, her gün azar azar, tadını çıkara çıkara da oynanabilir sonuçta.
- Haksızlık ediyorsun bence. Hatırlarsan biz de eskiden iple çektiğimiz oyunları aynı iştahla tüketiyorduk. Half-Life'in sonunu göreceğiz diye saatler boyunca bilgisayar başından kalkmamıştık hatırlarsan.
- Çoğul konuşmazsak sevinirim. Ayrıca sen oyunu bitirmeden koltuktan kalkmadığın için iki dersten kaldık yahu! Çılgınlığın ötesinde bir durum değil mi yani bu?
- Eee, aaa, evet, bana da öyle geldi şimdi düşününce.
- Benim kastettiğim de bu zaten; oyunlara hayatımızı sekteye uğratacak derecede gömülmemiz anlamsız. Üstelik bu çok olumsuz sonuçlar doğurabiliyor. Sözgelimi o iki dersten kalmasaydık sınıfı geçebilecektik. Bir senemize mal oldu!
- Amanın! Haklısın Hasan'cığim. Gearbox'ı dava edelim hemen!
- Hahaha, sen beni güldürdün, Gearbox da seni güldürsün. Adamların ne günahı var canım. Sorsan onlar da istemez ki senin oyunu çarçabuk harcayıp bir kenara atmanı. Sorumlu arıyorsan aynaya bakacaksın.
- Hmpfff...
- "Hmpfff" efektiyle bir yere varamayız Hasan'ım. Doğru olan, oyunlara gereğinden fazla önem vermenin, oynarken dış dünyadan tamamen soyutlanmanın yanlış olduğunu kabul etmek.
- Ama, ama, ama...
- Hehehe, sanırım bu roundu ben kazandım.
- Hayır ya, niye böyle oldu ki şimdi? Böhürg...
- Aaa, niye hüzünlendin ki şimdi? Hiç oyun oynamayalım demiyorum ki ben.
- İyi de "ne güzeldi o günler" diye konuşmuyor muyuz aramızda? Half-Life'i ilk bitirdiğimizde aldığımız keyfi nereden alabiliyoruz artık?
- Elbette, ben de en az senin kadar keyif aldım, eşsiz bir deneyimdi ama düşünsene bir; oyunu sekiz - dokuz saat aralıksız oynayarak bitirmek yerine her gün birkaç saat oynayıp hiç değilse beş - altı günde bitirmiş olsaydık aldığımız keyif daha uzun soluklu olmaz mıydı?
- Tamam tamam, sen kazandın. Bu aşkın katili sensin!
- O zaman for'da Hordel!
- For the Alliance!



**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr

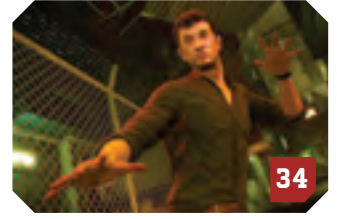


İlk Bakış

Yeni bir yıl? Yeni bir aşk? Yeni bir oyun? Tabii ki oyun!

Dolu dolu geçen 2010 yılını geride bıraktığımız şu günlerde içimizi kıpır kıpır yapan, sabırsızlıkla beklediğimiz yeni oyunlar geliyor. Adını duyduğumuzda bile yüzümüzde gülücükler oluşmasına neden olan birçok yapım, patır patır 2011 yılında dökülecek. Yeni yüzünü

gösteren Lara Croft, bize bambaşka bir Tomb Raider deneyimi sunacak gibi. Spike VGA'da açıklanan yığınla yeni oyun var. Bunlardan bazıları; Mass Effect 3, SSX: Deadly Descents ve Uncharted 3: Drake's Deception. Bizi biraz bekletecek olsa da Batman: Arkham City muhteşem olacak gibi görünüyor. Bazen bir oyunu beklemek, ona kavuşmaktan daha heyecan verici, bazen de bir oyuna kavuşup onu oynamak can sıkıcı olabiliyor. Buyurun bizi yeni yılda neler bekliyor, birlikte bakalım...



34

True Crime

Koskoca Hong Kong'u modelleyen yapımcılar, bize heyecan dolu kovalamaca sahneleri hazırlıyorlar.



36

Stacking

Tim Schafer, gözünü şimdiki de matruşkalara dikti ve bize yine oldukça eğlenceli bir oyun hazırladığından şüphemiz yok.



44

Tomb Raider

Lara? Ne olmuş sana böyle? Sil o gözyaşlarını ve yüzündeki lekeleri! Kurban olurum ben sana, kıyamam yavrum benim!

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

Spike Video Game Awards

Spike VGA'da bombalar ardı ardına patladı, Uncharted 3'ün ve Batman: Arkham City'nin grafiklerini görenler gözlerine inanamadılar!

38



Tansiyon Ölçer

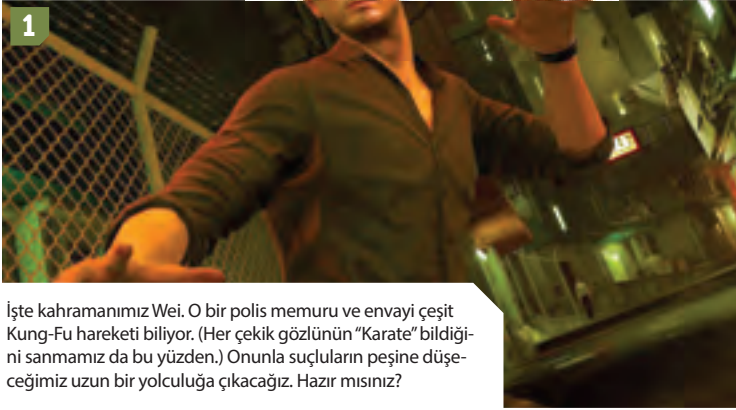
düşük

Yapım United Front Games **Dağıtım** Activision **Tür** Aksiyon
Platform PS3, Xbox PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 2011'in ilk çeyreği **Web** www.truerime.com

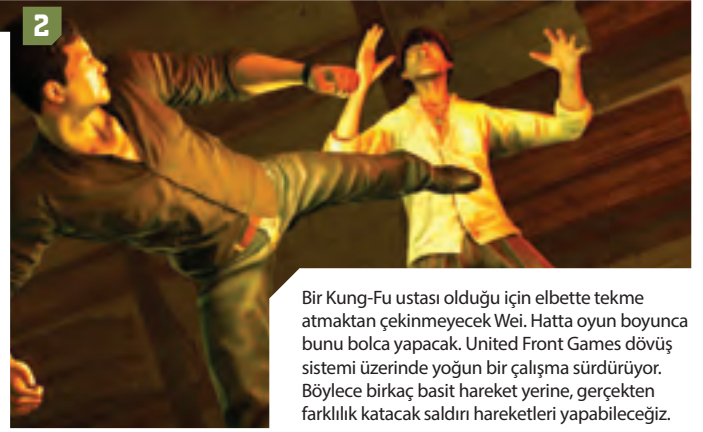
True Crime: Hong Kong

Hong Kong sokaklarında av

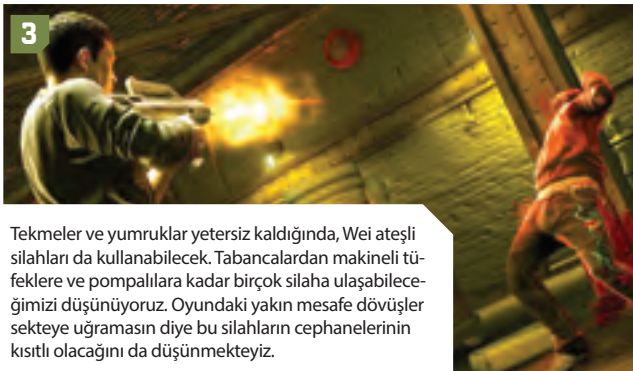
G TA stili oyunlardan hiçbir zaman vazgeçilmeyecek, bunu biliyorsunuz sanırım. Bir şehirde özgürce dolaşmanın keyifli olabileceğini düşünüyor yapımcılar halen ama o şehre yapılacak iş koymanın ne kadar gerekli olduğundan da bir o kadar uzaklar. True Crime: Hong Kong da bu oyunlar arasında yer almaya hazırlanıyor lakin işin içine Yakuza stili oynanış mekaniği katarak oynanabilir olmayı da hedefliyor. ■ **Tuna Şentuna**



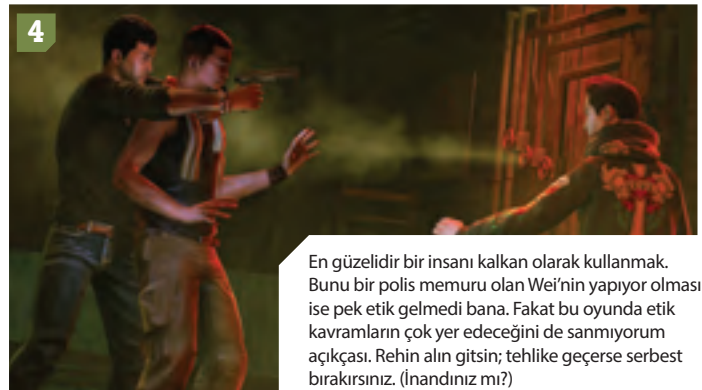
İşte kahramanımız Wei. O bir polis memuru ve envayi çeşit Kung-Fu hareketi biliyor. (Her çekik gözlünün "Karate" bildiğini sanmamız da bu yüzden.) Onunla suçluların peşine düşeceğimiz uzun bir yolculuğa çıkacağız. Hazır mısınız?



Bir Kung-Fu ustası olduğu için elbette tekme atmaktan çekinmeyecek Wei. Hatta oyun boyunca bunu bolca yapacak. United Front Games dövüş sistemi üzerinde yoğun bir çalışma sürdürüyor. Böylece birkaç basit hareket yerine, gerçekten farklılık katacak saldırı hareketleri yapabileceğiz.



Tekmeler ve yumruklar yetersiz kaldığında, Wei ateşli silahları da kullanabilecek. Tabancalardan makineli tüfeklere ve pompalılara kadar birçok silaha ulaşabileceğimizi düşünüyoruz. Oyundaki yakın mesafe dövüşler sektere uğramasın diye bu silahların cephanelerinin kısıtlı olacağını da düşünüyoruz.

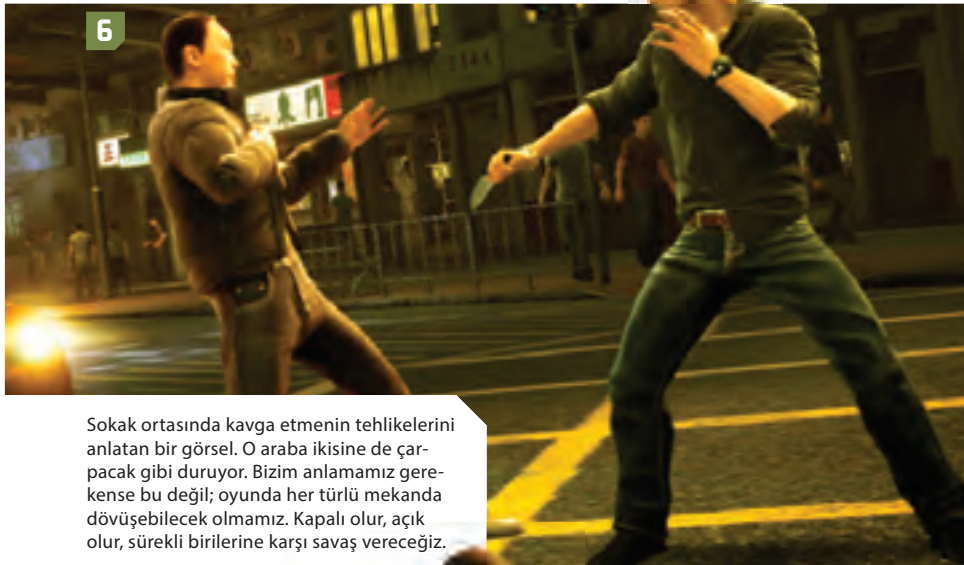


En güzelidir bir insanı kalkan olarak kullanmak. Bunu bir polis memuru olan Wei'nin yapıyor olması ise pek etik gelmedi bana. Fakat bu oyunda etik kavramların çok yer edeceğini de sanmıyorum açıkçası. Rehini alın gitsin; tehlike geçerse serbest bırakırsınız. (İnanırsınız mı?)



5

İşte anlamsız bir hareket. Üstünüze doğrultulmuş iki tane silaha karşı böyle bir hareket yapmak hiç akıllıca değil. Açıklanan bilgilere göre Wei akrobatik birtakım hareketler sergileyebilecek ve dövüşler sırasında olsun, kovalamaca sahnelerinde olsun, çevreyi kullanabilecek. Düşmanlarının kafalarını çöp bidonlarına geçirecek, duvarlardan koşup tekmeler savuracak.



6

Sokak ortasında kavga etmenin tehlikelerini anlatan bir görsel. O araba ikisine de çarpacak gibi duruyor. Bizim anlamamız gerekense bu değil; oyunda her türlü mekanda dövüşebilecek olmamız. Kapalı olur, açık olur, sürekli birilerine karşı savaş vereceğiz.



7

Motosiklet kullanımı oyunun birçok kısmında yer alacak. Motosiklet üzerinde ateş ettiğinizde zaman yavaşlayacak ve daha iyi atış yapabileceksiniz. Çeşitli araçlar peşinize düştüğünde, onların sürücülerini yaralamak ve araçlarını kullanılmaz hale getirmek için tekerleklerine de ateş edebileceksiniz.



Rockstar yine davalık oldu

Çıkışının üzerinden altı yıl geçmesine rağmen, hala San Andreas'ın büyük başarısından pay kapmaya çalışanlar var. 2003 yılında Cypress Hill grubundan Michael "Shaggy" Washington, bir arkadaşı aracılığıyla Rockstar Games yetkilileriyle görüşmüş ve görüşme sırasında kendisinden hayatını anlatması istenmiş. O da gençlik yıllarında çetesiyle birlikte bisiklet sürerek takıldıklarını anlatmış, o zamanlar birçok gencin yaptığı gibi... Geçtiğimiz yılın Temmuz ayında CJ'in resimlerini gören Shaggy, yüzünün ve o zamanlar anlattığı bisiklet hikayesinin çalındığını ve oyunda kullanıldığını söyleyerek Rockstar Games'i dava etti. Şimdi Shaggy, telif hakkı olarak Rockstar Games'ten oyunun satışlarından elde edilen karın %25'ini, yani 250.000.000 Dolar talep ediyor.



Yeni etkinlik takvimi

Rockstar Games, Ocak ve Mart ayları arası dönem için Social Club etkinlik takvimini duyurdu. Üç ay boyunca yedi büyük etkinlik yapılacak. Etkinliklerin çoğu yine Red Dead Redemption için planlanırken, Grand Theft Auto IV ve Episodes from Liberty City içinse takvimde iki etkinlik görülüyor. GTATürk, her zaman olduğu gibi PC etkinliğinde yerini alacak. Etkinlik takvimi şöyle:

20 Ocak 2011 / 00:00 - 03:00 / PC

Grand Theft Auto IV & Episodes from Liberty City

18 Mart 2011 / 23:00 - 02:00 / Xbox 360

Grand Theft Auto IV: Complete Edition



"Oyunlarımızın yapım süresini kısaltmayacağız."

Take-Two'nun kurul başkanlarından Strauss Zelnick, şirketin en büyük serileri olan Grand Theft Auto'nun veya Red Dead Redemption'in yapım sürelerini kısaltmak gibi bir planlarının olmadığını açıkladı. Son zamanlarda Call of Duty ve Assassin's Creed gibi serilerin bir yıl arayla çıkışının aksine Zelnick, yapım süresini kısaltmanın firmanın kalite anlayışını tehlikeye sokacağını ve tüketicilere karşı hata yapmış olacaklarını belirtti.



THQ

Tim Schafer'ın THQ ile ortaklığı, Ağustos ayında duyurulan bir gelişmeydi ve bu ortaklık sonucunda Double Fine Productions'ın oyunları artık THQ tarafından dağıtılacaktı. Stacking, bu ortaklığın Costume Quest'ten sonraki ikinci oyunu olma özelliğini taşıyor.

Yapım Double Fine Productions **Dağıtım** THQ **Tür** Adventure
Platform PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 2011'in ilk çeyreği **Web** www.doublefine.com

Stacking

Matruşka!

Tim Schafer'la şimdiye kadar tanışmadıysanız, el sıkışıp tanışma zamanınız gelmiş bulunuyor. Benim de hayatımda "İyi ki takip etmiş vakti zamanında." dediğim, oyun dünyasının duayenlerinden biri. Kısacası kendisi, oyun dünyasında beynini kızdırtıp şöyle güzel bir sosla yemek isteyeceğiniz kişilerden biri olmaya aday. Monkey Island, Psychonauts, Brutal Legend ve Costume Quest gibi oyunlara imza atmış olan Schafer, tarihine satış rakamları olarak büyük başarılar ekleyememiş olabilir; bunun sebebi pek tabii ki piyasaya oynamıyor olması aslında. Monkey Island harici çoğu oyunu belli bir kitleye hitap etti ve şöyle diyebiliriz ki "hardcore" oyuncular tarafından beklenen ve çok da sevilen Psychonauts, yeni nesil diye adlandırabileceğimiz kitleden pek de takdir görmemişti. Şahsen ben "Tim'den ne çıksa yerim." diyerek Costume Quest'i de çok sevdim, Spike VGA da kendisini çok sevip en iyi indirilebilir oyun

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

ödülünü verdi zaten geçtiğimiz ay. Bu oyun Schafer için de önemli bir nitelik taşıyordu; kendisinin sahibi olduğu Double Fine Productions, indirilebilir oyunlardaki geleceği görmüş olacak ki Costume Quest'i bu yolla piyasaya sürmüştü. Sonuçtan alan da memnundu, satan da... Peki, sırada ne var? Tim Schafer'ın önderliğinde, Double Fine Productions imzasıyla Stacking de indirilebilir oyun olarak gelmeye hazırlanıyor. Tim'i takip eden, o eski plastik kaplı oyun biriktiren arşivciler bile çok sevecek, şuraya yazıyorum!

Yazmaya devam ediyorum!

Matruşkalar kesinlikle oyun karakteri olmalıydı. Tim'in yapmış olması, muhteşem güzellikle bir haber haliyile. Ama bunlar öyle eve alıp stres dağıtacağınız, "Ne sevimli, baksana içinden yavrusu çıkıyor." diyebileceğiniz kadar ruhsuz değiller. Zenginle fakirin, çocuklarla büyüklerin arasında farkın hikayesini de göreceksiniz. Karakterimiz Charlie Blackmore, Stacking'de Rusya'da ekonomik sıkıntılar yüzünden ayrı düşmüş ailesini yeniden bir araya getirmeye çalışacak. Bunu nasıl mı yapacak? Oyun boyunca çözmemiz gereken çeşitli bulmacalar var ve Charlie bunları -affedersiniz- osurmak pahasına bile olsa geçmeye yemin etmiş. Doğru duyunuz; karakterimizin osurmak, çılgılık atmak, esnemek, dans etmek, dikkatini dağıtmak gibi birçok yeteneği kazanması mümkün. Sadece bu kadarla da sınırlı değil, Charlie'nin başka matruşkaların bedenlerine girip onların gözüyle dünyaya bakabildiği bir kabiliyeti





de bulunuyor. Bu yolla onların özel yeteneklerine bürünüp bulmacaların çözülebileceğini söyleyebiliriz. Oyunda 100'den fazla özel yeteneği bulunan matruşka var. Yani düşünün, birisinin pantolonuna işeyerek bile bulmacayı çözebileceksiniz. Bulmacaların çözülme yolu da tek değil; altı farklı yoldan çözebileceksiniz. Ayrıca oyun içinde yolunuzu göstermesi açısından ipuçları da oldukça işinize yarayacak. Oyundaki karakterlerin sadece Rus olduklarını zannetmeyin; Charlie'nin bir gemiye atlayıp, hatta oradan da bir martının üzerinde uzaklara açıldığı anlarda, insan olmayan matruşkalara da denk gelebileceksiniz. Stacking'in bana göre en güzel yanı, mekanların ve nesnelerin tasarımı olacak. Kibritlerle, zeytinlerle, iskambil kağıtlarıyla yaratılmış bir gemi çok şirin değil mi? (Evet, öyle!) Ayrıca sinematiklerin de bir o kadar güzel olacağı söyleniyor; matruşka seti

kazandığınızda veya bir bölümü geçtiğinizde sessiz kısa filmler devreye girecek.

Stacking için henüz belirlenmiş bir satış rakamı yok fakat Costume Quest'ten edindikleri tecrübelerle dayanarak, satış rakamının beklenenin üzerinde olmayacağını özellikle vurguluyorlar.

Uzun soluklu, görsel açıdan tatminkar ve detaylı hikayelerle süslenmiş oyunlarının düşük satış rakamlarından sonra, riskin gereksiz olduğunu ve indirilebilir oyundaki geleceği gördüğünü söyleyen Tim Schafer, Stacking ile indirilebilir oyun dünyasına ikinci kez ve daha güçlü giriyor. Stacking'i bu yolla daha fazla kitleye ulaştırmayı planlayan Schafer ve sahibi olduğu Double Fine Productions, 2011 kışında PlayStation Network ve Xbox Live üzerinden oyunu piyasaya sunmuş olmayı hedefliyorlar. ■ **Ayça Zaman**

Dev Röportaj

Janet Oracle

Bir yılı daha geride bıraktık ve 2011'in ilk ayında bir kez daha karşınızdayız. Umuyoruz ki 2010, hepiniz için oyun dolu bir yıl olmuştur. 2011'in aynı şekilde olmasını diliyoruz ama bakalım 2011 yılı oyun dünyası ve oyuncular için neler getirecek. İşte bu sorunun cevabını almak için oyun dünyasının en popüler falcısı Janet Oracle ile bir röportaj gerçekleştirdik.

LEVEL: Janet Hanım merhaba. Acaba oyun dünyasını 2011 yılında neler bekliyor?

Janet Oracle: Öncelikle hoş geldiniz. 2011 yılı için oyunların yıldız haritasını çıkardım ve dünya basınında ilk olarak sizinle paylaşıyorum. İsterseniz önce genel olarak 2011'i bir değerlendirelim. Efendim, öncelikle 2011 yılı oyuncular için pek çok sürprize gebe. Bu sürprizlerin büyük kısmı, oyuncuların beklemedikleri yerlerden gelecek. Örneğin; FPS mi seviyorsunuz? Bu yıl bir spor oyunu sizi sizden alabilir. Strateji hayranları platform oyunlarının başından kalkamayabilirler. Güneşteki patlamalar oyun dünyasını yakından etkileyecek. Bu nedenle bu tip beklenmedik sürprizlere hazırlıklı olmakta fayda var.

L: İlginç. Peki bu ay LEVEL tayfasına sorulan bir soru var. "2011 yılında bomba bir sürpriz bekliyor musunuz?" şeklinde. LEVEL yazarları bu soruyu cevapladı ama siz bu konuda ne dersiniz?

JO: 2011 yılı oyuncular için olduğu kadar oyunlar açısından da çok sürprizli geçecek. Bağımsız oyunların yükselişine tanık olmak mümkün. Bu yıl iki tane bomba oyun görüyorum. Bunlardan biri zaten beklenen bir oyun olacak. Büyük ses getirmesi beklenen bir oyun, bu konudaki beklentileri karşılayacak. Fakat ikinci oyun bek-

lenmedik bir şekilde ortaya çıkacak ve tüm otoriteleri şaşırtacak. Bu oyunun özellikle online özellikleri olması çok büyük ihtimal.

L: Peki oyun türlerine göre değerlendirdiğinizde 2011'de bizleri neler bekliyor. Bu bombayı patlatacak oyunlar hangi türlere ait olacaklar acaba?

JO: Bu iki oyundan biri MMO olabilir. Diğeri puzzle türünde olabilir. Bu yıl FPS'ler beklendiği kadar başarılı olmayacak. Bir iki güzel oyun dışında FPS seven oyuncuların tatmin edecek bir oyunu raflarda göremeyeceğiz. Adventure türünü seven oyuncular için birkaç eski oyunun yeniden yapımı piyasa çıkabilir.

L: Oyun firmaları için 2011 nasıl geçecek?

JO: Bu konuda ne yazık ki pek olumlu şeyler göremiyorum. Öncelikle çok büyük firmalardan biri, yapacağı kötü yatırımlar nedeniyle zor bir duruma düşecek, kapanması bile mümkün ama benim tahminim, firmanın bu yılı atlatacağı yönünde. Fakat Nisan ayında büyük sorunları başlayacak olan bu firmanın 2012'yi atlama zor görünüyor.

L: Peki 2011 yılında oyuncular hangi oyun cihazlarını almalı? Hangileri için daha iyi oyunlar çıkacak?

JO: Tam olarak isim veremem ama bu yıl cihazlardan yana pek sıkıntı olmayacak gibi. Tüm konsollar için iyi bir yıl olmasını bekliyorum. Fakat PC oyuncuları biraz hayal kırıklığına uğrayabilir. Bekledikleri oyunlar gecikebilir, sevdikleri oyunların devamları beklentilerini karşılayamayabilir. 2011, özellikle mobil oyun cihazları için iyi bir yıl olacak. Akıllı telefonlarda çıkacak yeni oyunlar ve

popüler oyunların özel hazırlanmış mobil sürümleri bu yıl oyuncuları mutlu edebilir.

L: Son olarak oyuncuların burçlarına göre bir şeyler söylemek mümkün mü? Hangi burçtan oyuncular için 2011 daha iyi geçecek?

JO: 2011, oyuncular açısından özellikle toprak grubu burçlar için iyi bir yıl olacak. Bekledikleri oyunları bulabilecekler, yeni çıkan oyunlar istedikleri gibi olacak. Su grubu, 2010 yılını zaten güzel geçirmişti. Biraz düşüş olsa da yine su grubu burçlardan olan oyuncular 2011'de de keyifli zaman geçirebilecekler. Ateş grubu, 2011'de biraz sabırsız olabilir. Bu nedenle iyi oyunlar gecikirse sabırsızlık edip paralarını piyasadaki kötü oyunlara çarçur edebilirler. Ateş grubu burcundan olan oyuncular sabırlı olmalı. Son olarak hava grubu burçlardan olan oyuncular için bu yıl özellikle puzzle türü oyunları tavsiye ediyorum. Seçecekleri oyunlar içerisinde bulmaca öğeleri olursa daha çok hoşlarına gidecek.

L: Burç grupların ne olduğunu bilmiyoruz ama internetten bakarız artık :)

JO: Bir zahmet...



Yangından kurtulmak için bir çıkış yolu bulmanız gerekiyor. Bu yolu da yanmayan yerler çiziyor.

Karakterlerimiz, oyun onların yolunu ayırmadığı sürece birlikte hareket edecek ve engelleri birlikte aşmaya çalışacak.

Bulduğunuz ortamdaki duruma göre, etraftaki nesnelere de tepki verecek. Mesela bu yangına dayanamayan, evin bir köşesine takılı olan bu cisim yere inmiş.

Yapım Naughty Dog Software **Dağıtım** SCE Tür Aksiyon **Platform** PS3

Çıkış Tarihi 1 Kasım 2011 **Web** www.naughtydog.com

Uncharted 3: Drake's Deception

Çölün altındaki sır

Uncharted 2'yi herkes oynamak istedi. Fırat bile, o yoğunluğunda oyunun peşinden koştu. "Oğlum yollasana oyunu ya!" dedi de dedi. Ben ise yollamadım. Geri vermek istemedim. Oynamasam bile ondan ayrı düşme düşüncesine katlanamadım. Uncharted 2'yi ona geri vermedim. "Muhasebeyle görüş" dedi, yılmadım. Biliyordum ki devamı gelecekti; biliyordum ki yanına üçüncü bir kardeş ekleyebilecektim. Hepsini bunun içindi, evet! Uncharted 2 yalnız kalmamın diyeydi. Bu oyun beni delirttiği veya üçüncü oyunun ismini duyduğumda yere düşmemle alakası yoktu. Uncharted'ım, bekle, sana çok yakışıklı bir kardeş daha geliyor...

Love me do

Nathan Drake'i seviyoruz. Onu canlandıran Nolan North, 15 yıllık kariyerindeki en iyi iş olarak gösteriyor Drake'i. Emek verilerek oluşturulmuş bir karakter Nathan Drake. Yeni oyunda da Nathan başrolde ve yine arkadaşı Victor Sullivan, ona yardım ediyor. Üstelik bu defa daha da etkin bir rol oynuyor. Sanıyorum ki oyuna bir tane da dişi karakter eklenecek fakat onun kim olduğu konusunda henüz elimizde bir bilgi yok. (Tanıdığımız birisi çıkabilir.)

Drake ve Sullivan'ın hazine peşinde koştuğunu bilirsiniz. Nerede antik ve değerli bir şey varsa, Drake onu bulmaya çalışır. Bu defa kumlar altında, Rub al-Khali çölünün altındaki kayıp bir şehri bulmak üzere harekete geçiyor. "Atlantis of the Sands" olarak geçen bu şehir elbette ki Drake ve arkadaşının yanında,

başkalarının da ilgisiyi çekiyor ve kısa sürede onlar da bu büyük hazinenin peşine düşüyor.

Fransa'nın kalbi

Eğer fragmanı izlediyseniz (izlemediyseniz LEVEL DVD'ye göz atın hemen.) fark etmiş olacaksınız ki Nathan soluğu direkt olarak çölde alıyor. Bu yanlış. Çöl ve çölün altında yer aldığı düşünülen şehir, ulaşacağınız son nokta. Bundan önce Drake ve Sullivan ipuçlarını izlemek üzere birçok farklı mekan geziyor ve başlangıcı da Fransa'da yapıyorlar.

Öğreniyoruz ki Drake'in büyük büyük dedeleri de zamanında Atlantis of the Sands'i aramaya girişmiş ve çeşitli bilgilere ulaşmış. Fransa'daki bu büyük evi gezmeye gidiyor Drake ve kısa bir süre sonra Drake'in düşmanları da buraya geliyor. Ellerinde benzin bidonları, ahşap binayı yakmak için evi turlamaya başlıyorlar ve ilk ateş parçası benzinle bulunduğu işler karışıyor. Koca ev yanmaya başlıyor ve Drake ve Sullivan da buradan kaçmak için düşmanla çatışmaya giriyor.

Düşünün ki koskoca bir ev yanıyor ve bir de üstüne, kurşunlar vızıldıyor. Hoş bir manzara değil. Drake ve Sullivan ortaklaşa kararlar alarak buradan kaçmaları yoksa tüm ev başlarına yıkılacak! Önce aşağı yöneliyorlar fakat takım elbiseli mafyatik ağabeylerimiz buradaki çıkış kapısını alevlere teslim ediyor. Dolayısıyla ne yapmalı, yukarı çıkmalı. Zaten zemin kat çok kısa bir sürede tamamıyla alevlere teslim oluyor... Yukarı çıkarken düşmanlarla

çatışmanın ötesinde, evle ve getirdiği engellerle çatışıyor ikili. Ahşaplar kırılıyor, alevler bağıyor. Bir yerde Drake'in ayağı bir yere sıkışıyor ve Sullivan onu, oradan kurtarmaya çalışırken Drake düşmanlarına karşı savaş veriyor. Burada da anlaşmalı oyunun yeni oyunda nasıl yer ettiğine tanıklık etmiş oluyoruz. Bir başka yerde de ikili kocaman bir kapıyı omuzlayarak açmaya çalışıyor. (Üçgen tuşuna art arda bastığımızı gözlemledim.)

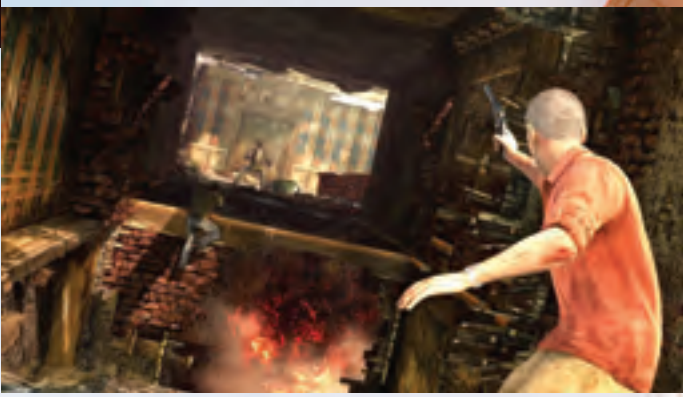
Drake'in özellikle yakın dövüşte yeni hareketlere kavuşacağını duymuştuk ve onları da gözlemleme imkanına kavuştuk. Gösterilen yeni hareketimiz, yüksek bir yerden, aşağıda bizi fark etmemiş olan bir düşmanın tepesine atlamak. Batman veya türevi süper kahramanlar da düşmanlarının tepesine biniyordu ama Drake'in formülü daha gerçekçi; o beden ağırlığını direkt olarak düşmanın üstüne bırakıyor ve düşmanını bir yastık olarak kullanıyor.

İz bırakan anlar

Yine çok etkileyici bir senaryo ve oynanışla geliyor Uncharted. Bir önceki oyunun aynısını yapsalar bile beğeneceğimizi düşünürken, bir de bunların geliştirileceğini bilmek gerçekten heyecan verici. Her türlü ayrıntıya karşın vuruş hissiyatının hala geliştirilmemiş olması beni üzüyor. Eminim ki oyunun final versiyonunda yine vurulduğunda tepki vermeyen düşmanlarla karşılaşacağız. O kadar da olsun diyoruz ve oyunun çıkışını şimdiden sabırsızlıkla beklemeye başlıyorum, başladım. ■ **Tuna Şentuna**



Drake anında çöl moduna geçmiş. Poşular falan...



**SSX:
Black Ops**

Oyunun ciddiye alındığından ve dönüştüğü şeyden rahatsız olan oyuncular, yeni oyuna Deadly Descents yerine Call of Duty'nin takısı Black Ops'u uygun bulmuş durumda –ki onlara hak vermemek mümkün değil. Diğer takımdan birkaç tane makineli tüfek de oyuna eklerse zaten, olacağı odur...

Yapım EA Canada Dağıtım EA Tür Spor Platform PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2011 Web www.ea.com/ssx

SSX: Deadly Descents

Snowboard mevsimi açılmıştır

Yazın terlenir, denize girilir. Kışın ise üşünür ve daha soğuğa, bir dağın tepesine gidilip kayılır. Kayak mı yaparsanız, Snowboard mu, orası beni ilgilendirmez ama kış aylarını tek anlamlı yapan şey dağa kaymaya gitmektir bana sorarsanız. Yoksa yağmur, çamur, çekilecek şeyler değil. Kat kat giyiniyorsun, içeri giriyorsun sıcak basıyor, dışarı çıkıyorsun rüzgar suratına çarpıyor, çekilecek dert değil. Bu nedenle hepinize tavsiyem bir şekilde bu spor dallarından bir tanesine merak salmanız. O bembeyaz, sessiz dağlara çıkıp yavaşça aşağı kaymaya başladığınızda aldığınız keyfi bir kez yaşadıktan sonra bağımlısı olacağınıza garanti verebilirim.

Bu sporlarda ustalaştıktan sonra ise bambaşka bir boyut geliyor olaya. Daha hızlı kaymaya, daha değişik şeyler yapmaya başlıyorsunuz. Başlarda, "Aman orada tümsek var, hiç o taraftan gitmeyeyim." derken, zaman geçtikçe o tümsekten atlamak için çaba sarf etmeye ve tümseği kaçırdığınız bir inişi, boşa yapılan bir tur olarak adlandırmaya başlıyorsunuz. Koskocaman rampadan atlayıp kafa üstü çakılmak bile, sizi zafere taşıyan bir basamak olarak gelmeye başlıyor ve atlayışı bir

kez başarıyla tamamladığınızda da dünyayı kurtarmış gibi hissediyorsunuz.

Bunları oyunlar uyarlamak mümkün mü peki? Elbette ki mümkün. Geçmiş SSX oyunlarının başına oturtun birini, bırakın gamepad'i, bakalım ne yapıyor? Dağdan aşağı inmeyi başarır mı, madalyayı hak eder. Aynı kişiyi birkaç gün sonra görün bir de... Oyundaki tüm hareketleri bir bir sıralayacak ve gelecek vaat eden bir oyuncu olduğunu gösterecektir size. Gerçek hayatın da oyunun da kuralı böyledir, itirazınız olmasın.

Bayır aşağı

Eski SSX oyunlarında daha çok puan peşinde koşup daha eğlenceli bir portre çiziyorduk. Yeni oyunumuz Deadly Descents'te ise biraz önce bahsettiğim gelişime daha çok ihtiyacımız olacak çünkü bu defa ortada bir hayatta kalma mücadelesi var. Nasıl bir mücadele, anlatayım.

VGA 2011'de gördüğümüz fragmanda kahramanımız, dondurucu soğukta ve tipide bir dağın tepesine bırakılıyor ve snowboard'uyla kaymaya başlıyor. Amacı puan toplamak veya rakiplerine karşı mücadele vermek değil; o sadece dağdan inmeye çalışıyor ve bunu pek başarıyor gibi de gözüküyor.

Yeni oyunumuz daha ciddi, daha karanlık bir oyun.

Tansiyon Ölçer

NORMAL





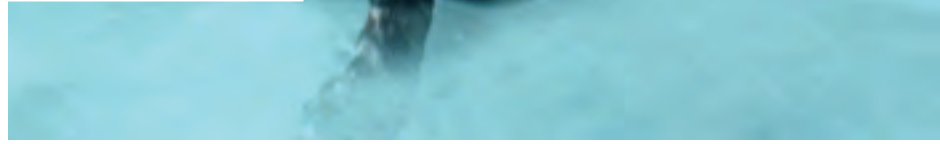
Board'umuzu elimizde tutup etrafımızda döndürebildiğimiz, havada otuz tane hareket yaptığımız günler geride kalıyor gibi. Bu ciddiyet bazı SSX fanatiklerini çoktan rahatsız etti bile fakat sadece bir fragmandan endişelenmeye gerek olduğunu sanmıyorum. EA'den gelen açıklamaya göre hayatta kalmak ve dağdan aşağı bir şekilde inmek birincil görevimiz olacak. Bunu yapmaya çalışırken stil sahibi olduğumuzu göstermekse ikincil işimiz olarak listemizde yer alacak.

Takım dediğin böyle olur

Aslında tek başımıza değiliz. Hayatta kalmaya çalışıyoruz ama bir takım olarak. Amacımız hayatta kalmaya çalışırken stil sahibi olmak ve kimsenin kaymaya cesaret edemediği yerlerden başarıyla kaymak. (En sonunda bu tanımın sonuna, "Bunu yaparken silahlı adamlara ve uzaylılara karşı mücadele etmek." diye bir şeyler eklenecek diye korkmuyor değilim...) Eğer diğer takımlardan önce bunu başarılırsanız, dünyanın en tehlikeli yerlerinden kayma başarısını da elde etmiş oluyorsunuz.

Tabii işin içinde tehlike olduğu için Kartalkaya'ya veya Bansk'o'ya gitmiyorsunuz. El değmemiş dağlardan inmek zorunda kalacaksınız. EA örnek olarak Himalayalar'ı örnek gösteriyor. Burada o kadar az hava bulunuyor ki bayılmamak için hızla zirveden aşağı inmek gerekiyor. Ya da Antartika... Burası da o kadar soğuk ki gölgede -50 derece gözlemlenebiliyor ve en küçük bir güneş ışığı bile kurtuluş umudu olabiliyor.

Bu tip korkunç ifadeler oyuna nasıl yansıyor ve



durumu ne kadar ciddiye götüreceğiz, bunu ancak zaman içerisinde görebileceğiz fakat iş abartılı bir yöne saparsa, can sıkabilir.

Çizgiden gerçeğe

İşlerin her türlü daha gerçekçi olması grafiklere de yansıyor elbette. Artık karakterler, dağların görünüşü

EA'den gelen açıklamaya göre hayatta kalmak ve dağdan aşağı bir şekilde inmek birincil görevimiz olacak

ve diğer tüm detaylar daha da gerçeğe yakın olacak. Bu eminim ki bazılarımızın hoşuna gidecek lakin herhangi bir dağa kaymaya gittiyeniz, burada dinazor sırtı desenli berelere sahip olan, pembe pantolonlarla, bembeyaz gözlüklerle kayan insanlara rastlamışsınızdır. (Bende de saray soytarılarının şapkalarına benzer bir bere var misal.) Yani olayın kendisi bu kadar ciddi değil, biz niye bu kadar ciddi oluyoruz, onu anlamadım. Yine de beklemekte fayda var. Belki de oyunu o kadar çok beğeniriz ki, "Eski SSX'ler de böyle olsaymış..." deriz. Demeyiz değil mi? Ben de öyle düşünüyordum... ■ Tuna Şentuna

Snowboard'la Yapılabilecek Üç Şey



■ Kayakçılarla kapışabilirsiniz! Zaten pek bir şey yapmanıza gerek yok; snowboard ile kayarken onlarla zaten münakaşaya gireceksiniz öyle ya da böyle. Kayakçılar, kayış stilleri yüzünden board'cularla pek anlaşmıyor.



■ Rampadan atlayabilirsiniz! Burada dikkat etmeniz gereken tek şey, cesaretinizi kaybetmemek. Rampanın ucuna kadar geldikten sonra hafifçe zıplamak ve havada kontrolünüzü kaybetmemek sizi başarıya götürür.



■ Yaz aylarında board'unuzu çöle taşımak! Bunu ben yapmadım ama gördüğüm kadarıyla çok zevkli gözüküyor. İnce kum kar etkisi yapıyor ve board'unuzla, çizilmesi pahasına eğlenabiliyorsunuz.



Yapım Radical Entertainment **Dağıtım** Activision **Tür** Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 2012 **Web** www.murderyourmaker.com

Prototype 2

Yeni kahraman, aynı uzaylı

O lacağı biliyorum ben. inFamous 2 piyasaya çıkacak, birkaç gün sonra da Prototype 2... Sonra diyeceğim ki, "Bu iki oyunu da ben incelemek istiyorum.", kolaysa zevk al bu oyunlardan. Aynı anda, birbirine çok benzeyen iki oyunu oynamak o kadar üzüyor ki beni. İkisinden de tam olarak tat alamıyorum ve bir oyun diğerinden iyiyse, diğerinden kötü olan oyunun yüzüne bir daha kesinlikle bakasım gelmiyor.

Kahinlik yapmış olacağım belki ama Prototype 2 bence ilk oyundan çok da farklı olmayacak. İlk oyuna 7 puan verdiysek, buna 9 puan vereceğimizi sanmıyorum. Bunu da bu kadar rahatça söylüyorum çünkü eğer yanılıyorsam, iyi bir oyuna kavuşmuş olmanın keyfiyle çok rahatlayacağım ve "Ammma da büyük konuşmuşum" diyip oyunuma döneceğim.

Kırmızı bölge

Alex Mercer'in hikayesini hatırlarsınız. Şehri istila eden uzaylı virüsten etkilenen ve garip güçler kazanan bir

Seni Yaratana Öldür

Oyunun internet sitesine ulaşmanızı öneririm çünkü yeni yayımlanan her şey burada yayımlanacak. Site şu anda öyle bir aşamada ki yarım kalmış bile diyebiliriz. Bunun nedeni, her an yeniliklerle donatılacak olması. Gözünüzü ayırmayın...

Tansiyon Ölçer

NORMAL

gençti kendisi. İşte bu Alex, yeni oyunda da yer alıyor fakat artık onu kontrol etmiyoruz. Alex Mercer kahramanımız değil, aksine düşmanımız. Peki biz kimiz...

Çavuş James Allen adımız. Şehir birbirine girdiğinde o uzakta, ailesi yakında. Kendisine değil, belaya... Ailesinin tamamını kaybetti James ama yılmadı. Kırmızı bölgeye, uzaylı virüsün en etkin olduğu bölgeye girmek için gayret etti. Binbir tane yaratık öldürdü ve bunları yaparken aslında kendi ölümünün istiyordu. Ne var ki ölmediği hergün onu intikam hırsıyla daha da güçlendirdi ve her şeyi başlatana, Alex Mercer'a meydan okumaya karar verdi.

Her ne kadar birçok silah kullanma konusunda iyi olsa da James Allen'in mutasyona uğramış bir insana, Alex Mercer'a karşı hiçbir şansı yoktu. İşte bu yüzden o da Alex'in güçlerinden elde etmeye karar verdi ve o da dönüştü; Alex kadar korkunç güçlere sahip olan bir yarı insan oldu...

Daha büyük yaratıklar, daha büyük silahlar

Alex Mercer'in güçleri fena sayılmazdı. Gördüğümüz kadarıyla James Allen'inkiler çok daha iyi olacak. James, öncelikle, daha büyük silahlar kullanabiliyor. Fragmanda, insanların taşıyamayacağı kadar büyük bir mitralyözünü kolaylıkla kaldırmış, kurşunları yolluyordu hedefine. Silahların yanında, virüsten kazandığı güçler de çok iyi gözüküyor. Birçok aracı aynı anda kaldırıp atabiliyor, tankları çekip fırlatıyor ve daha çok düşmanına, daha kolay hasar verebileceği birçok hareketi bulunuyor. Tabii düşmanları da bununla orantılı olarak güçlenmiş. İlk oyundakinden çok daha büyük yaratıklar bekliyor bu defa bizi. (Apartman boyutunda olanlardan bahsediyorum.) James'in bu yaratıklara karşı da büyük güçleri olacağından eminiz fakat.

Oyun hakkında 2011'in bahar aylarına kadar yeni bilgilere ulaşacağımızı tahmin etmiyoruz. O yüzden LEVEL DVD'sinde yer alan fragmanı iyicene izleyin ve ezberleyin. Gelecek ay sınav var. ■ **Tuna Şentuna**





Tansiyon Ölçer
YÜKSEK



Yapım Rocksteady Studios **Dağıtım** Warner Bros. Interactive **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2011'in üçüncü çeyreği **Web** www.batmanarkhamcity.com

Batman: Arkham City

Her şeyinizi bilen bir adama karşı

Kötüsüyle, iyisiyle, yepyeni bir Batman oyunu... Daha önce fragmanını izledik, beğendik. Yeni fragmanını da izledik, onu da beğendik. Peki Doctor Hugo Strange'i sevdi mi? Bu konuda bir anket yapabiliriz...

Bir önceki oyunun beş katı büyüklüğünde olması beklenen yeni Batman'de suçluların özgürlüğünü ilan ettiği bir bölgede savaşaçağımızı hatırlarsınız. Yeni edindiğimiz bilgilerden yola çıkarak da sadece suçlularla değil, askerlerle de uğraşaçağımızı görüyoruz. Bunun nedeni de Batman'in en bela düşmanlarından biri olan Dr. Hugo Strange.

Bildiğiniz gibi Hugo Strange, Batman'in tüm sırlarını da bilen önemli bir karakter. Yani o maskenin ardında Bruce Wayne'in olduğunu biliyor. Bunun oyuna nasıl bir etkisi olacağını çok anlayamadım açıkçası çünkü oyunda olan, oyunda kalıyor; çizgi-roman serisi değil ki bu. Yine

de senaryoyu daha eğlenceli hale getireceğinden de kuşum yok. (Kendi kendime yanıt verdim.)

Hugo Strange yarattığı serumla birçok askeri kendi tarafına çekeceği gibi elindeki bilgiyle de zengin ve azılı suçluların da ilgi odağı olacak. En çok parayı verene Batman'in kimliğini söyleyecektir kendisi ama buna izin veremeyiz.

En az ilk oyun kadar ve belki de ondan da kaliteli olmasını beklediğimiz Arkham City için gün saymaya başlayamayız belki fakat listemizde güzel bir yeri olacaktır. Beklemede kalın. **■ Tuna Şentuna**

Yapım BioWare **Dağıtım** EA **Tür** RPG **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2011'in dördüncü çeyreği **Web** masseffect.bioware.com

Mass Effect 3

Mavi gezegen

Geçtiğimiz aylarda EA'nin karma bir fragmanının içerisinde karelerine rastladığımız isimsiz oyunun aslında Mass Effect 3 olduğu kesinlik kazandı. Evet, Mass Effect 3 son derece gerçek ve gelecek yıl, tam bu zamanlar aramızda olacak.

Galakside dönüp dolanacağımız üçüncü Mass Effect'te amacımız dünyayı kurtarmak. Dünya, Reaper'ların istilası altında ve onu kurtarmak da Komutan Shepard'a kalıyor. İstila konusunu hafife almanızı istemiyorum ve ne demek istediğimi oyun fragmanına bakarak daha da iyi anlayabilirsiniz.

Devasa robotlardan ve milyonlarca uzay gemisinden bahsetmekteyim. Dünyayı istiladan kurtarmak için Komutan Shepard'ın birçok uzay ırkıyla anlaşması gerekiyor ve bu da sürekli dil dökeceğimiz anlamına geliyor. (İngilizce kursuna başlamak için bir bahane arıyorsanız, bahanenizi buldunuz.)

Tek kişilik oyunun yanında, Mass Effect 3'le birlikte multiplayer oyun tiplerinin de ilk defa görüleceği söylenmekte. İnsanlarla Collector ordusunun karşı karşıya geleceği ve oyuncuların

bu iki tarafın rolünü üstleneceği düşünülmekte fakat bu konuda ne bir açıklama var, ne de bir ipucu. Yine de her oyunda multiplayer olanaklarının bulunduğu şu günlerde hiç de mantıksız gelmiyor bu söylentiler.

İlk iki oyunu oynamış olan herkesin sabırsızlıkla beklediği bu oyunda sizin de gözünüz varsa, mutlaka önceki oyunları oynayın; yoksa hikayeden ve olan bitenden çok uzak kalırsınız, oyundan da bir şey anlamazsınız. Şimdiden uyarıyorum. **■ Tuna Şentuna**

Tansiyon Ölçer
YÜKSEK



Yetişkinler İçin

Lara'nın adadaki hayatta kalma savaşında, bütün görüntüler olabildiğinde acı verici ve gerçekçi olacak. Oyun Mature (Yetişkin) içerik uyarısını da hak ediyor ve Amerika sınırları içinde serinin +17 uyarısıyla piyasaya sürülen ilk oyunu olacak.

Yapım Crystal Dynamics **Dağıtım** Eidos - Square Enix **Tür** Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 2011 **Web** www.tombraider.com

Tomb Raider

Dostluklar biter mi?

Eskiden iyi dosttuk onunla. Daha düşük kalitedeki, daha amatör bir hayatta karşılaşmıştık işte. Önce tanıdığım bütün erkeklerin yakın arkadaşı olmuştu; herkes ondan söz eder haldeydi. Uzaktan gördüğümü hatırlıyorum bundan 14 - 15 yıl önce; neden hepsinin benimle değil, onunla vakit geçirdiklerini anlamam birkaç yılımı almıştı. Onu daha çok tanıdıktan sonra her şey değişti; tanışıp iyi birer dost olduktan sonra... Önce erkeklerle beraber vakit geçirdik, tanışmamıza vesile oldular. Daha sonra okul çıkışlarını bekleyip vakit geçirir olduk. Uykusuz gecelerle tanışmamda da parmağı var kendisinin. Düşününce gülüyorum şimdi; gecenin bir vakti o örgü kuyruğunu savura savura oradan oraya giderdi; ben takip etmekte zorlanırdım. Hikayelerin, mezarların, gizli kalmış tarihin peşinde koşmaya nasıl da meraklıydı! Bu kadar güzelken niye bu kadar tehlikeyi seviyordun ki? Hayır, yani Princess Peach gibi şatoda onu kurtaracak adamı beklemesi gerekmiyordu ama o silahlara, zorlu yollara iten neydi onu? O uzun gecelerde çözmemiz gereken bulmacaları beraber çözmeye çalışırken bir yandan bunları düşündüm hep. Ailesi Eidos Interactive

ve Core Design sayesinde yıllarca dünyayı da gezdik, unutulmaz maceralara yelken açtık. Yıl 2003; hiç unutmuyorum, o Paris gezisinde aramızda bir şeyler çatırdamaya başladı. Eskisi gibi olmadı hiçbir şey... Ailesinin kötü dönemler geçirdiğini biliyordum; Lara'yı etkiledi o yıllarda. Sonra bir yerlere daha gitmeye karar verdik; yine olmadı. Büyüyor ve değişiyorduk. 3 yıl geçti aradan; Legend'da karşılaştık. Hem Lara'da hem de o muhteşem gezilerimize ev sahipliği yapan ailede neler değişmemişti ki! Core Design yoktu; Crystal Dynamics'le tanıştırdı beni. Eski günleri yad etmek için yeni ailesi tarafından arkadaşlığımızın 10. yılı şerefine Anniversary'e gönderildik. Toparlanmıştı Lara; o eski günleri hiç unutmadığını gösterdi bana bu gezimizde. Ve o ilk gezilerimizin tadında bir geziye asla bir daha beraber yelken açamayacağımızı da... O gün bugündür hala eski dostlarımız arasında lafı geçtiğinde "Nasılmış?" diye sorduğum birisi oldu... Uzaktan takip ettim ama elimi uzatamadım. "Huylu huyundan hiç vazgeçmeyecek," dedim her fotoğrafını gördüğümde. Bu yaz sonunda gördüm en son; Guardian of the Light'taymış; tek başına olmuyor tabii ki bir yerden sonra, hak verdim ona da. Yeni arkadaşımı da sevmedim hiç, laf aramızda kalsın... Ama Lara'yı tarihin tozlu sayfalarına hiç gömmedim, eski dosttuk ne de olsa...

Peki ya efsaneler biter mi?

Sizin Lara'yla hikayeniz nasıl bilmiyorum ama Lara'nın hikayesine baktığımızda anlatılacak öyle çok şey var ki... Oyun dünyasına giriş yaptığında bu kadar popüler bir karakter olacağı tahmin edilmiş miydi bilinemez fakat oyun dünyasına giriş yapan karakterler arasında onu unutulmayacaklar listesine sokan çokça faktör var. Aklınıza bir oyunu tek başına çekip çevirecek ilk kadın karakter olması mı geliyor? Yoksa seksapeli mi? Hayır, maalesef bu kadar basit değil. Sığ sularda yüzüp hayatını fethedilmiş topraklarda geçirecek zihniyette hiç olmadı Lara. Bilinmeyene olan merakı, keşfetme arzusu, tarihe ve gizli kalmış eserlere olan tutkusu onu maceradan maceraya sürükledi. Tamam, dolgun dudakları ve kıvrımlı hatları aklınızda kalan tek şey olabilir. Ama kararlı ve mücadeleci bakışı, o kıvrımlı vücudundaki kaslı bacakları gerçek Lara'yı gösteriyor ▶

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK





İnteraktif Lara

Lara'nın kabiliyetleri ve vücudunun gelişimine göre alabileceği görevler olacak. Etrafta bulunan her şey onun yolunu bulması, bulmacaları çözmesi ve dolayısıyla da hayatta kalması için büyük önem taşıyor.

► bize. Bir oyun karakterinden çok fazlasıydı; zaman içinde o da gücünü kaybetti, sevdiklerinden istemeden de olsa uzaklaştı. Dönüp bakmadınız belki de zaman içinde, siz de büyümele meşguldünüz. Lara da hepimizin geçtiği zorlu zamanlardan geçti bir nevi. Bir karakterin de hayatı kolay olmuyor ama Lara bitmedi, ölmeyi henüz. Can sıkıcı dönemler geçirse de yeniden güçlenecek. Kanında var bu, kendini kanıtlamak için bizimle ve bunu da kendi seçtiği yoldan - başkasının ona belirttiği yollara başvurmadan yapmaya hazırlanıyor!

Bildiğimiz her şeyi unutmak?

Ailesi onu yepyeni bir maceraya hazırlıyor şimdilerde. "Bildiğiniz bütün her şeyi unutun," diyorlar. Bu kadar geçmiş unutmaya düşüncesi adamın tüylerini diken diken ediyor. Geçmiş unuttuk diyelim, peki o güçlü, bütün dünyaya kafa tutan Lara? Lara da küllerinden doğacak gibi görünüyor. 21 yaşında, ebeveynlerinin parasının kendisini gram değiştiremediği, en çok da onlara karşı savaşmış bir Lara bizi bekliyor. 'Croft' soyadı saygıyı hak etse de, o Lara'ya saygı duyulması için çalışıyor. Saygın Cambridge Üniversitesi'ne gitmeyip, gerçek hayatı tanımak için daha az bilinen bir okulu bitiriyor. İçinde gittikçe büyüyen gizemi ve tarihi çözme arzusu, onu ailesinin asla izin vermeyeceği bir hayata itiyor ve biz de onu mezuniyeti sonrasında en deneyimsiz haliyle kendisini Japonya'da buluyoruz. Deneyimsiz ve silah teknolojisinden bihaber... Lara bu kez bir hayatta kalma mücadelesinin içinde. Eski Royal - Marine komandosu Kaptan Conrad Roth ile beraber kaybolan tarihi anıtları bulmak için Endurance isimli kurtarma teknesiyle denize



dođru açılıyor. Daha kıyıya varmadan, şiddetli bir fırtına Endurance'ı ortadan ikiye bölüyor ve Lara'nın kendi hayatıyla ilgili verdiği ilk sınav gerçekleşiyor. Crystal Dynamics'in üzerinde en çok çalıştığı nokta Lara'nın kişiliđi. Eski pırl pırl teflon kıyafetleriyle, kendinden emin halleriyle bir Lara daha sunmak istemiyorlar. "Lara içimizden biri gibi, bir askılı t-shirt, bir kargo pantolon ve botuyla tamamen savunmasız. Size ihtiyacı olduğunu bakışlarıyla anlatacak kadar da net olacak" diyor CD'nin baş sanat yönetmeni Brian Horton. Yaşadığı sarsıntıyı çenesinin titremesinden, yüzündeki her bir mimiğinden okuyabilecekseniz, seksapelitesinin boyutlarını da mı merak ediyorsunuz? CD'nin buna açıklaması ise "Lara hep çekiciydi, bu kez belki istediğiniz ölçülerden uzak ama ona kendinizi öyle yakın hissedeceksiniz ki, bunu düşünmenin yersiz olduğunu fark edeceksiniz." "Lara bu kez gerçekten zor durumda" diye düşünmeden kendimi alamıyorum. Devasa dalgalar, korkunç bir fırtına, bilinç kaybı... Lara'yı kendine geldiğinde iplerle tavana ters olarak asılmış bir halde görerseniz ne yapardınız? Kendinden başka hiçbir şeyi yok. Kumaş parçalarına sarıp sarmalanmış; ne bir silahı, ne de eskisi gibi kendini kurtarmaya yetecek kas gücü. Sizin reflekslerinize güvenecek; bunu hiç unutmayın. Ekiple beraber sürüklendiđi adada arkadaşlarını teker teker kaybederken, yardım bulma umuduyla S.O.S. diređine tırmanmaya giderken ormanda kaybolacak da... Eksi oyunlardaki gibi çoktan seçmeli silahlar yok; hayat

mücadelesinin başı çektiđini söylemiştik; ok, tüfek ve silahla adada düşmana kafa tutacađı. Adadaki kamplarda topladıđı maddeleri birleştirerek başka şeyler yaratabilecek, diđer kamplara hızlı geçiş yapabilecekti. CD'nin en iddialı olduđu konulardan biri de "free-aim" yani sizin kontrolünüze bırakılan sistem. İz takip etmece faslının biteceđini belirten CD, yeni oyunu diđerlerinden ayıran önemli bir noktanın da bu olduđunu belirtiyor. Ormandaki yardım diređini yol yordam bilmeden, harita üzerinde hiçbir işaret olmadan bulacaksınız. Yol boyunca akıttığı kana, yüzündeki yara bereye rağmen güçlenecek Lara. Öldürmeyen şey güçlendirirdi, deđil mi? Tarihi kalıntıları bulmak ilk amaç gibi gözükse de, ilk amaç O'nun mücadelesine destek olmak. Bir Lara Croft klasiđi bulmacalar da onu hayatta tutmak için çözülecek. Çözülen her bulmaca, Lara için yeni bir silah, belki bir ilaç ya da güçlenmesi için akşam yemeđi olarak karşımıza çıkacak. Grafikler için söylenen pek fazla bir bilgi yok; fakat sinematik görüntülerin verilmesi istenilen hissi başarıyla yansıttığından eminler.

Lara cephesinde son bilgiler böyle. Onca geçmişimizde ilk kez Lara'nın bu kadar yardıma ihtiyacı olduğunu bilmek beni hem düşündürüyor hem de gerçekten kavuşacađımızı düşünüp seviniyorum da. Şimdiye kadar onu bildiđimizi sanıyorduk, deđil mi? İçinde bulunduđu hayatta kalma mücadelesinde, şimdiden sonra o da kendisini bizimle beraber en baştan keşfetmeye hazırlanıyor. ■ Ayça Zaman

SIMSTR



The Sims 3 Şemsiyeleri Sahiplerini Buldu

Kuşkusuz, dünya çapında beğenilen film ve oyunların, bardak, t-shirt vb. şekillerde hediyeelik yan ürünlerinin çıkması kaçınılmaz. Bu konuda The Sims de bir istisna deđil. Oyunun uzun süredir logolu ürünlerini bulmak mümkün, hatta geçtiğimiz aylarda hediye edilen Sims 3 havluları ve Collector's Edition ile gelen USB bellek bunların en bilinen örneklerinden. Geçtiğimiz ay ise, EA Türkiye Distribütörü Aral İthalat ve SimsTR iş birliđi ile küçük bir yarışma düzenlendi. Oyundan en güzel yılbaşı görüntülerini gönderen ilk 10 kişi, Aral İthalat'tan başka hiçbir yerde bulamayacakları, The Sims 3 şemsiyeleri kazandı. Bizlere ise bu küçük yarışmadan geriye, hala forumda gösterimde bulunan birbirinden güzel, oyundan çekilmiş yılbaşı kareleri kaldı.



SimsTR'dan Yeni Yıl Hediyesi...

2011'e sayılı günler kala yayınlanan SimsTR yeni yıl hediyesi, The Sims 3 için yeni yıl temasına uygun parti kıyafetleri, kışlık giyecekler, Sim'ler ve bonus bir kasaba içeriyor. Yeni eklenti paketi Late Night'ın tüm imkanlarının kullanıldıđı, New-Riverview Kasabası, EA'nın oyun çıktığında yayınladıđı Riverview kasabasının zaman içinde büyüyerek bir şehre dönüşmesini ve karakterlerinin gelecekteki hayatlarını konu alırken, oyuna eklenen yeni sim'ler ve kıyafetler çok daha göz alıcı bir oyun deneyimi yaşamanıza yardımcı oluyor. The Sims'te Riverview'in deđişen yüzünü keşfetmek ya da güzel bir yılbaşı partisi için hala geç sayılmaz, <http://www.simstr.com/yilbasi> adresini ziyaret ederek tüm bu hediyelere ücretsiz sahip olabilirsiniz.



Yeni Eşya Paketi Belli Oldu...

Artık The Sims'in eklenti paketi yayınlanma şeklinin, diđer hiçbir oyuna benzemediđini bilmeyen yok. Biri satışa sunulurken bir diđer

eklenmeye başlanan The Sims serisi, bugüne kadar bir oyun için en fazla eklenti rekorunun da sahibi. Bu eklenti geleneđi The Sims 2 ile birlikte, "Stuff Pack" adı verilen oyun üzerinde ciddi deđişiklikler yapmadan sadece yeni eşyalar ekleyen mini paketler ile farklı bir boyut da kazanmıştı. The Sims 3 ile de devam eden bu gelenekle, yıl boyunca yeni paket beklentisi hiç kesilmiyor. Şu anda merak konusu olan yeni eklenti paketi (Mevsimleri konu alacağı en fazla tutulan söylenti.) açıklanmamış olsa da, Şubat ayında çıkacak olan eşya paketi, The Sims 3: Outdoor Living Stuff olacak ve bahçe ile diđer mekan aktivitelerine özel eşyalar içerecek.



X



FIRAT'TAN

FIFA

TAKTİKLERİ

DEVRE ARASI KAMPI...



FIRAT AKYILDIZ



PASCAL BİZİ PS3'E GÖTÜR!

Evladım ne bağıryorsun kulağımın dibinde? Sen Pascal'dan PS3 istedin de "Hayır" mı dedi sana? Gel Electro World mağazalarına, yap maçını, kap PS3'ünü... E Pascal da orada; senle oynamak için bekliyor. Detaylar <http://tinyurl.com/2v2n56z> adresinde... Hadi bakayım!!!

"ÜÇ PUANLIK SİSTEMDE HER ŞEY OLUR"

Evladım eğleniyor musun sen benle? Üç puan - altı puan ne fark eder evladım? 30 puanlık sistem olsa iki maç alıp şampiyon mu olacaksın?! Üç puan da sana mı üç puan?! Yemin ediyorum kafası iyi bu çocuğun...

SÜRMELİ TOP

Futbol oynamanın birinci koşulu şort giymektir evlat; öyle serseri gibi top oynanmaz. İkinci koşulu ise sakın olmaktır. Eğer sakın olursan dünyalar senin olur. "Hoca ben Atlas mıyım, ne yapayım dünyaları? Bel fitiği falan olur mazallah" dediğini duyar gibi oluyorum; bakıyorum dil bi' pabuç evladım; "Hocanın dediğini yap yaptığını yapma" demedim mi ben sana?! Sen beni öldürce mi, çıldırtcan mı canım? Neyse, yapman gereken şey basit: Topu alınca hemen pas verme. Önce bi' al, buyur et, derdini dinle. "Topun canı vardır" derler, bildin mi? İşte bas topa o yüzden. Bir sağa dön, bir sola... Rakibin belinden (bi' damacana) su al. Bak gör, takım nasıl rahatlayacak...

*Özcan Deniz ekolü...

AYIN HİLESİ

MAÇ ÖNCESİ ISINMA: KOMBIYI YAKIN.

TAC PERDE

"Hoca reklam yok" dediğini duyar gibi oluyorum. Haklısın evlat ama açıklayabilirim: Ben taş atışından bahsediyordum... Anladın mı? Tamam... Ben de seni seviyorum; gel bi' sarılayım. (Nçok-nçokkk!!! -Sarılıp sırta vurma efekti.) Öhm... Yeter bu kadar samimi-yet. Şöyle açıl bakalım bi' dokuz on beş... Hah! "Taç atışı" deyip geçme evlat; taç, futbolun yapı taşıdır, can dostudur. (Gole kadar yolu var yemin ediyorum!) O bağlamda taç atarken dikkatli ol. X kısa taç, Daire ise uzun pas atar. Tavsiyem uzun pasa yüz vermemen yönünde... Kısa pasla -rakip adamını marke etmeden- hızlı bir şekilde X'e bas. Rakip afalayacak, pozisyon verecek; bana güven. Olmadı taçın iade...

ADAM KAÇIRMA

Evlat, bu eylem "kız kaçırma" dan hallicedir; zor iştir. Ama bir defa (defansın arkasına) adam kaçırdın mıydı tamamdır bu iş. "İyi de hoca eaööö" dediğini duyar gibi oluyorum; evladım önce o sakızı çıkar ağzından bi'; sonra konuş. Hah, şimdi... Özellikle kanatlardan top sürerken belirli aralıklarla L1'e basman lazım ki forvetlerin defansın arkasına sarılsın. Bu o kadar kritik bir hareket ki o kadar olur yani... (Kendimi çok iyi ifade ettiğimi düşünüyorum.) Demem o ki L1, hücumun vazgeçilmezidir; onu sev, koru evlat.



Killzone 3

Visari ölünce ortalık karıştı!

Birbirinden iddialı oyunlarla dolu bir yılı daha geride bıraktık ve yeni yıla girerken yepyeni bir oyun takvimini önümüze aldık. 2011 yılının oyunculara sunacağı en önemli meyvelerden biriyse Killzone 3 tabii ki. Sony'nin tüm konsollarını şahlandıran seri Killzone, üçüncü oyunuyla (Aradaki PSP denemesi Killzone: Liberation'ı da atlamayalım, oynamayanlara hatırlatalım.) bir kez daha bizi konsol başına kilitleyecek ve hepimize görsel bir şölen sunacak. Bu iddiayı rahatlıkla ortaya atabiliyorum; çünkü Killzone 3, bugüne kadar sunduklarının yanına 3D desteğiyle beraber birçok özellik ekliyor. Oyunun piyasaya çıkmasına iki ay kala elimize geçen test versiyonu da Killzone 3'ün şimdiden bizi bizden almasına yetti de arttı.

Interplanetary Strategic Alliance adına savaşan Tomas "Sev" Sevchenko'nun Helghast İmparatorluğu'na karşı mücadelesi sürüyor. Killzone 2'nin bittiği yerden devam eden Killzone 3'te Sev, silah arkadaşlarıyla macerasına devam ediyor, biz de bu maceraya tanık olmayı sürdürüyoruz.

Ortalık toz duman

Bize gelen test versiyonunda, Killzone 3'ün "The Rec-

koning" adlı bölümü yer alıyor ve bölüme başlarken ekrana gelen sinematik, oyunun 3D desteğinin ne kadar başarılı olduğunu ilk saniyeden itibaren gözler önüne seriyor. Call of Duty: Black Ops ve Gran Turismo 5 gibi sağlam oyunları da 3D oynamış biri olarak, Killzone 3'ün sundukları yanında her ikisinin de solda sıfır kaldığını söyleyebilirim. Üstelik sinematiğin oyun içi görüntülerle hazırlanmış olması, bu başarılı uygulamanın bir kandırmaca olmadığını kanıtıyor. Birkaç ufak 3D numarasıyla da süslenmiş görüntüler sona erdiğindeyse kendimi tam anlamıyla bir kaos ortamında ve şiddetli bir çatışmanın ortasında buldum. (Helghast İmparatorluğu'nun başındaki Visari'nin ölmesi, anlaşılabilir o ki gezegenin düzenini fazlasıyla bozmuş.) Düşman askerlerinin hemen hemen tümü siper almış durumda ve onları indirmek için özenle nişan almam gerekti. Aralarına çılgınca koşup daldığımdaysa onlar da aynı şekilde karşılık verdi ve ekranda L1 tuşu belirdi. L1 ne işe mi yarıyor? Ekrandaki ▶



TEST
ETTİK



3D

Özellikle 3D desteğiyle göz dolduran Killzone 3, E3 2010'da da bu özelliğiyle ön plana çıkmıştı ve GameTrailers tarafından "en iyi üç boyutlu grafik" ödülüne layık görülmüştü.

bu ibare sayesinde klasik, yakın dövüş hamleleriyle askerleri paldır küldür yere indirip öldürebildim. Yine 3D desteği sayesinde çatışma sahnelerinde, yanından geçen kurşunların izleri ve aynı zamanda bana doğrultulan lazer göstergelerinin ekrana yansımaları inanılmaz. Hele ki lazerle tam isabet alınıp bir de kurşunu bünyeye yediğimde ekranda beliren kan dokusu, içimi daraltacak kadar etkili gözüktü.

Yoğun çatışma süresince bir miktar Helghast askeri öldürdükten sonra karşımda dört ayaklı, gözümü bir hayli korkutan ve alt edilemeyecekmiş gibi görünen devasa bir robot (MAWLR) buldum. Aslında tek başıma bulmadım, yanımda bir grup asker vardı neyse ki. Açıkçası oyunlarda zaman zaman bu tip, devasa düşmanlarla karşılaşmak çok eğlenceli. Üstelik bu tip düşmanları eninde sonunda indirebileceğimi bilmeme rağmen üzerimde oluşan baskıdan da ayrıca zevk alıyorum. Bu duygu yoğunluğu içinde yapmam gereken ilk şey, -silah arkadaşlarımdan gelen gerekli yönlendirmeler sayesinde- çevrede bulduğum roketatarı kullanmak oldu. MAWLR, her ne kadar korkutucu bir güce sahip olsa da benzerleri gibi bazı zayıf noktalar sahip ve yaptığı bazı hamleler sırasında bu zayıf noktaları kabak gibi ortaya çıkıyor. Ben de bu anları bir bir değerlendirerek MAWLR'ın direncini kırmaya başladım. Sonunda zayıf düşen MAWLR'dan bu kez yeni Helghast akınları gelmeye başladı ve bu anlarda ciddi zorlandım. (Zorlanmaktan bahsetmişken oyunda Recruit, Trooper ve Veteran olmak üzere üç farklı zorluk seviyesinin olduğunu, oyunu bitirdikten sonra Elite zorluk seviyesinin de aktif hale geldiğini not düşeyim.) Yeni akınları da hallettim, biraz daha yol aldım ve en sonunda bir asansöre ulaşarak MAWLR'ı yukarıdan alt etmek için

ilerledim. Bu noktadan sonrasını anlatıp hikayeyi berbat etmek istemiyorum ve susuyorum.

Oynadığım versiyonda sadece Campaign modu değil, bir de Co-op Campaign modu mevcut. 3D desteğinin -normal olarak- pasif hale geçtiği bu modda, normal senaryoyu bölünmüş ekranda iki kişi oynamak mümkün. Bu modda ben yine Sevchenko oldum, Emre'ye Shawn Natko olup bana eşlik etti. Co-op Campaign'de tek başına ayakta kalmak bir şey ifade etmiyor, eğer takım arkadaşınız ölürse son checkpoint'e geri dönüyorsunuz. Neyse ki takım arkadaşınız öldüğünde onu yerden kaldırma şansınız var. Eğer biri yere düşerse diğer kişinin ekranında bir gösterge çıkıyor ve yere düşenin ne kadar süre sonra öleceği bilgisi ekrana yansıyor. Bu süre içinde düşenin yanına gidip onu kaldırabilirsiniz de oyun devam ediyor. Eğer her iki kişi de yere düşerse can çekişmenizi karşılıklı olarak seyredip yine başa dönüyorsunuz.

Move ve 3D

Killzone 3, yukarıda birkaç kez bahsettiğim üzere, artık yavaş yavaş yaygınlaşmaya başlayan 3D desteğinin en başarılı örneklerinden biri olmuş. Tercihe bağlı olarak aktif hale getirilebilen 3D desteği, aynı desteğe sahip bir televizyon ve gözlük sayesinde etkileyici bir atmosfer ortaya çıkmasını sağlıyor. Açıkçası şu ana kadar oynadığım 3D oyunların hiçbirinde tam olarak tatmin olamamıştım ve 3D desteğinin hak-





Helghast Edition



Gün geçtikçe yaygınlaşan ve oyunlara dair ekstra materyalleri oyunculara aktaran özel versiyonlar kervanına Killzone 3 de katıldı. Ekim ayında yapılan açıklamaya göre, Killzone 3'ün "Helghast Edition" adlı özel bir versiyonu piyasaya sürülecek. Bir Helghast miğferi olarak tasarlanan özel versiyonda oyundaki şarkıların yer aldığı albüm, PlayStation 3 için dinamik tema, Killzone 2'deki en popüler iki multiplayer haritanın yer aldığı "Retro Map Pack", multiplayer modundaki ilk 24 saat için iki kat XP kazanma hakkı, yine multiplayer modundaki ilk 24 saat için tüm silahlara ve yeteneklere erişim hakkı, 6,5 inç boyutunda "Cloaking Helghast Marksman" figürü, oyunun yapım aşamasından görüntülerin yer aldığı video ve Killzone evreninden görsellerin yer aldığı bir görsel kitabı yer alacak.

kının vermediğini düşünüyordum. Belki de beklentim çok yüksekti ama durumun böyle olmadığını Killzone 3 sayesinde anladım. Oyuna başlar başlamaz karşıma çıkan ara sahnelerden tutun da oyun içinde ilerlerken gözlemlediğim çevresel detaylar, 3D desteğinin tam anlamıyla kullanıldığını gösterdi ve bu da aslında oldukça eğlenceli bir hava kattı oyuna. Arkasına saklandığım tank, dönmek üzere olduğum bir köşe, siper noktaları,



altından geçtiğim iskelenin demirleri, hepsi 3D desteği sayesinde gerçekçi ve gerçekten "boyutlu" bir görsellikle karşılaşmamı sağladı. Öte yandan Killzone 3'ün en az 3D kadar dikkat çeken bir yeteneği de Move destekli olması. Her ne kadar 3D uygulaması gibi iyi sonuçlar vermese de Killzone 3'ü Move ile oynamak mümkün ama şahsen tercihim değil, önermiyorum da. Sonuçta bugüne kadar gamepad için tasarlanmış Killzone serisi, Move ile alışılması zor bir yapıya bürünüyor. Hassasiyet ve keskinlik konusunda zorluk çıkaran sistem, bu sebeple -bana göre- kullanışsız gözüküyor.

Tek bir bölümüne bakarak bile şunu söyleyebilirim ki Killzone ile yeni tanışacak ya da Killzone 3 ile yola çıkacaksınız sabırlı olmalı ve deliler gibi sağa sola koşmamalısınız. Killzone 3, çevredeki siperleri sık sık kullanan düşmanlarla dolu ve haliyle sizin de siperleri kullanmanız gerekecek. Bu sayede hem ölümden kaçacak, hem de oyun sürenizi uzatacaksınız. Hele ki zorluk seviyesini arttırmayı düşünüyorsanız, Call of Duty ve benzeri oyunlardaki stilinizden ödün vermeniz gerekiyor. Son olarak tek bir bölümünde bile fazlasıyla eğlendiğim Killzone 3 ile mutlaka tanışmanız gerektiğini önemle belirtiyorum.

■ Şefik Akkoç



Ertağral Sängü

ROLE

PLAYING

ĞÜNLÜKLERİ

Magic konusuna girdiğimiz iyi olmuşa benziyor. Bana atılan mail'lere göre bir hayli merak eden okuyucumuz varmış Magic the Gathering'i. Ben de seviniyorum böyle sorularla dolu mail'ler gelince. Malum yazıp çizdiklerim farklı ve uç konular; insan korkuyor bir noktada "Acaba anlatabildim mi derdimi?" diye. Efendim "Magic" dedik, üzerine işin ustası olan Yusuf Kemal Vefa'yla röportaj da yaptık. Eh o zaman gelin işi birazcık daha detaylandıralım, bakalım daha ne kadar kafanızı karıştırabileceğim.

Upkeep

Şimdi önceki yazımdan aklınızda olduğuna varsaydığım konular üzerinden konuşmaya devam edeceğim. Oyuna başladık, rakibimizin ve bizim 20şer canımız var ve canı ilk biten oyunu kaybeder. Destelerimizde de



minimum 60 kart olmak zorunda kuralını da ayrıca hatırlatmak isterim. Öncelikle güzel bir deste kurmamız gerekiyor. Eğer bu oyunda yeniyseniz, internet üzerinden bolca hazır deste bulabilirsiniz. Fakat Magic'deki asıl marifet, kimsenin yardımına kalmadan destenizi kendiniz kurmanızdır. Çünkü ancak böylelikle oyunun sunduğu deste mantığını kavrayabilirsiniz. Sonuçta öylesine kartlar koyarak herhangi bir Magic destesi yapamayız. Daha doğrusu yaparız ama sonuç hüsrana

olur. Hal böyle olunca hangi kartın, hangi kartla "çalışabileceğini" inceleyerek ve de oynayarak görmek gerekiyor. Deste konusunda da aklımızda bir sorun kalmadıysa, artık rakibimizle yüzleşmeye hazırız demektir.

Combat Phase

Nasıl olacak bilmiyorum ama siz okurlarımıza bir Magic the Gathering turu nasıl geçer onu anlatmaya çalışacağım. Şimdi yakınınızda evcil hayvanınız varsa onu kendinizden uzaklaştırın... Eğer oyuna başlayan tarafsak, ilk hamleyi yapıyoruz demektir. Yine önceki yazımı okuyanların anlayacağı üzere; ilk olarak bir "Land" yani mana kaynağı oyuna iniyoruz. Eğer bir mana'ya yapabileceğimiz bir büyü ya da yaratabileceğimiz yaratık varsa onu yapıyoruz. İlk hamlemiz anlayacağınız üzere kısa ve net. Şimdi turu rakibimize veriyoruz. Kendisi de benzeri işlemleri yaptıktan sonra tur yine bize geçiyor. Öncelikle bir adet kart çekiyoruz ve yine bir land kartı daha oyuna iniyoruz. Artık iki adet mana kaynağımız var ve hızlı bir desteye

Tür Fazları

Magic the Gathering'de ana hatlarıyla beş faz vardır. Bunlar şu şekilde sıralanmaktadır;

- Untap phase
- First main phase
- Combat phase
- Second main phase
- End of turn

sahipsek, yani mana ücretleri az olan Elf cinsi kartlar destemizde mevcütsa, artık birden fazla hareket yapabiliyoruz demektir.

Yaratık yarat, büyü yap

Elimizdeki iki mana sayesinde duruma göre büyü yapabiliyor ya da yaratık yaratabiliyoruz. Ben ilk olarak yaratıklardan başlamak istiyorum. Magic kartlarının sağ alt kısımlarında saldırı ve savunma rakamı olan "neredeyse" bütün kartlar yaratık kartıdır. Sol tarafta yazan rakam saldırı gücünü, sağ tarafta yazan rakamsa savunma gücünü belirtir. Misal vermek lazım böyle yerlerde biliyorum; hemen yapıştırayım bir tane. Şöyle ki benim bir yaratığım var; kendisi 4 / 5 yani dört saldırı ve beş savunma gücüne sahip, rakibimse 4 / 3'lük bir yaratık kontrol ediyor. Saldırı fazımda yaratığımınla saldırmayı seçebiliyorum ya da rakibimin turundaki saldırısı için block için bekleyebiliyorum. Hemen değinmekte fayda var; saldırılar direk olarak rakibe yapılıyor. Yani "Senin yaratığına saldıriyorum" diye bir durum söz konusu değil. Rakip yaratıklara direk müdahale sadece büyü aracılığı ile oluyor. Böyle bir durumda rakibim benden gelecek olan dört zarar puanını yiyip yemeyeceğini hesaplıyor ve sonuç olarak bana ne yaptığını söylüyor. Eğer saldırımı blok'larsa dört saldırı puanına karşı, üç savunma puanına sahip olan yaratığı ölecek, benim beş savunma puanına sahip olan yaratığımsa gelen dörtlük saldırıyı durdurabilecek. Nitekim sonuç olarak önüme bir yaratık atarak 20 olan canında bir azalma olmamasını sağlamak gayet mantıklı. Hah, ama işte işler burada karışmaya başlıyor. Saldıran yaratıklar, blok edemezler. Yani bir yaratıkla saldırdıysanız ve kart "Tab" olmuşsa, tur bir daha size geçene kadar o kartınızı unutuyorsunuz. Bu da demek oluyor ki rakibinize bir açık verdiniz. Aynı oyuncu eğer elinde çok daha farklı kartlar varsa, dört zarar puanını hiçe sayıp, üzerine yaptığı büyülerle güçlendirdiği 4 / 3'lük yaratığını size bir anda iki katı gibi büyük rakamlarla çarpabilir. Bu kısım en temel yaratık savaşını içeriyor. Bu konuyu biraz daha açacağım. Fakat önce biraz da büyülerden bahsedelim...

Büyük denilince akan suların durması lazım Magic'de. Ana fikirde land kartları hariç, yapılan bütün hareketler büyü olarak adlandırılıyor. Yani yaratık yaratmak da bir büyü, oyuna bir artifact koymak da. Velhasıl biz oyun içerisinde aktif olarak yapılan iki büyü cinsine birazcık daha yakından bakmak için buradayız. İlk olarak "Sorcery" adı altındaki büyü cinsinden bahsetmek istiyorum. Pek tabii konu buraya kadar uzayınca genel olarak oyunun fazlarını da yazmam gerektiğini hissettim. Fazları kenarda köşede bir kutuda bulacaksınız. Sorcery büyüleri tur bizdeyken yapabildiğimiz büyüler olarak adlandırılabilir. Yani oyunu genel hatlarıyla yavaşlatan ve ne yapacağınızı rakibinize belli eden cinstedirler. Nitekim büyü kısmı-



nın ikinci ve ciddi anlamda güçlü olan kısmı "Instant" büyüleri bu duruma büyük bir tezat oluşturuyorlar. Instant kelime anlamı olarak "Ani" anlamına gelir ve cidden oyun içerisinde de bu tarzda bir işleve sahiptir. Instant kartların en büyük özellikleri, kendilerini istediğimiz zaman kullanabiliyor olmamız. Yani rakibinizin turunda bir anda bir büyü yapabilirsiniz. Bu cins büyüleri güçlü kılan bir diğer özellikse rakibiniz turunu bitirip, sırası bize verdiğinde; "Tur bana gelmeden" diyip hali hazırda açık bıraktığımız mana'larımızı kullanıp karşı tarafa en üst seviyede kafa karıştırmaktır. Ayrıca büyüleri tur gelmeden yaptığımız için mana'larımız da yeniden dülzelir ve turumuzda kullanılabilir bir hale gelirler.

Yani anlayacağınız; oyunu ciddi şekilde okumalısınız. Her tur bir işlem yapmaktansa, daha çok hesap - kitaba yönelmelisiniz. Yapmış olmak için yapılan büyüler ya da basit hareketler, sizi sadece yenilgiye götürür. Özellikle rakibinizin destesini okumalısınız. Bir sonraki hamle için daima hazırlıklı olmak ya da yapılan bir hareketin getirisiyle götürüsü arasındaki farkı iyi hesaplayabilmek, Magic the Gathering'de ustalaşmanın en temel prensiplerini oluşturur. Biraz daha detaylandırırsak; macro - micro ve algoritma mantığı bu oyunda ustalaşmanıza sebep olacaktır.

Kaldık

Yok arkadaşlar sığmıyorum bu sayfalara! Rengini mi değiştiresek? Beyaz yapsak? Daha geniş gösterir mi acaba? Tamam, yahu üzerime gelmeyin vallahi keserim topunuzu! Bu ay savaş ve büyü sisteminden bahsedebildik. Önümüzdeki ay da kartlar ve özellikleri üzerinde duracağım. Fakat bu hamlemeden önce siz bu satırları okuyorken Japonya'da yapılan dünya şampiyonasına katılan Türk takımını dönüş yolculuğunda karşılayabilir, onlardan güzel bir Japonya derlemesiyle de karşınıza çıkabiliriz. "Demedi" demeyin! ■



Ne dinledim

Yağmur yağmaya başladığı anda modum değişir benim. Gözlerimi kapatırım otobüste, yem yeşil ovalar hayal ederim. İşte tam o anda da kulağımda Gaelic Storm isimli güzide grup, müzik icra etmektedir. 1996 yılından bu yana albüm çıkarmakta olan Gaelic Storm, isimlerinden de anlaşılabilirceği üzere İrlanda yani Irish diye tabir ettiğimiz türde müzik yapıyorlar. Yetmezmiş

gibi İskoç ve Celt ezgilerini de beraberlerinde getiren grup, benim için vazgeçilmezler arasında. Size tavsiyem yağmurlu havalarda çıkın sokağa, açın Gaelic Storm, gerisi kendiliğinden gerçekleşiyor zaten...



Ne okudum

Yine kafayı kırdım bu ay Orta Çağ konseptiyle. Uzun zamandır peşinde olduğum ama bir türlü vakit ayıramadığım Orta Çağ felsefesine yüklandım. Elime geçirdiğim ilk kitapsa; Doç. Dr. Kadri Çiçen tarafından yazılmış olan "Orta Çağ Felsefesi Tarihi" isimli kitap oldu. Açıkçası dili birazcık ağır, yani en azından felsefeden uzak insanlar için. Nitekim konu hakkında bilgi isteyenler için harika bir kaynak. Antik çağlardan, Rönesans akımına kadarki gelişen felsefe üzerine yazılmış nadir cinste kitaplardan. Her gün 10 sayfa kitap iyi gelir.

PCnet Ocak sayısı

Son 5 yılın tüm PCnet sayıları ve 220 USD değerinde 9 tam sürüm yazılım hediye!



PCNET TAM SÜRÜM CD'Sİ



40 USD

Ashampoo Photo Commander 7



40 USD

Ashampoo WinOptimizer 6



40 USD

Ashampoo Uninstaller 2010



20 USD

Ashampoo Internet Accelerator 3



30 USD

Ashampoo Burning Studio 2010 Advanced



20 USD

Ashampoo MyAutoplay Menu



20 USD

Ashampoo Home Designer



10 USD

Ashampoo Snap 3



Ashampoo Anti-Malware (6 aylık tam sürüm)

TOPLAM 220 USD
DEĞERİNDE 9 TAM SÜRÜM

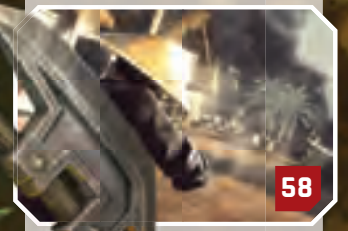


İnceleme

Piyasanın domine edildiği ay...

2 010 yılı boyunca piyasaya sürülen birbirinden başarılı oyunlar, piyasaya sürüldükleri haftaları ve ayları satış listelerinin üst basamaklarında bitirmişti. Ne var ki Aralık ayında piyasaya sürülen yeni World of Warcraft genişleme paketi Cataclysm, uzun süreli bir liderlik yaşama da kısa sürede rekor kırmayı başardı.

Oyun tarihinin en hızlı satan PC oyunu rekorunu elinde tutan World of Warcraft, kendi rekorunu Cataclysm ile egale etmeyi bildi ve geçtiğimiz aya damgasını vurdu. Böylesine büyük bir yapım piyasayı domine eder de LEVEL'in inceleme departmanını domine etmez mi? Sayfaları çevirip bu duruma tanık olmaya hazır mısınız?



58

Battlefield Vietnam

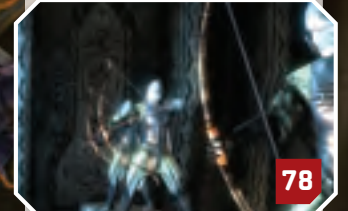
Battlefield serisi, yıllar sonra bizi yeniden Vietnam Savaşı'nın zorlu ve acımasız atmosferini ziyaret etmeye çağırıyor.



60

Tron Evolution

Ülkemizde bu ay vizyona girecek olan film den öncesini konu alan oyun, bir uyarlamadan bekleneni verebiliyor mu?



78

Two Worlds II

İlk oyunda ortalamanın üzerinde bir başarı sağlayan Reality Pump, devam oyunuyla şansını bir kez daha deniyor.

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.

World of Warcraft: Cataclysm

Wrath of the Lich King'in üzerinden geçen iki yılda heyecanını kaybeden oyuncular, Cataclysm sayesinde bir kez daha şarj oldular.

64



Vietnam

Bu eklenti, Battlefield serisinin ilk Vietnam ziyareti değil. Seriyeye 2004 yılında eklenen Battlefield Vietnam, Vietnam Savaşı atmosferini ve içeriğini başarılı bir şekilde oyuncuya yansıtıyordu ve belki de bu başarı, Vietnam eklentisinin geliştirilmesine önyak oldu.

Battlefield Bad Company 2 - Vietnam

Vietnam'a geri dönüyoruz!

Battlefield: Bad Company 2, piyasaya sürüldüğü 2 Mart 2010 tarihi itibarıyla FPS türünün en iyi oyunları arasına girmeyi başarmıştı. Belki senaryo modu insanları çok fazla tatmin edemedi ama hem oyunun teknik detayları, hem de multiplayer modunda sundukları oyuncuları fazlasıyla mest etmişti. Biz de bu kitlenin birer üyesi olarak önce LEVEL sunucumuzu açtık, uzun süre açık kalan bu sunucuda etkinlikler düzenledik, zaman zaman da sizlerle çatışmaya girdik. Aradan geçen aylar, beğeni seviyemizde en ufak bir azalmaya sebep olmasa da oyun piyasasının her geçen gün yepyeni oyunlar piyasaya sürmesi, Battlefield: Bad Company 2'ye daha az zaman ayırmamıza neden oldu. Tam da bu noktada devreye giren EA DICE çalışanlarıysa hem mevcut oyunculara çeşit sunmak, hem de bizim gibi zamansızlıktan oyuna daha az zaman ayıranları dürtmek amacıyla Vietnam eklentisi hazırladı ve çok da iyi yaptı.

Öncelikle Vietnam eklentisini basit bir harita ya da silah paketi olarak değerlendirmenin çok yanlış olacağını belirtiyim. Tamam, bu eklentide yeni haritalar, yeni silahlar ve yeni araçlar mevcut ama aslında tüm bunlar bir araya gelince, bir de işin içine diğer detaylar eklenince işin rengi değişiyor. Aslında evet, işin rengi de değişiyor!

Vietnam eklentisi, tarih sayfalarının en ilgi çeken başlıklarından Vietnam Savaşı'nı konu alıyor ve oyun, bu dönemin ve savaşın atmosferini ilk başta renk paletiyle oyuncuya yansıtıyor. Yeşilliğin hakim olduğu, yıkıntılarla dolu, su birikintilerinin yerimizi belli ettiği ve düşmanın doğaya karışıp kolay kolay fark edilemeyeceği bir ortam. İşte sadece bu sayede bile Vietnam eklentisinin atmosferi muazzam. Bir tarafta Amerikan, diğer tarafta Vietnam askerleri yer alıyor ve bu muazzam atmosferde şiddetli çatışmalar yaşanıyor. Üstelik bu kez, zaman zaman ana oyundan farklı stratejiler üretmek gerekiyor. Neden mi? Çünkü her yer yemyeşil, her yer harap olmuş ve

her an her yerden düşman çıkabilir. Haliyle Recon sınıfını seçip bir yere tünemek ve bu sayede seri olarak düşman avlamak pek mümkün değil. Vietnam'da ana oyuna göre çok daha fazla sıcak temas yaşanıyor, düşmanla çok daha fazla burun buruna geliniyor; haliyle Assasult, Engineer ve Medic sınıfının yıldızlaştığı bir ortam hakim.

Atmosferin ne kadar sağlam olduğunu oyunu oynadıkça fark edeceksiniz ama ben yine de bazı ipuçları vermeyi sürdürüyem. Vietnam'da toplam dört harita var ve bu haritaların dördü de çok iyi tasarlanmış. Ağaçlar, çalılar ve su birikintileri, özellikle oyuncu sayısının az olduğu sunucularda en büyük düşmanınız haline geliyor; çünkü çıkardığınız her ses, sizi ölüme bir adım daha yaklaştırıyor. Öte yandan geniş ve açık bir alana yayılan Vantage Point haritası da farklı taktikler geliştirmeye yönlendiriyor oyuncuyu. Yukarıdan aşağıya hakim olmak ne kadar kolaysa yukarıdan gelen düşmanları aşağıdan fark etmek de o kadar kolay. Kimi haritalardaysa Vietnam Savaşı'ndan akılda kalan tüneller mevcut ve bu tüneller sayesinde alanlar birbirine bağlanıyor. Bir tünelden koştururken bir anda düşmanla karşı karşıya kalmak ya da tünelin ucunda pusu kurarak gelen düşmanları "kızartmak" mümkün. Kızartmak mı? Evet, kızartmak!

Vietnam, sahip olduğu dört haritanın yanına 15 yeni silah ekliyor ama 14 silahlı bir kenara koyup sadece birine, M2'ye odaklanabilirsiniz. Vietnam Savaşı'nda sık sık kullanılan ve bu sayede akılda kalan M2 sayesinde hem çevreyi, hem de düşmanları ateşe vermek mümkün. Tabii ki M2 ile tüm haritayı yakıp kül edemezsiniz ama düşmanları kızartıp öldürebilirsiniz. Eklentide yer alan tüm silahlara erişim hakkınız olduğunu ve ana oyundaki seviye atlama sistemine eklenti üzerinden devam edebileceğini de not düşeyim. Bunun dışında oyuna eklenen silah ve ekipmanlara "kullanım" açısında ana oyundan pek farklı değil. Yine Engineer olup Torch ile araçları tamir ediyor, yine Medic olup Syringe ile silah arkadaşlarınızı iyileştiriyor ve yine Assault olup mühimmat sıkıntısı yaşayan arkadaşlarınıza yardımcı olabiliyorsunuz. Tam da bu noktada yapımcıların hazırladığı ve dünya çapında geçerli olan bir görev var. Yapımcılar, Vietnam eklentisi için beşinci bir harita daha tasarladılar ama bu harita neden pakette yok. Çünkü yapımcılar, dünyadaki tüm oyuncuların bir şey yapmalarını istiyorlar.

Eğer her bir platform için dünya çapında 69.000.000 takım aksiyonu (Heal, Repair, Resupply, Spot) gerçekleştirilirse "Battle for Hastings" adlı harita da aktif hale gelecek. O halde zaman kaybetmeden kendiniz için savaşmayı bırakıp silah arkadaşlarınız için bir şeyler yapmaya başlayın!

Alternatif

Battlefield Vietnam (8,0)
Call of Duty: Black Ops (9,0)
Line of Sight: Vietnam (8,2)



Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web battlefieldbadcompany2.com/vietnam



❖ Vietnam'dan muazzam bir görüntü...



Hiç piriñ tarlası gördünüz mü?

Vietnam oyununa eklenen haritalar, ana oyundaki tüm modları destekliyor ve -yine ana oyunda olduğu gibi- modlara göre farklılıklar gösterebiliyor. Vietnam haritalarının ve atmosferinin en çok hissedildiği modsa ana oyunun da en popüler modu olan Rush. Kısa hatırlatmak gerekirse Rush, haritada yer alan M-COM istasyonlarının bir takım tarafından korunmasına, diğer takım tarafından da yok edilmesine odaklı. Mevcut haritalarda gizlenme ihtimalinin yüksek, fark edilme ihtimalinin de düşük olduğunu göz önüne aldığınızda savunma yapan takımın avantajlı olduğunu düşünebilirsiniz ama her şey yine takımda, takım olmakta bitiyor, unutmayın. Öte yandan oyunun en önemli özelliklerinden biri olan yıkılma sistemi, Vietnam haritalarında daha az hissediliyor; çünkü mevcut dört haritada da yıkılabilir yapı sayısı bir hayli az ve haritanın büyük bir kısmını doğa oluşturuyor. Bu nedenle yapılardan ziyade ağaçların yok oluşuna, yıkılışına tanık olacaksınız.

Battlefield Vietnam'ı oynayanlar, araçlardaki radyo sistemini ve bu sistemdeki şarkıları çok iyi olduğunu hatırlarlar. Oyunun hafızasına kazanılabilecek müthiş şarkılardan oluşan bu radyo sistemi, Vietnam eklentisinde de yer alıyor. Eğer bir Amerikan askeri olur ve boş bir araç kaparsanız, o andan itibaren çatışmalar boyunca birbirinden sağlam parçaları dinleme şansınız oluyor. Bu şarkılar arasındaysa oyunun tanıtı-

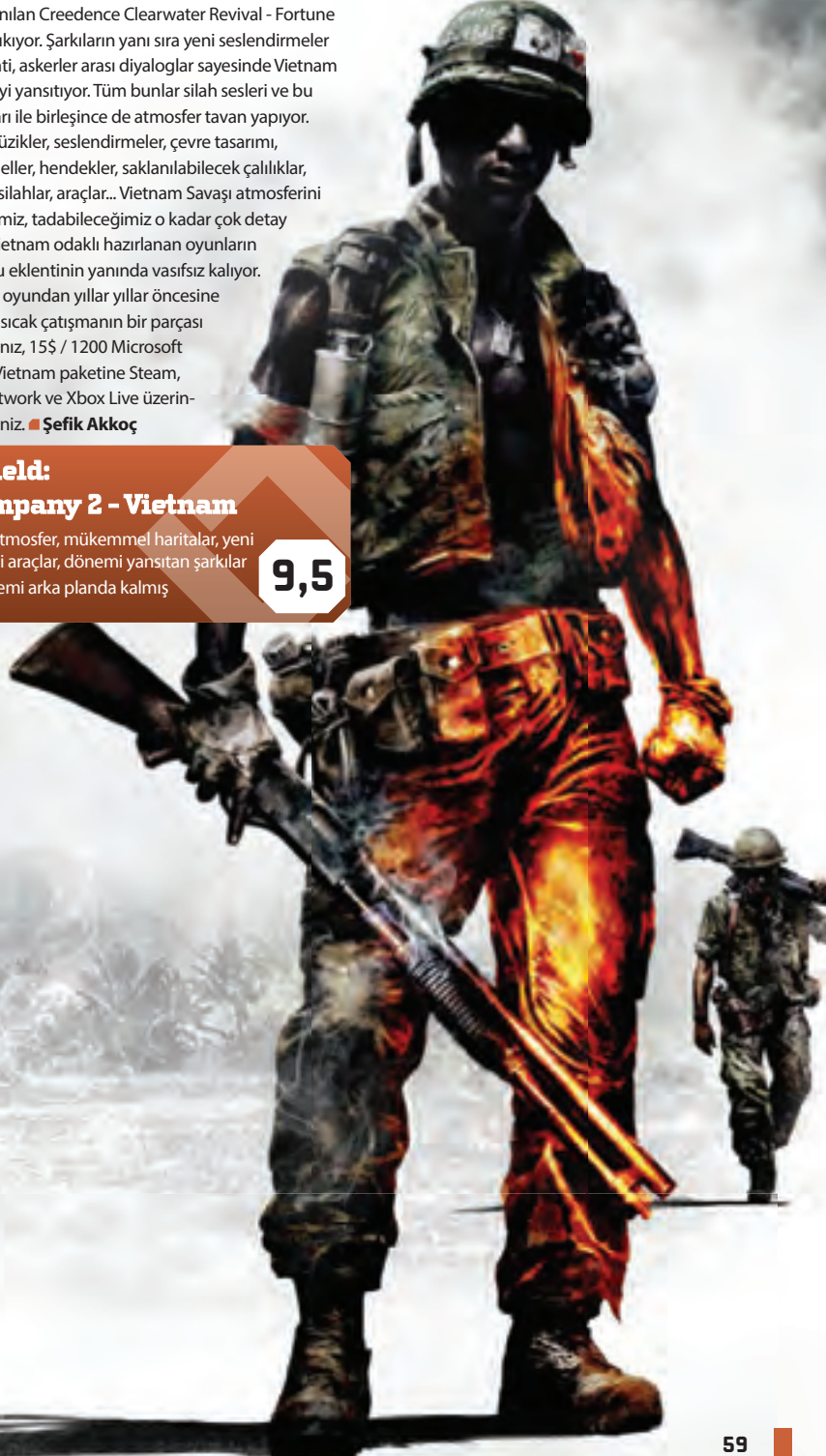
mında da kullanılan Creedence Clearwater Revival - Fortune Son ön plana çıkıyor. Şarkıların yanı sıra yeni seslendirmeler de içeren eklenti, askerler arası diyaloglar sayesinde Vietnam havasını daha iyi yansıtıyor. Tüm bunlar silah sesleri ve bu seslerin yankıları ile birleşince de atmosfer tavan yapıyor.

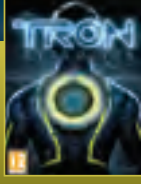
Görsellik, müzikler, seslendirmeler, çevre tasarımı, renk paleti, tüneller, hendekler, saklanılabilecek çalılıklar, piriñ tarlaları, silahlar, araçlar... Vietnam Savaşı atmosferini yaşayabileceğimiz, tadabileceğimiz o kadar çok detay var ki sadece Vietnam odaklı hazırlanan oyunların bile birçoğu, bu eklentinin yanında vasıfsız kalıyor. Eğer siz de ana oyundan yıllar yıllar öncesine dönmek ve bu sıcak çatışmanın bir parçası olmak istiyorsanız, 15\$ / 1200 Microsoft Puanı vererek Vietnam paketine Steam, PlayStation Network ve Xbox Live üzerinden ulaşabilirsiniz. ■ Şefik Akkoç

Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam

+ Muazzam atmosfer, mükemmel haritalar, yeni silahlar, yeni araçlar, dönemi yansıtan şarkılar
- Yıkılma sistemi arka planda kalmış

9,5





Yapım Propoganda Games
Dağıtım Disney
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360, PSP
Web disney.go.com/tron

Parçalar ve Dosyalar

Oyunun hemen başında Abraxas'ın diski parçalanıyor ve oyun boyunca da bu parçaları bulabiliyoruz. Her parçada bir ses kaydı gizli ve bunların tamamını toplayarak Abraxas hakkında bilinmeyenlere ulaşabiliyoruz. Bitmedi; oyunun tamamında birçok TRON dosyası etrafa saçılmış durumda ve eğer bunları da bulursanız, daha sonra Extras bölümünden yine oyun ve TRON'un dünyasıyla ilgili birçok bilgiye ulaşabiliyorsunuz.

TRON: Evolution

Bu programı kaldırmak istiyor musunuz

Bilgisayar konusundan hiç anlamayan bir insana, aslında bilgisayar dünyasında, yani sanal dünyada bir yaşam olabileceğini anlatmaya çalışmak insanı yorabilir. Öyle anlatırsınız olmaz, sayısal değer verirsiniz hiç işleme; en sonunda bir mandalina soyup eline tutuşturursunuz, rahatlar.

Bu yorucudur. Bilgisayarın içindeki yaşam ise daha yorucu...

Bilgisayarlarla ilgilenenleriniz bilir, bilgisayar konusu her zaman bir mücadele gerektirmiştir. Donanımı ayrı sorun, kodunu yazarsın ayrı sorun, oyununu oynayamazsın yine sorun. Düşünün bir de bunun içine girdiğinizi!

Düşündük diyelim. Dedik ki artık bir sistemin içerisindeki bir programız. Çalışmamız gerekiyor tıklandığımızda. Peki, kabul. Nasıl olsa çalışmak istemezsek çalışmayı durdurabiliriz. Mavi ekran verdirtmeye gayret ederiz, yaparız bir şeyler. Bizi güncelleyip bir sonraki sürüme geçirebilirler. Bunda kötü bir şey yok; benliğimizi kaybetmediğimiz sürece... Arkadaş programlar da gelebilir yanımıza. Onlarla etkileşime geçeriz, "Hocam ben sayfa düzenliyorum en fazla, sen şu resmi bir siyah-beyaz yapiver." diyebiliriz yeri geldiğinde.

Peki ya bizi kaldırmak isterlerse? "Bu programı kaldırmak istiyor



■ Bu uçan kapı görünümlü gemiler içerisinde adam taşıyor. Eğer tankın içerisindeyseniz, yere inmelerine izin vermeyin.



Alternatif

Prince of Persia (7,0)
God of War III (9,5)
Mirror's Edge (9,6)

musunuz?" sorusu ekranda belirdiğinde, ona tıklamasına izin mi vereceksiniz? Hayır dostum, buna izin veremeyiz. Bir milyon Türk Lirası bahse girerim ki yapacaklarımızı bilse, o da buna cesaret edemez...

Geçersiz işlem

İsmimiz Anon. (Anon'u da al git diyebilirler, dikkat edin.) Ama daha çok isimsiz bir kahraman gibi davranıyoruz. İlk filmin kahramanı Kevin Flynn'in Grid'inde, bir sistem monitörü olarak çalışmaktayız ve asgari ücretten biraz daha fazlasını aldığımızı tahmin etmekteyim. Grid'de Kevin'in dostlarının yanında yeni programlar da yer almakta. Onların da adı Iso. (Isohnut'ta almayın soluğu güdülenip.) DVD'ye yazılmayı bekleyen Iso'larla Kevin'in programları arasında bir sorun yok. Ne var ki Abraxas adında bir büyüücü... Pardon, bir virüs ortaya çıkıyor ve tüm Grid halkını kendi tarafına çekiyor. Sisteme format atmadan önceki son çare olarak Flynn, Anon'u, yani bizi bu virüsün peşinden yolluyor. Abraxas nereye, biz oraya derken de bir kızla tanışıyoruz... (Şaşırdığınıza o kadar eminim ki.)

Kapşonu, pelerini, ses tonu ve karanlık suratıyla Abraxas tam bir kötü adam. Oyunun hiçbir kısmında da iyi bir adam olmuyor. (Spoiler sayılmaz.) Hikaye boyunca en sabit duran karakter olma özelliğini de Abraxas gösteriyor; etraftaki diğer karakterlerin hepsinde bir numara var. Şöyle de bir durum var ki ortada, eğer TRON'u izlemediyseniz, TRON Legacy'nin konusundan bir habersiz, bu oyunda ne olup bittiğine tam olarak da hakim olamıyorsunuz. Fakat endişeye mahal yok; senaryoyu %100 oranında anlamasanız da bu oyundan zevk almak mümkün.

Zeyna'ya sevgiler

Oyunumuz TRON Legacy filminin öncesini, TRON filminin de ardından olanları gözler önüne seriyor. Yani bir film oyunu oynamıyoruz. Bunun yerine, filmde ne gördüysek ve görecesek, onları kullanma imkanını yakalıyoruz.

Karakterimiz üç farklı biçimde savaşıyor. Ya elindeki diskıyla Kratos misali dövüşüyor, ya dijital motosikletine biniyor, ya da fiber tankıyla ortalığı dağıtıyor.

Motosiklet ve tank bölümleri, diğer kısımlara göre daha az yer almakta ve kahramanımızla genel olarak dövüşmekte veya koşmaktayız. Koşma işini daha önce birçok oyunda gördük ama en tanıdık olanı Prince of Persia olmalı. Karakterimiz son hız koşmanın yanında, önündeki engellerden akrobatik hareketlerle atlayabiliyor, duvarlarda koşabiliyor ve metrelerce yüksekten yere inip hiçbir şey olmamış gibi hayatına devam edebiliyor. Buna bilim Free Running demek, halk ise "Koş özgürlüğü yakalayınca dek..." şeklinde bir ifadeyle yaklaşmakta. Anlayacağınız için platform kısmına çokça önem verilmiş durumda ve bu sistem çoğu zaman işlese de bazı zamanlarda asabınızı yerle bir edecek kadar aksamakta. Ne var ki ben buna da çok bozulmadım. Yıllardır oyun oynadığım için yetenekliyim demiyorum fakat artık çoğu oyunda hiçbir yerde takılmadan ilerleyebiliyorum. Bu oyunda ise beş metrelik boşluğu aşacağım diye 28 kez ▶





Üç Adımda Program Kaldırma



■ **Programı tanıyın**
Önce tanımalı, ardından harekete geçmelisiniz. Bir tanesine karşı ne yapabiliyorsunuz, birkaç tanesiyle baş edebilir misiniz? İyi hesaplayın ve ancak ondan sonra harekete geçin...



■ **Programın açıklarını yüzüne vurun**
Ağzının ortasına da vurabilirsiniz bir diğer seçenek olarak... Diskinizi kullanmaktan çekinmeyin. Disk güçlerinizi de... Unutmayın; her virüslü program, ortadan kaldırılması gereken bir engelden başkası değildir.



■ **Programı kaldırın**
"Lüzumsuzsa, söndür." demiş atalarımız. Virüslü bir program gereksizdir, anlamsızdır ve kurtarıma olasılığı düşüktür. O yüzden onlara merhamet etmek yerine, geldikleri dijital dünyaya geri göndermekten çekinmeyin. Unutmayın, bugünlerimiz, yarınlarımızdır. (Error!)

► öldüm. Düşüm düştüm öldüm ve hatta bu sırada sinirden konsolu kapattım. Garip bir zevk aldım bundan çünkü eskiden oyunlar böyleydi. Yeniden deneme şansımız da pek yoktu ve birkaç denemeden sonra bölümün başına dönmemiz bile gerekebiliyordu. Platform mekaniğinin biraz yarım yamalak çalışıyor olması sinirinizi bozabilir ama yılmayın; geçemediğiniz yerleri mutlaka bir şekilde geçebiliyorsunuz.

İşin dövuş kısmı ise daha kolay. Başta biraz zor, ama sonrası çocuk oyuncuğu. Sistem monitörümüz maalesef çok güçlü değil fakat elindeki silahı kullanmayı iyi biliyor. Sadece tek tuşa basarak birçok saldırıyı birleştirebiliyor mesela. (Hiçbir oyunda bunu gördüğünüzü sanmıyorum...) Yetmezse bir başka tuşu da aralara serpiştirerek daha da güçlü kombokar yapabiliyor. (Bunu da görmedik.) Peki ya

saldırı tuşlarına basılı tutarak daha da güçlü bir saldırı yapabildiğimizi söylesem? Eminim şu an nutkunuz tutuldu...

TRON: Evolution hiçbir yenilik getirmiyor oyun dünyasına ve sadece var olandan faydalaniyor. Peki bunu başka oyunlar yapmıyor mu? Elbette yapıyor ve onları severek oynuyoruz. Eh, TRON: Evolution'ı da bu yüzden sevmemiz için bir neden yok. Hatta monotonluğu azaltmak için oyuna bir upgrade ve disk gücü sistemi de eklenmiş.

Aklını karıştırırım!

Bir programa bellek eklenmez ama Grid'deki sistem monitörüne eklenebiliyor ve buna dilerse "upgrade" de diyebiliriz şu an. Kahramanımız virüslerin hakkında geldikçe tecrübe puanı kazanıyor ve seviye atladığında 2 MB belleğe kavuşuyor. Yeni bir güç almanın bedeli genellikle 4 MB'tan başladığı için, size tavsiyem biraz bellek biriktirmeniz. Özellikle 8 MB ve fazlasını isteyen güçler hayli kaliteli. Ben önce sağlık ve enerji puanımı artırdım ve ardından disk güçlerine yoğunlaştım. Bellek miktarını hangi alanda kullandığınıza dikkat edin çünkü oyunun sonunda hala bir ton kapalı özellik kalıyor. Bunun nedeni de oyunun sizi online oyunlara yöneltiyor olması. Online oyunlardaki tüm hareketleriniz de size tecrübe puanı kazandırmakta ve eğer bu yöne saparsanız, oyunun ortasında karakterinize çok sağlam güçlendirmeler getirebilirsiniz.

Kazandığınız belleği harcayabileceğiniz bir bölge de disk güçleri. Toplamda dört farklı disk gücü var ve yeri geldiğinde bunları kullanmak zorunda kalıyorsunuz yoksa düşmanlarınızı öldürmeniz pek mümkün olmuyor. Bazı düşman tipleri, bazı güçlerinize karşı zayıf olduğu için onlarla karşılaştığınızda disk gücünüzü de kullanabilirsiniz. Mesela bir düşman patlayıcılardan etkilenirken, bir diğeri ancak yavaşlatıldığında güçsüz kalıyor.



Bu kızın başını beladan kurtara kurtara bir hal oluyoruz.



Öncelikle Heavy Disc'e kavuşuyorsunuz. Bu diskin özellikle etkili olduğu bir düşman tipi var ama onun dışındakilere karşı da hiç fena sayılmaz. Ardından Bomb Disc envanterinize ekleniyor. Özellikle kalkanlı düşmanlara ve kalabalık düşman gruplarına karşı etkili olan bu diskten hiç hasar almayan düşmanlar da çıkabiliyor; dikkatli olmalısınız. Stasis Disc'i elde ettiğiniz anda her türlü düşmanı yavaşlatabildiğinizi göreceksiniz ama heyecanlanmayın; Stasis Disc o kadar da kullanışlı değil. Sadece bir düşman tipinde mutlaka kullanmanız gerekiyor, onun dışında pek kullanmazsınız. Oyunun sonlarına doğru kazandığınız Corruption Disc gücü ise düşmanlarınızın silahlarını bir süre etkisiz hale getiriyor. Bu diskin de özellikle etkili olduğu bir düşman tipi var ve o düşman tipi gerçekten tehlikeli. Tüm disk kullanımı disk enerjisi istediği için bu güçleri dilediğiniz an kullanmıyorsunuz. Zaten disk enerjiniz de birkaç kullanımlık. Sadece gerçekten ihtiyacınız olduğunda başvurmalsınız bu disklere.

Bisiklet

PS Move kontrol cihazlarıyla da kontrol edilebilen motosikletlere oyunun birkaç yerinde binmek zorunda kalıyoruz. Zorunda diyorum çünkü bu motosikleti kullanmak hiç de zevkli değil. Basıyorsunuz gaza, basıyorsunuz frene, birkaç uyduruk engeli aşır çıkışa ulaşıyorsunuz ancak.

Tank kısmı daha eğlenceli ve o konuda detaylı bilgiyi de bir kutuda belirttim. Tanklara bindiğinizde zaman zaman, öldürmek için bir ton uğraştığınız adamları da ezabiliyorsunuz ki bunu mutlaka yapın.

Tüm bunların ötesinde bir de multiplayer olayı var. Aslında oyuna gayet iyi yedirilmiş multiplayer oyun kısmı. Öyle ki, senaryoyu oynarken dilediğiniz an bir multiplayer maçına katılabiliyorsunuz ve ardından senaryoya, kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.

Deathmatch, Team Deathmatch, King of the Hill ve Capture the Flag modlarını seçerek 9 oyuncuyla kapışabiliyorsunuz. Oyunda maalesef sadece dört tane harita



var ama bunlardan iki tanesi gayet geniş olduğu için kolay kolay sıkılmıyor. Geniş haritalarda araç kullanımı da serbest ve aylak aylak dolanan bir oyuncuyu tankla patlatmanın zevki bambaşka. Yine de multiplayer oyunları çok sevdiğimi söyleyemeyeceğim çünkü ne yaparsanız yapın, tekrardan kaçmıyorsunuz –ki oyun maalesef bu kadar tekrarı kaldıracak kadar zevkli değil.

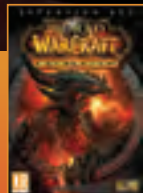
Bu oyunu kötülerle pek kulak asmamanızı tavsiye ediyorum çünkü görsel açıdan olsun, dünyasıyla olsun, çoğu oyundan farklı bir yerde. TRON filmlerine sempatiniz varsa, bu farklılık daha da ileriye gidebilir hatta. Oyun kıtlığı olan şu günlerde deneyebileceğiniz bir yapım. Pişman olup kendinizi ve evinizi ateşe vereceğinizi sanmıyorum. Sonuçta öyle ya da böyle zaman geçiyor... ■ **Tuna Şentuna**

TRON: Evolution

+ TRON'un dünyasını yansıtmaması, Free Running olayı zevkli olmuş

- Her konuda bir yavanlık söz konusu

7,1



Yapım **Blizzard**
Dağıtım **Blizzard**
Tür **MMORPG**
Platform **PC, Mac**
Web **www.battle.net/wow**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



WORLD OF WARCRAFT CATAclysm

Bildiğiniz her şey değişti...

Dile kolay, tam altı yıl geçti World of Warcraft'in çıkışının üzerinden. Bu altı yıl içinde kimi zaman ara verdim, kimi zaman deliller gibi oynadım. Ama şu bir gerçek ki heyecanını hiçbir zaman yitirmedim WoW. Tam "Artık bu kadar yeter, baymaya başladım bu arkadaş!" dediğim anlarda yeni eklenti paketlerinin mükemmel zamanlamalarıyla uykusuz geceler tekrar başlamış oldu. Hiç şüphesiz ki bunun nedeni, mükemmel oynanabilirliğinin yanı sıra hikayesinin derinliğiydi.

Kezan'daki volkan yükseliyor

Isle of Kezan'da yaşayan Orman Troll'leri'nin köleleri olan Goblin'ler, hiç de zeki varlıklar değillerdi. Troll'lerin girmekten hoşlanmadığı Subterranean tünellerinde kazı yapmaya zorlanan Goblin'ler, kazı yaparken Kajaro Dağ'ında bulunan "Kaja'mite" adında bir mineral buldular. Fakat bulduğu bu değerli mineralin beklenmedik bir etkisi vardı. Goblin'lerin zekasının gelişimine neden olan bu etki, onların teknolojiye ilerlemelerine yardımcı oldu. Aynı zamanda gelişen zekalarıyla bir süre sonra Troll'lerden kurtulmayı başaran Goblin'ler, Isle of Kezan'ı ele geçirerek "Undermine" isimli bölgeyi başkentleri ilan ettiler. Zaman içinde teknoloji bilgilerini daha da arttıran Goblin'ler, ilk buhar teknolojisini keşfettiler. Söylentilere göre, teknolojiyi Dwarf ırkının da ötesine geçen Goblin'lerin prensesi bunun farkına

vardı. Bu sırada adada bulunan yanardağın patlamasını fırsat bilen prenses, adadan uzaklaşmak için bir gemi inşa ederek halkını bu gemiye doldurdu. Planı, Goblin'lerin hayat birikimlerini satarak para kazanmak olan prensesin bu planı pek uzun süre işlemedi. Gemileri Alliance birlikleri tarafından parçalanan Goblin'lerden sağ kalanlar, Lost Isle'a çıkmayı başardılar. Horde'lara yardım eli uzattığı Goblin'ler, böylece World of Warcraft'in oynanabilir ırkı olarak Horde'lara yanına katıldılar.

Gilneas'in kapıları açılıyor

Worgen'ların geçmişinden biraz bahsetmek gerekirse "Goldrin" isimli antik bir kurda tapan Worgen'lar da aslında birer Druid'diler. Diğer Druid'lerin aksine Worgen'lar, kurt formuna girebiliyorlardı ama kurt formunun getirdiği vahşilik içinde akıllarını yitirdiler ve insanlıktan çıkarak kurt olarak kaldılar. Undead'lerin Lordaeron istilası sırasında Dalaran büyüü olan Archmage Arugal tarafından yönetilen Worgen'lar, bir süre sonra tamamen kontrolden çıkarak Dalaran büyücülerine karşı da savaşmaya başladılar. Arugal, bu suçluluk duygusuyla delirerek kendisini Worgen'larla birlikte Shadowfang Keep'e kapattı ve onları evlatları gibi korumaya başladı. Cataclysm'in gelişiyle birlikte Genn Greymane'in bulduğu bir tedavi yöntemiyle Worgen'ların kurt formundayken de insan gibi düşünüp akıllarını kullanabilmelerini



► sağladı. Ve böylece Alliance'in altıncı oynanabilir ırkı olarak World of Warcraft dünyasına adım attılar.

Worgen'ların bir özelliği ise istediğimiz zaman insan, istediğimiz zaman kurt formunda oynayabiliyor olmamız. Tabii ki combat'a girdiğimiz anda vahşileşen Worgen'lar, sadece kurt olarak dövüşebiliyorlar. Bu iki formun görünüşünü de karakter yaratma ekranında ayarlayabiliyoruz.

Karakterimizi yarattık ve oyuna girdik. İlk olarak kurt formuna geçemeyen, Gilneas'i Worgen istilasından kurtarmaya çalışan bir insanı oynamaya başlıyoruz.

Kurtların Uçma Yeteneği Balanmadığından, Uçmak İçin Yine Bir Bineğe İhtiyacınız Var.

Birtakım görevlerden sonra Genn Greymane, bizi yine başka bir görev için -yer altında bulunan- bir silah deposuna gönderiyor. Bu silah deposuna girdiğimizde bir Worgen tarafından ısırılıyor. Lara Crowley isimli bir bayan, bize "Ufak bir ısırık, muhtemelen bir şey olmaz." diyerek bize yolumuza devam etmemizi söylüyor. Ardı ardına yaptığımız birkaç görevden sonra Worgen'ların kalabalığına yenik düşüyor ve şehri tamamen kaybediyoruz. Tam bu sırada biz de yarımız yüzünden kontrolden çıkarak kurt formuna dönüşüyoruz. Bu defa da kurt formundan çıkamayan bir Worgen'i oynuyoruz. Ta ki yine bir görev sonucu bize öğretilen "Two Forms" isimli yeteneğe kadar. Bu yete-

nek sayesinde istediğimiz an insan, istediğimiz an kurt formuna bürünebiliyoruz. Biraz evvel de bahsettiğim gibi, eğer combat'a insan formunda girerseniz, hemen kurt formuna dönüşüyorsunuz. Tabii ki bu dönüşüm esnasında bir global cooldown olmadığından kullanacağımız büyümüzün veya yeteneğimizin gecikmesine etki etmiyor. Sadece araya ufak bir animasyon girerek kurt formuna geçiyoruz. Combat haricinde kullanıldığında daha uzun ve tabii ki göze daha hoş görünen bir animasyon ile bu forma geçmemiz mümkün.

Worgen'ların bir diğer özelliği ise herhangi bir binek kullanmak zorunda olmamaları. Halihazırda zaten kurt olan bu ırk, Running Wild yeteneğini kullanarak dört ayak üzerine basıyor ve tıpkı bir binek gibi hızlı koşabiliyor. Ama kurtların uçma yeteneği bulunmadığından, uçmak için yine bir bineğe ihtiyacınız var.

Yenilenen Azeroth

Hazır uçmaktan bahsetmişken, Deathwing'in darımduman ettiği Azeroth'un ve aynı zamanda Cataclysm'in bir diğer önemli getirisi olan dünyanın değişikliklerine de değinelim. Öncelikle Azeroth'ta artık uçabiliyoruz!



Alternatif

Aion (9,5)
 LotRO: Mines of Moria (8,7)
 Warhammer Online (8,5)

Bölgelerin Yeni Level Aralıkları

Kalimdor

- 1-6 Kezan (Horde)
- 1-10 Teldrassil (Alliance)
- 1-10 Azuremyst Isle (Alliance)
- 1-10 Mulgore (Horde)
- 1-10 Durator (Horde)
- 6-12 The Lost Isles (Horde)
- 10-20 Bloodmyst Isle (Alliance)
- 10-20 Darkshore (Alliance)
- 10-20 Azshara (Horde)
- 10-20 Northern Barrens (Horde)
- 20-25 Ashenvale
- 25-30 Stonelion Mountains
- 30-35 Desolace
- 30-35 Southern Barrens
- 35-40 Feralas
- 35-40 Dustwallow Marsh
- 40-45 Thousand Needles
- 45-50 Tanaris
- 45-50 Felwood
- 50-55 Un'goro
- 50-55 Winterspring
- 55-60 Silithus
- 80-82 Mount Hyjal
- 83-84 Uldum

Eastern Kingdoms

- 1-10 Eversong Woods (Horde)
- 1-10 Tirisfal Glades (Horde)
- 1-10 Dun Morogh (Alliance)
- 1-10 Elwynn Forest (Alliance)
- 1-12 Ruins of Gilneas (Alliance)
- 10-15 Westfall (Alliance)
- 10-20 Ghostlands (Horde)
- 10-20 Silverpine Forest (Horde)
- 10-20 Loch Modan (Alliance)
- 15-20 Redridge Mountains (Alliance)
- 20-25 Duskwild (Alliance)
- 25-30 Arathi Highlands
- 25-30 Wetlands
- 25-30 Northern Stranglethorn
- 30-35 The Cape of Stranglethorn
- 30-35 The Hinterlands
- 35-40 Western Plaguelands
- 40-45 Eastern Plaguelands
- 45-48 Badlands
- 48-50 Searing Gorge
- 50-52 Burning Steppes
- 52-54 Swamp of Sorrows
- 54-58 Blasted Lands
- 80-82 Sunken city of Vash'ir
- 82-83 Deepholm + Maelstrom
- 84-85 Twilight Highlands

World of Warcraft, ilk zamanlarında Kalimdor'un ve Eastern Kingdom'in uçulabilecek şekilde tasarlanmadığını ve uçabilme özelliğinin The Burning Crusade ile sadece Outland'e geldiğini biliyoruz. Aradan yıllar geçtikten sonra yapılan güncelleme ve düzenlemelerle birlikte Kalimdor ve Eastern Kingdom'da uçmak mümkün oldu. Fakat bana sorarsanız, bazı bölgeler hala uçmak için elverişli değil. Örneğin; Duskwild'da bulunan devasa büyüklükte ve çok sık olan ağaçlar sayesinde havadan yeri görmek imkansız. Yine de alçaktan uçarak varacağınız noktaya son derece hızlı gitmeniz mümkün.

Deathwing'in yakıp yıktığı dünyada hemen hemen tüm bölgeler elden geçirilmiş ve yeniden tasarlanmış durumda. Kimi bölge (Barrens, Thousand Needles, Tanaris, Stranglethorn Vale) parçalanırken, kimi bölgeler (Desolace, Azshara) hayat bulmuş, kimi bölgelere (Ashenvale, Stonelion Mountains) yer yer alevlere teslim olmuş. Bu değişiklikler yeni görevleri, yeni yaratıkları ve daha eğlenceli bir oynanışı beraberinde getirmiş. Bazı yeni görev mekanikleri sayesinde artık sadece "Bana üç tane şu yaratıktan öldür de geri gel." tarzı görevler yapmıyoruz. Örneğin; Hillsbrad Foothills'deki bir görev sırasında bizden "Görev veren birisi gibi olduğun yerde kal. Çünkü birazdan üç tane Undead gelecek ve bunlara üç farklı görev vereceksin." gibi çeşitli şeyler isteniyor. Ayrıca yine Hillsbrad Foothills'de, "Peacebloom vs. Ghouls" isminde ve Plants vs. Zombies oyununun oldukça benzeri bir görev bulunuyor. Bu tarz görevler, görev yapmayı işkence olmaktan çıkarıp eğlenceli hale getiriyor.

PvP sistemi ve bölgeleri

Cataclysm ile birlikte World of Warcraft'a eklenen iki yeni battleground, toplam battleground sayısını sekize çıkardı. Bu iki yeni battleground'un ilki 10'a 10 oynanan Twin Peaks. Amacımız, rakibimizin bayrağını kaçırmak olan Capture the Flag, yani Warsong Gulch ile aynı. Rakibin toplamda üç bayrağını ilk kaçıran ve kendi bölgesine getiren taraf maçı kazanıyor. Oyunun saatler sürmesini engellemek için de süre sistemi (Warsong Gulch'da birkaç yama önce kullanılmaya başlanan süre sistemi.)



Goblinler

Rocket Jump (2 dakika cooldown)

Kemerinizin arka kısmındaki roketi ateşleyerek ileri doğru atlamanızı sağlar.

Rocket Barrage (2 dakika cooldown)

Kemerinizin ön kısmında bulunan roketi, seçmiş olduğunuz düşmana doğru gönderir. (Level 80'de 5500-7500 arası rastgele bir hasar verir.)

Time is Money (Pasif özellik)

1% atak hızı verir.

Best Deals Anywhere (Pasif özellik)

NPC'lerden her zaman en iyi iskontoyu alırsınız.

Pack Hobgoblin (30 dakika cooldown)

Bir dakika boyunca bankanıza erişim sağlar.

Better Living Through Chemistry (Pasif özellik)

Alchemy skill'inizi 15 artırır.



Worgenlar

Darkflight (3 dakika cooldown)

Worgen formunuzu aktif ederek, 10 saniye boyunca 40% daha hızlı koşmanızı sağlar.

Viciousness (Pasif özellik)

Critical vurma şansınızı 1% artırır.

Aberration (Pasif özellik)

Nature ve Shadow büyülerine karşı 15% Resistance verir.

Flayer (Pasif özellik)

Skinning skill'inizi 15 artırır ve deri yüzme hızınızı 0.5 saniye hızlandırır.

Two Forms (1.5 saniye cooldown)

Human ve Worgen formları arasında geçiş yapmanızı sağlar. Combat sırasında Worgen'a dönüşürsünüz.

Running Wild (1.5 saniye cooldown)

Dört ayağınızın üzerine eğilerek binek hızında koşmanızı sağlar.

World of Warcraft'ın yenilenen alev efekti oldukça güzel görünüyor.

Boss ile devenin üzerinde karşılaşılabiliyoruz. Üstelik hareket ederken büyü yapmak da mümkün.

Ayının bu şekilde devenin üzerinde durması bir bug olsa gerek. Değilse çok tuhaf bir görüntü oluşturuyor!

kullanılıyor, 25 dakika içinde oyunun bitmemesi halinde en çok bayrak kaçıran taraf oyunu kazanmış sayılıyor. Beraberlik halinde ilk bayrağı kimin kaçırdığına bakılıyor ve eğer durum 0 - 0 ise maç berabere sonuçlanıyor.

İkinci eklenen battleground olan The Battle for Gilneas da Twin Peaks gibi 10'a 10 oynanıyor. Arathi Basin ile aynı formatta olan bu battleground'un ikisini birbirinden ayıran tek fark, beş kontrol noktası yerine üç kontrol noktası bulunuyor olması. Buradaki amacımızsa en kısa sürede 2000 kaynak toplamak. Kaynak toplamak için biraz evvel bahsettiğim üç bölge olan Mine, Lighthouse ve Waterworks isimli bölgeleri kontrol gerekiyor. Kim daha çok bölgeyi kontrol ediyorsa o daha çok kaynak topluyor ve 2000 puana geldiğinde maçın galibi oluyor.

İki yeni battleground'un haricinde outdoor PvP bölgesi olan ve Wrath of the Lich King'deki Wintergrasp'a benzeyen "Tol Barad" isimli bir bölgenin de oyuna eklenmesi unutulmamış. Üç adet kule bulunan bölgede bir taraf saldırı yaparken, diğer taraf savunma yapmaya çalışıyor. Süre bitiminde saldırı yapan taraf üç kaleyi de ele geçirmişse Tol Barad'ı elinde tutmaya hak kazanıyor. Burada "Baradin Hold" adında bir de raid instance'i bulunuyor. İçinde şimdilik "Pit Lord Argaloth" adında bir adet boss barındırıyor ve Tier item'larının dışında PvP item'ları da düşürebiliyor. Wrath of the Lich King'deki Vaults of Archavon ile aynı olduğunu söyleyebilirim.

PvP bölgelerinden bahsetmişken Cataclysm ile birlikte yeni eklenen rated battleground'lardan ve yeni arena sisteminden bahsetmeden olmaz zira PvP yapanları oldukça ilgilendiren bir değişiklik söz konusu. Rated battleground'lar, tıpkı arena sistemi gibi

Değişen Bölgeler Bazıları

Deathwing'in Azeroth'a geri dönüşüne birlikte WoW'da bulunan hemen hemen her bölge değişime uğradı; kimi ikiye bölünürken, kimi sular altında kaldı...



Önce



Sonra

Barrens

Barrens, Tanaris'den sonra Cataclysm'de en çok hasar gören bölge. Diğer bölgeler sadece yıkılırken veya sular altında kalırken bu bölge Northern Barrens ve Southern Barrens olarak ikiye bölündü. Bu bölünme sağ üst ekran görüntüsünde gördüğünüz üzere kocaman bir yarığa gerçekleşti. İki bölgeden yukarıda bulunan Northern Barrens, level 10 - 20 arası seviyede kalırken, Southern Barrens'in level aralığı 30 - 35 olarak değişti.



Thousand Needles

Daha evvel Kapadokya'ya oldukça benzeyen ve çorak bir arazi olan Thousand Needles sular altında kaldı. Tauren'lerin elinde bulunan Freewind Post, Grimtotem tarafından ele geçirilmiş durumda. Goblin'lerin ve Gnome'lann yönetimindeki The Shimmering Flats bölgesi de bir gemi yardımıyla su yüzeyinde kalmayı başarmış bulunuyor.



Önce



Sonra

Tanaris

Barrens'den bahsederken de söylemiş olduğum gibi Tanaris, Azeroth'un en çok hasar görmüş bölgesi. Bölgenin kıyı kısmında yer alan Steamwheedle Port tamamen sular altına gömülmüş durumda. Yukarıdaki ekran görüntülerinden de görüldüğü üzere sular kıyı bölgelerine o kadar girmiş ki Gadgetzan'a kadar ulaşmış.



Önce



Sonra

• **Hillsbrad Foothills**

Forsaken'in Southshore'a olan saldırılarını geri püskürtmekte zorlanan Alliance, sonunda bu bölgeyi kaptırdı ve Hillsbrad Foothills tamamen Horde bölgesi haline geldi. Ayrıca oldukça popüler olan Plants vs Zombies oyunu mini bir görevle "Peaceblooms vs. Ghouls" olarak bu bölgeye eklendi.



Önce



Sonra

• **Stranglethorn Vale**

Barrens gibi ikiye bölünün bir diğer bölge Stranglethorn Vale... Bölünen bölgelerin yeni isimleri Northern Stranglethorn (Level 25 - 35) ve The Cape of Stranglethorn (30 - 35). Daha önce burada bulunan Zul'Gurub Instance'ı da artık görev bölgesi haline getirildi.



Önce



Sonra

• **Western Plaguelands**

Arthas'ın ölümü ile birlikte Alliance ve Horde birliklerine karşı koyamayan Scourge, bu bölgedeki varlığını neredeyse tamamen yitirmiş durumda. Yukarıdaki ekran görüntülerinden de görüleceği üzere kasvet dolu bu bölge, yerini yeşillik bir alana bırakmış. Yeni level aralığı ise 35 - 40...

Archaeology

World of Warcraft'in yeni mesleği olan Archaeology'nin işleyişi...



Adım 1

Dünya haritasında bulabileceğimiz kazı alanlarından birine giderek ilk kazımızı gerçekleştiriyoruz. Keşif aletinin lambası kırmızı yanıyor bu, bulacağınız kalıntıya 100 yardan daha uzaktasınız demektir.



Adım 2

İlk kazımızdan sonra keşif aletinin gösterdiği doğrultuda ilerleyerek ikinci kazımızı gerçekleştiriyoruz. Lambanın rengi sarı yanıyor bu, 50 - 100 yard arası bir uzaklıkta olduğunuzu belirtir.



Adım 3

Yine keşif aletinin gösterdiği doğrultuda kazılarımızı gerçekleştiriyoruz. Eğer lamba yeşil yanıyor bu 50 yardan daha yakında olduğumuzu gösteriyor.



Adım 4

Ve mutlu son! Kazı sonucunda kazdığımız bölgeye ait kalıntılar buluyoruz. Bu kalıntıları toplayıp birleştirerek de eserlere ulaşmış oluyoruz.





■ Sular altında kalan
Thousand Needles...

► kazandıkça rating'inizin arttığı ve bu rating'in yükselmesi halinde daha zorlu rakiplerle karşılaşacağınız bir sistem. Her kazandığınız maçta da hanenize belirli bir conquest puanı yazılacak. Arenalarda da sistem öncekine göre biraz değişti. Bu değişiklikte birlikte haftada minimum 10 maç yapmanız gerekliliği ortadan kalktı. Artık galibiyet başına Conquest puanı alacaksınız, yani her hafta Çarşamba gününü beklemektense her maç sonunda puanlarınız hanenize yazılacak. Tabii ki bu puanların haftalık olarak bir sınırlaması mevcut ve bu sınır da haftada 1343. Kazandığınız Conquest puanlarını kullanarak epic PvP item'ları alabileceksiniz.

Yeni meslek: Archaeology

Her eklenti paketinde eklenen -en azından- bir ana meslek dalı oluyordu ve bu gelenek Cataclysm ile bozuldu. Bu defa oyuna ana meslek yerine ikinci bir meslek olan Archaeology eklendi. Başlarda oldukça sıkıcı olan ama ilerledikçe kaliteli item'lar bulabileceğiniz bir meslek haline dönüşen Archaeology'de skill atlamak da oldukça zaman alıyor. Öncelikle bir kazıya başlamak için haritanızı açarak -burada bulunan kürekle resmiyle- belirtilen kazı alanlarına doğru yola koyulmanız gerekiyor. İlk 100 skill'i kazı yaparak atlayabiliyoruz ama işler bu seviyeyi geçtiğimiz anda değişiyor. Artık sadece kazılarla değil, eseri ortaya çıkartığımızda skill atlamaya başlıyoruz. Bir eseri ortaya çıkarmak için de 25 - 35 civarı parçayı birleştirmemiz gerekiyor. Her bir kazıdan çıkan parçaları birleştirdiğimizde ve eseri ortaya çıkarttığımızda ise beş skill birden atlıyoruz. Belli türden kazıları tamamladıkça

item kalitesi yükseliyor, en sonundaysa epic item alabiliyorsunuz. (Bir kazının nasıl yapıldığını merak edenler, Archaeology kutusuna göz atabilirler.)

Guild sistemi

Benim gibi achievement manyaklarını gören Blizzard yetkilileri, Cataclysm ile birlikte "guild achievement" sistemini hazırlamaya karar vermişler. Şu an oyunda 193 adet guild achievement'i bulunuyor ve bu sayı zaman içinde tabii ki artacaktır. Guild üyelerinin hepsinin birden katkılarıyla tamamlayabileceğiniz achievement'ların içinde "10.000 tane Flask yap," "100.000 tane item'i disenchant et," ya da

Blood Elf Paladin oynamaktan sıkıldınız mı? İşte size Tauren Paladin...

"Guild grubu olarak Blackwing Descent'i tamamladık" gibi -bazılarının ödülleri verdiği- çeşitli achievement'ler mevcut. Tabii ki yeni Guild sistemi sadece achievement'lerden ibaret değil. Artık guild'iniz de level atlayabiliyor. Toplamda level 25'e kadar ulaşabilen guild, her level'da yeni özellikler açılarak size birtakım konularda (Görevlerden ve öldürdüğünüz mob'lardan %10 daha fazla experience alma, mount hızını %10 arttırma, tüm grup üyelerini belli bir noktaya summon'lama gibi) yardımcı olabiliyor. Guild'in level atlaması için üye- ►





- Herin hep beraber çalışması gerekiyor. Guild'den grup kurup dungeon'a girmeleri, achievement tamamlamaları ve quest yapmaları halinde guild belli oranda bir experience kazanıyor. Kazanabileceğiniz experience ise günlük olarak sınırlanmış. Böylece 250 üyesi olan guildlerle 10 üyesi olan guildler arasında bir dengenin kurulması sağlanmış.

Çeşitlenen sınıf / İrk kombinasyonları

Blood Elf Paladin oynamaktan sıkıldınız mı? İşte size Tauren Paladin! Yoksa Hunter olabilmek için Dwarf olmak zorunda mı kaldınız? Belki de Human Hunter tam size göre... Evet, tahmin ettiğiniz gibi bugüne kadar hep aynı olan sınıf / irk kombinasyonları, Cataclysm ile yenilendi. Aşağıda bir listesini bulabilirsiniz:

Blood Elf: Warrior

Dwarf: Mage, Shaman, Warlock

Gnome: Priest

Goblin: Death Knight, Hunter, Mage, Priest, Rogue, Shaman, Warlock, Warrior

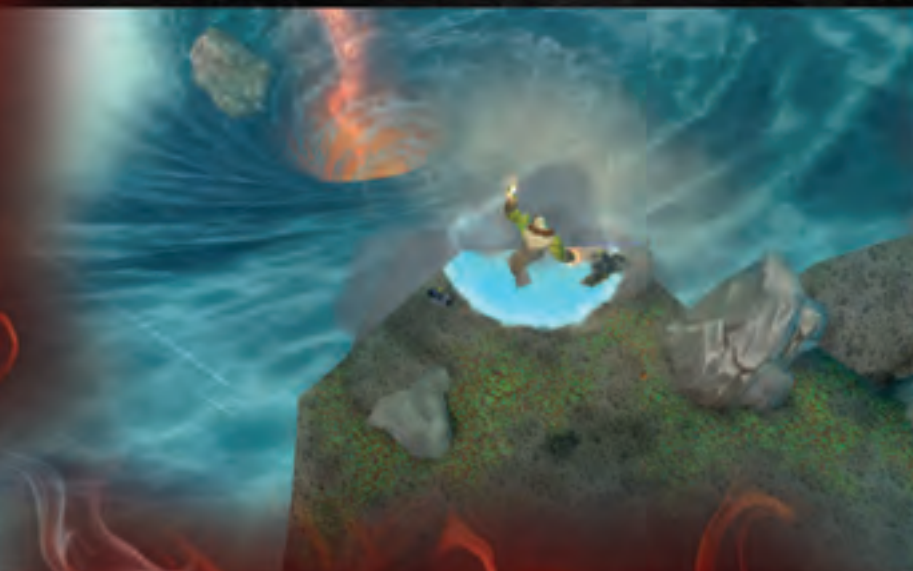
Human: Hunter

Night Elf: Mage

Orc: Mage

Tauren: Paladin, Priest

- Thrall, tek başına Maelstorm'u kapatmaya çalışıyor.



Troll: Druid, Warlock

Undead: Hunter

Worgen: Death Knight, Hunter, Mage, Priest, Rogue, Warlock, Warrior

Stat değişiklikleri

World of Warcraft'in yıllardır süregelen stat sistemi de Cataclysm ile değişiyor. Daha önceden item'larda bulunan Attack Power ve Spell Power kalkarak yerini Agility'ye, Strength'e, Intellect'e ve Spirit'e bırakıyor. Konuyu biraz daha açmak gerekirse item'lardan kaldırılan Attack Power, yerini Agility'ye ve Strength'e, Spell Power ise yerini dps sınıfları için Intellect'e, Healer sınıfları içinse Spirit'e bırakıyor.

Oyuna yeni eklenen bir stat ise Mastery. Bu stat, her sınıfa göre farklı etki ediyor. Seçtiğiniz talent ağacına göre o ağacın etkilerini arttırmaya yarıyor. Örneğin; Arcane Mage için Mastery, Arcane büyüler için %20 daha fazla vurmanızı sağlarken, Protection Paladin için blok pansızını %18 arttırırken, her Mastery puanı ekstra olarak %2.25 daha arttırıyor.

Son olarak Cataclysm'in bugüne kadar World of Warcraft için çıkmış en iyi eklenti paketi olduğunu söyleyebilirim. Ayrıca The Burning Crusade ile başlayan Wrath of the Lich King ile dibe vuran zorluk seviyesi de inanılmaz oranda arttırılmış. Bu benim gibi bu oyunu "hardcore" oynayan insanlar adına sevindirici bir gelişme. Bir dönem World of Warcraft oynamış ve sıkılarak bırakmışsanız, bu eklenti paketi tam size göre.

■ Emre Öztinaz

World of Warcraft: Cataclysm

• World of Warcraft'a çıkmış en iyi eklenti paketi olması, yenilenen dünya, yeni görevler, Worgen ve Goblin ırkı.

- Casual oyuncular için zor olması, Archaeology mesleğinin eğlenceli olmaması.

9,1



İkinci Görüş Ertayral Sanga

Cataclysm, uzun zamandır beklenen oyunlar arasında açık ara birinci sıradaydı. Belki MMO oyuncusu değilseniz, sizi çok meraklandırmamıştır ama dünya genelindeki MMO oyuncuları için geri sayım uzun bir zamandır sürüyordu ve sonunda Cataclysm biz oyun severlerle buluştu. Ben de yıllarını WoW'a vermiş bir oyuncu olarak konu hakkında bir - iki satır karalayayım istedim.

Yenilik

İlk olarak yeni ırkları ele alalım. Cataclysm ile iki yeni ırk WoW dünyasına eklendi. Açıkçası Goblin ırkı zaten açık ara en çok istenen ve beklenen ırkı ama Worgen ırkı biraz beklenmedik bir ırk olarak karşımıza çıktı. Her ne kadar çok güzel görünüyor olsa da çok daha farklı ve marjinal ya da daha eğlenceli bir ırk seçilebilirdi. "Yeni ırk" denilince pek tabii ki akla ilk gelen yeni başlangıç bölgeleri oluyor. Evet, yeni başlangıç bölgeleri ciddi den harika ve bir o kadar da eski oyunculara yeni bir tat veren cinste yerler kıvamında. Yani neredeyse en çok bu bölgeler üzerinde çalışılmış diyebilirim. Hele yeni görevler, tadından yenmez olmuş. Malum, WoW oyuncularının en büyük sıkıntılarında bir tanesi, her yeni karakter açtığında bir kez daha aynı görevleri yapmak zorunda kalmaktaki ki bu duruma iyi bir çözüm getirilmiş gibi gözüküyor. "Aynı" demişken, Azeroth'un yeni hali de sürekli olarak aynı bölgeleri görmek zorunda kalan oyuncular baya mutlu etmiş durumda. Açıkçası WoW dünyasına gereken en büyük yeniliklerden bir tanesi, halihazırda bulunan dünyanın değişmesiydi. Yeni skill sistemine bir lafım yok, an itibarıyla gayet güzel çalışıyor. Evet, bazen bir - iki ayarsızlık çıkıyor ama yine de gayet hoş olmuş. İçerikse bir eklenti paketinden bekleneni verecek kıvamda. Bolca yeni eşya, yeni zindanlar ve yetmezmiş gibi eski beş kişilik zindanların yenilenmesi, yine oyuncuların yüzlerine "smile" yerleştirmeye yetmiş durumda. PvP'nin tavan yaptığı son iki eklenti paketinden sonra Cataclysm de konu hakkında gerekeni yapmış durumda.

Yine de...

Efendim, bu kadar yaygarası koparılan bir oyun için Cataclysm net bir şekilde "olmamış". Neden mi? Şimdi, o Archaeology mesleği nedir Allah aşkına? Bence sadece yapılmış olması için yapılmış bir meslek. Keza bu oyuna ikincil meslek lazım değil. Madem bir eklenti paketi çıkarılıyor ki bu üçünü oldu, bir zahmet yeni ve farklı ana meslekler de oyuna dahil olsun. Biktım Blacksmithing'den, Alchemy'den! Sonra iki yeni ırk geldi, harikal fakat ne değiştirdi oyunda? Hiç! Sadece modellemesi farklı ve bir - iki farklı özelliğe sahip olmaktan

ileriye gitmedi. Bu oyuna asıl gereken yeni sınıfları Ben de biliyorum denge kurulmasının zor olduğunu ama madem bir iş yapıyorsunuz, madem bu kadar para kazanıyorsunuz, çok daha farklı ve yeni gelişmeler bekliyorum artık.

Oyun yapısı ve özellikle oynama şekli bir hayli değişti ama bu değişim zaten dört yıl önce, oyun ilk çıktığında yapılması gereken bir şeydi. Aradan bu kadar zaman geçtikten sonra, oyunculara daha zor, yani daha dikkatli olmaları gereken bir oyun yapısı sunmak ziyadesiyle boş bir hareket. WoW zaten çok ama çok kolay bir oyundu, bu saatten sonra oyunu zorlaştırmak ve oyuncuyu oyuna bağlayıcı bir zorluk seviyesi yapmaktansa farklı yetenek kombinasyonları yaratılması gerekiyordu. Yazılanı takip edenler biliyorlardı, her yeni eklentide halihazırda olan eşyaların çöpe gitmesi durumuna şiddetle karşıyım. Her seferinde saatlerimi, günlerimi harcadıktan sonra yine bir hiç olarak bu oyunu oynamak istemiyorum. Bu konu hakkında hala gelmiş geçmiş en iyi sistemi kullanan Final Fantasy XI'e bakmanızı tavsiye ediyorum.

Yine de kaçınılmaz bir gerçek var ki o da şu anda WoW'a alternatif bir MMO olmadığı. Blizzard da bunun farkında olacak ki bu avantajı harika kullanıyor. Bence Star Wars: The Old Republic'i beklemeye devam ediyorum. Umanın beni yüz üstü bırakmaz!





Yapım **Rockstar San Diego**
Dağıtım **Rockstar Games**
Tür **Aksiyon**
Platform **Aksiyon**
Web www.rockstargames.com/reddeadredemption

Red Dead Redemption: Undead Nightmare



Vahşi batının zombileri

H iç kimse unutmaz ki bir zombiden daha kötüsü yoktur. Şu dünyada başınıza her şey gelebilir ama hiçbir insanoğlu gelip de beyninizi ısırarak istemez. (Akıl sağlığı yerinde olmayanlar konusunda garanti veremiyoruz.) Oysa ki zombiler beyninizi, kolunuzu, bacağınızı ve hatta pankreasınızı bile yemek isteyebilir.

Zombiler yavaşdır. Onlardan kaçmak kolay olabilir. Yine de onları vurmaya ve etkisiz hale getirmeye daha iyi bir çözüm olacaktır. Bu işlem sırasında onları kafalarından vurmaya ve kafalarının patladığından emin olmalısınız; yoksa sürünerek de olsa sizi takip etmeye devam ederler.

Tek bir zombinin etrafında koşup onunla dalga geçebilseniz de kalabalık olduklarında ivedilikle ortamdan uzaklaşmanız yararınıza olacaktır ve en güzeli, merdiven kullanamadıkları için yükseklere çıkamazlar. Gerçi siz de damın tepesinde ne yapacaksınız, onu bilemiyorum...

Velahasıl kelimeler, hayatını damdaki kemancı olarak



Yeni açılan alışveriş merkezi haberini duyan zombiler...

geçirmek isteyen ve istemeyen herkes, bu uyarılara kulak versin ve bu oyunu alsın... Oyun mu? Bir dakika...

Ölüme üç kala

Bu oyunun Red Dead Redemption'la bir ilgisi yok. Yani siz şu an oyunu oynuyorsanız, oyununuza ara verip orijinal oyuna hiç bir etkisi olmadan Undead Nightmare'i oynayabilirsiniz. Hoş, daha da güzel olanı bu eklenti paketi oyuna yaklaşık beş saatlik bir bölüm ekliyor. Hem de içi zombilerle dolu olan bir bölüm!

Karakterimiz yine aynı: Joe Marston. Bu seferki göreviye kasabaya yayılan zombi salgınının nedenini bulmak ve kasabayı eski haline getirmek. Kasaba diyorum ama oyunda birkaç tane yerleşim birimi var. Bu bölgeleri zombilerden temizlemek ve eski haline getirmek o bölgenin bir "Safehouse" olarak kullanılmasını sağlıyor. Böylece safehouse'a dönüşen bölgeler arasında hızlı ulaşım yapabiliyoruz. "Kamp vardı hacı?" dediğinizi duyar gibiyim. O artık yok.

Kamp kuramıyoruz. Bunun senaryoyla bir alakası var (Zombilerin istila ettiği bir bölgede, dışarıda uyuyor mu?) ama daha çok çevreyi görelim, zombileşmiş yaratıklarla boğuşalım, başı boş zombilere birkaç el atış edelim diye verilmiş bir karar.

Zombi parçaları atan bir tüfek mi?

Sizi Blunderbuss ile tanıştırayım. Bu aslında saçma atan kocaman bir tüfek. Undead Nightmare'da ise saçma yerine, zombi parçaları atıyor. Zombi



Alternatif

Dead Rising 2 (7,5)
Resident Evil 5 (7,7)
Call of Duty: Black Ops (9,0)

parçasını bulmak da ne kadar kolay, siz düşünün...

Blunderbuss'ın yanında kutsal su ve zombi yemi gibi silahlarımız da var. Ayrıca meşaleyle zombi yakmak da pek eğlenceli.

Aldığımız görevler kayıp insanları bulmak, zombi istilası altındaki mezarlıkları temizlemek, kapana kısılmış insanları zombilerin elinden kurtarmak gibi konuları kapsıyor. Yan görevler daha enteresan ve eğlenceli aslına bakarsanız onları da atlamayın.

Oyunda iki tane de yeni multiplayer oyun modu bulunuyor. Bir tanesi hiçbir şeye benzemiyor, onu direkt eliyorum. Zevkli olan Gears of War'un Horde modu gibi, üstünüze dalga dalga zombi yağan Undead Overrun. Sağlam birkaç oyuncuyla çok eğlenceli hale geliyor bu mod; mutlaka denemelisiniz.

Piyasaya çıkan en kaliteli eklentilerden bir tanesinin incelemesini okudunuz. Size düşen, bu paketi almak ve tadını çıkartmak. Beyninize mukayet olun...

■ **Tuna Şentuna**

Red Dead Redemption: Undead Nightmare

+ Bolca görev, yepyeni silahlar, hoş müzikler, yeni multiplayer modları.
- At koşturmak biraz sıkıcı olabilir.

9,6



Yapım **Namco Bandai**
Dağıtım **Namco Bandai**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web **www.splatterhousegame.com**



Splatterhouse

Kan ve revanın karışımı...

“Vurdulu kırdılı” diye tabir ettiğimiz oyunlar bir hayli büyük bir yer teşkil ediyor oyun dünyasında ve bunların başını şüphesiz ki dövüş oyunları çekiyor. Özellikle Mortal Kombat gibi oyunlar, insanı kana susattığı gibi bir de büyük bir rahatlama sağlıyor. Dövüş oyunlarını geçecek olursak, en çok aksiyonu gördüğümüz oyun cinsi TPS'ler olarak karşımıza çıkıyor. Kan ve yok etme konusunda God of War ve Dante's Inferno bu türde piyasaya sürülen oyunlara en kaliteli örnekleri teşkil ediyor. Nitekim artık “kan” denilince aklımıza gelecek bir başka oyun daha var: Splatterhouse.

Uyarış

Oyuna girer girmez ilk olarak vahşi bir ses bizi karşılıyor, devamında bir canavarın bulunduğu başlangıç menüsü devreye giriyor. Oyunun bolca sorunlu olduğu, zaten bu menüden anlaşılıyor. Seçebileceğimiz iki farklı oyun modu var. Bunlar Story ve Survival Arena olmak üzere ikiye ayrılmış durumda. Gelelim oyunun senaryosuna. Kanlar içerisinde yerde yatan “nerd” tipli bir karakter olarak oyuna başlıyor, başlayan kısa demoda bizimle konuşan bir maske görüyoruz. Hemen yanı başımızda duran bu maske, bize kaçırılan kız arkadaşımızı kurtarabileceğimizi ve ona itaat etmemiz gerektiğini söylüyor. “Dr. West” isimli deli doktorun peşinde olan maske, kız arkadaşımızın da bu doktor tarafından kaçırıldığını anladığımız anda yüzümüzdeki yerini alıyor ve...

Artık o bilindik afacan insan değiliz. Maskeyi takar takmaz bir başkalaşım geçiriyoruz. Açıkçası tam bir “Hulk” halini aldığımız bu değişimden sonra bolca kaslı ve kollarında bıçakları olan bir adama dönüşüyoruz.

Dediğim gibi oyun bir TPS ve ziyadesiyle hızlı. Misal; “Devil May

Arcade

Splatterhouse, bazı bölümlerde bildiğiniz arcade oyun moduna geçiyor. Bir anda olan bu değişim, oyuna büyük bir tat katmış ama yine de tek yaptığımız, yerden bulduğumuz bir silahla “önümüze gelene yüz tekme” yapmaktan ileriye gitmiyor. Bu arada unutmadan, etraftaki kutuları kırmak gerekiyor ki içlerinden çıkan solucanlardan bolca kan puanı çıkıyor.

Cry'dan daha hızlı” desem yeridir. Pek tabii ki ilk baştaki “tutorial” bölümlerindeki “Mask” modu, oyuna başlayınca kayboluyor ve üçüncü bölüme kadar geri gelmiyor. Bu arada çıplak ellerimizle dövüşmek zorunda kalıyoruz. Fakat merak etmeyin, herhangi bir mutasyona gerek kalamadan da yeterince güçlüyüz. Karşımızaysa sonsuz diye tabir edebileceğim cinste bir yaratık çıkıyor. İlk başlarda benzeri yaratıkları görürken, oyun ilerledikçe birkaç farklı yaratık modeli daha oyuna ekleniyor. Bu yaratıklar öyle inanılmaz güçlü değil ve asıl sorun sayılarının fazla olması. Biz yaratıkları öldürdükçe ya da -daha Türkçe bir anlatımla- kan döktükçe enerji barımızın altında bulunan kan barımız doluyor. Bu kan barı sayesinde oyun esnasında etrafımızdaki düşmanlardan enerji çekebiliyoruz, bu da ölmemizi bir hayli zorlaştırıyor. Ayrıca yaratık öldürdükçe kan puanı kazanıyoruz. Kazandığımız puanlarla yeteneklerimizi güçlendirmeye yarıyor. Yeteneklerimizse Fast Attack, Heavy Attack, Grab, Sprint Roll, Slash, Smash, Health, Mask ve Weapon olarak dokuzaya ayrılmış durumda. Bu yeteneklerden iki tanesi Mask modumuzu etkiliyor, kalanlar insan formumuz için tasarlanmış. Mask modu dediğimizse bildiğiniz bir şeytani form. Yani geçici bir süreliğine süper güçlü hale gelebiliyoruz ki bu esnada vurduğumuz her şey neredeyse yok oluyor.

Oyunun kötü yanlarıysa can sıkıcı... Her ne kadar hack & slash tarzda bir yapıya sahip olursa olsun, sürekli bir odaya girip oradaki yaratıklar tükeninceye kadar düğmeye basmak bir noktadan sonra fena sıkıyor. Özellikle boss savaşlarındaki hatalarımızın bedeli insanı çileden çıkarıyor; çünkü checkpoint, girdiğimiz fazın ta en başına atıyor bizi. Buradaki asıl kritik noktaysa inanılmaz uzun yüklemeye süreleri. Bir kere en azından üç dakika yüklemeye beklediğimi biliyorum. Sonuç olarak adam dövme ve kan dökme modundaysanız, Splatterhouse bu aralar tam da aradığınız oyun demektir ama daha fazlasını beklemeyin. ■ **Ertuğrul Süngü**

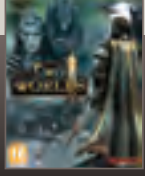
Alternatif

Devil May Cry 4 (8,2)
Mortal Kombat: Deception (8,7)
Prototype (7,5)

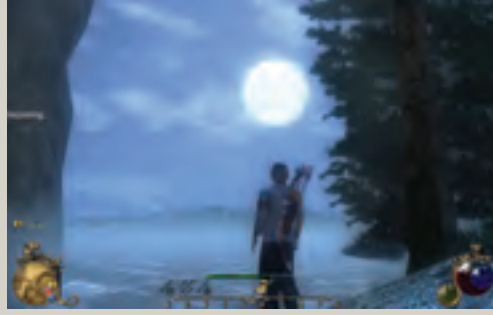
Splatterhouse

+ Bitmeyen aksiyon, bolca kan, hızlı oyun yapısı
- Bir yerde bitmesini istediğimiz aksiyon, tükenmeyen düşmanlar

6,8



Yapım **Reality Pump**
Dağıtım **South Peak Interactive**
Tür **RPG**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.twoworlds2.com**



Süre

Oyun toplamda dört bölümden oluşuyor ve bütün görevleri tamamlayıp biraz da malzeme toplarsanız, oynama süreniz her bölümde yaklaşık 10 saat. Bu da toplamda gözden kaçırılmaması gereken 40 saat gibi uzun bir oynama süresine denk geliyor.

Two Worlds II

Bir dünya asla yetmez!

RPG'nin nasıl olması gerektiği konusunda bir masaya beş adam oturtsak, o muhabbet rahat 15 saat sürer. Dünyasından grafiklerine, ırklardan silah ve eşya seçeneğine, karakterlerinin geliştirilmesinden tutun da multiplayer moduna kadar panel konusu bile olabilir oyun dünyasında. Bundan üç yıl önce çıkan Two Worlds'ün bu özelliklerine bakarsak eğer, kabullenelim arkadaşlar, oyun eleştirilenlere göre sınıfta kalmıştı. Two Worlds'ün suçu neydi? Grafik hataları en büyük sorunlardan biriydi. Senaryo kurgusu oldukça başarılı sunulmuşken, maalesef gayet başarısızlıkla uyarlanan bir yansımaları görmüştük. Birbirini tekrar eden görevler, oyundan soğumamız için canla başla uğraşıyorlardı. Two Worlds'ün konsol versiyonları için de şanssızlık sürüyordu; oyun PC'den uyarlamaydı, yani konsollar için farklı bir portu yoktu. Yok, henüz bitmedi suçu... En büyük bahtsızlığıysa adının sürekli The Elder Scrolls IV: Oblivion'la beraber anılması oldu.

Geçen zaman içinde eleştirileri de derinlemesine inceleyen Reality Pump firması, boş durmadı ve devamını

getirmek istediği Two Worlds'ün ikincisinin üzerinde çalışmaya başladı. Grafiklerde daha önce karşılaşılan eksiklerin, oynanabilirliğin ve birçok önemi detayın üstesinden geldiklerini belirten Reality Pump, Two Worlds II ile RPG tarihine bu kez çok iddialı bir dönüş yaptı. Detaylara girmeden önce senaryomuza bir göz atalım hemen.

Orc'ların gizli planları

Oyun, Two Worlds'ün beş yıl sonrasında geçiyor. İlk oyunu özet geçmek gerekirse "Aziraal" adlı savaş tanrısının ortadan kaybolmasıyla paniğe ve kaosa sürüklenen halk, binlerce yıl kendisini arar. Bu karmaşa içinde ırklar arasında da huzursuzluklar olur ve toplamda dört ırktan birer kişinin seçilmesiyle doğaüstü yaratıklara karşı kafa tutulur. Bu mücadelenin sonunda aralarından seçilen bir kişi, doğaüstü güçlere sahip olacaktır. Tam bu noktada ikinci oyunun açılış videosu giriyor sahneye... Antaloor'da neler olup bittiğini, Orc'larla büyücü Gandahor ordularının savaşı sırasında öğreniyoruz. Orc'ların videonun başında oldukça başarılı olduklarını, hatta "Kesin alırlar savaşı" dediğini hatırlıyorum. Son anda Gandahor'un tek bir hamleyle Orc'ların canına nasıl

Kamera odağı ön kısımdayken arka plandan herhangi bir detay seçebilmek çok zor

Çok yakında karakterimizin oku, topladığı materyallerle tamamen değişecek.

Karakter kıyafetleri özenle tasarlanmış, metal ve deri dokuları başarılı.

Not now, human...



Alternatif

Arcania - Gothic 4 (5,5)
Divinity II: Ego Draconis (7,0)
The Witcher (8,2)

okuduğunu da... Gandahor'un bu zaferiyle sonuçlanan günden beş yıl sonra bu döngüye son verebilecek o kişinin, Gandahor'un kalesinde esir edildiğini öğrenmemizle işler daha da karışıyor. O kişinin ta kendisi olduğumuzu ve o kalede esir olan tek kişi olmadığımızı hemen belirtiyorum. Gücümün neredeyse hepsini kaybetmiş ve tamamen umudumuzu kesmişken bir darbe daha geliyor; diğer esir olan kız kardeşimizi ve bütün güçlerini Gandahor kendi emelleri için kullanıyor. Kaçma planlarımızın üst üste hayal kırıklığına dönüşmesiyle hiç beklenmeyen bir şey gerçekleşiyor. Azılı düşman Orc'lar beni kurtarma planı yapmakla kalmayıp bunun için girişimde bulunuyor! Ama neden? Bunun altında ne yatıyor? Bu esrarengiz "Dhar Pha" isimli kadın kim?

Ne güzel zırhın var senin!

Giriş videosundan sonra karakter yaratma ekranına geldiğimizde herhangi bir ırk veya sınıf seçeneğiyle karşılaşmıyoruz. Sıradan, dümdüz bir insanoğlu olarak gözünü, saçını, boyunu, genişliğini seçip kaydediyoruz. Hayır yani, o kadar karizmatik Orc'lardan sonra basit bir insan görmek, özellikle de benimki Lost'taki Sawyer'a benzedikten sonra iyice tuhafıma gidiyor. Başlangıç bölümünde ana eğitimler veriliyor, eğilme, kalkma, kapıyı açma, hazineyi toplama... Bunları bize o gizemli kadın öğretiyor. İlk bölüme bakarak grafiklere ve atmosfere not vermeyin, kapayıp gitmeyin. Dediğim gibi, burası bir eğitim bölümü ve karanlık atmosfer kısa zamanda sonlanacak. Oyunun ara yüzü de RPG severlere oldukça aşina gelecek. Alt sağda Health / Stamina ve Mana bilgilerinize ve F1 tuşu ile de karakter özelliklerinize, büyülerinize, haritanıza, görevlerinize, topladıklarınıza ve eşyalarınıza ulaşabiliyorsunuz. Eşyalar (Equipments) menüsünü açtığımızda sistem biraz ▶





I'll make it quick... You deserve as much.

- ▶ karışık gelebilir; çünkü karmakarışık bir düzen var ve seçtiğiniz eşyayı maalesef ki üzerinizde göremiyorsunuz, seçili olanların üzerinde de gri bir desen var. Ayrıca set yapabilme modu da bulunuyor, belli eşyaları set yapıp tek tek seçmek yerine hazır bir donanımına kısa sürede ulaşabiliyorsunuz. "Ingredient", yani topladıklarınız kısmı genelde bitki ve yiyeceklerden oluşuyor. Buradakileri birbiriyle karıştırıp çok farklı malzemeler ve bunlardan da farklı özellikler almanız mümkün. "Magic" kısmında çeşitli büyü kartları toplamak gerekiyor. "Amulet" adındaki kartlarla çeşitli büyüleri toplayarak, aynen Ingredients'ta olduğu gibi farklı büyüler yaratabiliyorsunuz. Büyü kitabınız da çeşitli büyüleri açtıkça gelişmeye devam ediyor. Ateş toplarına ve depremlere sebep olarak düşmanı bozguna uğratabilirsiniz ya da "sumon" olarak destek ünite yaratabilirsiniz. Silahlar kısmında da aynı özelliklerin kullanılmasını sağlamışlar. Sınıfınıza göre sahip olduğunuz silahı geliştirebilir, tamir edebilir veya topladığınız taş, tahta gibi maddelerle baştan tasarlayabilirsiniz. Bunun da başarısı crafting, yani üretim yeteneğinizi ne kadar geliştirdiğinizle alakalı. Hazır "yetenek" demişken hemen bunlara da giriş yapalım öyleyse.

Two Worlds II'de sınıf sistemi level atladıkça sahip olunan bir hadise. Her level sonunda belli yetenek ve özellik puanları kazandıkça, eğiliminizi de buna göre belirliyorsunuz. Özellik puanları dört özellik için kullanılıyor: Accuracy, Strength, Willpower ve Endurance. Bu eğilimleri seçtiğiniz takdirde bunlar sınıf belirlemenize yarıyor. Toplamda altı adet sınıf var: Warrior, Mage, Ranger, Crafting, Assassin ve General. Mesela Warrior sınıfında güçlenmek için Strength, Mage olarak güçlenmek için Willpower puanlarına ihtiyacınız var. Yetenekleri sıfırdan öğrenip geliştirmek içinse Skillbook'lar yardımınıza yetişecek. Bu sıfırdan alınacak Skillbook sayesinde edinmek istediğimiz büyülere de yetenek puanı ödememiz gerekiyor.



Görevler klasik bir RPG de nasıl işliyorsa Two Worlds II'de de aynen öyle işliyor. Birbirini takip eden görevlerle bolca farklı göreve denk geleceğinizi; ilk oyunda olan görevlerin bağıntılılığı semptomlarıyla karşı karşıya gelmeyeceğinizi söyleyebilirim. Oyun, birden çok kültürden oluşan bir ekiple oluşturulmuş ve bunu oyuna da yansıtmaktan geri kalmamışlar; faklı kültürlere, farklı yerleşim yerlerine bolca uğruyoruz. Dünyamız olabildiğince geniş, her RPG'de can çektişiren ulaşım sıkıntısı Two Worlds II'de yüzünüzü güldürecek. At, teleport ve kayak kullanarak belirli noktalara ulaşım sağlayabiliyorsunuz. Şehirlerde eşyalarınızı stoklayacağınız evler, kumarhaneler, müzisyenler de oyuna renk katıyor.

Ahenkle yüzen balıklar...

Oyunun ilk oyuna göre kendini en çok affettirmiş olan yanı sıra grafikler. Oyun, "Grace" isimli yeni bir grafik motoruyla hazırlanmış ve bu yeni grafik motoru birden çok platformda, yani PC, PlayStation 3 ve Xbox 360 üzerinde geliştirilmeye uygun bir motor. En başta söylediğimiz gibi, ilk oyundaki "PC'den konsollara uyarlanma" olayı çoktan mazi oldu bile. Grafiklerde detayların dikkatinizi çekmemesi mümkün değil. Gölge ve ışıklar, su efektleri, yüzerken denizin içinde gördüğünüz o minik balığın üstündeki renkler bile gözden kaçmıyor. Eksi not alacak yanı yok değil mi? Elbette ki var. Kamera duyarlılığını çok yüksek yaparsak çeşitli hatalara ve ışık kırılmalarına denk geliyoruz. Animasyonlar da tatmin edici değil. Karakter giysileri ne kadar başarılıysa yüz detayları, mimikler, bakışlar da bir o kadar soğuk. Boş boş bakan, ağız hareketi yok denecek kadar az bir karakter keyifleri bozuyor. Yapay zekanın da tatminkar olduğunu söylemek isterdim ama düşmanın hareketlerindeki dengesizlikler, savaş alanındaki Orc'ların aynı anda girdiği başta dikkat çekmese de oynadıkça "Yeter, saldırmı artık!" diye kafalarını dürtmek istiyorsunuz.

Detaylara çok önem veren biriyse, bitmek bilmeyen karışımlar ve neredeyse sayılamayacak kadar çok eşya özelliğiyle donatılmış oyunları çok seviyorsanız, Two Worlds II sizi mutlu edecektir. Ufak hataları, can sıkıcı kamera özelliklerini ve bu karışım olayını çok karışık (!) değilmiş gibi görmezden gelin bu kez ve Two Worlds II'ye bir şans verin. ■ Ayça Zaman

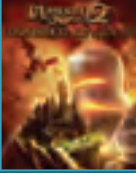
Two Worlds II

- + Yeni grafik motoru, çok geniş dünyası, sayılamayacak kadar çok eşya
- Karakterlerin çok donuk olması, zaman zaman ortaya çıkan kamera açısı odaklı grafik sorunları, yapay zeka hataları

8,0



Yapım 1C
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Strateji
Platform PC
Web www.majesty2.com



Majesty 2: Monster Kingdom

Majesteleri kaçırdı!

ilk olarak halen bu oyunu oynamamış olanlara büyük bir sitemle başlamak istiyorum yazıma. İlk oyunu 1999 yılında çıkan seri, halen piyasada bulunan yegane "kendine has" oyun yapısına sahip oyunlardan bir tanesi. Strateji oyunu olup da ünitelerimizi sadece verdiğimiz ödüllerle yönlendirebildiğimiz ve tıpkı gerçek hayatta olması gerektiği gibi, üzerlerinde direkt kontrolümüzün olmaması bu oyunu benim için vazgeçilmez bir oyun haline getiriyor. İkinci oyun her ne kadar ilk oyun kadar kaliteli olmasa da yine de kendisini özel kılmaya başarmıştı. İlk ufak eklenti paketinden sonra piyasaya çıkan Majesty 2: Monster Kingdom ise (MK) seriyeye bambaşka bir tat katıyor.

Serinin o eğlenceli yapısı, yeni eklenti paketine de yansıtılmış durumda. Güzelim krallığımızda çıkan bir isyan sonucunda kral olarak şehirden kaçmamız gerekiyor. Tacı çalınan bir kral olarak yapacağımız yegane hareketse krallığımızı yeniden ele geçirmek. Fakat halkımız yaşadığımızdan habersiz. Peki, kim bize yardım edecek? İşte tam bu noktada MK'in en büyük özelliği devreye giriyor. Bu yeni yapılanma sürecinde bize yardım edecek ekip, yıllardır düşman bildiğimiz yaratıklar!

Oyunun incelemesini yaptığım zaman da belirttiğim üzere, Majesty 2 genel hatlarıyla zor bir oyun. Eğer ana oyunu oynamadıysanız, bu eklentiye hemen bulaşmamanızı tavsiye ederim; çünkü ilk görevler bile "Advance" zorluk seviyesinden başlıyor ki ortalama bir oyuncu, işin içinden net bir şekilde çıkamaz.

Vampirler!

Oyuna başladığımız ilk görevden itibaren krallığımızı yeniden inşa etmeye çalışıyoruz. Nitekim kontrol ettiğimiz üniteler tamamen "öcü" diye tabir ettiğimiz cinste yaratıklar. Aralarında bolca Goblin'in bulunduğu bu üniteler oyuna çok farklı bir tat katmış

durumda. İlk dikkatimi çeken oluşum, "Tax Collector" isimli ünitelerin vampir olmuş olması. Normalde kendilerini savunmaktan aciz olan Collector'lar, vampir olunca işler bir hayli değişiyor. "Goblin Spearman" ünitesi ana birimlerimizden bir tanesi olarak karşımıza çıkıyor. Özellikle ilerleyen seviyelerde düşmanlarını çok hızlı bir şekilde yok edebiliyorlar. Ana oyunda kontrol ettiğimiz hırsız ünitelerimizse "Ratman Robber" olarak tasarlanmış ve bilinen insan hırsız ünitelerinden bir hayli dayanıklıdır. Bina tasarımlarıysa tamamen farklı, yani ziyadesiyle yeni bir ırk yaratmış yapımcılar. Özellikle binalardaki detaylar tam da oynadığımız ırkın özelliklerini taşıyor ki Majesty 2 gibi bir oyunda en çok gördüğümüz şey binalar. İlerleyen seviyelerde aktif hale gelen tapınak üniteleri ise tadından yenmez halde.

İlk olarak binalar ve üniteler her ne kadar farklı tasarlanmış olsalar da bir noktada ana oyundaki insan ırkına büyük benzerlikler gösteriyor. Misal; Ratman Robber'lar yine para çalan bir birim ve yine kendi binalarında topladıkları parayı "çötönk" diye alabiliyoruz. Para toplama ve kazanma sistemiyse aynı kalmış. Vampir olmalarına rağmen, Tax Collector'lar yine etraftan para topluyor ve şehrimiz geliştikçe yeni binalar etrafa yayılıyor. Açıkçası bu kadar büyük bir değişiklik yapılırken, oyun yapısının birebir aynı kalmış olması fazlasıyla canımı sıktı. Halihazırda düşman birlikleri olan fareler, yine her taraftalar. Evet, rakibimizi bir hayli rahatsız ediyor ama kendi şehrimizi de böcek tünelleri basıyor.

Aslında harika bir fikirle karşımıza çıkmış bir oyun MK. Nitekim bu güzide fikri destekleyici farklılıklardan bir hayli yoksun. Keşke üzerinde birazcık daha çalışılıp, bambaşka bir ırkla karşımıza çıkabilseymiş yapımcılar.

Ertuğrul Süngü

Majesty 2: Monster Kingdom

- + Yeni bir ırk, Majesty 2'nin o farklı oyun yapısı
- Ana oyuna fazlasıyla benziyor

7,1

Sewer Entrance

Ana oyunda yok edilemeyen "Sewer Entrance" isimli yerleşkelerin tarafımızdan kullanılmıyor olması çok kötü. Keşke böyle bir yeteneğimiz olabilseymiş...

Alternatif

- Heroes of Might and Magic V (9,3)
- King Arthur: The Druids (-)
- Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim (8,5)



Yapım SEGA
Dağıtım SEGA
Tür RPG
Platform PSP
Web sega.com/games/valkyria-chronicles-2



Eklenti Paketi

PSP'deki oyunlara genellikle eklenti paketi gelmez; adetten değildir. Ne var ki Valkyria Chronicles II o kadar çok beğenildi ki 22 yepyeni bölümden oluşan bir eklenti paketi PSN üzerinden satışa sunuldu. Eğer bu oyuna sahipseniz, yeni görevleri de kaçırmayın derim.

Valkyria Chronicles II (PSP)



Küçük dev RPG

Hazır PSP'de oyun yok dedim, Sony PSP'ye oyun çıkartmak yerine PSP2 ve PlayStation Phone üzerinde çalışıyor dedim, bu ay başka oyun da pek oynayamadım dedim, uzun uzun kendi kendime konuşup delirdim, neden yakınlarda çıkmış ama es geçtiğimiz bir oyuna yer vermiyorum... (Dedim.) Üstelik iyi olduğunu tahmin ettiğim bir oyunun LEVEL sayfalarından ırak kalmasına gönlüm el vermezdi. Hele ki bu oyunun başında milyonlarca saat harcamışsam... En iyisi dedim, bu oyunu yazayım. Evet, bunu dedim ve derken de aslında ne kadar yalnız olduğumu anladım.

İç savaş

Türkiye'deki PS3 sahiplerinin pek yüzüne bakmadığını düşündüğüm bir oyun Valkyria Chronicles. Oysa ki el boyaması gibi gözükken grafikleri, kaliteli oyun mekaniği ve anime stili anlatımıyla Uzak Doğu'da kapış kapış gitmişti. Uzun bir oyundu da üstelik; bitmek bilmiyordu ve verdiğiniz paraya değdiğine inanıyordunuz.

Serin devamı olan ikinci oyun PSP için hazırlandı ve olaylardan iki yıl sonrasını konu ediyor. Şöyle bir durum var, Gallia'da bir iç savaş söz konusu ve biz de Lanseal Academy adındaki



Alternatif

Final Fantasy VII Crisis Core (9,7)
Persona 3 Portable (8,8)
Jeanne D'Arc (9,0)



bir askeri okuldaki bir grup küçük yaştaki (Elbette...) öğrenciyi kontrol ediyoruz. Oyunun kahramanı aslında Avan Hardins fakat diğer karakterler de en az onun kadar ilgi çekiyor.

Bu akademiye başlayan oyunumuz dallanıp budaklanıyor fakat akademi her zaman ana üs olarak yerini koruyor. Akademi -her türlü anime tabanlı RPG oyununda olduğu gibi- öğrencilerin özel yaşamlarına da göz atabiliyorsunuz, oyunun asıl kısmını oluşturan görevlere de devam edebilirsiniz.

Görevler Briefing Room adındaki odadan alınıyor ve her göreve en fazla altı kişilik gruplarla çıkabiliyorsunuz. Class G adındaki, kötü öğrencilerle dolu olduğu söylenen bir sınıfın başkanlığını yaptığınız için de elinizin altında tonla öğrenci bulunuyor. Grubunuzda altı kişi olduğundan, bu karakterleri farklı sınıflardan seçmeniz gerekiyor. Scout, Shocktrooper, Lancer, Engineer ve Technician seçebileceğiniz beş sınıfı oluşturmakta. Her sınıfın farklı özellikleri olduğu için bir göreve, bir sınıfın ağırlıklı olarak katılması pek iyi sonuç vermiyor.

Haritadan haritaya...

Her görev çok da büyük olmayan bir haritada yer alıyor. Önce adamlarımızı yerleştiriyoruz ve ardından sıra tabanlı olarak savaşıyoruz. Karşı takımın üssünü ele geçirme, haritadaki tüm düşmanları ortadan kaldırma, bir tanka eskortluk etme vb. birçok görev var. Haritalar çok büyük olmadığı ve savaş sıralı bir şekilde devam ettiği için her şeyi bir satranç oyununa benzetebiliriz aslına bakarsanız. Tabii karakterleri birebir kontrol edebilmek, düşmanların arkasına dolanıp ateş edebilmeye ve hatta onları kafalarından vurarak daha çok hasar verebilmeye olanak tanıyor.

Savaşlardan başarıyla çıkmak size tecrübe puanı ve para kazandırıyor. Tecrübe puanıyla karakterleri değil de sınıfları güçlendiriyoruz burada. Yani 5000 tecrübe puanının tümünü Scout sınıfına harcaıyıp o sınıfta olan tüm karakterlerin güçlenmesini sağlayabiliyoruz. Parayla ise yeni ekipmanların araştırmasını yapıp bu ekipmanları otomatik olarak adamlarımıza verebiliyoruz.

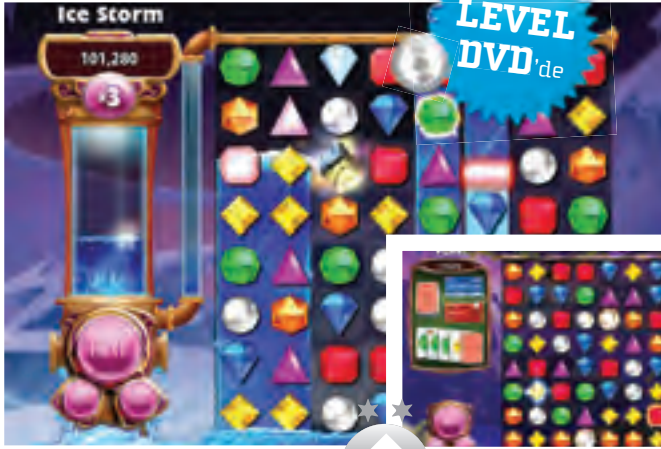
Tüm yan görevleriyle birlikte oyunu bitirmek 50-60 saat alıyor. Yani PSP için çok iyi bir rakam. Jeanne D'Arc ve Final Fantasy VII Crisis Core'dan sonra oynadığım en iyi RPG'lerden biri olduğunu söyleyebilirim Valkyria Chronicles II'nin. PSP'de daha iyi bir RPG'yi ancak bu oyunun üçüncüsüyle bulabileceğimizi söylemekten de çekinmiyorum. **Tuna Şentuna**

Valkyria Chronicles II

+ Uzun oyun süresi -ki oyun eğlenceli de bir yandan. Karakterlerin hikayelerini takip edebilme

- Bazı savaşlarda dengesizlik olabiliyor.

9,0



Bejeweled 3

Bağımlısın, bağımlıyız, bağımlı olacaklar!

A macamızı yine üç tane aynı tipteki taşı yan yana getirmek ama artık üçüncü oyununa ulaşmış seride, bunu elbette ki çok farklı oyun tiplerine yapıyoruz. Sakin sakin oynayabileceğimiz, bizi sık boğaz etmeyen bir sayacın olmadığı bölümlerin dışında, yine basit anlamda skor mücadelesine girebiliyoruz. Asıl eğlenceli olansa bunlar değil quest'ler.

Quest'lerde farklı görevlerimiz oluyor ve bu görevlerin her biri, birbirinden farklı. Birinde poker elleri yapmaya çalışıyoruz, bir diğerinde gömülü hazineleri

bulmak için uğraş veriyoruz, bir başkasında tepeden ve Tetris misali yeni taşlar inerken elimizdeki taşları bitirmeye uğraşyoruz. Bu görevleri tamamlayamayınca da insan iyice hırsanlıyor ve oyunu bir kez daha oynayas geliyor.

Çok eğlenceli ve yeni nesil grafiklerle donatılınca, çok da güzel gözükene bir oyun olmuş Bejeweled 3. Parasını verip alın ve yıllarca oynayın... ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Bulmaca**
Yapım **PopCap Games**
Web www.popcap.com **9,0**



ProtoGalaxy

Uzayın derinliklerinde, el ele

B Shoot'em up tarzı oyunları tek başına oynamak eğlencelidir. Ne var ki yanınızda birisi olduğunda, yaydığınız ateş gücü öylesine büyük ki tek başınıza o oyunu nasıl oynadığınızı sorgularken bulursunuz kendinizi.

ProtoGalaxy, yalnızlığınıza son veriyor ve bir shoot'em up'ı tam dört kişi oynayabilmenize olanak tanıyor. Üstelik sudan ucuz bir fiyata bunu yapabiliyorsunuz. Koskocaman bir dünyada dolanıp duracağınız oyunda, asteroitlere karşı da mücadele veriyor-

sunuz, size ateş eden uzay gemilerinde, geçit vermeyen engellerde de. Bir enerji barınız olduğu için tek vuruşta ölmüyorsunuz ve hatta geminizi güçlendirebildiğiniz için daha da yüksek enerjilerle oyuna devam edebilirsiniz.

Oynanışın hiçbir zaman dümdüz olmadığı ve labirent gibi bölgelerden çıkmaya çalıştığınız ProtoGalaxy, eski tarz shoot'em up'lara özlem duyanlar için çok iyi bir seçim olacaktır.

■ **Tuna Şentuna**

Tür **Shoot'em Up**
Yapım **Source Studio**
Web www.sourcestudio.ca **8,5**

Gray Matter

Nostalji

G ray Matter büyük bir oyun ve övgüleri de hak ediyor aslına bakarsanız. Özünde klasik bir point & click adventure oyunu. En basitinden oyunun başında, kafesteki tavşanınıza su ve yemek vermeye çalışıyorsunuz bir oda içerisinde. Fazla düşünmeye gerek yok, su orada duruyor. Şişe mi yok? Çantanıza bakın...

Bu tip basit bulmacalarla başlayıp envanterinize eşyaları ekledikçe biraz daha karmaşıklaşıyor oyun ama mantıksız yönler sapmıyor hiçbir zaman. Bir kızın yağmurlu bir günde, olmaması gereken bir yerde sığınak bulmak için

arayışa girmesi ve garip olayların içinde kalması konu ediliyor.

Grafiksel açıdan da yine eski tip bir uygulama mevcut; önceden çizilmiş mekanlarda, üç boyutlu karakterleri hareket ettiriyor, üç boyutlu karakterlerle etkileşime geçiyoruz.

Xbox 360 için de piyasada olan bu kaliteli adventure oyununa tüm adventure tutkunları balıklama atlasın, aksiyon mekamlarını başka yöne... ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Adventure**
Yapım **Wizarbox Studios**
Web www.gray-matter.de **8,8**

Fish Fish Bang Bang

Tek tuşla gelen mucize

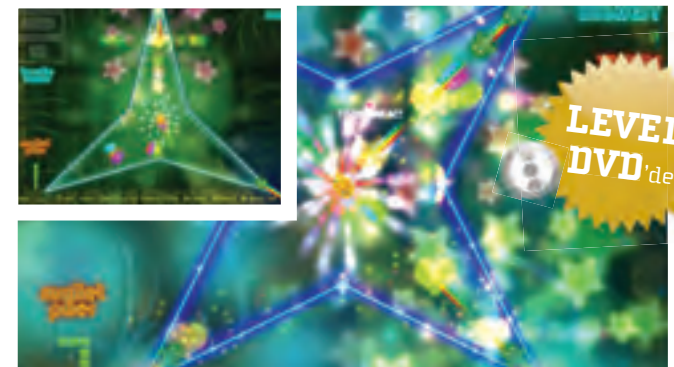
E fektlerle dolu grafikleriyle dikkat çekiyor oyunumuz ilk başta ama asıl eğlence oynanışta. Sadece tek bir tuşla kontrol ediyoruz oyunu. Kendi çevresinde saat yönünde veya saat yönünün tersinde dönüp duran bir balığımız var. Bu balık otomatik olarak da ağızından renkli ışınlar atıyor. Bu ışınlar, ona yaklaşmaya çalışan düşmanlarını yok ediyor. Peki biz ne yapıyoruz o zaman? Şöyle ki balığımız ışınları rasgele salladığı için her

zaman hedefi tutturamıyor. Biz de tam yerinde tuşa basmaya çalışarak hedefleri vurmaya çalışıyoruz; tuşa bastığımızda balık milisaniyelik bir duruş gerçekleştiriyor ve döndüğü yönün tersine dönmeye başlıyor.

Sadece bir skor mücadelesinden oluşan bu mini oyunun tek amacı, sizi kısa bir süreliğine olsa da eğlendirmek; ondan çok büyük şeyler beklemeysin. Merak ediyorsanız, oyun LEVEL DVD'de sizi bekliyor.

■ **Tuna Şentuna**

Tür **Aksiyon**
Yapım **Bag Full Of Wrong**
Web www.bagfullofwrong.co.uk **8,0**



2010'un Yıldızları

Noel Baba'ya sormuş bir çocuk. "Noel Baba, Noel Baba, bana o çuvaldan hangi oyunu vereceksin?" Noel Baba şaşırılmış. Hangi evde olduğunu düşünmüş; çocuğun yaramazlığı var mı, onu da kontrol etmiş listesinden. Bakmış yaramazlık yok, bir hediye vermek lazım. Kırmızı çuvalının içindekileri bir bir yoklamış, bir tane bile oyun olmadığını anlamış. "Oyunum yok ki..." diyememiş; çocuğu orada göz yaşları içerisinde bırakmamak için...

Düşünmüş, taşınmış. "Sana bir Blu-ray ev sistemi hediye edeyim evladım." demiş. Çocuk, "Bvu Vey?" diye yanıt vermiş. Noel Baba daha anlaşılır bir teklifte bulunmayı seçmiş. "O zaman al sana koca bir kutu LEGO!" diye heyecanla elindeki kutuyu uzatmış. "LEGO Harry Potteer!" diye sevinmiş çocuk ama kutuya baktığında basit bir ev görünce, kutuyu şömineye atmış, yanmış gitmiş dertli kutu...

"Yoksa sen Noel Baba değil misin sahtekar amca?" sorusu Noel Baba'yı kendine getirmiş. "Ah çocuk, beni alt ettin..." demiş Noel Baba ve çuvalından bir tane LEVEL Dergisi çıkarmış. "Bak burada kocaman bir liste var 2010'un en iyi oyunlarını içeren; oyununu oradan seç, şu Posta bölümündeki Tuna'ya da "Bu oyunu alayım mı?" diye sor, o sana oyununu gönderir." demiş, derken de kendini pencereden aşağı bırakmış. Çocuk mutlu, Noel Baba mutlu, bir yeni yıl şarkısı söylemeye başlamış Noel Baba. "Ah 2010, vah 2010, tüm gereksiz arızalar gitti gideli, günün en güzeli sen, güzeliz iki deli..."

Hepinize iyi yıllar!



EN İYİ AKSIYON/ADVENTURE

Red Dead Redemption

Ne çok oynadık bu oyunu yarabbi! Senaryosunu bitirdik, online'ına daldık. Online'ından çıktık, zombisine bulaştık. Her birimiz bir Joe Marston, her birimizin altında bir eyer vardı...

Rockstar Games zaten durup durup devasa bir oyun çıkarıyor ortaya ve herkes öyle ya da böyle bu oyuna bulaşiyor. (L.A. Noire'da da aynı olacak.) Tabii ki Red Dead Redemption'ı iyi yapan devasa olması değil, kurgusu, atmosferi ve oyuna

sizi bağlayacak tonla aktivite içermesiydi. Basit anlamda bir kovboyun, onu vuran düşmanın peşinden koşması konu ediliyordu lakin bu böyle kalmıyor ve senaryo dallanıp budaklanarak sizi hep bir sonraki aşamayı görmeye iteliyordu.

Tüm konsol sahiplerinin bu oyuna göz atması gerektiğine inanarak, Red Dead Redemption'ı mükemmel bir aksiyon/adventure oyunu olarak adlandırıyoruz. Seçmesi bizden, oynaması sizden.

2. God of War III
3. Assassin's Creed: Brotherhood
4. Heavy Rain: The Origami Killer
5. Mafia II



EN İYİ FPS/TPS

Battlefield: Bad Company 2

Bunun ilk oyunu, yani Bad Company, iyi bir oyun değildi. Sevmedik, oynamadık. Bad Company 2 ise bambaşka bir şey çıktı ve şaşırp kaldık ne yalan söyleyelim.

Başta Nurettin olmak üzere, Şefik ve Emre ile giden isim listesinde, herkes bu oyuna bir yerinden bulaştı. Elbette ki tek kişilik oyun kısa sürede tüketildi ve herkes online ortamlarda birbirini avlamaya girişti. Oyunu öylesine sevdi ki bir ara, bir sunucu bile açtı.

Battlefield'in bu listede olmasındaki en büyük etken,

dengeli, hilelerin ele geçirmediği ve son derece eğlenceli bir oynanişa sahip olması. Hem tek kişilik oyun, hem de multiplayer oyunlardaki çatışma öylesine heyecanlı ki bir maç bittikten sonra mutlaka bir diğerini oynamak istiyorsunuz.

Rakipleri Call of Duty: Black Ops veya Medal of Honor, aynı formülün takipçileri olduğu ve orijinalikten biraz uzak kaldıkları için Battlefield: Bad Company 2'ye yenildi. Bakalım bu seriler kendilerini yenilemeyi başarabilecek mi...

2. Call of Duty: Black Ops
3. BioShock 2
4. Medal of Honor
5. Halo: Reach



EN İYİ RPG

Fallout: New Vegas

"Ofiste bunalduğumuzda soluğu Vegas'ta alırdık." sözünü söylememize neden olan oyun, tam olarak budur arkadaşlar. Vegas'ta alırdık soluğu ama kumar oynamak için değil, gerçek dünyadan uzaklaşip daha da gerçekçi gözüken fakat bir o kadar da sanal olan bir başka dünyaya ulaşmak için.

Bug'ları vardı, evet. Doğru düzgün çalışmayabiliyordu, doğru. Oyundan atıyordu, haklısınız. Ne var ki bunların hiçbiri

bizi Fallout'ta hayatta kalma mücadelesine girmekten, V.A.T.S.'i açıp birkaç uzuv kopartmaktan alıkoyamadı. Hem yamalarla daha da bir kendine gelmiş durumda oyun, artık eskisi gibi endişelenmeye de gerek yok. Yepyeni indirilebilir içeriklerle zenginleşmeye hazır olan Fallout: New Vegas'ın adını bu kadar geçirmek iştahımızı kabartmadı değil. Biz oyuna gidiyoruz, siz de bizi takip edin...

2. Mass Effect 2
3. Fable III
4. Final Fantasy XIII
5. Divinity 2: Ego Draconis





EN İYİ YARIŞ

Gran Turismo 5

Kaç yıldır bekliyoruz bu oyunu? 2? 5? 10?! Biz saymayı bir noktada bıraktık. Neredeyse PS3'ten önce açıklandı oyun ve ancak konsollarımıza gelebildi. Bu kadar uzun süre bekleyince, beklentiler de coştı tabii ki ve karşımıza kusursuz bir yapım gelse bile, kusur bulacaktık ki bulduk.

GT5 iyi bir oyun olmasına karşın eksikleriyle birlikte geldi.

Bu yıl, ondan daha iyi bir yarış oyunu piyasada olsaydı, yılın oyunu bile seçemeyebilirdik hatta. Yine de rakiplerinden daha sağlam, daha detaylı ve çok iyi grafiklere sahip olmasıyla yarış tutkunlarının tercihi oldu. Biz de oynadık, oynuyoruz ama daha ne kadar bizi idare eder, ondan da çok emin değiliz...

2. Need for Speed: Hot Pursuit
3. Split/Second
4. WRC: FIA World Rally Championship
5. ModNation Racers





EN İYİ SPOR FIFA 11

Yok Skate 3... Elbette ki bu sene sadece bir tane spor oyunu oynandı ve o da Pascal Nouma'nın tercihi FIFA 11. "Ağabey, PES 2011 niye oynamıyoruz?" diye soranlar oldu, onlara da, "Yaşasın yeni kral!" cevabını verdik.

FIFA 11'in, yerinde sayıklayan ve hatta daha da kötüye giden PES'i tahtından etmesi Türkiye'yi biraz

şaşırttı ama FIFA 11 gün geçtikçe daha da tercih edilen bir oyun oluyor. Fırat oynuyor, herkesi yeniyor. Şefik oynuyor, Fırat tarafından hezimete uğrattılıyor. Emre oynuyor, Fırat'la berabere kalıyor... Turnuvalar yapılıyor, etkinlikler düzenleniyor, hediyeler veriliyor. Hepsi FIFA 11'in başarısından, hepsi futbol sevgisinden... Başka bir arzunuz?

2. NBA 2K11
3. NHL 11
4. Skate 3
5. Pro Evolution Soccer 2011





EN İYİ PLATFORM

Limbo

Bu oyunun ta başında bir kayık mı ne vardı, onu çekmek mi gerekiyordu, bir bulmaca vardı ki zorlandık durduğumuz yerde. Sonra oyuna alıştık, bulmacaların mantığını anladık ve aktık gittik gölgelerin arasında.

Özellikle görsel olarak dikkatimizi çekti Limbo. Sonra seslerini çok beğendik çünkü sesler, oyundaki ipuçlarını gösteriyordu bize. Ardından

bulmacalara, oynanışa ve oyunun tümünün gerçekten kalite koktuğuna kanaat getirdik ve Limbo'yu Xbox Live Arcade arşivimize ekledik.

Bir platform oyunundan çok, iki boyutlu ve sanatsal bir adventure oyununa benziyor Limbo. Hem fiziksel koordinasyonumuzu test ediyor, hem de kafamızın çalışıp çalışmadığını. Çok düşünmeyin ve bu oyunu siz de satın alın. Hemen şimdi. Evet siz!

2. Max and the Magic Marker
3. Earthworm Jim 3D

4. Super Meat Boy
5. Mega Man 10



EN İYİ STRATEJİ

StarCraft II: Wings of Liberty

Şimdi bekle ki bu oyunun ikinci bölümü gelsin. Gelmez. O yüzden ne yapıyoruz, Battle.net'e akıp Kore'li dostlarımıza karşı mücadele veriyor... Vermiyoruz tabii ki çünkü yeniyorlar. Kore milleti bir acayip sevgili okurlar; android olduklarından emin gibiyiz.

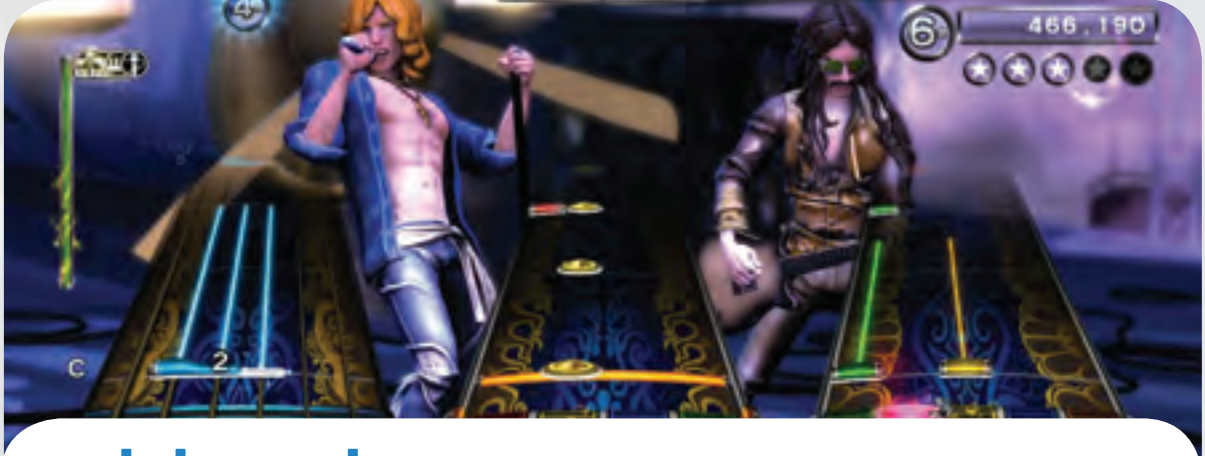
StarCraft II bekleneni kesinlikle verdi bize sorarsanız. Grafijiyile gözleri neşelendirdi, oynanışıyla insanları mutlu etti. Dengesizlikler oldu

ırklar arasında, güncellemelerle onlar da giderildi. (Hatta halen giderilmekte.) Blizzard bizi dinledi, oyun daha da iyi yerlere geldi.

Bu oyun, elbette ki senaryosuyla da ilgi çekiyor fakat StarCraft II'yi tek kişilik bir oyun olarak düşünürseniz, hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Asıl heyecan online ortamlarda ve eğer bu oyunu online oynamayacaksanız, belki de o kadar para vermek iyi bir tercih olmaz.

2. Civilization V
3. Napoleon: Total War

4. Warhammer 40k: DoW II - Chaos Rising
5. Worms Reloaded



EN İYİ PARTİ

Rock Band 3

Yüz bininci müzik oyunu piyasaya çıktığı için artık biz de müzik oyunları konusunda eski heyecanımızı koruyamıyoruz. Rock Band 3 için de başta çok bir şey hissetmedik fakat bu oyunu grupça oynamayı alışkanlık haline getirince işler değişti.

Birimiz gitarda, birimiz davulda, bir başkası elinde klavyeyle ortalıkta... Elif şarkı söyler, Emre "Abi turuncu zil bozuk ya!" diye haykırır

2. Dance Central
3. Guitar Hero: Warriors of Rock

durur... Rock Band 3'ü tek tabanca oynayan bünyeler bu oyundan gerçek keyfi alamadı belki ama oyunu stüdyo gibi ortamlarda olsun, sesin köklendiği evlerde olsun, bir rock grubu kıvamında oynayan herkes eğlenceyi tüm damarlarında hissetti. Eski Rock Band oyunlarının tüm parçalarını da desteklemesiyle devasa bir oyuna dönüştü Rock Band 3 ve 2010'da parti oyunlarının en iyisi olmayı başardı.

4. DJ Hero 2
5. Lips: I Love the 80s



EN İYİ INDIE

Amnesia: The Dark Descent

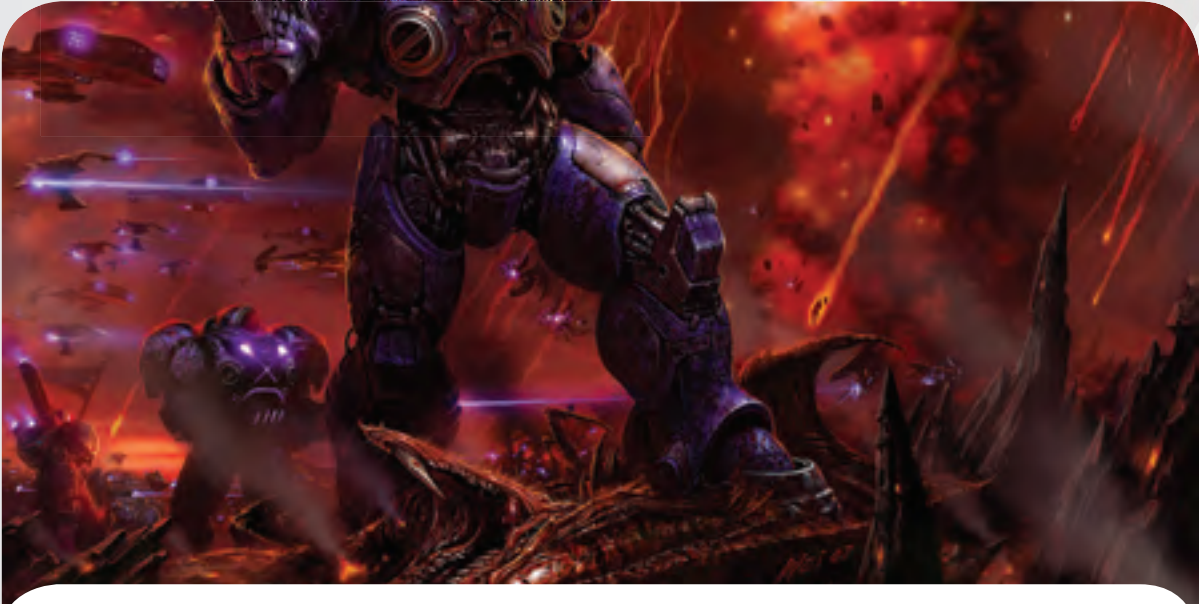
Karanlıktan korkar mısınız? Hayır diyorsanız, yalan söylediğinizi suratınıza vuracaktır Amnesia. Şu oyunun demosunu oynarken bile kalp krizi geçiriyorduk, tam sürümünde resmen eziyet çektik. Bir oyun bu kadar mı korkutucu olur, bu kadar mı adrenalin salgılatır insana...

Kahramanımızın karanlıkta kalmamasını sağlamaya çalıştığımız, içi

2. Limbo
3. Super Meat Boy

bin bir türlü pis yaratıkla dolu, Uzak Doğu korku filmleri havasında bir oyundan başkası değil Indie kazananımız. Sadece kalbine güvenenler ve çığlık atmayı sevenlere öneriyor, ışıkları kapatıp sesi açarak bu oyunu oynayan bünyelere de imrenerek bakıyoruz. Nasıl dayanıyorsunuz yahu... Deli miyiz ayrıca korkacağız diye oyun oynuyoruz? Kim korkmak ister?!

4. Max and the Magic Marker
5. Heroes of Newerth



YILIN EN İYİ OYUNU

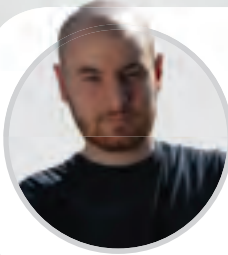
StarCraft II: Wings of Liberty

Bu yıl birçok oyun oynadık. Red Dead Redemption'da Vahşi Batı'nın altını üstüne getirdik, Mass Effect 2'de gezegenler arasında mekik dokuduk. Limbo'nun gölge oyunlarına aldanmadık, Gran Turismo 5'in aşıladığı kontrollü hız tutkusuna kapıldık gittik.

Tüm bu oyunlar içinde sadece bir tanesi her oynayanı mutlu etti, sadece bir tanesi için gece satışları yapıldı ülkemizde. Blizzard'ın en büyük projelerinden biri olan StarCraft II:

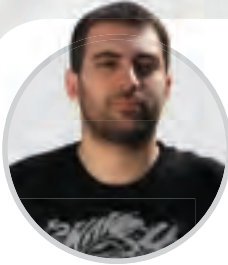
Wings of Liberty, bir üçlemenin ilk bölümü olmasına rağmen o kadar çok beğenildi ki tüm PC sahiplerinin evine girdi. İnternet bağlantısına güvenen, güvenmeyen herkes senaryoyu tamamladıktan sonra dünyanın dört bir yanından oyuncularla savaşmaya başladı ve StarCraft II, bir aksiyon oyunu heyecanı yaşatan ender strateji oyunlarından biri olarak yılın oyunu olmayı hak etti. Kutluyor ve ikinci bölümü sabırsızlıkla beklediğimizi de bir kez daha ifade ediyoruz.

EDİTÖRLERİN SEÇİMLERİ



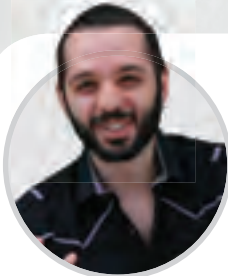
Fırat

1. FIFA 11
2. Limbo
3. Worms Reloaded
4. Scott Pilgrim vs. the World: The Game
5. Red Dead Redemption



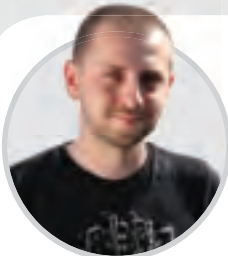
Şefik

1. Battlefield: Bad Company 2
2. NBA 2K11
3. Red Dead Redemption
4. Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
5. Just Cause 2



Tuna

1. Red Dead Redemption
2. God of War III
3. Fallout: New Vegas
4. Rock Band 3
5. Need for Speed: Hot Pursuit



Emre

1. World of Warcraft: Cataclysm
2. StarCraft II: Wings of Liberty
3. Battlefield: Bad Company 2
4. Red Dead Redemption
5. Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction



ÜMİT ÖNCEL

AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR

Fotoğraf: Adem Başaran

LEVELEAKS

Bundan yıllar önce Julian adlı genç bir adamla sohbet etmiştik. Daha o dönemden kafayı bozmuştu, "Elimde çok acayip bilgiler var. Bizim fizik hocasının hayatını kaydıracağım. Belgeleri bir açıklarsam, bir sızdırsam var ya!" deyip duruyordu. O dönem kendisini sakinleştirmeyi başarmıştım, elindeki belgeleri açıklamasını engellemiştim. Sonrasında iletişiminiz koptu ve görünüşe göre Julian'ın "gizli belge" ve "sızıdırma" konusu bir saplantıya dönüşmüş.

Geçenlerde telefonla görüştüm, "Çok zevkliymiş yahu, keşke o zaman da seni dinlemeseydim." dedi. Gerçekten de zevkli olup olmadığını kısa zaman sonra test etmiş olacağım. Julian'la o konuşmamızın ardından ben de gizli belge toplamaya başladım ama bugüne kadar hiçbirini sızdırmamıştım. Fakat Julian "iyi bir şeymiş" diyorsa bir bildiği vardır diyerek ben de kara kaplı defteri açıyorum ve yıllardır biriktirdiğim LEVELeaks dosyalarını günışığına çıkarıyorum. Haydi hayırlısı...

ARŞİV 1: FIRAT AKYILDIZ

Elimde Fırat ile ilgili tam 378 ayrı dosya var. Bunların hemen hepsi yüz kızartıcı, utandırcı ve akıl almaz belgeler. İnanmayanlar için işte bir örnek.

Dosya 73: Fırat, FIFA'da hile yapıyor. Bizzat Electronic Arts'tan öğrendiği bir tuş kombinasyonunu uygulayan Fırat, bu sayede kendi takımındaki oyuncuların rakibe göre daha hızlı koşmasını sağlıyor ve şut isabet oranlarını arttırıyor. Bu bilgiyi gizlice cebinden aşır-dışım katlanmış -ve kullanılmaktan aşınmış- bir kağıt parçası üzerindeki notlardan öğrendim. Kağıdın üzerinde "EA'den John'un verdiği FIFA hileleri" yazıyordu. Alt kısmında da öğretilen hilenin detayları vardı. FIFA oyuncularının keyfini bozmamak için -şimdilik- hileyi açıklamıyorum. Ama şunu unutma Fırat: Ajan Simit doesn't like cheaters!

ARŞİV 2: ELİF AKÇA

Elif'le ilgili dosya sayısı 217 ve artıyor. İşte iki örnek:

Dosya 17: Elif karanlıktan korkuyor. Korkusunu yenmek için uyurken elektro gitarına sarılıyor ve eğer bu yeterli olmazsa yastığını alıp piyanosunun üzerinde uykuya dalıyor. Müziğin hayatını aydınlatıldığını söylüyor, hatta bu konuda bir şarkı da yapmış ama onu henüz ele geçiremedim.

Dosya 26: Elif kendisiyle ilgili yapılan bir ankette "En çok sevdiğiniz yemek aşağıdaki-lerden hangisidir?" sorusuna, şıklarda olmamasına rağmen "hepsi" diye yanıt vermiş. Anketör bu yanıtın seçeneklerde olmadığını söylediğindeyse Elif, elindeki bağıt ekmeği anketörün kafasında kırmış. Anketöre pek bir şey olmamış. Bu bilgiyi, olaya bizzat şahit olan birinin arkadaşının sevgilisinin günlüğünde okudum gizlice. Kız, günlüğünü okuduğumu görünce elindeki kepek ekmeğiyle bana saldırdı ama deydi doğrusu.

ARŞİV 3: ŞEFİK AKKOÇ

Şefik'le ilgili şu ana kadar toplayabildiğim dosya sayısı 198 ama bunların 57 tanesini yazdığım defterimi otobüste kaybettim. Bulan dergiye göndersin ama Şefik'in eline geçmesin lütfen. İşte elimde kalan bilgilerden bir örnek.

Dosya 57: Şefik'in menajerlik oyunlarına karşı olan tutkusunu, tuttuğu takımın aldığı kötü sonuçlar sonrasında "Ben daha iyisini yaparım!" demesiyle başlamış. İddialara göre bunu söylediğinde henüz üç yaşındaymış. O gün oyuncak arabalarını bir kenara bırakan Şefik, bugünkü menajerlik oyunlarının atası sayılan "Şefik the Teknik Director" adlı bir oyun hazırlamış. Fakat o dönem bilgisayarı olmadığı için oyunu kağıt üzerinde oynuyormuş. Kuralları da basitmiş. Kağıda kendi takımının ve rakip takımın adını yazıp skor hanesine de gönlünden geçen skoru yazıyormuş. İlk sezonunda Şefik'in takımı -kağıt üstünde- namağlup ve gol yemeden şampiyon olmuş. Fakat aynı başarıyı daha sonra bilgisayardaki oyunlarda gösterememiş.

Peki bunu nereden biliyorum? İşte yanıtı:

Dosya 12: Şefik uykusunda konuşuyor. Dergi için sabahtan itibaren masasında uyuyakaldığında çocukluğuna dönen Şefik, aynı zamanda sorduğunuz sorulara da cevap veriyor ama bu esnada elini yüzünü boyamaya kalkarsanız uyanıyor, uyku sersemi de fena dövüyor. Sonra söylemedi demeyin...

Devam edebilir...

TOP
SECRET



Online

StarCraft II Taktikleri



Bir Blizzard fanı olarak World of Warcraft: Cataclysm'in çıkışıyla StarCraft II'ye bir süre ara vermek zorunda kaldığım bir gerçek. Fakat bu tabii ki vereceğim taktiklere etki etmeyecek, hatta bu ay sizlere kapsamlı bir Protoss taktiğinin yanında bir de Zerg taktiği vereceğim. Yarımiz kısıtlı, taktiklerimiz bol olduğundan hemen taktiklere geçelim.

The Cannon Rush

Bu taktiği anlatmadan önce şunu söylemeliyim ki oldukça sinir bozucu bir strateji olduğundan kazanmanız halinde rakibinizin size hakaret edeceğini bilmeniz fayda var.

9- Rampamıza bir adet Pylon kuruyoruz ve bu binayı yapan Probe'unuzu hemen rakibinizin üssüne, sizi göremeyeceği -gölgeye- bir yere yerleştirin. (Eğer rakip, Probe'umuzu görürse bu taktiği yapmaktan vazgeçmenizi öneririm.)

10- İki adet Probe üretiyoruz. (Chrono Boost ile hızlandırıyoruz.)

12- Daha önce kurmuş olduğumuz Pylon'un yanına -yine rampaya- Forge kuruyoruz.

12- İki adet Probe'u yine Chrono Boost ile hızlandırarak üretiyoruz.

15/16- Rakibin üssünde bulunan Probe'umuzla rakip üssüne çok yakın bir yere ve yine görünmeyecek bir alana Pylon kuruyoruz.

16/17- Yine birkaç metre öteye bir Pylon daha kuruyoruz.

17/18- İlk Cannon'umuzu daha önce kurduğumuz Pylon'larımızın yanına kuruyoruz ve bu Cannon'un yapımı tamamlandığında Probe'umuzu rakibimizin bizi görebileceği bir yere götürüyoruz. Rakip, Probe'umuza doğru bir atak gerçekleştirdiği an, birimimizi Cannon'umuza doğru yönlendiriyor. Rakibin an itibarıyla kurmuş olduğumuz Cannon'u yok edebilecek yeterli defansı bulunmayacaktır.

18/19- Olası bir saldırıya karşı -2v2 oynuyor olabilirsiniz ve diğer rakibinizden gelebilecek bir saldırıya karşı hazırlıklı olmak için- kendi merkez üssümüzün rampasına bir adet Cannon inşa edebilirsiniz.

Bu dakikadan sonra rakip üssümüze sürekli Cannon inşa ederek merkez binasına doğru ilerleyin. Taktiği anlatmaya başlamadan önce de bahsettiğim gibi, oldukça sinir bozucu bir strateji olsa da eğer doğru şekilde kullanırsanız oldukça kolay bir galibiyet elde etmiş olacaksınız. Unutmadan, başarısız olmanız durumundaysa toparlanma süreciniz oldukça uzun olacaktır.

1 Base Mutalisk

9- Overlord

14- Spawning Pool

14- Extractor

16- Overlord

16- Queen

18- Metabolic Boost

18- Dört adet Zergling ile ilk defansımızı kurmaya başlıyoruz.

Mutalisk

+ Güçlü olduğu birimler
Viking, Brood Lord, Void Ray

- Zayıf olduğu birimler
Thor, Corrupter, Phoenix

20- İki adet Drone üretiyoruz.

@100% Queen: Lair

22- Extractor

21- Drone

22- Overlord

22- Dört adet Drone üretiyoruz.

26- Altı adet Zergling üretiyoruz.

@100% Lair: Spire

28- Dört adet Drone daha üretiyoruz.

32- Overlord

32- Genişlemek için ikinci Hatchery'yi kuruyoruz.

31- Queen

33- İki adet Drone üretiyoruz.

33- Overlord yaptıktan sonra kaynaklarınızı Mutalisk için saklamanızı öneririm.

@100% Spire: Mutalisk. Bu dakikadan sonra yapabildiğiniz kadar Mutalisk yapıp erken bir saldırı gerçekleştirmeniz ve rakibinizin hava savunması bulunmaması durumunda kolay bir galibiyet sizleri bekliyor olacak.

Herkese iyi yıllar, bol oyunlu günler diliyorum.

■ Emre Öztınaz

Assassin's Creed Brotherhood

Çekirge bir zıplar, iki zıplar...



Bu oyunun online kısmına bulaşmak yürek istiyor. Tek kişilik oyunda hissetmediğiniz heyecanı hissediyor, takip edilmenin, takip etmenin nasıl bir stres olduğunu hissediyorsunuz. Bu stresi yaşarken, bir yandan da sakin olmanız gerektiğini hatırlatıyor oyun size; çünkü sakin olmazsanız, başarılı da olamazsınız. Lafı fazla uzatmadan hemen oyun modlarına bir göz atalım.

Wanted / Advanced Wanted

Bir nevi "Deathmatch", yani herkes birbirine karşı. Altı ila sekiz kişiyle oynanıyor ve herkes 10 dakika içerisinde toplayabildiği puanı topluyor. Kimin bilgisayar, kimin gerçek oyuncu olduğunu anlamak için verdiğiniz uğraşta, bir yandan da sizi takip eden var mı, yok mu diye bakıyorsunuz ekrana. Ekrana bakıyorsunuz; çünkü sol üst köşede kırmızı noktalar yanmaya başlarsa o kadar sayıda kişi sizi takip ediyor demektir.

Bu modda dikkat etmeniz gereken şey, sürekli hareket halinde olmak, saklandığınızda emin olduğunuzu sanmamak ve sürekli kalabalıkların içerisinde hareket etmek. Bilgisayar kontrolündeki karakterler doğal hareket-

ler sergilemediği için kalabalık grupların yanındayken onlar gibi hareket etmeye gayret göstermelisiniz.

Saldırmaya karar verdiğinizde sakın rakibinize koşar adım gitmeyin. Ortalıkta koşan bir karakter, ölmeye mahkum bir karakterdir; çünkü sizi yanı yolda gören olabilir. Birisini öldüreceğiniz zaman bunu da sakince yapın. Böylece hem öldürülmekten kurtuluyorsunuz, hem de rakibinizi gizlilik içerisinde öldürdüğünüz için çok daha fazla puan alıyorsunuz. (200 puan daha fazla gibi.)

Eğer takip ediliyorsanız da haritayı öğrenme seviyeye bağlı olarak, "takip kırıcılar" a doğru yönelin. Bunlar çeşitli kapılar, ucunda ağırlık olan ipler, çatılardaki çatılar arası geçişe izin veren derme çatma nesnelere olabilir.

Alliance

İkişer kişilik üç takımın birbiriyle mücadelesinin konu edildiği bu oyun modunda, takım olarak diğer takımlardan daha çok suikast ve kaçış yapmış olmaya gayret ediyorsunuz. Bu eylemlerinizin sonucunda aldığımız puanlara göre de ya tepeye çıkıyorsunuz ya da yeniliyorsunuz. Toplamda sekiz dakikadan iki set üzerinden oynanıyor bu mod ve oyunda arkadaşlarınızla ne kadar iyi anlaşıyor olduğunuz çok önemli.

Takımınızdaki karakterlerin ikisi de aynı görüntüde olduğu için yan yana yürümenize size çok hızlı bir ölüm getirir. Siz takım olarak, bunu karşı tarafın yapıp yapmadığına da dikkat etmelisiniz. Eğer birbirine benzeyen iki karakter saçma sapan hareketler yapıyorsa bilin ki orada puan var. Dikkat etmeniz gereken bir diğer konu da suikastı gerçekleştirirken, saldırıya da açık olmanız. Ortağınız birini katlediyorsa onun arkasını kolların ki birisi gelip bölüme bıçağı saplamasın.



Manhunt

Bir nevi hırsız - polis oyunu. Dörder kişilik iki takım, sırayla polis veya hırsız oluyor. Her tur beş dakika sürüyor ve kaçarken sinir basıyor, kovalarken heyecandan elleriniz uyuşuyor.

Bu oyun modunda şöyle bir farklılık var: Eğer saldıran taraftaysanız, sizi birilerinin öldüremeyeceğini bildiğiniz için son derece rahat davranabilirsiniz. Bunu yapmayın! Damda, çatıda koşmak çok kolay belki ama oyuna aşına oyuncular sizi anında fark edecek ve buna göre önlemlerini alacaktır; onları asla yakalayamazsınız. Onun yerine, bir gözünüz pusulanızda (Rakiplerinizin yaklaşık yerini gösteriyor.) olsun, bir gözünüz de garip hareketler sergileyen Roma halkında. Oyuncuların 10 tanesinden beşi mutlaka beklenmedik bir hareket yaparak kendini belli ediyor.

Kaçan taraftaysa işler biraz daha farklı. Onların hiçbir umudu yok; takip edildiklerini anladıktan sonra kaçmaktan başka. Ya size benzeyen grupların içerisinde kaybolmaya çalışacaksınız ya da yükseklerle çıkıp sizi takip edenleri -onlar size ulaşmadan- fark edip kaçacaksınız. Diğer oyun modlarında olduğu gibi burada da takip kırıncıları kullanmak çok işe yarıyor. **Tuna Şentune**



Röportaj

Point Blank



Nfinity Games'in Türkiye sorumlusu Dong Dong ile yaptığımız keyifli röportajda Point Blank'in sırları gün yüzüne çıktı. Point Blank, Counter-Strike'i tahtından indirebilecek mi? Counter-Strike'a göre üstün yönleri neler? Point Blank'in gelecek planları ve fazlası için okumaya devam edin...

LEVEL: MMO dünyasından genel bir soruyla başlayalım. Yeni nesil MMO oyunları hakkında ne düşünüyorsunuz?

Dong Dong: Yeni nesil MMO oyunları olağanüstü. Oyun endüstrisi yeni teknolojiyle gelişiyor ve büyüyor. Bunların hepsi çok iyi tabii ki ama yeni oyunlar ya armaniyeye ya da MMO armanisine en yakın oyun olma çabasında. Önünüzde sulu bir biftek durduğunu düşünün lakin bifteği yemek için çatal ve bıçağınız yok. "Kimin umurunda" deyip bifteği elle yemeğe kalkabilirsiniz. Ne var ki oyunlar sulu biftekler değiller. Oyunların sistem gereksinimleri, gelişen grafikler ve zorlaşan oynanış mekanizmaları yüzünden her geçen gün artmaya devam ediyor. Bu da oyunların global olarak desteklenmesini güçleştiriyor. Grafikleri biraz daha düşük kalitede olan oyunlar ya şans tanınmıyor; çünkü piyasa zaten her şeyi görmüş geçirmiş. Diğer yandan web tabanlı MMO'lar yükselişte. Düşük sistem gereksinimleriyle ön plana çıkan web tabanlı oyunlar, her geçen gün ilerleme gösteriyor. Tabii ki sizin web tabanlı bir oyundan yüksek görsel performans gibi beklen-

tilerinizi varsa durum farklı. 16 bitlik konsollarda Super Mario'yu ilk gördüğümüz zamanı hatırlıyor musunuz? Şimdi de aynı oyunu 15 sene sonra cep telefonunuzda gördüğünüz anı hatırlayın. 15 sene evvel büyük ekranlarda yaptığımız her şeyi küçük cep telefonu ekranlarında yapabiliyoruz artık. Harika değil mi? İşte bu noktada yapımcılar bu boşluğu doldurmak durumunda. Yapımcıların işi eğlenceli ama zor.

LEVEL: Peki online FPS oyunları hakkında ne düşünüyorsunuz? MMORPG'ler kadar etkililer mi sizce?

Dong Dong: MMORPG'lerin başarılı ve etkili olduğunu söyleyen kim? MMORPG'lerin dünyası karman çorman ve aslında siz o dünyanın içinde bile olmak istemiyorsunuz. Elbette ki hit olan bir MMORPG çok derin etkiler yaratabiliyor ama büyük güç, büyük sorumluluk ister! Yapımcı ve dağıtımçı firmanın MMORPG için sarf ettiği efor, MMOFPS'ye göre çok daha fazladır. Şahsi fikrim; iyi bir MMOFPS, herhangi bir MMORPG'den iyidir ve Türkiye'nin Point Blank'i başarıya ulaştırmak için büyük bir potansiyeli var. Haydi sevgili okurlar, sizden başarı öyküsü bekliyorum!

LEVEL: Ne tür MMO oyunları oynuyorsunuz ve online oyunlara ne kadar zaman harcıyorsunuz?

Dong Dong: Sadece MMOFPS değil, World of

Warcraft gibi MMORPG'leri de severim. Tek sorun şu ki aslında WoW'da pek de iyi değilimdir. Ben zamanımın daha büyük kısmını "Şifre hatırlatma" sayfalarında dolaşarak geçiriyorum; çünkü bu tür şeyleri hatırlamakta iyi değilim. Türkiye benim evim ve Türk oyuncular benim ailem olduğu için sizinle bir sırrımı paylaşmak istiyorum. Bildiğiniz gibi oyunumuzda bilgisayara karşı oynadığımız bir AI modu mevcut. Yeteri kadar dikkatle bakarsanız, birinci level'da "Ezik Dong" adında bir karakter var. İşte o benim... Şaka yapıyorum tabii ki ama gerçekten iyi bir FPS oyuncusu değilim. Ben Facebook oyunları oynamayı seviyorum. Ne zaman oyunu bıraksam, sadece 10 saat daha oynamak için kendimi ekran başında buluyorum. Tabii ki oyun asla 10 saat kadar kısa sürmüyor. "Artık kapattım, bıraktım." diyorum ama yine başlıyorum. Oyunlarda beceriksiz olmak bir yandan iyi, bir yandan kötü. Bir oyun dağıtımıcısı olarak, yeni oyuncular tarafından alay konusu olmanın acısını bilemezsiniz.

LEVEL: Counter-Strike hakkında ne düşünüyorsunuz? Counter-Strike'in güçlü tarafları nedir sizce?

Dong Dong: Counter-Strike bir efsane. Hala tüm MMOFPS'ler, Counter-Strike olmaya çalışıyor. FPS'nin The Beatles'i gibi bir şeydir o oyun. Counter-Strike için jenerasyonun temsilcisi olmak korkunç bir başarı ama bizim açımızdan 10 yıllık



bir oyunla rekabet etmek son derece zor. Gerçekteki 10 yıl, sanki oyun evrenindeki 100 yıl evveli gibidir. Counter-Strike, oyuncuların sosyal paylaşım deneyimini ve topluluk halinde etkinlikleri birlikte yaşadıkları ilk FPS oyunu oldu ve öyle de kaldı. Bu gerçek artık böylece yerleşti. Elbette ki iyi bir oyunun büyüebilmesi için sağlam bir oyuncu topluluğuna ihtiyaç duyduğunu şu anda herkes biliyor ama ilk olmak, deneyerek yapabileceğiniz bir şey değil. Zaten bizim oyunumuz daha iyi, Counter-Strike eski ve yorulmuş. Bırakalım dinlensin, biraz huzur verin oyuna...

LEVEL: Point Blank sizce yeni Counter-Strike mi? Point Blank'ın Counter-Strike'a göre üstünlükleri nelerdir?

Dong Dong: Açık ara daha iyi olduğumuz grafik, oyuncu deneyimi, aksiyon hızı, karakter geliştirme, harita / silah / ekipman gibi bariz farklardan bahsetmek istemiyorum. Gerçek olan şey şu ki Point Blank, Counter-Strike'dan daha eğlenceli. Ayrıca Point Blank'ın, Türk oyuncular için daha da eğlenceli hale getiren bir takımı var. Belki Counter-Strike'in hiç değişmeyen yapısından memnun olan, konforuna düşkün oyuncular olabilir ama değişmeyen ve tepki vermeyen oyun mekanizmasıyla Counter-Strike miladını doldurmuştur.

Oyuncu toplulukları, değişim ve taze içerikler görmek istiyor. Yoksa aynı yemeği tekrar ve tekrar yemekten bir farkı olmaz. Sürekli kuru fasulye ve pilav yediğinizi düşünün, hem de ömrünüzün sonuna kadar, her öğün! Bunun çıktılarını bir düşünsenize!

Daha evvel de değiştiğim gibi, Point Blank'ın en

büyük avantajı, yapımcısından ve dağıtımıcısından sürekli yenilikler bekleyen hazır bir topluluğa sahip olması. Topluluğuyla mükemmel iletişim halinde olan Nfinity Games'in, oyuncuların beklentilerini karşılamak için çok sıkı çalışan bir ekibi var. Ekiple oyuncular sürekli iletişim halindedir. Takım arkadaşlarımızı biraz olsun oyuncularla ilgilenmeyi bırakıp rutin işlerini yapmaları için kaç defa durduğuma inanamazsınız.

LEVEL: Point Blank'ı geliştirmek için planlarınız nelerdir?

Dong Dong: Bizim amacımız, Point Blank'ı Türkiye çapında bir fenomen haline getirmek. "Her Türk asker doğar!" yerine "Her Türk PB oyuncusu doğar!" denilecek. Bizim iki tane önemli hedefimiz var. Oyuncularımızla birlikte olabildiğince fazla eğlenmek ve mümkün mertebe çeşitli içerikler sağlamak. İletişim bu noktada bizim anahtarımız. Neyse ki tüm GM'lerimiz ev hanımları kadar çok konuşuyor. Türk oyuncular Point Blank'e bizim olduğumuz kadar kendi oyunları olarak da sahip çıkmaya başladılar. Hani insanlar der ya, "işimle evliyim" diye. İşte biz de oyuncularımızla evliyiz. Çeşitli içerik konusunda da şöyle bir avantajımız var; Point Blank birçok farklı ülkede, birçok farklı dağıtımçı tarafından servis ediliyor. PB için her ülkede olgunlaşma süreci biraz zaman alabilir ama bu her ülkeden çeşitli içerik olarak geri dönüş sağlayacaktır. Mesela Türkiye için bir dansöz karakteri ya da "Orhan Baba" karakteri oyuna entegre edilip Brezilya'daki içerikle takas edilebilir. Global içerik güncellemeleri sayesinde de oyuncularımızın PB'den sıkılması epey bir zor olacak.

LEVEL: Yakın zamanda gelecek bir yama planı var mı?

Dong Dong: 2011'in ilk çeyreği için bir yama planladık bile. Ayrıca her ay için bir içerik yaması planlıyoruz. Sanırım bunu okuyan oyuncularımız bu habere sevinmiştir. İçerik hakkında açıklamalarda bulunmayacağım ama oyuncularımız kısa süre içinde yeni içeriklere boğulacak.

LEVEL: Point Blank için yeni etkinlikler planlıyorsunuz mu?

Dong Dong: Bizde etkinlik asla bitmez. Bizde günlük etkinliklerden tutun, temalı etkinliklere kadar her tür etkinliğe rastlamamız mümkün. Etkinlik programımız aşırı yoğun. Ocak ayı için her hafta en az üç etkinliğimiz var. Pazartesi, Salı, Çarşamba, Cuma ve Cumartesi günleri "Derby Match" etkinliklerimiz var. Kullanıcılar, favori takımlarının rengindeki maskelerini takıp duyurulan tarih ve saatlerde birbiriyle oynayabilirler. Ekibim de etkinlikler esnasında en az oyuncular kadar çok eğleniyor, hatta bazen kullanıcılardan bile fazla heyecanlandıkları oluyor. Genel olarak GM bağlantılı etkinliklerimiz oluyor. Zaten sık sık etkinlik düzenlediğimiz için oyuncular "bir etkinliği kaçırdım" diye üzülme yerine hemen bir sonraki gün olan etkinliğe katılabiliyor.

Dağıtım için Türkiye'yi seçmekle çok doğru bir tercih yaptığımı düşünüyorum. Burada harika bir oyuncu tabanı var, ekibimse oyuncularla birlikte eğlenmek için harikulade fikirlerle yanına geliyorlar ve oyuncularımızdan olumlu geri dönüşler alıyoruz. Tüm Point Blank oyuncularını etkinlik bombardımanı ile şaşkına çevirmeyi umuyoruz.



Donanım Ürün



EDITÖRÜN
SEÇİMİ



Asus Maximus IV Extreme

Asus'tan Optimus Prime!

Sandy Bridge mimarisinin kapıya dayanmasıyla birlikte, üreticiler anakartlarını piyasaya salmaya başladılar. Asus da P67 ve H67 yonga seti anakartlarıyla arenaya çıkmaya hazırlanıyor. Öte yandan firmanın her zaman olduğu gibi en üst sınıf için hazırlamış olduğu ROG, yani Republic of Gamers serisi anakartları günışığına çıktı ve bunlardan biri olan Maximus IV Extreme, test merkezimize konuk oldu. X58 yonga seti için tasarlanmış olduğu Sabertooth modelindeki soğutma teknolojisini ROG serisine taşıyan Asus, yine performans (TPU) ve güç tasarrufu (EPU) için iki ayrı kontrol yongası kullanmaya başlıyor. Peki, tüm bunlar hız aşırma tutkunlarına ne gibi avantajlar sağlıyor ve Maximus IV, beraberinde başka ne yenilikler getiriyor, birlikte göz atalım.

Dual Intelligent Processors, yani çift akıllı işlemciler diye adlandırılabilen bu teknoloji ilk olarak Haziran 2010'da tanıtılmıştı. TurboV İşlem Ünitesi'nin (TPU) hız aşırma ve performans iyileştirme yeteneklerini EPU yongasının güç tasarrufu yetenekleriyle birleştiren bu teknoloji sayesinde sistem performansı artarken, enerjiden de tasarruf sağlanabiliyor. Bu teknoloji, bilgisayarın enerji tüketimini çok daha gelişmiş bir biçim-

de kontrol etmeye yarayan, tamamen dijital DIGI+ VRM bileşenlerini de beraberinde getirmekte. Tüm bunların sonucundaysa sistemin ihtiyacı olan gücün çok daha hızlı ve kararlı bir biçimde verilmesi, bileşenlerin ömrünü ve hem kararlılığı, hem de performansı artırıyor. Öte yandan Asus, sadece kaporta altında değil, görünürde de epey yenilik sunuyor. Bunlardan en önemlisi de eski BIOS'un yerini alan UEFI Firmware. Bu yeni arayış sayesinde artık anakartınızın ayarlarını mouse ile kontrol edebiliyor ve çok daha anlaşılır bir arayışla sisteme ait her türlü değeri yönetebiliyorsunuz. UEFI ile sistemin açılışı da daha hızlı gerçekleşiyor. Asus, 2006 yılında ROG markasını duyurduğunda hız aşırma konusunda oyun meraklılarına "en iyisini" sunacağını belirtmişti. Bu marka altında şimdiye kadar piyasaya çıkan en iyi ürüne şüphesiz ki şu an elimizde yer alan Maximus IV Extreme. İlk olarak ROG Connect desteğinden bahsedelim. Bu özellik sayesinde anakartın hız aşırma verilerini bir dizüstü bilgisayar vasıtasıyla ve gerçek zamanlı olarak kontrol edebiliyorsunuz. Yapmanız gereken, USB portu üzerinden anakartınızı dizüstü bilgisayara bağlamak ve ROG Connect tuşuna basmak. Akabinde yarış arabası mühendisleri gibi gördüğünüz değerleri anında değiştirebilir ve sistemin gidişatı hakkında bilgi alabilirsiniz. Eğer bu iş için bir USB kablolu kullanmak istemiyorsanız da sorun değil. Anakartla birlikte gelen RC Bluetooth adaptörüyle Bluetooth üzerinden de hız aşırma ve sistem kontrolü yapabilirsiniz. İşiniz bittiyindeyse Bluetooth adaptörünü normal iletişim için -ek bir adaptör takmaya gerek olmadan- kullanabilirsiniz. Eğer bu da sizi tatmin etmiyorsa iDirect uygulamasıyla anakartınızı iPad veya iPhone ile de yönetip hız aşırma ve ısıları kontrol etme gibi bütün işlemleri cep tele-

fonunuzdan gerçekleştirebilirsiniz. Maximus IV Extreme, teknoloji konusunda sadece hız aşırma değil, depolama konusunda da yenilikler getiriyor. Bunlardan ilki, dahili SATA 6 Gbps desteği. Intel'in yeni 67 yongasında yer alan dahili SATA 6 Gbps desteğiyle eskiye nazaran %20 daha yüksek bir veri aktarım hızı ve daha düşük erişim süreleri sunuyor. Özellikle SSD kullanan sistemler için bu, gözle görülür bir performans farkı oluşturuyor. Son olarak Asus'un tam 10 adet USB 3.0 portuna sahip olduğunu belirtelim. **Recep Baltaş**

PowerColor Radeon HD 6870



- + Hız aşırma için uygun
- + Üst düzey bileşenler
- + 10 adet USB 3.0 portu
- + SLI ve CrossFireX desteği

Fiyat: Belli Değil
İthalat: Çizgi
Web: www.cizgi.com.tr
Puan: 9/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

| | |
|----------------|---------------------------------|
| Yonga Seti | Intel P67 |
| Soket | Intel LGA 1155 |
| Bellek Desteği | DDR3 2133 MHz |
| Slotlar | 4x x16, 1x x4, 1x x1 |
| Depolama | 4 x SATA 6.0 Gbps, 10 x USB 3.0 |
| Garanti | 5 Yıl |

**GAMEX
ÖZEL**

Dell Röportajı

COMPEX/GameX esnasında LEVEL'a özel röportaj veren Dell Türkiye Tüketici Ürünlerinden Sorumlu Ülke Müdürü Gülfem Çakmakçı ve Dell Pazarlama Müdürü Semra Kesmen, bize çarpıcı notlar aktardılar. Dell firmasının en tepesindeki yöneticilerden, yani birinci elden aldığımız özel bilgileri sizlerle paylaşıyoruz.

LEVEL: Bize Dell'in yapılanmasından bahsedermisiniz?

Gülfem Çakmakçı: Dell firmasının yapılanması, "kurumsal" ve "tüketici" olarak ikiye ayrılıyor. Kurumsal alanda bankalar ve otomotiv sektörü gibi Dell ürünlerini tercih eden firmalar bulunuyor. Tüketici kanadında ise "Gen Y" dediğimiz, Young Generation, Gamers, Family & Kids ve emekli kesim yer alıyor.

LEVEL: Dell, Alienware ürünlerini Türkiye'ye ilk olarak ne zaman getirdi?

Gülfem Çakmakçı: Alienware bilgisayarlarını ilk olarak 2009 yılında, İzmir Balçova'da açılan bir mağaza zincirinde Türkiye'deki tüketicilere tanıttık. O zamandan beri de ilgi ve özel talepler her geçen gün artarak devam etmekte. Daha geçenlerde 14.000 Dolar'a özel sistem yaptırın bir müşterimiz oldu.

LEVEL: Hedef kitleniz kimlerdir? Alienware'ın şu anki projelerinden bahsedermisiniz?

Gülfem Çakmakçı: Hedef kitlemiz yüksek gelir seviyesine sahip, marka tercihi olan tüketiciler ve "Game Freaks" olarak da bilinen oyun tutkunları. Alienware ürünleriyle tanışıp "Ben bu zamana kadar oyun oynamamışım!" şeklinde bize dönüş yapan müşterilerimiz var. Demin de vurguladığım gibi, bizden özel olarak 14.000 Dolar'lık sistemler sipariş eden oyun tutkunlarından bahsediyoruz burada. Alienware, sonuçta bir marka ve marka bilincine sahip tüketicilerin tercih edeceği üstün teknoloji ürünleri. Şu anki projelerimiz arasında Alienware için marka bilinirliğini artırmak yer alıyor.

LEVEL: Alienware'ı diğer oyun bilgisayarlarından ayıran özellikler nelerdir?

Gülfem Çakmakçı: Alienware, ABD'de oyuncular tarafından oyuncular için üretilen dünyadaki tek marka olma özelliğini taşıyor. Burasını tekrar

vurguluyorum; Alienware oyuncular tarafından üretilmiştir. Doğal olarak Alienware ürünleri tüketiciye farklı bir oyun deneyimi sunuyor. Klavyede kan efekti yaratan kırmızı renkli ışıklar, farklı tasarım ve kişiselleştirebilir özellikleri sayesinde Alienware, rakipleri arasından sıyrılarak öne çıkmayı başarıyor. Alienware'ı farklı kılan bir diğer özelliği de bileşenleri; yani soğutma sistemleri, işlevsel dizayn mekanikleri ve oyuncuya her basamakta kişiselleştirme fırsatları sunması.

LEVEL: Alienware, an itibarıyla kaç ülkede aktif olarak satışta? Türkiye'de online satışınız var mı?

Semra Kesmen: Alienware şu anda dünyanın 76 farklı ülkesinde satışta. Türkiye'de Alienware için online satışımız yok. Alienware ürünleri, anlaşmalı olduğumuz Best Buy, Vatan Bilgisayar, Media Markt gibi mağazalarda tüketicilerle buluşuyor.

LEVEL: Alienware, en son hangi ödülleri aldı? Ürün yelpazenede hangi modeller yer alıyor?

Semra Kesmen: Alienware, 7 - 10 Ocak 2010 tarihleri arasında Las Vegas'ta düzenlenen Tüketici Elektronikleri Fuarı CES 2010'da tanıtılan ve oyun kategorisinde "CES'in En İyi" ödülüne, CNET tarafından "En İyi Oyun Platformu" ödülüne ve IGN tarafından da "En İyi Bilgisayar" ödülüne layık görüldü. Ürün yelpazemiz arasında 11x, 15x, 17x laptoplar ve masaüstü olarak da Area 51'in çeşitli modelleri yer alıyor.

LEVEL: Alienware ile oyun endüstrisindeki pazar payınız nedir?

Semra Kesmen: Bu soruya şu şekilde cevap verebiliriz: Bizim öncelikli gayemiz, pazar payını ele geçirmek değil, Alienware ile marka bilincini oluşturmak ve kaliteli ürünlerle fark yaratmak. Biz, tüketici memnuniyeti üzerine odaklanıyoruz. Bu sayede marka bilinirliğini artırmak istiyoruz.

LEVEL: Alienware ürünleriyle ilgili detaylara inebilir miyiz?

Semra Kesmen: Elbette, size en küçük boyutlu oyun canavarımızın özelliklerini vurgulayabilirim. Alienware M11x'te Intel Core 2 Duo SU7300 işlemci, 1 GB GDDR3 nVidia GeForce GT 335M ekran kartı, 8 GB DDR3 1066 MHz bellek, 500 GB 7200 RPM sabit disk, Windows 7 Ultimate 64-bit işletim sistemi yer alıyor.

LEVEL: Ürün segmenti olarak oyuncu kitlesinin Alienware bilgisayarlarına ilgisi nasıl?

Semra Kesmen: Dünyanın ilk PC oyun donanımları üreticileri arasında yer alan Alienware, yüksek performanslı oyun arenasında sektörü yönlendiren trendler yaratıyor. Alienware, birinci sınıf performans ve tasarım isteyen tüketicilere yönelik mühendislik harikası ürünlerdir. Dolayısıyla...

LEVEL: Pardon, sözünüzü kesiyorum, soruyu şu şekilde doğrudan sormak istiyorum. Alienware ürünleri, sizin de belirttiğiniz gibi yüksek gelir grubuna hitap eden fiyatlara sahip. Yılda ortalama kaç adet Alienware satıyorsunuz?

Semra Kesmen: Yaklaşık olarak yılda 1000 adet Alienware satıyoruz.

LEVEL: LEVEL'in organize edip basın sponsorluğunu üstlendiği COMPEX/GameX fuarı hakkındaki izlenimleriniz nelerdir?

Semra Kesmen: Biz, Dell olarak COMPEX/GameX fuarına ilk defa katılıyoruz. Katılmadan dolayı da son derece memnunuz. Ciddi düzeyde ziyaretçi sayısıya karşı karşıyayız. Hedef kitlemiz olan gençlerin ve oyuncuların hepsi burada. LEVEL'a böyle bir organizasyon gerçekleştirdiği için teşekkür ederiz.

LEVEL: Biz de LEVEL dergisine verdiğiniz bu özel röportaj için sizlere teşekkür ederiz.



Sandy Bridge mimarisinde 8 GB'lık RAM'ler

Intel'in yeni nesil 2011 Core işlemci ailesi Sandy Bridge, çok yakında aramızda olacak. Sandy Bridge'in, beraberinde mimari açıdan birçok yenilik getireceği kulislerde konuşulduğundan, yeni çift kanal DDR3 bellek mimarisinin eski nesle göre iki kat daha fazla belleği destekleyeceği ortaya çıktı. MSI'nin P67A-GD65 anakartında yaptığımız denemelerde her biri 8 GB olan bellek modülleri kullandık ve toplamda 32 GB belleği sistemin sorunsuz olarak tespit ettiğini keşfettik. Eğer bellek konusundaki bu eğilim devam ederse LGA2011 işlemiler, dört kanal DDR3 bellek denetçileriyle 64 GB'a kadar bellek desteği sunacaklar.

Bilgi için: www.intel.com



Razer'dan Scarab oyuncu pad'i

Büyük filmlerin devamı berbattır, büyük kitapların devamı hayal kırıklığı yaratır ve bazen mükemmel oyunların yeni sürümü de eskisini aratabilir ama Razer ürünlerinin yenisi her zaman daha iyi olmuştur. Firmanın bu konudaki son örneği, Razer Destructor'ın yerini alan ve Razer Fractal 2.0 tabanlı yeni sert mouse altlığı Razer Scarab oldu. Açık gri bir yüzeye sahip olan Scarab, üstün taramayı yeni bir seviyeye taşıyor.

Bilgi için: www.razerzone.com



Thermaltake'ten TR2 Bronze sertifikalı güç kaynakları

“Bilgisayar toplama” denince akla ilk gelen firmalardan biri olan Thermaltake, yeni TR2 serisi Bronze sertifikalı güç kaynaklarıyla %88'e kadar verimlilik sunuyor. %99 oranında da aktif güç düzeltme özelliğine sahip olan ürünler, Türkiye'nin ağır şebeke şartları altında dahi bileşenlerinizi koruyarak güç kaybının önüne geçiyor. Yeni modeller arasında 380W, 450W 500W ve 600W olanlar orta sınıfa hitap ederken TR2 700W ve 800W modelleri nVidia SLI ve ATI CrossFireX desteğiyle üst seviye oyuncular için biçilmiş kaftan.

Bilgi için: tr.thermaltake.eu





Teknik Servis

Son zamanlarda özellikle AGP ekran kartı olan sistemler için ekran kartını yenilemek isteyen okurlarımızdan mailler geliyor. Tavsiyem, eski Pentium IV işlemcili kasalara yatırım yapmayın. Ölü yatırım yapıyorsunuz ve paranız çöpe gidiyor. Üstelik yavaş bir sisteme hızlı bir ekran kartı takılması, sistemin performans dengesi açısından da yanlış. Pamuk eller cebe! ▶

S: Benim Asus P45800-MX modeli bir anakartım ve buna bağlı Maxtor 6Y08010 modeli bir sabit diskim var. Bu

sabit diskten işlem esnasında çok yüksek derecede ve kulak tırmalayıcı bir ses geliyor. Ayrıca önbelleği de 2 MB. O yüzden oyunlarda çok kasiyor. Benim bu bilgisayara bağlayabileceğim daha hızlı ve senin tavsiye edebileceğin bir sabit disk var mı?

Ahmet Dağtaş

C: Piyasadaki istediğin SATA arabirimli sabit diski bu anakarta bağlayabilirsin. Fakat bağlamadan önce diski, Jumper ayarı ile SATA I moduna alman gerekebilir. Tavsiyem, en az 500 GB kapasitesi olan ve yine en az 7200 RPM hızında çalışan bir disk almandır.

S: Siz hep ekran kartlarında soldan ikinci rakama bakılması gerektiğini söylersiniz. Peki nVidia GTX 460, ATI HD 5830'dan nasıl daha hızlı oluyor? Murat Ak

C: Bu tür istisnai durumlar olabiliyor maalesef. Buna bir başka örnek de yeni çıkan HD 6870'in HD 5870 ile aynı performansı sunması. Fakat fiyata baktığında birisi 500 TL iken diğeri 750 TL'ye satılıyor. Yine GTX 460'ın HD 5830'dan yaklaşık bir yıl sonra çıktığını da unutmamak gerek. Yine de tüm bunlar, soldan ikinci rakam formülünü değiştirmiyor. Soldan ikinci rakam her zaman "6"dan büyük olmalı.

S: Kısa ve öz. ATI Radeon HD serisinden en uygunu ve en iyisi hangisi? Ben bilgisayar toplatmayı düşünüyorum. Önceden alacaktım ama sonra toplatmaya karar verdim. Arkadaşlarım bana daha avantajlı olduğunu söylediler. Mert Büyüksağnak

C: En uygun ekran kartı ile en iyi ekran kartı çok farklı şeylerdir. En uygun ekran kartı, sistemindeki bileşenlerle aynı performansı sunacak olan karttır. Yani ekran kartı ne çok yavaş kalacak, ne de sistemdeki diğer bileşenlerden çok hızlı olacaktır. Bunu da ancak sisteminin bilgilerini öğrendiğimde söyleyebilirim. En iyi ekran kartını sorarsan, nVidia'da GTX 580, AMD tarafından da HD 6970 derim.

S: Benim HD 3650 ekran kartım var. Ekran kartımdan şu anda memnunum. Crysis, Metro 2033, Grand Theft Auto IV, Battlefield: Bad Company 2 ve daha onlarca oyunu donmadan, takılmadan sorunsuzca oynuyorum. Ancak önümüzdeki yıl çıkacak olan DirectX 10 ve 11 destekli oyunları da düşük ayarlarda olsa bile oynamak istiyorum. Benim ekran kartım DirectX 10 veya 11 destekler mi? Windows 7 yüklediğim zaman otomatik olarak DirectX 10 ve

11 için her şey hazır olur mu? Ek bir şey yapmama gerek kalır mı? Eğer ekran kartım DirectX 10 veya 11 destekliyorsa Just Cause 2'yi "Low" ya da "Medium" ayarda oynayabilir miyim? Enes Akmeşe

C: HD 3650, orta sınıfın altında yer alan ve artık biraz eskimiş bir ekran kartı. Kartın DirectX 10 desteği mevcut fakat 11 desteği yok. Windows 7 kullandığında sürücüler dahi otomatik yüklenir fakat ekran kartına DirectX 10 veya 11 desteği gelmez. Just Cause 2'yi bu kartla düşük ayarlarda kesinlikle oynayabilirsin.

S: İki yıl önce aldığım Zotac 9800 GT AMP 512 MB ekran kartımın bozulması üzerine ve bu kartın artık üretilmemesini de fırsat bilerek kartı iade ettim. Kartı almış olduğum para olan 310 TL'nin üzerine 150 TL daha koyarak bir Asus ENGTX 460 DirectCU 1 GB 256-bit'lik modelden aldım. Öncelikle sormak istediğim bu tercihimle doğru bir karar vermiş miyim? Bir ikinci sorum, benim işlemcim E8400 3.0 GHz, üzerinde Zalman 9700 NT işlemci soğutucu var ve bunun yanında 2x2 GB Mushkin Extreme Series 1066 MHz DDR2 RAM'im var, anakartımsa Asus P5Q Pro. Bu sistem bu ekran kartı için yeterli mi yoksa oyunlarda işlemciden kaynaklı bir darboğaz yaşar mıyım? Bunun için soğutucuma da güvenip işlemcime overclock yapacağım ve 4.2 GHz'e çekeceğim. Bu performans oyunlarda gözle görülür artış sağlar mı? Bir de ekran kartına overclock yapayım mı yoksa bu haliyle yüksek çözünürlüklerde bana yeterli olur mu? Baran Omacan

C: GTX 460 doğru bir tercih. İşlemci de gayet yeterli ve performanslı. Darboğaz çok nadir söz konusu olacaktır. 4.2 GHz gözle görülür fark sağlar fakat ekran kartına hız aşırma yapmana gerek yok. Bu, sistemde dengesizliğe yol açar.

S: Bana VTX3D 5750 önerdiniz. VTX3D iyi bir kart değil mi? Sonra bozulması? Aslında hepsi aynı üretiliyor ama Palit gibi değil dimi yani?

C: VTX3D, PowerColor'ü üreten TUL Corporation tarafından yapılıyor. Yine piyasaya ilk çıkan kartların çoğu AMD'den geldiği ve sadece firmalar tarafından etiket basıldığı için aslında kartı AMD'den almış oluyorsunuz. Daha sonra üreticiler, karttaki soğutucuyu veya başka bileşenleri değiştirdiğinde kartın modeline bazı tanımlar ekleniyor. Ayrıca ekran kartınız bozulduğunda bunu çok dert etmeyin zira garantiye yolladığınızda varolan modelin üretimi bitmişse size daha yeni ve muadil bir kart verilecektir. Vermezlerse "Sizi Recep Balta'ya söylerim!" diye korkutabilirsiniz.

S: "Anadolu lisesini kazanırsan dizüstü bilgisayar alacağız." dedi bizimkiler, çalıştık, kazandık! Şimdiye kendimi dizüstü bilgisayar araştırmasına adanmış durumdayım. Lenovo gibi markalardan güzel canavar gibi modellerini buldum ama babam yanaşmadı. Benim aradığım tamamen multimedya. (İçine oyun da giriyor sanırım; çünkü neredeyse hep oyun oynayacağım bu bilgisayarda.) Babama göre bilgisayar HP veya Toshiba olmalıymış. Bu markalardan 1900 - 2500 TL arasında oyunlarda sorun yaşatmayacak modeller önerilebilir misin? Çağkan Umut Çelik

C: Baban Lenovo'ya haksızlık ediyor. Lenovo, IBM'in PC departmanı satıldıktan sonra IBM bilgisayarların yeni markasıdır ki IBM hem HP'den, hem de Toshiba'dan sağlamlık olarak çok daha iyidir. Oyunlarda da performansı istiyorsan bu fiyata sana tavsiyem, en güzelinden bir Y560'dır. Seç, beğen: tinyurl.com/y560hd5730

S: Daha önce de söylediğim gibi, bilgisayarında -yeni alınmış olmasına rağmen- takılmalar mevcut. Sebebini anlayamadım ve siz de yüklü programları sormuştunuz. Acer Aspire 5820TG Timeline kullanıyorum. RAM'lerin gecikme süreleri nedir? (Örn: 7-7-7-20) Hangisinin ne kadar olması ne kadar iyidir? Benim bilgisayarımın sabit diski tek bölümden oluşuyor. (En azından benim kullanabildiğim bölüm bir tane.) Bunu bölmeli miyim? Neden? Ve eğer bölmem gerekiyorsa yedekleme yapmam gerekir mi? Bilgisayara Windows 7 Ultimate yüklemek istediğimde birden çok sabit disk bölümü gördüm (Her ne kadar benim tarafımdan kullanılabilir olmasalar da.) ve hepsinin de içi doluydu. Bunlar nedir, gerekli midir, gerekli değilse ben nasıl kullanabilirim?

Onur Vural

C: Öncelikle gördüğüm kadarıyla Acer'in gönderdiği gibi kullanıyorsun sistemin. Tavsiyem, sıfırdan bir Windows 7 kurman. Bu sayede Acer'in gereksiz birçok yazılımından kurtulmuş ve takılmaları en aza indirmiş olacaksın. RAM konusunda rakamlar ne kadar düşüğe o kadar iyi. Rakamlar genelde ortak performans belirttiği için genel olarak hepsi düşük olmalı. Sabit diski bence bölmelisin. Bu sayede verilerini yedekleyebileceğin bir alanın olur. Bölmeden önce yedek almak iyi olur ama gerek yok. Bu iş için tavsiyem, Minitool Free Partition Manager adlı ücretsiz yazılım. Bunlardan 100 MB olan gereklidir ama sıfırdan kurulumda silebilirsin. 10 GB olan, Acer Recovery bölümüdür. Silip silmemeyi sana bırakıyorum. Diğeri de zaten C sürücüsüdür.

En Saçma Donanım Soruları

S: Netbook'lar ile 1080p çözünürlüklü filmler izlenebilir mi?

C: Piyasadaki çoğu netbook bırak 1080p'yi, 720p oynatırken dahi ıkmıyor. Bunu da geçiyorum, netbook'ların ekran çözünürlüğü 1080p içerik için yetersiz. Yine de işlemci yeteriyse 720p video izlenebilen netbook'lar mevcut.

S: Bilgisayarımın özellikleri 256 MB ekran kartı,

çift çekirdekli işlemci 2.4, 2 GB RAM. Grand Theft Auto IV oynarken oyun donuyor ve sonra devam ediyor.

C: Ekran kartında belleğin önemli olmayışını bir kenara bırakıyorum, kartın modelini de belirtmemişsin. Oysaki GPU-Z ile bu işlemi kolayca halledebilir ve kesin bir cevap alabilirsin. Bu arada bazıları "256 MB ekran kartıyla Grand Theft Auto IV mü oynanır?" diyebilir. Piyasada 256 MB'lık 8800 GT ekran

kartları, sizin 1 GB'lık bakkal yumurtalarına kök söktürüyor.

S: Windows 7'de ATI 9200 kullanabilir miyim?

C: Sen hiç 2001'de üretilmiş bir sütü 2010'da doğan çocuğa içirir misin? Ben içermem.

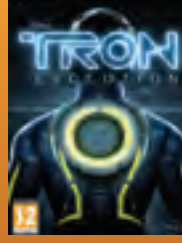


Sistem Gereksinimleri



Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam

Vietnam'ı oynamak için EA DICE'in tavsiyesi, Windows Vista veya Windows 7 işletim sistemine sahip olmanız. Yine akıcı bir oyun deneyimi için Core 2 Quad veya muadili (AMD Phenom II X4 oluyor bu,) bir dört çekirdekli işlemci tavsiye eden firma, bellek olarak en az 2 GB'ınız olsun diyor. Vietnam, ilk oyunu da gerektirdiği için 15 GB alana ihtiyaç duyuyor. En önemli bileşen ekran kartındaysa Recep Baltaş kanunları geçerli: En az HD 4870. Oyunun Logitech G15 ve G19 desteği olduğunu da hatırlatalım.



Tron: Evolution

XP'de, Vista'da ve 7'de çalışan oyun, en azından çift çekirdekli bir işlemci, 1,5 GB sistem belleği ve 10 GB sabit disk alanı istiyor. Ekran kartı olarak soldan ikinci rakamı "8" olan (Bakınız, bellek miktarının lafı bile geçmiyor) 8800 GT veya HD 3870 tavsiye eden Propaganda Games, oyunu DirectX 9.0c desteğiyle piyasaya sürüyor.



Two Worlds II

Oyunun yapımcısı Reality Pump, Windows Vista veya Windows 7 kullanmanızı tavsiye ediyor. Bunun yanında çok çekirdekli, tercihen 2.6 GHz ve üstünde çalışan bir işlemci, 4 GB sistem belleği ve 8 GB sabit disk alanı da diğer tavsiye edilen gereksinimler arasında. Ekran kartı olarak da benim her zaman dediğim gibi en az AMD HD 5600 serisi veya nVidia 800 serisinden bir kart şart.



World of Warcraft: Cataclysm

World of Warcraft, grafik açısından hala bir DirectX 8 oyunu gibi gözükse de Cataclysm paketiyle birlikte oyuna deneysel DirectX 11 desteğinin geldiğini belirtelim. Bunun yanında çift çekirdekli bir işlemci, 2 GB sistem belleği ve AMD HD 2600 veya nVidia GeForce 8600 serisi bir ekran kartı da tavsiye edilen diğer bileşenler. Tabii ki DirectX 11 desteği için HD 5000 veya 6000 serisinden bir ekran kartı şart.

S: Yeni bir ekran kartı alacağım. Bilgisayar Battlefield: Bad Company 2'de hata vermişti. Shader 3 hatası. Bilgisayarım P4 3.00 GHz, 2GB RAM, ATI Radeon Xpress 200 özellikli. Sorun ekran kartımda. Yeni ekran kartı alacağım fakat ekran kartları hakkında hiç bilgim yok. Call of Duty: Modern Warfare 2, Battlefield: Bad Company 2 ve Call of Duty: Black Ops oyunlarını kasmadan oynamama yetecek bir ekran kartı istiyorum ve fiyatı 300 - 350 TL'yi aşmasın. *Alperen Dölek*

C: Maalesef sistem değişimi şart. Ben sana

hangi kartı önerirsem önereyim, bugün oynayacaksın, yarın bana beddua edeceksin zira ne işlemcin, ne de RAM'lerinin hızı önereceğim yeni ekran kartına yetiyecek gibi değil. Onun için kart alma, 350 TL paran varsa sistemini değiştir. Bu sisteme kesinlikle yatırım yapılmaz. Paranı çöpe atma.

S: Yaklaşık dört - beş ay önce güç kaynağı fanı aşırı derecede sesli çalışıyordu. Daha sonra bu ses kesildi ama şu sıralar tekrardan başladı ve fan

yeterince soğutmuyor sanırım. Güç kaynağının yanmasından korkuyorum. En kısa zamanda yeni fan takıracam. Ne önerirsin? Güç kaynağının modeli FSP F350-A. *Hakan Kumru*

C: Güç kaynağının fan değişimini sen yapma. Mümkünse yetkili servisine ver veya garantiye gönder. Yanlış bir fan, durumu daha da kötü yapabilir. ■

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

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

| Donanım Türü | Ofis Uygulamaları | Ev ve Oyun Kullanımı | High-end |
|-----------------|--|---|--|
| KASA | 350 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX | 450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX | 750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX |
| ANAKART | Intel G41 Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti | Intel P4X / AMD 7XX/8XX PCIe 2.1 / e-Sata / HDMI | Intel P67- X58 / AMD 890 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0) |
| İŞLEMCI | Intel Celeron E3300 / AMD Sempron 140 | Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4 | Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4 / X6- Black Edition |
| BELLEK | 2 GB DDR2 800 | 4 GB DDR2 800-1066 (2 x 2048 MB) | 4 GB DDR3 1333-1600 6x2048 MB DDR3 Triple Channel |
| EKRAN KARTI | Dahili GeForce 8100 / Dahili HD 4200 | Radeon HD 5750 / HD 5770 / GeForce GTX 460 | HD 6870 / HD 6970 / GeForce GTX 570/580 |
| SABİT DİSK | 320 GB 7200 RPM | 750 GB 7200 RPM | 2x 1 TB (RAID 0/1) / SATA III SSD |
| OPTİK SÜRÜCÜ | 22X DVD yazıcı SATA (Çift Katman) | Super Multi DVD Yazıcı SATA (Çift Katman) | Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı SATA (Çift Katman) |
| TV KARTI | Yok | Analog - Hybrid veya DVB-5 | 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 Home Basic | Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit | Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit |
| FİYAT | 500 Dolar | 1500 Dolar | 3000 Dolar |

ROCKO@

PSİKİYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"



DECA SPORTS FREEDOM

Son zamanlarda kilo verdim, fark ettin mi? Ben o kadar fark etmemiştim ama çevremdekiler öyle diyor, ben de inanıyorum. Aslında vermiş olabilirim doktor. Ben ilginç ilginç sporlar yapmaya başladım hem, onandır. Koşmuyorum, bi...isikle binmiyorum, mekik çekmiyorum ama ok atıyorum, tenis oynuyorum, plaj voleybolu oynuyorum, yakar top da var, sonra karda kayıyorum. Ne? Bunlar kilo verdirmez mi? Ama en çok da ok atıyorum, o da mi işe yaramaz? Hmmm...

HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS, PART I

Yine mi geldi o? Doktor? O yine bu...bu odada mı? Hani şu elinde sihirli değneği, altında uçan çalı süpürgesi, gözünce çember gözl...üğü, alnında da dövmesi, yok yok, yıldırım, yok, o da değil, yarığı olan çocuk? Söyle ona, buradaysa çabuk gitsin alni yarık. O çok kötü bir çocuk, kötü çocuk o, kötü! Bana hep sihirleri yapıyor, bana tuhaf tuhaf arkadaşlar getiriyor, sonra onları götürüyor. Ben arkadaş istiyorum ama o hepsini götürüyor, kov onu doktor!

FIGHTERS UNCAGED

Seni döverim doktor. Yooo, sakinim ama seni döverim. Burada yattığıma bakma; öyle şeyler öğrendim ki ben! Mesela ben sana buradan vurabilirim, biliyor musun doktor? Ben öğrendim artık, insanları uzaktan da, el kol hareketi yaparak da dövebilmişim. Ki...kim mi söyledi bunu bana? Ben kendim öğrendim. Bak istersen deneyeyim. Al, al bak, sana vuruyorum, acıdı mı? Nasıl? Acımadı mı? Ama nasıl olur? Vuruyorum ama ben sana, acısana, acısana!

THE FIGHT: LIGHTS OUT

Demin "Seni döverim, ayağa bile kalkmam, buradan döverim" demiştim ya; o öyle de-ğilmiş doktor, çözdüm ben olayı. Şimdi ben de ışıl ışıl bunlar. Yok, çikolatalı değil. Yok yok, vanilyalı da değil. Çilekli de değil. Mu...da değil. Frambuazlı da değil. Fındıklı değil doktor, sussana! Bak döverim seni bu dondurmalarla! Bir ısırık alır mısın?

ŞİKAYETLER

- Deca Sports Freedom
- Fighters Uncaged
- Harry Potter and the Deathly Hallows, Part I
- The Fight: Lights Out

Not: Akşam süt-bisküvi mi yesem
Acaba...

World of Warcraft: Cataclysm

Level 85 olduk, normal dungeon'lardan üzerimizi düzdük, item level ortalamamızı 329 yaptık ve sıra geldi heroic dungeon'lara... ■ Emre Öztınaz



■ Grim Batol

Twilight Highlands'ın batısında yer alan ve Cataclysm'in belki de en zor instance'ı olmasına karşın oldukça eğlenceli olan Grim Batol'da dört adet boss ile karşı karşıya geleceksiniz. Bunlar sırasıyla General Umbriss, Forgemaster Throngus, Drahga Shadowburner ve Erudax.



■ General Umbriss

İlk olarak boss'un tankınıza Bleeding Wound atacağını, her iki saniyede bir 7.400 - 8.000 arası bir hasar vereceğini ve Healer'ın bunu hemen heal'lemesi gerektiğini belirteyim. Ayrıca Blitz yeteneğiyle rasgele olarak seçtiği birine doğru charge atarak, yolunda bulunan herkese oldukça yüksek, öldürücü seviyede bir hasar vuruyor. General Umbriss'in bir diğer yeteneği ise Ground Siege. Tankın yanında durmamanız gerekiyor; çünkü önünde bulunan herkese 34.125 - 35.878 arası bir hasar vererek dört saniye boyunca stun olmalarını sağlıyor. Bu üç yeteneğinin yanı sıra yardımına üç adet mob çağırıyor. Bu mob'lardan "Malignant One" isimli olanın herkesten uzakta öldürülmesi gerekiyor. Öldüğü sırada yakınlarında birisi bulunuyorsa bu kişi oldukça yüksek bir hasar alıyor.

Forgemaster Throngus



Forgemaster Throngus

Rasgele birine doğru charge atarak Impaling Slam vuran Forgemaster Throngus, bıraktığı bir debuff ile her saniye 7.800 - 8.200 arası (Beş saniye boyunca.) hasar veriyor. Yine rasgele seçtiği birinin altında Mighty Stomp yeteneğini kullanıyor. Yerden ufak kaya parçalarının yukarı doğru çıkmaya başladığını gördüğünüzde bu alandan hemen uzaklaşmanız halinde üzerinde durduğunuz her saniye hasar almaya devam ediyorsunuz. Sonuncu yeteneği olan Pick Weapon'ın işleyişi biraz farklı. Bu yeteneğini kullandığı an boss eline üç adet silahtan birini alarak o silahın özelliğini kazanıyor. Bunlardan ilki olan Mace, boss'un hızını %70 düşürüyor ama verdiği hasarı da %300 arttırıyor. Tank'ın boss'un yanında durmaması gerekiyor. İkinci olan Shield, boss'un öndünde aldığı hasarı %99 oranında düşürüyor. Aynı zamanda "Flaming Arrow" adında bir büyüyle alev saçarak önündeki herkese 9.750 - 10.250 hasar vuruyor. Boss eline Shield aldığı zaman, sürekli olarak arkasında durmanız ve buradan hasar vermeniz gerekiyor. Üçüncü ve son olan silahsa Sword. Boss eline Sword aldığı zaman, aynı anda birkaç kez vurmasını ve bu da daha fazla hasar vermesini sağlıyor.

Drahga Shadowburner

Grim Batol'un üçüncü boss'u Drahga Shadowburner'in üç fazı bulunuyor. Bunlardan ilki yerde, ikincisi bir dragon üzerinde ve üçüncüsü yine yerde gerçekleşiyor. İlk fazda hiçbir şey yapmayan Drahga Shadowburner'in çok az canı olduğunu göreceksiniz. Health'i %30'un altına düştüğü anda, kaçarak "Valiona" isimli dragon'unun üzerine atlıyor ve ikinci faz başlamış oluyor. Bu andan itibaren dragon'u öldürmeye başlıyoruz. İlk olarak bilmeniz gereken en önemli şey Invocation of Flame. Boss bu yeteneğini kullandığında rasgele bir yerde, rasgele birine doğru giden bir alev elemental'i çıkarıyor. Seçtiği kişinin koşarak bu mob'dan kaçması ve diğer parti elemanlarının da bu mob'u hemen kesmesi gerekiyor. Eğer elemental bu kişiyi yakalarsa öldürücü bir hasar vuruyor. Valiona'nın bir diğer yeteneği olan Devouring Flames ise her dragon'da olduğu gibi önüne doğru alev saçmasına yarıyor ve bu alevin içinde durduğunuz her saniye 50.000 hasar alıyorsunuz. Dragon'un health'i %20'ye ulaştığında Drahga Shadowburner'i üzerinden atarak kaçıyor ve size de boss'u öldürmek kalıyor.

Drahga Shadowburner <Twilight's Hammer Courier>



Erudax <Der Herzog der Tiefe>



Erudax

Instance'in sonuncu ve doğru yapıldığında en kolay boss'u. Erudax, "Shadow Gale" isimli yeteneğini kullanarak yerde bir gölge açıyor. Tüm grup bu gölgenin içine girmek ve burada Eye of the Gale'in bitmesini beklemek zorunda. Hemen bu büyüün ardından, girişte bulunan merdivenlerin orada iki tane "Faceless Corrupter" adında mob beliriyor. Bu mob'ları yumurtalara ulaşmadan -eğer yavaşlatabilecek bir yeteneğiniz veya büyüünüz bulunuyorsa yavaşlatmanız -olabildiğince çabuk öldürmeniz gerekiyor. Yeterli hasarı verememişseniz ve mob'lar yumurtaları patlatmayı başaramışlarsa içlerinden "Twilight Hatchling" isimli ufak dragon'lar çıkıyor. Bu dragon'ları öldürmek mümkün değil ve sürekli olarak size hasar veriyorlar. Faceless Corrupter'lar, yumurtaları patlattıktan sonra eğer hala ölmemişlerse bu kez de Erudax'ı Umbral Mendins ile %40 oranında heal'liyorlar.



▪ The Stonecore

Deepholme'da Temple of Earth'ün haritaya göre sol üst tarafında bulunan The Stonecore, bir mağara içine yerleştirilmiş ve içinde dört adet boss barındırıyor. Bana göre Cataclysm'in Grim Batol'dan sonraki en zor instance'ı.



▪ Corborus

Bu boss'un iki fazı bulunuyor. Bunlardan ilki yer üstünde, diğeri ise yer altında gerçekleşiyor. Yer yüzeyindeyken "Dampening Wave" adında ve alana dayalı bir büyü atarak 60 yard içindeki herkese 12.375 shadow damage vuruyor. Bir diğer yeteneği ise rasgele seçtiği bir oyuncuya Crystal Barrage ile birçok kristal atarak hasar vermesi. Hemen bu bölgeden uzaklaşmanız gerekiyor. Bu kristallerin hemen öldürülmesi ve kristalleri öldürürken kimsenin yakınlarında bulunmamanız gerekiyor; çünkü kristaller öldükleri an patlayarak yakınında bulunanlara hasar veriyor. Aynı anda birkaç kristalin patlaması durumundaysa bu sizin de öleceğiniz anlamına geliyor. Boss bir süre sonra yeraltına girerek "Rock Borer" isimli birçok mob çıkarmaya başlıyor. Çıkan bu mob'ları mümkün olduğunca çabuk kesmelisiniz. Aynı zamanda yine boss yer altındayken, altınızdaki geçtiği anlarda (Bunu bir duman efekti olarak görebilirsiniz.) bu bölgeden kaçmanız gerekiyor. Eğer kaçmazsanız, yine oldukça fazla bir hasar almanız muhtemel.

Slabhide

Bana sorarsanız Cataclysm'in en eğlenceli boss'larından birisi. Bu boss da ilki gibi iki fazdan oluşuyor. İlk olarak yerde başlayan Slabhide'in havaya uçana kadar pek bir şey yaptığı söylenemez. Havaya uçtuğu an yere sarkıtlar atmaya başlıyor ki bu sarkıtların düşeceği yerlerde oldukça net gölgeler oluşuyor. Bu gölgelerden kaçmaya bakın. Boss yere indiğinde yerde zaman zaman çatlama başladığını ve çatlama bir toz bulutunun oluştuğunu göreceksiniz. Çatlama tamamlandığında yerden lavlar çıkıyor ve tahmin edeceğiniz gibi üzerinde durmamanız gerekiyor. Slabhide'in bir diğer ve son büyü ise Crystal Storm. Bu büyüü kullanmaya başladığı an hemen bir sarkıtın arkasına geçerek bitmesini beklemeniz gerekiyor.



Ozruk

Ozruk'un oldukça sinir bozucu olduğunu söylemek isterim. Burada tank'ınıza çok iş düşüyor. Ozruk, zaman zaman Ground Slam yeteneğini kullanarak önünde duran herkese 515.000 hasar vuruyor. Bu yüzden yüzü gruba dönük tank'lanmamalı ve tankın da Ground Slam yeteneğini görür görmez önünden kaçması gerekiyor. Boss'un Ground Slam haricinde iki yeteneği daha bulunuyor. Bunlardan biri Elementium Bulwark, diğeri ise Paralyze. İkisinden aynı anda bahsetmekte fayda var. Paralyze ile herkesi sekiz saniye boyunca stun yapan Ozruk, bu büyüün etkisinin geçtiği andaysa 64.375 hasar vurarak oldukça yüksek bir zarar veriyor. Fakat bunu kaldırmamanın bir yolu var ki bu da Elementium Bulwark sayesinde. Elementium Bulwark, gelen tüm büyüleri yansıtarak (Reflect) kendinize vurmanızı sağlıyor ama eğer hasar görürseniz ve üzerinizde Paralyze büyüü varsa bunu da kaldırmaya yarıyor.

High Priestess Azil

The Stonecore'un dördüncü ve son boss'u olan High Priestess Azil'in dört farklı yeteneği bulunuyor. Bunlardan ilki "Force Grip" adında ve bu yeteneği kullandığı zaman tank'ınızı havaya kaldırıyor ve bu süre boyunca tank'ınızı saf dışı bırakıyor. Interrupt edebilenlerin hemen bu büyüü interrupt etmesi gerekiyor. Bir diğer yeteneği ise "Curse of Blood" adında bir lanet. Bu lanet üzerinizdeyken daha çok hasar alıyorsunuz, bu da birkaç vuruşta boss'un sizi öldürebileceği anlamına geliyor. Laneti kaldırabilen her kişinin hemen kaldırması gerekiyor. İkinci fazda boss, platformuna geri dönüyor ve üzerinize kocaman kaya parçaları fırlatmaya başlıyor. Yerde toz bulutu gördüğümüz an oradan kaçmamanız halinde 32.987 ile 37.012 arası bir hasar alıyorsunuz. Ve sonuncu yeteneği olan Creat Gravity Well, yerde kocaman mavi bir daire açıyor. Bu alandan hemen kaçmanız gerekiyor ki boss'un çıkaracağı mob'ları bu alana çekerek ölmelerini de sağlayabilirsiniz.



▣ Lost City of the Tol'vir

Uldum'un güneyinde bulunan Lost City of the Tol'vir, bana göre görünüş itibarıyla göze en çok hitabeden instance. Grim Batol ve The Stonecore'a göre daha basit olduğu da bir gerçek.



General Husam

General Husam'ın üç yeteneği bulunuyor. ▣ Bunlardan ilki olan Bad Intentions, rasgele seçtiği birine charge atarak çok yüksek hasar veriyor. Kaçmanın imkansız olduğu bir özellik olduğundan, healer'ların oluşan hasarı heal'lemesinden başka seçenek kalmıyor. Bir diğer yeteneği olan Shockwave, önündeki herkese 24.375 - 25.625 arası bir hasar veriyor, bu da tank hariç önünde kimse'nin durmaması gerektiği anlamına geliyor. Üçüncü ve son yeteneğinin adıysa Mystic Trap. General Husam, yere çok sayıda sarı renkte tuzaklar yerleştiriyor. Bu tuzaklara bastığınız anda 48.750 - 51.250 arası bir hasar alıyorsunuz. Ara ara da bu tuzakları kendisi patlatarak yakınında olan herkese yine bu hasarı veriyor. Bu yüzden yakınlarında durmamaya bakın.



High Prophet Barim

Bu boss'un iki fazı bulunuyor. High Prophet Barim, ilk fazda fight'a bir Phoenix çağırıyor. Phoenix'i öldürebilir ya da ranged bir sınıf tarafından kite'layabilirsiniz. Kite'lamak kolay; çünkü çok hızlı hareket etmiyor ama tercihiniz öldürmekten yanaysa Phoenix öldüğü zaman bir yumurtaya dönüşüyor. Yumurtaya sürekli olarak hasar verilmediği zaman health'i doluyor ve tekrar Phoenix olarak kaldığı yerden fight'a devam ediyor. İkinci faz geldiği

zaman boss herkesi kendine doğru çekiyor ve hemen ardından geriye doğru fırlatıyor. Bu sırada boss gölge formuna geçiyor ve bu sefer de fight'a "Harbinger" adında gölgeden bir Phoenix katılıyor. İkinci fazdaki amacımızsa Harbinger'i öldürmek. Bu sırada "Soul Fragment" isminde ve sizin kopyanız olan mob'lar da etrafta belirmeye başlayacak. İlk önceliğimiz Soul Fragment'ları öldürmek olmalı. Harbinger'i öldürdüğümüz zaman boss yine ilk fazdaki gibi devam edecek.



Siamat <Herrscher des Südwindes>



Siamat

Lost City of the Tol'vir'in son boss'u olan Siamat'ın iki bulunuyor. Fight başladığı zaman Siamat'ın neredeyse hiç hasar almadığını göreceksiniz. Bunun sebebi, Siamat'ın yardımına gelen iki adet Servant of Siamat ve bir Minion of Siamat. İlk olarak Minion of Siamat'ı ve hemen ardından Servant of Siamat'ları öldürmemiz gerekiyor. Bu üç mob öldüğü zaman ikinci faz başlayacak. Bu yüzden rampadan aşağıya düşmemek için ortalarda bir yerlerde bulunmanızı öneririm; çünkü bu dakikada boss herkesi sağa - sola fırlatmaya başlıyor. Yere ayak bastığınızda boss'a vurmaya başlayabilirsiniz. Ara ara yine Minion of Siamat ve Servant of Siamat'lar fight'a girecekler. İlk önceliğiniz her zaman bunlar olmalı. Fight esnasında yerde yeşil daireler gördüğünüzde bunlara basmanız gerekiyor, basmanız halinde sizi havaya fırlatacaktır.

PC TOP 10



Batman: Arkham Asylum

Çizgi romandan, diziden, filminden ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en yapım belki de.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Rocksteady

Dağıtım Eidos

Çıkış Tarihi 2009



Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nin devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

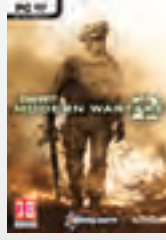
Sistem Gereksinimleri

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

Yapım EA DICE

Dağıtım EA

Çıkış Tarihi 2010



Call of Duty: Modern Warfare 2

Activision'ın en çok güvendiği para basma makinelerinden Call of Duty serisi, son oyunuyla yine zirve yaptı.

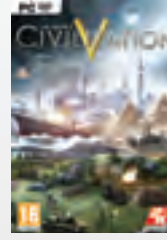
Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Infinity Ward

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2009



Civilization V

Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımızda. Yeni taktiğe dayalı savaş sistemi de cabası.

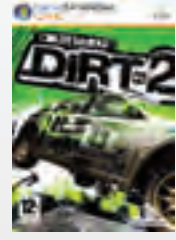
Sistem Gereksinimleri

2,0 Ghz İşlemci / 2 GB Bellek / 512 MB Ekran Kartı

Yapım Fireaxis Games

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2010



Colin McRae: DiRT 2

Yarış oyunlarının en iddialı yapımcılarından Codemasters, Colin McRae'nin hatırasını başarıyla yaşattıyor.

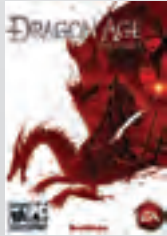
Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Codemasters

Dağıtım Codemasters

Çıkış Tarihi 2009



Dragon Age

Birçok kaynak tarafından 2009 yılının en iyi RPG'si seçilen, BioWare'in tarihindeki en önemli yapımlardan biri.

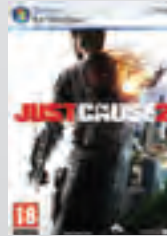
Sistem Gereksinimleri

1.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

Yapım BioWare

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2009



Just Cause 2

Devasa bir haritada bize serbestçe dolaşma imkanı tanıyan, aksiyonun tavan yaptığı bir "sandbox" yapımı.

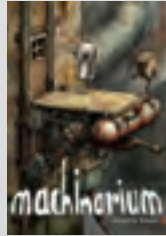
Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Avalanche Studios

Dağıtım Eidos

Çıkış Tarihi 2010



Machinarium

Bir Flash oyununun bile şaheser olabileceğini kanıtlayan Machinarium, 2009 yılındaki favorilerimizden biriydi.

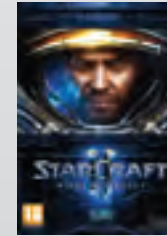
Sistem Gereksinimleri

1.8 Ghz İşlemci / 512 MB RAM / 32 MB Ekran Kartı

Yapım Amanita Design

Dağıtım Mamba Games

Çıkış Tarihi 2009



StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştin sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

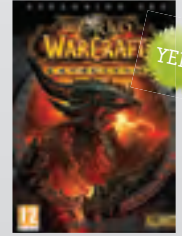
Sistem Gereksinimleri

2,4 Ghz İşlemci / 2 GB Bellek / 512 MB Ekran Kartı

Yapım Blizzard

Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi 27 Temmuz 2010



World of Warcraft: Cataclysm

World of Warcraft evreninde ezberleri bozan eklenti paketi Cataclysm, hayranlarını uykusuz gecelere mahkum etmek için geri döndü.

Sistem Gereksinimleri

1.3 Ghz İşlemci / 1 GB Bellek / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Blizzard

Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi 7 Aralık 2010

Bu ay ne oynadık



Tron: Evolution

Göz alıcı neon ışıklarına maruz kalarak oynadığımız Tron: Evolution, orta şekerli bir film oyunu. Son 10 yıldır aklınızda kalmayı başarabilen kaç tane film oyunu var? Tron: Evolution da filmin sırtına yüklenerek, satış grafiğini arttırmaya çalışan yapımlar ara-

sında. Karşıdan bakıldığında cıvalı görünen grafikler, zayıf animasyonlar nedeniyle arzu edilen oyun tokluğunu vermiyor. Üç boyutlu ekranlar için üçüncü boyut desteği olmayan Tron: Evolution bizi bu ay ofiste heyecanlandırmaya yetmiyor.

Sistem Gereksinimleri

3,8 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 256 MB 8800 GT veya HD 3870

Yapım Propaganda Games

Dağıtım Disney

Çıkış Tarihi 7 Aralık 2010

360 PS3 PS2 TOP 10

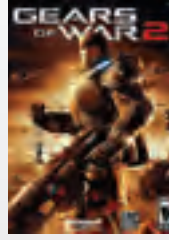


FIFA 11 PS3

FIFA'nın istikrarlı yükselişi devam ediyor. Oynanış sistemindeki, animasyonlardaki gerçekçilik ve tutarlılık FIFA 10'a göre çok daha yüksek seviyede.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010

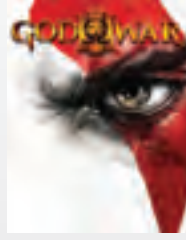


Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmaya- cık anlar yaşattı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerektiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2008



God of War III PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boş çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010

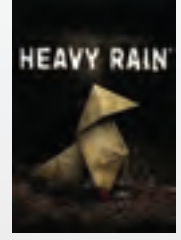


Halo: Reach 360

Bungie, Reach ile Halo serisine dillere destan bir şekilde veda ediyor. Kocaman bir alkış!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010



Heavy Rain PS3

Sadece PS3 sahiplerinin tadına bakabildiği, filmi andıran Heavy Rain'i farklı sonları için defalarca bitirdik.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Quantic Dream
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Killzone 2 PS3

Ne olacağı tanımlarından belliydi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsolda FPS oynamaz" diyenlere özel...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009



Lara Croft and the Guardian of Light 360

İzometrik kamera özlemini gideren Lara'nın bu macerası hem oyun dünyasına, hem de Lara'ya yepyeni bir tat getirdi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Crystal Dynamics
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 18 Ağustos 2010

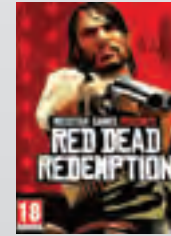


LittleBigPlanet PS3

Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemize neden oldu LittleBigPlanet, yaratmanın ne kadar zevkli olduğunu tekrar hatırlattı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

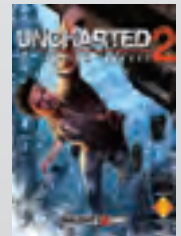


Red Dead Redemption PS3

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi Mayıs 2010



Uncharted 2: Among Thieves PS3

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

Bu ay ne oynadık



Killzone 3 (Playstation 3)

Tahminlerimiz tuttu! Killzone 2'yi inceledik üç boyutlu gözlükleri bir sonraki Killzone oyunu için saklamamız gerekiyor demiştik. Eh, dediğimiz olmuş. Yapımcı firma Guerrilla Games, Killzone 3'e üçüncü boyutu getirmiş, hem de öyle böyle değil. Ofise gelen test

Test Ettik

versiyonunda Killzone 3'teki derinlik hissi o kadar başarılı verilmiş ki adeta IMAX teknolojisine meydan okuyor. Evet, artık üç boyutlu gözlüklerimizi elimize alabiliriz. Muhteşem görseller, yaşanan bir savaş atmosferi ve üç boyutlu bir Killzone... Az kaldı çıkmasına...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerrilla Games
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 22 Şubat 2011

Mobil TOP 10



Crisis Core: FF VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP

IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008



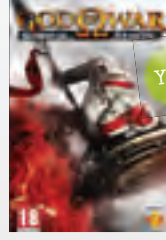
Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP

IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



God of War: Ghost of Sparta

God of War'u God of War yapan tüm iyi özellikler, -Chains of Olympus'tan sonra bir kez daha- PSP'ye sığdırılmış durumda!

PSP

IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



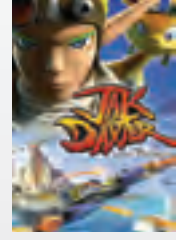
GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP

IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 2009



Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

PSP

IPHONE
DS

Yapım High Impact
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009



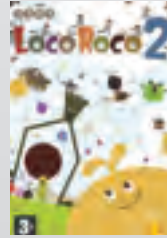
Jeanne D'arc

Fransa'nın adalet sembolü olan Jeanne D'arc, kendine PSP'de de yer buldu ve türe getirdiği yeniliklerle konsolun en başarılı RPG'lerinden biri olmayı başardı.

PSP

IPHONE
DS

Yapım Level 5
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2007



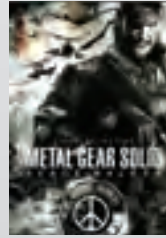
LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP

IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



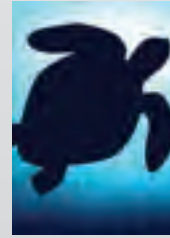
MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyunun ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PSP

IPHONE
DS

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010



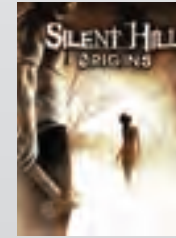
Mission: Deep Sea

Tamamıyla Türk bir ekip tarafından geliştirilen Mission: Deep Sea, farklı oynanış sistemi ve özgün yapısıyla dikkat çekiyor.

PSP

IPHONE
DS

Yapım Hiccup Studios
Dağıtım Chillingo
Çıkış Tarihi 2009



Silent Hill Origins

Survival / Horror türünün ölümsüz isimlerinden Silent Hill'in son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimizden sıçrattı.

PSP

IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2007

Bu ay ne oynadık



Valkyria Chronicles II (PSP)

Strateji ve RPG unsurlarını aynı potada eriten Valkyria Chronicles II, PSP'nin kontrol mekanizmasına çok diye oturuyor. "Kahrol düşman, al sana bomba!" nidalarıyla bombalar yağdırdığımız, uzun çizmeli hatunların düşmanlara meydan okuduğu, bomba gibi bir PSP oyunuyla karşı karşıyayız. Anime

tadında şirin kostümlü karakterleriyle, derinlemesine RPG öğeleri barındıran, aynı zamanda taktiksel strateji tabanlı oyunda üçüncü kişi bakış açısı kullanılıyor. Valkyria Chronicles II, eğlenceli ses efektleriyle keyifli vakit geçirmek için PSP'ye alabileceğiniz güzel bir oyun.

PSP

IPHONE
DS

Yapım SEGA
Dağıtım SEGA
Çıkış Tarihi 31 Ağustos 2010

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____ **Güvenlik No:** _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 31 Ocak 2011 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





WORLD OF WARCRAFT

"YOU ARE NOT PREPARED!"

Tüm oyun camiasında, hiçbir kusuru bulunamayan ve neredeyse herkesi kendine bağlayan bir oyun düşünün. Bu oyun o kadar muhteşem olsun ki "Baba sakın ama sakın başlama!" telkinine "Niye?" dendiğinde "Abi, başlarsan bırakamazsın bak, sonra çok fena olur!" diyaloguna "o" işareti eklesin.

1994 yılında çıkan ilk oyun Warcraft: Orcs & Humans'ın ardından hangi yapımcı ya da yapımcı ekibinden kim World of Warcraft gibi bir efsanenin gelebileceğine inanırdı ki? Kim kendini böylesi bir yapımın arkasında bulmaya hazır hisseder ki?

Oynayanlar bilir, hazırlanan her genişleme paketinde ve hatta öncesinde ta alfa testlerinden düşen ilk notlarda mükemmeliyetin birebir karşılığı, sonsuz saatler boyunca emekler dökülmüş ve tadından yenmez bir MMO'dur WoW ama çok az kişi bilir nasıl bugünlere geldiğini. Biz bugünlerin ve hatta başlangıcında ötesine gidip Blizzard ekibinin EverQuest ve Ultima Online oynarken kapıldığı "Böylesine zor ve kompleks bir sistem nasıl inşa edilir?" düşüncelerinden bugünlere geleceğiz ve gerçekten aslında kimin hazır olduğunu anlamaya çalışacağız.

Tarih, 2 Eylül 2001; yer, Londra - European

Computer Trade Show. Blizzard yöneticisi Bill Roper, duyuru için ziyaretçilerin karşısına çıkıyor. Yine ECTS'de iki yıl önce Warcraft III duyurulmuş ama henüz piyasaya sürülmemiş. Bill Roper'dan StarCraft II'nin veya Warcraft III'ün çıkış tarihi beklenirken bombayı patlıyor: "Tüm oyunculara büyük bir heyecan ve gururla sunarım ki World of Warcraft, Warcraft serisinin dördüncü oyunu bir MMO olacak."

Ben de dahil birçok insan, o zamanlar özellikle mevcut MMO'ların kalitesini ve yayın / dağıtım zorlukları göz önüne getirildiğinde böylesi bir kararın çılgınlıkta başka bir şey olmadığını ve hayranı oldukları bu muhteşem stüdyonun gerçekten dönülmez bir yola girdiğini düşünüyordu. Birçok oyun mecrasında, büyük oyuncu gruplarında hep bir tedirginlik vardı. SCII ve WCIII çıkmamışken bu da neyin nesiydi böyle? Dikkat dağılacaktı ve sürekl

yakaladıkları o mükemmel stratejik dengeyi tutturamayacakları gibi bir de canım serileri heba edeceklerdi!

Duyurunun ve şaşkınlığın üzerinden bir süre geçmişti ve 2003 sonlarına doğru WoW kapalı beta testleri için katılımcılar arandığı söylentileri yayılmaya başlamıştı. Nitekim öyle de oldu ve 2004 Mart'ı itibarıyla kapalı testlere başlandı. Test sonuçları ve beta katılımcılarının yorumsuz geri bildirimleri kafaları bir hayli karıştırmıştı o





zamanlar. Söz verilen özelliklerin birçoğu ki buna stabil yetenek sistemi (Meşhur Talent Tree.) ve PvP de dahil, eksikti. Bir tarafta vaat edilenlerin yerine getirilmediğine, öteki taraftaysa mevcut yapının haddinden fazla iyi olduğuna dair yorumlarla 23 Kasım 2004 tarihinde Kuzey Amerika'da yayına geçti World of Warcraft...

Oyuna başladığınız ilk dakikadan itibaren diğer MMO'lardan tamamıyla ayrılışı, kendine has sanatsal etmenleri, muhteşem hikayesi ve fazlası sayesinde, vaat edilen özelliklerin bir kısmının olmayışını kısa bir süre için unutturdu ve sonuçta kendini affettirmeyi başardı WoW. Tom Chilton,

tohumlarını da atmış oldu.

The Burning Crusade, WoW içinde aslında bir milat kabul edildi. Oyuna eklenen onlarca yeni dinamik, artırılmış seviye sınırı, yepyeni meslekler, iki yeni ırk... Ama asıl değişim raiding ve PvP sistemi üzerinde gerçekleştirilmeye başlandı. Hem PvE, hem de PvP oyuncularını kalplerinden vuracak bir dizi değişikliğin ardından WoW'un gereğinden fazla zor olduğunu düşünen Blizzard, oyunu biraz daha kolaylaştırmaya başladı.

Illidan'ı farm'a bağlayıp tüm içeriği bitirdikten sonra, 13 Kasım 2008 gecesi gelir

Binlerce fan sitesi, arama sonuçlarında milyarlarca sayfa ve aralıksız 900+ saatlik devasa bir eğlence

Rob Pardo, Chris Metzen ve Samwise Didier gibi isimlerin elinden çıksa böyle bir şey çıkardı zaten! Binlerce yaratık kesmek yerine hikayeyi derinlemesine anlatan görev yapısı, ölçünce tecrübe ve onur kaybetmek gibi klişelere karşı dümdüz işleyen mekanikleri ve her şeyden önemlisi, yüksek detay kalitesi ile çok kısa bir sürede tüm oyuncuların dikkatini çekmeyi başarmıştı WoW.

Tarihler 11 Şubat 2005'i gösterdiğinde WoW, Amerikalı oyunculardan edindiği tecrübe ve telafi edilmiş özellikleriyle Avrupa oyuncusunun karşısına çıktı. Avrupa'nın Blizzard için özellikle ayrı bir yeri vardı o zamanlar; çünkü kalesi olan ABD'den ilk çıkış noktasıydı. Global pazarda "yayınçılık" faaliyeti gösterebilmesinin ilk adımıydı. Birçok Amerikan firmasının Avrupa yayın operasyonları için Avrupalı firmalarla anlaşığı ve bunun artık çok normal gözüktüğü bir dönemde Blizzard, Avrupa hareketini tek başına başlattı.

Oyuncu sayısı giderek artarken ilk genişleme paketi The Burning Crusade duyuruldu ve 16 Ocak 2007'de piyasaya çıktı. Sadece ilk günde 1.800.000 kopyadan fazla satarak ilk 24 saat içinde en çok satan oyun unvanını ele geçirdi ve gece satışları furiasının da kapısını açtı. Dünyanın her noktasında, oyunun satıldığı mağazalarda bekleyen binlerce insan inanılmaz eğlenceli dakikalar geçirerek bunun, sonrasında devam ettirilecek ilk

mi düşünölmeye başlandı. İkinci genişleme paketi Wrath Of The Lich King geliyordu çünkü o gece... Arthas'ın Azeroth'u mahvetme planları ortaya çıktığında milyonlar yine hazır bir şekilde gece satışları için mağazaların önündeydiler. Diğer oyunların aksine, geçen onca zaman WoW oyuncuları için alışılmış bir durumdu elbette ki.

Muhteşem bir hikaye anlatımı, inanılmaz eğlenceli bir oynanış, phasing, raid'ler, PvP, elektronik spor kategorisinde en üst sıraya yerleşmiş turnuvalar ve çok daha fazlasıyla Blizzard, WoW oyuncularını tekrar mest etti ama bir de oyunun aşırı kolaylaştırılmış olması vardı ki oyunu özellikle "vanilla WoW" diye tabir edilen ilk oyundan itibaren oynayan kitlenin canını sıkıyordu bu durum.

Wrath of the Lich King paketi aslında birçok şeyin değiştiği ve WoW'un neredeyse her taraftan oyuncu kabul etmeye başladığı bir paket olarak ayrışır. Heroic dungeon'larda bile mob'ları toplayıp AoE kesmek, reputation ve quest yapmadan green gear'la bile raid'lere katılabilmek, bir MMO oyununda ilk defa sunulan quest esnasında sinematikler...

Tüm bu haddinden fazla mükemmeliyet, kaçınılmaz bazı sonuçları da doğurdu tabii ki; Warcraft: The Movie gibi. Yönetmenliğini Sam Raimi'nin gerçekleştireceği ve bizzat Blizzard'ın her aşamasında süreçlerine dahil olacağı Warcraft filmi! En ufağından en efsanesine onlarca hikayenin anlatıldığı kitaplar! Son BlizzCon'dan sızan bilgilere göre 2012 yılının Kasım - Aralık ayları gibi sinemalarda olacak! Öte yandan her bir destesi birbirinden güzel TCG oyunları! Ciddi satış başarısı yakalamış soundtrack'ler! Oyun içi ve oyun dışı birçok action figure'ü. Guild'ler ve oyuncular için özel baskı JINX tişörtler ve daha neler neler...

Ve son genişleme paketi Cataclysm, 7 Aralık gününden beri milyonların sömürdüğü WoW'u tekrar köklerine, o "hardcore" yapısına döndüren "cataclysmic" olay!

Sonuç? Binlerce saatlik geliştirme, yılda 1.900.000.000 Dolar'lık bir kazanç, 12.000.000'dan fazla oyuncu, üç genişleme paketi, bir sinema filmi, üzerine yazılmış onlarca kitap, içinden çıkarılmış yüzlerce action figure, her dilde binlerce fan sitesi, arama sonuçlarında milyarlarca sayfa ve aralıksız 900+ saatlik* devasa bir eğlence, World of Warcraft! You wish to have to be prepared...

■ Murat Yavuzkaplan

* Ortalama bir WoW oyuncusu için serinin en başından en sonuna kadar ön görülen toplam oynama süresi. Bu süre, giriş seviyesindeki oyuncularda iki - üç katına çıkarken, profesyonel oyuncular için 300 - 400 saate inebiliyor.





Ajandaya ihtiyacı olan?

www.ajanda.tv

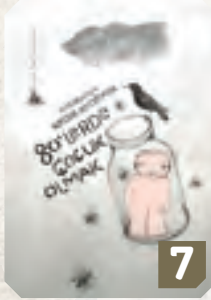
Neredeyse her dakika takip edilecek birçok etkinlik çevremizde dönüyor ve reklamı yapılanlar haricinde neredeyse çoğunu duyamıyoruz maalesef. Edebiyattan sanata, müzikten sinemaya, sanatın neredeyse her koluyla ilgili bütün her şeyi takip edebilmemiz için artık ajandaya ve kaleme ihtiyacınız yok. Çünkü Patika Yapım'ın önderliğinde hayata geçirilen bu site sayesinde artık sanatsal etkinlikleri takip edebilmemiz çok kolay. Sitenin sunduğu hizmetler bu kadarla da sınırlı değil; sanatçılarla yapılan röportajları izleyebilir veya gelecekteki etkinliklerle ilgili bilgi edinebilirsiniz. İstanbul Fotoğraf ve Sinema Amatörleri Derneği'nin de etkinlik ve atölyelerini takip edebilmemiz mümkün. Etkinlikler ve sanatın her dalı hakkında daha fazla bilgi için kesinlikle arşivlenmeye değer. **Ayça Zaman**

80'lerde Çocuk Olmak

Derleme

Bu konuyla ne kadar çok yazı okusak, ne kadar çok video izleseک az. Bu kez içimizden birileri, 80'lerin çocukları oturmuşlar, el birliğiyle derleme bir kitap ortaya çıkarmışlar. Fazıl Say'dan Gürgen Öze, Eylül Duru'dan Bülent Çolak'a, Onur Behramoğlu'ndan Erdem Aksakal'a kadar birçok yazar ve sanatçı, 80'lerdeki anılarını, ailelerinin neler yaşadığını, televizyondan

radyoya, atari salonlarından bütün çocukluk oyunlarına kadar her şeyi ele almışlar. Bazen bir yetişkin gözüyle, bazen de küçük bir çocuğun dünyasından kaleme alınan anılar, 80'lerin detaylarda kalmış anılarını bile bütün gerçekçiliğiyle hatırlatıp iç çektirecek türden... 90'a yakın yazarın anılarını yazdığı "80'lerde Çocuk Olmak", Yitik Ülke Yayınları etiketiyle okurlara sunuldu. **Ayça Zaman**



7

Silah Tüccarı



Hugh Laurie

House dizisini sevenler buraya! Eğer çılgın doktorla hala tanışmadıysanız, bir de yazdığı kitaba göz atmanızda fayda var; çünkü Hugh Laurie oldukça eğlenceli ve heyecan dolu bir polisiye romana imzasını atmış. Polisiye türüyle oldukça muzip bir şekilde dalga geçtiği bu kitabında insanı kahkahadan kırıp geçiren komik öğeler ile şaşırtıcı olayları ve müthiş bir aksiyonu

birleştiriyor. Baş kahramanımız Thomas Lang, aslında kraliyet korumasından bozma bir tetikçi ve paralı askerdir. Hayatını tehlikeli sularla geçirmeye ant içmiş tetikçimiz, kurbanını öldürmek yerine uyarıyı seçip yoldan çıkmış CIA ajanlarına ve sözde teröristlere hadlerini bildirmek için canla başla çalışmaktadır. Silah Tüccarı, İthaki Yayınları aracılığıyla sizleri bekliyor! **Ayça Zaman**



8

Etkinlikler



Oi Va Voi İstanbul, Babylon

19 - 20 - 21 Ocak

Her yıl ülkemize gelip her konseri kapalı gişe olan grup, bu yıl da balkan ritimlerini üç gece üst üste Babylon sahnesine taşıyor. Kaçırmayın!

Ayın diğer etkinlikleri

1 - 9 Ocak: Medrano Sirkî / Ümraniye, CarrefourSA

8 Ocak: Pain of Salvation / Ankara, Saklıkent

9 Ocak: Pain of Salvation / İstanbul, Jolly Joker Balans

19 - 20 - 21 Ocak: Oi Va Voi / İstanbul, Babylon



Kontrol Sende

Başkasının hayatını kontrol etmeye hazır mısınız?

Sıkı durun, alternatif bir program geliyor! Düşünün ki hayal ettiğiniz her şey gerçekleşecek, istediğiniz her şey olacak, söylediğiniz her şey yapılacak... Daha önce hiç görmediğiniz ve her şey kontrol edebildiğiniz bir dünya düşünün. Öyle bir dünya ki orada yaşayanların her şeyi tamamen sizin kontrolünüzde... O, her gün gördüğünüz insanlardan sadece biri ama bir farkı var. O, canının istediği hiçbir şeyi yapmıyor; çünkü kontrolü tamamen sizin elinizde. İyi ya da kötü... Sanmayın ki hiçbir şey yapamıyor. Sadece kontrol onda değil. Ne zaman uyuyacağına siz karar vereceksiniz, hatta kiminle uyuyacağına da; tabii ki eğer uyuyabilirlerse... Kimi beğendiğinizin önemi yok, kararı siz vereceksiniz. Arkadaşı kim olacak? Kimin tarafından reddedilecek? Dinlediği müziği siz seçeceksiniz. Yemeğini, kıyafetini, hatta ziyaretçisini bile... O, söylediğiniz her şey yapacak, her şeyi... Evet, yanlış duymadınız, her şeyi... Ama sakın unutmayın ki sizin oyununuz, onun hayatı. Eğer onunla ilgilenmezseniz, onu yok sayarsanız gider. Üstelik bir daha geri dönmek üzere.

14 yarışmacı, daha önce benzeri görülmemiş bir yerde, Türkiye'nin en büyük şovu için karşımıza çıkacak ve her şey sıfırdan başlayacaklar. 20 hafta boyunca, 7 gün / 24 saat internet ve cep telefonu üzerinden canlı yayın, TRT Okul kanalından özel yayınlar, ayrıca her hafta sonu eleme gecesinde büyük heyecan. Siz de bu heyecana ortak olmak ve başka insanların hayatını kontrol etmek ister misiniz? O halde kontrol sizde... ■ **Şefik Akkoç**



Türkiye'deki adı Turist **Yapım** ABD **Süre** 103 dk **Yönetmen** Florian Henckel von Donnersmarck **Oyuncular** Johnny Depp, Angelina Jolie, Paul Bettany, Timothy Dalton

The Tourist

Her turist aynı değildir..

Sadece afişine ve güçlü oyuncu kadrosuna bakıp gözü kapalı girebileceğiniz filmler vardır ya, işte Turist de tam olarak bu tanımlamaya uyuyor. Bu noktada tabii ki film den beklentileriniz devreye giriyor. Şöyle son sürat bir Hollywood aksiyonu arıyorsanız, yanlış film desiniz demektir. Turist filmi, yaş ortalaması olarak 40 ve üzeri izleyicilerin daha zevkle izleyeceği bir film. Florian Henckel von Donnersmarck'ın yazıp yönettiği film, son derece sakın bir akışa sahip. Sevdiği birini kaybetmiş olan Amerikan vatandaşı Frank Tupelo (Johnny Depp), kafasını dağıtmak için Avrupa seyahatine çıkmıştır. İtalya'ya giden bir tren yolcuğu esnasında esrarengiz Elise Clifton-Ward (Angelina Jolie) ile tesadüfen tanışan Frank'in başına beklenmedik olaylar gelir. Son derece hoş giyinen Elise, baş döndürücü güzelliğiyle turist Frank'i büyülemiştir. Venedik'in en lüks otellerinden birinde birlikte bir gece geçiren Frank'in başı bu yüzden büyük belaya girer. Gizemli kadın, çaktırmadan Frank'i bir tür tuzağın içine sürüklemiştir. Vicdanı Frank'in ölmesine izin vermeyen Elise, aciz turist için geri döner ve olaylar içinden çıkılmaz bir hal alır. Mafyanın, ajanların, büyük paraların ve zehirli güzelliğin tuzağına düşen aciz bir turist... Tüm hikayeyi anlattığımı mı sanıyorsunuz? İşte bu noktada filmin en güçlü yönü devreye giriyor. Aslında henüz hiçbir şey anlatmadım. Turist filminin en başarılı olduğu yönü, birbirini tetikleyen gizli hikaye dinamikleri. Tamam, bir Wild Things kadar gizli kapaklı hikaye örgüsünden bahsetmiyorum. Her 10 dakikada bir "Vay canına!", "Hadi

bel!" demiyorsunuz lakin filmde öyle bir an geliyor ki yönetmen izleyiciyi şöyle bir yerinden sarsıp prestijini kurtarıyor.

Angelina Jolie ve Johnny Depp gibi büyük Hollywood yıldızlarıyla birlikte çalışan yönetmen, eskilerden Timothy Dalton'u da dedektif olarak değerlendirmiş. Turist filmi Amerika yerine Avrupa'da geçtiğinden midir, nedir, bilemiyorum, filmde bir donukluk, bir hareketsizlik var. Hani tutuk Avrupa filmleri olur ya, aksiyon yerine bol bol oyuncu kafası görürsünüz ekranda; Turist filminde gereğinden fazla kafa izliyoruz. Tamam, güzel giyimli insanlar ve muhteşem Venedik şehrini dev ekranda uzun uzun izlemekten hoşlanıyorsanız film tam size göre. Şahsi düşüncem, ortada salına salına dolaşan Avrupalı insanlara ve Venedik şehrinde sürat teknesi gezintilerine gereğinden fazla her verilmiş. Filmde buram buram reklam kokan, çok miktarda boş sahne, dolgu maddesi olarak kullanılmış. Aslında Turist filmi şöyle ailecek ya da sevgilinizle izleyebileceğiniz hoş bir film. Son zamanlarda çıkan dizi bozması onca kötü sinema filminin arasında tercih edilebilir. Başta yerli yapım olan Cehennem filmi olmak üzere çok kötü filmler izledim son dönemlerde. Bu nedenle Turist filmi, büyük beklentilere girmeden, saf aksiyon ummadan sinema salonundaki 40 yaş üstü izleyicilerle birlikte sakince izlemek için tercih edilebilir. Keşke yönetmen Florian Henckel von Donnersmarck, elindeki yıldızları daha iyi değerlendirebilseymiş.

■ **Ahmet Özdemir**

DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

CENK

ERDEM

BABANABER

HASTA: CEM KIY

tuna abi şimdi ben pese3 mü alayım yoksa ikisbaks360 tan 400 mü alayım ne biliyim en azından bepe den benzin alayım.yada yok sen iyisi mi beni doktorlara gönder.(İmla hatam varsa ara 0537??2?445?)

- GEL BAKALIM MİNİK.
- NE ZAMANDIR İMLA HATASI OLAN BİRİNİ ARIYORUZ.
- SEN BİR İMLA HATASISIN.
- HATASI MI, HASTASI MI?
- HMMM, BİR İMLA HASTASI.

TERSANE

HASTA: EMİR TAHM BİLGEN

PS4 çıkarsa sence ne kadar satar?

- SEN DEĞİL, "EKSELANSLARI" OLACAKTI.
- "EPENDİLERİM" DE OLABİLİRDİ.
- SONİ'YE ORTAK MI OLACAKSIN SANA NE?
- "SİZE NE" OLACAKTI.
- EEEH.
- AMA?

HASTA: ERKUT YERLİ

Ofisteki ortam nasıl? Çok gergin bir ortam mı var, yoksa insanlar mutlu mesut yaşıyorlar mı? Veya herkes sırasını mı bekliyor ölüm için? Bir gün ziyarete gelebilir miyim?

- BAK ŞURASI MEYVE BAĞÇELERİMİZ
- ŞU KOVUK ROCKO'NUN BİZİM YAZLARI BEKLE- DİĞİ YER.
- ŞU KUYU DA ZİYARETE GELENLERİ ATTIĞIMIZ KUYU.
- DRAYI ÇOK SEVECEKŞİN.

KATAR

GELİŞİM

HASTA: BİRKAN GÜNBEY

Şu sıralar kafam çok bozuk, çok adam öldürmek istiyorum, adam, zombi değil. Bana önerebileceğin adam öldürmeli ama aksiyonla dolup taşan bir oyun var mı?

- BİLDİĞİMİZ BİR OYUN VAR AMA ADAM ÖL- DÜRMEK İÇİN ÖNCE ADAM OLMAK GEREKİYOR.
- ADI DA "BEN SANA ADA OLAMAZSIN DEME- DİM, BÜYÜKADA OLAMAZSIN" DEDİM.



Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

Kazananı Olmayan Oyun

“Hayali Süper Bilgisayar” Deyip Geçme!

Her ne kadar şu yeni nesil gibi bilgisayar ve internet çağına balıklama dalamamış olsanız dahi sinema ve televizyonda, süper bilgisayarlarla haşır neşir olmak mümkün.

“Turist Ömer Uzun Yolunda” isimli Türk filminde, Sadri Alışık’a türlü numaralar yapan süper bilgisayar portresini Türkiye algısı olarak değerlendirecek, gavruların olaya bakışının biraz daha farklı olduğunu görürüz.

Gerty 3000: Her ne kadar Gerty arkadaşımız çok yeni bir kurgusal süper bilgisayar olsa da en sağlam arkadaşlardan biri. David Bowie’nin oğlu (Selam olsun sana Major Tom!) Duncan Jones’un “Moon” isimli leziz filminde yer alan Gerty; ne iyi, ne de kötü olarak sınıflandırılabilir. Nahif, çalışma

arkadaşı Sam’in iyiliğini düşünen ve Kevin Spacey tarafından seslendiren sempatik bir kardeşimiz. Kendisine iç güveysi süper bilgisayar muamelesi yapmamak lazım.

HAL 9000 (Heuristically programmed ALgorithmic computer): Süper bilgisayar dünyasının en giderli, en arızalı elemanları arasında yer alan HAL 9000, mükemmeliyetçi sinemacı Kubrick’in bize kazandırdığı bir değer olarak hala önemini koruyor. Çözüm yerine problem tercih eden, insan hayatını yine insanın kendisini yok etme içgüdüsünden feyiz alarak sonlandıran bu ağır ağabey, sinema tarihinin en çok tanınan süper bilgisayarlarından. Bkz, 2001: A Space Odyssey.

Wittgenstein: Türkiye piyasasında dağıtımı

yapılmadığından pek azımızın bilebileceği animasyon filmi “The Brave Little Toaster to the Rescue” filminde, iyi bilgisayara virüs gönderen süper kötü bilgisayar Wittgenstein (Kötümserliğin filozofu alan Ludwig Wittgenstein’a hayranlık sezinliyorum.), Walt Disney çalışanlarının halüsinatif uyuşturuculara ne kadar bağımlı olduklarının bir göstergesi sanırım.

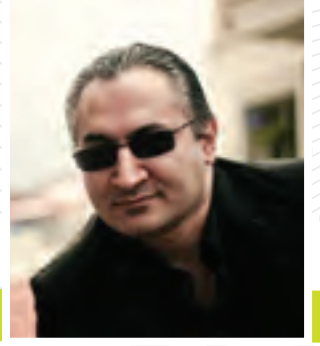
Mother (MU-TH-R 182 2.1 Terabyte AI Mainframe): Yine hepimizin pek iyi bildiği efsanevi bilimkurgu film Alien’da ana gemiyi yöneten bilgisayar Mother, türdeşleri arasında duygudan yoksun, kendini yapay zekasının mantıksal doğruluğuna adanmış bir bilgisayar. Halim selim bir abla kendisi. Mother, yani anne çok iddialı olmuş. Kısacası iş odaklı bir “Yuppie Girl” daha uygun bir ad olurmuş.

J.A.R.V.I.S. (Just a Rather Very Intelligent System): J.A.R.V.I.S., sahibi Tony Stark’ın (Karakterini canlandıran Robert Downey Jr.’ın da etkisi var elbette ki.) karizmasından da faydalanarak havalı bir portre sunar. Fakat aslında Iron Man’in parlıtısı arkasında kalır ve ağır ağabeyleri gibi belirgin bir karakter kazanmaz.

Auto: WALL•E filminde yer alan Auto, kontrol manyağı karakteriyle HAL 9000’in karikatürize edilmiş bir hali gibidir. Böyle bir şeyi de Pixar dışında kimse yapamazdı. Auto, kırmızı gözü ve çeşitli robotlardan oluşmuş “maraba” ordusuyla bir yeni dünya düzeni kahramanıdır. Herkes tarafından bilinmesi gerekmektedir. Filmi izlememiş olmak gibi bir gaflete sakın düşmeyin.

Master Control Program: 80’li yılların başında tanıştığımız MCP, Tron filminin baş kötüsü olarak tanımlanabilir. Ağabey, abla, bilemedin baba gibi karakterlere bürünmüş süper bilgisayarların yanında Master Control Program, Zeus gibi kalır. Ete, kemiğe ve ikili kodlara tamamen hakimdir. Dijital dünyanın genç parti üyesi tanırısır. Önümüzdeki günlerde gösterime girecek olan devam filmi Tron: Legacy’de ortalığı dağıtacağına emin gibiyim. ■





Author

cem@level.com.tr

Cem Şancı

Kanka, Panpa, Kankü, Kenk

Geçenlerde bir taksici, sıkışmış trafikte bir sohbet açtı. Amcam 50 yaşını devirmiş, gençliğinde argo olarak kullandıkları ifadeleri anlatmaya başladı. Bugün hiçbirimizin duymadığı bir sürü argo ifadenin yanında, küçük yaşlarımda benim de duyduğum "Devlet su işleri, git fırçala dişleri" gibi bir dönemin çok popüler ve yaygın kullanılan argo ifadelerini de saydı ancak bunların ortak özelliği, artık gençler tarafından kullanılmıyor olmasıydı. Oysa dönemin gençlerinin ağzından düşmüyordu.

Neyse, o sohbet sırasında fark ettim. Her jenerasyon kendi argo dilini yaratıyor. 20 yıl önce mizah dergileri vasıtasıyla gençlerin ağzına oturan, yaygınlaşan ifadeler, bugün artık internet sayesinde oluşuyor ve yaygınlaşıyor ancak çok azının kalıcı olduğunu görüyoruz.

Mesela 20 yıl önce mizah dergilerinde ortaya çıkan "geyik muhabbeti" ifadesi bugün hala çok bilinen ve kullanılan bir terimken, aynı

dönemlerde çok popüler olan "diyosun" tepkisi veya "herıld yani" gibi sözlerin artık esamesi okunmuyor.

Ancak argo literatüründe çok farklı yere sahip olan bir söz daha var: Kanka. Bu kelime, diğerlerinden farklı olarak, her jenerasyonla, hatta jenerasyon içindeki farklı kutupların keyfine göre eğilip, bükülüp, kıvrılıp, deforme olup farklı biçimlerde hayatını sürdürmeye devam ediyor.

İlk defa 15 yıl önce duymaya başladığım "kanka" ifadesinin daha da öncesi var mıdır, bilemiyorum ama "kan kardeşi" teriminin kısaltılmışı olarak kullanılan kanka, bugün "panpa" şeklinde bir evrim geçirdi, Twitter sayesinde de hızla yayıldı. Televizyonda dizilerinde, senaristlerin karakterlere panpali diyaloglar yazdığına da şahit olduk. Şen Yuva'nın her bölümünde birkaç kez "panpa" ifadesinin geçtiğini gördük. Twitter'da ünlü

köşe yazarlarının, gazetecilerin, mankenlerin, şarkıcıların birbirine panpa diye seslendiğini izledik.

Ama yetmedi. Authorist arkadaşların kanka kelimesini "kankü" şeklinde alaya aldıklarına şahit oldum ki benim de çok hoşuma gitti, çoğu yerde kullanmaya başladım. Sonra, 2000'li yılların başında, "tiki"lerin, İngilizce telaffuzla konuşmayı sevenlerin "kenk" ifadesini sıklıkla kullanmış olduklarını fark ettim. Bugün çok hatırlanmasa da "kenk", insanın tüylerini diken diken eden bir versiyon ve ağza bir oturunca da kolay kolay çıkmıyor. Çünkü fonetik olarak çok kolay, kullanışlı, her cümlenin sonuna uyan bir kelime ve yine bugünün internet sitelerinde, gençlerin birbirine seslenirken "kenks" diye hitap ettiklerine de şahit oluyorum.

Bakalım gelecek 10 yılda bu kanka muhabbeti nasıl bir evrim geçirecek, şimdiden merak ediyorum. ■





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Seul Kulesi Bölüm 2/3

Seul çok büyük bir şehir. İstanbul'dan daha büyük olduğundan şüphelenmiyor değilim. Ve bu kocaman şehrin her tarafında bir olay var; her yerinde ayrı bir şehir olmuş resmen.

"Sokaklarda kendi kendime dolaşayım, birkaç tane görülmesi gereken yere çarparım nasıl olsa..." diye düşünmüştüm ki bu düşüncemin ne denli saçma olduğunu, orada uyandığım ilk sabah anladım. Karmaşık metro ağında hangi noktaya gideceğime bakarken bir kitapçı bulmanın ve Türkiye'de bulunması mümkün olmayan "Kore seyahat rehberi" kitabına sahip olmanın mantıklı olacağını keşfettim. Şehir merkezi olarak tarif edilen bir noktaya gittim ve tam bir salak gibi etrafa bakarken "Books Libro" tabelasını görüp koşmaya başladım. Gerçekten. İçimde nasıl gizli bir panik yatıyor idiyse, bir kitap bulamazsam, tüm seyahatimin mahvolacağını tahmin etmişim. Kitabı aldığımda ise öylesine bir rahatlama geldi ki olduğum yerde uyumuşum...

Gezi rehberine geçmeden önce size Kore ve Seul hakkında birkaç şey söylemek istiyorum. Kore'ye gitmeden önce çeşitli kaynaklardan okuduğum bilgilere göre bu ülkenin her köşesi ko-

kuyordu. Bir baharat mı, bir besin maddesi mi bilmiyorum, her yerin böyle koktuğu söylenmişti. Efendim gittim, gördüm, yaşadım; Kore'nin her yeri kokmuyor. Ancak ve ancak yemek pişirilen yerlerin yakınından geçeceksiniz ki o zaman koksun ortam. Kaldı ki bu öyle kötü bir koku da değil. Nasıl korku yaratmışlarsa, nerdeyse gaz maskesiyle gidiyordum oraya!

Sonra nedir, kibarlık mevzusu... Evet, herkes çok kibar gerçekten. Özellikle yabancılara karşı çok saygılı ve yardımseverler. Ne var ki bu kibar insanlar özellikle metroda canavara dönüşüp sizin yanınızdan tekme tokat geçebiliyor. Türkiye'de birisi size öyle çarpıp geçse, orada büyük kavga çıkar. İkinci mevzu ise bu Koreliler'in kız erkek dinlemeden her yere tükürüyor olması. İlk defa "o sesleri" duyup tükürüğün kaldırma fırladığını gördüğümde bildiğiniz şoke oldum. "Hayırdır..." derken bir başkası daha yapınca anladım ki olay geleneksel.

Bahsetmek istediğim son konu Koreliler'in telefon ve televizyon alışkanlıkları. Seyahatimin büyük bir kısmı metrolarda geçtiği için Koreliler'in metro şansını yakından inceleme fırsatı buldum. Metroyu kullanan Koreliler'in %20'si telefonlarında bir şeyler izliyor. Baktım antenler açık, televizyon izlenmekte. %30'u telefonla konuşan Koreliler'in metroda

telefonla konuşabilmesine de "Adam baz istasyonunun dibine vurmuş" denebilir. Geriye kalan %50'nin %20'si de mutlaka bir şeyler okuyor. Kitap, gazete, dergi... Seul'de değil de fuarın olduğu kent Busan'da bir kızcağız oturuyordu yanımda. Baktım Korece değil, Japonca bir şeyler okuyor. Şöyle gözümü kaydırtdım, "Set, sahne" gibi sözcükler geçiyor bol bol. Yazım şekli de diyalogların önderliğinde... "Bu ne ki?" dememe kalmadı, kız kitabın kapağını çevirdi. "A Beautiful Mind, Senaryo" yazıyordu Japon harfleriyle. Evet, milliyetini bilmediğim bu çekik gözlü kız metroda film senaryosu okumaktaydı. Metronun geriye kalan kısmı ise ya uyuyordu ya da gözleri tek bir noktaya bakarcasına, sonsuzluğu gözlüyordu.

Metroda karşılaştığım en ilginç durum ise bunların hiçbiri değil. Turist mevsiminde mi gitmedim, yoksa bu ülkeye turist pek gelmiyor mu bilmiyorum ama metro seyahatlerimin %99'unda, şehirdeki turlamalarımın da %95'inde, etraftaki tek yabancı bendim ve işin daha da ilginç tarafı, kimse bana dönüp bakmıyordu. Ben olsam "Aaa, o nasıl tip ya?" diye mutlaka dönüp bakardım. Sakalı çıkmayan bir millette, Zangief gibi dolanıp durdum, hiç mi garip gelmez kimseye? İşte böylesine de çekingen ve aynı zamanda olgun bir memleket Kore... ■





KAHİN - KAYIT: AS791703PZ-1545 - Devam (6. Bölüm)

Koşuyordum ve koştukça çevremdeki herkes ve her şey silikleşiyor gibiydi. Bacaklarımı artık hissetmediğimi bir süre önce fark etmiştim. Kollarım da bana ait değil gibiydi. Kalabalığın arasında bir boşluk fark ettiğimde istemsiz olarak oraya doğru ilerliyor ve hızımı azaltmadan insan sürüsünün içinden geçip gidiyordum.

Bir anda vücudumun sağa doğru dönmeye hazırlandığı fark ettim. O sırada ben tüm dikkatimi ileriye doğru yönlendirmiş olduğumdan, bu keskin dönüş sonrasında düşeceğimden çok emindim. Sağa dönerken savrulduğumu hissettim. Dönerken köşedeki tezgaha çarpmaktan kurtulmanın tek yolu, kolumu tezgahın önünde duran kadının sırtına yaslayarak kendimi diğer tarafa doğru itmektir ama kollarım bana ait değil ve hiçbir şeyi kontrol edemiyordum. Tüm gücümle kadına çarptım.

Bu çarpışmayı hiç beklemeden kadın, nefesi kesilmiş bir şekilde yerden yarım metre kadar havalandı ve tezgahın üzerine doğru devrildi. Ben

de yerdedim. Çarpmanın etkisiyle adeta duvardan sekmiş gibi yan taraftaki tezgahın altına doğru savrulmuştum. Doğrulmaya çalıştım ama kafam tezgahın altına çarptı ve o an her şey bembeyaz oldu. Sesler duyuyordum ama hiçbir şey göremiyordum.

Çok kısa bir süre için kör olduğumu sandım ama neyse ki yavaş yavaş yeniden etrafımda olan bitenleri görebilmeye başladım. Yarattığım kargaşa herkesi şaşırtmıştı, insanlar daha ne olduğunu anlamaya çalışıyorlardı. Tezgahın altından yere düşmüş kadının yüzünü görüyordum. Yüzünde şaşkın bir ifade vardı. Ben çarpmadan önce incelediği portakal hala elindeydi ama düşerken bütün gücüyle sıktığı için paramparça olmuştu, suları elbisesinin kollarından yere akıyordu.

Tam o sırada birinin sol bacağımdan kavradığını hissettim. Hızla dönüp baktığımda, altına yuvarlandığım tezgahın kirli sakallı sahibinin beni yakaladığını ve kendine doğru çektiğini gördüm. Vücudumun kontrolünü yeniden kaybettiğimi hissettim. Yine bir kuklaya dönüşmüştüm. Yüzüstü yatıyordum ve bir anda dönmeye başladım. Sağ ayağımla beni tutan

adamın kirli sakalının tam ortasına bir tekme savurdum. Ortalık kalabalık ve çok gürültülü olmasına rağmen kırılan dişlerinin seslerini duydum. Yüzündeki şaşkın ifadeyi ve ağzından fıskıran kanları sadece bir an için görebildim. Sonra tekrar vücudumu kontrolü benden gitti.

Tezgahın arasından sürünerek sokağa girdim ve ayağa kalkarak koşmaya başladım. Sağ ayağımda keskin bir acı vardı. Gözümün önünde adamın ağzından fıskıran kan, kulağımdaysa kırılan dişlerinin sesi.

Sonunda yarı açık bir kapının önüne geldiğimi fark edebildim. Hızla içeri girdim ve merdivenlerden aşağı indim. Sonra bir kat daha. Ortalık zifiri karanlıktı ve burnumun ucunu bile göremiyordum.

Durdum. Karanlığın ortasında bir anda durdum. Pazar yerindeki kargaşadan çok uzaktaydım. İnsanların seslerini hayal meyal duyabiliyordum. Güvende olduğumu hissettim. Ve kontrol yeniden bendeydi.

Yumruklarımı sıktım. Bir süredir kendi irademle yaptığım tek şey buydu.

Ben bunun keyfini çıkarırken bir ses, "Kusura bakma ufaklık. O şişko kadını fark edememiştin. Umarım çarpınca canın yanmadı." diye fısıldadı.

Gözlerimi kıstım. Karanlığın içinde sesin geldiği yeri anlamaya çalışıyordum. Nefesimi tuttum ve sesin sahibinin nerede olduğunu anlamaya çalıştım. İçgüdüsel olarak diz çökmüştüm. "Ben onu göremiyorsam, o da beni göremiyordum" diye düşündüm.

Aynı ses "Korkarım ben seni görebiliyorum." diye fısıldadı. Sesi gülümser gibiydi.

Benimki sadece bir düşüncedydi, konuşmamıştım ama o beni duymuştu. "Bunu nasıl yapıyor" diye düşündüm ve hala sesin kaynağının nerede olduğunu anlayamadığım için sinirlenmeye başlamıştım.

"Sakin ol. Cevabını merak ettiğin çok şey olduğunu biliyorum. Ne yazık ki yanıtların hepsi için hazır değilsin. Ama birkaç cevap da hiç yoktan iyidir değil mi?" dedi aynı ses. Bu kez fısıldamıyordu.

Gerçekten de aklımdan geçen çok fazla soru vardı ama başlangıç için sadece bir tanesinin yanıtı bile yeterli olacaktı: "Kimim ben?" ■





Monster® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi

Dünyanın en hızlı ve en güçlü dizüstü bilgisayarları ile iş istasyonunuzu yanınızda taşıyın

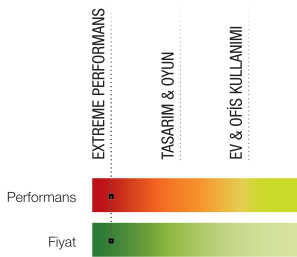
MONSTER® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi, tam bir sunucu ve/veya iş istasyonu kalibreli bir bilgisayarın yeteneklerini sunabilen, tamamıyla geleneksel masaüstü tabanlı iş istasyonlarının yerini almak için tasarlanmış dünyanın en hızlı dizüstü bilgisayarları olarak üretilmiştir.

Monster® Dizüstü Bilgisayarlar, üstün performans gerektiren uygulamalar, en yeni bilgisayar oyunları ve ofis kullanımına kadar geniş bir ihtiyacı karşılamak amacıyla, her zaman yüksek performans veren en üstün bilgisayar bileşenlerinin birarada kullanılmasıyla tasarlanmıştır.



monster®
Powerful Technology

SUNUCU VE İŞ İSTASYONUNUZU YANINIZDA TAŞIYIN



Fiyat Performans Ölçeği

Seçimini yaptığınız her Monster® Dizüstü Bilgisayar, en yüksek performans veren en kaliteli bilgisayar bileşenlerinin bir arada kullanılmasıyla üretilmiştir. En doğru seçimi yapabilmek için fiyat/performans ölçeğini inceleyin.

Monster®, Orijinal Windows® 7 Ultimate işletim sistemi yüklemektedir.

Monster® Extreme X7200

Ürün özelliklerini ihtiyaçlarınıza göre değiştirebilir, size özel bir notebook yaratabilirsiniz. Ayrıntılı bilgi için lütfen www.monsternotebook.com.tr adresini ziyaret edin.

*İlandaki notebook görsel ve anlatımları modellere göre farklılık gösterebilir.





MINDJACK

Gelecek ay 2031 yılına gidiyoruz...

LEVEL 169

1 ŞUBAT'TA PİYASADA

MÜZİĞİNİ
KAP
GEL!

OYLAMA
BAŞLADI

bluejean.com.tr
loft.com.tr



Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

www.bluejean.com.tr



KEŞKE GENÇLERE GÖRE
FATURALI BİR TARİFE İSTESEYDİNİZ.

VODAFONE FATURALI GENÇ AVANTAJ TARİFESİNDE
SADECE 25 TL'YE

HER YÖNE
5000 SMS

HER YÖNE
300
DAKİKA
KONUŞMA

BEDAVA
FACEBOOK
TWITTER



neistersenistebenden.com

Tarife 25 yaş altı öğrenciler için geçerlidir. Abone her ay KDV ve ÖV dahil 25 TL ücret karşılığında her ay 300 yurtiçi her yöne arama yapabilir ve yurtiçi her yöne 5000 SMS gönderebilir. 300 dk aşımında görüşmeler dakikası 30 kuruş üzerinden ücretlendirilecektir. Özel servis numaraları aramaları ve mesajları paket kapsamına dahil değildir. Paket dahilinde görüşme (arama ve mesaj) hakkı sadece yurtiçinden aramalar için geçerli olup, yurtdışında veya KKTC'de roaming halindeyken yapılan aramalar hariçtir. Kıbrıs'a doğru Türkiye'den başlatılan çağrılar paket kapsamında değildir. 5000 SMS aşımında kısa mesajlar adedi 30 kuruş üzerinden ücretlendirilecektir. Kullanılmayan dakikalar ve SMS'ler bir sonraki aya devretmez. Avantajlı SMS paketleri, tarife kapsamında sunulan SMS'lere göre öncelikli olarak kullanılır. Tarife dahilinde sunulan dakikaların ücretlendirme periyodu 6 sn'dir. İlk faturada aylık sabit ücret ve dakikalar, aktivasyon tarihi ile fatura kesim tarihi arasındaki gün sayısı ile orantılı olarak fatura edilir. Aboneler pakete giriş tarihine kadar eski tarifeleri üzerinden ücretlenir. Dönem içerisinde yapılan tarifenin her türlü çıkışı ve iptal işlemi durumunda toplu süre ücretinin tamamı ödenmelidir. Ebuddy platformu üzerinden kullanılan instant messaging servisleri ücretsiz olarak sunulmaktadır. Facebook ve Twitter'da yer alan, ancak Facebook ve Twitter dışı sunuculara bağlanarak çalışan üçüncü parti uygulamalar kullanıcının mobil internet tarifi üzerinden ücretlendirilir. Bu tarife konferans görüşme servisi kullanılamaz. Abonelerin sunulan hakları, 3. şahıslara trafik satışı yaparak kullanmalarına izin verilemez. FCT (sabit terminal) ve şirket santrallerinde toplu kullanım amaçlı olarak kullanıma izin verilemez. Bir GSM numarası sadece 1 kere kampanyadan faydalanabilir. Vodafone tarife koşullarında değişiklik yapma hakkını saklı tutar. **Ayrıntılı bilgi için; Vodafone Cep Merkezleri, vodafone.com.tr ve cepogur.com**