

162 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

TEMMUZ 2010 - 6.90 TL (KDV DAHİL)
2010-07 - ISSN 1301-2134

LEVEL

2010 Dünya
Kupası Çıkartma
Paketi

CoD: Black Ops ve
Red Dead
Redemption
Posterleri

50 TL

Değerinde Özel
CABAL Online
Kartı

CALL OF DUTY'DEN DAHA MI İYİ?

MEDAL OF HONOR

TEST
ETTİK!

E3 2010
CRYSIS 2
KILLZONE 3
GEARS OF WAR 3
ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
MAFIA II
VOW: CATAclysm
ALL POINTS BULLETIN
ALPHA PROTOCOL
MGS: PEACE WALKER

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

07



771301 213116

K.T.C. Fiyatı: 6.50 TL



AMERİKALI!

Son bir - iki aydır Türkiye'ye sığmaz olduk sevgili okurlar. Geçen ay Londra'daki, LEVEL'a özel Call of Duty: Black Ops konferansı, bu ay Amerikada'ki -yine LEVEL'a özel- Blizzard konferansı ve yine Amerika'daki dünyanın "oyun olayı" E3...

Peki neler yaptık Türkiye'den uzakta? Öncelikle California'da, Blizzard'ın Cataclysm ön gösterimine katıldık. Gösterimde Cataclysm'deki yenilikler sunuldu ve biz de bu yenilikleri yerinde, Blizzard'ın ofisinde görme şansı elde ettik. Yetmedi, bir de oyunun Dünya Tasarımcısı Alex Afrasiabi ile bir röportaj yaptık. Hepsi 84. sayfada...

Gelelim E3'e... Bu yıl Los Angeles'ta 16.sı gerçekleşen E3, her yıl olduğu gibi bu yıl da ses getirdi. Özellikle Microsoft ve Sony'nin yeni nesil kontrol sistemleri heyecan yarattı. Tabii ki sunumu yapılan onlarca beklediğimiz oyunu da görme şansı elde ettik.

Diğer yandan, gerçek bir sürprizle karşılaşmadığımızı söyleyebilirim. Dediğim gibi, beklenen oyunların sunumları yapıldı, yeni nesil kontrol sistemleri tanıtıldı ama tanıtımı yapılan başlıkların hemen hemen tamamı tanındı. Adıma tek sürpriz, slim Xbox 360'ın tanıtılması ve satışa çıkması oldu.

Gösterimlerin / fuarların dışında gerçekten çok yoğun bir ay geçirdik ve müthiş sürprizlerle karşınıza çıktık.

Herkese iyi okumalar ve bol vuvuzelasız günler diliyorum.

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

Notlar

- Elif zaten Yazı İşleri Müdürlüğü yapıyordu da hani, ismi eksikti, şimdi o da oldu: Yazı İşleri Müdürümüze başarılar!!!
- Hasan Başaran ve Ömür Topaç, yıllık izinlerinin (!) bir kısmını kullandıklarından Hasan Hasan'a Karşı ve WoW Günlüğü bu ay tatilde!
- LEVEL Community akıl almaz bir hızla büyüyor! Sen de katıl: community.level.com.tr
- LE-VID'e devam: LE-VID!, LEVEL DVD'sinde, Facebook'ta (www.facebook.com/levideo), Vimeo'da (www.vimeo.com/channels/levid)
- Bu ay beş hediye: Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi LEVEL Online Oyun, Legend: Hand of God tam sürümü, dev Call of Duty: Black Ops ve Red Dead Redemption posterleri, 50 TL değerinde özel CABAL Online kartı (Kart Online Oyun'un 3. sayfasında) ve Dünya Kupası çıkartmaları...



Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL, açık ara liderliğini sürdürüyor. Mayıs ve Haziran aylarındaki yüksek satış ortalamasıyla yine zirvedeyiz. İlginiz için tekrar tekrar teşekkürler.

Fırat Akyıldız



■ Yıllardır Woodstock'a özenen bir neslin bir üyesi olarak, eksik olsa da şikayet etmem halimden. Müthiş bir müzik olayı; gerisi boş.

Elif Akça



■ Sonisphere'de grup değil de ortam eksik. Ne zaman Türkiye'de böyle bir konser oluyor; istisnasız herkes bir anda metalci tshirt'ünü giyip konsere hoplayıp zıplamaya gidiyor. Sonra ne oluyor, benim tansiyonum düşüyor...

Şefik Akkoç



■ Sonisphere'de mi? Kim eksikti mi? Tabii ki ben eksiktim! Ama iyi ki de eksiktim... Bir tane, iki tane, üç tane tamam da bu kadar "metal" bir konser bünyeye zarar. Gidenlere Allah'tan rahmet, yakınlarına baş...

Recep Baltaş



■ Baba olay Hayko'dur ya! Bizim Alamancı Rammstein da var, daha ne isteyeyim. Diğer gruplara da renk kattığı için teşekkür ediyorum.

Cenk Durmazel



■ Sonisphere'de babam eksikti. Bu kadar zamanda bu kadar yükleme bünyelere zarar verir.

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Burak Aydoğan burakay@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Güneş Can Çapanoğlu gunes@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Kudret Bilen kudret@level.com.tr

Legoel Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karşlıoğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Onur Cengiz onur@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Tunç Dindaş turbo@level.com.tr

Turgut Taneli turgut@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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 Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Şahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com

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

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıoğlu

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

Esen-tepe / İstanbul

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

POSTA

İşbu ki bundan böyle Posta bölümü Herdaim Vuvu-zelaçalanafrikalıgenç ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişkide olup yasal süreç başlatılmıştır.

Her daim atın: inbox@level.com.tr

İKAMETGAH İLMUHABERİ

T.C. Kimlik No. 052944655231

İli

İlçesi

Mahalle

Köy

Form 5 Numarı

Adı Soyadı Vuvuzelaçalanafrikalıgenç

Baba Adı Herdaim

Ana Adı Vuvu

Doğum Yeri Zela

Medeni Hali

İş veya Mesleği

Uyruğu

Niçin Veriliği

İkametgah

NÜFUS: DOĞUM YERİ Ohannesburg

Hüviyetim doğru old ikametga

Yükarı

T.C. KİMLİK NO. 052944655231

SOYADI Vuvuzelaçalanafrikalıgenç

ADI Herdaim

BABA ADI Vuvu

ANA ADI Zela

DOĞUM YERİ Ohannesburg

DOĞUM TARİHİ 1981

TÜRKİYE CUMHURİYETİ NÜFUS CÜZDANI

SEYİR

T.C. KİMLİK NO. 052944655231

SOYADI Vuvuzelaçalanafrikalıgenç

ADI Herdaim

BABA ADI Vuvu

ANA ADI Zela

DOĞUM YERİ Ohannesburg

DOĞUM TARİHİ 1981

EY AHALİ!

Merhaba Level ahali! (Ahalinin anlamını bilmiyorum ama herkes öyle diyor.) Umarım iyisinizdir. Derginizi 2009 Ocak ayından beri takip ediyorum. Lafi çok uzatmadan sorularıma geçeyim.

1. Ben yeni PlayStation 3 aldım. Wireless bağlantımız da var. Fakat internete girmeye çalışınca "update" etmem gerektiğini söylüyor. Ayrıca PS3'teki resim vs. yeri için de aynı şeyi söylüyor. Fakat ben korkuyorum; update edince bir şey olur mu?

Update kötü bir şey değil. Hatta sistemine yeni özellikler kazandırıyor PS3'ün update'leri. Her ne kadar geçtiğimiz aylarda yayımlanan bir tane update, PS3'lere işletim sistemi yüklemeye özelliğini kaldırmış olsa da update etmekten kaçınman için bir neden yok. Yalnız update ederken dikkat et, sistemin elektriği kesilmesin.

2. İlk soruda da dediğim gibi, yeni PS3 aldım. Bana oyun tavsiye edebilir misiniz? Brutal Legend, God of War Collection, God of War III, inFamous, Just Cause 2 ve Assassin's Creed 2 bende var.

Mert Can, maşallah oyunları toparlamışsın.

Sana tavsiye falan yok; önce bu elindeki oyunları oyna, bitir. Bitirdikten sonra da Red Dead Redemption al, Heavy Rain al. Tamam mı? Yarış oyunu dersen de Split/Second önereceğim.

Bence Knight Online'a biraz ara ver, başka oyunlara göz at. LEVEL Online Oyun Dergisi'ni bu yüzden hazırlıyoruz

3. Intel Core 2 Duo 9870 2.53 Ghz işlemci, 2303 MB NVIDIA GeForce 9600M GT ekran kartı, 4 GB bellek, 320 GB HDD özelliklerine sahip bir laptop'im var. Sizce ben bu laptop'la ne kadar daha yeni çıkan oyunları oynayabilirim?

O laptop seni taş çatlasa bir sene daha götürür. Misal o sistemde bir Just Cause 2 dene; bakalım neler oluyor.

4. Tuna Abi, ben genelde uçmalı - kaçmalı oyunlardan hoşlanırım. Oyunda, ordan oraya atlamalı, uçmalıyım. Bu tür oyunlardan (Örneğin Prototype, inFamous) önerilerin var mı?

"Uçmalı - kaçmalı" oyunları ben de seviyorum. Devil May Cry 4, Bayonetta, Darksiders üçlüsünü öneriyorum.

5. PS3'e bir de FPS türünde oyun almayı düşünüyorum. Sizce kötü mü yapmış olurum? Konsolda FPS oynanabilir mi? Peki "Al" dersen, ne almalıyım? Call of Duty: MW2 mi Battlefield: Bad Company 2 mi? **Bence BC2 ve MW2'yi PC'de oyna, PS3'e de Killzone 2'yi al. Killzone PS3'e özel bir oyun olduğu için daha mantıklı bir seçim.**

Sorularımın sonuna geldim. Çok uzun olduklarını biliyorum; inşallah sizi yormamışımdır. Ama üç aydır "Yazacağım" diye düşünüp bir türlü yazamadım. Cevaplarsanız çok mutlu olurum. Ama olur da yayımlarsanız, süper-ultra-mega sevinirim!

Mert Can ÇINKA

EĞLENCİLİ DERGİ, LEVEL!

Selam LEVEL ve Tuna abi. Artık yaz geldi biz rahatladık. Siz hep rahatsınız. (Laf mı soktun, ne yaptın anlayamadım bak! - Tuna) Biraz kendimden bahsedeyim. 8'i bitirdik bu sene. Liseye geçeceğim. Başarılıyım. Başarımı da oyunlara borçluyum.

2003'te CoD'dan beri bir FPS tutkunuyum fakat diğer türler de beni çok etkiliyor. Oyun canavarıyım adeta. Biraz da derginizden bahsedeyim. Derginiz diğerlerinden farklı. Gerçekten çok iyi ve eğlenceli. Çok özgün. Nasıl hazırlıyorsunuz bilemem ama böyle devam. Benden size kardeş tavsiyesi. Neyse fazla uzatmadan sorulara geçiyorum.

1. Bana SBS hediyesi olarak PS3 aldılar. Üç tane de oyun aldılar. Sence oyunlar hangi üçlü Tuna Abi? Evet düşündüğün gibi: God of War III, Uncharted 2 ve Heavy Rain. Peki bu oyunlar dışında hangi oyunları almamı önerirsin?

Tam cevap veriyordum ki benden önce davranıp oyunları yazmışsın. Oysaki ben buradan cevap verirdim, sen öteki ay, "Yok onlar değil Tuna Abi; bir kez daha tahmin yürüt" derdin; ben tekrar tahminlerimi yazardım ve bu böyle ilerleyip giderdi... Her neyse, olan olmuş, ben sana önerilerimi söyleyeyim. Red Dead Redemption ve Just Cause 2. İkisi de seni asırlarca oyalayabilir.

2. PS3'e film taktım bir tane. Bana "region" falan bir şeyler dedi. Bölge uyumsuzluğu sanırım. Arkadaşımın laptop'ında da aynı sorun olmuştu. Ben de bilmiş bilmiş Asya'yı Avrupa yapmıştım. (Avrupa'yı Asya yapmış da olabilirim.) Böylece sorun gitmişti. Fakat o bilgisayar... PS3'te bölge değiştirmeyi nasıl yapacağım? Bilgisayara takıp değiştirerek mi atsam PS3'e? **PS3 ve diğer konsolların tümünde bölge**

ayrımı var. Xbox 360'da bu durum oyunları da etkiliyor ve hepsinde film izlemek için, konsolu satın aldığın bölgenin koduna göre film seçimi yapman lazım. Maalesef bilgisayarlardaki gibi bölge kodunu değiştiremiyoruz. Şayet ki konsolu Amerika'dan falan aldıysan, durum pek iyi değil; ülkemiz ikinci bölge, yani Avrupa bölgesine dahil ve ancak PAL sistemler bu filmleri oynayabiliyor.

3. Tuna Abi bu PS3'ün sabit diski neye yarıyor? Yani 120 GB duruyor da; neler yapılabilir?

O sabit diske oyun demoları, müzikler, videolar, resimler koyabilirsin mesela. Ve internete bağlı bir yaşam geçirmeye niyetliysen, tüm demoları, PSN üzerinden indirilebilen oyunları indirmeye çalışacak ve 120 GB'ın aniden bittiğine tanık olacaksın.

4. Benim PC Core® 2 Quad Q8400 işlemci, 4 GB 1066 MHz DDR2 bellek, 1 TB sabit disk, 22" Geniş Ekran Monitör ve 1 GB nVidia 9600 SMART ekran kartı. Bilgisayarım kaç sene gider?

O bilgisayar seni iki sene daha götürür ama ikinci senenin ortalarında mutsuzluk naraları atmaya başlarsın. Ekran kartını yenilersen durum o kadar da vahim olmayabilir. Bir de biliyorsun ki bu tür konular için Recep Baltaş'ımız var: donanim@level.com.tr

5. Knight Online artık şey oldu, yani nasıl desem... Bu oyunun hilelerden arınıp normal bir hale gelme ihtimali % kaçtır sence?

Bence Knight Online'a biraz ara ver, başka oyunlara göz at. LEVEL Online Oyun Dergisi'ni bu yüzden hazırlıyoruz.

6. Sizin hangi oyunlarda server'ınız var? Yani girip sizle kapışabileceğimiz hangi oyunlar var?

Sadece Battlefield: Bad Company 2 server'ımız bulunuyor. Ayrıca diğer oyunlarda kapışmak istersen Xbox 360 sahibi olmalısın zira hepimiz Xbox Live'da ikamet ediyoruz şu sıralar.

7. Sorularda daldan dala atıyorum ama olsun. PS3, plazma olmayan TV'lere veya LCD olan PC'lere bağlanabilir mi?

Bağlanabilir ama sorun çıkarma olasılığını da göz önünde bulundurmak lazım. LCD monitörlere bağlamak içinse o LCD'de ya HDMI girişi olmalı ya da PS3'e bir VGA kablosu satın almalısın.

8. Seni de sıktım Tuna Abi. O zaman son soruma geçeyim. Modern Warfare'in kaderi hakkında ne söyleyebiliriz?

CoD: Black Ops ve Medal of Honor belirleyecek Modern Warfare'in kaderini. Gerçi ben ikinci oyunun kaderine cevap vermiş oldum. Uzun vadede bir MW3 göreceğimizi düşünmekteyim fakat oyunu hazırlayacak firmanın, diğerlerinin arasından sıyrılmak için çok çalışması gerekiyor.

Sorularım bu kadar. Derginizi çok sevdiğimi tekrar belirteyim. Aşırı derecede eğlenceli ve şen bir ortam. Sizinle bir gün tanışsam gerçekten iki taraf için de iyi olur. Soruları cevaplarsanız sevinirim, yayınlarsanız uçarım. Neyse esen kalın...

Demek bizimle bir gün tanışsan iki taraf için de iyi olacak... Tehdit mi ettin, güzel dileklerini mi ilettin, anlamadım. Ama bence de iyi olacaktır. (Ne olur, ne olmaz, biz hazırlıklı olacağız!) Ata ÖZ

PS3 ALDIM, ALIYORSUN, ALIYORLAR

Sevgiler LEVEL ahali; sizi selamlıyorum ve hemen sorularıma geçiyorum.

1. LotR serisinin tam bir fan'ıyım ama ardı ardına gelen felaket oyunlar yüzünden LotR serisinden soğudum. Sırf LotR serisine saygılı olduğum için bütün oyunlarını bitirdim. Ne zaman adam gibi bir LotR oyunu gelecek? Yani adamların elinde koskocaman bir maden var neden işleyemiyorlar?!

Dur dur; hemen sinirlenme. Güzel bir LotR oyunu geliyor gibi. LotR: War in the North umut vaat eden bir takım özelliklere sahip. Bunun en güzel göstergesi de kendi karakterimizi tasarlayacak olmamız ve oyunun büyük yaştaki oyuncular için tasarlanıyor olması. Ciddi bir oyun olacak War in the North...

2. Ben bu dönem PS3 aldım. İndirime girmişti ve hemen bir tane kaptım. GoWIII'ü de aldım; ardından Smackdown Vs. Raw 2010 ve FIFA 2010 geldi. ▶



► Son olarak Killzone 2 veya Red Dead Redemption oyunlarından hangisini almalıyım?

Red Dead Redemption'ı öneriyorum. Killzone 2 güzel oyun ama o kadar çok benzeri var ki...

3. Prince of Persia'nın son oyunu bende hayal kırıklığı yarattı. Oyunun en az 9,0 puan alması gerekti. Ama yine hayal kırıklığı oldu benim için; senin görüşlerin nedir Tuna Abi?

Posta kutumuza atılan mail'ler genellikle imla hataları ve anlatım bozukluklarının bir karışımı olduğu için çoğu mail'i düzenleyerek yayımlıyoruz. Gel gör ki senin bu soruna müdahale etmedim ve ortaya, "Hayal kırıklığına uğradım, 9,0 alması gerekti." gibi bir şey çıktı. Oyun 9 mu almalıydı? 9 alması gerekiyor idiyse, sende niye hayal kırıklığı yarattı? Yoksa bizim incelememizi mi beğenmedin? Anlayamadım Berk; yardımcı ol! Bence oyun fena sayılmaz. Şaheser değil ama oynanır.

4. FIFA 2010'da R2+Kare'yle gol atamıyorum. Dışarı kaçıyor. Yoksa kombinasyonu farklı mıydı?

R2+Kare'ye basarken oyuncun kaleye mi yönelmiş oluyor, yoksa aksi bir yöne mi? Önce bunu kesinleştirelim.

5. Street Fighter IV'ün PC versiyonu bende var. Sizce Super Street Fighter IV PS3 versiyonunu almalı mıyım? Bir de fiyatı az olacak diyorlardı; 110 TL etiketiyle geldi. Bu nasıl bir iştir?

SSFIV 110TL etmez; o parayı verme. Yurtdışında gayet alması bir fiyattan satışa sunuldu; Türk parasına vurunca ancak 50TL ediyor. Bence yurtdışından al.

6. GoWIII'ü ilk önce kolay modda oynadım, bitirdim. Sonra normal modda oynayınca çok zorlandım. Hades'i öldürene kadar bin dereden su getirdim. Bana göre oyun zor ama siz kolay demişsiniz. Ben mi yeteneksizim anlamadım ki? Bir de ben ilk GoW oyunları oynamadım fakat hepsinin hikayesini öğrendim. İlk GoW ve GoWII'nin HD versiyonlarını almalı mıyım?

Bu sözleri, ilk iki GoW oyununu oynamadan söylediğini zaten soru bitmeden anlamıştım zira ilk iki GoW oyununu oynayan herkese GoWIII kolay

God of War: Ghost of Sparta çıkıyor PSP'ye. PS3 içinse yeni bir GoW oyunu gelebilir ama bu oyunun sonunda "4" takısı olacağından ve oyunun devamı olacağından şüpheliyim

geliyor. Bence ilk iki oyunu kesinlikle almalısın. Zor olan neymiş, o zaman göreceksin! (Buraya şeytani kahkahalar koymak istiyorum...)

7. Ve son sorum: WoW alsam, üyelik açarken kredi kartı numarasını girmem gerekiyor mu? 30 gün bedava diyor...

Yanlış hatırlamıyorsam kredi kartıyla ilgili bir istekleri olmuyordu zira oyunun aylık ödemesini illa kredi kartıyla yapmıyorsun; başka yöntemler de var.

Sorularım bu kadar; umarım cevaplarsınız. LEVEL ahalisine "hepten" bir hoşça kal çekiyorum. Kendini ze iyi bakın!

Berk YILMAZ

YENİ BİLGİSAYAR

Merhaba Tuna Abi. derginizi 157. sayıdan beri takip ediyorum. Hep size mesaj atmak istedim. Kısmet bu

güneymiş. Sorularına geçiyorum.

1. Öncelikle ben yeni bir bilgisayar almak istiyorum. Intel Core i7 920 işlemci, ATI Radeon HD 5770, 4GB DDR3 2000 Mhz bellek özellikleri olan bir bilgisayar alma niyetindeyim. Ancak şöyle bir şüphem var; acaba aldıktan hemen sonra daha iyisi de çıkar mı? Sizce bilgisayar almak için beklemeli miyim?

Eğer bahsettiğin bu sistemi şu sıralar alacaksan, bence kesinlikle almalısın. i7 işlemci kolay kolay ortadan kalkmayacak zaten; yazdığın diğer özellikler de hiç fena değil. Endişelenmene gerek yok.

2. Benim bir oyun konsolum yok; bu nedenle bilgisayarda oyun oynayanlardanım. Şu anki bilgisayarımın özellikleri Intel Core 2 Duo 2.0 Ghz işlemci, 2 GB bellek, ATI Radeon HD2600 ekran kartı. Bu özelliklerde oynanabilecek en iyi oyun hangisi sence?

Şu an için bu özelliklerle Modern Warfare 2 veya Bad Company 2 oynayabilirsin rahatlıkla. StarCraft 2'yi de çalıştırır gibi geldi bana.

3. Benim işlemcim 2.0 Ghz olmasına rağmen 2.0 Ghz üstü gereksinim isteyen oyunları oynayabiliyorum. Nasıl oluyor bu iş?

Çünkü senin işlemcin çift çekirdek. Dolayısıyla 2.0 Ghz'in üzerinde bir hıza sahip.

4. Ben bilgisayarına Call of Duty:Black Ops oyununu almayı düşünüyorum. Sizce nasıl bir oyun olacak; almaya değer mi?

Elbette alıp oynayacağız ve büyük ihtimalle kötü bir oyun olmayacak. Üstünde büyük uğraş var fakat "çerez" niteliğinde olacağından ve kısa sürede bitirip rafa koyacağımızdan şüpheleniyorum.

5. Bir online oyuna başlamayı düşünüyorum. Bana böyle saran, bağımlılık yapan bir online oyun öner misin? (Jadde dışında.)

Online oyunlarla pek aram olmadığı için sana LEVEL Online Oyun Dergisi'ni öneriyorum.

6. Ben 11 yaşındayım ve Dead Space'i aldım. Doğru mu yaptım?

Çok doğru bir şey yaptığını söyleyemeyeceğim zira Dead Space ziyadesiyle korkutucu bir oyun. Ben 11 yaşındayken Alex Kidd, Mario falan oynuyordum yahu. Onlardaki öldürücü dikenler bile beni rahatsız ediyordu... Yeni nesil hiçbir şeyden korkmayan, garip savaşıtlara dönüşecek bence! (Anime izliyorum

çokça...)

7. 8 GB Ram çıkacağını duydum. Sence doğru mu abi?

Doğrudur. Ama bu konu senin kafanı kurcalamasın; tek slot'a 8 GB bellek takacağımız günler pek yakın değil.

8. Bir oyun konsolu almayı düşünüyorum. Xbox 360 alcaktım ama PS3 de hiç fena görünmüyor. Onu mu alsam acaba?

PS3 de alabilirsin, Xbox 360 da. PS3'ün oyunlarını pahalı fiyatlara ülkemizde edinmen mümkün; Xbox 360 oyunlarını bulmaksa bayağı zor.

9. Super Street Fighter IV'ü nasıl buldun Tuna Abi? Ben hiç beğenmedim açıkçası.

Bence gayet güzel olmuş ama tüm SSFIV sahiplerine sesleneceğim bir konu var: Eğer SFIV'ü veya herhangi bir dövüş oyununu online olarak veya arkadaşlarınızla oynamıyorsanız, genişleme

KARTLARIN GÜCÜ ADINA



Nurettin son zamanlarda boş vakitlerini sevdiğini kötü güçlere karşı korumakla geçiriyor. Nasıl mı? Magic kartları hazırlayarak. Tüm bu güçleri kazanmışken ondan gelecek sefere yorgunluktan arındırıcı, enerji verici, uyku açıcı kartlar da bekliyoruz.

paketi niteliğindeki oyunları almak için kendinizi zorlamayın.

10. Sence Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction nasıl bir oyun? Almaya değer mi?

Bence alınabilir fakat ondan önce almak gereken daha önemli oyunlar var. (Bkz. Red Dead Redemption.)

11. Ben Modern Warfare 2'yi yüksek ayarda rahat oynuyordum. Ancak Just Cause 2'yi oynarken bilgisayarım çok kısıyor. Neden kaynaklanıyor olabilir; ekran kartından mı, işlemciden mi?

Just Cause 2 yüksek sistem gereksinimleri isteyen ve geleceğin işaretini veren bir oyun.

Yani bilgisayarın Just Cause 2'de zorlanıyorsa, önümüzdeki aylarda çıkacak olan oyunlarda da aynı problemle karşılaşacaksın demektir.

12. Ben bir God of War hastasıyım. Sence God of War IV çıkacak mı?

God of War: Ghost of Sparta çıkıyor PSP'ye. PS3 içinse yeni bir GoW oyunu gelebilir ama bu oyunun sonunda "4" takısı olacağından ve oyunun devamı olacağından şüpheliyim.

Bir şey söylemek istiyorum. Artık sticker veriyorsunuz ama bence poster daha iyiydi. Niye böyle bir şey yaptınız ki? Sorularım bu kadar; biliyorum biraz kısa ama ilk mesajım, o yüzden. Sorularımı yayımlarsanız çok mutlu olurum. Bu arada LEVEL ekibindeki herkesi seviyorum ama Şefik Abi'yle senin yerin başka Tuna Abi!

Sticker'ları sevenler günbegün çığ gibi büyüyor Ozan; ayrıca sonsuza kadar da sticker vermeyeceğiz. Mesela bu ay poster de veriyoruz, sticker da. Değişiklik her zaman iyidir.

Ozan NİZAMOĞLU

KISA VE ÖZ

Merhaba sevgili LEVEL ekibi. Sizi çok seviyorum. Hemen sorulara geçeceğim.

1. Ben PES 2010 oyununa bayılıyorum. Geçenlerde aldım ama PC'ye yükledim, çalışmadı. Üstelik bilgisayarımın özellikleri yüksek seviye. Sizce neden açılmıyor?

Korsan oyun kullandığın için olabilir mi Ömer? (Aa, nasıl saldırdım hemen!) Oyunu neden oynamadığını bize daha fazla bilgi sağlamadığın takdirde kestiremeyiz. Ekran kartı sürücülerini güncelle diyeceğim ama gitmeden.

2. PS3 veya Xbox 360 almak istiyorum ama herkes TV'ye zarar verdiğini söylüyor; bu doğru mu? **Doğru değil. LCD'ler, LED TV'ler HD yayınlara ve görüntülere uygun olarak tasarlanan, güzel aletlerdir. Bunu söyleyen de en fazla, salondaki**

televizyonu ılgal etmeni engellemeye çalışan annen veya baban olabilir.

3. God of War III, Call of Duty: Modern Warfare, Prince of Persia, Crysis 2 oyunlarından üç tane seçer misiniz?

Seçiyorum üç tane; poşete mi koyayım, burada mı oynayacaksınız? Tamam seçiyorum, kızma. GoWIII, Crysis 2 ve Modern Warfare.

Eğer sorularına cevap verirseniz çok sevinirim; dergide yayınlarsanız ise "çoooooooook" sevinirim!

Ömer NEFÇİ

MW2 Mİ, BC2 Mİ?

Derginizi takip etmeye yakın bir zamanda başlamış bir okurunuzum. Lise 1. sınıfa geçeceğim. Derginize abone olmayı düşünüyorum. Uzatmadan sorularına geçmek istiyorum.

1. Almayı düşündüğüm birkaç oyun arasından ikisini seçmeye çalışıyorum: MW2 mi, BC2 mi? BC2 daha ucuz ancak eşit gibiler sanki...

Bizce BC2. Al oyunu gel de server'ımızda oyna.

2. HL2 Episode 3 ne zaman çıkar? Ömrümüz görmeye yeter mi? Arkadaşlar çıkmaz diyor ama ben umutluyum.

Valve bu konuyu gerçekten gerektiğinden fazla uzattı. Tahmin ediyorum ki Episode 3'ü çok daha büyük bir proje olarak hazırlıyorlar veyahut tatil yapmaktan, kazandıkları paraları yemekten öylesine büyük bir rehavete kapıldılar ki hiçbir şey yapmadan duruyorlar.

3. Rome:Total War'dan bu yana (Ondan önce de C&C:Generals vardı.) adam gibi (Beni masa başında aylarca oturtacak; bir yandan da keyif verecek.) bir strateji oyunu olmadı. (RA3 ve C&C3 yer tutmuştur ama 1 haftada bitiyorlar. [Yetenekliyimdir de.]) StarCraft'2 den umutluyum. Bu konuda ne düşünüyorsunuz? C&C4 mü, SC2 mi? Bir de nedense babamı bilgisayar oynarken izlemeye bayılıyorum. SC2 de SC gibi babamı masa başına çiviler mi sizce?

Parantez içinde köşeli parantez kullanımın gözümden kaçmadı Yiğit. StarCraft 2'yi 300 gözle bekliyoruz biz. Gelsin, başına bir oturacağız, bir daha da kalkarsak iki olsun... C&C4 mü, SC2 mi diye bir soru sormayı da senin gibi bir strateji ustasına yakıştıramadım. C&C4 alabildiğince dandik bir oyun olmuş maalesef. StarCraft 2 yeni strateji klasiği olacak. (Büyük konuşurum.) Baban SC oynuyorsa, SC2'ye de bayılacaktır. Keşke onu beta'ya soksaydın. Babanı da takdir ettim bu arada; SC oynayan babalardan pek bulunmuyor.

4. Önceki sayınızda (Mayıs) Crysis 2'ye dair bir ekran görüntüsü yayımlamıştınız. Size de hikayede kopukluk olacakmış gibi gözüküyor mu? (Yani adaya gidiyorlardı; sonra bir anda New York'a mı kırdılar dümeni?) Her ne kadar 2. oyunu orjinal alsam da soğudum sanki.

Bak Lost da kaç sezon adada geçti, sonra artık işin içine şehir karıştı, medeniyet geldi. Crysis 2, Crysis gibi yine bir adada geçseydi tutmazdı. Bir şehir gerektiği ortadaydı ve bunu da en popüler şehirlerden biri olan New York City yaptılar. Bence fena olmadı.

5. Oyunların kabında +18 yazıyor ancak görüldüğü kadarıyla takan yok. (Ben de takıyorum denemez. 6 yaşında, babası tuvalete gittiğinde Half-Life'in başına geçip 10 metre korka korka ilerlemiş bir çocuğum ne de olsa... 12 yaşında da oturup SWAT4'ü bitirdim.

Çok kanlı korku oyunlarına bulaşmıyorum.) Sizce bu yaş sistemi etkisiz değil mi?

Etkisiz şöyle sayılmaz; bilinçli toplumlarda aile +18'in anlamını biliyor, kasaya gidip "Bizim oğlan oyun istiyomuş, versene oradan bir tane." demiyor. Ve yine bilinçli toplumlarda, 13 yaşındaki bir çocuk, +18 bir oyunu almaya çalıştığında kasadaki görevli oyunu ona satmıyor. Türkiye için konu elbette ki bambaşka...

6. BC2'yi deneme amaçlı oynadım. Yalnız şöyle bir sıkıntı var. Grafik kalitesi yüksek olduğunda sanki hafif takılıyor. Ama şöyle tezat bir durum var ki düşük kalitede de aynı şekilde takılıyor, hiç fark yok! Bunun nedeni nedir yahu?

Demek ki bilgisayarın oyunu düşük kalitede çalıştırmak için bile zorlanıyor. Aklıma başka bir şey gelmedi vallahi.

7. Bir de oyun fikirleriyle dolmuş, patlamak üzere olan bir balon gibiyim. (Örneğin MW3 için bir sürü komplo teorisi kurdum. Mesela, aniden Türkiye'nin iki ülkeye birden savaş açıp gizli nükleer silahlarıyla iki ülkeyi birden yıkması! Crysis içinse acayip bir mini campaign fikrim var, Eskimiş olsa da BF 2142 için map'ler, silahlar, kitler, modlar yazdım çizdim. Ayrıca bir MMORPG fikrim var.) Acaba şirketlere iletsem önemserler mi? Kendim yapacak yeteneğe ve bilgiye sahip değilim.

Türkiye aniden iki ülkeye birden savaş açarsa, Türkiye diye bir şey kalmaz; o hikaye kısa sürer. Kendini bu kadar donattıysan oyunlarla ilgili, şansını öncelikle nispeten küçük oyun firmalarında denemeni öneririm. Onlarla iletişime geç. Sorularımı cevaplarsanız çok mutlu olurum.
Yiğit YENER

SANAL KART MUHAREBESİ

Merhaba LEVEL ekibi ve sevgili Tuna Abi, Bu size ilk mesajım. Beş kez kontrol ettim, hala hatam varsa mazur görün.

1. Hazır yaz tatiline girdik, bir PS3 almayı düşünüyorum ve tabii ki de yanında God of War III ve Uncharted 2: Among Thieves alacağım. Artan param ile Read Dead Redemption mı yoksa, Splint/Second mı almamı önerirsin? (Türlerine göre değil de hangisinde daha çok eğleneceğime göre.)

Bence Red Dead Redemption. Split/Second da fena değil ama online oynamadığın sürece pek eğlenceli sayılmaz.

2. Sence Just Cause'daki Rico, Sam Fisher'in olduğu gibi bir efsaneye dönüşebilir mi?

İmkansız. Zaten Sam Fisher da bir Kratos kadar ünlü olmadı ama Rico, Sam Fisher bile olamaz çünkü çok standart bir karakter.

3. Land of the Chaos Online'ı (LoCo) denediniz mi? Nasıl buldunuz?

Denemedim. Denemeli miydim? APB oynamaktayım; sen oraya gelsen?

4. Ben eminim ki GoW IV çıkacak ama ortalıkta Yunan Tanrısı kalmadı; şimdi bizim Kratos Mısır Tanrıları'na sataşsa fena mı olur?

Kratos'u Mısır Tanrıları değil ancak Hintliler'inke keser. 1000 tane mi ne var. Of ne eğleniriz ama!

5. Sanal kart uygulamasını destekliyor musunuz? Çoğu insan çok güvensiz buluyor bu olayı; bence güzel bir olay.

Ben her türlü kart olayının arkasındayım. Kredi kartı, sanal kart, bunlar güzel şeyler. İşleri çok kolaylaştırıyor. **Özellikle bizim ülkemiz için iyi zira ne nakit**

alım gücümüz var, ne de istediğimizi, istediğimiz, olması gereken fiyatta ülkemizde bulabiliyoruz. Özellikle sanal kartın hiçbir tehlikesi bulunmuyor. 50TL'lik bir ürün alacaksan, o kadarlık bir limit koyuyorsun ve çok fantastik bir olay olup da kart bilgilerin çalınırsa, 50TL içeri giriyorsun. Son derece tehlikesiz.

6. Alpha Protocol'ü nasıl buldunuz? Özellikle Ertuğrul abi dört gözle bekliyordu?

Alpha Protocol maalesef bekleneni veremedi. Çok tutuk bir oyun. Monoton. Zevksiz. Dragon Age: Origins oyna derim.

7. Biz yeni bir eve taşındık. Bana PC uyumlu LED veya LCD TV önerebilir misiniz? Tek sorun benim bir de DivX derdimin olması...

Samsung'un LED ve LCD TV'lerine göz atmanı öneririm. Özellikle yeni modelleri hem bilgisayar monitörü gibi çalışabiliyor, hem de USB'den envaiçeşit video formatını oynatıyor. LG'nin modellerinde de bu özellikler mevcut.

Sorularım bu kadar aslında çok sorum vardı ama sizin şu "kronik-depresif" soru kıtlığına yakalandım. Bütün LEVEL dergisine saygılar, hoşça kalın...

Bora GÜLDAL

VVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVV...



SPLIT SCREEN

Xbox Live
ve PSN
Özel

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

**Hydrophobia** (Xbox Live - PSN)

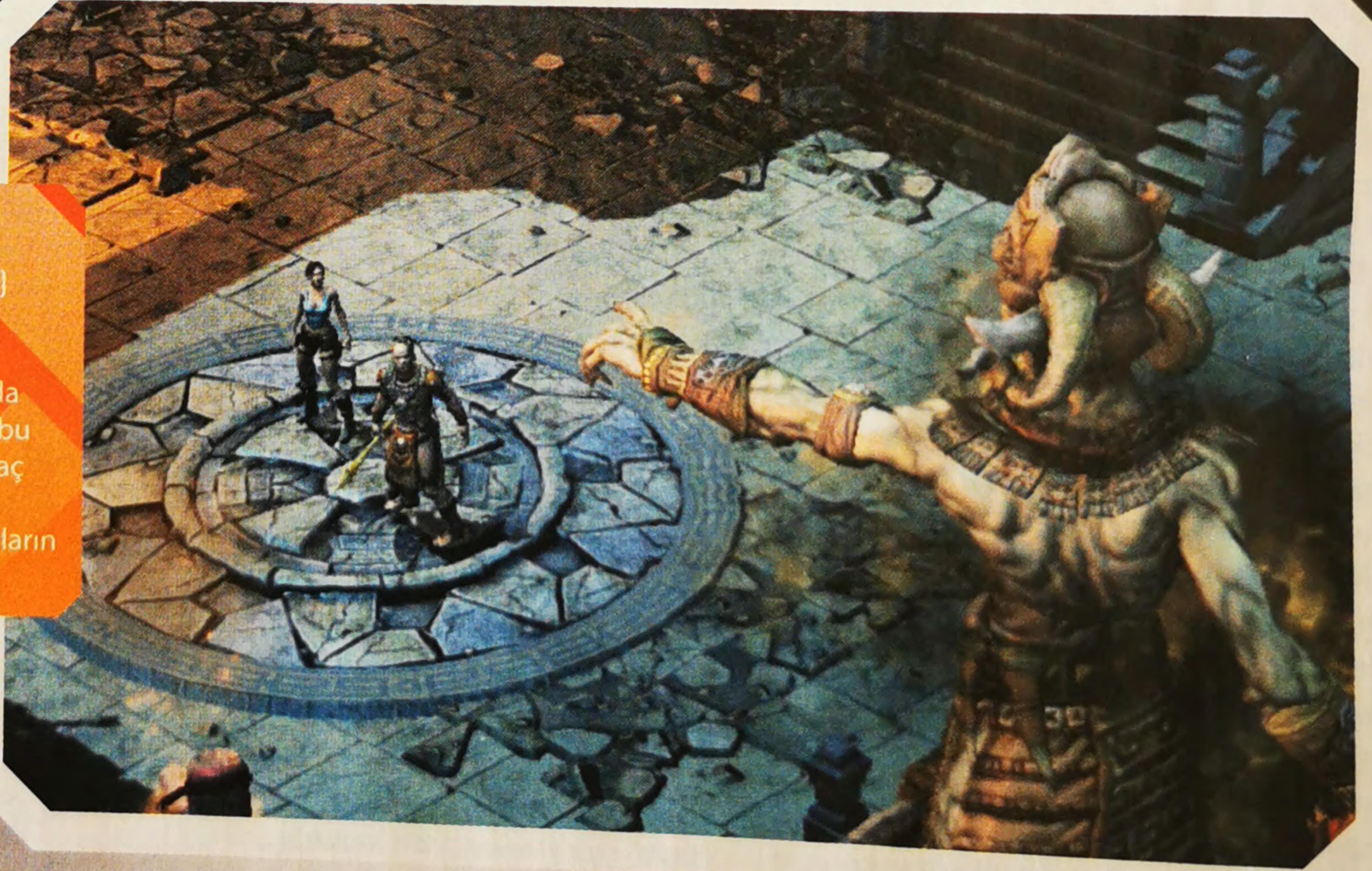
Çıkış Tarihi: Belli değil

Hydrophobia üzerinde uzun süredir çalışılıyor; Dark Energy'nin suyun hareketlerinin maksimum düzeyde gerçekçi olabilmesi için ürettiği HydroEngine'i PSN ve Xbox Live gibi yeni yeni oturan ve popülerleşen platformlarda sergileyecek olması firmanın vizyonunun ne kadar açık olduğunu gösteriyor.

Lara Croft and the Guardian of Light (Xbox Live - PSN)

Çıkış tarihi: Belli değil

Lara Croft kutulu oyunlara, her türlü platformda boy göstermeye alışkın bir arkadaşımız. Fakat bu sefer izometrik kamera açısıyla ve kutuya ihtiyaç duymadan Xbox Live ve PSN platformlarında, konsollarını dünyaya bağlamayı seven oyuncuların karşısına çıkmaya hazırlanıyor.

**Limbo** (Xbox Live)

Çıkış tarihi: Belli değil

Braid'in başarısını duymayan, bilmeyen kalmadı. Zaten belki de Braid ile yapımcıların gözü açıldı; PSN ve Xbox Live iyice değer kazandı. İşte Limbo'da da Braid'deki o yaratıcı ve zeki dokunuşlar olacak gibi.



ALIENWARE LEVEL LİĞİ

Ay 12

Oyun **SBK X Superbike World Championship**
Platform **Alienware M17x**

Durun durun durun! SBK'yı görür görmez "Daha birkaç ay önce motosiklet yarışı yapmadınız mı?" diye sorduğunuzu duyar gibiyim ama önce bir durun. Daha önce MotoGP 09/10'un demosunu oynamıştık ve ciddi anlamda güçlü motosikletleri test etmiştik. Bu kezse klasmanı düşürdük ve şansımızı bir de alt klasmanda denemek istedik. Üstelik bu oyunu seçmemizin önemli bir sebebi daha var. Daha önce hiçbirimiz SBK X'i oynamadı, test etmedi, onaylamadı! Bu sayede adaletli bir mücadele ortamı oluşmasını sağladık, daha doğru sağladım. Bildiğiniz gibi LEVEL Ligi'nde kurallarını ve oyunlarını ben belirlerim! Eray'ın önderliğindeki ve **Alienware M17x**'in eşliğindeki LE-VİD! ekibinin huzurunda gerçekleştirilen bu ayki LEVEL Ligi'nde neler olup bittiğini okuyun, okumak yetmezse LEVEL DVD'deki LE-VİD! videosunu izleyin. İyi okumalar, iyi seyirler...

Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	10	99
Emre	6	81
Elif	5	71
Fırat	8	69
Ertuğrul	0	5

Ayın Galibi

MAX ŞEFİGGİ

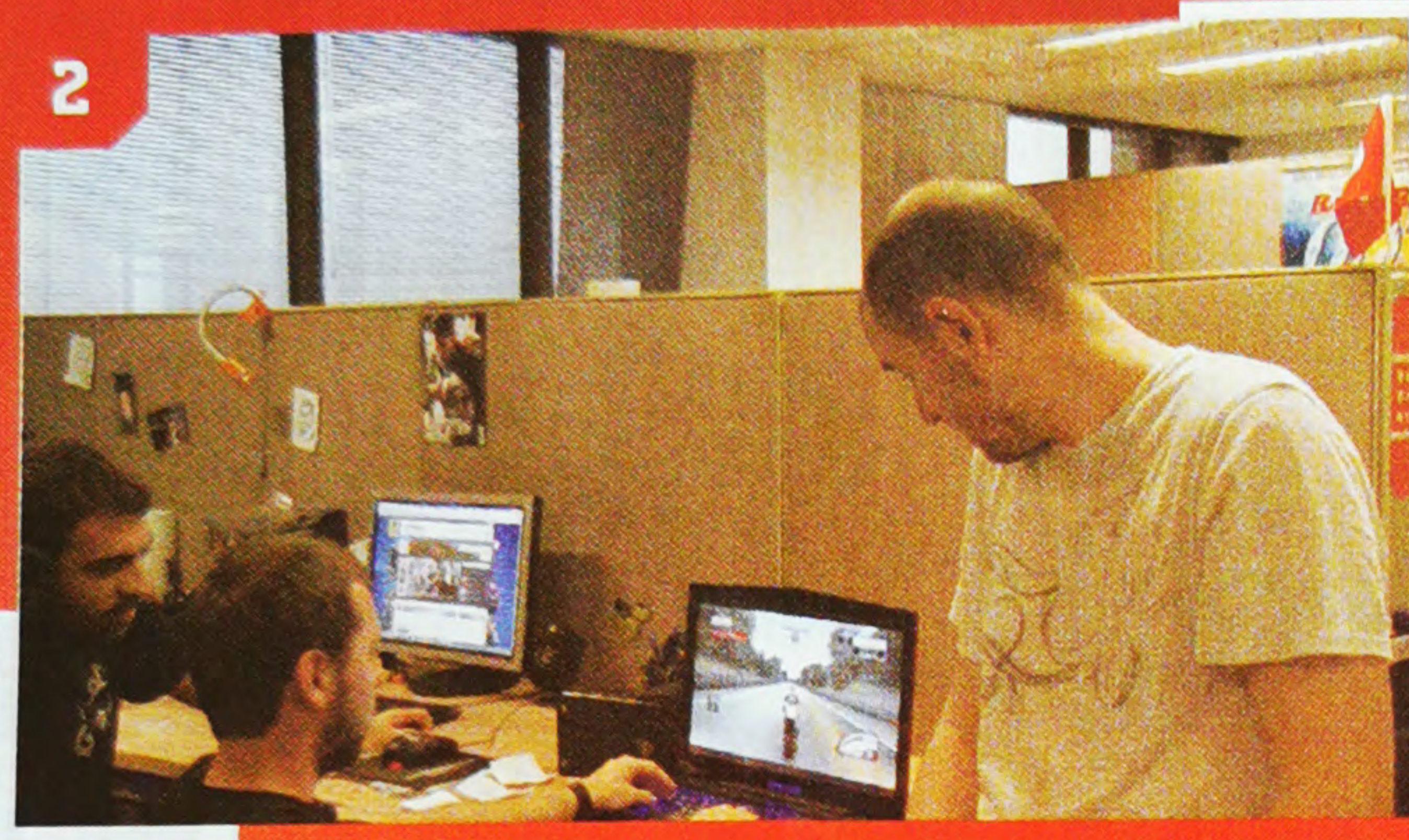
10 PUAN

Kendimi kayırdığımı, şike yaptığımı söylediler; ben de gereken cevabı uzaylı dostum Alienware ile birlikte verdim!

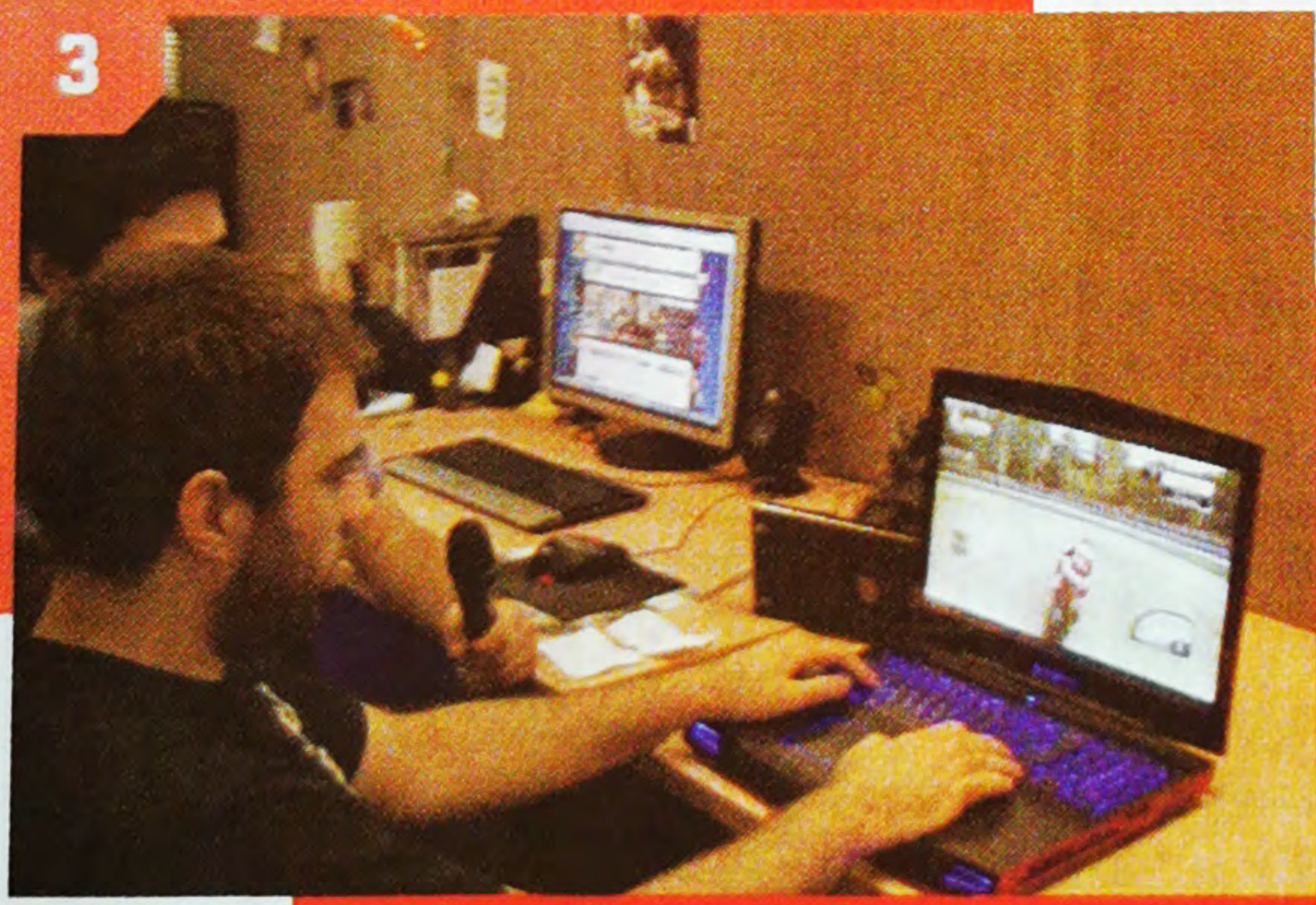




1 Kuralar çekilmeden hemen önce, röportajların sonuna doğru yaptığım ilk hamle! Güney Afrika'nın milli ve lanetli çalgısı vuvuzelayı Fırat'ın yüzüne doğru üflesem, ona LEVEL Ligi'nde şanssızlık getirecekti ve getirdi de. Vuvuzelanın laneti sayesinde yarışa ilk başlamanın dezavantajını yaşayan Fırat, her ne kadar 1:48.07'lik bir derece elde etse de sonraki rakiplerinin kontrollü yarışmasına olanak sağladı.



2 Kura çekimine göre ikinci sırada yarışacak olan Emre, Alienware'in ve haliyle motosikletin başına geçti ve gazı kökleyip öne doğru eğilerek yol almaya başladı. Hız açısından herhangi bir problem yaşamayan Emre, ne yazık ki ilk Düşen Oscar'ına adaylığını koyup küçük heykelciği kaparak zaman kaybetti. 1:50.45'lik derecesiyle Fırat'a geçilen Emre, daha sonra Oscar'ı döverek hastanelik etti.



3 Sırada ligin ve türün iddialı, favori ismi var: Ben! MotoGP 09/10'daki şampiyonluğumdan cesaret alarak başladığım yarışta hedefime, yani rekora ulaşamadım ama yine de Fırat'tan ve Emre'den daha iyi bir performans sergiledim. 1:44.17 ile pisti turlamam, aslında rakiplerimle aramda çok fazla fark olmadığını görmemi sağladı ve haliyle Elif'in atacağı tur nedeniyle endişeye kapılmama sebep oldu.



4 Sırada ligin en hırslı ismi Elif var ama Elif'e bir haller olmuş. Alienware'in karşısına geçtiği andan itibaren uzaylı dostumuzun etkisi altına giren Elif, daha turun yarısını geçmişken titremeye, M17x'e boş boş bakmaya ve sık sık yol dışına çıkmaya başladı; en sonunda "Roswell'e özgürlük!" nidaları atarak sandalyesinden yere yuvarlandı. Düşenin de dostu olmayınca Elif'e son sıranın yolu gözüktü.

Alienware M17x



"Evrendeki en güçlü 17" dizüstü oyun bilgisayarı!" sloganıyla tüm oyunseverlerin ilgisini çeken Intel® Core™ i7 işlemcili **Alienware M17x**'te sadece SBK X oynarken değil diğer yeni nesil oyunları oynarken de karşılaştığımız performansa hayran kaldık.

Oyuncular



Elif

Pilot: **Makoto Tamada**
Ülke: **Japonya**
Motosiklet: **BMW**
Bahis: **30.00**



Emre

Pilot: **Michel Fabrizio**
Ülke: **İtalya**
Motosiklet: **Ducati**
Bahis: **5.00**



Fırat

Pilot: **Sheridan Morais**
Ülke: **Güney Afrika**
Motosiklet: **Honda**
Bahis: **3.50**



Şefik

Pilot: **Max Biaggi**
Ülke: **İtalya**
Motosiklet: **Aprilia**
Bahis: **2.50**

Kartınla
Oyun'un 3.
Sayfasında

Accursed Drosnin

< CabalEU >

Installer'ı
ve Videosu
LEVEL
DVD'de

CABAL Online

Games-Masters.com, Wallie ve LEVEL işbirliği

Bir online oyuna adım attığınızda, herkes gibisinizdir; bilmediğiniz bir dünyada, yapayalnız ve "yeni". İstersiniz ki hemen "diğerleri" gibi olayım, en havalı araçlara bineyim, en iyi silahlara ulaşayım, yüksek seviyelerle birlikte oyunun en heyecan verici bölgelerine adım atayım.

Zaman alır bunlara ulaşmak; "diğerleri" gibi olmak. Ağabeylerinizden yardım almak istersiniz ama tanıdığınız bir kişi bile yoktur... İşte bu noktada sizin ağabeyiniz olmak için devreye biz giriyoruz ve size CABAL Online maceranızda, kimsenin yapmayacağı bir güzellik yapıyoruz...

Bedava "Başlangıç Paketi"

Evet, doğru duydunuz. Tam 50 TL değerinde bir "başlangıç paketi" hediye ediyoruz size. CABAL Online'in Avrupa dağıtıcısı Games-Masters.com, oyun kartı firmalarının öncülerinden Wallie işbirliğiyle hazırlanan, oyuna başladığınızda işlerinizi son derece kolaylaştıracak bir paketi tüm LEVEL okurlarına armağan ediyoruz. Dördüncü yılını kutlayan CABAL Online, bedava aksiyon MMO'ları arasındaki lider konumunu sürdürüyor. Başlangıç paketiyle de oyunda hızla ilerlemeniz son derece kolay olacak.

Peki bu paket neler içeriyor ve nasıl kullanılıyor. Bu konuyla ilgili tüm bilgiler LEVEL Online Oyun Dergisi'nin 8. sayfasında yer alıyor.

Wallie hakkında

Online topluluklarda ve oyunlarda her geçen gün kullanımı artan ve -özellikle oyunlarla ilgili olan- satın alma işlemlerinde çok büyük ölçüde kolaylık sağlayan Wallie kart sistemi ülkemizde de yaygınlaşıyor. Wallie kartınızın arkasındaki kod ile online alışverişlerinizi; banka, kart, hesap bilgilerinize gerek kalmadan gerçekleştirebiliyorsunuz.



CABAL Online'in derinlikleri...

2006 yılında Avrupa'da yayına başlayan, Güney Kore yapımı bir MMO CABAL Online. Aksiyonuyla ön plana çıkan, karakter sınıflarıyla dikkat çeken ve geçtiğimiz yıllarda "en iyi grafik" ödülüne layık görülen, eğlenceli bir oyun.

CABAL tarafından yıkılan Nevareth'ten yedi tane "Usta" çıkmış ve bunlar Nevareth halkına "Force Power" kullanımını öğretmiş, onları savaşçılara dönüştürmüştür. Yıllar geçtikten sonra CABAL bir kez daha devreye girmek üzere harekete geçer ve bu savaşçılar da CABAL'in güçlerine karşı savaştaki yerini alır.

Birçok görev alacağınız, Alz adındaki para birimiyle kendinizi geliştirebileceğiniz, farklı karakter sınıflarıyla farklı türde oynanış şekilleriyle karşılaşacağınız CABAL Online, tamamıyla bedava olmasıyla da herkesin kolayca oyundaki yerini almasını sağlıyor.

Oyunda Warrior, Blader, Wizard gibi sınıfların yanında, Force gücünü direkt olarak kendilerinde barındıran Force Blader, Force Archer ve Force Shielder gibi sınıflar da yer alıyor. Zevkinize göre karakterinizi seçip 52. seviyeye ulaşarak hangi tarafta olacağınızı seçtikten sonra da asil şenlik başlıyor: Nation War! Günde birkaç kez gerçekleşen bu büyük savaşlar, iki tarafın büyük savaşlara tutuşmasına ve büyük "savaş tecrübe puanları"na konmasını sağlıyor.

CABAL Online, kolayca oynanabilecek, eğlenceli bir MMO ve LEVEL'in hediyesi "Başlangıç Paketi" ile birlikte artık daha da ulaşılabilir, daha da eğlenceli...

■ Tuna Şentuna





Profesyonel Oyunculuk

ARAL'dan Roccat klavye ve mouse'ları

Oyunlarda fırtına gibi esen bazı oyuncular görürüz ki ya hile yapıyorlar deriz, ya da bilmediğimiz bazı yöntemler kullandıklarını düşünürüz. İşte o "bilinmeyen yöntem", programlanmış hareketlere verilen genel addir.

Roccat'ın piyasaya sürdüğü ve Aral tarafından satışı sunulan Roccat Valo klavye ve Roccat Kone mouse, oyunlardaki ve işinizdeki hızınızı katbekat artıracak. Öncelikle Valo klavyeye bir göz atalım.

Roccat Valo

Toplamda 41 tane ekstra tuşu bulunan Valo, bu tuşlara 500 tuş basımına kadar destek veren birçok makro atamanıza olanak tanıyor. Üstelik bu tuşlar, kolay ayırım yapabilmemiz için üç farklı renkteki ekstra tuşlarla da değiştirilebiliyor. Makroları dilerse kendiniz programlayarak yaratıyorsunuz, dilerse oyun içerisinde "kayıt" yaparak klavyenin hafızasına kaydediyorsunuz. Evet, klavyenin 2MB'lık bir hafızası da var ve buna beş farklı profil kayı etmenize olanak tanıyor. Böylece klavyenizi bir başka bilgisayarda kullandığınızda, tuş kayıtlarınız da beraberinde geliyor.

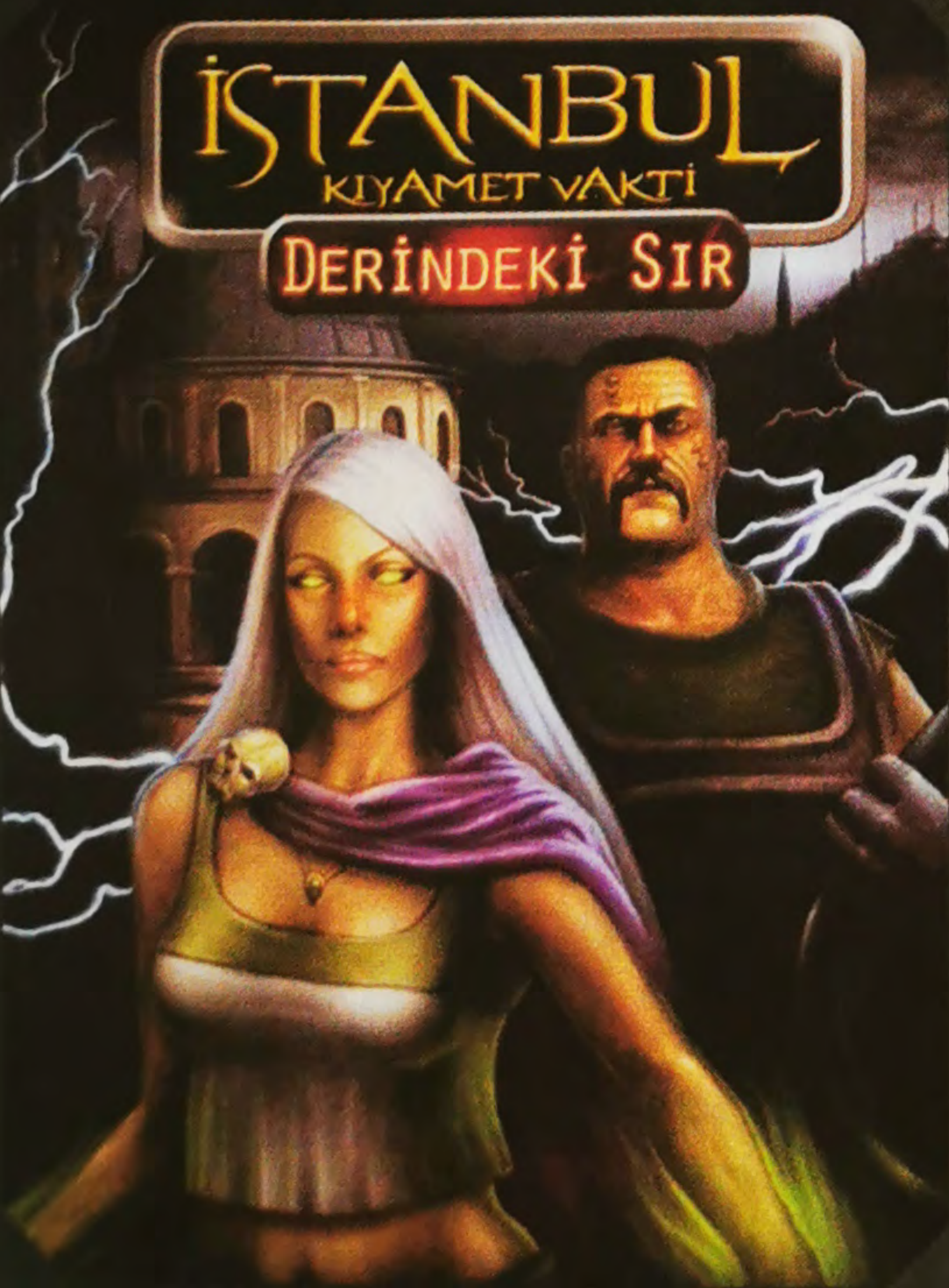
Klavyenin her tuşu aydınlatmaya sahip ve küçük bir LCD

ekrandan da sürekli bilgi alabiliyorsunuz. Klavyenin hemen yanında bir USB girişi ve bir kulaklık seti bağlamanız için gereken girişler bulunuyor. Ayrıca klavye paketinde bu girişlere takılabilecek bir mikrofon da yer alıyor.

Roccat Kone

Valo ile iyi bir ikili olabilecek Kone, programlanabilir sekiz farklı tuşuyla dikkat çekiyor. (Toplamda da 10 tuşa sahip.) Bu tuşlara, aynı Valo'da yaptığınız gibi birçok makro kayıt edebiliyor ve bunları mouse'un 128KB'lık hafızasında, beş farklı profilde saklayabiliyorsunuz.

Mouse'un 3200 DPI'lık inanılmaz hassas bir lazer lensi bulunuyor. Ayrıca kullandığınız mouse altlığını ölçüp tartan ve mouse'u buna göre ayarlayan TCU adındaki sistem de yine Kone'de yer alıyor. Oyuncu mouse'larından alışık olduğumu "ağırlık ayarlama" özelliği Kone'de de bulunuyor ve dört farklı ağırlıkla mouse'unuzu rahatınıza göre ayarlayabiliyorsunuz. Mouse'un üst kısmında görülen renkleri de beş farklı renkle ve görüntü şekliyle değiştirebildiğiniz Roccat Kone, bir oyuncunun arayabileceği her türlü özelliği sunuyor. En iyi performans için de bu mouse'u, yine Roccat'ın ürünü olan Roccat Taito mouse altlığıyla kullanmanızı tavsiye ediyorum. ■ **Tuna Şentuna**



İstanbul: Kıyamet Vakti

Artık "kutuda"...

Geçtiğimiz ay Mevlüt Dinç ve önderliğindeki Sobee Studios bir basın açıklaması yaptı. Basın açıklaması da sıradan bir toplantı salonunda değildi üstelik; Sultanahmet'in ünlü tarihi mekanlarından Binbirdirek Sarnıcı (Yerebatan Sarnıcı'ndan sonra ikinci büyük su haznesiydi zamanında.) seçilmişti. Yeni oyun projeleri ve İstanbul Kıyamet Vakti hakkında konuşan Mevlüt Dinç, İstanbul: Kıyamet Vakti meraklıları ve var olan oyuncularına müjdeli bir haber verdi. Biz de bu güzel atmosferde yerimizi aldık ve bu güzel mekanın tadını çıkardık. Üstelik oyun için Aral ve Electro World'ün katkılarıyla düzenlenen imza günleriyle; tüm oyunseverler Mevlüt Dinç imzalı oyunlarını edinmiş oldular.

Evet, oyunun ek paketi hazırlanmaktaydı ve ek paketin şerefine, ek paketi ve orijinal oyunu içeren kutulu bir versiyon da satışa sunulacaktı. "Bu özel kutulu versiyon sayesinde İstanbul: Kıyamet Vakti çok daha geniş kitlelere ulaşacak." diyen Mevlüt Dinç, bu konudaki

heyecanını dile getirmiş oldu.

"Kore ve Çin, şu an için online oyun pazarında lider konumda. Avrupa'da birçok ülke ise pazarda henüz yer almıyor. Durum böyleyken Türkiye'nin bu pazarda yer alması çok önemli bir gelişmedir." sözleriyle konuya ne kadar önem verdiğini vurgulayan Mevlüt Dinç, Sobee Studios'un online oyunlar konusunda büyük bir tecrübesi olduğunu ve bu tecrübeyle hazırlanan İstanbul Kıyamet Vakti'nin kendine özel büyük bir hayran kitlesinin oluştuğunu da belirtti. Çanakkale Şehitlerini Anma Günü, Zafer Bayramı gibi önemli günler için özel törenler hazırlayan bir oyuncu kitlesinin bile bulunduğunu söyleyen Mevlüt Dinç, İstanbul: Kıyamet Vakti'nin gelişmekte olan bir oyun olduğunu ekledi.

Oyunun yeni ve kutulu versiyonu, Sobee Studios, Aral ve TNET işbirliğiyle satışa sunulacak ve Sobee, TNET ve Mynet hesaplarında geçerli olacak üç aylık özel bir üyelik içeriyor. Satış fiyatı da 29.90TL yerine 19.90TL olarak belirlenmiş durumda. ■ **Tuna Şentuna**

LEVEL

JugendFest 2010

Cağaloğlu Lisesi, bu yıl da JugendFest ile coştı!

JugendFest, bu yıl da LEVEL'in basın sponsorluğunda önemli isimleri ağırlamaya ve Cağaloğlu Anadolu Lisesi öğrencilerini coşturmaya devam etti.

Yaz tatilinin hemen öncesinde gerek liselerin, gerekse üniversitelerin düzenlediği festivallerle öğrenciler derslerin, sınavların bitişini ve yazın gelişini kutluyor. Bu festivallerden JugendFest, ülkemizin önemli okullarından biri olan Cağaloğlu Anadolu Lisesi'nin uzun yıllardır düzenlenen ve gelenekselleşmiş gençlik festivali. Festivalin adı, okulun eğitim yaptığı dil olan Almanca'dan geliyor. Özellikle son birkaç yıldır daha da profesyonelleşen JugendFest, en iyi ve en popüler lise festivalleri arasında yer almakta. Bugüne kadar Duman, Erkin Koray, Ezgi'nin Günlüğü, Bülent Ortaçgil, Bulutsuzluk Özlemi, Kargo, Kurban, Pinhani, Yaşar Kurt, Düş Sokağı Sakinleri, Nev, Replikas, 100 ve Kardeş Türküler gibi birçok ünlü ismin sahne aldığı JugendFest'te bu sene de Gripin sahne aldı.

18 Haziran Cuma akşamı sahne alan Gripin, yeni albümünün hemen akabinde Cağaloğlu Anadolu Lisesi'ne konuk oldu ve konser günü festivale 800'ün üzerinde katılım oldu. Hafta boyunca süren festival boyunca 1500'ün üzerinde katılımcının konuk olduğu festivalde, Gripin konseri dışında da birçok etkinlik gerçekleştirildi. Gripin dışında sahneye çıkan Sakar Eller ve Cağaloğlu Anadolu Lisesi KASDAV şampiyonu Blue Note ile birlikte diğer amatör gruplar, Cağaloğlu Lisesi öğrencilerine müzik ziyafeti çektirdi. Ödüllü PlayStation 3 turnuvası ile oyuncular oyuna doydular, sinema gösterimleri, akşam sineması ve söyleşiler ile eğlenceli saatler geçirildi. Akşam sinemasının yıldızı Sherlock Holmes oldu. Tiyatro

gösterisini okul bünyesindeki tiyatro ekibi Tiyatro Fuu hazırladı. Söyleşiye Uzak İhtimal filminin yönetmeni Mahmut Fazıl Coşkun katılırken, sumo güreşi ve masa üstü oyunları ile öğrenciler bir hayli eğlendiler. Ve tabii ki festivalde de LEVEL okumaya devam ettiler. Cağaloğlu Lisesi öğrencileri, şimdiden gelecek yılki festivali ipe çekmeye başladılar. ■ Şefik Akkoç



OVER GAME

OverGame Sanal Mağazası Açıldı

www.overgameweb.com 25 Haziran'da oyunseverler ile buluştu. Oyunseverler, OverGame sanal mağazadan her türlü oyun, aksesuar ve konsolu OverGame kart avantajları ile alabilirken oyunlarla ilgili çok geniş içeriğe ulaşabilecek, oyunlara puan verebilecek ve diğer oyunseverler ile fikir alışverişinde bulunabilecekler. İstanbul'da Ataköy Plus, Kanyon ve Kozzy AVM'lerindeki mağazaları ile oyunseverlere "Oyunun En Heyecanlı Yerini" sunan OverGame en geniş oyun arşivini, OverGame kart avantajlarını ve birçok fırsatı tüm Türkiye'deki oyunseverler ile buluşturacak. Ayrıca açılışa özel kampanyaları, stoklar tükenmeden değerlendirmenizi tavsiye ederiz.



OverGame'den The Sims Hayranlarını Mutlu Edecek Özel Bir Hediye

Her yazın başında, heyecanla beklenen oyunlardan The

Sims'in yeni eklenti paketi The Sims 3: Ambitions raflardaki yerini aldı. OverGame'den oyunu satın alan herkese özel The Sims 3 plaj havlusu hediye! (Stoklarla sınırlıdır.)



Snake geri döndü; hatırası OverGame'den...

Metal Gear Solid'in PSP için yeni çıkan sürümü; Metal Gear Solid: Peace Walker oyununu alanlara da güzel bir hediye var: Snake baskılı özel MGS t-shirt'ü. (Stoklarla sınırlıdır.)



Dev kampanyada son gün: 15 Temmuz

İş ve okul zamanı oynamaya vakit bulamadığınız oyunları tatilde yanınızda bulundurmak isterseniz onlarca oyunda %75'e varan indirimler

OverGame'de. Bu indirim kampanyası için "15 Temmuz" son gün.



Nintendo'culara özel...

Kampanya dahilindeki NDS ve Wii oyunlarında "Üç al, iki öde" dönemi için son gün: 31 Temmuz



Panini 2010 Dünya Kupası Çıkartma Paketi Bu Ay LEVEL'dan Hediye

OFFICIAL LICENSE STICKER ALBUM

Çıkartma Toplamak İsteyen?

Panini, 2010 Dünya Kupası için sanal albüm hazırladı

Güney Afrika'da başlayan Dünya Kupası'na ilgi son sürat devam ediyor. Sırf bu organizasyon nedeniyle FIFA'nın resmi internet sitesinde 5.500.000.000 sayfa dolaşmış durumda. FIFA.com'u dünyanın en çok tıklanan sitesi haline getiren organizasyon, futbol tutkunlarına farklı yollarla ulaşmaya devam ediyor. Hemen hemen tüm futbol organizasyonları için Panini tarafından hazırlanan çıkartma albümleri, 80'li yıllardan itibaren ülkemizde de büyük ilgi görüyor. Panini'nin bu yılki hamlesiyle çok daha ilginç; çünkü 2010 Dünya Kupası için sanal bir çıkartma albümü hazırlandı. Siz de FIFA.com adresine girip siteye üye olabilir ve her gün hesabınıza eklenecek olan beş çıkartmalı paketleri biriktirerek albümünüzü tamamlayabilirsiniz. Günde ortalama 5.000.000 kişinin aktif olarak katılım gösterdiği bu etkinliğe siz de katılmak istiyorsanız, vakit kaybetmeden www.fifa.com adresini ziyaret edin ve siteye üye olun. ■



KORSANA HAYIR!

KANDIRILMAK İSTEMİYORSANIZ MUTLAKA PANINI'NİN ORJİNAL, RESMİ LİSANSLI FIFA DÜNYA KUPASI GÜNEY AFRIKA 2010™ ÇIKARTMALARINI VE DEĞİŞTOKUŞ KARTLARINI ALIN!



MULTIPLAYER

LEVEL
Resmî Basın Sponsoru



"Multiplayer" Yeni Sezon!

O kuyucum, izleyicim iki gözüm! Tam bizim programa uygun bir Karagöz - Hacıvat benzetmesi ile başlayayım dedim sözlerime. Efenim Multiplayer olarak ilk sezonumuzu ite kaka, düşe kalka bitirdik.

Tanınmış konuklarımız eşliğinde (Cemal Hünel, Bedük, Hepsi Grubu, LEVEL Dergisi'nin pek deli editörleri, Pin-Up kızları, Hayrettin Karaoğuz, Hayko Cepkin gibi...) PlayStation, Nintendo Wii ve PC oyunları oynandı ve tanıtıldı, yemek siparişleri verildi ve program içerisinde konuklarımız ile birlikte tıka basa yemek yenildi. En çok da Müjde yedi! Ellerimizden PlayStation gamepadleri Wii çubuğu eksik olmadı. Program dönemi içerisinde çıkan tüm oyunları hem gameplay videoları hem Burak'ın yorumları hem de siz muhteşem izleyicilerimizin www.multiplayer.com.tr sitemizdeki forumlardan sorduğunuz sorular ile tanıtmaya çalıştık. Karton da olsa Kratos ve Link haftalar boyunca misafirimiz oldu. LEVEL ekibinin de desteği ile Türkiye'nin tamamı ile oyun içerikli ilk programını yapmanın gururunu yaşadık.

İlk sezonumuzda edindiğimiz onca tecrübeden sonra ikinci sezonumuz için süratle hazırlıklara başladık. Bendeniz hala tatile gidemedim gidebilecek gibi de gözüküyorum, ufuk bulanık. Burak da geçen ay yazısında "sıcak kumlar, serin sular" derken aslında "sıcak sorular, soğuk kalem" konsepti altında sınavları ile boğuşuyor. Önce okul kardeşim.

Benim Multiplayer ile ilgili en çok hoşuma giden sürekli sizlerden olumlu ve yapıcı eleştiriler almak oldu. Biz de ekip olarak her minik yorumu bile dikkate alarak sizlerin eleştirileriniz doğrultusunda daha iyisini yapmaya çalıştık. Multiplayer'ın süresinin kısalığı hem sizlerin, hem de bizim kursağımızda bir düğüm bıraktı.

Efenim en sevindirici haberime geliyorum. Multiplayer yeni sezonda haftada iki güne çıkıyor. Tekrarlarla birlikte dört gün olacak. Sevgili ortağım Multiplayer'ın diğer yapımcısı Okan Ofaz ile bunu da Multiplayer (canlı) ve Multiplayer (+) olarak ikiye ayırdık. Multiplayer (canlı), bildiğiniz ilk sezon gibi konuklarımızda, afacanlıklarımızla, evimizde geçecek. Multiplayer (+)'da ise artık sokağa çıkıyoruz. Turnuvalar yapacak, ünlülerin ve sizlerin evlerine konuk olacak ve bol bol gameplay videoları hazırlayacağız. Her program geleneğimizi unutmadan bol bol da hediyeler dağıtacağız. Yeni sezon ile ilgili şimdilik bu kadar; ben artık Red Dead Redemption'a geri döneyim. Bence yılın oyunudur!

Okuyucum, izleyicim iki gözüm; Yıktık perdeyi eyledik viran. Varayım sahibine, haber vereyim hemen. Her ne kadar sürç-i lisan ettikse affola. ■ **Merthan Yalçın**



Fotoğraf: Selin Ögetürk

KONSOL®
DÜNYASI
www.konsoldunyasi.com



KONSOL DÜNYASI VE LEVEL OKURLARINA MUHTEŞEM PS3 KAMPANYASI

KAMPANYA 1 (sade paket)
Ps3 120 GB pal (full kutu içerikli)
2 YIL SONY GARANTİLİ
(1 Aylık Sınırsız Oyun Değişimi)
699 TL

KAMPANYA 3 (aksiyon paket)
Ps3 120 GB pal (full kutu içerikli)
2 YIL SONY GARANTİLİ
Call of duty modern warfare 2 + killzone 2 oyunu
(1 Aylık Sınırsız Oyun Değişimi)
839 TL

KAMPANYA 2 (spor paket)
Ps3 120 GB pal (full kutu içerikli)
2 YIL SONY GARANTİLİ
Fifa South Afrika + pes2010 + nba2k10 oyunu
(1 Aylık Sınırsız Oyun Değişimi)
899 TL

KAMPANYA 3 (karışık paket)
Ps3 120 GB pal (full kutu içerikli)
2 YIL SONY GARANTİLİ
Pes2010 + killzone2 + uncharted 2 + gran turismo 5
(1 Aylık Sınırsız Oyun Değişimi)
999 TL



**19 TL. den Başlayan Orjinal PS3 Oyun Fiyatları
ve
TAKAS İMKANI**



**Mecidiye Cad. Cansızoğlu İş Merkezi No:7/3
Mecidiyeköy - İSTANBUL
Tel & Fax : +90 212 356 09 08**

www.konsoldunyasi.com

İlk Bakış

E3 yıktı geçti!

Fark edeceğimiz üzere bu ay İlk Bakış bölümümüzde çok fazla oyuna yer vermedik. Bunun nedeni ise ilk bakış yapılacak hemen hemen tüm oyunların E3 2010'da boy göstermesi ve bizim de E3 2010'u dolu dolu bir dosya konusuyla sizlere sunmamız. Geriye kalanlar arasındaysa ön plana

çıkan en önemli yapım All Points Bulletin. Bu satırları okuduğunuz sırada oyun piyasada olacak ama 6 Temmuz'a kadar inceleme konusunda sınırlama getirildiği için biz de incelememizi gelecek aya erteledik. O halde şimdilik sayfaları çevirin ve Tuna'nın test sonuçlarına bir göz atın.



NBA Elite 11

NBA 2K karşısında mağlubiyet serisine devam eden EA Sports, radikal bir kararla isim değişikliğine giderek çıkış arıyor.

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

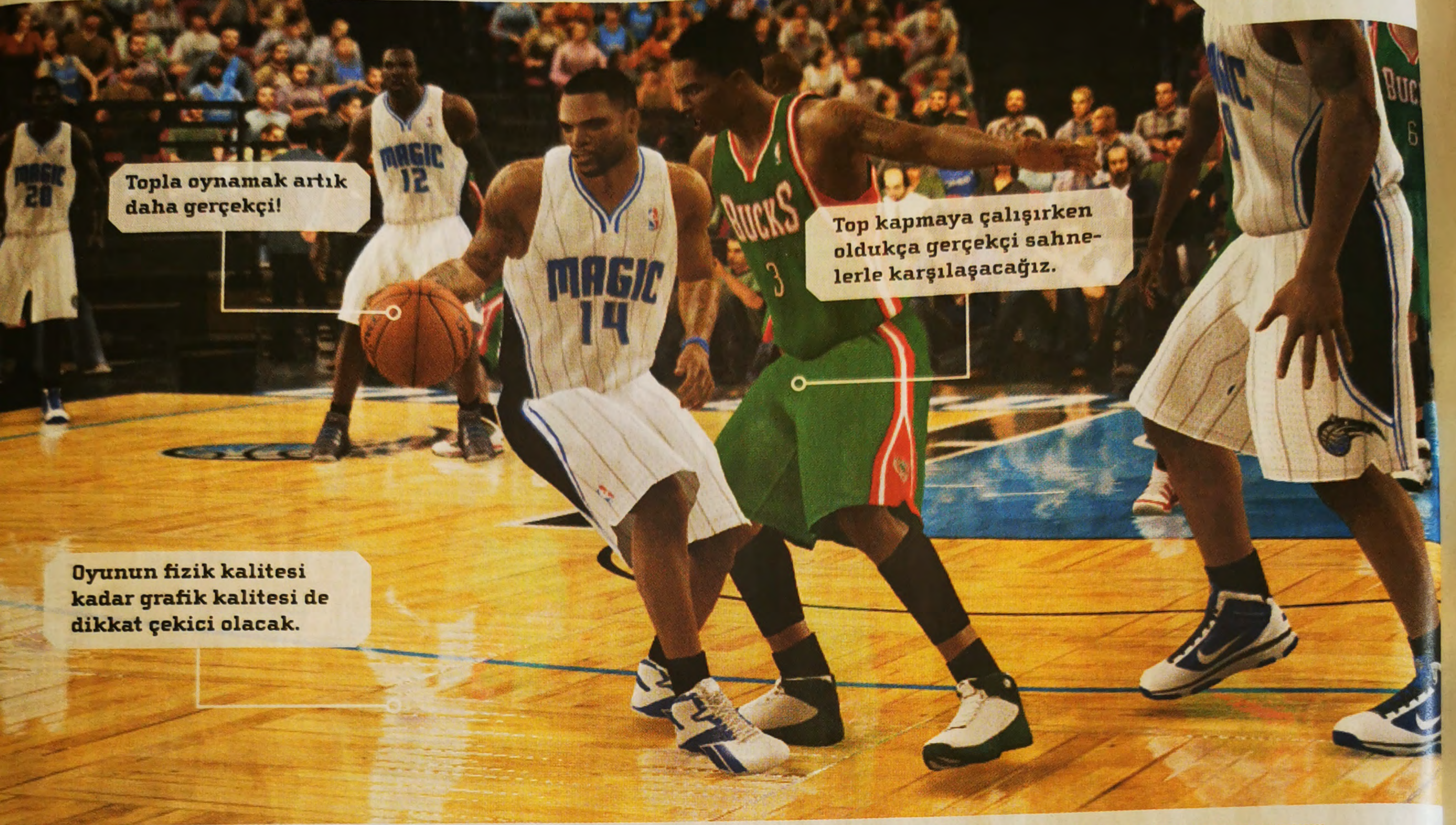
Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

All Points Bulletin

İlk Grand Theft Auto'nun yapımcıları, GTA'nın online bir uyarlamasını geliştirerek önemli bir hamle yaptılar.

30



Topla oynamak artık daha gerçekçi!

Top kapmaya çalışırken oldukça gerçekçi sahnelerle karşılaşacağız.

Oyunun fizik kalitesi kadar grafik kalitesi de dikkat çekici olacak.

Yapım EA Sports Dağıtım Electronic Arts Tür Spor Platform PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 26 Ekim 2010 Web www.nbaelite.com

NBA Elite 11

Parkede değişim rüzgarları...

Uzun zamandır oyun oynamanın "eğlenceli" tarafını unutmuş olduğumuzu düşünüyorum. Bunun en önemli sebebiyse oyuncusunu içine çeken, ona atmosferini yaşatan, hissettiren, kısacası "ruh" sahibi olan oyunların parmakla sayılacak kadar az sayıda olmasıdır herhalde. Bu sene Sony'nin Move'u ve Microsoft'un Kinect'i sayesinde oyunlarla biraz daha sıkı fıkı olabileceğiz belki ama bu teknolojilere gereksinim duymadan oyuncularına "gerçekçilik" hissini yaşatmayı planlayan oyunlar da var. NBA Elite 11 ise bunlardan sadece bir tanesi...

İsmine aldanarak bu oyun için "Yeni bir basketbol

oyunu mu?" şeklinde düşünebilirsiniz ama durum sandığınız gibi değil. EA Sports'un efsane haline getirmiş olduğu NBA Live serisi, yeni oyunundaki köklü değişimlere bir gönderme olarak ismini de değiştirmiş durumda. Anlayacağınız, bundan sonra NBA Live serisi, NBA Elite ismiyle yoluna devam edecek ve NBA Elite 11, bu değişimin ilk üyesi olacak. Peki değişen sadece isim mi? Tabii ki hayır!

Yine bir EA Sports klasiği olan NHL serisini takip ediyor musunuz, bilmiyorum ama eğer takip ediyorsanız bu projenin başında David Littman'ın bulunduğunu biliyorsunuzdur. David Littman, NHL serisinin son oyununa, yani NHL 10'a getirdiği yeni kontrol sistemiyle serinin hayranlarının ilgisini çekmeyi başarmıştı. Bu ilgiyle birlikte EA Sports, Littman'ı NBA Elite 11'in de başına geçirdi. Littman, artık bu iki dev projenin lideri konumunda. Üstelik NHL 10'un orijinal kontrol sistemini NBA Elite 11'e de aktarmak için kolları sıvamış durumda. Peki nedir bu yeni kontrol sistemi? Daha da önemlisi, NBA Elite'le birlikte bize nasıl bir basketbol tecrübesi sunacak?

Kollar ayrı, bacaklar ayrı...

ANT (Animation Tool Kit) adını taşıyan bu yeni sistem, kontrol edilen oyuncunun hissiyatını tam anlamıyla oyuncuya vermek üzerine kurulu. Gamepad'in sol stick'i her zaman olduğu gibi yön görevini görüyor, yani kontrol edilen oyuncunun ayaklarından sorumlu. Sağ stick ise oyuncunun ellerini kontrol etmemizi sağlıyor. Mesela, sağ stick'i ileri doğru iterek şut çekiyoruz veya

Superman iş başında!





Kapak Konusu!

NBA Elite 11'in kapağında kimin yer alacağı da artık kesinleşmiş durumda. NBA tarihinin en genç skor şampiyonu olan ve 2008 yılının en değerli çaylağı seçilen Kevin Durant, diğer ünlü isimleri geride bırakarak oyunun kapak yıldızı olarak seçildi. (Rakibi Michael Jordan ama! - Şefik)

oyuncunun sağ elindeki topu sol eline bacak arasından geçirebiliyoruz. Bu örnek hareketler, oyunun yeni kontrol sisteminin sadece küçük bir parçası. Misal, pota altındayken sağ stick'i önce ileri ittiğinizde kontrol ettiğiniz oyuncu yerden yükseliyor, yine sağ stick'i bu sefer aşağı çekip sola ittiğiniz anda oyuncu sağ elindeki topu sol eline alarak muhteşem bir smaç gösterisine imzasını atmış oluyor. Bu çerçevede oyunun sunacağı basketbol hissiyatının ne boyutlarda olacağını hayal etmek zor olmasa gerek.

Bu yeni kontrol sistemiyle birlikte oyunun fiziki yapısı da iddialar arasında. Bu yapı sayesinde şimdiye kadar basketbol oyunlarında eş benzeri görülmemiş bir gerçekçilik hissiyatı sunulacak bizlere. David Littman'ın

iddialarına göre bu yapı, her karşılaşmada sürpriz sahnelerin ortaya çıkmasına yol açacak ve böylece her seferinde farklı maç tecrübeleriyle karşılaşacağız.

Olayın özü şu ki özellikle FIFA 10 ve NHL 10 gibi başyapıtlarla bütün spor oyunlarına inanılmaz bir ivme kazandıran EA Sports, bu ivmeyi bünyesindeki diğer spor oyunlarına da aşılamaı planlıyor. Yine David Littman'ın sözlerine göre, sıra basketbol kulvarında ki tüm bu yeniliklerle birlikte NBA Elite 11, ezeli rakibi NBA 2K serisini bir adım geride bırakabilir. Yine de bu konuda net bir şey söylemek için henüz erken. Bakalım NBA Elite ve NBA 2K rekabetinin son etabından nasıl bir sonuç çıkacak. **Ertekin Bayındır**

Dev Röportaj

Prenses Zelda ile beş çayı

Sizler için şimdiye kadar başka hiçbir yayının yapamadığını yaparak, pek çok farklı karakterle özel röportajlar yayınlıyoruz. Bu işin zor yanı, pek çok kişinin gerçek hayattaki varlığından bile şüphe ettiği bu karakterlere ulaşabilmek oluyor. Bu konuda bizi en çok zorlayanlardan birisiyse Prenses Zelda oldu. Zelda serisinde aslında bulunduğu yerin Hyrule olduğu bilgisi yer alsada tahmin edebileceğiniz gibi Zelda aslında Hyrule'da değil, Hadımköy'de yaşıyor. Keyifli bir röportaj için kapısını çaldık...

LEVEL: Merhaba, rahatsız ettik kusura bakmayın... Röportaj için gelmiştik biz...

Prenses Zelda: Röportaj mı? Bana kimse haber vermedi?

L: Öyle sürpriz gibi olsun istedik. LEVEL'dan geliyoruz biz. Bizim Hürriyet Media Towers'taki bir arkadaştan aldık adresi; sakıncası yok, değil mi?

PZ: Yok canım, ne sakıncası olacak. Ay hazırlıksız yakalandım valla. Şöyle çıkarıp ayakkapları öyle girin, daha yeni süpürdüyüm ortalığı.

L: Eee... Çıkaralım tabii canım. Rahatsız mı ediyorsunuz? Güzel yemek kokuları da geliyor aslında, yemek mi veriyordunuz siz de tam?

PZ: Yok vermiyorum, kendim yapıyorum, kendim yiyorum. Öyle pek vermiyorum yani.

L: Siz mi yapıyorsunuz? Temizliği de siz yaptınız galiba. Fakat biz sizi prenses peri sanıyorduk? Hizmetçiler, uşaklar filan nerede? Koskoca prenses kendi işini kendi mi yapar?

PZ: Ay çok hoşsunuz valla. Prenseslik mi kaldı canım. Eskidendi o. Artık böyle kendi köşemde kendi başıma yaşayıp gidiyorum.

L: Nasıl prenseslik kalmadı? Hyrule'da koskoca prensessiniz siz? Yoksa bizim bilmediğimiz bir şey mi oldu? 2011'de çıkacak olan Skyward Sword'la ilgili bir şey mi?

PZ: Ne hayrulesi ayol, Haydari oranın adı. Ayrıca çıkmayacağım artık bir yerde, bıraktım ben o işleri.

L: Nasıl olur?! Bırakmış olamazsınız! 2011'de Skyward Sword çıkacak. Bize basın bülteni bile geldi, Nintendo'yla da konuştuk, teyit ettik. Yoksa iptal mi oldu?

PZ: Nintendo'yu bilmiyorum ben, Nimet abla var bizim. Ben onunla konuştum. Çıkmayacağım artık dedim, yaşlandım, yapamıyorum artık eskisi gibi dedim.

L: Nimet abla mı? Yeni oyundaki bir karakter mi? Bizim biraz kafamız karıştı Prenses Zelda, bunlar yeni oyunla ilgili galiba, değil mi?

PZ: Ne oyunu oynuyorsunuz siz? Prenses Zelda değil ayrıca. Bak artık ismim bile unutuldu. Prenses Zeliha

benim adım. Haydari Pavyon'da oryantaldim ben geçen

yıla kadar ama bıraktım artık. Nerede o eski müşteriler, şimdikiler sanattan anlamıyor. Eh yaşlandım da artık, kıvırtamıyorum eskisi gibi, hemen belim sırtım ağrıyor.

L: Oryantal mi? Zeliha mı? Haydari Pavyon mu? Eee... Bir yanlış anlaşılma olmuş galiba. Biz Prenses Zelda için gelmiştik ama... Alacağın olsun Şefik! Zelda diye gönderdin bizi, Zeliha çıktı...

Zeliha: Yok ayol, durun. Hangi gazete demiştiniz siz? Hürriyet mi? Kelebek ekinden mi geldiniz? Dur ben kostümleri naftalinleyip kaldırmıştım, giyiveririm, çekin fotoğrafları. Belki görürler de Behlül'le bi' dizide filan oynatırlar.

L: Yok Prenses abla, sen hiç zahmet etme, biz kaçtık, hadi sana kolay gelsin. Ayakkabılar nerde ya?

Z: Yürütmüştür mahallenin çocukları, içeri alsaydınız keşke. Dur geliyorum hemen; şu kostümleri bir bulayım, giyineyim...

L: Bırak ayakkabı aramayı, yalın ayak koş... Çok yanlış geldik biz yaa... Ah Şefik... Ümit Öncel





Yapım Realtime Worlds Dağıtım EA Tür MMO Platform PC
Çıkış Tarihi 2 Temmuz 2010 Web www.apb.com

All Points Bulletin

Ateşle silahın izi kalsın

TEST
ETTİK

Evet sevgili LEVEL okurları, size bu satırları tam anlamıyla ateş hattının ardından yazıyorum. Önce Metal Gear Solid: Peace Walker'da üstüme kurşun yağdırdılar; ardından Medal of Honor'da yere çivilendim ve All Points Bulletin, yani APB'de tam anlamıyla "kurşun manyağı" oldum.

Şunca yıldır oyun oynuyorum, hiç bu kadar çok mermi tüketmedim, hiç bu kadar çok saklanmadım. Bahsettiğim tüm bu oyunlarda kafanızı bir saniye dışarı çıkarttığınız takdirde beyniniz asfalta veya taşa toprağa akıveriyor. Hele ki online oyunlardaki oyuncular tam birer canavara dönüşmüş durumda; hiçbiri gözünüzün yaşına bakmıyor, iki saniye bocalarsanız anında yere indiriliyorsunuz.

Zaten bunlar olsun, kaos şehri götürsün, geriye kalanlar da birbirini yesin diye tasarlanmış bir oyun APB. Suçlularla polislerin karşı karşıya geldiği, düzensizliğin bir şehir bu denli ele geçirdiği bir başka ortam henüz

piyasada yok. Biz de LEVEL ekibi olarak bu dünyaya adım attık ve Elif ile Şefik suçluların tarafını tutmayı seçerken, bendeniz de adaletin ve yasaların koruyucu unvanını taşıyan polislerin dünyasında kendime yer edindim.

Gez, gör, APB

Kocaman bir şehir San Paro. Kendi ekonomisi, kendi sanları ve kendi sorunlarıyla yuvarlanıp giden, çağın şehirlerinden bir tanesi. Üç farklı bölgesi hizmette APB sınırları içerisinde. Breakwater Marina, Financial District ve Waterfront District tüm APB sakinleri tarafından her köşesi gezilebilir, her köşesinde suç işlenebilir olan bölgeyi oluşturuyor. Bunların yanında bir de "Tutorial District"imiz var fakat burası sadece birkaç tane görev yapabildiğiniz, geçici bir alan.

Breakwater Marina, bir Social District. Yani burada savaş yok, özgürce dolaşip üstünüzü başınızı düzeltiy

sunuz. Her
bir "tuning"
dönüştüğü
Oyunu
daha önce
ulaştığı ko
Arkada
şeye öne
rinin aynı
bunu ger
Amerika'
istediği n
bire aral
yeyi üstü
Giyec
kadar he
yorsunu
geliyor.
diye bir
ğine, ya
Fakat
tünüz h
değiştir





sunuz. Herkesin birer modacıya, her araba tutkununun bir "tuning"ciye, her sanat dostunun birer grafikere dönüştüğü, renkli bir ortam.

Oyunun aksiyon bölümünden bahsedeceğim fakat daha öncesinde APB'nin asıl büyük hedefi ve buna nasıl ulaştığı konusunu irdeleme niyetindeyim.

Arkadaşlar, Realtime Worlds ve EA bu oyunda tek bir şeye önem vermiş: Modifikasyon. "Bir karakter, bir diğerrinin aynısı olmayacak!" diyorlardı bas bas bağırarak ve bunu gerçekten başarmışlar. Sanki oyuncuları salmışsın Amerika'ya, Avrupa'ya, demişsin ki, "Herkes kafasına göre istediği mağazadan, istediği giysiyi alsın. Kalan parasıyla birer araba edinsin ve bunları da boyasın, bassın modifiyeyi üstüne..." ve ortaya San Paro sakinleri çıkmış.

Giyeceğiniz kıyafetten sembolünüze ve aracınıza kadar her şeyi o denli detaylı bir şekilde değiştirebiliyorsunuz ki yarattığınız karakter, ikinci kimliğiniz haline geliyor. Bu "Sims" ekolü elbette herkesin hoşuna gidecek diye bir şey yok. Bazısı da gelir oyunun içeriğine, mekaniğine, yaşayacağı heyecana bakar. (Yani ben.)

Fakat çabayı takdir ediyorum. Kıyafetleriniz, görüntünüz hiçbir oyunda olmadığı kadar detaylı bir şekilde değiştirilebiliyor. Aynı şekilde araçları da katman katman

modifiye edebiliyor, renkten renge sokabiliyorsunuz.

Bu işlemleri yaptıktan sonra da karakterinizi ve aracınızı APB dünyasına salıveriyorsunuz. Peki karşınıza ne çıkıyor? İşte burada üzücü bir durum söz konusu. Oyunun grafiksel olarak -bence- yeterli olmadığı için o özene bezene yarattığınız karakter de San Paro'da yere düşmüş bir el bezi gibi gözüküyor. Nerede o detaylı karakter modelleme ekranı, nerede karakterinizin bacağına yaptığınız o dövme, nerede San Paro sokaklarında sergileyebilme... Maalesef burada büyük bir hüsrana söz konusu zira oyunun büyük hedeflerinden bir tanesi yarı yolda kalmış. Karakterleri zaten en fazla birkaç saniye ekranda görebiliyorsunuz ve kamera açısı yüzünden hepsi biraz ufak kaldığı için detaylar da kesinlikle dikkat çekmiyor; saatlerce uğraştığınızla kalıyorsunuz.

"Vurdum ama!!!"

Bence modifikasyondan çok oynanış önemli. Büyük bir şehirde geçen, çağımızı konu alan bir MMO fikri bana zaten en başından çok sıcak gelmişti. Polisler suçlulara karşı savaşacak, aynı GTA'daki gibi arabalara binecektik. Suçlular arabaların camlarından dışarı sarkıp ateş edecek, aynasızlar kurşunların hedefi olmadan onların peşinden gidecekti.

Bunlar olmuş; yani oyunda yer alıyor tüm bu saydıklarım. Ne var ki olan biten eğlenceli mi, orasını sorgulamadım değil. Yaratmış olduğunuz karakterlerle San Paro sokaklarında dolaşmaya başladığınız saniyede, isimleri gri renkte yazılan birçok karakter görüyorsunuz. Bunlar, sizin etkileşime geçemeyeceğiniz diğer oyuncular. Yani ismi gri renkte olan bir oyuncu, siz bir polis olduğunuz halde gözünüzün önünde bir arabayı kundaklasa, hiçbir şey yapamıyorsunuz. Neden? Çünkü o bir görev yapıyor ve sizin o görevle hiçbir alakanız yok!

APB'de her şey gruplar üzerine kurulmuş durumda. Eğer bir grubun üyesiyseniz, o grubun içinde bulunduğu tüm görevlerde söz hakkınız oluyor. Grup bir başka suçlu

Saatler

Birçok MMO'da eşyalara para ödenirken veya aylık ücretlerle oyunda barınabilirken, APB'de durum saatlere vurulmuş. Yani oyunu bir kez satın alırken parasını veriyorsunuz ve sonrasında da kaç saat oynamak istiyorsanız, o kadar saat satın alıyorsunuz. Mantıklı bir sistem ve APB'ye de son derece uygun olmuş.



ANALİZ

Grubunuzdaki elemanların isimleri.

Göreviniz ve görevinizde ne durumda olduğunuz. Burayı da takip etmek gerekiyor zira görevler aniden bir başka safhaya geçebiliyor.

Size gelen e-postalar. Bunları takip etmeniz lazım zira içlerinde ödül olabiliyor.

Grubunuzda veya bulunduğunuz bölgede geçen konuşmalar.

Dostunuz, düşmanınız o an neredeyse buradan görebiliyorsunuz.

YARATICILIĞINI SERGİLE

Üç önemli alanda yaratıcılığınızı konuşturabiliyorsunuz. İyi bir modacı, tuning'çi veya grafiker olmak sizin elinizde!



■ Amblemini oluştur

Birçok oyunda sağa sola grafitti olarak kendi işaretinizi çizebildiğinizi görmüştüm ama hiçbir oyunda bu kadar detaylı bir amblem yaratma bölümü olmamıştı. Şekillerden, yazılara ve renklere kadar her türlü detayla ince ince oynayabiliyorsunuz. Ha çok mu önemli; bence pek de değil. (Beğenmiş miyim, hiç mi sevmemişim belli değil.)

■ Kıyafetini giy

Hep tecrübeyle geliyor bu kıyafetler. Ne kadar iyi oynarsanız, o kadar iyi kıyafetler ve ekipmanlar alınmak üzere sizi bekliyor. Bu ekranda karakterinizi gerçek bir kahramana dönüştürebiliyorsunuz fakat ne hikmetse ben oyunda sürekli donuyla, sütyeniyle koşuşan kadınlar gördüm. Bari Victoria's Secret DLC'si kowsunlar da... Neyse.

■ Aracını yenile

Bildiğiniz üzere ülkemizde arabana göre puanlandırılıyor. APB dünyasında da kural değişmiyor. Eğer araban iyiyse, sen de havalısındır, sen de korkulacak bir oyuncusundur. Performanstan çok görüntüye önem veren araç modifikasyon bölümü de yine diğer bölümler gibi çok detaylı işler yapmanıza izin veriyor. Need for Speed bir, burası iki...

grubunu mu takip ediyor? O zaman siz de o suçlularla savaşabilir, onları kırmızı renkte görebilirsiniz. (Birinin ismi kırmızıysa, onu vurun!)

Grup olarak hareket etmenin bir diğer iyi tarafı da elbette ki görevleri daha kolay yapabilmemiz. Daha oyunun başındayken, birkaç görevi kendi başıma yapayım dedim diğer MMO'lardan gelen tecrübeyle fakat iki tane sidikli

suçluyu öldüremedim. Grup olduğunuzda ise işler kesinlikle çok daha kolay ilerliyor.

Görevleri almak için ya üssünüze gidiyor ya da ekranın üst kısmında dakika başı beliren

görev tekliflerine cevap veriyorsunuz. Gelen görev tekliflerinin her birinin birbirine inanılmaz benzediğini görünceyse APB'nin görev çeşitliliği konusunda sınıfta kaldığını anlıyorsunuz. Sürekli bir grup suçlunun peşinde koşmak, önemli birini korumak, kafa avcılığı yapmak bir noktadan sonra sıkıcı hale geliyor.

■ Yasayı temsilen...

Başarıyla tamamladığınız görevler size seviye, isim, yeni silahlar ve yeni ekipmanlar olarak geri dönüyor. Yüksek seviyeler daha iyi zırhlarla, daha iyi silahlarla size ateş açtığı için basit bir tshirt'le onlara karşı koyamıyor ve teke tek savaşlarda ölüveriyorsunuz. Ölmek ise bu oyunda pek bir sorun yaratmıyor; kısa bir sürede öldüğünüz yerin yakınlarında tekrar "spawn" oluyor ve savaşa kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz.

Çatışmalar bir Unreal Tournament kadar hareketli geçiyor. Öyle pek fazla strateji kuracak, saklanıp ustaca hareketler yapacak vaktiniz olmuyor. Kim daha iyi hedef



alırsa, kim elindeki silahı daha iyi kullanırsa, o karşısındakini yıkıyor. Neyse ki -dediğim gibi- kolayca yeniden savaşa dönebiliyoruz.

Suçlularla oynama fırsatım olmadığı için onların ne gibi işlerle uğraştığı konusunda pek fazla bilgi sahibi değilim fakat onları kovalarken anladığım kadarıyla kendileri genellikle saldırı pozisyonunda oluyor, biz "Enforcer"lar yani polisler de koruma kısmındayız. Suçluları durdurmanın da iki yolu bulunuyor. Onları vurmaya kolay olan. Zor olursa onları kelepçeleyip adalete teslim etmek.

Polis tarafında oynarken dikkat edilmesi gereken bir başka konu da Prestige seviyesi. Prestige, daha iyi görevler alabilmeniz için sürekli dikkat etmeniz gereken bir konu. Sivilleri öldürür, huzuru bozarsanız Prestige seviyeniz düşüyor ve "dandik" görevlere kalıyorsunuz.

Oyunu nasıl bir tarzda oynadığınız da size bazı şekillerde dönüş yapıyor. Örneğin polisler, Vigilante adını alıyor ve kaçınıcı seviye bir Vigilante olduğunu da 15 dereceyle gösteriyor. Vigilante adını almak için belirli sayıda suçluyu tutuklamanız gerekiyor. İlk seviye için sadece 12 tane gerekirken, 10. seviyeden sonrası için binlerce suçluyu yakalamış olmanız gerekiyor. Suçlular

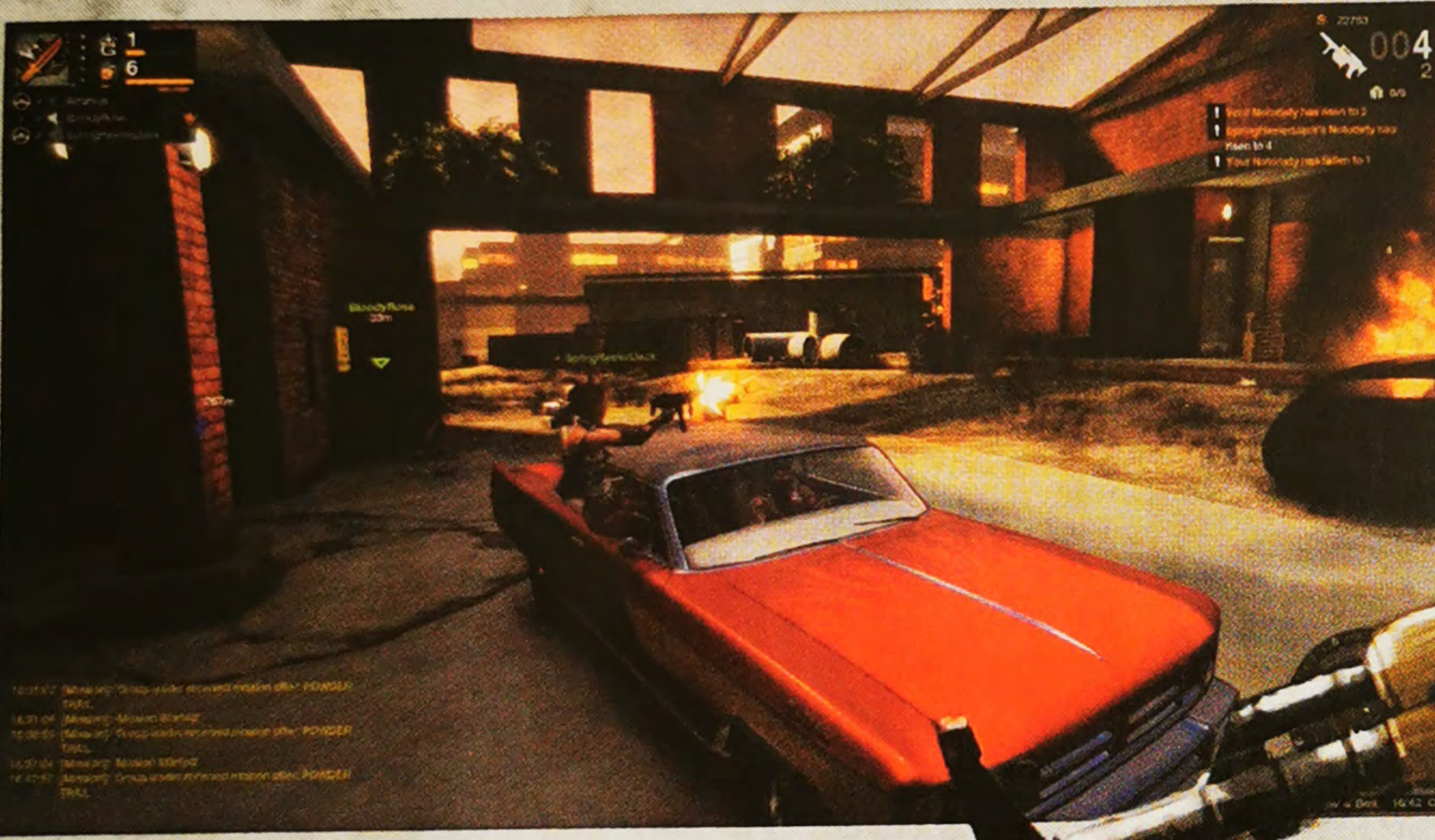
ise bolca araba çalıp bunları teslim ederek Car Thief, karşı gruptan bolca adam öldürerek Hitman unvanlarını alabiliyor. Bunlar gibi birçok isim var ve hepsi de farklı işlemlerin sonucunda ediniliyor.

Haydi bas gidelim

"Test ettim, onayladım" demek isterdim fakat APB bana biraz yavan göründü. Aksiyon çok hızlı, heyecan bol. Ne var ki araç kontrolleri pek bir şeye benzemiyor, modifikasyonlar oyun içinde etkileyici gözüküyor, görevler sürekli tekrarlıyor, bulunan "District"ler pek fazla çeşitlilik sunmuyor ve tüm bunlar da oyunun bekleneni verememesine neden oluyor. Her ne kadar Elif bu oyunda eğlendiğini iddia etse de ben aradığım eğlenceyi bulamadım. Hem zaten o "The Club"ın başında saatlerce oturan ve rekor üstüne rekor kıran bir bünye. Doğruya doğru, ben bu oyunu alıp oynamazdım. MW2'ler, BC2'ler çok daha iyisini sunuyor çünkü şu günlerde. (Battlefield 1943 yeni bağımlılığım; The Club falan kalmadı. - Elif) Belki EA oyunu şöyle bir silkeleyip piyasaya sürer ve sürekli geliştirirse, o zaman bir şans verilebilir. Şu haliyle ise... Yeşil yandı, gidelim.

Tuna Şentuna

■ Suçluların sık sık arabaların camına oturup ateş ettiğini göreceksiniz.



ÜMİT ÖNCEL

AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR



Fotoğraf: Adem Başaran

ŞİMDİ NEREDELER

Bazı oyunlar vardır ki üzerinden yıllar geçseler bile oyuncuların hafızalarında yaşamaya devam ederler. Fakat oyuncu kitlesinin büyük kısmını kaybeden, tarihin tozlu sayfalarına yerleşen bu oyunların unutulmaz karakterleri her ne kadar zihinlerimizde oyunlardaki gibi kalsalar da çoğu bambaşka diyarlara göç edip gider. Eğer siz de oyun karakterlerinin aslında birer hayal ürünü olmadığını, paralel evrenlerde varlığını sürdüren bizler gibi kanlı canlı insanlar (veya yaratıklar) olduğunun farkındaysanız, bir dönem oyuncuların hayran olduğu bu karakterlerin tam şu anda ne yaptığını merak ediyorsunuzdur. Sizler için o paralel evrenlerin, bu izometrik dünya benim dolaştım ve belleklerde yer etmiş bazı oyun karakterlerinin şu anda nerede ve ne yaptığını araştırdım. Bir başka gazetecilik başarısı olan ve Pulitzer'e aday olacağım bu çok özel yazı sizi şaşırtacak, şaşırtmakla kalmayacak buruk hayat hikayeleri ve yitip gitmiş hayatlar yüreğini-zi adete bir megene gibi sıkıştırarak.

TOP
SECRET

DIRK THE DARING

Drangon's Lair oyunlarında boy gösteren Dirk'un aklı fikri Prenses Daphne'yi kurtarmaktaydı. Boş zamanlarında kriket ve curling oynamaktan hoşlanan Dirk bir süre kariyerini profesyonel sporcu olarak sürdürdü. Önce beysbola merak salan ama 33 maçlık kariyeri boyunca tek bir topa vuramayan Dirk sonrasında mutluluğu halterde buldu. Şu anda koparmada 150 kilogramlık kişisel rekorunu geliştirmek için çalışıyor. Üç yıldır başaramıyor.

DONKEY KONG

Kariyerine 1981 yılında başlayan Donkey Kong'un asıl adı **Murphy Rick Rogers**. Fakat oyunu geliştiren Japonlar kendi dillerinde goril anlamına gelen Kong'un başına İngilizcede aptal anlamına geldiklerini sandıkları (Ama aslında eşek demek olan) Donkey'i koyduklarından beri gerçek adını kullanmıyor. İlk zamanlarda "game watch" olarak bilinen cihazlarda boy gösteren Kong, sonrasında daha kapsamlı oyunlarda da boy gösterdi ama **2004'teki bir röportajında asla game watch'lardaki kadar keyif alamadığını söyledi**. Hala zaman zaman yarı zamanlı olarak oyunlarda görev alan Kong, geri kalan zamanlarında uzak doğuda düzenlenen King Kong ile ilgili etkinliklerde figüranlık yapıyor. Muz, muzlu çikolata ve muz ka- buğu seven Kong, bekar ve annesiyle yaşıyor.

HORNED REAPER

İki devasa boynuzu, kocaman bir tırpanı, kırmızı pütürlü derisi ve parlayan gözleriyle rüyanıza girse korkacağınız Horned Reaper şöhreti 1997 yılında yayınlanan Dungeon Keeper oyunu ile yakalamıştı. Fakat her ne kadar hemen tüm oyun afişlerinde gülümserken görülse de Reaper çok zor bir çocukluk geçirmiş ve bu sarsıntıyı asla atlatamamış bir karakter. İlk okuldayken sınıf arkadaşlarının boynuzlarına kağıt parçaları yapıştırmamasından ve derisinin rengi nedeniyle dışlamalarından dolayı huzura bir türlü erememiş olan Reaper ünlü olduktan sonra da mutlu olamadı. **Son iki yıldır gün ışığı görmeyen yer altındaki bir barakada yaşıyor ve konu komşunun getirdiği yiyeceklerle besleniyor**. Bir baltaya sap olamayan Reaper oyunlardan kazandığı parayı da Las Vegas'ta 12 dakika içerisinde kaybetti.

DUCK HUNT'TAKİ KÖPEK

Bir sokak köpeği olarak gözlerini açan Duck Hunt köpeği, 1982 yılında henüz bir yavruyken Nintendo GameBoy'un yaratıcısı olan Gunpei Yokoi tarafından eve alındı ve beslenmeye başlandı. Daha sonra köpeğe evde bakmaktan sıkılan Yokoi onu Nintendo ofisine getirdi ve nasıl olsa birileri yemek su verir diye düşündü. Kısa sürede çalışanların sevgilisi haline gelen köpek bir programcının ilgisini çekerek Duck Hunt oyununda oynamak üzere yetiştirildi. Sevimli görünmesine rağmen ıskalayan oyunculara gülme alışkanlığı edindiği için çok sayıda düşman edinen köpek şu sıralarda köşe bucak sinirli oyunculardan saklanarak yaşıyor. En son **Güney Afrika**'da görülen köpeğin en büyük hobisi, varlığının farkında olmayan insanlara sessizce arkadan yaklaşarak kulaklarının dibinde vuvuzela öttürmek.

SMİLİN' STAN S. STANMAN

Arkadaşları arasında işportacı olarak bilinen ama arkadaşı olmadığı için kısaca Stan olarak çağırılan karakter Money Island serilerinin tamamında boy göstermişti. **Seride Stan ismini kullansa da asıl adı Yusuf olan ve aslen Kapalı Çarşı'da halı satan** bu sevimsiz karakter Money Island'da da huyundan vazgeçememiş ve Guybrush'a sürekli bir şeyler satmaya çalışmıştı. Oyunlardan sonra Kapalı Çarşı'ya geri dönen Stan turistlere sahte mücevher satmaktan ve kalpazanlık yapmaktan polis tarafından yakalanmış, hapisteyken hücre arkadaşına sahte sabun satmaktan dayak yemiştir. Tek kişilik hücreye alınan ve etrafında herhangi bir şey satabileceği kimse olmadığı için bir süre kendi kendine pazarlık yapıp kendisini dolandırmaya çalıştı. Son olarak sağ kolu karşılığında sol bacağını değiş tokuş yapmaya çalışırken sakatlanan Stan şu anda cezaevi revirindeki doktora sahte neşter satmaya çalışıyor.





TEST
ETTİK

MEDAL OF HONOR

Savaş yorgunu

Tozlu topraklarda saatlerce o ağır botlarla, botlarınızdan daha ağır bir silah ve mühimmatla hareket ettiğinizi anladığınız an, olayların henüz başlangıcını anlatır aslen.

O kadar süredir bunları fark etmemiş olmanız demek, gücünüzün yerinde olduğunun habercisidir ama bunu fark etmezsiniz; ne zaman zemin bir metal plaka, ayaklarınız birer mıknağa dönüşürse, o zaman anlarsınız aslında yorgun olduğunuzu.

Ne var ki savaş yorgunluğa izin vermez. Savaşta yorulan, kaybedendir. Savaşın bitmesini bekleyen de aslında ölmüş olandır.

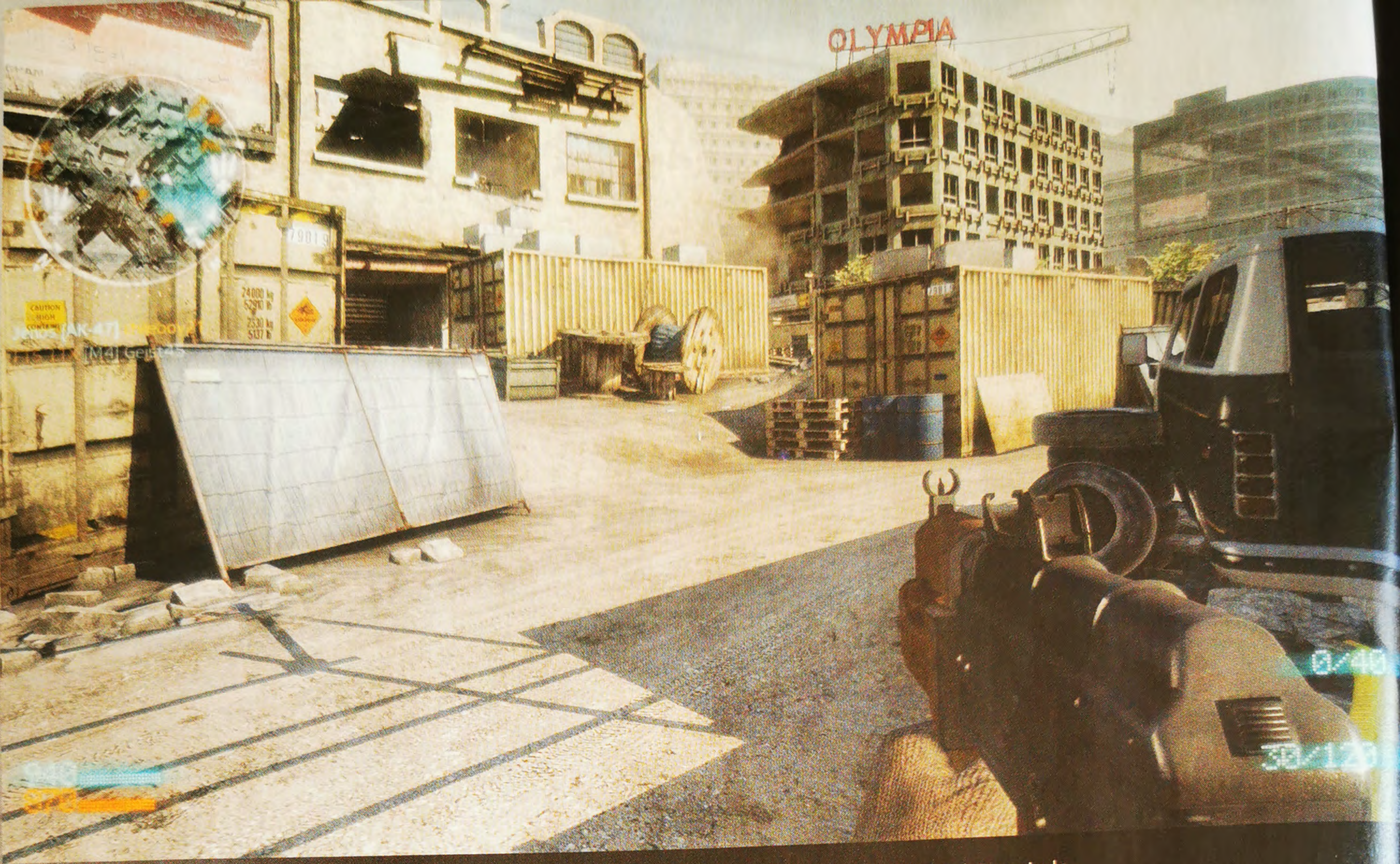
Bilgisayar başında emirler yağdıran bilmez bunları. Göremez, hissedemez. Hissetmesine gerek de yoktur belki de... Çünkü bu bir oyundur, bitecektir. Bir takım kazanınca bitecektir, bir takım kaybedince sonlanacaktır. Sıkılınca kapatılabilir. Ölümünden uzaklaşmak, bir "Esc" tuşu uzaklığındadır.

Ölümden kaçmanın tek getirisi, oyunların dünyasında birkaç ekstra puandır; gerçek hayatta ise "yaşam"ın ta kendisi...

500 metreden headshot

Bir sağa yattım, bir sola. Sonra geriye de yattım. Öne kaç kez kapaklandığımı bilmiyorum. Medal of Honor'da sayısız kez öldürüldüm arkadaşlar. Sayısız kelimesi konusunda şakam yok zira bir dakika içerisinde rahatlıkla üç kez öldüğümü biliyorum. Hayır o kurşun nereden geliyor; ben seni hiçbir şekilde görmezken sen beni nasıl gördün de o dandik AK-47 ile metrelerce öteden vurdun? (AK-47 dandik bir silah değil de mesafe o denli fazlayken nasıl oluyor da vuruluyorum?!)

Medal of Honor'ın Beta denemesi bana ölüm olarak dönüş yaptı sevgili okurlar. Hiçbir FPS ▶



❑ Şehir karmaşık gibi gözüküyor ama değil. Aksine birkaç sefer oynadıktan sonra haritayı avucunuzun içi gibi biliyorsunuz.

► oyununda bu kadar çok yere indiğimi hatırlamıyorum. Tek kişilik FPS'lerde zaten saçma sapan bir hareket yapmazsanız ölümden rahatlıkla kurtulursunuz. Multiplayer oyunlarda ise ölüm yanı başınızdadır her zaman. Gelin görün ki evrenin en hızlı online FPS'lerinden biri olan Unreal Tournament 3'te ceylan gibi sekip dakikalarca canlı kalabilirken bu oyunda neden bu kadar çok öldüm, uzunca bir süre kesinlikle anlayamadım. Neyse ki sonradan olaylar netleşti, biraz rahatladım...

Gidene dur demeyeceksin

Heyecanla beklediğimiz (Çok da heyecanlı değilim aslında.) Medal of Honor'ın (Net bir şekilde MW2'ye rakip oyun yaptı adamlar.) Beta süreci Haziran'ın sonlarında görücüye çıktı bildiğiniz üzere. Ben ve Şefik de hemen atladık derin sulara... Yani dağlık araziye. Arazi engebeli, taşlı, sıcak ve kahverengiydi zira dağlardaydık. Evet, Afganistan'daki dağlarda. Medal of Honor Afganistan'da geçiyor ve multiplayer kısmı da elbette bu bölgedeki alanları



barındırıyor bünyesinde.

Helmand Valley ve Kabul City Ruins adındaki iki harita beğenimize sunuldu. Beta süreci boyunca da her gün ortalama 1500 oyuncu işgal etti sunucuları. Oyuna girmek, uygun bir oyun bulmak MW2'den de BC2'den de kolay oldu. "Matchmaker" sistemi en dolu oyunları bulup önünüze getiriyordu; beğenmezsek sunucu listesinden kendi istediğimiz oyuna giriyorduk.

Oyuna ilk adım attığımda "Aaa, MW2!" dedim. Birkaç dakika sonra, "Yoksa BC2 mi?" diye düşünmeye başladım. Pek az zaman geçmişti ki öldüm.

Spawn noktasında oyuna geri dönmeye önce bana hangi sınıfı seçeceğim sunuldu. Taliban veya Koalisyon tarafı fark etmeden, iki taraf için de aynı sınıflar mevcuttu. Ya Rifleman olacaktım, ya Special Ops ya da Sniper.

Dedim, "Bu adamları uzaktan haklayayım, hepsi yakın dövüşte ustalaşmış". Seçtim Sniper'ı, başladım bölüme. Tam bir yere sotalanıp beklemeye başlayacaktım ki silahımın bir dürbünü olmadığını fark ettim. Meğerse dürbün ancak üçüncü seviyeye ulaştınca açılıyormuş! Bunu anladıktan hemen sonra elbette ki yine öldüm.

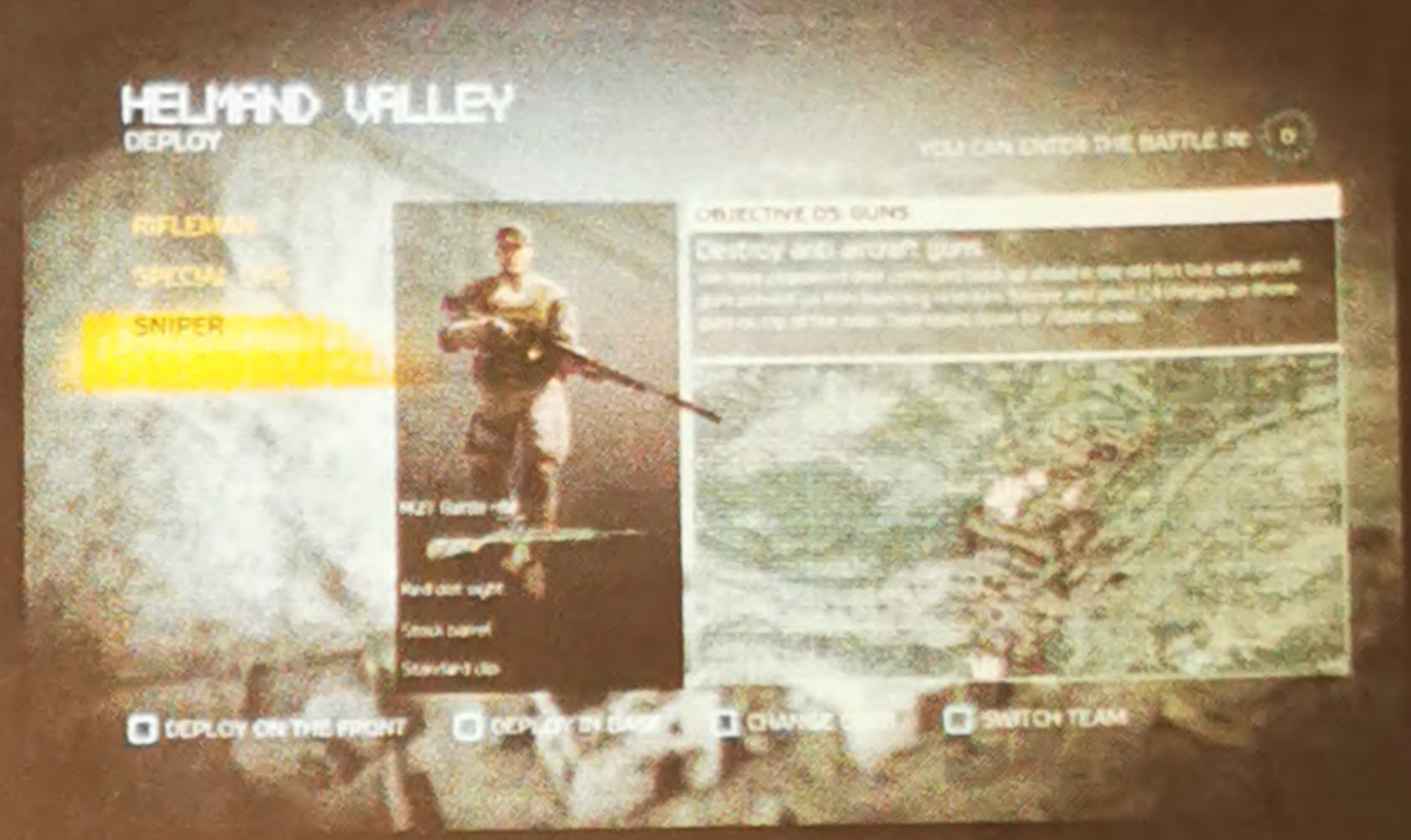
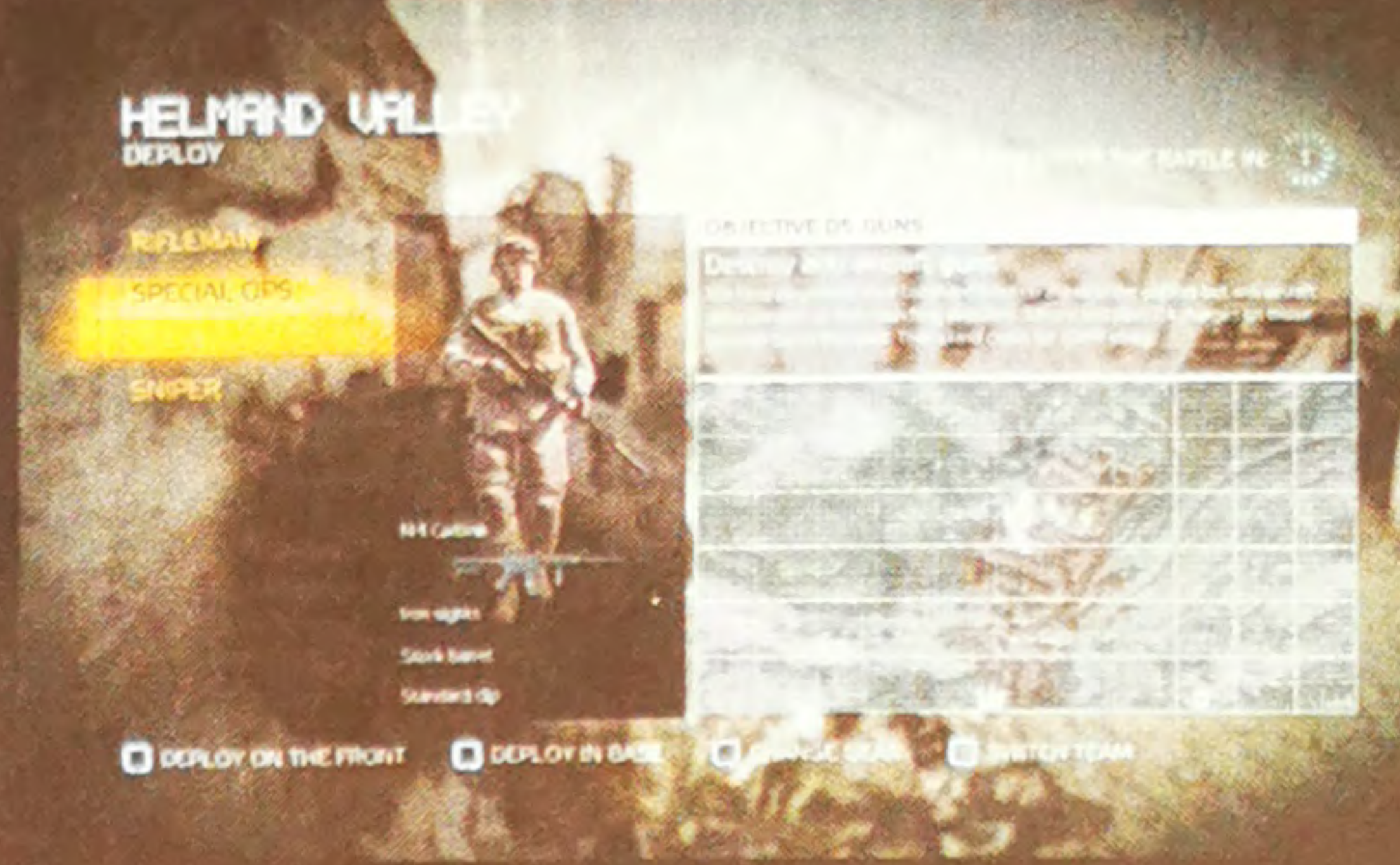
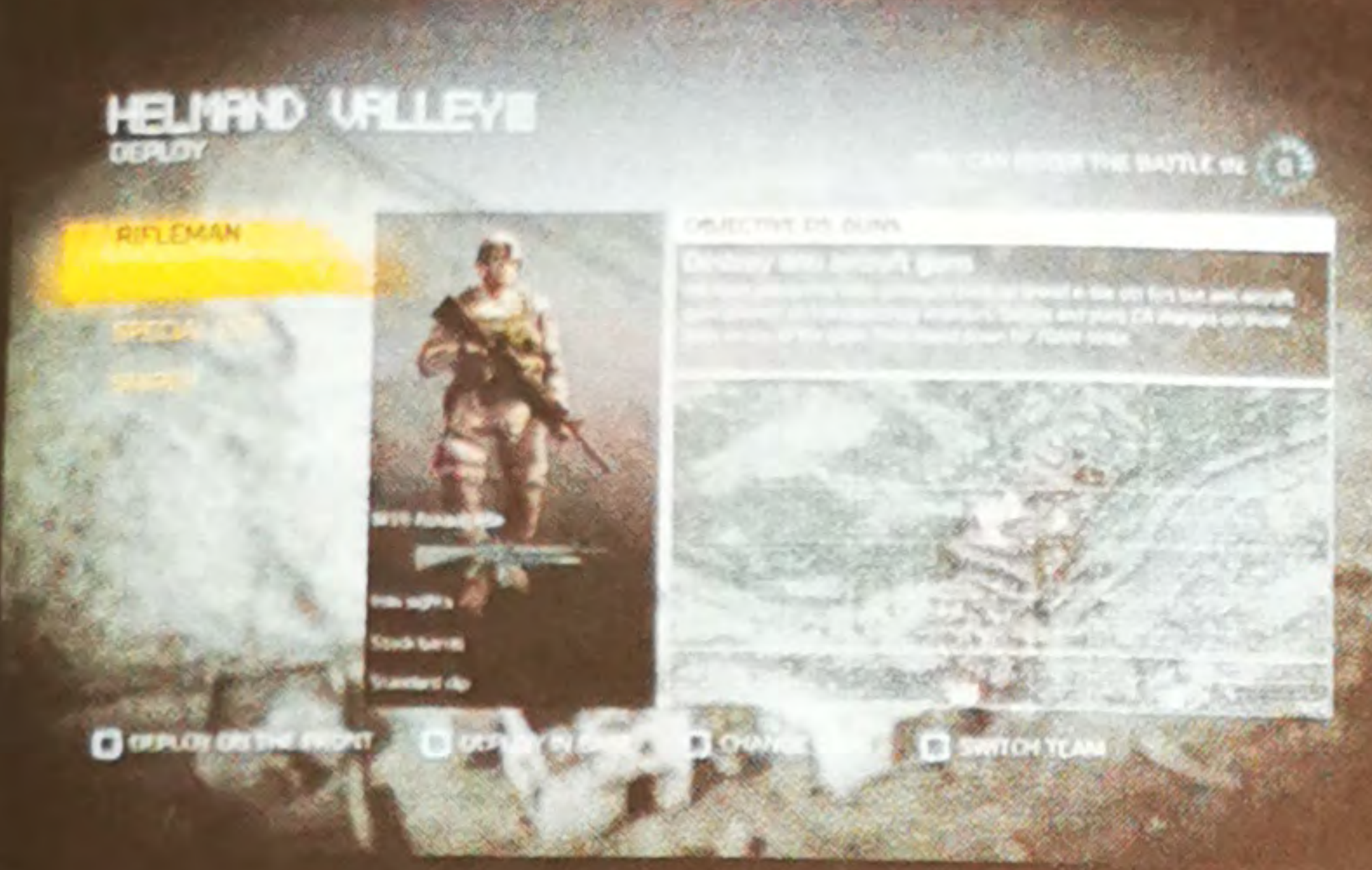
Oyuna geri döndüğümde bu defa Special Ops'u seçtim. Baktım arkadaşlarım önümde koşuyor, bir noktaya ulaşmaya çalışıyor, onları takip etmeye başladım. Birisinin köşeyi dönmesini bekliyordum ki ona bir şey olursa ben ölmeyecektim; bir başkasının kapıdan geçmesini bekledim ki kapının yanında bekleyen birisi varsa, arkadaşımı telef etsin. Böylesine temkinli ilerlerken yine öldüm; hem de birkaç bıçak darbesiyle!

Kendimi yeteneksiz addetmeme ramak kalmıştı ki ilk "frag"imi yaptım! O denli mutluydum ki bir anlık dikkatsizliğim sonucu yine öldüm. Neyse ki bu defa ekranda beliren bir 10 sayısı ve headshot yaptığım için bir de 5 sayısı belirmişti. Artık 15 puanım vardı ve beni kimse durduramazdı!

Ve bir sonraki tur yine, yeniden, bir kez daha... Öldüm.

Kariyer

Topladığınız puanlar seviye demek, seviye demek yeni ekipmanlar demek. Hangi sınıfta ustalaşmak istediğinizi seçtikten sonra, o sınıfta bol bol oynuyorsunuz ve seviyeleri atladıkça savaş alanında avantajlı konuma geçeceğiniz birçok özelliğe ulaşıyorsunuz.



Rifleman

Level 2 - Regular

Özellik: Extra Magazine

Silahınıza daha fazla mermi doldurmanızı sağlıyor.

Level 3 - Expert

Özellik: Red Dot Sight

Sağ mouse tuşuyla geçilen görünüşte, silaha bir adet kırmızı hedef eklendiğini görüyorsunuz. Böylece daha iyi nişan almanız mümkün oluyor.

Level 4 - Veteran

Özellik: Light Machine Guns

Silahınız daha güçlü hale geliyor.

Level 5 - Operator

Özellik: Suppressors

Silahınız daha az ses çıkarıyor, daha az tepiyor ama bunların karşılığında da daha az zarar veriyor.

Level 6 - Commander

Özellik: Hollow Point Ammunition

Mermileriniz daha fazla hasar veriyor fakat menzilleri düşüyor.

Level 7 - Elite

Özellik: Combat Scope

Tetikçi tüfeklerindeki dürbün, makineli tüfeğinize geliyor.

Level 8 - T1 Recruit

Özellik: Muzzle Brakes

Silahınız hedefi daha iyi vuruyor fakat silahın menzili biraz düşüyor.

Special Ops

Level 2 - Regular

Özellik: Extra Magazine

Silahınıza daha fazla mermi doldurmanızı sağlıyor.

Level 3 - Expert

Özellik: Red Dot Sight

Sağ mouse tuşuyla geçilen görünüşte, silaha bir adet kırmızı hedef eklendiğini görüyorsunuz. Böylece daha iyi nişan almanız mümkün oluyor.

Level 4 - Veteran

Özellik: Combat Shotgun

Yakın mesafede çok etkili bir pompalı tüfek.

Level 5 - Operator

Özellik: Suppressors

Silahınız daha az ses çıkarıyor, daha az tepiyor ama bunların karşılığında da daha az zarar veriyor.

Level 6 - Commander

Özellik: Slugs

Pompalı tüfeğiniz "saçma" kullanmaz; onun yerine nokta odaklı, daha güçlü mermiler kullanır.

Level 7 - Elite

Özellik: Combat Scope

Tetikçi tüfeklerindeki dürbün, makineli tüfeğinize geliyor.

Level 8 - T1 Recruit

Özellik: Laser Sight

Silahınız hedefi daha iyi vuruyor fakat lazer gözük-tüğü için yeriniz belli oluyor.

Sniper

Level 2 - Regular

Özellik: Extra Magazine

Silahınıza daha fazla mermi doldurmanızı sağlıyor.

Level 3 - Expert

Özellik: Combat Scope

Tetikçi tüfeklerindeki dürbün, makineli tüfeğinize geliyor.

Level 4 - Veteran

Özellik: Bolt Action Sniper Rifle

Taşıması zor olan bu tüfek size daha uzun bir menzil sunuyor.

Level 5 - Operator

Özellik: Rangefinder

Lazer kullanarak ölçüm yapmanızı sağlayan bu eklenti, daha keskin nişan almanızı sağlıyor.

Level 6 - Commander

Özellik: Hollow Point Ammunition

Mermileriniz daha fazla hasar veriyor fakat menzilleri düşüyor.

Level 7 - Elite

Özellik: High Power Scopes

Dürbünle daha yüksek seviyede yakınlaştırma yapabiliyorsunuz.

Level 8 - T1 Recruit

Özellik: Suppressors

Silahınız daha az ses çıkarıyor, daha az tepiyor ama bunların karşılığında da daha az zarar veriyor.

PLAY
PLAY NOW



TEAM ASSAULT

Players: 387

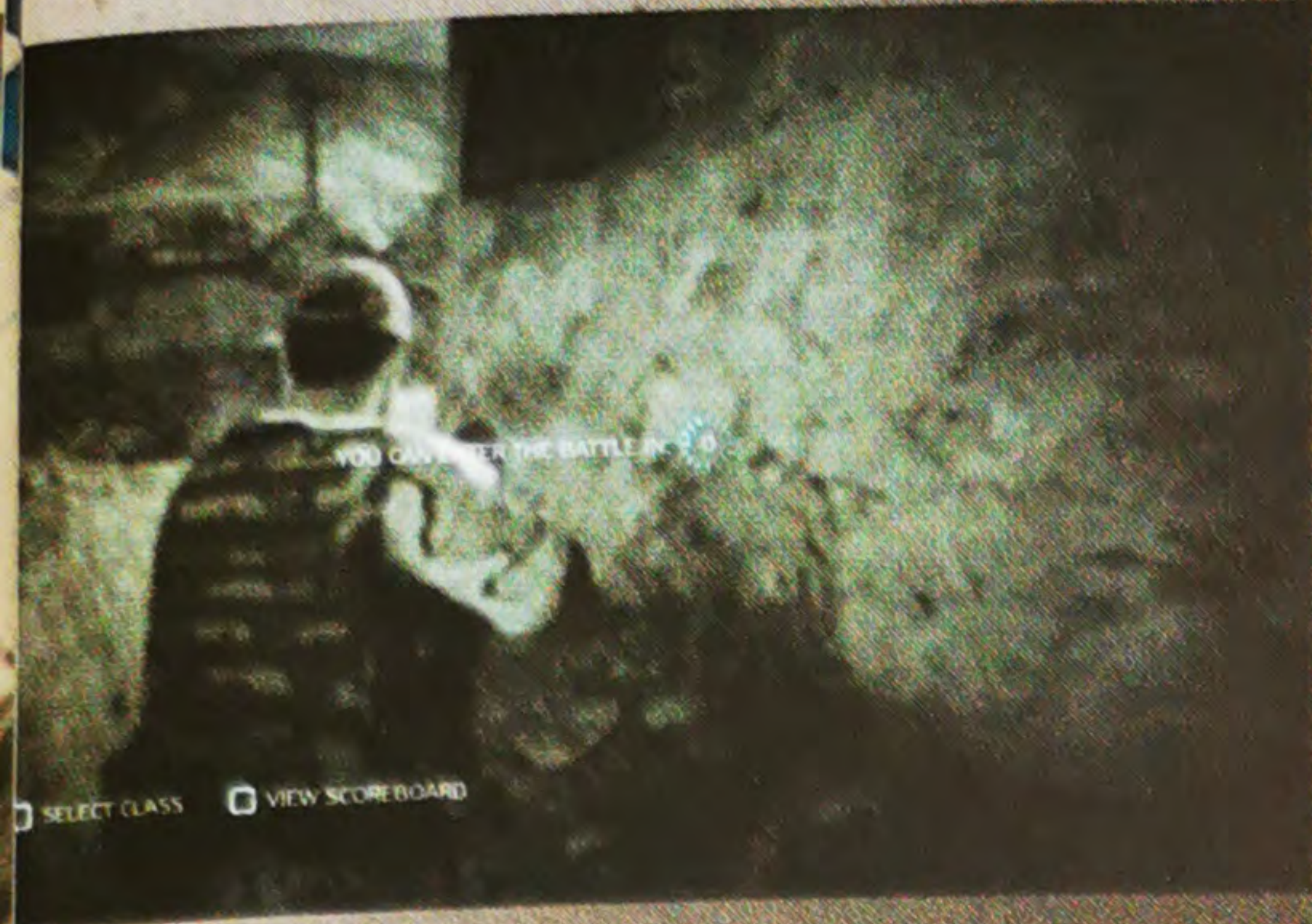


Play Team Assault, a Team Death Match like game where the sides fight to reach a score to win.

■ Oyunun tam sürümünde burada daha çok multiplayer oyun modu göreceğiz.

FIND MATCH

BACK



► Ölümle dans et

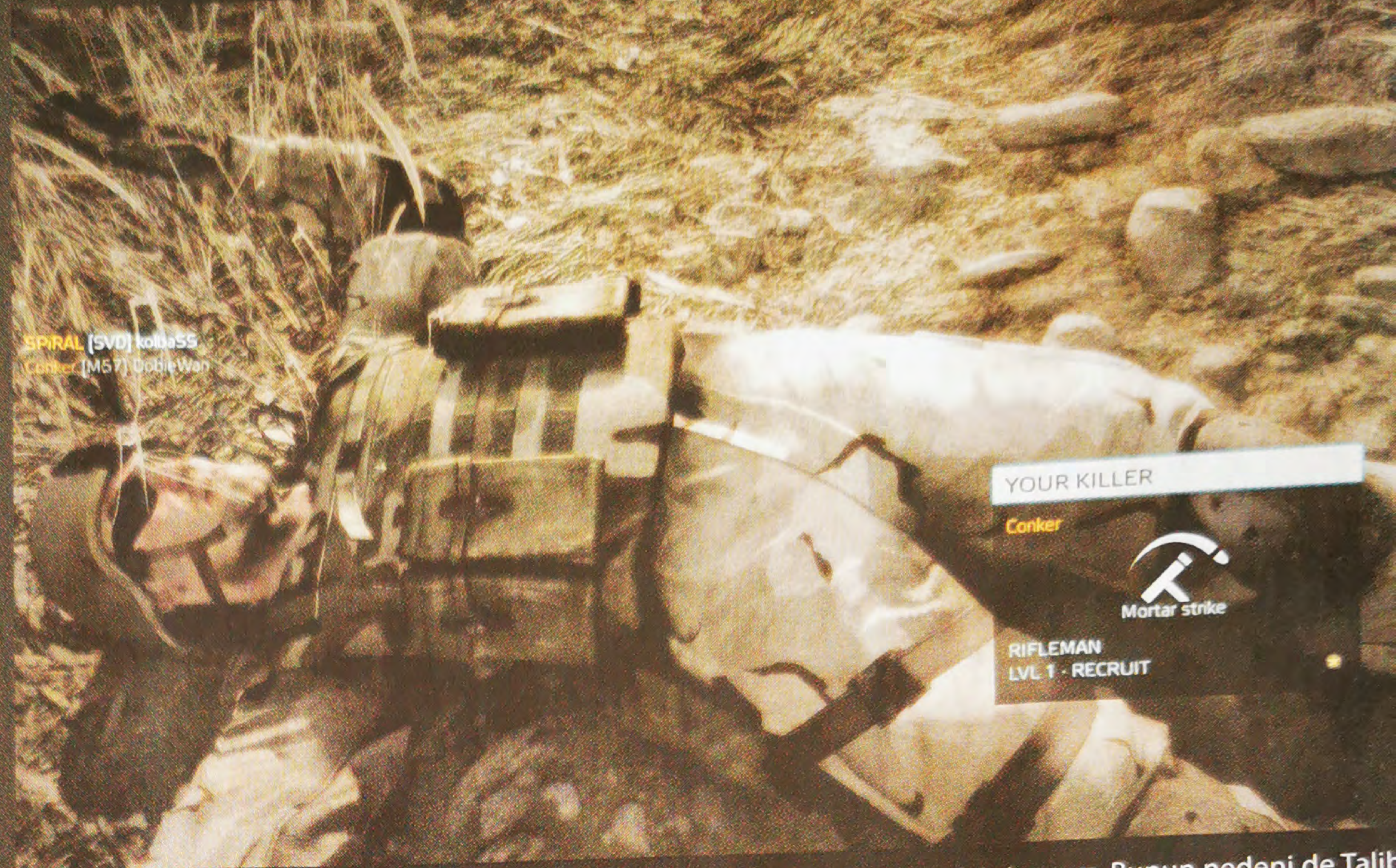
Medal of Honor'ın oynanışı MW2'den de değişik, BC2'den de. O yüzden alışmak zaman alıyor. (Uzun test sürecim sonucunda bu sonuca vardım.) Daha da iyi anladığım şey şu oldu ki bu oyunun performans açısından iyi bir optimizasyona ihtiyacı var. Tüm özellikleri kökleseniz bile grafiksel açıdan pek randıman alamıyorsunuz; oyun da iyi gözükmediğiyle kalıyor. Eğer final sürümünde de oyun bu halde olursa, size tavsiyem ayarları iyice aşağı çekip multiplayer'da yer almanız.

Yukarıda anlattığım ilk oyun deneyimim Helmand Valley'de geçti. Helmand Valley bölümü, dağ eteklerinde geçen, renk paletinin kahverengiyi benimsediği büyükçe sayılabilecek bir bölüm. BC2'nin "Rush" moduna benzeyen "Combat Mission" bölümlerinden bir tanesi bu vadide geçiyor ve koalisyon askerleri Taliban'ın tuttuğu noktaları ele geçirmeye çalışırken, Taliban da askerlere karşı koymaya çalışıyor. Bu bölüm, birazdan anlatacağım Kabul City Ruins bölümüne göre daha eğlenceli fakat haritada ilerlenebilecek noktaların azlığı bölümü kısa sürede tecrübelilerin hükümdar olduğu bir ortama çeviriyor. Yani Taliban'ın tuttuğu noktalara en fazla iki farklı yoldan ulaşılabilir ve tecrübeli oyuncular da bu noktaları çok kolay tutabiliyor; onları şaşırtmak için çok uğraşmanız gerekiyor.

Bu bölümde Taliban'a karşı savaşırken büyük eziyet



Önden koşan siz olmayın; bırakın arkadaşlarınız sizin için yolu açsın. (Kurşunları yiyerek.)



çektığımı belirtmek istiyorum. Bunun nedeni de Taliban coğrafyayla tam bir uyum içinde olması ve gözükmesi. Onlar beni görüyordu zira ben bir asker olarak, benim kamuflajımla parıl parıl parlıyordum. Onlar ise bu şekilde gibi, toprakla bir olmuştu.

Taliban, koalisyon askerlerini püskürtmek için mortar'ları kullanabiliyordu; koalisyon askerleri ise a bir beliren tankla büyük zayıt verebiliyordu. Ne var zaman tanka adım atsam, birkaç Taliban kafama roko bastı. (Beni mi bekliyorlardı?)

Birkaç kez bu bölümü baştan sona oynayınca anla ki olay biraz da stratejik oynamayı kapsıyor. Taliban'ı oynarken, savunma hattını çok iyi çekmek lazım. Mu bir-iki tane tetikçi görevini iyi bir şekilde yapmalı ve askerler vur-kaç taktiğiyle arada bir dışarı çıkıp mev geri dönmeli. Koalisyon askerleri ise hızlı hareket ed kafalarını fazla ortaya çıkarmadan dikkatli bir şekilde yaklaşmalı belirtilen hedeflere.

Diğer bölümümüz, Team Assault modunun aktif olduğu Kabul City Ruins'e geçelim. Bu bölüm, afede ama 10 saniyede planlaması yapılacak kadar uydur bir bölüm. Basit bir "grid" sistemi kullanılmış, kareler ortasına binalar yerleştirilmiş, bu binalar iki katlı ya ve burayı savaş alanı olarak pazarlıyorlar. Olur şey d Yok, o kadar abartılı bir durum söz konusu değil fak daha önce birkaç tane FPS'yi online olarak oynadıys çok daha iyi haritalar mutlaka görmüşsünüzdür.



MADALYALAR



Achievement'lar artık hayatımızın değişmez. Bir oyuncu daha ilk bölümü geçerseniz bile, "Bravo; ilk bölümü tamamladınız!" diye bir achievement'a sahip olabiliyorsunuz.

Medal of Honor'da da achievement'lar madalyalara dönüştürülmüş. Oyunda yaptığınız bir takım hareketleri, art arda üstesinden geldiğiniz bir takım mücadeleler size madalya olarak geri dönüyor. Örneğin ateş altındaki bir arkadaşınızı, onu kimildayamaz hale getiren düşmanı öldürerek rahata kavuşturursanız, "Good Conduct Commendation" adında bir madalyaya sahip oluyorsunuz. Veya ana silahınızla beş tane düşmanı öldürmeyi başırırsanız -ki bu çok kolay, "Effectiveness Commendation" madalyası sizin oluyor.

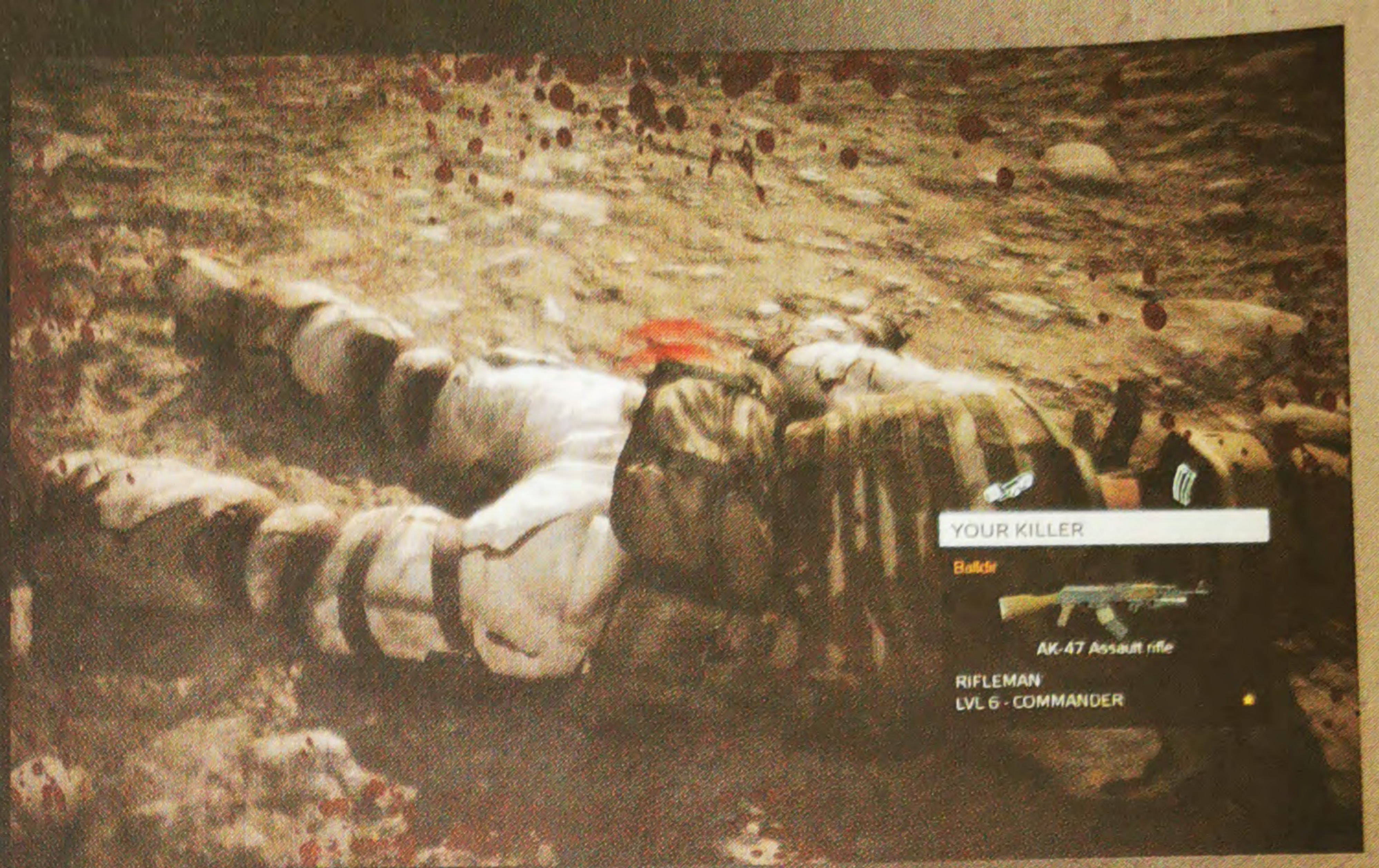
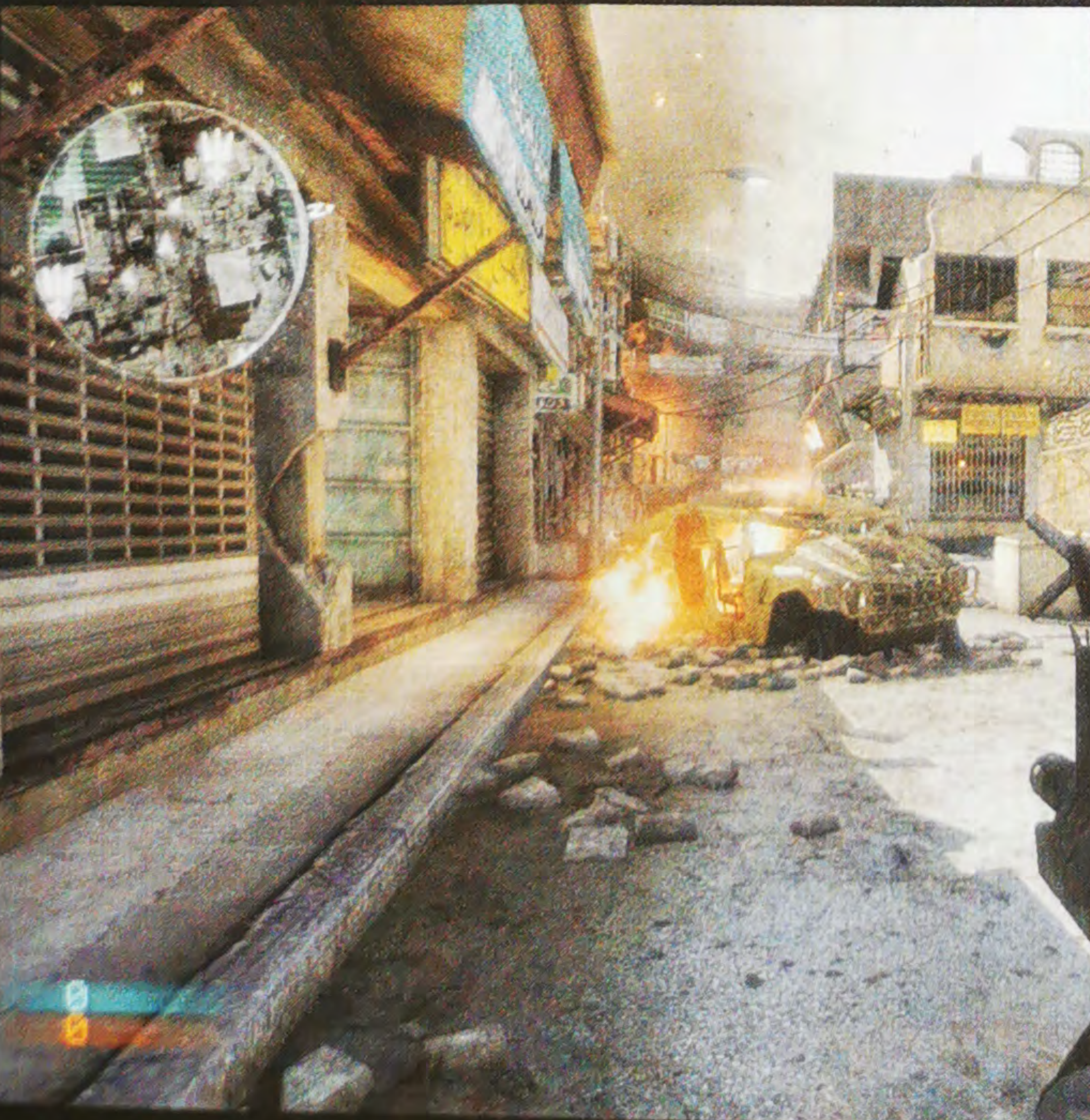
Madalyalar gibi, yakalıklar da size hareketleriniz sonucunda verilebiliyor. Hatta bu yakalıkları birden fazla alabiliyorsunuz ve ne kadar fazla bunlardan sahip olduğunuz da size belirtiliyor. Benim ilk yakalığım, takımında en çok puana sahip olarak bölümü tamamladığımda aldığım "Valued Asses Ribbon" olmuştu örneğin.

Kabul City Ruins, dar sokakları ve kısa mesafede geçen çatışmaları yüzünden Rifleman ve Special Ops sınıflarının aktif olduğu bir bölüm olmuş. Team Assault bölümlerinde ise amaç takım olarak belirli bir skora ulaşmak; yani "Team Deathmatch" konseptinin aynısı.

Bu bölüme de alışmak zor oldu benim için. Bunda en büyük etken, yıkık şehirde uçan kağıtların her birini, sürekli düşman askeri sanmamdı. Ve bu bölümde de maalesef koalisyon askerleri kabak gibi ortadayken, Taliban'ları seçmek için dikkatli bakmanız gerekiyordu. Yine de durum, Helmand Valley'den daha iyiydi.

Arkana bakmadan koş

Karakter kontrollerindeki detaylara bakacak olursak, karakterimizin yere yatmadığını görüyoruz. Eğilip yürümek içinse Ctrl tuşuna basılı tutuyoruz elimizi. (İleride eğilerek yürümeyi elimizi tuşa basmadan da yapabileceğiz.) Karakterimiz Shift tuşuna bastığımızda koşuyor ve hiçbir zaman yorulmuyor. Helmand Valley'in en başından, en sonuna kadar koşabilirsiniz dilerse-



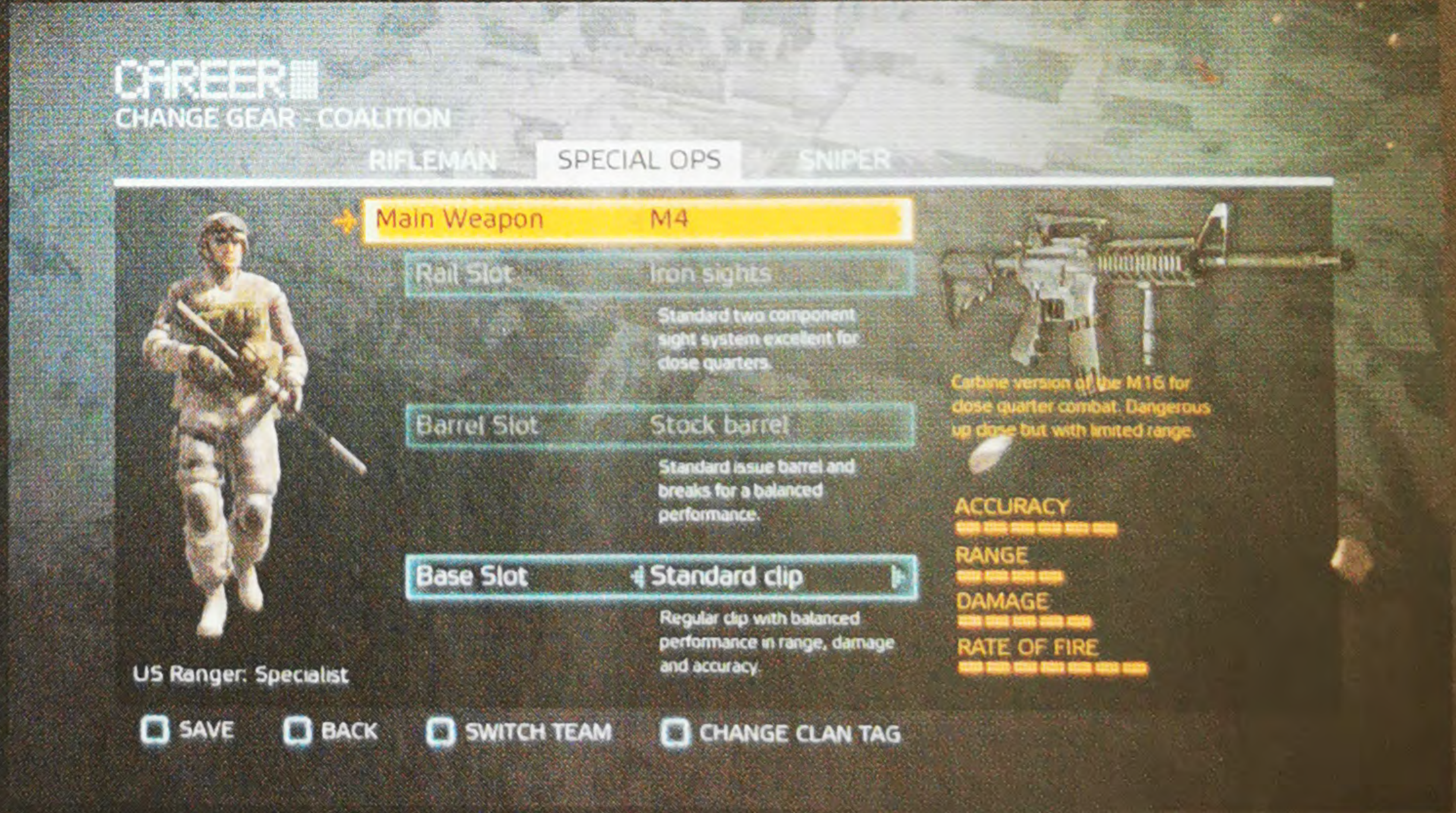
niz. Koşarken maalesef karakterimizin manevra kabiliyeti düşüyor ve dolayısıyla birisine doğru koşup bıçağı böğrüne saplamak pek kolay olmuyor.

Silahların hassasiyeti gayet iyi. Tetiğe basılı tutunca kimseyi vuramıyorsunuz; kısa atışlar yaparak nokta vuruşu yapmanız gerekiyor diğer FPS'lerde olduğu gibi. Eğilerek ateş etmekle ayakta ateş etmek arasında muazzam bir fark yok (Counter-Strike'ta bayağı fark yaratırdı bu.) ve bu yüzden eğilmeyi ancak kafanızdan kurşunlanmamak için kullanmanız gerekiyor.

Oynadığım bu iki bölüm bana Medal of Honor'ın MW2'ye karşı bir alternatif olarak hazırlanmakta olduğunu gösterdi. Oynanış MW2'yle aynı olmasa da mantık aynı. İki oyun da hızlı ve seri oynanmayı gerektiren bir yapıya sahip.

Oyun hakkında karar vermek için henüz erken fakat FPS dünyasına veyahut online FPS oyunlarına hiçbir yenilik getirmediğini rahatlıkla söyleyebilirim. EA, yenilikler sunmak yerine, var olan formülü elindeki lisansa uyarlıyor sadece. Yine de dediğim gibi, beklemekte fayda var.

■ Tuna Şentuna



İnceleme

Oyun oynamaya vakit bulmak...

Bir yanda 2010 Dünya Kupası, bir yanda E3 2010... Böyle yoğun bir süreçte nasıl oyun oynadık da inceledik, hiçbir fikrimiz yok. Neyse ki Haziran'da bombalar patlamadı, bize de çok fazla iş çıkmadı. Peki neler vardı geçen ay elimizde? Sonunda düzgün

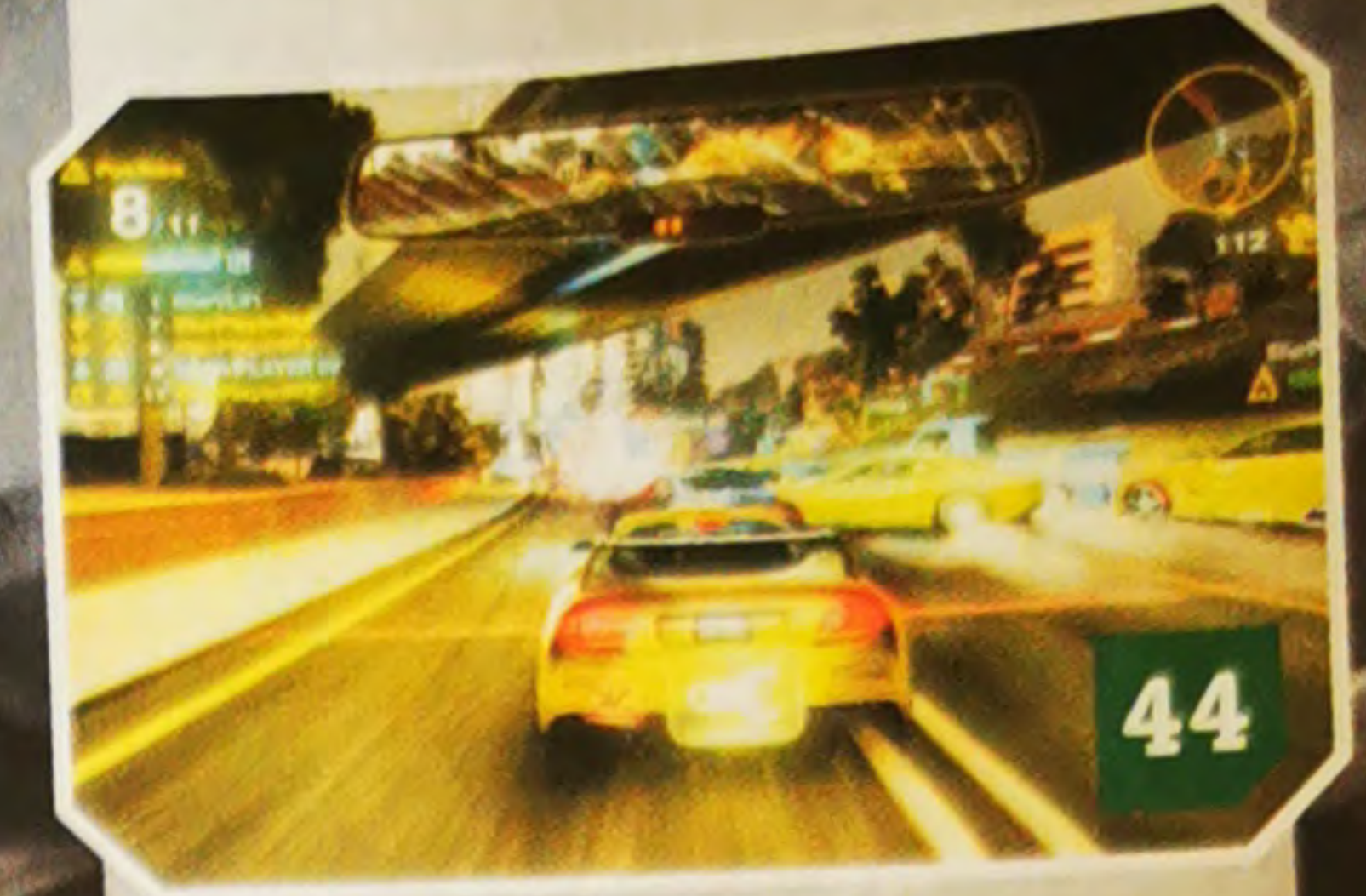
bir oyuna kavuşmak isteyen Transformers, Split/Second ile istediğini bulamayanlara Blur, RPG tutkunlarına Alpha Protocol, PSP sahiplerine Metal Gear Solid: Peace Walker, The Sims 3'ten vazgeçemeyenlere Ambitions ek paketi... E fena değilmiş bu ayki takvim de!



Transformers: War for Cybertron

Bugüne kadar çok sağlıklı bir oyuna kavuşamayan Transformers, bu kez tünelin sonundaki ışığa ulaşabilir.

54



Blur

Split/Second'in üstüne aynı türde, aksiyonu daha az ama eğlencesi daha fazla bir yarışa hazır mısınız?



Alpha Protocol

Fallout: New Vegas üzerinden çalışan yapımcılar, Alpha Protocol ile bizi oyalamak istediler ama...



Metal Gear Solid: Peace Walker

Yeni nesil konsol sahipleri MGS: Rising'i beklerken, PSP sahipleri çoktan yeni MGS'yi tüketmeye başladılar bile.

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak oyunun hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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



**Aral'da
Satışta**
aralgame.com

Dikiz Aynası

Topladığınız power-up'ları önünüzdekilere olduğu kadar arkanızdakilere de kullanabiliyorsunuz. Dolayısıyla yarış birinci sıfatıyla götürürken sık sık dikiz aynanızı kontrol etmeniz yarar var. Hangi power-up'ı ne zaman kullanacağınız konusunda da dikkatli olmalısınız; çünkü doğal olarak rakipleriniz gözünüzün yaşına bakmayacak.

Blur

Hangimiz daha gıcık?



Hatırlayanlarınız olur mu bilmiyorum ama PlayStationOne zamanlarında Crash Bandicoot: Team Racing (CTR) diye bir oyun vardı. Doğrusunu söylemek gerekirse, ben şu ana kadar hiçbir yarış oyununda o kadar eğlendiğimi hatırlamıyorum. Diğer yarış oyunlarındaki temel mantığın yanında rakiplerimize gıcıklık yapma üzerine kuruluydu CTR. (MicroMachines vardır bir de; onda da gıcıklıkta tavan yapılabiliyor. - Elif) Doğal olarak bu eğlence bombardımanının birçok benzeri çıktı piyasaya zamanla ki PS3 platformuna özel olan ModNation, bu halkanın son temsilcisi olma özelliğini taşıyor. Olayı gerçekçilik boyutuna biraz daha yaklaştıran oyun ise şimdi bahsini edeceğimiz Blur'dan başkası değil.

Öncelikle belirtmek gerekirse, Blur'dan grafik ve ses olarak üstün bir performans beklerseniz, muhtemelen avucunuzda bir miktar hayal kırıklığı birikecektir. Bu beklentileri "geberesiye eğlenmek" şekline çevirirseniz, işte o zaman olay boyut değiştirecek ve Blur'la zamanın nasıl geçtiğini anlamayacaksınız. (Test edilip onaylanmıştır.)

Az önce bahsi geçen oyunların alt yapısını temel alıyor Blur ama bunu biraz daha gerçekçi bir platforma taşıyor.

"Gerçekçi" derken, DiRT 2'nin gerçekçiliğinden bahsetmiyorum. Oyunda yer alan bütün otomobiller gerçek markalara ait. Yani Ford'undan Nissan'ına, Audi'sinden Peugeot'suna kadar aklınıza gelebilecek bütün otomobil markaları mevcut. Yarışacağınız pistleri de gerçekçilik kategorisine koyabilirsiniz ama oyunu asıl eğlenceli kılan taraf, Blur'u ait olduğu yere, yani fantastik bir boyuta taşıyor.

Her yarış oyununda olduğu gibi bu oyundaki temel amaç da birincilik mücadelesi. Blur'u farklı kılan tarafısa bu mücadelede -şoförlük yeteneğinin yanı sıra- gıcıklık yeteneğinin ön plana çıkması. Pistlerin belirli noktalarına yerleştirilmiş olan özel güçler, bu yeteneği sergilemeniz için tasarlanmış durumda. Önünüzdeki veya arkanızdaki rakiplerinizi bu özel

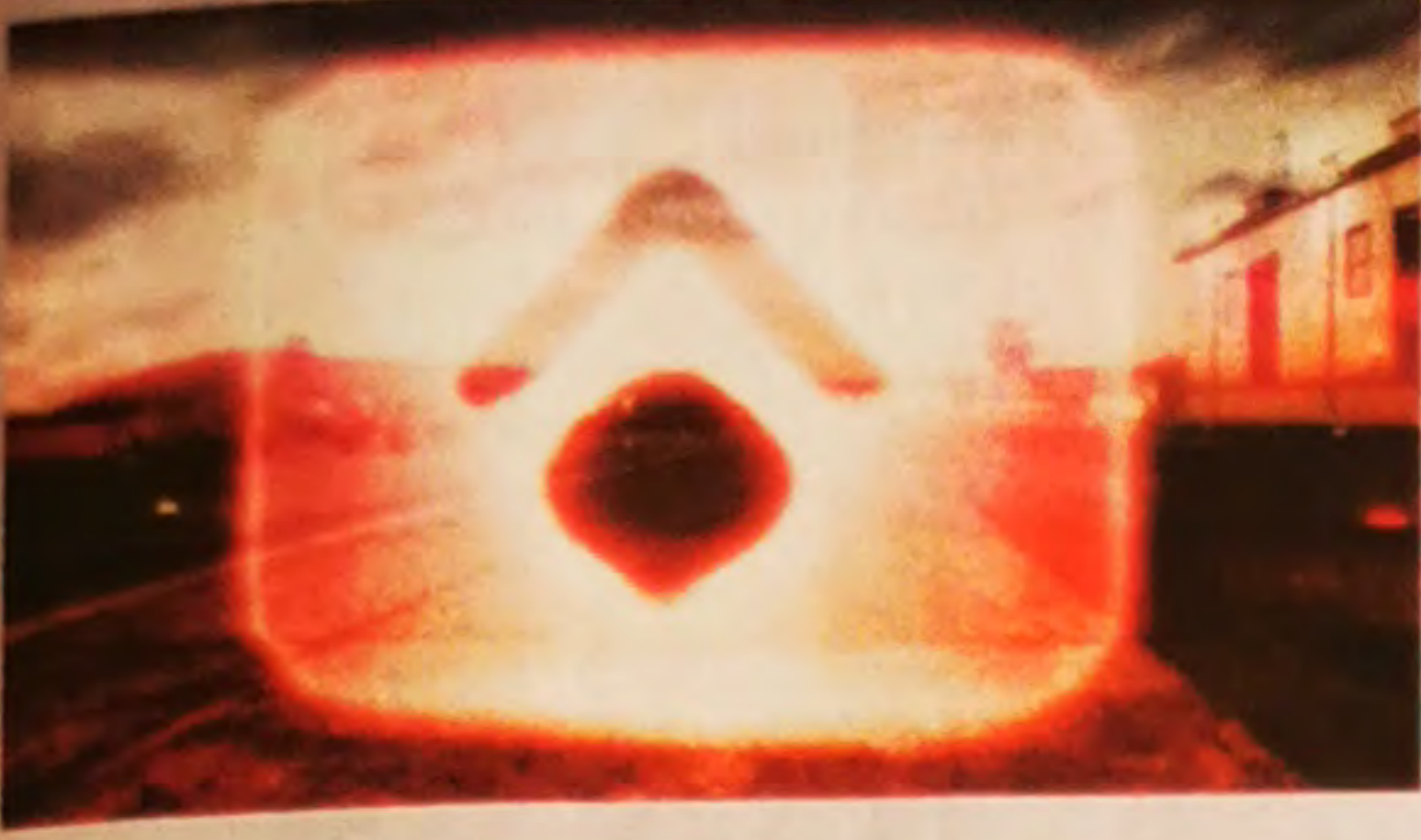
Alternatif

Split / Second: Velocity (8,0)
Burnout Paradise: The Ultimate Box (8,8)
NFS: Shift (9,0)



Yapım **Bizarre Creations**
Dağıtım **Activision**
Tür **Yarış**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.blurgame.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Power-up!



■ Shunt

Shunt'ı kullandığınız zaman önünüzdeki veya arkanızdaki ilk hedefe kırmızı bir patlayıcı göndermiş oluyorsunuz. Shunt'tan kurtulmanın yolları var ama kilitlediğiniz zaman yapacak pek bir şeyiniz kalmıyor.



■ Nitro

Yarış oyunlarından aşına olmanız için bu terime. Kullandığınız zaman otomobilinizi bir süreliğine ışık hızına geçiriyorsunuz. Yalnız Blur'da farklı bir Nitro kullanımı daha var. Nitro'yu ters istikamette kullanarak keskin virajları bu şekilde dönebilirsiniz.



■ Mine

Geride bıraktığınız rakiplerinize hoş bir sürpriz yapmak için Mine'i kullanabilirsiniz. Yalnız dikkat edin, Mine'i ileriye doğru fırlattığınız zaman ona sizin de çarpma ihtimalini yaratmış oluyorsunuz. Ayrıca ortalığa bırakılmış Mine'lara da dikkat etmekte fayda var.



■ Barrage

Bu icadı kullandığınız zaman otomobilinizin etrafına bir çeşit enerji dalgası yayıyorsunuz. Dolayısıyla bu dalganın sınırlarında olan rakiplerinizi bir süreliğine afallanmış oluyor. Kalabalık ortamlarda kullanılması tavsiye olunur.



■ Bolt

Bolt, lazer silahı kılıklı bir power-up. Önünüzdeki veya arkanızdaki rakipleri küçük ve isabetli atışlarla sersemletmek istediğinizde tercihinizi Bolt'dan yana kullanın. Bu özelliği bir seferde üç atışlık olarak kullanabileceğinizi de unutmayın.



■ Shield

Yarışı ön kulvalarlarda götürürken bol bol Shield toplamanız çok önemli; çünkü Shield sayesinde rakiplerinizin saldırılarından etkilenmiyorsunuz. Bu konudaki tek sıkıntı, Shield'in etki süresinin çok kısa olması.



■ Repair

Rakiplerinizin saldırılarına çok fazla maruz kaldığınızda aracınız hurdaya dönüşüyor. Otomobilinizin yavaştan şaftı kaymaya başladığında hemen bir yerlerden Repair bulmalısınız. Aksi takdirde olacaktaklardan siz sorumlu olursunuz.



■ Shock

Shock'u kullandığınız anda önünüzde üç parçalık bir elektrik alanı oluşturmuş oluyorsunuz. Tabii ki bunu rakipleriniz için bir tuzak olarak düşünüyorsunuz ama dikkat edin; Shock alanlarından kurtulmak hiç kolay değil.

güçleri toplayıp kullanarak bir süreliğine saf dışı bırakabiliyorsunuz. Tabii ki bunun bir geri dönüşü de var. Rakipleriniz de aynı özel güçleri size karşı kullanabiliyorlar. Bu durumda savunmaya yönelik özel güçler devreye giriyor ve bütün bu detaylarla birlikte eğlencenin dozajı giderek yükseliyor.

Yarış ortamının fantastik boyutu...

Oyunun tek kişilik tarafı, dokuz ayrı bölümden oluşuyor. Bu bölümlerin her biri de kendi arasında farklı bölümlere ve farklı yarış çeşitlerine bölünüyor. Race, bildiğiniz yarış modu. Sizinle birlikte 20 otomobil, aynı pistte birincilik mücadelesi için kıran kırana savaşıyor. Kariyerinizin ilk adımlarında tadına bakacağınız Destruction modu, önünüze çıkan otomobilleri ateş ederek vurmanızı istiyor sizden. Belirli bir süre içerisinde mümkün olduğu kadar fazla otomobili vurarak puan toplamaya çalışıyorsunuz. Bir diğer mod olan Checkpoint yarışlarıysa yine tanıdık olduğunuz türden. Belirli aralıklarla yerleştirilmiş Checkpoint noktalarına zamanında ulaşmaya çalışıyorsunuz.

Bölüm sonlarına yerleştirilmiş olan "boss" şahsiyetleri, Blur'un diğer bir artı yanını oluşturuyor. Bu şahsiyetlerle yarışma hakkını kazanmak da kolay değil tabii ki. Yarışlarınızda sergileyeceğiniz özel performanslar, bu burnu kalkık şampiyonlara adım adım yaklaştırıyor sizi. Bu sürecin sonunda bu şampiyonlarla yarışmaya hak kazanırsanız ve daha da önemlisi yarış kazanırsanız, yendiğiniz şampiyonun otomobiline el koyuyorsunuz. Kariyeriniz boyunca başarınızla doğru orantılı olarak cebinize girecek olan "Light" sembolleri sayesinde diğer bölümlerde yarışmaya hakkınız oluyor. Yine bu süreçte kazanacağınız "Fan" puanlarıysa

yeni otomobil modellerinin piyasaya çıkmasını sağlıyor.

Tek kişilik mod bir yana dursun, Blur'un asıl eğlenceli tarafını multiplayer yarışları oluşturuyor. Ekranı dört parçaya bölerek aynı ortamda arkadaşlarınızla kapışabilirsiniz. Kimseyi bulamadığınızdaysa devreye oyunun online modu giriyor ve böylece Blur, oynanıp tüketilip rafa kaldırılacak bir oyun olmaktan yakasını sıyrıyor. Eğer yarış ortamlarını fantastik detaylarla birleştiren oyunlardan yanaysanız, Blur'u kesinlikle denemelisiniz. Ufak tefek kusurları da görmezden geldiğinizde Blur'la keyifli saatler geçirmemeniz için bir neden kalmayacak.

■ Ertekin Bayındır

Blur

+ Power-up'ların yarışlara kattığı heyecan, fantastik yarış atmosferi, hızını kesmeyen aksiyon
- Kariyer modunun biraz yavan olması, vasat kalitedeki grafikler

8,5



**Aral'da
Satışta**
aralgame.com



Yapım **Obsidian**
Dağıtım **Sega**
Tür **Aksiyon / RPG**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web www.alphaprotocol.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Alpha Protocol

RPG tadında casusçuluk

Hatırlarsanız iki ay önce Alpha Protocol'ün (AP) ön inceleme versiyonunu test etmiştim. Hatta üzerine de dört sayfa yazı yazmıştım ki siz sevgili okurlarımız da durumdan haberdar olsun. O zamandan bu zamana iki ay geçmiş. Şimdi oyun tam sürümüyle elimin altında duruyor ve bana da incelemek düşüyor. Yalnız yazıma başlamadan önce söylemek istediğim bir - iki şey var. Aslında ben artık bu tarzda oyunlar istiyorum. Fakat bir de derdim var. Oyunlara RPG ögesi koymak iyi, güzel ama her oyuna da gitmiyor. Laf olsun torba dolsun diye oyunlara RPG ögesi eklenmesine karşıyım! Neyse, isyanım gelmiş herhalde...

Hastaneden, işe...

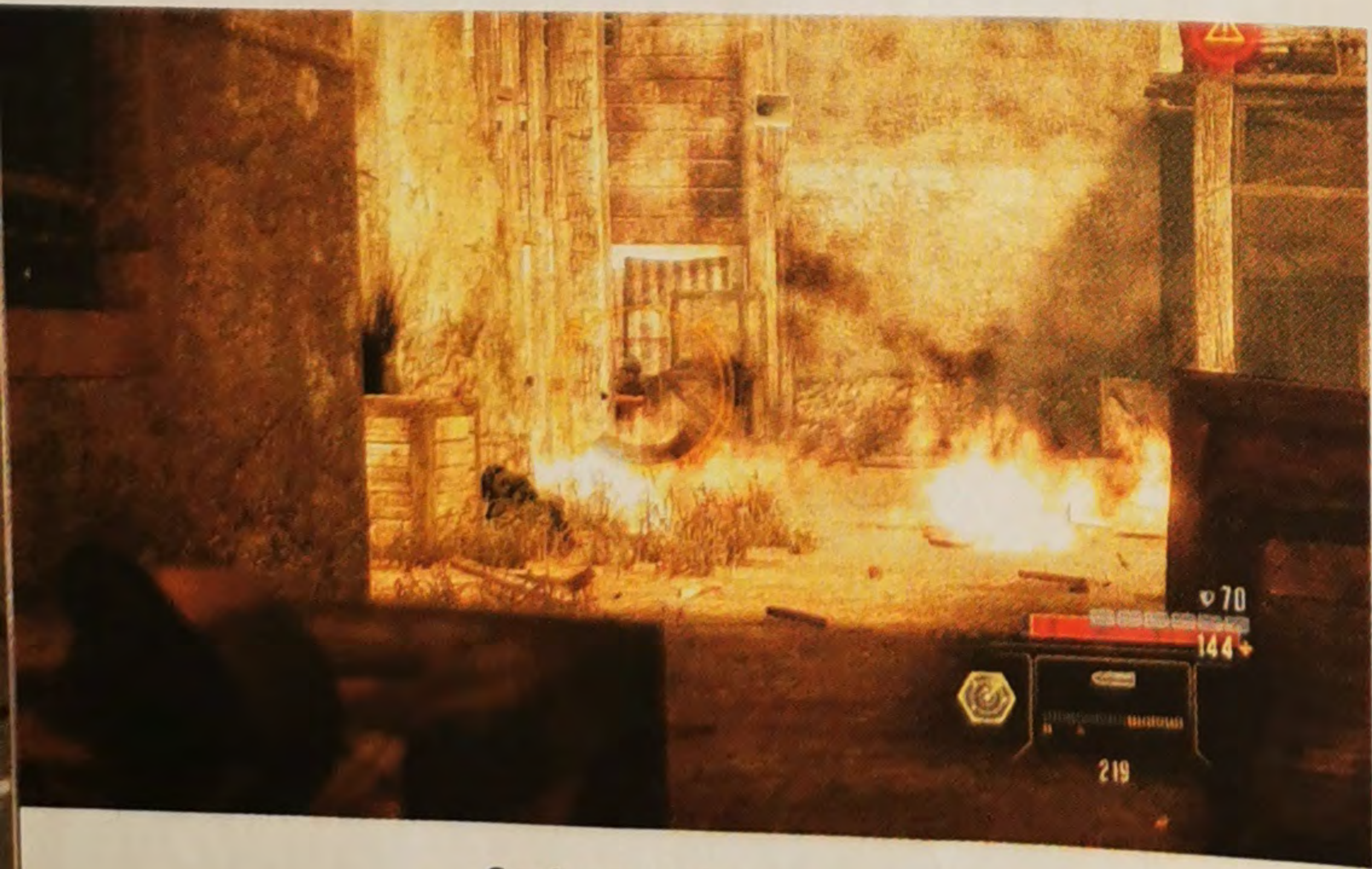
Garip bir başlık oldu farkındayım ama ne yapayım oyun böyle başlıyor. Resmen hasta yatağımdan (deney yatağı da olabilir) kalkıyoruz ve kafamızda bir sesle ilk hareketlerimizi yapıyoruz. Oyunun hemen başında ruhunuzu öldürecek cinsten bir tutorial bölümü sizleri bekliyor. Gerçi rahat rahat oynamak için bu tutorial bölümleri ziyadesiyle ge-

Yararsız Yetenek Puanları

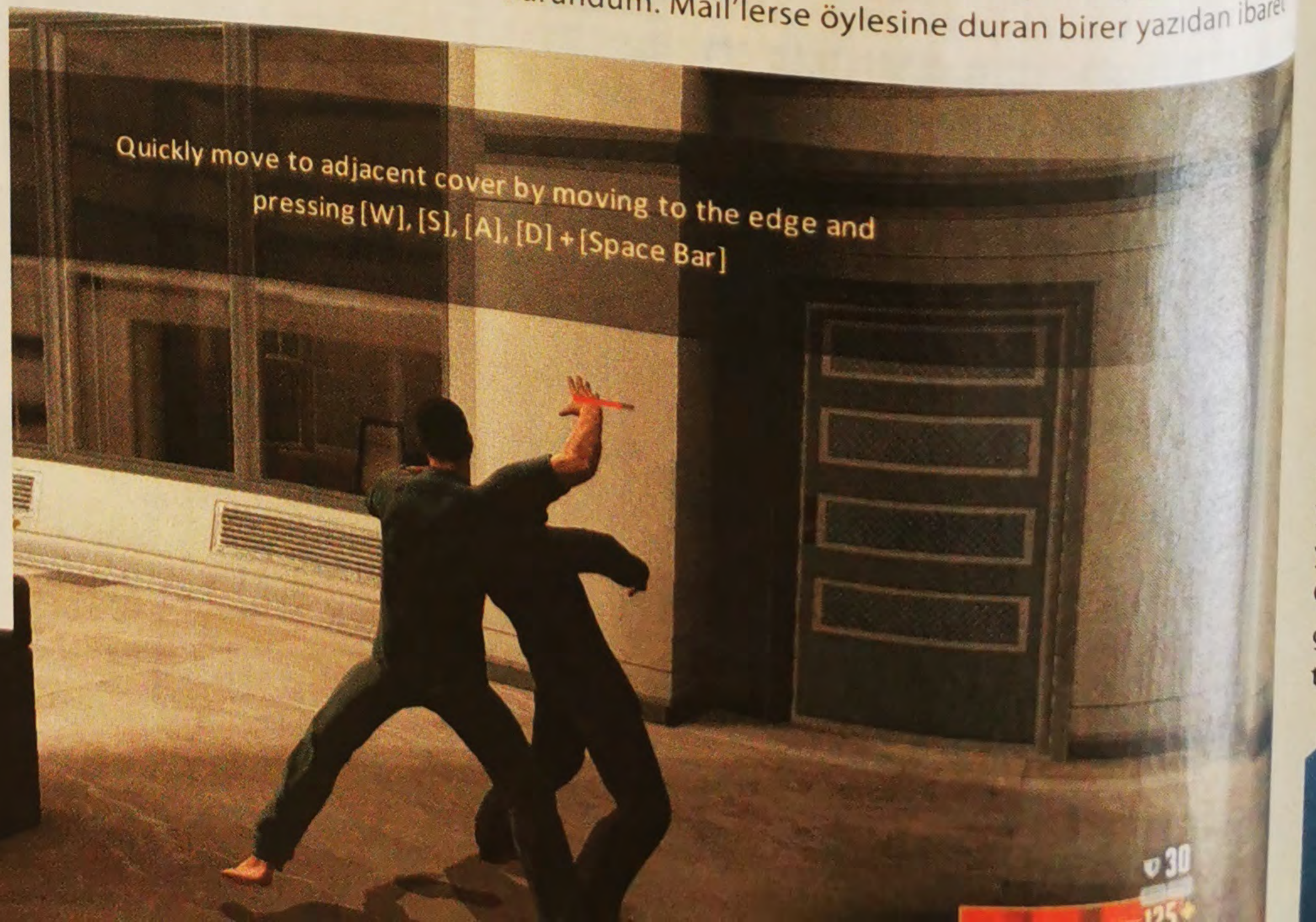
AP'de kullanmamızı bekleyen birbirinden farklı silah ve bu silahların bağlı oldukları yetenekler söz konusu. Fakat her ne hikmetse her seviye atladığımızda verdiğimiz yetenek puanları bir türlü tam anlamıyla silahımıza ve dolayısıyla oyuna etki edemiyor.

rekli. Bu bölümlerde ilerledikçe karakterimize daha rahat hakim olmayı öğreniyoruz. Bu öğretilerden ilki; yakın dövüş. Yani silahımız olmadığı zaman kabız gibi silahımızın kabzasıyla etrafa vurmak yerine; tıpkı onların da kullanabildikleri gibi ellerimizi ve ayaklarımızı kullanabiliyoruz düşmana karşı. Bu noktada dikkatimi çeken şey; oyunun aslında ne kadar da sessizlik üzerine kurulu olduğu oldu. Zira eğer düşmanımızın arkasından yeterince sessiz yaklaşırsak, tek seferde kendisini öldürebiliyoruz. Hem sessiz, hem de mermimiz cebimizde. Oyuna başlarken sıfatımız hakkında herhangi bir şey yapamıyoruz. Fakat tutorial bölümler geçtikten sonra en yakındaki "Locker"a gidip, görev öncesi sıfat ayarlamalarını yapabiliyoruz. Bu noktada çok eğlendim açıkçası. O bilindik kasıntı ince detaylar yerine, daha kısa ve eğlenceli karakter aksesuarları koymuşlar AP'ye. Çünkü bir ajanız ve bize gereken daha ince göz hatları değil, daha karizmatik bir gözlük. Devamındaysa ten rengi, saç, sakal ve şapka ayarlarıyla karakterimizi daha bir ajan kılığına sokabiliyoruz.

AP boyunca kullanmakla yükümlü olduğumuz mail'lerimiz var. Hal böyle olunca oyuncu olarak hem gerçekçi bir hava, hem de tam bir ajan duygusuna büründüm. Mail'lerse öylesine duran birer yazıdan ibaret



Seviyorum de
hüleynnnnnnnnnn!





değiller. Çünkü iletişime geçtiğiniz neredeyse her karakter size mail üzerinden ulaşmaya çalışıyor. En önemli kısmıysa tamamladığımız görevlerimizin parasını download ederek cebimize indiriyor olmamız. Mail'lerimize bakmanın tek yoluysa "Safehouse" adı altındaki yaşadığımız bölge. Genelde bir ev kıvamında olan bu bölgelerde iletişime geçtiğimiz üç farklı alet oluyor. Bir tanesi; aslen Transformers olan gardirobumuz. Kendisine dokunduğumuz anda değişiyor ve eşyalarımızı derlememize yarayan bir yer haline alıyor. Bir diğer yere bilgisayarımız. Buradan hem maillerimize girebiliyoruz, hem de silah, silah parçası, zırh vb. gibi eşya ve parçaların alım - satımını yapabiliyoruz.

(Detayları rehber bölümünü açtığınızda göreceksiniz.) Üçüncü ve son olan bölgeyse çıkış kapımız. Kapıdan çıkmaya çalıştığımızda karşımıza hangi göreve gideceğimiz ve görevin açıklaması geliyor. Devamındaysa yalnızız.

Göreve gittiğimiz yerdeyse bolca düşman askeri bizleri bekliyor olacak. Ana fikir olarak sessiz kalmamız gerekiyor. Böylece canımız yanmadan bolca can yakabiliyoruz. Bu arada yapmamız gereken etrafa çok iyi bakmak. Çünkü neredeyse her bir merdiven altında bir gurup para ya da mermi bizleri bekliyor. Düşman tarafından fark edilerseniz birazcık başınız derde

giriyor. Aynı anda çalan o iğrenç alarm sayesinde her yönden düşman saldırıyor üzerimize. Pek tabii bu alarmı susturmanın bir yolu var. İşte bu noktada AP'deki hack sistemi devreye gidiyor. Alarm'ları hack'lemek için zamana karşı bir şekilde önümüze gelen paneldeki doğru rakamlara giden yollara basmaya çalışıyoruz. Başarılı olursak alarm anında susuyor. Bir diğer hack sistemiyse bilgisayarda olan. Hack'ler sayesinde genelde fazladan yetenek puanı ya da para alıyoruz.

AP'ye asıl damgasını vuran bence RPG'yi RPG yapan asıl noktaya vurgu yapmış olmaları: Konuşma; yani diyalog seçenekleri. Karşımızdaki karakterlerle olan konuşmamız esnasında uzun uzun cümlelerden birisini seçip cevap vermek yerine; Terse, Joking, Suave, Casual, Professional vb. gibi onlarca durumdan bir tanesini seçi-

Alternatif

Dragon Age: Origins (8,6)
Mass Effect II (8,9)
Fallout 3 (9,3)





► yoruz. Karakterimiz de bu durum seçimine göre karşısındakine bir cevap veriyor. Şimdi konuşma iyi, güzel de hiç mi dikkat etmemek lazım? Hayır, aksine çok dikkatli olmak lazım. Özellikle RPG oyunlarında konuşmalarda sadece ilk seçeneği seçen ekibe karşı geliştirilmiş bir özellik var AP'de. Bir NPC'yle konuşurken seçtiğiniz durum cevapları artı ya da eksi yönde bir ekti sağlıyorlar. Eğer çok fazla eksiye giderseniz karşınızdakine anlayamaz, istediğiniz bilgiye ulaşamaz bir hale geliyorsunuz. Pek tabii ki bu demek değil ki herkese iyi davranın. Oyunun iyi yaptığı şeylerden bir tanesine de bu bence. Çünkü karşınızdakini iyi analiz etmeniz gerekiyor ki ne şekilde cevap verebileceğinizi bilin. NPC'lerle anlaşmanın bir diğer avantajı da bize sürekli mal sağlıyor olmaları. Yani bir silah tüccarıyla neden anlaşmayayım? Ne saçma. Pek tabii oturup konuşmak gerek. Bu ve benzeri çok fazla olay oluyor AP'de.

Beta Protocol

Birazcık da oyunun "poşet" taraflarına bakalım. Öncelikle bu oyunun düşük not almasındaki yegane unsur kamera açıları. Hani oyunun "pause" düğmesi olsa Dragon Age ya da Baldur's Gate'teki gibi de komut versem tamam ama RPG / FPS bir oyunda kamera açıları sapıtıldığı zaman ne önümü görebiliyorum, ne de düşmanı. Hayır derdim ölmek de değil, kaybolmayayım yeter. Sonra aynı merdivene üç kere tırmanıyorum. "Derdim ölmek değil" derken, zaten beni öldürebilecek herhangi bir NPC'yle

İKİNCİ GÖRÜŞ

Aksiyon / RPG karışımlarını seviyorum çünkü yeni nesil oyunların artık güzel karışımlardan oluşması gerektiğini düşünüyorum. Bu bağlamda Alpha Protocol gibi atılımları takdirle karşılıyorum ancak Ertuğrul'un da belirttiği gibi laf olsun diye RPG öğelerinin eklenmesini de doğru bulmuyorum. Alpha Protocol'de bence bu "laf olsun diye" tavrı çok fazla hissedilmiyor. Fakat oyunun biraz "kütük" olduğu ve detaylarda (Karakter animasyonları, yapay zeka gibi.) türünün iyi örneklerinden geri kaldığı da bir gerçek.



MENZİLLİ SALDIRI UZMANI

Eğer düşmanınız çok uzakta ve hareketsizse yapmanız gereken şey çok basit. Cross'unuzu düşmanınızın üzerine getirip sabit bir şekilde beklemek. Aim'iniz tam olarak kapandıktan sonra çok net ve keskin atışlar yapabileceksiniz.

karşılaşmadığımı da belirtmek istiyorum. Test yazımda da yapay zekaya giydirmiştim. İşte burada bir kez yapıştırıyorum. Ne kafasız NPC'ler... Bir tanesi havaya ateş ediyordu durup durup, bilmem anlatabiliyor muyum? Ya çok uzak mesafede bekleyip ateş etmeye çalışıyorlar, ya da bir anda gaza gelip üstümüze koşuyorlar. Koşarken ateş ederseniz de sürekli aynı animasyonu yaparak kaçmaya çalışıyorlar. Bu arada öldürdüğünüz düşmanı birkaç kez öldürmek zorunda da kalabilirsiniz. Yok, ölümler kalkmıyor ama toplamda dört farklı düşman modellemesi var. Sanki bütün Japonya üzerimize geliyor gibi... (Tüm Japonya'ya özürler.)

AP'de nasıl olduğuna anlam veremediğim bir bug söz konusu. Yani ben iyimser olmak için "bug" diyorum. İki farklı görevde, dışarısı tamamen farklı olmasına rağmen içerisi aynı tasarıma sahip olan birkaç yere şahit oldum. Aynı yerde para kutusu vardı, aynı yerden düşman çıktı. Allahtan farklı farklı ülkeler var da aynı haritayı oynamak zorunda kalmıyoruz. Hah, para kutusu değince aklıma o hack işlemleri geldi. Allah'ım! Ne kadar zor o bypass hack'leri! Hele ilk başlardan gözümde yaş geldi, hangi numara hangi girişe bağlı göreceğim diye. Sonradan açıldım ama yine de "yuh" demek istiyorum. Hele o bilgisayar hack'lerine ne demeli? Şaşı oldum şaşı! Zaten test ederken dergide bir kere bağırmıştım da neye bağırdığımı merak eden Elif, yapmaya çalıştığım şeye bakıp kahve içmeye gitmişti. (İşte dergi ruhumuz! Buzlu Mocha!)

Durun daha bitirmedim! Oyunda bir cover sistemi var. Ya da yok. Emin olamadım. Çünkü ne zaman bir yere saklansam mütemadiyen ölüyorum. Ne mermi geçirir bir duvarmış arkadaş! Yani sözde



Oyunda bir cover sistemi var. Ya da yok. Emin olamadım. Çünkü ne zaman bir yere saklansam mütemadiyen ölüyorum. Ne mermi geçirir bir duvarmış arkadaş!

saklanıyorum. Malum benzeri durum düşmanım için de geçerli. Wallhack'li CS oyuncusu gibi hissettim kendimi. Bir de bu noktada oyunun temellerini oluşturan görünmezlik duygusu tamamen yok oluyor. Görev sessiz ol diyor ama ben kafa göz giriyorum. Sonuç: Pırıl pırıl...

Gama Protocol

Aslında ben oyunu o ya da bu şekilde oynadım. Yani eğer biraz sabrınız varsa kendisini oynatan bir oyun AP. Fakat yine de ortalamanın altında kalıyor. Çünkü bu devirde artık sanıyorum kimse kamera ayarları ve yapay zeka sorunlarıyla uğraşmak istemiyor. Beklediğim bir RPG daha, beklentilerimin çok altında çıkarak beni ve ekibimi 10 puan geriye götürüyor...

■ Ertuğrul Süngü

Alpha Protocol

+ RPG ve FPS öğelerinin güzel harmanı, diyalog sistemi ve oyuna etkileri

- No brain, no pain! Kamera açıları, zaman zaman delirten bug'lar

7,1

■ - Mantar tabancası bu, korkma yahu.
- Farkındaysan mantar gibi oldum...



I don't work for Halbech.



Yapım EA Games
Dağıtım Electronic Arts
Tür Simülasyon
Platform PC, MAC
Web thesims3.ea.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Kar Beyazı Kıyafetler İçin...

The Sims 3: Ambitions'la gelen bir yenilik de çamaşır yıkama özelliği. Kirli çamaşırlarınızı çıkarıp, ya evinizdeki makinede ya da şehirdeki çamaşırhanede yıkamanız gerekiyor.

The Sims 3: Ambitions

Başarılı bir geleceğin teminatı: Kariyer!

The Sims 3 Kariyer Günleri'ne hoş geldiniz arkadaşlar. Yazıya "Çocuk da yaparım, kariyer de" diyerek başlamayı planlıyordum ama maalesef o kadar sulu bir insan değilim; Simler yeterince beynimi sulandırıyor zaten son dönemde. Malumunuz, daha The Sims 3: World Adventures'ı tam anlamıyla sindirmiştik ki Electronic Arts firması yaz sezonunda bizi mutlu etmek istercesine The Sims 3: Ambitions eklenti paketinin müjdesini verdi. Baştan söylemem gerek; hem çocuğu, hem de kariyeri bir arada götürmek sabır işiymiş; hayati konular bunlar; ders çıkarılacak bir ek paket bu.

Ciddiyet lütfen!

İlkbahar'da World Adventures ek paketi sayesinde bolca gezdiğiniz düşünüyorum, okulların da tatile girdiği bir dönemde Ambitions ek paketiyle de bütün yaz staj yapıyor gibi hissetmeniz olası çünkü iş hayatı Simler'imizin hayatlarında bu kez gerçekten de önem kazanıyor. Gözlem, ucundan azıcık hayatlarını kontrol mekanizması ve tasarım seçenekleri sunan ana oyuna biraz daha heyecan ve aksiyonun geldiğini rahatlıkla söyleyebiliriz. Yepyeni bir kasabamız var artık; adı Twinbrook. Sunset Valley'le kıyaslarsak, kasaba değil; şehir de denilebilir. İş yerleri, evler, arsalar ve harita

boyu oldukça genişletilmiş. Yeni ek paket "Ambitions" ile gelen "Map Editor" seçeneği sayesinde, istediğimiz arsa boyunu seçip şehrin üzerinde değişiklik yapabileceğimiz de var. İstediyiniz arsa ölçüsünü seçip, kendi yaşama alanınızı ona göre düzenleyebilirsiniz. Evinize karar verdikten sonra, yuvayı çekip çevirmek için paraya ihtiyacınız var. (Hangimizin yok ki?!) Ana oyun ve World Adventures ek paketinde olan meslek grubunu hatırlamayanlarınız olacaktır, hemen yazıyorum: Askerlik, açıcılık, atletizm, eğitim, bilim, eğlence sektörü, gazetecilik, iş adamı, hukuk, müzik, tıp, suç ve politikaydı ve saat başı ücret alıyorlardı ve çalıştıkları yerleri görebilme imkanımız yoktu. Yeni ek paketle bu meslekler bazı değişikliklerle beraber halen duruyor. Değişiklikler ise tıp kariyerinde doktor olduğunuz zaman sizi telefonla arayan hastaların evine giderek hastaları iyileştirebilmeniz, bilim adamlığını da sokaklarda yapabileceğiniz. Fakat bu mesleklerin hala iş yerlerini ziyaret edebilmemiz mümkün değil. Yeni gelen meslek kolları ise menüde "Profession" adı altında geçiyor. İtfaiyecilik,

Stil danışmanının bu başarısı bizimkini çok etkiledi. Saç rengi, kıyafetine cuk oturdu.





"Çöplük" deyip es geçmemek lazım, buradan çıkardıklarıyla kim bilir neler yapacak...



Alternatif

The Sims 3 (9,5)

The Sims 3: World Adventures (8,0)

The Sims: Cast Away Stories (7,0)

heykeltıraşlık, dedektiflik, stil danışmanlığı, dövmecilik, hayalet avcılığı, mimarlık... Bu mesleklerden birini seçtiğiniz takdirde oyunun gidişatı ciddi anlamda değişiyor ve çalıştıkları yerlerde onları kontrol edebiliyoruz. Şöyle ki, "Erkek işe gitti, o arada ben evdeki hanımı ve çocukları kontrol edeyim" gibi alışkanlıklarınızı bir daha gözden geçirmeniz gerek. İtfaiyecilik mesleğini seçtiğinizde, yangın alarmları çalmaya başladığı anda ne kadar erken cevap verir olay yerine giderseniz, iş performansınız ciddi ölçüde etkiliyor. Bunlar tabii ki Sim'inizin doğrudan karakteriyle alakalı. Uyuşuk bir Sim'e sahipseniz, alarma bile bakmayabilir. Heykeltıraşlık seçeneğinde ise çevredeki malzemeleri toplayarak geliştiriyoruz mesleğimizi. Ahşap ve buz gibi maddeleri kullanarak simlerin heykellerini ve ev eşyaları yapabilirsiniz. Mucitliğe kadar yolunuz var; invent yeteneğinizi maximuma ulaştırdığınızda sim-bot ve zaman makinesi yapıp Simler'inizi çok başka bir boyuta taşıyabiliyorsunuz. Hayalet avcılığı ise iş hayatına fantastik bir bakış açısı sunuyor. World Adventures'ı oynayanlar hatırlayacaktır; oradaki görev ekranları gibi, bu ek pakette de size görev geliyor; kabul edip etmemek size kalmış. Yükselmek istiyorsanız kabul etmenizi kesinlikle tavsiye ediyorum. Örneğin dört tane hayalet yakalamamız gerekiyor; hayalet emiciyle (!) yakaladıktan sonra ister şehirdeki laboratuara satın, ya da mezarlık yakınlarında serbest bırakın. Daha dünyevi işlerdeyse gözünüz, dedektiflik mesleğini de seçebilirsiniz. İnsan ilişkileri bu meslek dalında çok önemli



bir rol oynuyor, aklınızda bulunsun. Terfi edildikçe, parmak izlerini takip edebilir; bilgisayarları hack'leyebilir ve raporlar yazabilirsiniz. Mimarlık mesleğinde gelen görevler pek keyifli. Görev olarak oda dekore etme işi geliyor ve neler istediklerini söylüyorlar. İsteğe uygun dekore ettiğiniz sürece emeğinizin karşılığını alıyorsunuz ve daha büyük binaları dekore işine kadar uzanıyor kariyeriniz. Dövme kariyeri ise başlı başına bir eğlence, Simler'in istedikleri bölgeye istediği renklerde dövmeleri uyguluyorsunuz. Küçük bir ayrıntı daha vermek istiyorum; eğer şehirdeki dövme stüdyolarından birine gittiğinizde dövmenizi yapacak kişiyi dikkatlice inceleyin. Aç, yorgun ve sinirli bir Sim'e dövme yaptırdığınızda, o istediğiniz dövme şeklini unutun. Bir faciayla karşılaşacağınız kesin! Son olarak stilistik kariyerine göz attığımızda saç, makyaj ve kıyafetler üzerinde değişiklik yapabilmeye imkan tanınıyor. Stilist mağazasına başvuru yaptıktan sonra hemen iş gelmiyor maalesef. Önce tanınmanız gerek, insanlara makyaj yapmayı teklif ettikçe popülariteniz de artacak. Genel olarak bütün yeni mesleklerde maaşınız günlük olarak ödenmiyor, haftalık bir ücret alıyorsunuz. Harcamalarınızı buna göre ayarlamanızda yarar var. İş alanları bunlarla da sınırlı değil; mesleğe dönüştürebileceğiniz hobileriniz de bulunuyor. Yazarlık, balık tutma ve bahçe hobilerinizi en yüksek seviyeye getirdiğiniz zaman, yaptığınız işlerden de para kazanabiliyorsunuz. Bununla birlikte, yeni "lifetime wish" seçeneklerinin de eklendiğini görüyoruz, kahraman bir itfaiyeci veya mutlu bir mucit olmanın hayalini kurabilirsiniz. Belediye eğer çok başarılıysanız, size üstün başarı unvanı da veriyor

Emin adımlarla, güvenli bir geleceğe doğru...

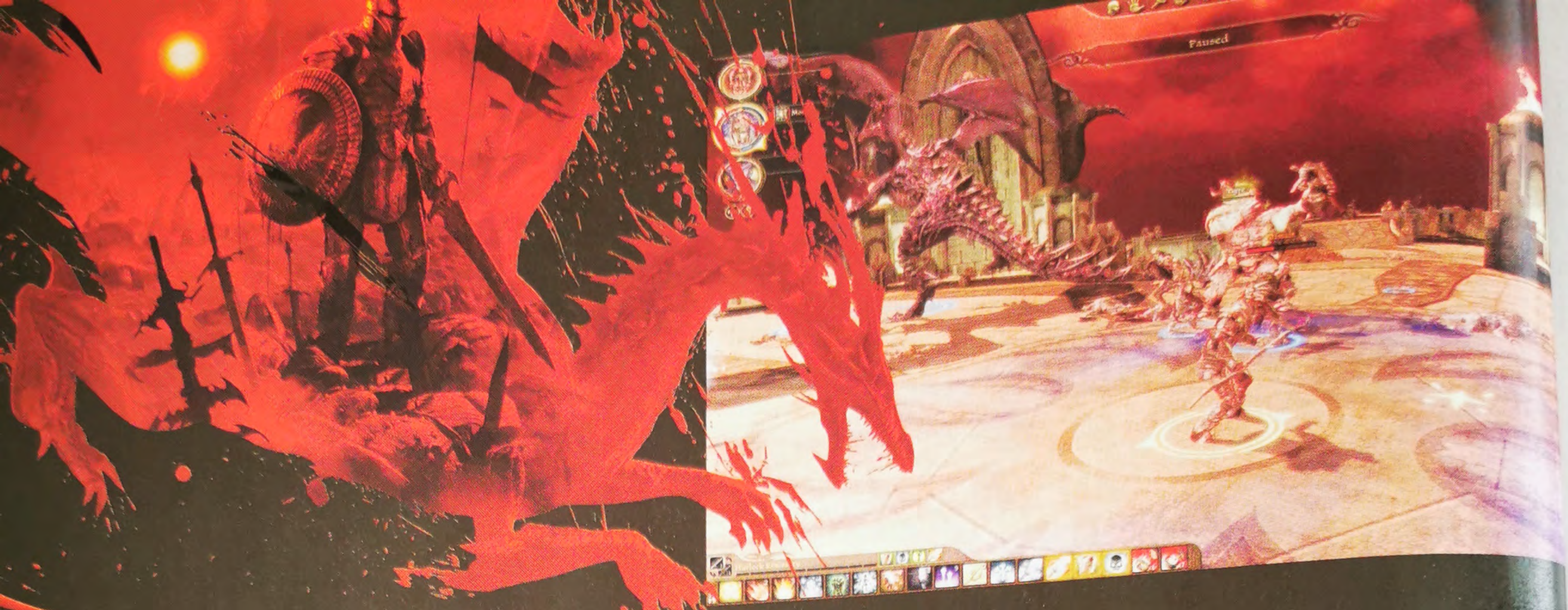
Oyun Simseverler için birçok yenilikle geldi fakat yeni mesleklerin altı taneyle sınırlı veya eski mesleklerin tamamen bütün özelliklerini kaybetmiş olduklarını görebiliyoruz. Eski meslekleri seçmek bile istemeyeceksiniz büyük ihtimalle. Yine de EA Sims Store'un online olarak yeni meslekler ekleyeceğini de düşünmeden edemiyorum. Kıyafetler, eşyalar ve Build Mode adı altında bulunan yenilikler çok da fazla değil ama evinizi yaparken kullanabileceğiniz çatı ve zemin uygulamaları oldukça başarılı. Simler'in iş hayatları da böyle işte, yine de dediğim gibi hem çocuğu hem kariyeri aynı anda yapmaya çalışırken aman tökezlemeyin. İş, evi üstüne bir de bütün aileyi kontrol etmeye çalışmak çok zormuş, bolca pratiğini bu oyunla yapın. Çok da kendinizi kaptırmayın, "gerçek hayatta bana yardım edecek bir Simbot'um bile yok" diye ağlamayın sonra. ■ Ayça Zaman

The Sims 3: Ambitions

- + Yeni animasyonlar, mesleklerin yönetimi, Map editor seçeneği
- Meslek sayısının azlığı, birden fazla Sim'i kontrolde zorluk

7,5





Dragon Age: Origins Darkspawn Chronicles

Düşmanın Gözünden

“RPG istiyorum!” diye tutturduğum şu günlerde bir anda, birden çok RPG sardı etrafımı. Her ne kadar çok kaliteli olmasalar da insan ister istemez bakmak, ilgilenmek, neymiş ne değilmiş bilmek istiyor. Bu seferki ilgi odağımsa pek sevgili RPG oyunumuz Dragon Age'e eklenen yeni bir campaign oldu. İsmi; Darkspawn Chronicles (DC).

Convention değil, campaign

Yeni bir eklenti çıkarmaktansa indirilebilir içeriğe yüklenen bir oyun Dragon Age. Bunu zaten oyunu oynayan herkes biliyordur. Nitekim bu seferki indirilebilir içerik öncekilerden birazcık farklı oldu. Açıkçası benim uzun zamandır beklediğim bir içerikti yeni senaryo. Çünkü ana senaryo çoktan bitmiş, eklentiyle gelen yenilikler çok fazla etkilememiştir beni.

Şöyle biraz yakınım gelin de anlatayım yeni senaryomuzu. Bioware tam da benim istediğim cinsten bir değişikliğe gitmiş ve oyunu düşman tarafından oynamamıza olanak tanımış. Zaten yeni senaryonun ismine birazcık dikkat ederseniz durumun ciddiyetini çok daha kolay anlayabilirsiniz. Oyuna başladığı-

mızda ana karakterimizin bir Vanguard olduğunu görüyoruz. Yetenekleri itibarıyla bir tank olduğunun farkına varmamız çok da vaktimizi almıyor. Yeni senaryonun getirdiği yeniliklerle oyunun hemen başında kendilerini belli ediyorlar. Tek başına duran Vanguard'ımızın yanına alabileceği parti karakterleri olması lazım değil mi? Hah, işte o parti üyelerini kendimiz belirliyor, istediğimiz zaman partimize dahil edip, istediğimiz zaman da çıkarabiliyoruz. Bu işlemi yapmak içinse "Enthrall" isimli yetenekten yararlanıyoruz. Yalnız dikkat edin çünkü bir karakteri partiden çıkarmak istiyorsanız öldürmeniz gerekiyor. DC'nin senaryosu boyunca bize eşlik eden farklı farklı yaratıklar var ve bunların hepsini orijinal oyunda gördünüz. En fazla dört kişiye kadar çıkabilen partimize dahil edebileceğimiz yandaşlarımızı şöyle; Genlock okçuları, Hurlock savaşçıları, büyü gücünden yararlanmak için; Emissaries yetmezmiş gibi Shirek ve OGRE'lar... Özellikle Shirek ve OGRE'larla oynamak oyuna çok güzel bir tat katmış. Çünkü daha önce hiç tanışmadığımız ve sürekli üzerimizde uygulanan yetenekleri kullanabiliyoruz.



Alternatif

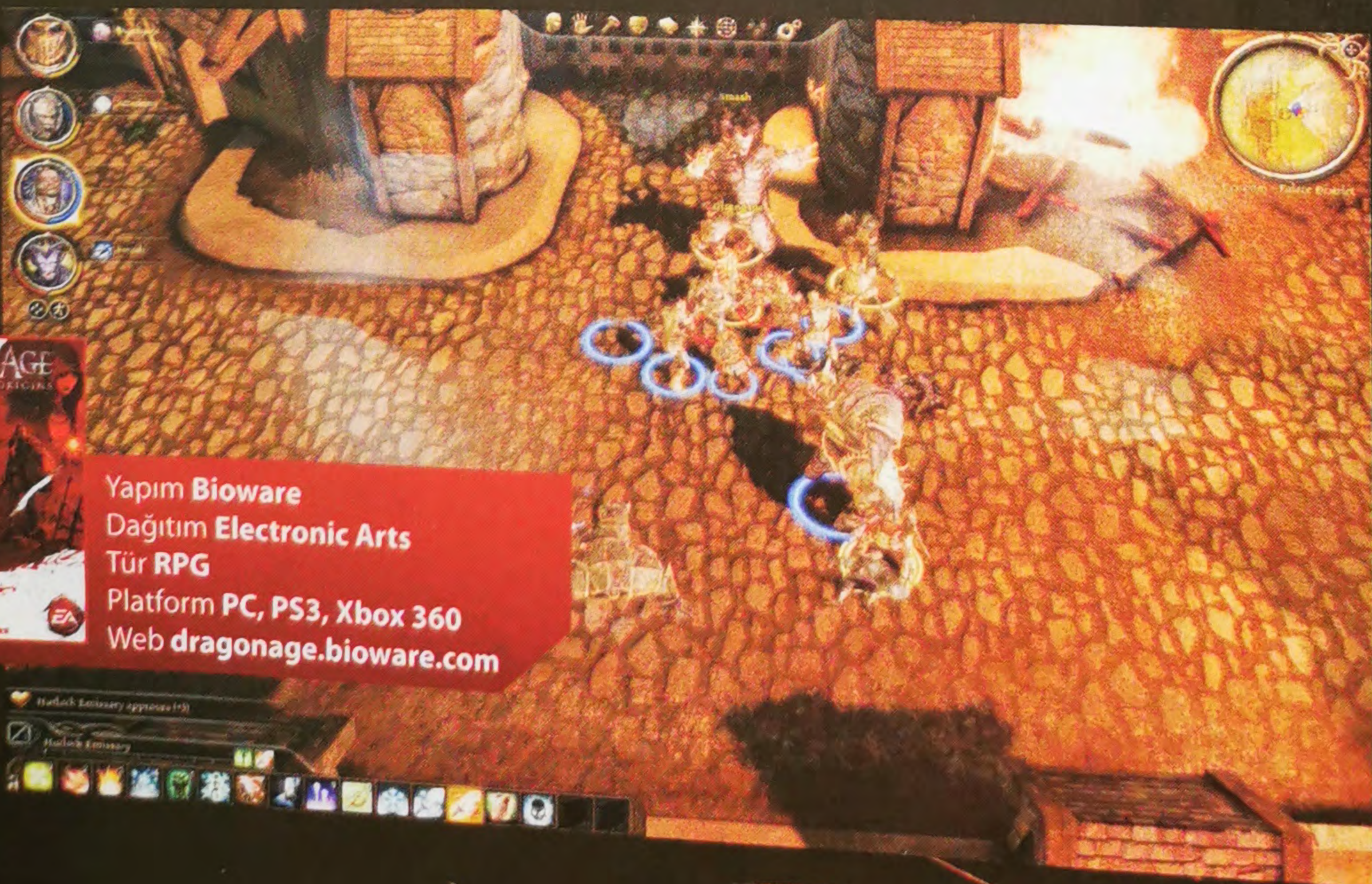
Gothic III: Forsaken Gods (4,0)
Fallout 3: Broken Steel (8,0)
NeverWinter Nights 2: SoZ (9,0)

PvP

Senaryonun temelleri; Denerim şehrine saldıran Darkspawn'ları konu alıyor. Bu saldırı esnasında taş taş üstünde kalmıyor. Biz de bu saldırının içerisinde olduğumuzdan mütevellî önümüze geleni yok ediyoruz. İşte burada benim dertlerim vuku buluyor. Ben hep bu oyunun RPG ruhunu öldürdüğünü ve hardcore bir PvP haline geldiğini savunmuş-tum. Nitekim dediklerimin ne kadar doğru olduğunu işte bu senaryo gösteriyor. Tam bir hack&slash DC. Üzgünüm ama böyle RPG oyunu olmaz. Senaryonun başında sallamaya başladığım kılıcımı, senaryo sonundaki demoda bile sallamaya devam ediyordum. Aksiyon hiç durmadı bu senaryoda. Sadece yok ettim... Unutmadan bu senaryo sadece bir buçuk saatlik bir eklenti. Yani çok uzun soluklu bir şey beklemeyin.

Naylon

Ben her zaman İkinci Dünya Savaşı oyunlarını Nazi tarafıyla da oynamak isteyen bir insan olarak, DC'ın kullandığı "düşmanın gözünden oynama" fikrini çok sevdim. Fakat ne yazık ki harika bir fikri alıp çöpe atmışlar. Shirek ve OGRE'larla oynamak çok eğlenceli; atmosfer çok hoş ama bu benim istediğim bir RPG değil. Özellikle de 100 saatten fazla bir oyun süresine sahip olan DA: O'den sonra bir buçuk saatlik bir senaryo birazcık havada kalıyor. Tek ümidim bu fikir üzerinden çok daha detaylı ve çok daha kaliteli bir senaryo ya da eklenti paketi hazırlamaları. ■ Ertuğrul Süngü

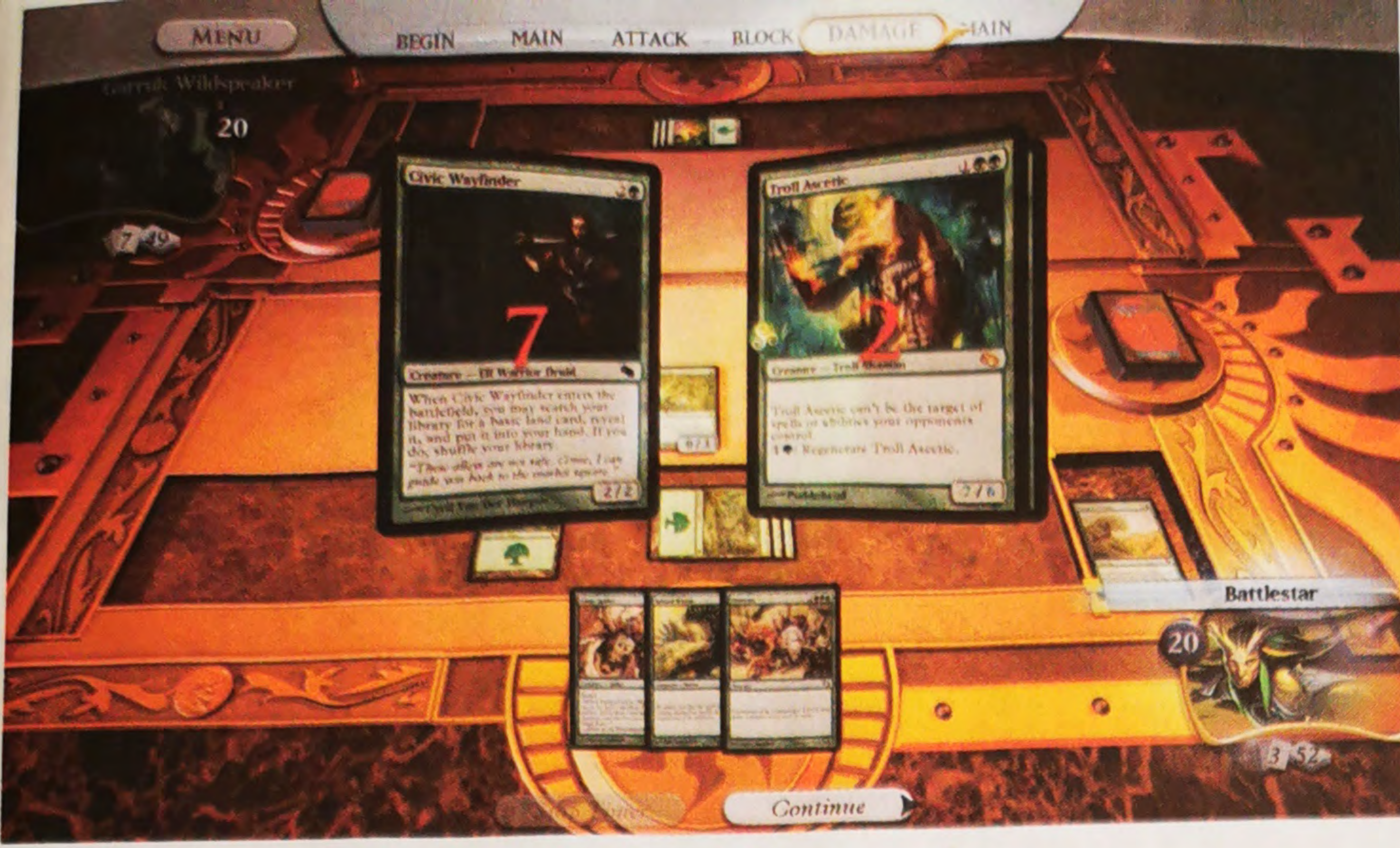


Yapım Bioware
Dağıtım Electronic Arts
Tür RPG
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web dragonage.bioware.com

Dragon Age: Origins Darkspawn Chronicles

+ OGRE'larla taş atmak, tutup adam dövmek, Shirek'lerle Rouge'çuluk oynamak
- Hep dayak, hep dayak nereye kadar... Ağa'ları bile dövdüm oyunda!

6,5



Magic The Gathering: Duels of The Planeswalkers



Kartlar açılın, yaratıklar çağrılın, büyüler mırıldansın

Ömür törpüsü ve adamın cüzdanını hafifletip, fakir bırakan oyun Magic the Gathering'in Xbox 360 ile piyasaya çıkan ve çok tutan, cep dostu, el yakmayan sürümü sonunda Steam'e de düştü. Hem de gayet uygun bir fiyat olan 9.99\$'dan.

Daha profesyonel oyuncular (ve para harcamaya hazır bağımlılar) için halihazırda Magic the Gathering: Online zaten mevcut idi. DotP'nin bundan farkı ise harcadığınız paranın sadece oyunu satın almak için olması. Oyun içinde hazır kurulmuş desteler ve oyuna aktarılmış kartlar ile internette ve bilgisayara karşı oynayabiliyorsunuz. Buradaki tek dezavantaj tabii ki aradığınız her kartın bulunamaması. Online'da istediğiniz bir kartı, ücretini ödediğinizde satın alıp destenize katabilirsiniz fakat DotP'de bilgisayara karşı maç kazanmalı ve her destede kilitli olan, sınırlı sayıdaki kartları açmalısınız. Kulağa sizi sınırlıyormuş gibi gelse de aslında bu kısıtlamayı hissetmeden zevkle oynuyorsunuz. Zaten yeni çıkan genişleme paketleri ile yeni edition'lardan (MtG'de çıkan yeni kart katalogları) gelen kartları oyuna ekleyerek kart zenginliğini arttırdıkları için bunu dert etmeye bile değmez.

DotP'un oynanışı zaman geçirmek için oynayan oyuncular için olabildiğince kolaylaştırılmış. Bir turda art arda gelen sıralar Main, Attack, Block,

Main olmak üzere sınırlandırılmış. Main'de yere bir toprak kartı inip, çağıracağınız yaratık ya da atacağınız Sorcery var ise onu hallediyor, Attack kısmında ise saldıracak yaratıkları seçiyorsunuz. Eğer yeterli mananız varsa bir kartı oyuna sürerken oyun toprak kartlarını otomatik kullanıyor. Normalde kaç mana kullanacaksanız onu siz seçer, eğer yanlışlık yaparsanız bunu hasar olarak geri öderdiniz ama dediğim gibi oyun kolaylaştırılmış. Herhangi bir yaratığın ya da kartın kendine has özelliğini kullanmak için kartı farenin tekerleği ile yakınlştırıp, soldaki seçeneklerden istediğimizi seçiyoruz. (Örneğin kartın Regeneration özelliği var gibi.) Oyunda tek dikkat edilmesi gereken husus Instant, yani çok hızlı atılan büyüler. Örneğin yaratıkları saldırtmışken oyun size çok kısa bir düşünme süresi veriyor bu esnada Instant büyüleri salladınız salladınız, yoksa açıkta kalırsınız. Ama benim Regrowth'um vardı, yaratığıma +3/+3 verecektim diyemezsiniz.

DotP'nin co-op ve internet üzerinden ikili, üçlü ve başka oyun modları ile sizin gibi zeki adamlarla kapışma olanağı vermesi ve en iyi oyuncuları sıraladığı bir tablosu olması çok hoş. Bilgisayara

karşı oynamaktan sıkılırsanız internet üzerinden oynamak eğlenceli bir seçenek.

Oyunu oynadığımız masa kurulumu güzel düşünülmüş. Kartlar yerde çoğalsa bile rahatlıkla hepsini görüp hakim olabiliyorsunuz. Arkada çalan müzik kendini sürekli tekrar etse de nasıl oluyor bilmiyorum ama sıkılmadan dinleyerek oynuyorum. Oyunun bence tek eksiği çok az Achievement'i olması. Toplamda 13 ach'i var ve hepsini açması çok da zor değil. Son olarak ömrümün ve paramın ciddi bir bölümünü şu oyuna yatırmış biri olarak; DotP dünyanın en çok oynanan ve bütün kart oyunlarının babası olan (Bana "Yugioh" falan demeyin, roket yollarım evinize.) MtG'yi öğrenmek ve başlamak isteyenler için mükemmel bir el kitabı sayılabilecek bir oyun. ■ Nurettin Tan

Magic The Gathering: Duel of he Planeswalkers

+ Kolay oynanabilirlik, uygun fiyat
- Achievement'lerin az olması

8,0

Alternatif

Legends of Norrath: Oathbound (-)
Marvel Trading Card Game (-)
Stargate Online TCG (-)

Tam yere güçlü yaratıklar döşemiş ve rakibi kısıtırmışım derken, yaratıklarına iki Pasificim takıp, kendi yaratığını uçurması beni pes ettirdi. Alışın bunlara.



Transformers: War for Cybertron



Minicik gezegeni paylaşamayan robotların savaşı

Oyuna girmeden önce oyuncak dünyası günümüze ne kadar değişmiş, nasıl şaştım kaldım onu anlatayım. Teyzemin oğlunun oğluna (teyze kısmı kalabalıktır) oyuncak olarak Optimus Prime almışlar. Görür görmez ufaklığın elinden alıp, incelemeye başlamam bir oldu. Arkadaş sanki Transformers değil şu renkli zeka küpünü kullanıyorum... Eviriyorum, çeviriyorum koca oğlanı tır yapamıyorum. Bir de elimde kılavuzu olmasına rağmen, eklemi, kolu bacağı nesi varsa çevirdim

olmadı. Bizim zamanımızda en fazla beş hareketle araca dönüşürlerdi şimdi resmen IQ testi olmuş. Vesselam çocukluğumuzun kahramanıdır bu şekilde giren dengesiz robotlar. Bu gidişle torunlarımıza bile yetiştirilecekler.

War for Cybertron ise oyuncak falan değil tabii ki. Transformers'in filminden bağımsız oyunu. Filminden bağımsız diyorum çünkü hikaye tamamen farklı. Bunun yanı sıra kahramanlarımızın hepsi klasik, çizgi filmlerinde izlediğimiz görüntülerine daha çok benziyorlar. Hikaye daha dünyaya robotlar gelmeden, Cybertron üzerindeki savaşı konu aldığı için de hiçbiri bildiğimiz arabalara dönüşmüyor, daha farklı, Cybertron'un görüntüsüne daha uygun şekillerde araçlara bürünüyorlar. Bu da bence oyunun en büyük

artısı çünkü her ne kadar Transformers serisi başarılı filmler ile her yaştan insanın ilgisini çekti ise de film oyununa ne yazık ki o kadar başarılı olamıyor. WFC ise filminden bağımsız hikayesi, karakterleri ve araçları ile bize farklı seçenek sunuyor.

Bir robot hikayesi

Oyunun hikayesinden çok ipucu vermeden yüzeysel bahsetmek gerekirse; oyunumuz Autobot'lar ve Decepticon'ların büyük savaşının patlak vermesiyle başlıyor. Megatron hakimiyeti eline alma düşüncesiyle savaşın seyrini değiştirecek bir hareketle Dark Energon adlı güç kaynağını ele geçirmeye çalışıyor ve hatta geçiriyor. Fakat onu harekete geçirmesi için Omega Key adlı bir parçayı bulması gerekiyor, Zeta Prime'yi öldürerek yolunda emin adımlarla ilerlerken Omega Key'in koruyucu gardiyanı harekete geçiyor. Olaylar da bu şekilde devam ediyor. Oyunun hemen başında Optimus Prime'yi alarak oynayacağınızı düşünüyorsanız biraz durun derim. Çünkü

Alternatif

Gears of War (9,1)
Dark Sector (6,7)
Prototype (7,5)

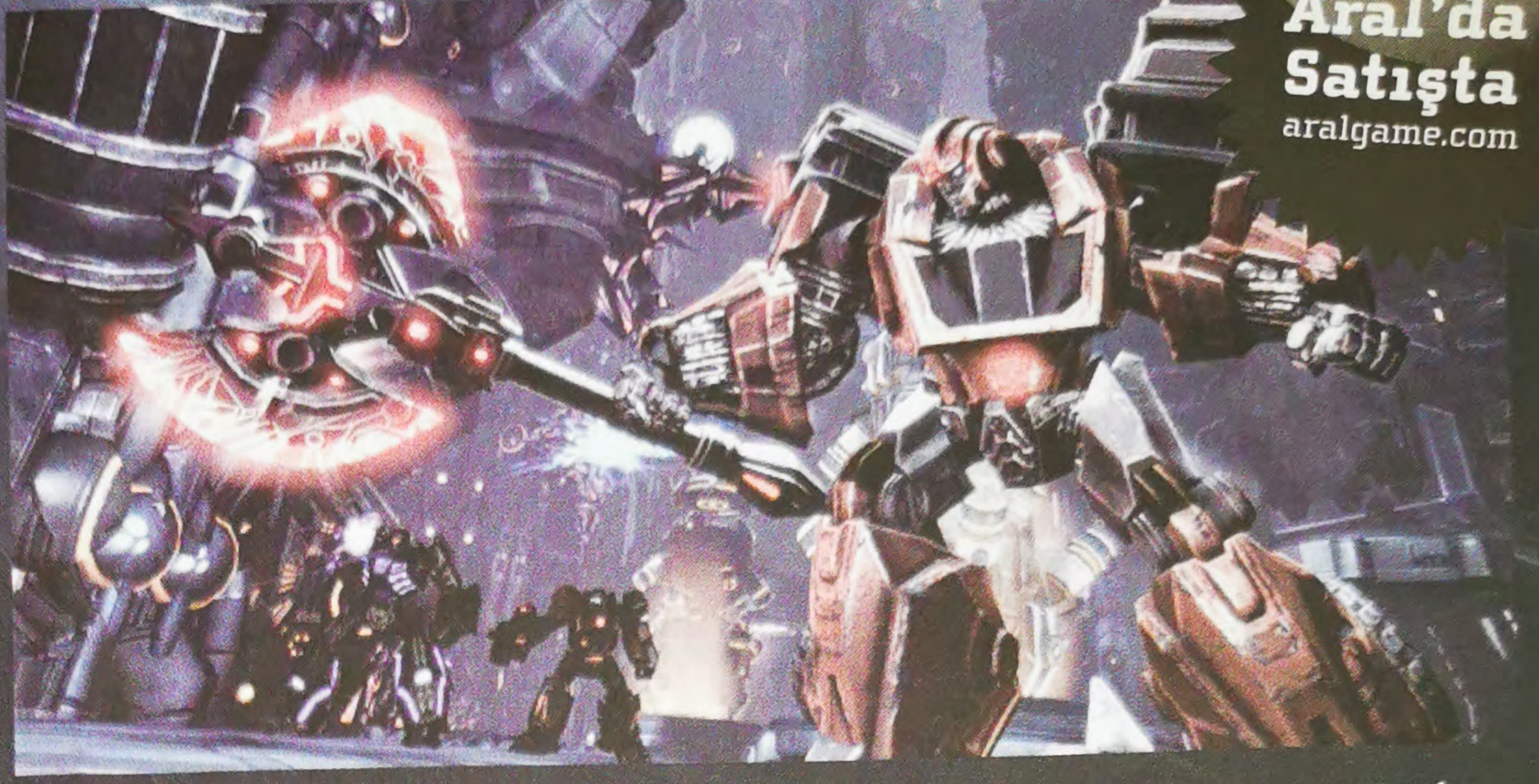


Yapım High Moon Studios
Dağıtım Activision
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360, PC
Web www.transformersgame.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

hikaye toplam 10 uzun bölümden oluşuyor (her bölümü bitirmek yaklaşık iki saat sürüyor) ve ilk beş bölümde Decepticon'ları yöneterek Autobot'ları ezerken, kalan son beş bölümde Autobot'ları direniş için yönetiyorsunuz. Oyun size doğrudan beşinci bölümden başlama seçeneğini sunuyor ama o zaman olaylar nasıl gelişti de böyle bir felaket yaşandı bilemezsiniz. Tavsiyem ilk bölümden başlayın çünkü Megatron ve Starscream'i yönetmenin de tadı bir ayrı.

WFC karakterlerinizi üçüncü şahıs kamerasından yönettiğiniz bir oyun. Oyunda yapımcıların çok akıllıca bir tercihle yaptıklarını düşündüğüm detay ise yönettiğiniz karakteri ekranın sol alt köşesine koymaları. Dolayısı ile örneğin Resident Evil 5'te olduğu gibi karakteri tam sırtından ve ekranın ortasından yöneterek görüş açınızı daraltmadan rahatlıkla oynayabiliyorsunuz. Her karakterin yaptığı ortak hareketler ise nişan almak, ateş etmek, zıplamak ve bir araca dönüşmek. Üçüncü şahıs kamerasının yerleştirilmesi başarılı olduğu için bu dediklerimi rahatlıkla yapıyorsunuz. Bence çok büyük bir artı...

Oyun boyunca Transformer'ların ana gezegeni olan Cybertron'un farklı mekanlarında savaşıyoruz. Gezegen büyük bir savaşa ev sahipliği yaptığı için harap vaziyette. Bazı bölümler oluyor uzayda süzülen enkaz parçalarından düşmeden zıplamanız ve düşmanla çatışmanız gerekiyor. Bazı da ise dev bir metro istasyonuna girip üstünüze gelen trenlere çarpılmadan ve duvarlardaki koruma kulelerine vurulmadan aynı bir araba yarışındaymiş gibi kaçmanız lazım olabiliyor. Ben en çok Starscream'i yönettiğim bölümde uçak olup yeraltındaki boruların arasından kaçmayı, bizi



durdurmaya gelen Autobot bindirme gemisine havadan saldırdığımız bölümü keyifli buldum.

Robotların iç dünyası

Her bölüme başlarken seçmeniz için üç robot seçeneğiniz oluyor. Robotlar Scout, Science, Leader ve Soldier diye üçe ayrılıyor. Leader araçlar genelde ağır ağabeyler olup kodumu oturtuyorlar fakat biraz ağır hareket ettikleri için yoğun bir çatışmada kevgire dönüyorlar. Scout'lar hızlı araçlar, kolaylıkla vur kaç taktiği yapabiliyorsunuz. Soldier'lar ise sağlam araca dönüşebilen, iyi silahlı savaşçılarımız ki ben genelde bunları seçiyorum. Science ise ortalama silah kapasitesi ile oynayan, arkadaşlarını bütün saldırılardan koruyan kalkan alanı çekebilen robotlar. Robotlar sınıflara ayrılıyor ama oyun içinde bulabileceğiniz bütün silahları hepsi kullandığı için aslında birbirlerinden çok farklı kalmıyor. Benim size önerim bulduğunuz anda 10x sniper tüfeğini bırakmamanız çünkü çoğu hedefi tek vuruşta indirebilen güçlü, yakınlaştırmaya yapabilen bir alet.

Oyun boyunca çok farklı patronlar ve mini patronlar (Boss'u sonunda biri espi malzemesi yaptı. Hayırlı olsun. - Elif) ile çarpışacaksınız. Siz ve bilgisayarın yönettiği üçerli bir takımla hareket

ettiğiniz için onları indirmek pek dert olmuyor ama tabii ki asıl iş size düşüyor. Örneğin koca bir kalkan ve balta taşıyan Brute cinsi robotu indirmek için sırtındaki çantayı vurmanız şart, bunu da ancak o diğer arkadaşlarınızla savaşırken arkasına geçip yapabilirsiniz. Bölüm sonu patronları ile savaşmak ise bana WoW'u hatırlattı. Çünkü her patron ile savaşmak belli aralıklardan oluşuyor, lazerlerden kaçuyorsunuz,

gönderdiği yaratıkları öldürüyorsunuz, sonra zayıf noktası açılıyor ve orayı olabildiğince çabuk vurmaya çalışıyorsunuz gibi... (Patronfobia geliştirmiş olabilir misin Nurettin? Senin için boss'a çevirmedim bak onları. - Elif)

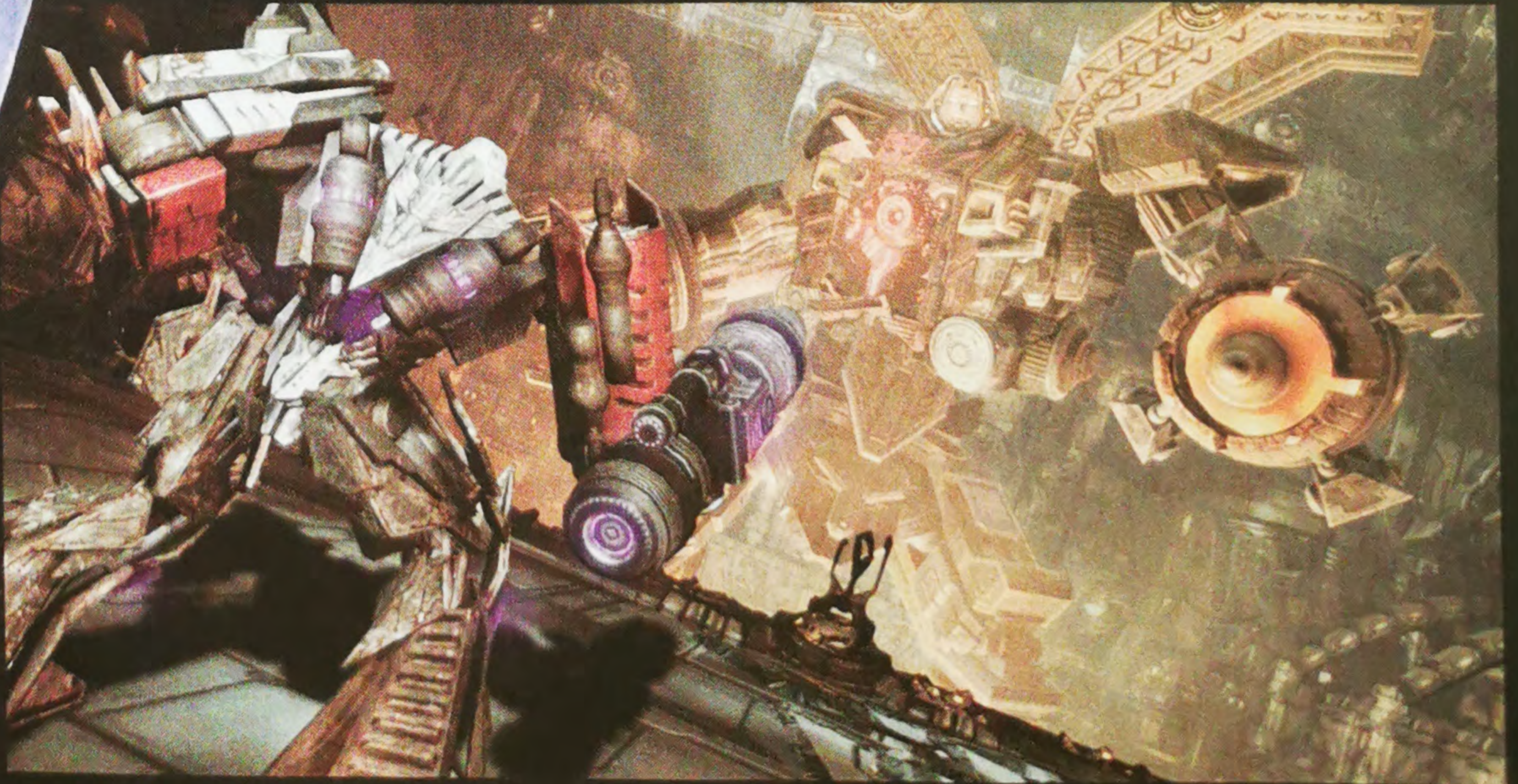
Oyuncaktan her alana...

Oyunun multiplayer modunun co-op'u desteklemesi ise ayrı bir güzellik keza üç kişilik bir arkadaş grubu ile oynamak daha zevkli oluyor. Ayrıca oyunda diğer alışlagelmiş multiplayer modlar da mevcut ve bu modlar vasatın üstünde. WFC tek oturuşta bitirebileceğiniz bir oyun değil. Çünkü bu tür aksiyon oyunlarını doğası olsa gerek hep aynı şeyleri yapmak bir sıra sonra sıkılmaya başlıyor. Fakat her gün bir bölüm bitirerek ilerleme yoluna girerseniz oyunu eğlenceli bulacağınızdan eminim. Bu tür savaş oyunlarını seven, halihazırda Transformers hayranı olan kitlenin kaçırmayacağı bir oyun. Direkt bir film oyunu değil ama kıyaslamak gerekirse film oyunlarından daha başarılı olduğunu söyleyebilirim. En azından yabancı bir hikaye izleyerek sonunu bilmeden daha ne sürprizlerle karşılaşacağımızı merak ederek ilerliyoruz. Çut çöt çöt çöt (dönüşme efekti)! Arabaya dönüşüp yatağa uyumaya gidiyorum. Ben dinlenirken Cybertron size emanet. ■ Nurettin Tan

Transformers: War for Cybertron

- + Özgün hikayesi öyküsü, iyi grafikler, aksiyon dozunun iyi ayarlanmış olması, uzun hikayesi
- Uzun bölümlerde sürekli bir şeyleri vurmanın sıkılmaya başlaması

8,0





Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Spor**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.purefootballgame.com**

Pure Football

Ubisoft'tan başarısız bir futbol girişimi

insanoğlunun kendisi olmasa bile, dört ayaklı oyuncularının Mars'a gittiği şu dönemde Pure Football gibi garip bir oyunun çıkmasına "21. Yüzyıl'ın mucizesi" diyebilirim. Hele ki dünyanın gözünün kulağının Dünya Kupası'na odaklandığı şu zamanda sokak futboluna benzer bir oyunu piyasaya sunmak tam da Ubisoft'a yakışır bir cesaret. Daha yazının başından elime sopamı aldığımdan farkındasınız umarım. Hele bir bakalım Pure Football ne imiş, nereleri olmamış.

Pure'un bir konusu var. Futbol oyununda "konu"

deyince şaşırdınız, değil mi? Efendim; gerçek sahalarda artık yeterli heyecanı bulamayan oyuncular, arttırdıkları fazla enerjiyi diğer takımlardan çağırdıkları arkadaşlarıyla mahalle maçları yaparak tüketiyorlar. Beşe beş yapılan bu maçlarda ne bir hakem, ne de kural söz konusu. Kol, dirsek, omuz, ne kadar uzvunuz varsa rakibi geçmek ve durdurmak için kullanabildiğiniz, bir nevi Fight Club tadında atmosfer var yani. Tabii ki sert oynamak deyince de karşı rakibin kırılmadık kemiğini bırakın demiyorum. Sertliğinde sınırları var ve bunun tadını tuzunu kaçırsanız oyun sizi penaltılarla cezalandırıyor.

Pure Football'da en çok zaman geçireceğiniz yerlerden biri Campaign seçeneği olacak. Burada uluslararası 17 takıma karşı oynayacak, onları yenmeye çalışıp yeni oyuncuları açmayı deneyeceksiniz. Oyuncuları açmak için yaptığınız maçlarda bazı gereklilikleri yerine getirmeniz lazım; şu kadar şut çek

ve gol at, hiç gol yemeden şu maçı bitir gibi. Her oyuncunun kalitesi yıldızlarla belirleniyor ve amaç tabii ki en iyileri takımınıza katmak.

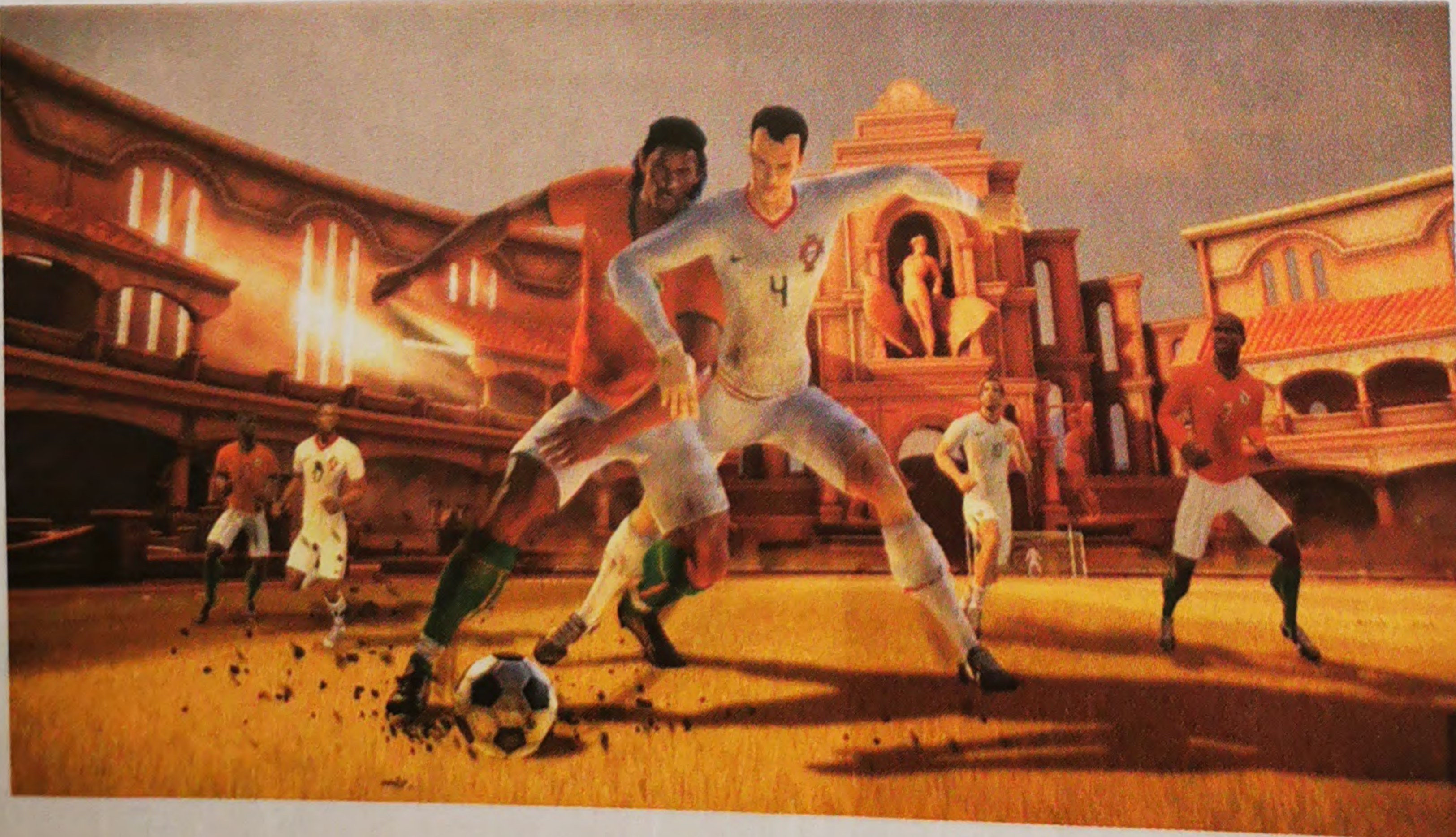
Oyunda "Pure Shot" denen bir icat da mevcut. Hangi oyuncuyla oynarsanız oynayın, zaman geçtikçe altındaki çizginin dolduğunu göreceksiniz. Buna "Pure Meter" deniyor. Oyunun biraz Street Fighter'a dönerek gerçekçilikten uzaklaştığı bir an; çünkü bu çizgi dolduğu zaman oyun yavaşlıyor, Pure Shot denen özel vuruşu yapabiliyorsunuz. "Bu şut %100 çerçeveyi buluyor." diyemem ama normal şutlarınızdan daha etkili olduğu kesin.

Pure'un grafikleriyse beni en çok rahatsız eden nokta oldu. Oyuncuların futbolcu gibi değil de ragbi oyuncusu gibi olması belki oyuncuların kafasındaki sert futbol anlayışını tetikleyebilir diye düşünülmüş ama görüntü olarak tek kalıptan çıkmış adamlarla oynuyormuşsunuz gibi geliyor. Ubisoft gibi bir firmanın, bu çağda böyle grafikli bir oyun çıkarması gerçekten akıl karı bir iş değil. Sesler için de çok farklı bir şey söyleyemeyeceğim; çünkü oyunda ses çıkaracak bir mekan yok pek. Oyuncular bağıyor, ıslık çalıyor, topa vurulan ayak sesleri gümbürdüyor, o kadar.

Pure Football'un dünyada bu kadar çok futbol fanatığı varken kaza bela satacağından eminim. "Seks satar!" motto-su futbol için de geçerli. Bana kalırsa oyunu almadan evvel iyice bir araştırın, oynama fırsatınız varsa bakın ve beğenirseniz alın. ■ **Nurettin Tan**

Alternatif

2010 FIFA World Cup (9,2)
FIFA 10 (9,6)
PES 2010 (7,9)



Pure Football

+ İki gözüm önüme aksın artışı yok!
- Kötü grafikler, kötü oynanabilirlik, kötü konu

3,0

■ **Adam futbolcu değil, resmen Na'vi! Kollar, bacaklar ekstra uzun, gereksiz bir kas yığını cümbüşü.**



Yapım Game Republic
Dağıtım Namco Bandai
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.clashofthetitansgame.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Clash of the Titans

Perseus'un içler acısı dramı

Buradan ilk önce tüm oyun dünyasına ve Hollywood'a seslenmek istiyorum: Ain't no s..t maaan! (Meali: Biraz daha fazla para kazanmak uğruna her yaptığınız filmin oyununu piyasaya sürmekten vazgeçin!) Yayına yine Türkçe devam ediyorum; ayrıca biraz daha fazla para kazanma hırısı uğruna zarara girmek de mümkün. Şimdi Game Republic belki film sayesinde birkaç bin tane oyun satabilir fakat bu oyunu satın alan yediden 70'e tüm oyuncular bir sonraki Game Republic oyununa "Yine batırışlardır" gözüyle yaklaşacaklardır. Gerek var mı böyle bir imaj yaratmaya? Hı???

Her şey görecelidir fakaaat...

Bence hayattaki her şey görecelidir fakat zaman zaman insanların %90'ın üzerinde uzlaşma sağlayabileceği durumlar ortaya çıkar. Şimdi Clash of the Titans'a "İyi oyun bu, düşük puanı hak etmiyor" diyen oyuncuların çıkacağı muhtemel. Ancak bu oyuncuların sayısı dünya çapında dört basamaklı sayılara ulaşamayacaktır. "Azınlık her zaman yanlıştır, hatalıdır" fikrine asla kapılmayın. Azınlığın da gayet haklı olduğu durumlar vardır ama bu onlardan biri değil; Clash of the Titans'ın gerçek anlamda elle tutulacak iyi bir özelliği yok zira.

Bir kere 2010 yılında çıkmış bir konsol oyununun ana

HER YERDE SAM VAR



Terminatör, Avatar derken tüm fantastik / bilim kurgu filmlerinde başrolü kapmaya başladı Sam Worthington. 1981'de ilk versiyonu çekilen, ünlü Yunan miti Clash of the Titans'ta da Perseus olmayı başardı. Bir de herhalde modellenmesi kolay bir insan ki Game Republic, Mr. Worthington'a benzetilmiş ana karakteri.

menüsünde sadece "New Game" ve "Load Game" seçenekleri varsa korkmaya başlayın. Hani bunun modları? Hani bunun ayarlar sekmesi? Multiplayer seçeneğini bile es geçiyorum, düşünün artık. Neyse; menü, işin detayı.

Hack'n slash türündeki oyunlar aslında bir yapımcı için detayı en az oyunlardır. Neden mi? Çünkü dünyayı geniş yapmaya ihtiyaç yok, çevre etkileşimi zaten çoğu hack'n slash'te es geçiliyor; e elde ne var? Ana karakter, grafikler ve düşmanlar. Yani yapay zeka hack'n slash'lerde çok ama çok önemli. Hemen Clash of the Titans'a dönelim bu bağlamda; hayatınızda bu kadar kötü yapay zekaya sahip düşmanlar görmenez gerçekten zor. Şöyle tarif edeyim; herhangi bir düşmanın bir metre önünde durun ve dışarıya çıkıp gezin tozun. Oyunun gerçekten ekstra bir pause tuşuna ihtiyacı yok; öyle söyleyeyim. Dışarıdan geldiğinizde Perseus'la düşmanı aynı konumlarda, birbirlerine bön bön bakarken bulursunuz. Haliyle Perseus için oyunun ilerleyen bölümlerinde açılan yeni silahlar (80 civarında silah çeşidi var), bu silahların upgrade'leri, yeni kombolar ve tanrı vari özellikler (Mesela öldürdüğünüz düşmanın ruhunu emmek gibi.) ne işe yarıyor peki? Bu açılan silahların her biri, farklı düşman çeşidi için kullanılıyor. "Yapay zeka yok ama bari menüden silah seçerek oyunun zorluk derecesini artıralım" demişler herhalde.

Peki bari grafikler iyi olsun biraz... Yoook; grafikleri de size şöyle tanımlayayım, oyunu PS3'te oynamaya başladığım ilk dakikadan itibaren arkam-



Alternatif

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

dan geçen dört - beş kişi "Aaa, kaç yılının oyunu bu? Nostalji mi yapıyorsunuz?" gibi sorular sordu. Bu soruları soran insanların %50'sine oyunun yeni olduğunu inandırmadım. (Çok istatistiksel bir insanım.) Tam inanacakları anlarda Perseus'un zıplayışını ve her birkaç adımda bir ekranın kararıp kısa kısa yüklemelerin olduğunu gördüler. Elimden bir şey gelmedi.

Film neyinize yetmiyor?!

Perseus bu oyundan çektiği kadar Medusa'dan çekmemiştir. İlla ki filme ek olarak oyun da sunmak istiyorsunuz; filmin web sitesine flash oyun yapın; ne siz, ne de biz üzülelim... Machinarium kadar da iyi bir şey beklemiyoruz sizden. Yeter ki çocukluğun merak edip parasını harcayabileceği tuzaklar kurmayın böyle. Anlaştık mı?

■ Elif Akça

Clash of the Titans

+ Karakteri Sam Worthington'a benzetebilmişler
- Oyunun kendisi hayata gelmiş bir eksi

2,0



■ Şu ekranda gördüğünüz mekanda hareket alanınız yaklaşık 3 metrekare ile sınırlı.



Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Tür Aksiyon
Platform PSP
Web www.konami.jp/mgs_pw
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Sanatçının Elinden...

Bir ihtimal MGS'in PSP'deki dijital çizgi-romanına göz attıysanız, Peace Walker'in muhteşem ara sahneleri de size yabancı gelmeyecektir. Aynı sanatçının elinden çıkan bu el çizimi ara sahneler hikayeyi takip etmenin yanında birer mini oyun görevi de görüyor ve PSP'yi bir kenara bırakıp olayları izlemek yerine, size de etkileşime geçme imkanı tanıyor.

Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP)

Sınırları olmayan askerler

PSP'yi kutusuna koyup konsol müzesindeki yerine itelememe ramak kalmıştı. Sadece tek bir oyun daha deneyecektim ve ona göre kararımı verecektim; PSP ya kalacaktı ya da geri dönmek üzere gidecekti.

"Peace Walker, gerçek bir MGS oyunu olacak; konsollardaki herhangi bir MGS'den hiçbir eksiği olmayacak." demişti Kojima-sama bir zamanlar. Ne demek istediğini pek anlayamamıştım zira PSP'deki 20 oyundan sadece bir tanesi "tam" bir oyun gibi gözükmekte, geriye kalanlar ya devşirme, ya da "mini oyun" klasmanında yarışmaktaydı. Hideo Kojima'nın boş konuşacağı sanmıyordum zaten fakat ortaya böyle bir "şey" in çıkacağını da hiç düşünmemiştim...

The Boss... Ölmemiş?

Oyunun iyi yönleri senaryoyla başlıyor, oynanışla devam ediyor, görsellikle son buluyor. Önceki MGS oyunlarındaki gibi karmaşık bir konu yok burada; her şey daha net, daha sade. MGS3: Snake Eater ve MGS: Portable Ops'tan hemen sonrası konu alınmış ve bu da Big Boss "Naked Snake" in, hocası The Boss'u öldürdükten hemen sonra Amerika'yı terk edip "Militaires Sans Frontieres", yani "Sınırları Olmayan Askerler" i oluşturmasına denk geliyor. Yarıdima ihtiyacı olanların yanında olan bu ordu, işlerini yürütürken Costa Rica'daki bir profesör ve bir kız Snake'ten yardım istiyor. Onlara yardım etmek istemezken, The Boss'un yaşadığına dair bir takım kanıtlarla yüzleşen Snake, olaya dahil oluyor ve macera başlıyor.

Macera başlamasına başlıyor ama sanmayın ki burada uzunca bir hikayenin içinde yer alacağız. Peace Walker, PSP'ye uygun bir şekilde geliştirilerek birçok ufak bölümü bünyesinde barındıran, bir-iki görev yapıp PSP'yi kapatabilmenizi sağlayan kapsamlı bir yapımla hazırlanmış.

Her şey Mother Base'de ayarlanıyor. Snake'in kostümlerini, silahlarını, eşyalarını, ordusunu, robotunu; kısaca elinde ne varsa burada görüyor ve düzenliyorsunuz. Bir göreve mi çıkmak istiyorsunuz? Açıyorsunuz görevler bölümünü, hangi ana görevleri yapacağınıza, hangi ekstra işlere (Extra Ops) koşacağınıza siz karar veriyorsunuz.

Bolluk

Görevlerin hepsi kısa. Ama bunu kötü almayın; görevlerin kısa



■ Saklanmak ve doğru anı beklemek, Peace Walker'ın temel kuralı.



olması oyunun kısa olduğu anlamına kesinlikle gelmiyor. Üstelik görev sırasında oyunu kaydedemememiz veya herhangi bir "checkpoint" olmaması, uzun görevlerin bir eziyete dönüştürdü.

Çıktığımız görevlerde her zaman amacımız farklı oluyor; bazen belirli sayıda adam yakalamamız gerekiyor, bazen etrafta kim var, kim yok öldürmemiz isteniyor, bazense hiç ses çıkarmadan bir noktaya ulaşmamız ve oradaki işi yerine getirmemiz. Ne tür bir göreve çıkarsanız çıkın, önceki MGS oyunlarındaki gibi burada da gizlilik esas. İşleri gürültüyle halletmek de mümkün fakat bu, görev sonu puanınızı etkiliyor ve düşük puan da araştırma-geliştirme bölümünde başınızın ağrımaya anlamına geliyor.

Ne demiştik, Snake'in bir ordusu var. Peki bu ordu ne işe yarıyor ve elemanlarımızı nereden buluyoruz? Eğer görevler sırasında düşmanlarınızı öldürmez ve sadece bayıltırsanız, bunları helikopterle aldirabiliyorsunuz ve ilgili askerler saflarınıza geçiyor. Daha sonra bu askerleri Mother Base'de çeşitli görevlere atıyor ve onlardan maksimum faydayı sağlamaya çalışıyorsunuz. Her türlü asker, ekibinize katılan her türlü karakter farklı alanlarda uzman olduğu için onları en doğru şekilde görevlere dağıtmak için uğraşmalısınız zira bazı önemli envanterlere ancak doğru ayarlamalarla ulaşıyorsunuz.

Küçük dev yapım

Durumu hiç abartmadan, Peace Walker'ı en büyük MGS oyunu olarak ilan edeceğim, kimse kusura bakmasın. Belki bir MGS4 kadar iyi grafiklere sahip değil, belki MGS3'teki gibi bir orman söz konusu olamıyor ama bu oyunun içeriği o kadar geniş ki PSP'yi hiç elinizden bırakmadan saatlerce oynayabilir ve hala hikayenin sonuna ulaşmayabilirsiniz.

Ne var ki oyun bu kadar geniş olduğu halde sizi pek az bilgilendiriyor. Arayüz de maalesef pek kullanıcı dostu olmadığı için daha ilk dakikadan kaybolup gidebiliyorsunuz. Size tavsiyem, oyunun modifikasyon kısmıyla pek fazla ilgilenmeden art arda en az 10 tane bölüme çıkmanız. Ne zaman ki silahınız yetersiz kalıyor, bölümler zor gelmeye başlıyor, o zaman araştırma departmanından yeni silahlar talep edip kazandığınız puanlarla

yeni ekipmanlarınızı deneyin.

Zaten boss'lara denk geldiğinizde ne kadar yetersiz kaldığınızı anlayacaksınız. Bu yetersizliğinizi de bir arkadaşınız örtecek. Yapımcılar co-op modu da es geçmemiş ve her bölümü bir arkadaşınızla oynamaya, her boss'u da toplamda dört kişi haklamaya izin vermiş. Uzak Doğu'da metroda giderken herhangi bir bölümü "Host" olarak açtığınızda birilerinin damlayacağını tahmin ettiğim bu özelliği Türkiye sınırlarında kullanmak için illa ki bir arkadaşınızı yanınıza almanız gerekiyor yoksa yalnız kalırsınız.

Aşağı bak, yukarıyı gör

Kontroller... PSP'ye bu denli kapsamlı bir oyun yapmak ve onu PSP'nin eksik kontrol mekanizmasına uydurmaya çalışmak... Neyse ki durum o kadar kötü değil. Aslında kötü ama alışmak mümkün çünkü oyun güzel. Kontrollerde kafayı sıyırmamak için "Shooter" tarzını seçmenizi öneriyorum; belki düşmanlarınıza aniden dönüp ateş edemeyeceksiniz fakat en dengeli kontrol dağılımı Shooter'da olmuş.

Size saatlerce bu oyunu anlatmam mümkün. PSP'de böyle bir oyun göreceğimi hiç düşünmüyordum lakin Hideo Kojima, bir deha olduğunu bir kez daha göstermiş durumda. Tüm PSP sahiplerine bu oyunu şiddetle tavsiye ediyorum; daha önce MGS oynamamışsanız bile... ■ Tuna Şentuna

Metal Gear Solid: Peace Walker

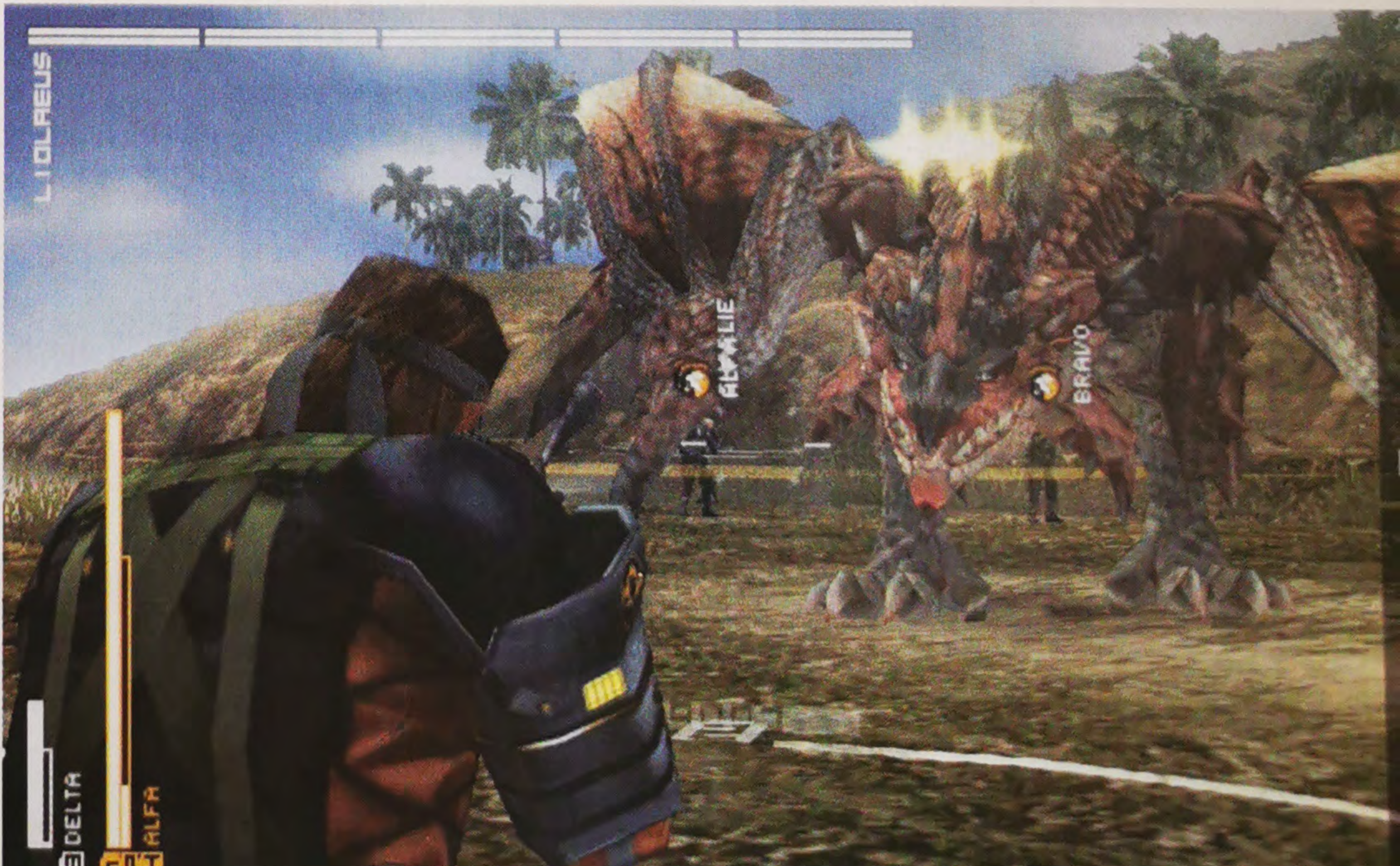
- + Bir ton görev, bir ton ekipman, mükemmel ara sahneler, anlaşılır senaryo.
- Oyun size pek yardımcı olmuyor; ne yapacağınızı kendiniz anlamak zorunda kalıyorsunuz. Bazı görevler tek kişi geçmek için çok zor.

9,1

■ Boss'lar hiç ama hiç kolay değil. İmkancınız varsa bir arkadaşınızla birlikte öldürmeyi deneyin.



Onca mukavva kutudan bir tanesi pembe bir "Love Pack" kutusu olsa, ben içinde ne var diye bakardım...





Yapım **Super Awesome Hyper Dimensional Mega Team**
Dağıtım **Chillingo Ltd.**
Tür **Aksiyon**
Platform **iPhone**
Web **www.prozombiesoccer.com**



Hardcore

20 bölümü bir çırpıda bitirdiniz. Peki ya şimdi? Oyunu App. listenizden çıkaracak mısınız? Eğer mücadeleye varım diyorsanız, oyunun Hardcore modu sizi bekliyor olacak. Zombilerin iki katına çıktığı bu modda refleksleriniz o kadar hızlı çalışmalı ki bir saniye bile gözünüzü ekrandan ayırmamalısınız.

Pro Zombie Soccer (iPhone)

Çiçek dikerek kurtulamıyorsan, futbol topunu dene!

Zor oyunları severim. Sıkıcı oyunları sevmem. Zombileri severim; zombileri öldürmeyi ise çok daha fazla.

Zombilere ateş etmeye her zaman varım. Zombileri yakmaya, onlara hakaret etmeye, kürekle kafalarına vurmaya sempatiyim büyüktür.

Eğer istenirse, yani zombilerden kurtulmak için tek yol oysa, onları durdurmak için bahçeme envai çeşit bitki dikmek de benim için sorun olmaz ki zaten bunun ne denli eğlenceli bir iş olduğunu aylar önce gördük, beğendik.

Şimdi de aynı zombileri futbol topuyla durduracağız. Topu onların kafalarına atacağız; onlar yere yığılırken, top bize geri dönecek. İnanmıyorsanız, gelin kendi gözlerinizle görün.

Benim topum, benim kalem

Sağ taraftan zombiler geliyor, sol tarafta da biz duruyoruz. Sol elimizi aşağı - yukarı hareket ettirerek açımızı belirliyor ve topa vuruyoruz. Top gidiyor, gidiyor, bir zombiye isabet ediyor. Onu neresinden vurdunuz? Göğsünden mi? O zaman belki de bir atış daha yapmanız gerekiyor yere inmesi için... Kafasından mı? Bravo; tek atışta zombiyi indirdiniz! Viagra almış, kaslı bir zombi mi? Onu kafasından değil, daha "aşağıdan" vurmalsınız ki bir "Nutshot" gerçekleştirin; zombi de olduğu yere yığılsın.

Her türlü zombiyi topunuzla birkaç kez atış yaparak öldürebiliyorsunuz fakat ilerleyen bölümlerde sayıları çoştugu için onları en etkili şekilde öldürmeniz gerekiyor. Bunun için de üç farklı güç sunulmuş; Lightning Kick, Piercing Kick ve Laser

Attack. Bu üç güce oyunun neredeyse başlarında ulaşıyorsunuz ve elbette bu güçleri kullanarak yapılan saldırılar, daha fazla can acıtıyor.

Favorim ve favoriniz elbette ki lazer vuruşu olacak. Jax bu vuruşu zombilere değil, gökyüzüne doğru yapıyor ve ardından gökten lazer ışınları yağıyor, zombiler anında telef oluyor. Başınız sıkıştığında bundan daha iyi bir vuruş bulamayacaksınız.

Toplamda 20 bölüm süren oyunda sekiz farklı bölge bulunuyor. Ne var ki 10. bölümden sonra işler biraz monotonlaşmaya başlıyor. Zombi çeşidi hep aynı oluyor, güçlerinizi oyunun başında aldığınız için beklemeniz gereken yeni bir özellik olmuyor, oynanış pek değişmiyor. Ha ne oluyor; sıradan zombiler yerine büyük bir tanka karşı savaşıyorsunuz, Jax olduğu yerde durmuyor da koşmaya başlıyor. (Shoot'em up gibi.) Fakat bunlar da oyunda pek fazla değişim yaratmıyor.

Plants vs. Zombies kadar iyi bir oyun değil maalesef Pro Zombie Soccer. Grafikler ve görsel efektler çok iyi, müzikler de oyuna son derece uygun fakat oynanıştaki çeşitlilik... Belki DLC'ler ile oyun geliştirilir ama şu haliyle uzun süre oynayacağını sanmıyorum. Gerçi oyun sadece 1\$ şu sıralar; kaçırmak da olmaz... ■ Tuna Şentuna

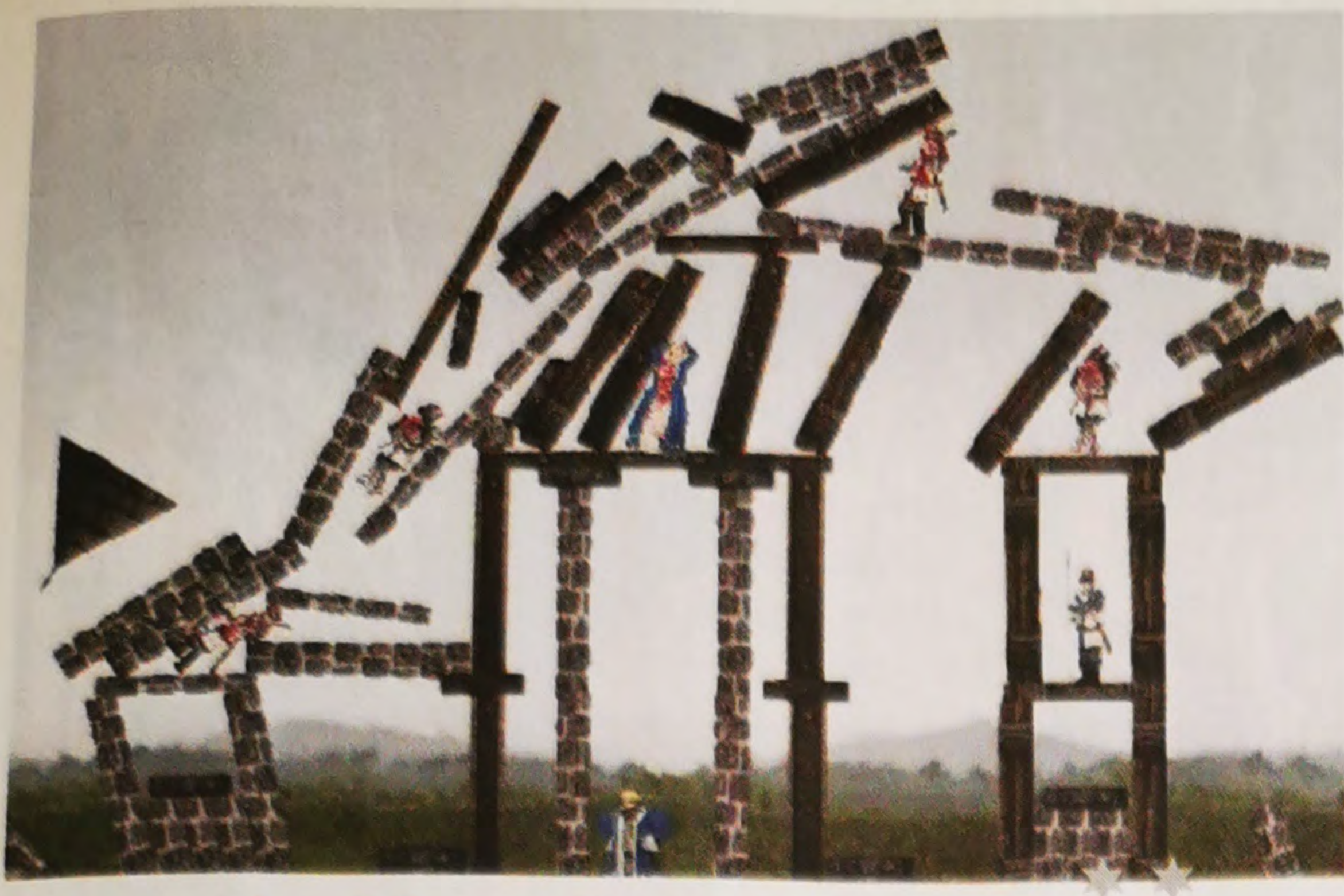
Pro Zombie Soccer

- + El çizimi grafikler, bir yere kadar eğlendiren oynanış
- Oyunun başında tamamı açılan güçlerin oyunu sıkıcı hale getirmesi, çeşitliliğin az olması

7,8

■ Yaşasın gökten gelen ölüm!





Crush the Castle 2

Tek atışta on hedef...

Web tabanlı oyunların başında fazla oturulmadığını söyleyenlere tokat gibi yanıt. Oyunun başında bir saat nefes almadan geçirdim. Oyunu tamamladım; bu defa da altın madalya alamadığım birkaç bölümü tekrar oynadım. Onları da tamamladıktan sonra oyuncuların tasarladığı bölümlere daldım.

Bir mançınıkla, bulunduğunuz bölümdeki düşman askerlerini, kralını, kraliçesini öldürmeye çalışıyorsunuz. Altın madalya almak için

kısıtlı sayıda atış yapıyorsunuz; yoksa istediğiniz kadar atış yapmak serbest. Başlarda kütük, taş, demir gibi cisimler atabilirken, ilerleyen bölümlerde ortalığı yakan iksirler, bombalar ve nicelerini silah olarak kullanabiliyorsunuz. Atışlarınızı iyi yapmak ve hangi bölümde, hangi silahın daha iyi etki edeceğini bulmak çok zor sayılmasa da tüm bölümlerde altın madalya toplamak için bayağı uğraşmanız gerekebilir. ■ Tuna Şentuna

Tür **Puzzle**
Yapım **Armor Games**
Web armorgames.com/play/6137/crush-the-castle-2 **9,2**

Revenge of the Titans

Savunmanı hazırla, düşmanını bekle

Crush the Castle'dan daha beter bir şekilde takıldığım bir oyun varsa o da Revenge of the Titans olmuştur ve bu oyunun Clash of the Titans ile karşılaştırılmamasını temenni ediyorum. (Elif'in incelemesini okuyun.)

Aslında bu oyunun benzerlerini çok gördük fakat burada büyük bir prodüksiyon söz konusu. Amacımız farklı noktalardan üssümüze saldıran uzaylıları durdurmak. Bunları duvarlar çekerek, çeşitli taretler dikerek durduruyoruz fakat başta işler çok kolayken, yaklaşık on bölüm sonra olay hepten

kopuyor. Sıradan taretlerimiz artık etkisiz kaldığı için kazandığımız paralarla teknolojimizi geliştirip işleri kolaylaştıracak yapılara, silahlara ulaşmamız gerekiyor.

Uzaylıların saldırılarını püskürtürken kaynak toplamak, boşalan taretlere yeniden cephane eklemek, düşmanlardan düşen power-up'ları toplamak oyunda bir saniye bile rahat oturmamanız anlamına geliyor ve bu da oyunu eğlenceli hale getiriyor. ■ Tuna Şentuna

Tür **Strateji**
Yapım **Puppy Games**
Web www.puppygames.net/revenge-of-the-titans **9,3**



Pylo Nouveau

Minik ejderin maceraları

Bir Draconian olan Pylo, yaşadığı ormanı işgal eden askerlerden hesap sormak için bir maceraya çıkar. Bu macerasında onu Mario'dan ve bir takım platform oyunlarından tanıdığımız düşmanlar karşılar. Pylo'nun onlara alev toplarıyla yanıt vermesi kaçınılmazdır. Beş seviye kadar güçlendirilebilen ateş toplarıyla Pylo, güçlü bir savaşçıdır ve hatta W tuşuna basılarak ulaşılabilen özel güçleri de mevcuttur. Şöyle ki öldürdüğü düşmanlardan dökülen renk renk toplarla özel güçlerini kullanabilmek

için enerji toplamaktadır Pylo. Sağlık puanı mı azaldı; gri güçlendiricilerden 20 tane bulması yeterlidir. Oyunda ilerledikçe bu güçleri de ilerleyecektir fakat Grit Games henüz bu özellikleri oyuna eklememiştir.

Özel güçler, farklı engel çeşitleri ve temiz grafikleriyle, Pylo eğlenceli bir oyun olma yolunda ilerliyor. ■ Tuna Şentuna

Tür **Platform**
Yapım **Grit Games**
Web gritgames.wordpress.com/games/pylo-nouveau **8,0**

Power of Defense

Robotların savaşı

Düşünün ki robot üretebiliyorsunuz. Ve düşünün ki bu robotlardan, sizin dünyanızı işgal etmek isteyen bir başka güç de üretebiliyor.

Yan yana ilerleyen iki platformdan birinde düşman robotları, diğerinde de sizin robotlarınız yer alıyor. Karşı tarafın robotları belirli bir hızda sizin dünyanıza açılan bir kapıya yaklaşıyor ve siz de yan platforma sürekli asker sürerek onun robotlarını durdurmaya çalışıyorsunuz. Strateji kısmını ise robotlarınıza ne tür silahlar verdiğiniz, onları hangi hızda kullandığınız, hangi

upgrade'ler ile güçlendirdiğiniz vb. konular oluşturuyor. Robot üretmek bedava ama bu robotları donatmak parayla. Para da "Plunger" adındaki robotların radyoaktif maddeleri platformlardan toplamalarıyla kazanılıyor. Plunger'larla diğer robotları iyi bir kombinasyonda kullanarak savaşa çıkartmak ve güçlü silahlarla robotlarınızı diğer robotlardan üstün tutmak hiç kolay değil; söylemedi demeyin. ■ Tuna Şentuna

Tür **Strateji**
Yapım **4SDK**
Web www.4sdk.com/powerofdefense **8,9**



Ertağral Sängi

ROLE

PLAYING

ĞÜNLÜKLERİ

Bir Warhammer'dır gidiyoruz sevgili FRP severler. Durun bakalım nereye kadar gideceğiz... Geçen ay da masaüstüne çıkarmadım diye hatırlıyorum sizleri.

Nitekim iyi de olmuş. Baksanıza kimse ne yapacağını bilmiyor. Herkes kilitlenmiş bilgisayar başında, anca mouse ve klavyeyle kontrol ediyor güzelim modelleri. Neyse lafı çok uzatmayayım; malum bu oyuna ilgisi olan herkesin merak ettiği savaş kısmına geçiyoruz. Bakalım düşündüğünüz gibi bir sistem miymiş...

War, war never changes

Şimdi efendim, bu zamana kadar sürekli söylediğim "Kural kitabı anayasadır" durumu, savaş sisteminde de büyük bir önem arz ediyor. Öncelikle gelin, modellerimizi boyadıktan, ordumuzu hesapladıktan sonra masaüstüne nasıl çıkılıyor bir ona bakalım.

Öncelikle masaya ilk kimin ünite koyacağını ve oyuna kimin başlayacağını belirlemek üzere altı yüzlü bir zar atıyoruz. Akabinde sırayla ünitelerimizi masaya koymaya başlıyoruz. Her oyuncu masaya sadece bir ünite koyma hakkına sahip. Warhammer oynarken aslında en çok dikkat edilmesi gereken nokta bu "deployment" anıdır. Çünkü doğru yerlere yerleştirilmiş olan üniteler, neredeyse her zaman komutanına zafer kazandırır. Bu işlemi bitirdikten sonra başlıyoruz oyuna...

Fazlar

Warhammer Fantasy; Movement, Magic, Shooting, Close

Combat ve Relly Troops fazları olmak üzere beş bölüme ayrılmıştır. (Dört bölüm olarak da hesaplanabilir.) Oyuna başladığımız anda ünitelerimizi, movement puanları yettiği sürece ilerletebiliriz. Genel olarak Elf ırkları 5M (Movement 5 demek, birazcık oyun ibaresi kullanmak istedim.), Dwarf'lar 3M ve kalan ırklar temelde 4M'dir. Pek tabii ki ordu içindeki farklı ünitelerin, farklı skorları olacağından buna sadece bir "genelleme" demek doğru olacaktır. Misal; atlar ve atlı üniteler 8M'yken, uçabilen üniteler tam tamına 20M ilerleyebiliyor. Bu arada burada bahsedilen rakam "inç" ölçü birimi olarak hesaplanıyor ve ünitelerimizi elimizdeki inç ölçer yardımıyla ilerletiyoruz. Movement'ı biten üniteler bir sonraki tura kadar hareket edemiyorlar.

Sonrasında büyü turu geliyor. Oyundaki büyücülerimiz maksimum dördüncü seviye büyücü olabiliyorlar ki bu gayet iyi bir rakam. Büyücünün seviyesinin artması demek; büyü turunda daha fazla zar üretmesi ve seçtiği büyü okulundan daha fazla büyü seçebilmesi anlamına geliyor. Yine bazı ırkların (Bkz. Elf, Chaos) kendilerine özel büyü okulları var. Büyü fazında oyunun henüz başında seçtiğimiz büyülerden istediğimizi yapmaya çalışıyoruz. Genelde en kolay büyü zarla 5+ atılması halinde yapılabilirken, zor büyüler 13+'ya kadar çıkabiliyorlar. Nitekim bir taraf büyüsünü yaptıktan sonra, karşı taraf direkt olarak yapılan bu büyüyü dispell etmeye çalışıyor. Bu işlemi zarla büyüün yapıldığı eş rakamı yakalayarak gerçekleştirebiliyoruz. Bir diğer seçenekse büyücülerimizin her birine 25 puan harcayarak aldığı dispell scroll'lar. Bu cihazlar sayesinde istediğiniz büyüyü ortadan kaldırılabiliyorsunuz. Yine de eğer birisi büyü yapıyorken "düşüş" diye tabir ettiğimiz, -altı - altı'yı yakalarsa o büyü "irresistable"

yani durdurulamaz kabul ediliyor ve her halükarda gerçekleştirilmiş oluyor. Nitekim aynı büyücü "bir - bir" atarsa; "miss-cast" yani hata yapmış oluyor ve bunun sonucunu ağır bir şekilde ödüyor. Miss-cast listesi göz önünde bulundurularak iki tane altı yüzlü zar atıyor ve gelen rakama göre bir muamele görüyor. Kendisini yok etmesinden, bildiği tüm büyülerini unutmaya kadar uzanan geniş bir liste bekliyor büyücüleri.

Shooting fazıysa menzilli silahların kullanıldığı bölümü oluşturuyor. Toplar, tüfekler, oklar, savaş makinelerinin hapsi bu fazda anlam kazanıyor. Menzilli silahların temelini oluşturan oklar kendi aralarında bölünüyorlar; Crossbow'lar 30' mesafeye 45'lik bir ok atıyorken, normal oklar 24' mesafeye 35'lik bir atış yapabiliyorlar. Fakat barut kullanan tüfekler rakiplerine çok fazla zarar vermelerine rağmen, aynı turda ya yürüyorlar ya da ateş ediyorlar. Yani işin içerisinde bolca gerçekçilik var. Malum barutlu silahı anca kuruyor ünitemiz.

Close Combat esnasındaysa ilk olarak "charge" etmiş olan ünitemizin savaşlarından başlıyoruz. Her ünitemizin bir karakteristik özelliği var. Hızlıca açıklamak istiyorum; Movement, Weapon Skill, Ballistic Skill, Strength, Toughness, Wound, Initiative, Attack ve son olarak Leadership. Şimdi kafalar birazcık karışabilir o yüzden dikkatle dinliyoruz! Saldıran ve defans halindeki ünitemiz ilk olarak WS'lerini konuşturuyorlar. Birbirlerine vurma zorluğu bu noktada ortaya çıkıyor. Misal; saldıran ünitemizin WS4, savunan ünitemizin WS4. Bu demek oluyor ki altılık zarla dört ve üstü rakam attığımızda rakibimize vurmuş sayılabiliyoruz. Zorluğun artmasıysa iki karakterin arasında üç rakam fark olduğu zaman gerçekleşiyor. Yani Saldıran WS7, savunan WS4 ise saldıran karakter altılık zarla dört ve üstü yerine, üç ve üstü bir rakamla rakibine vurabiliyor. Aynen tam tersinin de olabileceği gibi.

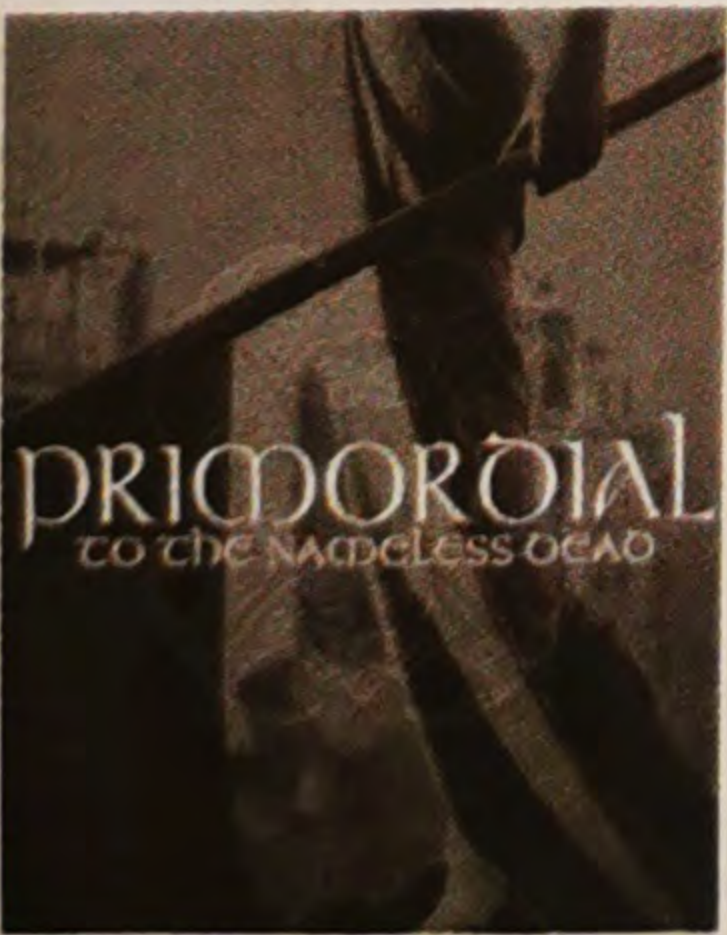
Rakibe vurduktan sonraysa artık iş kendisini yaralamaya geliyor. Warhammer Fantasy'de çok özel ünitemiz hariç (Lord, Hero, vs.) diğer bütün ünitemiz bir wound. Yani tek darbeyle



ölüyorlar ki oyunu hem gerçekçi, hem de etkileyici kılan özelliklerden biri bu. Tıpkı az önceki sistem gibi yalnız bu sefer farklı rakamları kullanarak birbirimize giriyoruz. Saldıran ünitemiz Strength skorunu, savunan ünitemize Toughness skorunu kullanıyor. Yine eşit rakamlar söz konusu olduğu zaman altılık zarla dört ve üzeriyle vurabiliyoruz. Nitekim WS'le göre burada üç fark değil, artan ya da azalan her rakamda zorluk seviyesi değişim gösteriyor. Şöyle ki; S 4, T 4'e altılık zarla dört ve üzeri bir rakamla vurabiliyorken; S 3, T 4'e beş ve üzeri bir zar skoruyla vurabiliyor. Tam tersine bakacak olursak; S 4, T 3'e üç ve üzeri bir zar skoruyla vurabiliyor. Eğer vuruş başarı olduysa rakip -eğer varsa- üzerindeki zırhın kurtarma zarını atıyor ve eğer gerekli rakamı atamazsa anında ölüyor.

İşte böyle sevgili okurlar. Birazcık "rar'lanmış" bir şekilde anlatmış gibi oldum ama malum Warhammer bu; konu konuyu açıyor. Yukarıda anlattıklarımın da baya karışık olduğunun farkındayım. Eğer Warhammer hakkında daha fazla bilgi edinmek istiyorsanız mail'imizi biliyorsunuz. Olmadı www.level.com.tr'de LEVEL Tayfası'ndayım. ■

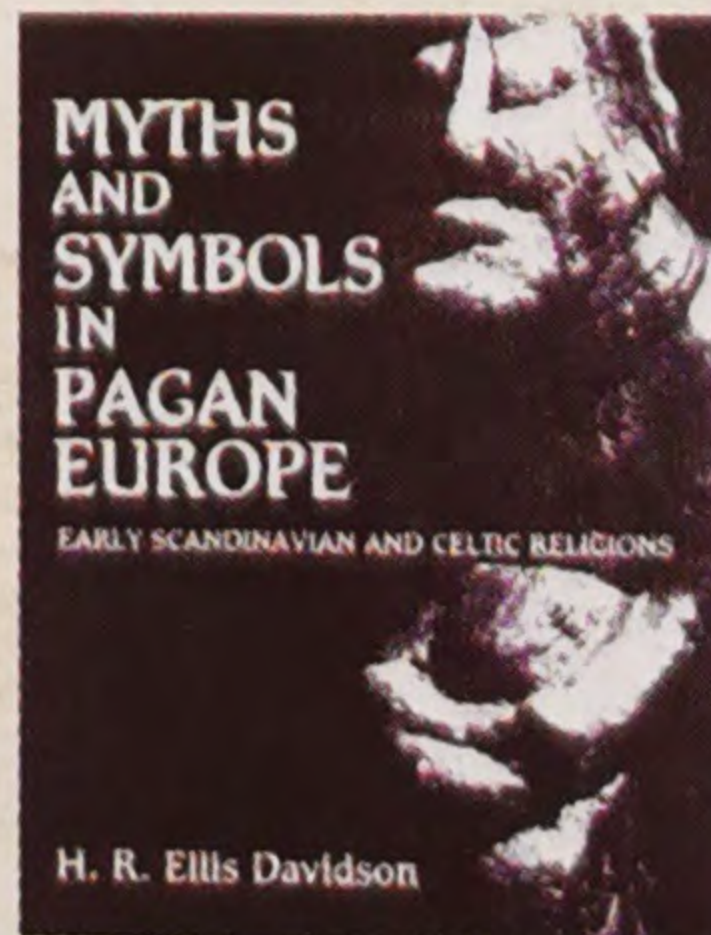
- Of yeter! Ne Warhammer'mış!
- Kes be kes! İbrahim'i çağırın bana!



Ne dinledim

Bolca pagan metal dinledim. Şimdi "Pagan metal de mi oluyormuş?" diyorsanız, ben sizi hemen araştırma aktivitesine alayım. Rifleri çok sert, müzikleri bir nevi death metal'li (Bazı albümlerinde çok net black metal yapıyorlar, dikkatinize.) andıran bir gurup dinledim bu ay: Primordial.

İrlandalı olan gurup, 1991 yılında bir araya gelmiş. Toplamda yedi tane stüdyo albümüne sahipler. Bir tane de demo albümleri var. Benim favorimse 2007 yılında çıkardıkları; To the Nameless Dead albümü.



Ne okudum

Birçok insan "Valhalla" nedir biliyor ya da Kuzey mitolojisi hakkında iyi ya da kötü bir fikre sahip. Hatta eğer birazcık konuyla yakından ilgilenmişse; Keltler, İskandinavlar ve Germen kabileleri ile ilgili hikayeler bile duymuştur. Nitekim herkesin takıldığı asıl nokta bütün bu isimlerin birer "hikaye" havasında olmasıdır. Hilda Ellis Davidson'un yıllarca süren araştırmaları sonucunda yazdığı

bu kitap sayesinde artık Avrupa tarihi ve dini inanışları hakkında çok daha fazla şey biliyoruz. Ve insanların aklılarında kalmış olan "Viking", "Pagan" gibi ibarelerin çok daha ötesine geçiyoruz. Bu kitabı tarih ve dinle ilgilenen herkese tavsiye ediyorum.

E3 2010

Sevgili oyunseverler, yılın en büyük oyun olayı için bu sene de Los Angeles'taydık. Dört günlük kısa bir sürede yaklaşık iki yüzü aşkın yeni oyunu oynatarak komaya giren Amerika muhabirimiz Murat ve Türkiye'deki E3 gözümüz Ertekin, E3'ün altını üstüne getirdi.



Ekran
Görüntüleri
LEVEL
ONLINE'da





E3 2010'UN GALİPLERİ: KINECT (XBOX 360) VE MOVE (PS3)

Bu yıl E3'e damgasını vuran yenilik hiç kuşkusuz Microsoft'un Xbox 360 ve Sony'nin PS3 için geçtiğimiz yıl duyurusunu yaptıkları hareket algılama aygıtları ve bu teknolojiyi destekleyen oyunları oldu. Bu durumda fuar da, elini kolunu sallayan, hoplayan zıplayan yüzlerce ziyaretçiyle doldu taştı. Kinect (Geçen yıl

duyurulan ismi Natal ismi daha iyiydi sanki. - Elif) ve Move oyun kategorilerine "hoplamalı zıplamalı" ve "tekme tokatlı" gibi yeni kategoriler eklerken yıllarca oturduğu yerden oyun oynamaya kendini atamış bir oyunsever olarak kameramızı savrulan yumruklardan ve uçan tekmelerden koruyarak ilerlediğimiz Kinect stantlarında en çok dikkatimizi çeken,

düşündüğümüzün aksine bu yeni teknolojinin bizi daha da tembel yapabilecek özellikleri oldu. Kinect sayesinde artık oyun pad'ine bile uzanmadan Xbox 360'unuzu çalıştırabilecek ve menüler arasında el kol hareketleriyle (Yanlış anlaşılmasın.) dolanabileceğiz. Xbox o'lum bana bir kebab söyle, gelirken bir de oyun kap bakayım! Yaşasın tembellik!



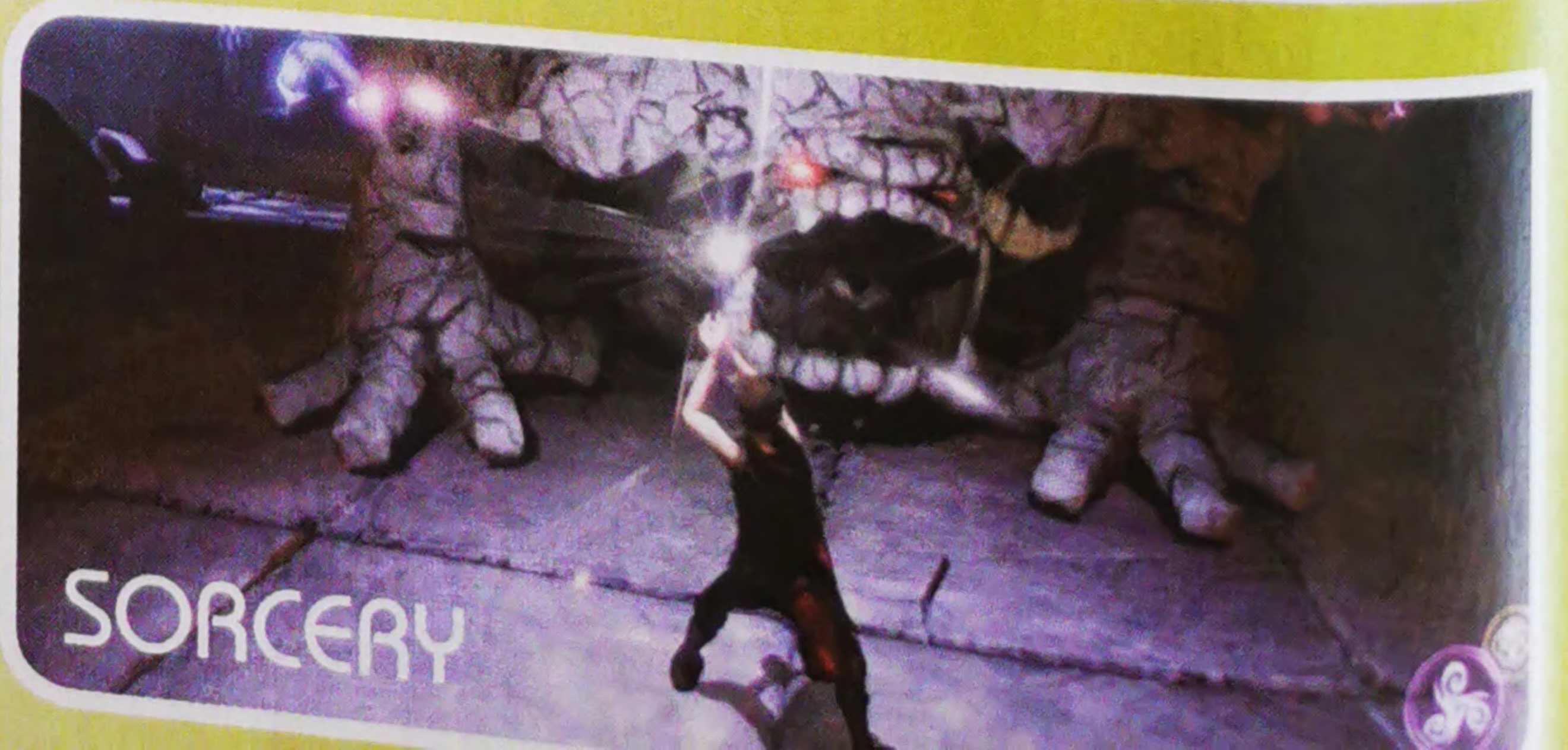
KINECTIMALS



KINECT SPORTS



SOCOM 4



SORCERY



TWISTED METAL

Yapım Eat Sleep Play **Dağıtım** Sony Computer Entertainment
Tür Aksiyon / Yarış **Platform** PlayStation 3 **Çıkış tarihi** 2011

Sony basın konferansının finalini yapan Twisted Metal, serinin yeni müdavimini PS3 platformuna bekleyen hayranları için büyük bir sürpriz olmuştu. Oyunun tanıtımı için sahnede yapımcı tayfadan David Jaffe duruyordu ve nihayet gösteri başladı. Önce oyunun Deathmatch modundan sahneler gösterildi izleyicilere. Görünen her şey normal gibiydi ama ortamda

sıra dışı bir şey dikkatleri üzerine çekiyordu. Bir helikopter, havadan diğer araçlara ölüm yağdırıyordu. Bir oyuncu helikoptere yön veriyor, diğeri de ortalığa mermi yağdırıyordu. Tam da "Haksızlık ama bu!" derken helikopterlerin de diğer araçlar gibi indirilebilir olduğuna şahit olduk. Deathmatch'ten sonra oyunun diğer bir moduna, yani Nuke moduna geçiş yapıldı.

Nuke modunda Clowns ve Dolls olarak iki taraf, birbirlerinin liderlerini ele geçirdikten sonra onu bir roketle bağlayıp bu roketle karşı tarafa ait temsili heykeli havaya uçurmak için çabalıyordu. Tam sayı belli değildi ama görüldüğü kadarıyla aynı ortamda yaklaşık 30 kişiden oluşan bir nüfus vardı. Twisted Metal, böylece tadını damaklarda bırakarak sahneden ayrıldı. - **Ertekin**



GEARS OF WAR 3

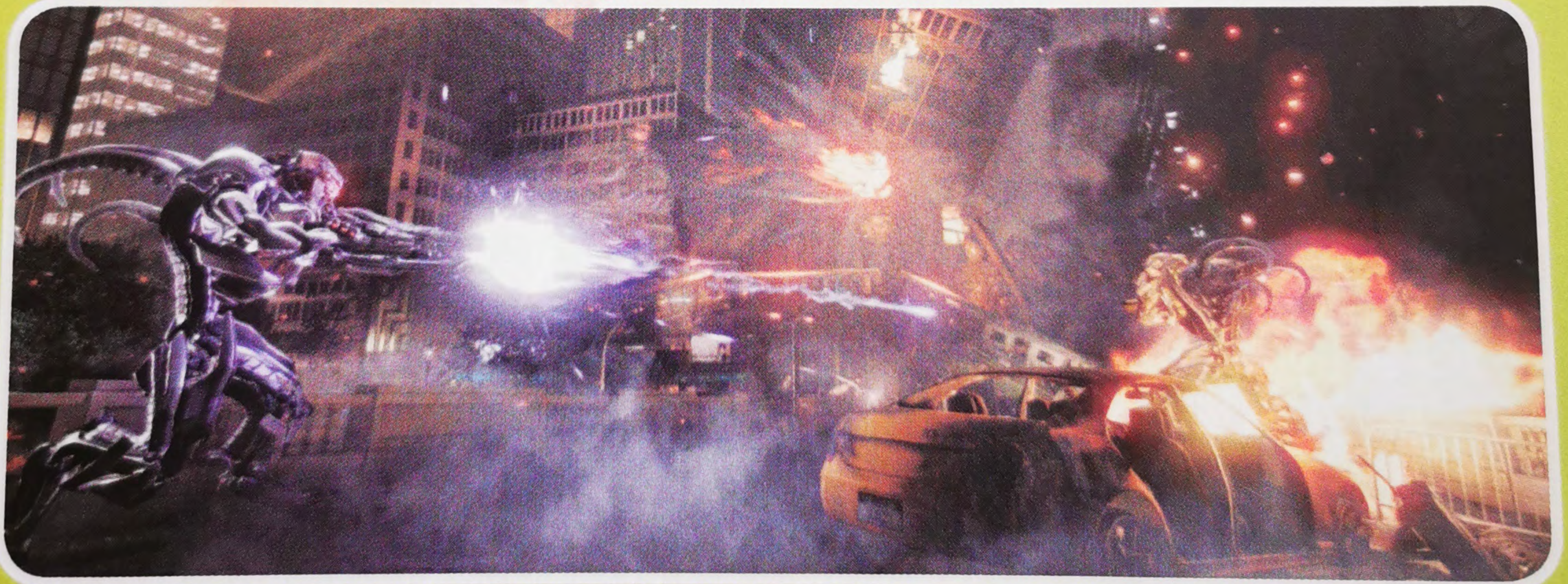
Yapım Epic Games **Dağıtım** Microsoft
Tür Aksiyon **Platform** Xbox 360 **Çıkış tarihi** 12 Nisan 2011

Gears of War 3, E3 2010 bünyesinde yer alan Microsoft basın konferansının belki de en çok merak edilen başlığıydı. Sahnede Epic Games'ten Cliff Bleszinki, Rod Ferguson ve iki kişi daha vardı. Bu dörtlü, oyunun en büyük iddiasını, yani dört kişilik co-op modunu tanıtmak üzere oradaydı ve çok geçmeden gösteri başladı. Gösterinin kakra-

manları Marcus, Dom ve Gears of War 3'ün beklenen kadın karakterlerinden Anya & Sam ikilisinden oluşuyordu. Dörtlü, Anvil Gate'teki üsse doğru yol alırken Lambent ordusunun saldırısına maruz kalmıştı. Bu dakikadan sonra oyunun aksiyon yapısıyla ve Lambent ırkıyla tanışma fırsatını yakaladık. Marcus, yakaladığı bir Locust'un üzerine bomba yapıştırıp onu diğerlerinin üzerine

salıyordu. Takımın birbiriyle ekipman alışverişi yapması da önemli bir detay olarak dikkat çekiciydi. Yerden bir kule misali fıskıran Lambent Stalk'lar, daha küçük Lambent yaratıklarını yumurtlayarak ortama aksiyon yağdırdı. Son olarak devasa bir Berserker çıktı sahneye ve bu dev yaratık eşliğinde oyunun E3 2010'daki ilk gövde gösterisi de sona ermiş oldu. - **Ertekin**





CRYSIS 2

Yapım Crytek **Dağıtım** Electronic Arts

Tür FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış tarihi** Sonbahar 2010

Electronic Arts, basın konferansına Crytek'in patronu Cevat Yerli'yi de davet etmişti. Yerli, gösteriye başlamadan önce oyunla ilgili üç kritik noktaya dikkat çekti. Bunlardan bir tanesi, Crysis 2'nin oyuncularına bir "sandbox" tecrübesi sunacağı yönündeydi. İkinci iddia, oyunda şimdiye kadar görülmemiş bir yapay zeka seviyesinin olacağıydı. Üçüncü

iddiaysa oyunun çıkacağı bütün platformlarda Stereoscopic 3D desteğinin olacağını müjdeliyordu. Bu iddialar eşliğinde gösteri başladı. Gösterinin en can alıcı noktası, Nomad'ın devasa bir robotla savaşından oluşuyordu. Nomad, önce bir roketatar buldu kendine ve bu devasa makinenin baş bölgesine isabetli bir atış yaptı. Ancak robot bundan etkilenmiş gibi görünmüyor-

du. Bu sefer bir M4 patlayıcı buldu Nomad kendine. Nanosuit 2.0'in görünmezlik özelliğini kullanarak patlayıcıları robota yapıştırıp uzaklaşarak düğmeye bastı. Robot hala ayakta idi ama son bir roket darbesiyle yere yığılacaktı ve Crysis 2'nin gövde gösterisi, yıkılan bir gökdelenin görsel güzelliği eşliğinde sona erecekti. - **Ertekin**



KILLZONE 3

Yapım Guerrilla Games **Dağıtım** Sony Computer Entertainment
Tür FPS **Platform** PlayStation 3 **Çıkış tarihi** 11 Şubat 2011

E 3'ün en büyük oyun stantlarından biri olan Sony standında, tam 12 konsolun ayrıldığı bölümde

Killzone serisinin üçüncüsünü oynamak için yaklaşık iki saat sıra beklediğimi söylersem oyunun ne kadar ilgi gördüğünü -ve ne kadar sabırlı olduğumu- anlatmaya yetecektir. Fuardaki zamanımız kısıtlı olmasına rağmen bu oyunu yarım saat oynamaktan büyük bir keyif aldığımı ve bu süre zarfında habercilik adına hiçbir sorumluluk hissetmediğimi itiraf etmeliyim. Kabul etmemiz gereken bir şey var ki her yıl bazı oyunlar E3'ün en büyük payını götürür, bazıları da "Hani bana, hani bana" der durur.

Killzone 3 de bu yıl E3 fuarında kaçırılmaması gereken en iyi oyunlarının başında geliyordu. Sony'nin düzenlediği basın konferansının da ilgi odağı oldu. Yapımcı firma

Guerrilla'nın yöneticilerinden Hermen Hulst, Şubat 2011'de piyasaya çıkacak Killzone 3'ün 3D destekleyeceğini duyurmasıyla kalabalık izleyici grubu salonu yerinden oynattı.

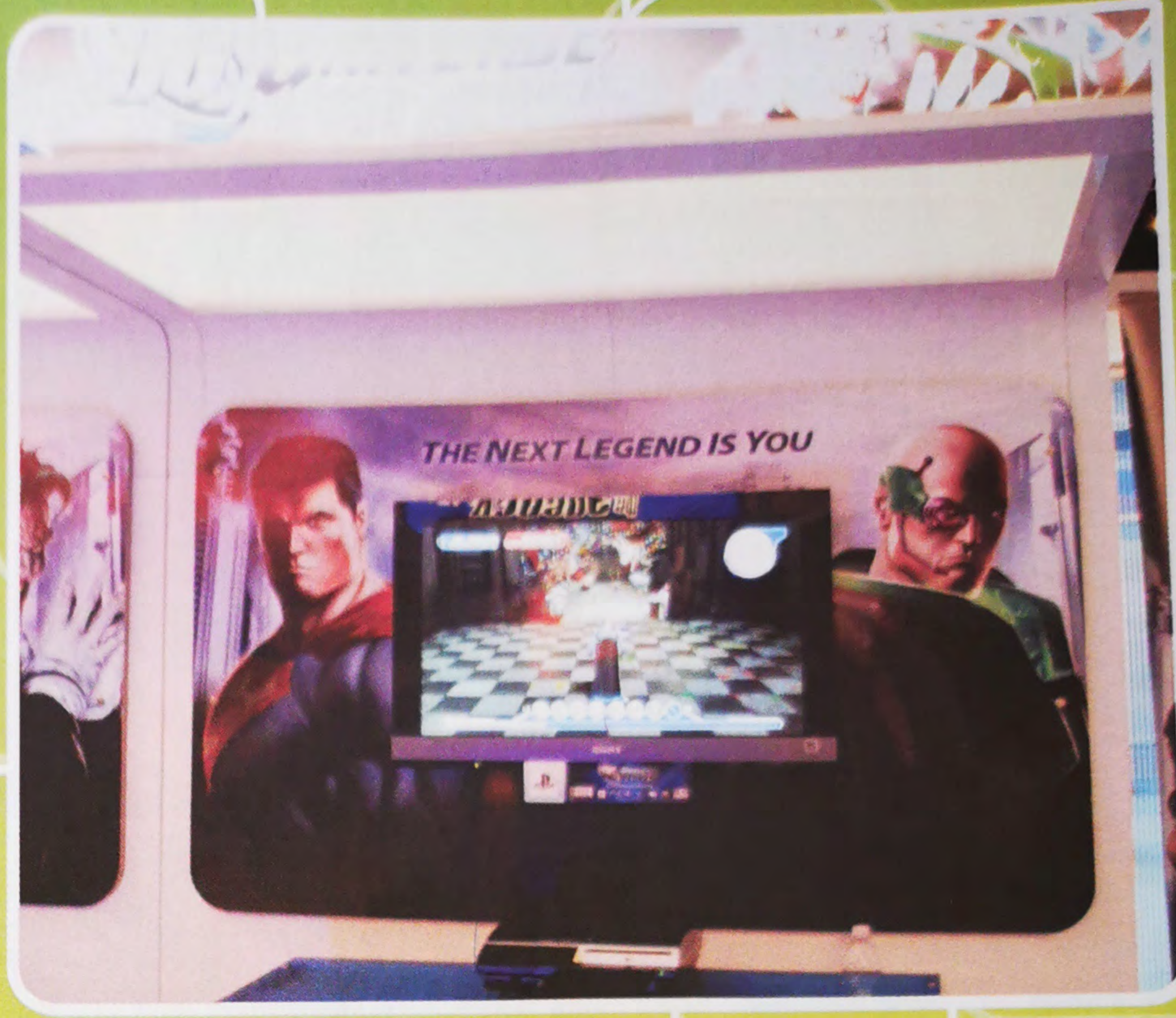
Killzone 2'de kaldığımız yerden devam eden hikaye Helghast'ın diktatörü Visari'nin yenilgisi ve öldürülmesi ile başlıyor. Visari'nin ölümünün ardından Helghan'daki güç yerini siyasi entrikaların ve cinayetlerin işlendiği bir dünyaya bırakıyor. Visari'nin vizyonundan uzaklaşma tehlikesiyle karşılaşan Helghan'da en güçlü iki taraf kendilerini büyük bir hakimiyet savaşı içerisinde buluyor. İsa artık sınırlı kaynaklarıyla bir savaş kazanmak değil kaybedilmek bir savaştan kurtulmak zorundadır.

Killzone 3'de oyuncular bir kez daha insanlığın devamı için acımasız Helghast ordusuyla karşı karşıya geliyorlar.

Oyun severlerin Killzone 2 ile ilgili en büyük şikayeti olan sıkıcı şehir ortamı serinin üçüncü bölümünde yerini buzul adaları, acımasız canavarların yaşadığı ormanlar ve nükleer atık bölgelerine bırakıyor. Oyunun test etme şansına eriştiğimiz buzul adalarında yağın kar ve okyanusun dalgaları gerçeği aratmayacak derecede kaliteli bir oyun zevki sunuyor. Killzone 3'ün görsel efektleri başlı başına PlayStation 3 edinme sebebi kabul edilebilir. Önceki bölümden farklı olarak Killzone 3'de jetpack'inizi kullanarak ulaşılması güç noktalara ulaşabiliyorsunuz.

Opsiyonel bir özellik olarak duyurulan üç boyut desteği aynı zamanda 3D destekli bir TV gerektiriyor. İlk bakışta henüz tamamlanmamış gibi görünse de eminiz ki önümüzde ki yedi ay içerisinde diğer birçok özellik gibi kusursuz hale gelecektir. - **Murat**





DC UNIVERSE ONLINE

Yapım Sony **Dağıtım** Sony
Tür MMORPG **Platform** PC, PlayStation 3 **Çıkış tarihi** 2 Kasım 2010

2 008'de ilk kez duyurusu yapılan ancak tamamlanması 2010'u bulan DC Universe Online popüler çizgi kahramanları canlandırmaya alıştığımız oyunlara farklı bir yaklaşım getiriyor. DC Universe Online'da sanki piyasadaki kahramanlar yetmiyormuş gibi kendi kahramanınızı kendiniz oluşturuyor, kıyafetlerini tasarlıyor ve yeteneklerini tercih ettiğiniz alanlarda geliştirebiliyorsunuz.

Hatta karakterinizin iyi ya da kötü tarafta olması bile sizin elinizde. Amacınız görevleri tamamladıkça kazanacağınız tecrübe ile yepyeni bir kahraman yaratmak ve bu kahramanı Batman, Superman ya da Joker gibi üstatlara ispatlamak.

Oyunun geliştiricilerinden Chris Cao ile yaptığımız sohbette Chris, oyundaki bölümlerin her defasında değiştiğinin ve oyun içerisindeki nesnelere etkileşim içerisinde

olduğunun altını çizdi. Altı çizik cümlesini anlamak için de Harley Quinn'in ininden Robin'i kurtarmaya çalıştığımız bölümü oynamamız yeterli oldu. Bazı şeyler anlatılmaz yaşanır sevgili okuyucular, kendin pişir kendi ye kültürüne alışkın toplumumuz da DC Universe'ün ilgi göreceğini düşünüyoruz. Oyunun görünen tek endişe verici özelliği aylık 14,99 dolarlık üyelik bedeli. - **Murat**



HALO: REACH

Yapım Bungie Software Değitim Microsoft Game Studios
Tür FPS Platform Xbox 360 Çıkış tarihi 14 Eylül 2010

Halo olsun da taştan olsun. Geçen sene E3 turumda çok fazla odaklanmadığım Halo: Reach'i bu sene Microsoft'un kapalı kapılar ardındaki basın tanıtımında daha yakından inceledim.

Her zamanki gibi muhteşem ses ve görsel efektleriyle süslü Halo: Reach'te çalan rock türünün örneği müzikler atmosferi önceki seriden ve ODST'den farklı kılan ilk ayrıntı

oldu. Bungie takımı Halo: Reach'i Halo 3'den daha iyi görsel efektlerle sunabilmek için adeta Xbox 360 donanımının suyunu çıkardıklarını iddia ediyorlar.

Reach'teki bir diğer yenilik canlandırduğunuz Spartan karakterleri. Yeni bölüme Noble takımının bir uzantısı olan Noble 6 kodlu yetenekli süper askerlerden oluşan Spartan'larla devam ediyorsunuz. Halo

serisinin ilk bölümlerindeki kalabalık insan ordusundan ya da ODST'deki zayıf askerlerden tamamen farklı üstün yetenekli yeni takım, oyunun yer görevlerine bambaşka bir keyif katmış.

Oyun endüstrisi istatistiklerine göre bu yılın en iyi Xbox 360 oyunu olacağına kesin gözüyle bakılan Reach'in yine satış rekorları kırmaması bekleniyor. - **Murat**





ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Yapım Ubisoft Montreal **Dağıtım** Ubisoft

Tür Aksiyon / Adventure **Platform** PC, PlayStation 3, Xbox 360 **Çıkış tarihi** 16 Kasım 2010

Hikayemiz 1499 yılında, Assassin's Creed II'yi son bıraktığımız yerden devam ediyor. Monteriggioni, Cesare Borgia komutanlığındaki Borgia klanı tarafından kuşatılmış. Muharebe sırasında kahramanımız Ezio'nun amcası öldürülmüş ve Apple of Eden Borgia'nın eline geçmiş. Master Assassin, yani usta suikastçi unvanını alan Ezio bu bölümde Roma'ya doğru yola çıkarak öcünü almayı hedefliyor.

Yeni bölümde Ezio olarak, Roma'nın dört bir yanına yerleştirmek üzere genç suikastçıları yanınıza alabiliyorsunuz. Bazı görevleri tamamlamak için genç suikastçıları dünyanın diğer ucuna göndermeniz gerekiyor. Ezio, Leonardo da Vinci, Niccolò Machiavelli ve Caterina Sforza gibi gerçek tarihi karakterler de dahil olmak üzere eski ve yeni arkadaşlarıyla bir araya gelerek yeni görevlerin açılmasını sağlıyor. Tanıtım esnasında, ikinci oyundan hatırlayacağınız

bıçaklar ve Da Vinci'nin uçan makinesi gibi eski silahların yanı sıra zehirli oklar, şırınga, yay, pençe, hançer, paraşüt gibi yeni araçların da oyuna dahil edildiğini görüyoruz.

Brotherhood aynı zamanda serinin multiplayer modları olan ilk oyunu. "Wanted" adı verilen modda altı ile sekiz arası oyuncu, orta ölçekli bir harita üzerinde oyuna başlıyor ve kendilerine verilen hedefi yani bir diğer oyuncuyu yok etmeye çalışıyor. - **Murat**



MAFIA II

Yapım 2K Değişim 2K Games

Tür Aksiyon Platform PC, PlayStation 3, Xbox 360 Çıkış tarihi 24 Ağustos 2010

Mafia II, özenle yaratılmış 1940'lı yılların kıyafetleri, otomobilleri, müzikleri ve afişleri ile ABD'nin karanlık mafya atmosferini ekranımıza getiriyor. Fakir bir İtalyan göçmeni olarak dünyaya gelen kahramanımız Vito, ailesinin büyük umutlarla geldiği ABD sokaklarında gençliğini alan bu hayattan kurtulmaya çalışıyor. Vito, zaman içerisinde mafyaya katılmanın para ve saygınlık kazanmak için tek yol olduğunu görüyor, çocukluk arkadaşı Joe'yu da yanına alarak sokaklarda adını yaymak ve mafyaya kendini ispatlamak

için organize suç dünyasına adımını atıyor. Mafia II için özel olarak geliştirilen Illusion motorunun kullanıldığı oyun; New York, San Francisco, Chicago ve Detroit şehirlerinden esinlenilerek yaratılmış yaklaşık 25 kilometre karelik Empire Bay adı verilen şehirde geçiyor.

Oyunu test ederken fark ettiğim ilk şey, çevredeki her şeyin hasar alması oldu. Öte yandan oyunun 18 yaş sınırını sık sık zorladığı sahnelere de rastladım. Mafia II'de otomobilli kovalamaca görevleri de yer alıyor. Arka planda ise dönemin atmosferini yansıtan müziklere yer

verilmiş. Genel olarak Grand Theft Auto IV'e benzettiğim oyunun zorluk seviyesi daha düşük ve bu vesileyle eğlence seviyesi de daha yüksek. Yine GTA IV'e benzer şekilde evimizdeki dolaptan istediğimiz takımı seçip giyebiliyor, silah dükkanından çeşitli silahlar alabiliyor, maymuncukla kapıları açabiliyoruz. Dövüş sahneleriye çok güzel kurgulanmış; bize bıçakla yaklaşan birine silah çekince onu korkutup kaçırabiliyor ama etrafta polis varsa hemen yakalanıyoruz. Bu durumda teslim olmak ve kaçmak bize kalıyor. - Murat



Murat ve Mafia II'nin Playboy kızları



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Yapım Criterion Games Dağıtım Electronic Arts
Tür Yarış Platform PC, PlayStation 3, XBOX 360 Çıkış tarihi 16 Kasım 2010

Need for Speed serisinin Underground ile yaptığı çıkış, aynı içerik için defalarca oyun piyasaya sürülmesiyle kabak tadı verince serinin hayranları da isyan bayrağını çekmişti. Electronic Arts'ın değişiklik yapmak için attığı ilk hamle olan Need for Speed: Shift ise seriye yeniden ivme kazandırmıştı. E3 2010'da ise serinin köklerine dönüş yapacağını açıkça ortaya koyan firma,

Need for Speed: Hot Pursuit'in tanıtımını yaptı. Oyunun E3 2010'daki tanıtımı, olağanüstü hızlara ulaşan otomobillerin ve aynı şekilde karşılık veren polislerin kovalama sahnesini içeren bir videoyla başladı. Daha sonra sahneye çıkan Craig Sullivan, yapmak istedikleri tek şeyin bizi serinin köklerine geri döndürmek olduğunu söyledi. Yeni oyunda "egzotik" otomobilleri kullanacak ve polis ya da yarışçı

olarak sık sık kovalamaca sahnelerine dahil olacağız. Oyuna entegre edildiği belirtilen yeni Autolog sistemi, oyuna sahip olan oyuncular arasında iletişime ve karşılaştırma yapma şansına olanak sağlarken, Need for Speed ile ilgili tüm haberlere ve satın alınabilecek ekstra materyallere de köprü niteliği taşıyacak. Oyunun sunumu, yapımcıların karşılıklı kavgasıyla sona erdi ve bize de oyunun çıkış tarihini beklemek kaldı. - **Ertekin**

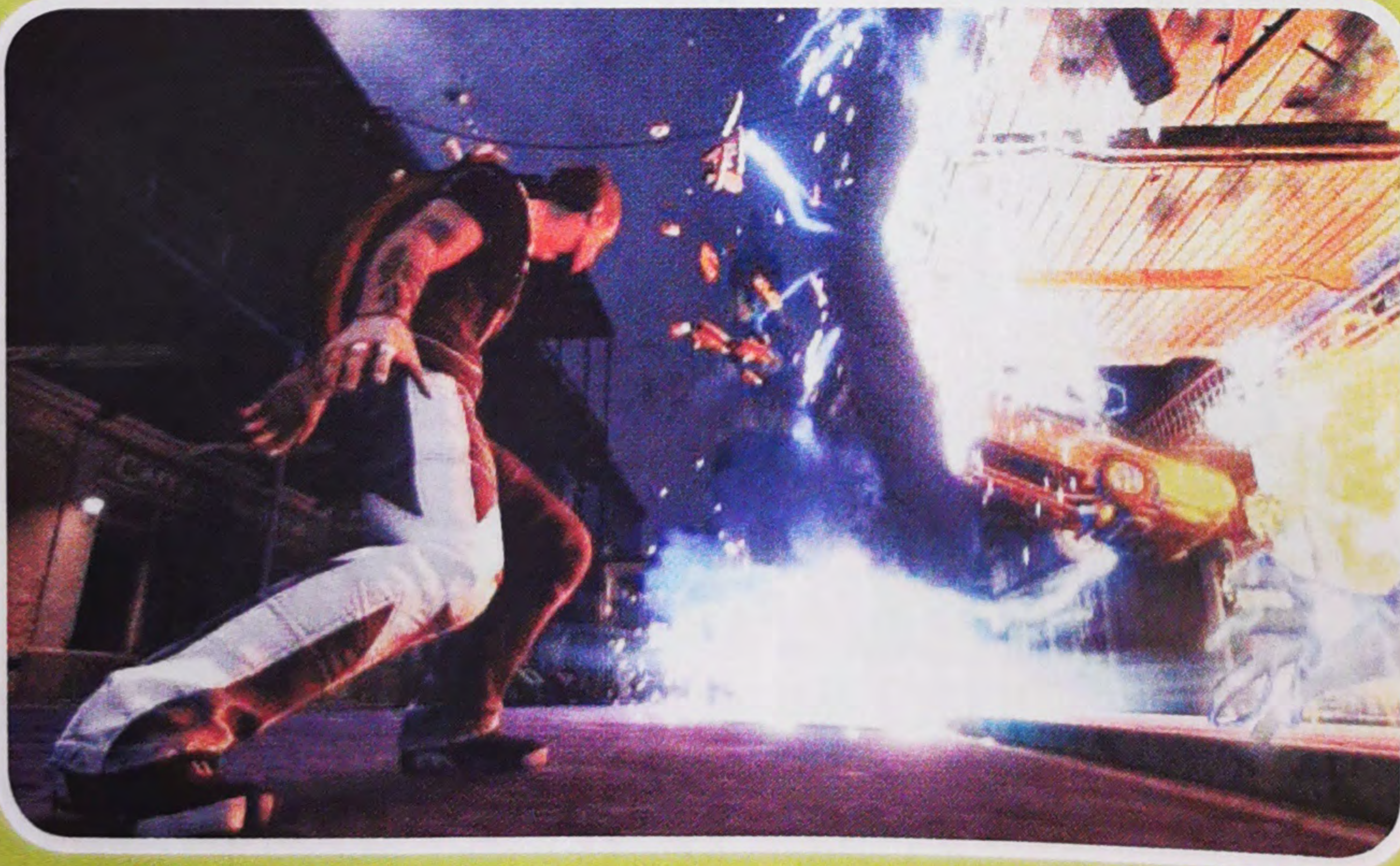


GRAN TURISMO 5

Yapım Polyphony Digital **Dağıtım** Sony Computer Entertainment
Tür Yarış **Platform** PlayStation 3 **Çıkış tarihi** 2 Kasım 2010

Sadece PlayStation 3 konsolu için geliştirilen Gran Turismo serisi en gerçekçi yarış simülasyonlarından biri olarak kabul ediliyor. GT5, binin üzerinde lisanslı araba ve dünyanın en ünlü yarış pistlerini ayağımıza getiriyor. Yarış meraklıları için bir vazgeçilmez olan Gran Turismo serinin beşinci versiyonunda gelişmiş görsel

efektler sayesinde oyunu gerçek yarıştan ayırtmakta zorluk çekebilirsiniz. Yansımalar ve kaza anında eş-zamanlı deformasyon efektleri tamamen yenilenmiş bir oyun motoru kullanıyor. Ayrıca GT ilk kez çevrimiçi oyun desteği sunuyor. Bu sayede internet üzerinden 16 oyuncuya kadar yarışma imkanına da sahip oluyoruz. - **Murat**

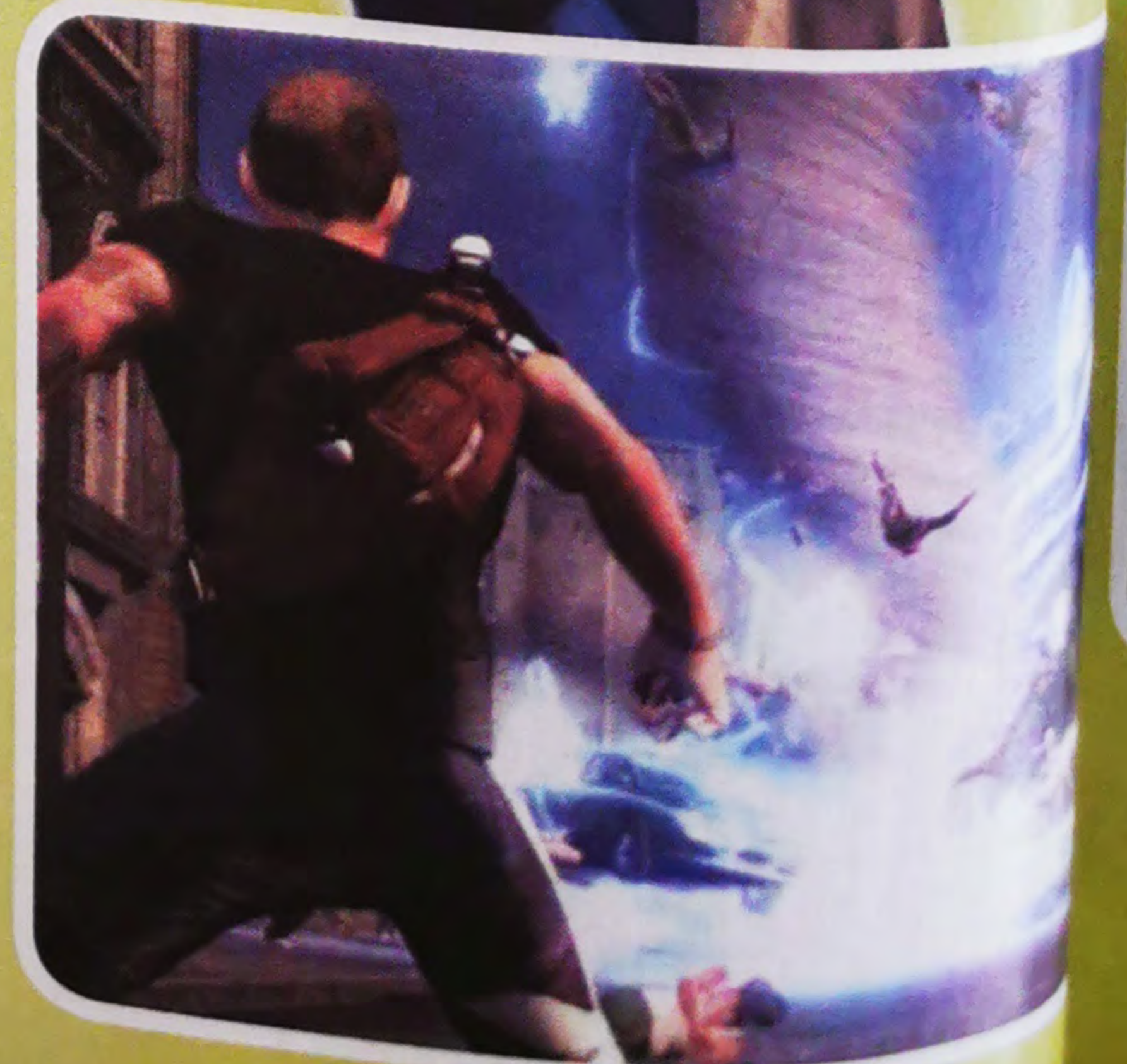


INFAMOUS 2

Yapım Sucker Punch Productions **Dağıtım** Sony Computer Entertainment
Tür Aksiyon **Platform** PlayStation 3 **Çıkış tarihi** 2011

Bekleyiş sona eriyor dersek yalan olur, Killzone 2'ye tür anlamında olmasa da popülerlik bağlamında rakip olan Infamous 2 için uzun bekleyiş 2011'inin henüz bilinmeyen bir tarihine kadar devam edecek. Sınırlı sayıda basın mensubuna yapılan gösterimde henüz geliştirme aşamasında olan oyundan ilk izlenimlerimiz şunlar oldu. Oyunun yapımcılarından Nate Fox'dan

öğrendiğimize göre New Orleans üzerinden modellenmiş New Marais şehrinde kahramanımız Cole önceki bölümdeki güçlerinin yanı sıra artık elektrik şoku gücüne de sahip. "Militia" adındaki üstün grubun yönetiminde şehirde tek insan olmayan siz değilsiniz. Militia'nın ilk hedefi olan elektrik adam Cole'u canlandırdığınız oyunda aynı zamanda zombi görünümlü canavarları da ortadan kaldırmamız gerekecek. - **Murat**



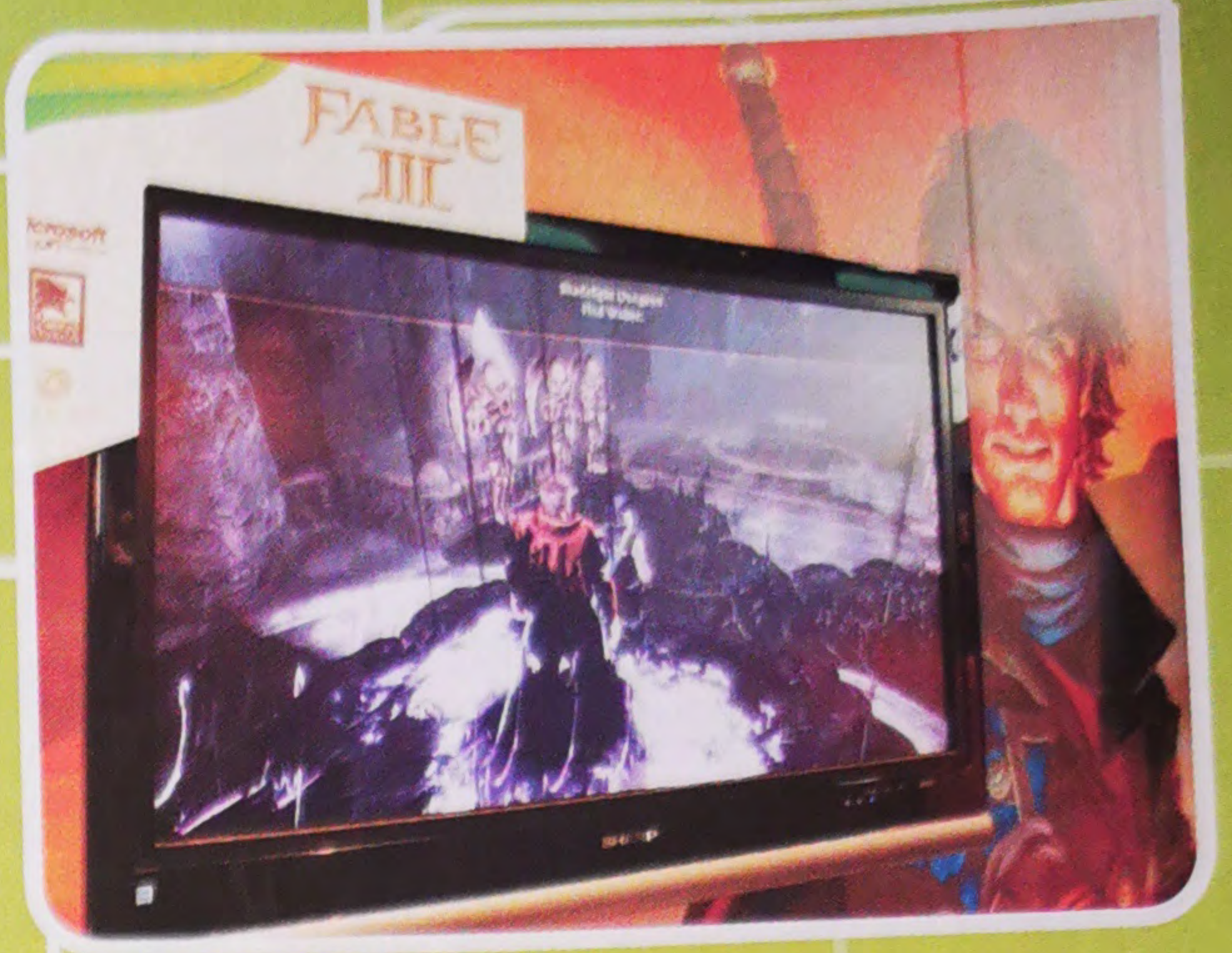


FABLE III

Yapım Lionhead Studios **Dağıtım** Microsoft Game Studios
Tür Aksiyon RPG **Platform** PC, Xbox 360 **Çıkış tarihi** 26 Ekim 2010

Fable 2'de canlandırdığımız karakterin ölümü üzerine Albion şehri, karakterimizin kötü niyetli oğlunun eline geçiyor ve oyunun havası "çocuksuluktan" yetişkinliğe doğru bir geçiş yapıyor. Diğer erkek ya da kız kardeşi canlandırdığınız oyunda tahtı kardeşinizden almaya çalışıyoruz. Oyunun ilk yarısı Tyrant kralına karşı devrim mücadelesi ile geçiyor. Fable III'de ilk dikkatimizi çeken tamamen yeniden tasarlanmış üç boyutlu menü yapısı oluyor. Peter Molyneux geçen sene verdiği menülerle ilgili radikal sözü tutmuş

benziyor. Start tuşuna bastığınızda bir liste yerine kendinizi üç boyutlu bir odada buluyorsunuz. Ekranın ortasında harita yanlarda da yürüyerek ilerlediğiniz odalar yani diğer menüler yer alıyor. Bu arada size uşağınız eşlik ediyor. Oyun içerisindeki bir diğer yenilik de Expression Touch ve Dynamic Touch olarak ayrılan iki farklı dokunuş. Expression Touch ile bir diğer karakterin elini sıkıp, sarılabileceğiniz gibi Dynamic Touch ile örneğin yanan bir evin içinde sıkışan çocuğun elinden tutup güvenli bir yere çekebileceksiniz. - **Murat**



FINAL FANTASY XIV ONLINE

Yapım Square Enix **Dağıtım** Square Enix
Tür Aksiyon MMO RPG **Platform** PC, PlayStation 3 **Çıkış tarihi** 2010

Bir seriye bu kadar mı bağlanılır kardeşim? Aaa pardon... Serinin 14. oyunu karakter gelişimini ve oyun akışını değiştirecek yeni bir cephanelik sistemi getiriyor. Karakterinizi tanımladıktan sonra seçeceğiniz silahlar aynı zamanda aktif yeteneklerinizi de değiştiriyor. Önceki oyundaki tecrübe ve seviye bazlı karakter gelişimi FFXIV'de yerini yetenek bazlı ilerlemeye

birakıyor. Yetenek sınıfları "Disciples of War", "Disciples of Magic", "Disciples of the Land" ve "Disciples of the Hand" olmak üzere dört ana başlıkta toplanıyor. Oyunun geliştiricileri yeni bölümün gelişiminde Final Fantasy XI'in yanı sıra World of Warcraft, Age of Conan, Diablo ve Warhammer Online'den etkilendiklerini de itiraf ediyorlar. Bakalım oyun dünyasının en uzun serisi bize ne gibi yenilikler sunacak. - **Murat**





GRAN TURISMO 5

Yapım Polyphony Digital **Dağıtım** Sony Computer Entertainment
Tür Yarış **Platform** PlayStation 3 **Çıkış tarihi** 2 Kasım 2010

Sadece PlayStation 3 konsolu için geliştirilen Gran Turismo serisi en gerçekçi yarış simülasyonlarından biri olarak kabul ediliyor. GT5, binin üzerinde lisanslı araba ve dünyanın en ünlü yarış pistlerini ayağımıza getiriyor. Yarış meraklıları için bir vazgeçilmez olan Gran Turismo serinin beşinci versiyonunda gelişmiş görsel

efektler sayesinde oyunu gerçek yarıştan ayırt etmekte zorluk çekebilirsiniz. Yansımalar ve kaza anında eş-zamanlı deformasyon efektleri tamamen yenilenmiş bir oyun motoru kullanıyor. Ayrıca GT ilk kez çevrimiçi oyun desteği sunuyor. Bu sayede internet üzerinden 16 oyuncuya kadar yarışma imkanına da sahip oluyoruz. - **Murat**



INFAMOUS 2

Yapım Sucker Punch Productions **Dağıtım** Sony Computer Entertainment
Tür Aksiyon **Platform** PlayStation 3 **Çıkış tarihi** 2011

Bekleyiş sona eriyor dersek yalan olur, Killzone 2'ye tür anlamında olmasa da popülerlik bağlamında rakip olan Infamous 2 için uzun bekleyiş 2011'inin henüz bilinmeyen bir tarihine kadar devam edecek. Sınırlı sayıda basın mensubuna yapılan gösterimde henüz geliştirme aşamasında olan oyundan ilk izlenimlerimiz şunlar oldu. Oyunun yapımcılarından Nate Fox'dan

öğrendiğimize göre New Orleans üzerinden modellenmiş New Marais şehrinde kahramanımız Cole önceki bölümdeki güçlerinin yanı sıra artık elektrik şoku gücüne de sahip. "Militia" adındaki üstün grubun yönetiminde şehirde tek insan olmayan siz değilsiniz. Militia'nın ilk hedefi olan elektrik adam Cole'u canlandırdığınız oyunda aynı zamanda zombi görünümlü canavarları da ortadan kaldırmamız gerekecek. - **Murat**





TEST DRIVE UNLIMITED 2

Yapım Eden Games **Dağıtım** Atari
Tür Yarış **Platform** PC, PlayStation 3, Xbox 360 **Çıkış tarihi** 24 Eylül 2010

Dünyanın en güzel yerinde en lüks arabalarla yarışmak istemez misiniz? Geçtiğimiz yıl kod adı Test Drive High Life olarak duyurulan serinin onuncu oyunu İbiza'da başlıyor ve Oahu'da devam ediyor. Bir önceki oyuna kıyasla grafiklerin ve

özellikle de iklim şartlarının seriyi daha oynanır kıldığını görüyoruz. Eğer otuz yaşını geçtiyseniz ve henüz ilk Porsche'nizi alamadıysanız artık durumu kabullenip yarış oyunlarından keyif almaya çalışmanın zamanı gelmiş demektir. - **Murat**



MORTAL KOMBAT

Yapım NetherRealm Studios **Dağıtım** Warner Bros.
Tür Dövüş **Platform** PlayStation 3, Xbox 360 **Çıkış tarihi** 2011

Gidişim suskun olmuştu ama dönüşüm katıyor. Her karakterin Fatality'leri gerçekten muhteşem olacak vuruşunu yapmaya görmeye değerdi. Yeni Mortal Kombat aynı hazırlanan Mortal Kombat 2011'de zamanda online dövüş oyunlarının en iyisi olma çok ses getirecek. Tamamen üç boyutlu iddiasını taşıyor. Oyuna yeni eklenen "tag-team" hazırlanmış karakterler ve arka plan görüntüleri modunda dört oyuncu birbirlerine karşı co-op yepyeni 2 boyutlu dövüş motoruyla arcade modunda ise iki kişilik takımlar diğer birleştirilmiş. Scorpion'un zincirinden Sub online takımlara karşı dövüşüyor. Mortal Kombat Zero'nun buz topuna kadar beklenen tüm serisini hareketlendirmesi beklenen oyunun klasik hareketlerin yanında yeni kombolar üç ardından 2013 yılında yeni filmin gösterime boyutlu olarak oyuna benzersiz bir görsellik gireceği de...

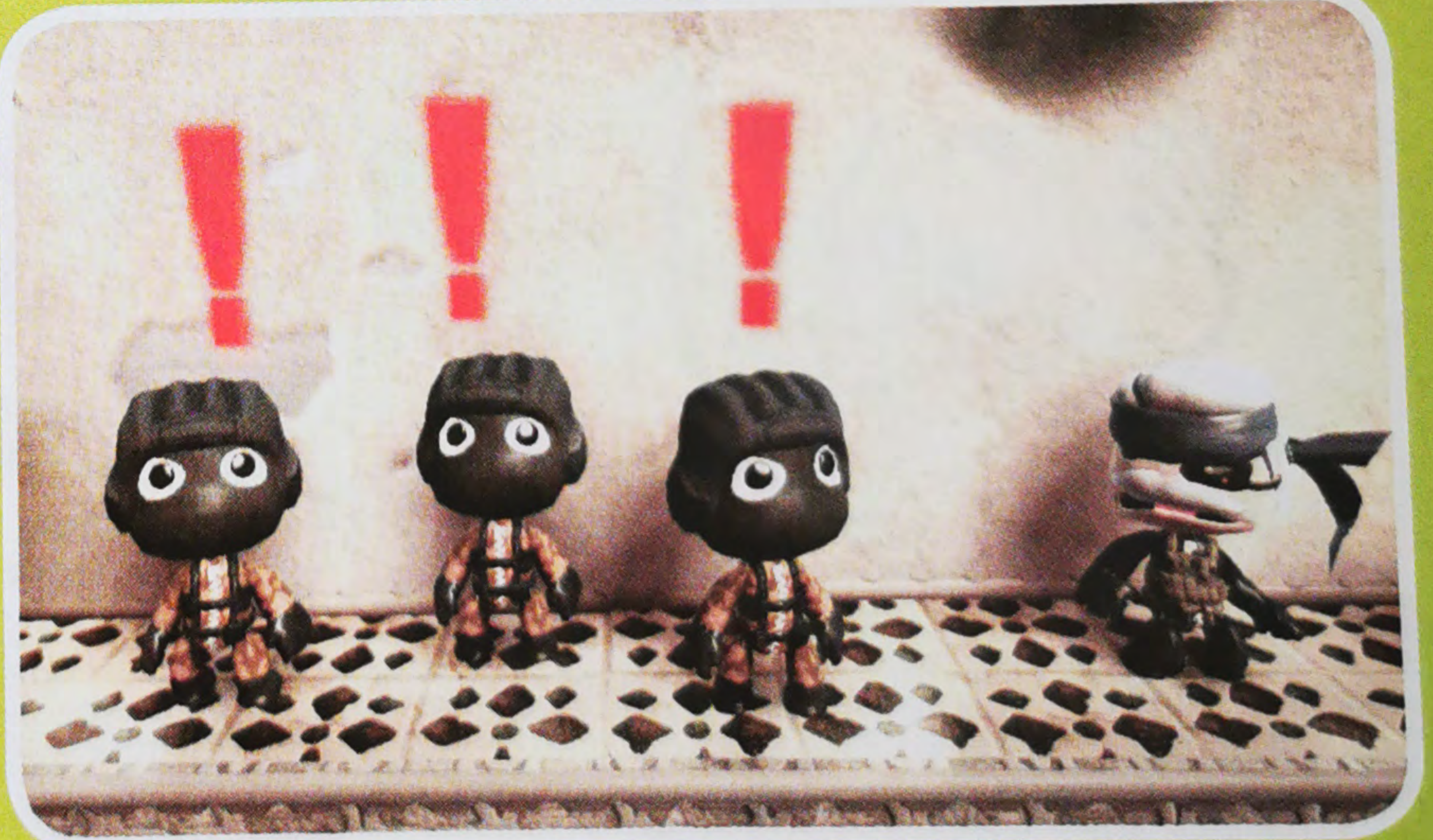
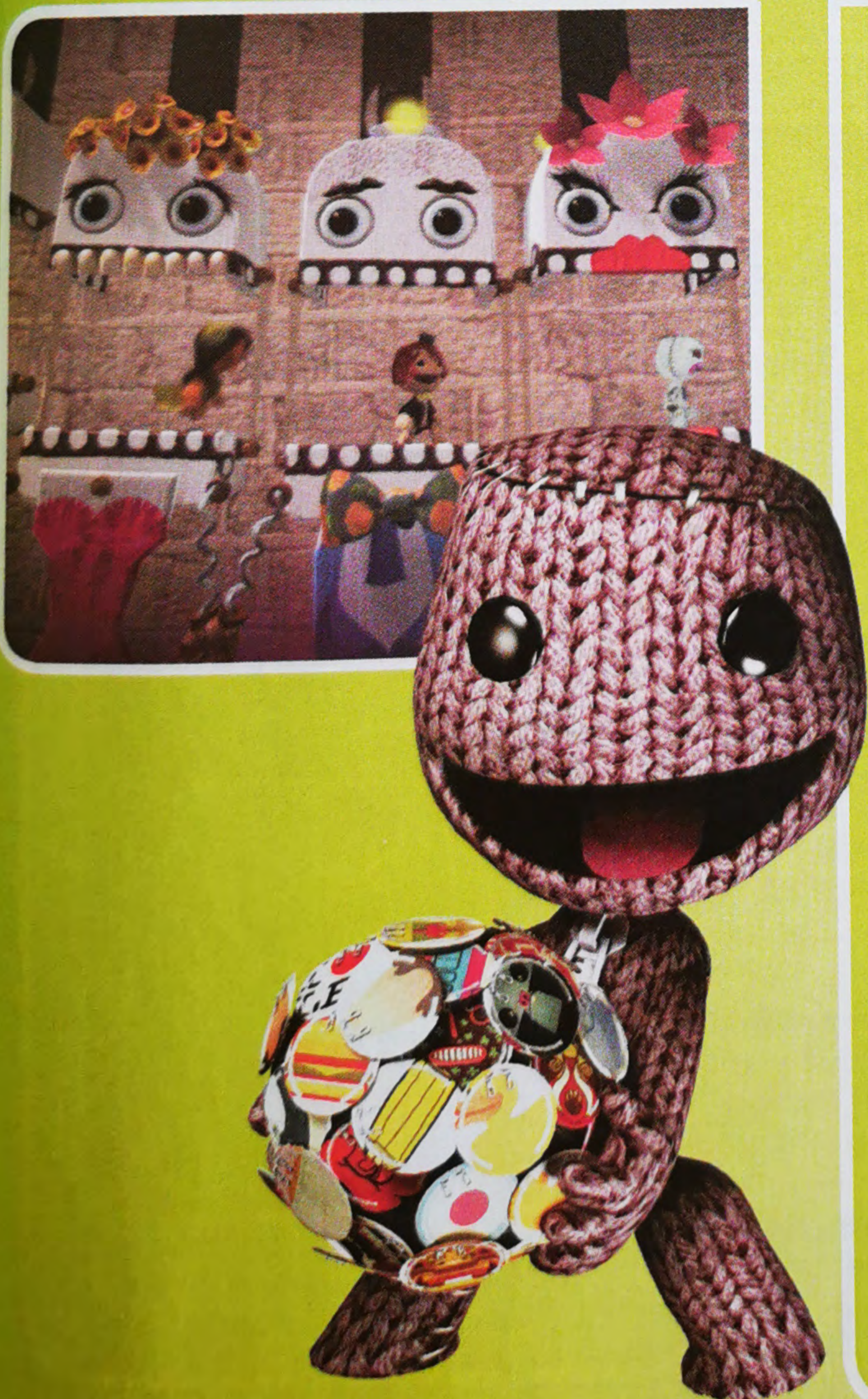
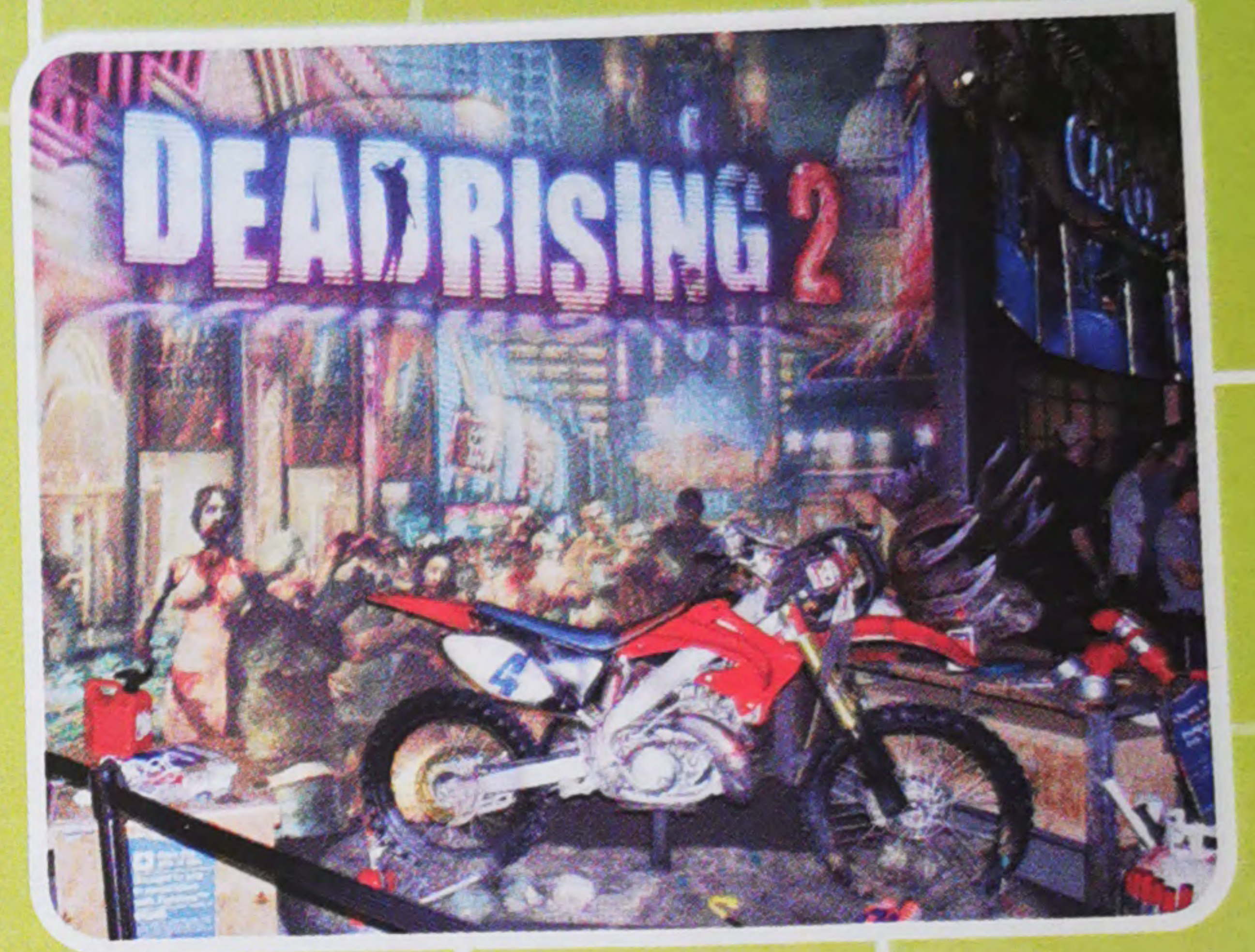


DEAD RISING 2

Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Horku / Aksiyon / RPG
Platform PC, PlayStation 3, Xbox 360 **Çıkış tarihi** 3 Eylül 2010

Her hafta Pazartesi günleri su diyetine başlayan bir vampir olsaydım Salı günleri oynamak isteyeceğim ilk oyun kesinlikle Dead Rising olurdu. İlkinden çok daha kanlı ve vahşet dolu yeni bölüm yepyeni silah kombinasyonları sunuyor. Örneğin su tabancası ile bir kutu benzini birleştirip alev tabancasına dönüştürüyor ya da tekerlekli sandalyeye makineli tüfek bağlayarak ölüm makinenizi yaratıyorsunuz. Farklı silah kombinasyonları sadece daha fazla eğlence değil aynı zamanda

prestij puanlarınızın artmasını da sağlıyor. Eğer yaratıcılığınıza güvenmiyorsanız kolayca kaçıp silah fikirlerini kart biçiminde de satın alabilirsiniz. Satın alınan kartlar örneğin Amerikan futbolu topuna bantlanmış el bombası (Hail Mary), bir parça ete bantlanmış dinamit (Dynamite) ve küreğe bantlanmış elektrikli testere (Paddlesaw) gibi fikirleri bulmanızı sağlıyor. Son anda yapılan bir açıklamaya göre Dead Rising 2 online co-op modunu da destekleyeceğini öğreniyoruz.
- Murat



LITTLEBIGPLANET 2

Yapım Media Molecule **Dağıtım** Sony Computer Entertainment
Tür Platform **Platform** PlayStation 3 **Çıkış tarihi** 2010 sonu

LBP 2 tamamen bir oyun paylaşım platformu olarak kabul ediliyor. Çuval bezinden yapılmış sevimli karakteri kontrol ettiğiniz ortamda yaratabileceğiniz bölümler sadece platform oyunları ile sınırlı değil. LBP platformunda kullanıcılar tarafından yaratılmış yüzlerce bulmaca, zeka, yarış ve RPG oyunu bulmak mümkün. Oyuncular aynı zamanda kendi başlangıç demolarını yaratabiliyor. "Direct Control Seat" olarak adlandırılan yeni özellik ile kontrol düğmeleri-

nin oyundaki işlemlerini kontrol edebilirsiniz. Oyuncular aynı zamanda işlevi bölüm tasarımcısı tarafından tanımlanan "Sackbot"lar yani düşman karakterler yaratabiliyor. Sackbot'ların zayıf noktalarını ya da rutin hareketlerini yine bölüm tasarımcısı tanımlıyor. Sackboy karakterimiz için kullandığımız kıyafet ve aksesuar tasarımlarının tümü Sackbot'lar için de tanımlanabiliyor. Aynı zamanda birinci bölümde yaratılan tüm içerik ve bölümler yeni oyun içinde de kullanılabilir. - Murat

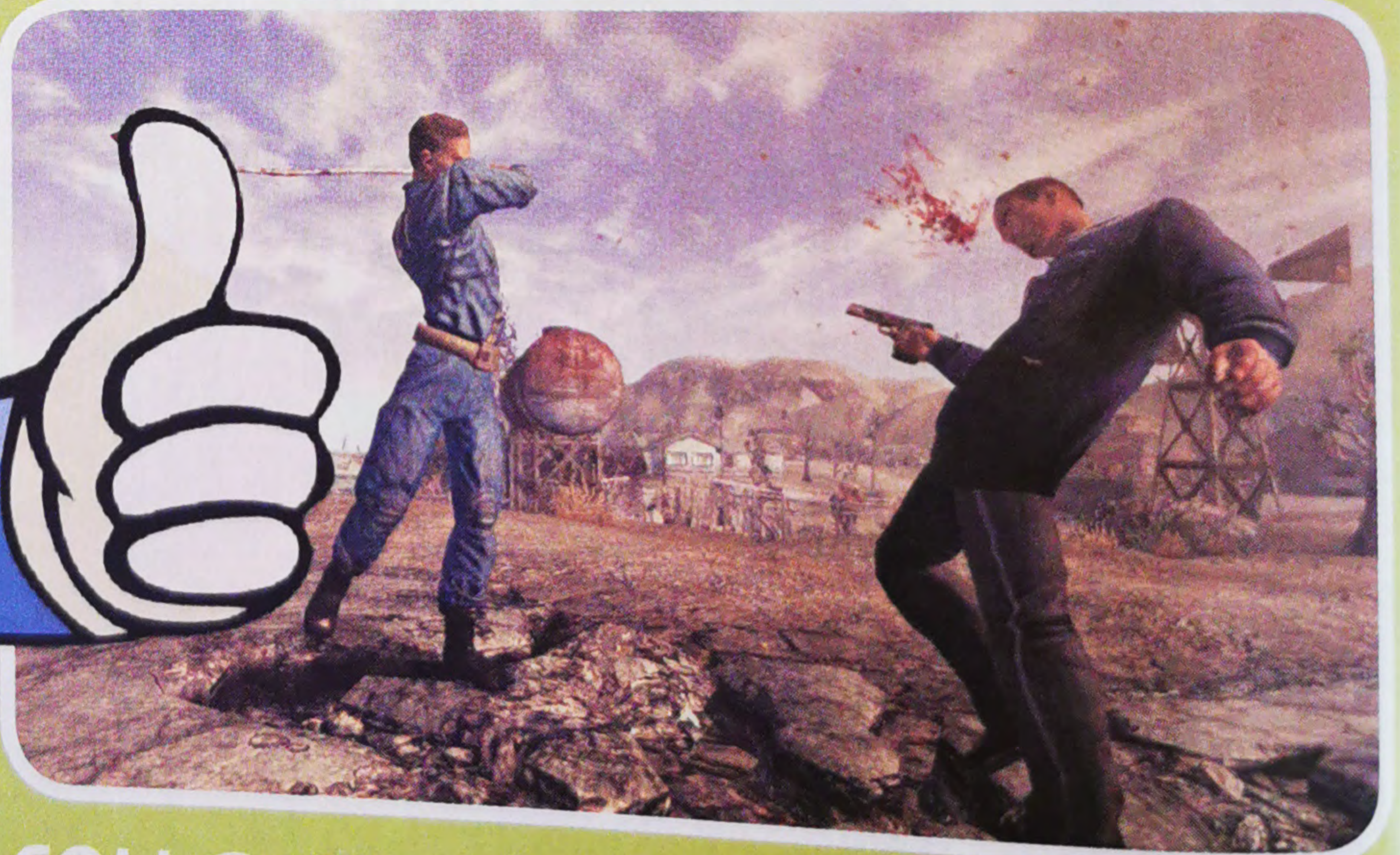
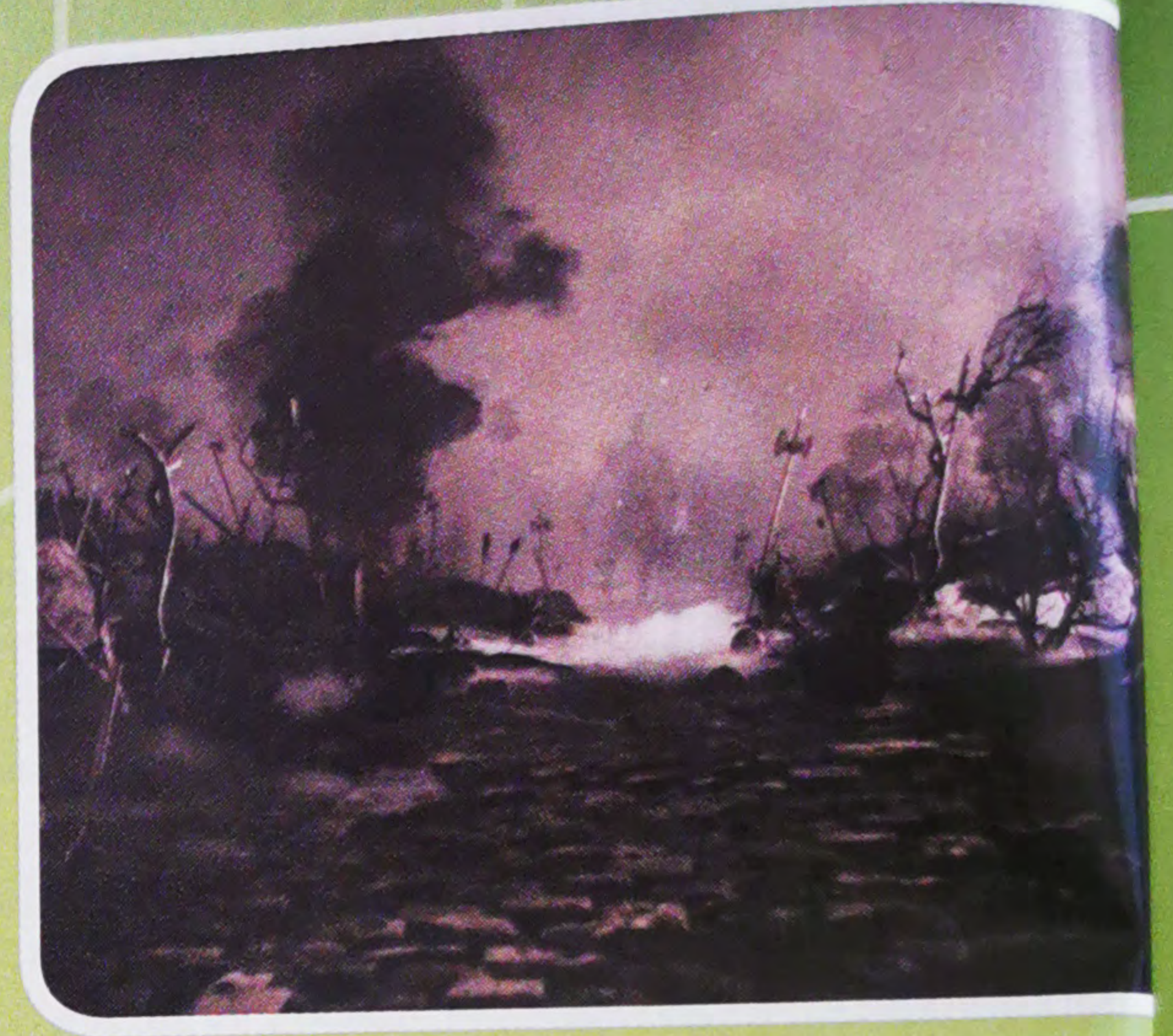


CODENAME: KINGDOMS

Yapım Crytek **Dağıtım** Microsoft
Tür Aksiyon / Adventure **Platform** Xbox 360 **Çıkış tarihi** Belli Değil

Crytek, E3 2010'un iki dev konferansında boy gösterdi bu sene. Bunlardan bir tanesi tabii ki Electronic Arts basın konferansında yer alan Crysis 2 idi. Crytek'in yeni projesi olan Codename: Kingdoms ise Microsoft'un sahnesinde kendine yer bulmuştu; çünkü bahsi geçen bu yeni oyun, Xbox 360'a özel olarak piyasaya sürülecekti. Oyunun enteresan bir fragmanı sahnedeydi. Fragmana bu tarz başlıklardan alışık olduğumuz sert, duygusuz ve etkili bir ses tonu hakimdi. Görüntüde deri zırhlara bürünmüş, bir elinde kısa bir kılıç, diğerinde de

küçük bir kalkan taşıyan, kanlı bir çatışmadan yeni çıktığı belli olan bir savaşçı vardı. Bir miktar kan önce kolundan, sonra kılıcının kan kanalından akararak üzerinde Crytek yazan bir taş parçasına damlıyordu. Fondaki sert ses, "Tanrıların makamından gelen yıkım rüzgarları estiği zaman kim ayakta kalacak?" diyerek ipucu vermeye çalışıyordu. Derken savaşçının arkasında iki savaşçı daha beliriverdi. Bunlardan bir tanesi Moğol tarzı bir başlık giyiyordu ve diğerinin de tarzı açıkça farkını ortaya koyuyordu. Böylece sır perdesi hafifçe aralanıyordu. - **Ertekin**



FALLOUT: NEW VEGAS

Yapım Obsidian Entertainment **Dağıtım** Bethesda
Tür RPG **Platform** PC, PlayStation 3, Xbox 360 **Çıkış tarihi** 22 Ekim 2010

E3'de sadece yeni fragmanlarını görme şansını bulabildiğimiz Fallout: New Vegas, serinin bir önceki oyunu Fallout 3'dan bağımsız bir senaryo üzerine geliştirilmiş. Yeni bölüm, Fallout 3'den üç yıl sonra 2280 yılında Las Vegas'da geçiyor. Vegas, Fallout serisinin diğer şehirlerinde olduğu gibi nükleer saldırıdan

fazla etkilenmemiş görünüyor.

Hikayede içeriği bilinmeyen bir paketi yerine ulaştırmakla görevli kahramanız kendini başarısız bir suikast girişiminin ardından baygın olarak buluyor. Yaralarının tedavisini yaptıktan hemen sonra karakterinizi oluşturuyor ve çalınan paketi geri almak için Yeni Vegas'ı kesfe çıkarıyor.



KISA KISA

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Yapım Treyarch Değitim Activision
Tür FPS Platform PC, PlayStation 3, Xbox 360 Çıkış tarihi 9 Kasım 2010



Yeni COD'de kendimizi soğuk savaş yıllarında, düşman safları ardında Ural dağları ve Vietnam'da savaşan Black Ops'lardan biri olarak buluyoruz. Geçen ay Elif'in İngiltere'den bildirdiği gibi E3'teki tanıtım bölümlerinde seride daha önce görmediğimiz özel ok, silahlar ve bombalar göze çarpıyor. Yine geçen ayki yazımızdan hatırlayacağınız helikopter bu defa canlı kanlı karşımıza çıktı. Multiplayer modunda ise diğer yer araçları da oyuna dahil oluyor. - Murat

MARVEL vs. CAPCOM 3

Yapım Capcom Değitim Capcom
Tür Dövüş Platform PlayStation 3, Xbox 360 Çıkış tarihi 2011 ilk yarısı



Bu defa sadece oyun konsolları için tasarlanan oyunda Capcom karakterleri ile Marvel Comics karakterleri karşılaşıyor ve oyun dövüş aralarında görüntülenen hikaye üzerinde ilerliyor. Serinin beşinci oyunu olacak Fate of Two Worlds'de yer alacağı açıklanan karakterler şimdilik şunlar: Captain America, Deadpool, Dormammu, Hulk, Iron Man, Wolverine, Resident Evil'dan Chris Redfield, Devil May Cry'dan Dante, Felicia, Morrigan Aensland, Street Fighter'dan Ryu. - Murat

ROCK BAND 3

Yapım Harmonix Değitim EA
Tür Müzik Platform PlayStation 3, Xbox 360 Çıkış tarihi 2010'un son çeyreği



Geçen yılın gitar oyunları modası yerini hareket kontrollü oyunlara bıraktı. Bu yıl ise gitar serisinin devamı oyunların yeni ya da geliştirilmiş enstrümanlara yöneldiğini gördük. Rock Band 3 gitar, bas gitar, davul ve vokal'in yanına 25 tuşlu MIDI destekli bir klavye ekledi. Yeni eklenen Pro modu bu defa enstrüman kullanımı öğretecek gibi. Pro modunu gitar ile oynayanlar doğru zamanda doğru tellere, klavye ile oynayanlar da doğru tuşlara basmak zorundalar. Pro modunda oynamak için Fender tarafından üretilen gerçeğe uygun konsol gitarına sahip olmanız gerekiyor. - Murat

Yeni XBOX 360 S(lim)



Microsoft beklenmedik bir anda yeni bir Xbox ile karşımıza çıktı. Karışıklığa neden olmamak için sadece Xbox 360 olarak tanıtılan yeni modelin gerçek adı Xbox 360 S. Fonksiyonel olarak original Xbox 360 ile aynı olan ve aynı oyunları çalıştıran yeni Xbox üzerinde gözümüze çarpan ilk detaylar şunlar:

- İnce denecek kadar olmasa da orijinalinden daha küçük, parlak ve gösterişli kasa
- 45nm entegre CPU/GPU/eDRAM yongası
- Cihazın içine takılan çıkarılabilir 250GB sabit disk
- 5 adet USB 2.0 portu (Eskisinden iki fazla.)
- Dahili 802.11 b/g/n kablosuz ağ desteği
- S/PDIF optik ses bağlantısı
- Dokunmatik açma/kapama ve DVD düğmesi
- Orijinal Xbox 360'a kıyasla daha sessiz fanlar



Online

WoW oyuncuları oyuna tekrar ısınıyor

Çoğu WoW oyuncusu, oyunu bıraktı ya da süreli ara verdi. Neden mi? Çünkü herkes yeni bir şey bekliyor sevgili okurlar.

Kendini çok fazla yenilemeyen oluşumlar; terk edilmeye mahkum. Bu yüzden ki Cataclysm paketinin çıkışı yaklaştıkça WoW oyuncuları kıpır kıpır oluyor. Biz de bu kıpır kıpırlığı pekiştirmek

için Amerika'daki muhabirimiz Murat'ı WoW'un kalbine, Blizzard stüdyolarına yolladık. Murat orada Cataclysm ile ilgili detayları öğrenirken Türkiye semalarında Tuna, Red Dead Redemption'in sosyal ortamını irdeledi. Bakalım hangi multiplayer modlarda, hangi taşkınlıklar yapılıyor...



Red Dead Redemption

Bu Vahşi Batı'da tek tabanca dolaşmak yok!

**WoW Cataclysm
Özel Basın Lansmanı**

Amerika muhabirimiz Murat, California'da, Blizzard stüdyolarında...

Red Dead Redemption

Vahşi Batı'da özgürce at koşturmak isteyenlere...

World of Warcraft'ın uçsuz bucaksız dünyasına ilk adım attığımda, aynı seneler önce Gothic'te yaşadıklarımın bir benzerini hissetmişim; yalnızlık hissi, devlerin ülkesindeki cüce olma hissiyatı sarmıştı etrafımı.

Red Dead Redemption'da da ilk defa atımı alıp kaktüslerin, çalıkların, dağın, tepenin ardına sürdüğümde aynı hissi yaşadım. Rockstar'ın da zaten amaçladığı buydu ve böylesine büyük bir dünyanın boş kalmasını istemiyordu. Her oyun firmasının yaptığından bir adım ötesini yaptı o yüzden; koskoca alanı parçalara bölüp "haritalar"a dönüştürmek yerine, var olan evreni online ortama taşıdı. Buna bir de isim koydu: Free Roam...

Gez, gör, öğren

Free Roam'da mantık çok basit; karakterinizi alıyorsunuz ve sürüyorsunuz atınızı dağlara, ovalara. İsterseniz hiçbir şey yapmayabilirsiniz. Bir köşede durup tavşan, kurt avlayıp türlü türlü "Title"a ulaşabilirsiniz. Tabii ki bu kocaman dünyada sizden başka 15 kişi daha olacak; sizi rahat bırakacaklarını sanmayın. Onlarla karşılaştığınızda, onlara el sallayıp geçmek elinizde. Onların size cevabıysa birkaç tane kurşun olacaktır çünkü burası

Vahşi Batı; kuralları herkes kendisi belirliyor.

Böylesine özgür bir ortamda serbestçe dolaşmak sizi en fazla birkaç saat oyalayacaktır. Daha sonra oyunun bu geniş ortamda size sunduklarını görmek isteyeceksiniz; yani PvP modlarını.

Tek başınıza katılabileceğiniz iki tane PvP modu var ve bunlara, diğer modlar gibi derseniz haritadaki belirli noktalardan, derseniz de oyunun menüsünden ulaşabiliyorsunuz. Bahsettiğim iki moddan bir tanesi, klasik Deathmatch modu, Shootout. Burada 16 oyuncu birbirine karşı savaşıyor, ve tam bir kaos söz konusu oluyor. Buradaki aksiyon nadiren Unreal Tournament kıvamına (Çok hızlı ve çok seri bir oyun.) ulaşıyor fakat ufak Shootout bölgelerinde, herkes, tam anlamıyla birbirine giriyor.

Diğer tekil PvP modunun adı Gold Rush. Burada amacınız etraftaki altın

torbalarını toplayıp sandıklara taşımak. Bir oyuncu en fazla iki torba altın taşıyabiliyor ve altınlar ağırlık yapıtık için de torba taşıyanlar daha yavaş hareket ediyor, saldırıya daha açık oluyor. Shootout'tan daha eğlenceli bir mod bu fakat torba taşıyacağım derken o kadar çok vuruluyorsunuz ki bazen tek bir torbayı sandığa koyamadan oyun bitmiş olabiliyor.

Red Dead Redemption'ın online dünyasında tek başınıza pek fazla iş yapamıyorsunuz ve o yüzden de





gruplara, yani "Posse"lere katılmanız gerekiyor. Gruplar en fazla sekiz kişilik oluyor ve grubunuzun liderinin bulunduğu noktaya dilediğiniz an ışınlanmanız da mümkün oluyor. (Bazen basıp gidiyorlar; geride kalırsanız çok işinize yarıyor bu özellik.) Grup olarak hareket ettiğinizde de gruplara özel PvP modlarına katılabiliyorsunuz.

Gang Shootout, "Team Deathmatch" in Red Dead Redemption'daki adı. Shootout'tan daha taktiksel geçen bu modda önemli olan takımınızla birlikte hareket etmek. Yani herkes elinde tabancalarla ortalıkta koşuşturursa, o grup anında yere yatar. Fakat birisi tüfekte, bir diğeri pompalıyla, bir başkası hemen yakındaki bir tepede tetikçi tüfeğiyle durumu kontrol almaya çalışırsa, işler çok daha iyi gidiyor. "Capture the Flag" in adı ise Hold Your Own. Her iki takımın birer üssü ve birer çantası bulunuyor. Takım olarak diğer takımın üssüne girip o çantayı almaya çalışıyor ve kendi üssünüze getirmeye çalışıyorsunuz. Genel olarak iki üs arasındaki mesafe bir hayli büyük olduğu için, çantayı kaptıktan sonra ata binmek zorunda kalıyorsunuz ve burada da at üstünde bir mücadele mutlaka başlıyor. At üstünde ilerlerken, yapabiliyorsanız rakip oyuncularla kafalarından vurun, ya da atlarını öldürün. (Yazık...) Atından düşen bir karakter birkaç saniye yerde kıvrandığı için açık hedef haline geliyor ve iyi birkaç atışla öbür dünyayı boyluyor.

Grup olarak katılabileceğiniz son PvP modu Grab

the Bag. Sadece bir sandık görülüyor maç başladığında ve bir süre sonra bir altın torbası beliriyor. Her iki takım da bu torbayı sandığın içine koymaya çalışıyor. Bu sırada elbette silahlar ateşleniyor, yere inen iniyor, sadece en şanslılar veya en yetenekliler torbayı sandığa ulaştırırken görülüyor.

Seviye

Kocaman bir dünyada seviye atlamadan ilerlemek olmazdı. Rockstar da bu konuda sizi 50. seviyeye kadar mücadele etmeye davet ediyor zaten. PvP modlarındaki başarınız, doğada kuş, tavşan avlayarak yerine getireceğiniz "Challenge" görevleri, toplayacağınız çiçekler, kafa avcılığından kazanacağınız paralar size hep tecrübe puanı olarak geri dönüyor. Tecrübe puanları biriktikçe de seviye atlıyor ve daha iyi silahlara, daha iyi atlara ulaşıyorsunuz. Bir PvP maçında, yüksek seviye birisini gördüğünüz an ona karşı daha dikkatli olmanız gerektiği gerçeğini de kabul etmeniz lazım. Bilin ki arkadaşımız elinde son derece iyi bir silah tutuyor olabilir; hele ki o silah altın kaplamaysa, kafanızı bir yerlere saklamaya çalışın zira altın kaplama silahlar, "Headshot"ların sonucunda elinize geçiyor.



Bu demek değil ki yüksek seviyelere karşı hiçbir şansınız yok; aksine onları avlamak zaman zaman bayağı kolay oluyor. Sadece karşı karşıya geldiğinizde kafasını daha iyi hedeflemeye çalışın.

Size bir tavsiyem de tetikçi tüfeğiyle iyi arkadaş olmanız yönünde olacak. Bulduğunuz bölgeler genelde düz ve geniş olduğu için nereden geldiği belli olmayan kurşunlara sürekli yem oluyorsunuz. Yem olacağınıza, o kurşunu atanın ta kendisi olmak için siz de dürbünlü tüfeklerdeki yeteneğinizi geliştirin ve yüksek yerlere çıkıp hedeflerinizi bir bir avlayın.

Red Dead Redemption'in online arenasında eğlence çok büyük, tüm oyun modları çok keyifli; siz de bu heyecandan mahrum kalmayın! **Tuna Şentuna**



World of Warcraft: Cataclysm

Blizzard stüdyolarında gerçekleşen özel basın lansmanındaydık...

iddiaya girerim Facebook'da World of Warcraft dünyasında yaşıyor olmayı isteyen 1000 kişi bulabilirim. Bu iddiayı kazanır üstüne bir de Facebook'da, Blizzard'da çalışıyor olmak isteyen daha çok kişi de bulabilirim iddiasına da girerim.

Geçtiğimiz yıl ilk kez BlizzCon 2009'da duyurulan WoW: Cataclysm'in ön tanıtımı bu yıl Blizzard kampüsünde sınırlı sayıda basın mensubuna açık bir toplantı ile gerçekleştirildi. LEVEL olarak Türkiye'yi temsilen biz de oradaydık. Fotoğraf makinemizi kaptık, özel yapım WoW klavyemizin tozunu aldık ve Blizzard kampüsüne doğru yola çıktık. "Kampus" diyorum çünkü dünyanın en çok satan oyunlarına imza atmış sayılı oyun firmalarından biri olan Blizzard'ın yeni

ofisi Türkiye'de birçok özel üniversiteyi kışkandıracak ölçekte bir yerleşkeye sahip. Girişteki dev Blizzard Entertainment logosunun altındaki silahlı korumayı ve demir kapıyı aşıp 15 kişilik bir basın grubu olarak oraya buraya saldırdık. Yerleşkenin ortasındaki dev Orc heykeli Japon turistler gibi bizi kendine doğru çektir ve tekrar bir araya toplandı. Her biri birer üniversite binası büyüklüğündeki üçer katlı üç binanın ortasındaki 3.5 metrelik devasa bir Orc heykeli yer alıyordu. Kurdun üzerindeki Orc heykelinin "Lord of the Rings" görsel efektlerini hazırlayan bir Yeni Zellanda firması tarafından yapıldığını öğrendik. Bir an dev heykeli Kadıköy meydanındaki boğa heykelinin yerinde hayal ettim. Ortamdaki yaratıcı

atmosfer, kaykay ile dolanan ya da çimlere ya da hayvanlarını gezdiren çalışanlar görmeye değdi. Oyunlarda kullanılan karakterlerin ilk çizimleri gösterildiği kısa müze turundan sonra burada olmamızın asıl sebebi olan World of Warcraft: Cataclysm ön gösterimin yapılacağı sinema salonuna geçtik. Serinin üçüncü ek paketi olan Cataclysm sunumunu oyunun geliştirici takımından J. Allen Brack, Tom Chilton, Greg Street, Cory Stockton ve Alex Afrasiabi sundular. Bu noktadan sonra gördüğümüz şeyler almamıza ne yazık ki izin verilmedi. Yeni hikaye ve özellikler Büyük felaket anlamına gelen Cataclysm ek paketin ardından gerçekleşen olaylar...



Bu defa yeni haritalardan ziyade önceki oyundan hatırlayacağınız Kalimdor ve Eastern Kingdoms kıtalarının felaketten sonra harap olmuş haritalarında maceramıza devam ediyoruz.

Elemental Plane'in merkezi Deephholm'da uzun yıllar sessizce saklanan kötülüklerin kadim efendisi Deathwing, Azeroth'a karşı verdiği son savaştan aldığı yaraların iyileşmesini ve dünyayı felaketler ve lavlarla tekrar yaratmak için doğru zamanı kollamaktadır. Yıllar sonra uyanan Deathwing Azeroth'a geri dönecek ve Deephholm'da yarattığı volkanik patlama dünyayı parçalayıp kıtalarda büyük hasara yol açacaktır. Horde ve Alliance ırkları bu büyük felaketin merkezinde kalırlarken Azeroth'un

güçleri de depremden etkilenecek ve bu durum parçalanmış dünyayı felaketten kurtarmak isteyen yeni kahramanların ortaya çıkmasına neden olacaktır.

Cataclysm'in World of Warcraft için hazırlanmış en geniş içerik eklentisi olmaya hazırlanıyor, beta versiyonu için açıklanan görev sayısı 3000'in üzerinde, şimdiden Wrath of the Lich King'in üç katı. Kısacası Deathwing ejderinin saldırısı sonucu tamamen değişen Azeroth'da bizi uzun bir serüven bekliyor. Adına oyun içerisinde çok sayıda gönderme yapılan Wow dünyasının tasarımcılarından Alex Afrasiabi ile yaptığımız röportaja geçmeden önce Cataclysm'de bizi bekleyen yeniliklere hızlıca bir göz atalım:

Level sınırı 85'e çıkıyor: Wrath of the Lich King'de 80

olan level sınırı 85'e artmakla kalmıyor aynı zamanda değişiklikler için level sınırı 10'dan 5'e düşüyor.

Kalimdor ve Eastern Kingdoms kıtaları felaketten etkileniyor: Mount Hyjal ve Ironforge'nin altındaki Old City haritaları açılıyor. Western Plaguelands yeşilliklere bürünüyor. Stonetalon Mountains ve Winterspring tanınmaz hale geliyor. Desolace çöl olmaktan kurutuluyor. Blasted Lands'i çevreleyen dağlar yıkılıyor ve şehir kendine ait bir sahile kavuşuyor.

Yeni şehirler ve görevler açılıyor: Stormwind büyük değişiklik görmüş ve uçuşa uygunluk için yeniden tasarlanmış. Özellikle de Stormwind Keep detaylarına büyük özen gösterilmiş. Dwarven District'de bir banka, açık arttırma alanı ve posta kutuları bulunuyor.



► Blackrock dağları üzerindeki park Deathwing tarafından yok edilmiş. Yine Stormwind'de yeni göl ve şehir mezarlığı eklenmiş. Mezarlık üzerinde bazı görevlerin olacağı söylendi.

Orgrimmar'da artık Goblin'lerin Goblin Slum adında kendi alanları bulunuyor.

Wetlands'ın doğusundaki The Bastion of Twilight açılıyor. Grim Bartol burada bulunuyor. Skywall olarak adlandırılan bölgede uçuş kabiliyetinizi kullanarak platformlar arasında uçabiliyorsunuz. Bulutlar arasında haritanın hiç beklenmedik yerlerinde uçan platformlara dikkat etmeniz gerektiğini şimdiden söyleyelim, Level'dan size bir kıyak olsun.

Deephalm, Orgrim's Hammer'in düştüğü bölge. Skybreaker halen havada ve göreviniz burada ne olduğunu öğrenmek. Kubbe biçimindeki tavan Deathwing tarafından kırılmış.

Uldum, Tanaris'in güneyindeki kapının depremde açılmasıyla ortaya çıkıyor. Yapımcıların WoW içerisinde Mısır'ı canlandırmak istedikleri bölgede kedi benzeri Tol'Vir ırkı yaşıyor.

3000 yeni görev: Beta versiyonu için açıklanan görev sayısı 3000'in üzerinde.

Yeni meslek Archeology: Yeni eklenen arkeoloji mesleğinde tarihi eser toplayarak yeni eşyalar veya özellikler kazanabileceğiz.

İki yeni ırk Goblin ve Worgen'ler: Goblin'lerin başlangıç noktaları Lost Isles Worgen'lerinki ise Gilneas



olacak.

Yeni battleground sistemi: Battleground'lar artık puan kazandıracak.

Yeni Battleground ve PvP alanları: Üç yeni Battleground olacağı söyleniyor. Şimdilik açıklanan ilk Battleground Battle of Gilneas.

Uçan binekler: Önceden Northrend ve Outland'de sınırlı olan uçan binekler artık Azeroth'da da kullanılabilir.

Guild sisteminde değişiklik: Guild rep'inizi arttırmak için görevleri ve Battleground'ları tamamlayabilir, raid liderlerini öldürebilir ya da guild başarısı kazanabilirsiniz.

Diğer notlar: Çok karmaşık olduğu düşünülen Path

of Titans'ın şimdilik kaldırılacağı açıklandı. Glyph sistemi oyunun dahil edilmesi için bir takım değişiklikler geçirmiş. Ayrıca artık arabirimde se kullanmaksızın tüm mümkün glyph seçenekleri görebiliyorsunuz. Guild Talent'ları kaldırılmış. Shimmering Flats sulara gömülüyor, ama oyunun büyük kısmı su yüzünde geçiyor. Müzikler yenile. Oyundaki level atladığınızda ekranın ortasında hatırlatma ve eğitmeni görmeniz gerektiği notu beliriyor. İlgimizi çeken bir diğer ayrıntı ise fotoğraf çekilmesine izin verilmeyen tanıtımda haritanın gösterimi için kullanılan yazılım oldu. Yazılım üs köşesinde yer alan cheat menüsünde neler oldu doğrusu merak ettik. ■ Murat Karşoğlu



Röportaj

Baş dünya tasarımcısı Alex Afrasiabi ile biraz sohbet ettik



Bir seri nasıl oluyor da bu kadar uzun süre popüler olmayı ve üst sıralarda kalmayı başarabiliyor?

Alex: İzlenimlerimize göre WoW'un oyuncuları üç kategoriye ayrılıyor. Birinci

kategori ("onlar bizden sayılır" diye ekliyor) WoW'u hayatları gibi sabah akşam durmaksızın oynayan fanatikler, bu kategori oyundan daha fazla ayrıntı ve hikaye bekliyor. Onlara su yemek yerine oyun içinde destek vermemiz ve oyunda yaşadıkları dünyayı olabildiğince gerçek kılmamız gerekiyor. İkinci kategori oyunu çok kısa süre oynayan ve raid'lere bulaşmayan bir azınlık. Yeni başlayan bu grup için çok zorlu olmayan başlangıç bölümleri geliştiriyoruz. Örneğin Cataclysm'de 1 - 15 level arası görevlerin daha da kolay olduğunu göreceksiniz. Üçüncü, grup ise oyuna çok emek verip sonradan bırakanlar. İşte bu grup için de yeni ek paketler çıkarmamız gerekiyor.

Sanırım her üç grupta da başarılısınız. Yeni paketten beklentiniz nedir?

Alex: Öncelik mevcut oyuncuları memnun etmek

ve WoW efsanesine yakışır bir oyun çıkarmak. Ardından yeni oyuncular kazanmak. Bu nedenle tüm dünyada yeni sunucular kuruyoruz.

"Lead World Designer" (Baş dünya tasarımcısı) olarak yeni bölüm fikirlerini nereden buluyorsunuz?

Alex: Tamamen bir takım çalışması. Zaman zaman yaptığımız beyi fırtınası toplantılarında çok sayıda yeni fikir ortaya atılıyor. Ama WoW oyuncuları için sadece hikaye değil görsellik sağlayacak fikirler daha önemli.

Yeni fikirlerin haritaya ve ardından oyuna dönüşmesi nasıl gerçekleşiyor?

Alex: Uzun süredir bu işi yapıyoruz. Bu işte öncelik ve planlı çalışma çok önemli. Bölümleri öncelik sırasına koyuyoruz, yüksek level'li bölümleri tamamlamak daha az emek gerektiriyor o nedenle sona bırakma şansımız oluyor. Çünkü bu level'a ulaşmış bir oyuncu muhtemelen burada çok fazla kalmayacaktır.

Boş zamanlarınızda WoW oynuyor musunuz?

Alex: Son zamanlarda fazla mesai yaptığımız için boş zamanımız pek olmadı. Ama olduğunda da aynı işi yapıyorum, WoW oynuyorum.



Donanım

Recep'in Donanım Günlüğü

Donanım dünyası hız kesmiyor, Recep de tüm gücüyle bu sürate direnmeye ve eşlik etmeye devam ediyor. ATI'nin geniş ekran konusundaki hamlesi ATI Eyefinity'yi yerinde inceleyen Recep, gördüklerini detaylı bir şekilde sizlere aktardı.

Öte yandan oyun meraklıları için mükemmel bir dizüstü bilgisayar test eden Recep, hayranlığını kelimelere döktü. Son olarak oyunlar konusunda sistemiyle kafayı bozanlara da Recep'ten en net cevaplar, Teknik Servis sayfalarında...



ATI Eyefinity

ATI'nin "geniş ekran" tanımını yeniden yaptığı ve inanılmaz çözünürlüklere ulaşan teknolojiye Recep'ten yakın takip.



Teknik Servis

Dertli oyuncu kitlesinin dertlerine derman olan Recep, bu ay da sağanak soru yağmuruna kapılıverdi.

Puanlama Sistemi

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



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



Acer Aspire Timeline X 4820T

Recep'in, yetenekleri karşısında donup kaldığı ve hayranlığını gizleyemediği bu oyun dizüstü bilgisayarını tanımaya hazır mısınız?

94



**EDITÖRÜN
SEÇİMİ**

ATI Eyefinity

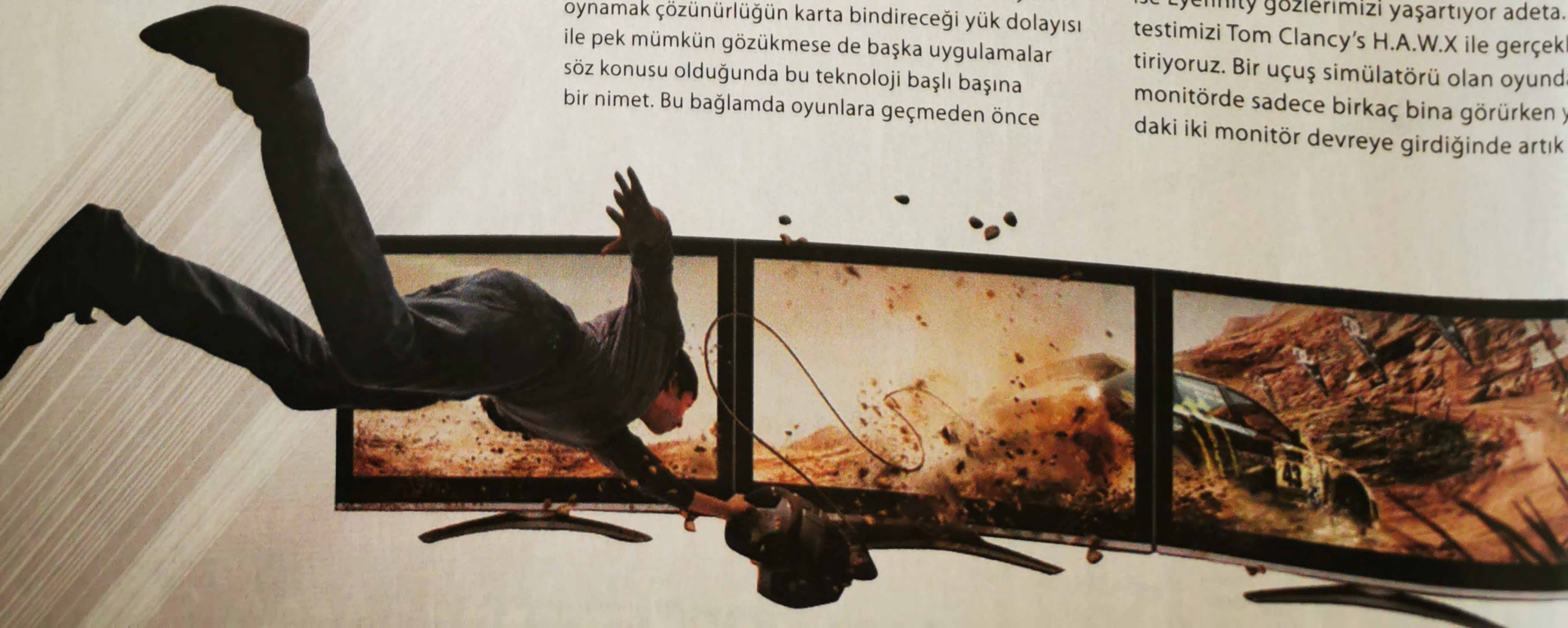
Gözümüz oyunlara doycak

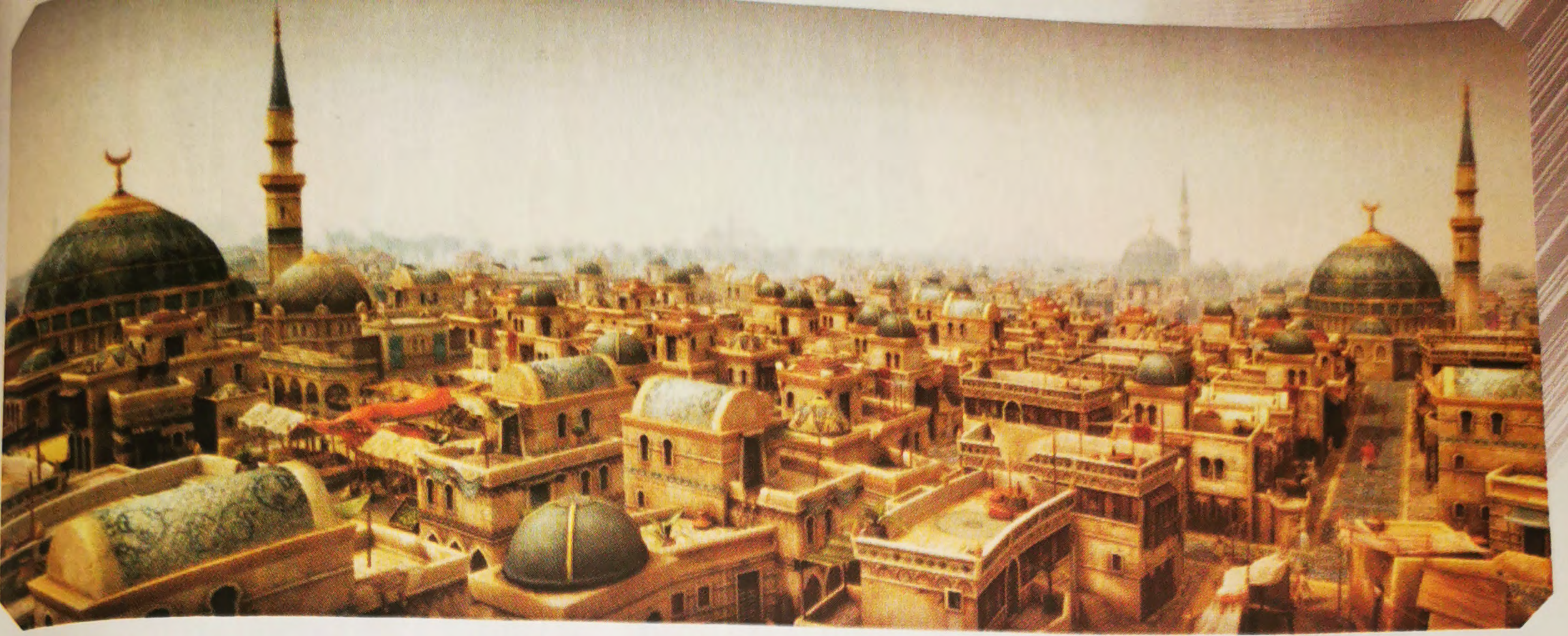
Biri yer biri bakar, kıyamet ondan kopar diye bir söz vardır. Yıllar boyunca simülatör oyunlarını, odalarında en az üç monitör ile oynayanlara gıpta ile baktıktan sonra, AMD, "Gözünüz doysun" dercesine ATI ekran kartlarıyla birlikte Eyefinity teknolojisinin kapsını oyunculara açtı. Kapı ama ne kapı... Sağa baksanız oyun, sola baksanız oyun, hatta yukarı dahi baksanız oyuna rastlıyorsunuz. AMD'nin Türkiye ofisinde bu ay sizler için ATI Eyefinity teknolojisini yakından inceledik ve artışıyla eksisiyle deneyimle-

rimizi bu yazıda sizlere aktarıyoruz.

Eyefinity, ATI tarafından geliştirilen ve kullanıcıların çoklu monitörlerde -doğal olarak da çok yüksek çözünürlüklerde- çalışmasına olanak tanıyan bir teknoloji. Çoklu monitör derken ATI, altı adet monitöre kadar destek veren ekran kartlarını piyasaya sürmüş durumda. Bu kartlar bizim de bildiğimiz HD 5870 ve HD 5970'in üzerinde altı adet Mini Display-Port çıkışı yer alan Eyefinity sürümleri. Geçtiğimiz günlerde PowerColor'ın, işin suyunu çıkartarak 12 monitöre kadar destek veren kruvazör boyutundaki "HD 5970 Eyefinity 12" ekran kartı ise bu konudaki bir başka örnek oldu. Her ne kadar 12 monitörde oyun oynamak çözünürlüğün karta bindireceği yük dolayısı ile pek mümkün gözükme de başka uygulamalar söz konusu olduğunda bu teknoloji başlı başına bir nimet. Bu bağlamda oyunlara geçmeden önce

kısaca Eyefinity'nin diğer kullanım alanları değinelim. Teknolojinin kullanım alanları birini basım yayın ve tasarım. Geniş monitör ihtiyaç duyulan bu sektörlerde çoklu monitör kullanımı yine tasarımcılar için büyük bir kolaylık sağlıyor. AMD'nin düşündüğü bir nokta ise eğlence ve boş zaman değerlenmesi. Aynı anda sevdiğiniz web sayfalarını uygulamaların tamamını açabilmenizi sağlayacak olan Eyefinity sayesinde artık boş zamanınızda bilgisayar kullanımından daha da alabileceksiniz. Söz konusu oyun olduğunda ise Eyefinity gözlerimizi yaşartıyor adeta. Testimizi Tom Clancy's H.A.W.X ile gerçekleştirdik. Bir uçuş simülatörü olan oyunda monitörde sadece birkaç bina görürken yandaki iki monitör devreye girdiğinde artık





tamamına hakim oluyorsunuz. Bundan daha da öte, monitörler etrafınızı kapladığı için, Eyefinity kendinizi oyunun içinde hissetmenizi sağlıyor. Biraz sonra zaten telsizden "Roger that" diye haykırmaya başlıyorsunuz. Oyunun ayarlarına gelecek olursak mümkün olan bütün grafik ayarlarını sonuna kadar açmamıza karşın HD 5970'i terletmeyi bile başaramadık. Test ettiğimiz bir başka oyun ise Colin McRae DiRT 2 oldu. DirectX 11 destekli olan bu oyun Eyefinity'de keyfine doyum olmayan oyunlardan biri oldu. Başlangıçtan bitişe kadar bütün arabaları kolayca görebilmenizi sağlayan Eyefinity, sizi yarışın içine alarak adeta parkurun tozunu yutturuyor. Öte yandan çok daha gelişmiş grafik ayarlarına sahip olan DiRT 2 de 5000 x 1000 civarında bir çözünürlükte dahi HD 5970'i terletmeyi başaramadı. Bütün ayarları sonuna kadar açmamıza rağmen üç monitörlü sistemimizde en ufak bir takılma dahi olmadı. Son denememiz olan Call of Duty: World at War ise Eyefinity desteğini tam sunmaması dolayısıyla pek eğlenceli olmadı. Öte yandan Eyefinity destekli olan oyunlara bakacak olursak NFS Shift, WoW, Half-Life 2, Anno 1404, Race Driver Grid, Crysis, Guild Wars, Counter Strike: Source, Alien vs Predator gibi buraya sığmayan yüzlerce oyunun yer aldığı uzun bir liste görüyoruz. Bu sonsuz listenin nedeni oyunların Eyefinity için genelde özel bir yapı gerektirmemesi. En önemli nokta, oyunun çözünürlük ayarlarının sabit olmaması. Eğer oyun, çözünürlüklerini monitörünüze göre



belirliyorsa, pratikte bütün bu oyunlar Eyefinity desteğine sahip oluyorlar. Daha da kesin bir ifade kullanmak gerekirse 2008 sonrasında çıkan oyunların %75'inden fazlası zahmetsizce Eyefinity ile oynanabiliyorlar.

Fasulyenin faydalarına geldiğimizde ise Eyefinity'nin maliyeti gözümüze çarpıyor. Display-Port, HDMI veya DVI destekli üç adet monitör ile işe başlayalım. Her biri 300 TL'den 900 TL ediyor. 1000 Liraya HD 5870 Eyefinity kartı ekledikten sonra 1000 lira da diğer bileşenlere ayırıyoruz: toplamda 3000 liraya üç monitörlü bir Eyefinity sistem kurabiliyoruz. Çoklu monitör sizi cezbediyorsa 7680 x 3200'e varan çözünürlüklerde oyun oynama keyfi Eyefinity ile ayağınıza geliyor. Uzun sözün kısası, evinizin bir kenarında boş boş yatan 11 adet monitörü gün ışığına çıkartıp artık oyun zevkinizi 12. boyuta taşıyabilirsiniz. ■ **Recep Baltaş**

ATI Eyefinity



- + Geniş oyun desteği
- + Mükemmel atmosfer
- + Tak çalıştır sistemi
- Fiyatı biraz yüksek

Puan: 8/10





Acer Aspire Timeline X 4820T

Teknoloji bunu da başardı

incelemelerimizi sürekli takip ediyorsanız, dizüstü bilgisayarlar konusunda ne kadar seçici olduğumuzu bilirsiniz. Hafif olmalı, iyi bir ekran kartı olmalı, kaliteli bir ekran, büyük bir sabit disk gibi liste uzayıp gidiyor. Tüm bu özellikleri bir arada bulabilmek ise neredeyse imkansız idi; ta ki Acer, Aspire 4820T ile test merkezimin kapısında içeri girene kadar. "Bilseydik kırmızı halı serer, karpuz falan keserdik." diyerek karşıladığımız Acer, bize mükemmel bir ürün teslim edip veda etti. Biz de bu ürünü enine boyuna inceledik ve şeytanın ayrıntılarda gizli olduğu kararına vardık. Bakalım Acer, bize hayatın sırrını açıklayacak mı?

İlk olarak ürünün performansına bakıyor ve yeni nesil Core i5 işlemciyle donatıldığını görüyoruz. Normal olarak 2.26 Ghz hızında çalışan bu işlemci, Turbo Boost teknolojisi sayesinde 2.533 Ghz'e kadar çıkabiliyor. Bellek konusunda da kesenin ağzını açan Timeline, 4 GB DDR3 bellekle herkesi tatmin ediyor. Bu kadar güçlü bileşenler varken ekran kartının da DirectX 11 destekli olması kaçınılmaz oluyor doğal olarak. Bu bağlamda firma, ürüne HD 5650 yerleştirerek bizi şaşırtıyor zira 4820T, HD 5650 gibi dizüstü bilgisayarlar için yüksek performanslı sayılabilecek bir ekran kartına sahip olan en hafif

ürün; sadece 2.1kg! Crysis, S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat, ve DiRT 2 gibi oyunları yüksek ayarlarda sorunsuz bir biçimde oynatabilen bu ekran kartı, DirectX 11 desteğinin yanında programları hızlandıran DirectCompute teknolojisini de beraberinde getiriyor. Bu sayede video dönüştürme gibi işlemleri normalden 10 kat daha hızlı gerçekleştirebiliyorsunuz. Tüm bunlardan da öte, asıl bombaya hazır olun: Üründe ikinci bir ekran kartı var! Intel'in dahili ekran kartına sadece bir tık ile geçerek pil ömrü veya performans arasında bir seçim yapabiliyorsunuz. Bu sayede mavi hüpü alırsanız, üç saat olan pil ömrü birden sekiz saate fırlıyor. Sadece 31mm kalınlığında olan Acer, bu donanım özelliklerine sahip olmasına karşın bu kadar ince olan ilk bilgisayar. 4820T, performans konusunda ödün vermezken pil konusunda da inanılmaz derecede cömert. Intel ekran kartıyla 428 dakikalık pil süresi sunan ürün, neredeyse sekiz saatlik çalışma sürenizin tamamında size eşlik edebilecek kapasitede. Acer'in bu denli yüksek pil süresine ulaşmasındaki en büyük etkenlerse düşük güç tüketen LED ekran ve standart sabit disklerle oranla %40 daha az güç ihtiyacı olan sabit disk. Öte yandan 500 GB kapasiteyle bu disk, tüm depolama ihtiyacınızı karşılamayı da ihmal etmiyor. 14" boyutunda bir ekrana sahip olan Acer, bu konuda da tam dengeyi yakalamış; ne 13.3" modeller gibi ufak, ne de 15.6" olan cihazlar gibi devasa. 1366 x 768 çözünürlüklü HD Ready ekransa ürüne ayrı bir hava katıyor. Ekranın fırçalanmış alüminyum kaplamalı arka kısmıysa bizi bizden aldı. Ürünün iletişim yeteneklerine geçecek olursak, kablosuz ağlardaki en son standart olan 802.11n desteğini görüyoruz. Yine Gigabit Ethernet, HDMI ve ses giriş çıkışları da unutulmamış. Tüm bunların yanında Acer'da eSata portu ve bir de ExpressCard yuvası görmel-



güzel olurdu. Veya en azından bir USB 3.0, ürünü nirvanaya ulaştırmaya yeterdi.

4820T, şüphesiz DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş'ın eline geçip de ufak boyutlarına rağmen inanılmaz bir performans sunan ilk bilgisayar. Göz ardı edilebilecek birkaç teknolojisine rağmen 4820T, 2.1kg'lık bir oyun bilgisayarının olmasından da öte çift ekran kartı sayesinde sekiz saat pil ömrü sunarak bizi kendisine hayran bıraktı. Acer, bu donanım özelliklerini bu kasaya sığdırarak imkansız gerçekleştirmiş. ■ **Recep Baltaş**

TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci	Intel Core i5 430M, 2.26 Ghz
Bellek	4 GB DDR3 1066 Mhz
Sabit Disk	500 GB SATA II 5400 RPM
Kablosuz	802.11n, Bluetooth, Ops. 3G
Ekran	14" HD LED 1366 x 768
Ekran Kartı	ATI Mobility Radeon HD 5650, Intel GMA 4500M HD

Acer Aspire Timeline X 4820T



- + DirectX 11 ekran kartı
- + HD Ready ekran
- + 8 saat pil
- eSata veya USB 3.0 yok

Fiyat: 999\$ + KDV

İthalat: Acer

Web: www.acer.com



Teknik Servis

Nedir bu bakkallardan, kasaplardan ve manavlardan çektiğiniz sevgili okurlar? Mahalle arasında mantar gibi türeyen bu sözüm ona bilgisayarıcılar orijinal Windows 140 liraya satılırken korsan sürümünü 100 liraya kuruyorlar. Sizin evde iki dakikada yapabileceğiniz BIOS güncellemesine 50 lira isteyip, çok büyük bir iş başarmış gibi üstüne bir de gereksiz yere format atıyorlar. Çöken sistemden veri kurtarmak mümkün olsa dahi "Abi bu gitmiş, formatsız olmaz, cık" diyerek ne var ne yok siliyorlar. Paranızı kaptırmayın sevgili okurlar, DVD'den Sabit Diske bütün dertlere deva olur.

S: 1. Bende Sapphire Radeon HD 3650 ekran kartı var ama özelliklerde ATI RADEON HD 3650 yazıyor. Bu olay nedir? Kutusunda da Sapphire yazıyor ama özelliklerde HD 3650 yazıyor. ATI Radeon HD 3650 kartını Sapphire, Powercolor vb. gibi firmalar ayrı ayrı satıyor; bunun nedeni nedir? Hepsi aynı kart değil midir? Bir farkları mı var? 2. Size dergi ile ilgili bir önerim olacak: Bence her ay en iyi 50 ekran kartının listesini yapın yoksa hangi kartın iyi, hangi kartın kötü olduğunu ayırt edemiyorum. Bazı kartların numarası düşük oluyor ama daha iyi oluyor. Yani bu tür problemleri çözmek için bir ekran kartı listesi yapmanızı tavsiye ediyorum. 3. Sapphire Radeon HD 3650 kartı mı yoksa Sapphire Radeon HD 4350 kartı mı daha iyi? Ufak bir araştırmama göre Sapphire Radeon HD 4350 daha ucuz, 3650 daha pahalı. Bir de dergide çoğu kez "Ekran kartlarında soldan ikinci rakam önemlidir"

yazmıştınız. Soldan birinci rakam daha önemli değil midir? Neden soldan ikinci rakam? 4. Sapphire Radeon HD 3650 iyi bir kart mıdır? 5. Paylaşımlı ekran kartları nedir? *Fırat Aktaş*

C: Merhaba Fırat, 1. ATI, GPU'yu yani kartı kart yapan HD 3650 yongasını üretir. Diğerleri de bu yongayı alır, buna RAM takar, soğutma tasarımlar, kimileri overclock yapar ve öyle satışa sunar. Performansta, kalitede, soğutmada ve kartın ömründe mutlaka fark vardır. 2. Yakında böyle bir şey yapabiliriz. Önerin için teşekkürler. 3. Soldan birinci rakam da önemli ama soldan ikinci daha önemli. HD 4350, HD 3650'den daha yavaş. Gördün mü? Performansı soldan ikinci belirledi. Yeni kart alacak birisi zaten eski nesil bir kart almaz. Bu yüzden birinci rakam pek önemli olmuyor. İkinci ise her zaman geçerli. 4. Zamanının

orta sınıf kartlarından biriydi. Fakat biraz eskidi tabii ki. 5. Berbattır. Kaçınmak gerekir. Sistem belleği ekran kartının kendi belleğinden her zaman yavaş olduğu için RAM'den alan ekran kartları ve bütünleşik kartlardan performans beklemeyin. Ve yine tekrar ediyorum, ekran kartında RAM önemli olmadığı için kötü bir karta 4 GB RAM dahi taksanız değişen hiçbir şey olmaz.

S: Ekran kartı ile ilgili yeni bir soru oluştu aklımda. Malum yeni GTX 470 ve 480'ler çıktı. Böyle olunca aklım şuna takıldı. GTX 480 çok pahalı. GTX 470 mi alayım, yoksa HD 5850 mi? Bir de GTX 470 ise hangi marka olsun, HD 5850 ise hangi marka olsun? *Barış Üşçetin*

C: Merhaba Barış, GTX 480 ve 470 ısı, güç tüketimi ve ses konusunda pek başarılı olmayan kartlar.

► Örneğin GTX 480, performansta HD 5870'den sadece %15 daha hızlı iken ondan 100 Watt daha fazla güç tüketiyor, 20 derece daha sıcak çalışıyor ve çok daha fazla gürültü yapıyor. Bonus olarak da fiyatı daha yüksek. Önerim HD 5850 veya HD 5870'dir. Marka olarak ise HIS, Powercolor, Sapphire, Gigabyte olabilir.

S: Anakartım yanalı bir hafta kadar oluyor. Markası MSI idi. Şimdi yeni anakartım Gigabyte G31M-ES2L. Sizce bu anakart eskisinden daha mı iyi? Son sorum şu olacak; PC'im: Intel Dual Core 2.00 Ghz işlemci, Zotac nVidia 9500 GT, 160 GB HDD, Vista Starter anakartla ilgili sorumdan sonra bilgisayarımı ilgili değerlendirme yapar mısınız? G31M-ES2L anakartı da işin içine katarak...
Fırat Ceylan

C: Merhaba Fırat, Gigabyte, genelde MSI'dan daha iyi anakartlar üretiyor fakat eski anakartının modelini bilmeden "iyiymiş" ya da "kötüymüş" diyemem. Yeni anakartın, yeni alınan bir kart için biraz eski. Fakat bu bütçeye de bağlı. O kart en fazla 90 TL ediyor. Windows 7 her halükarda daha iyi olur. RAM miktarını belirtmemişsin. RAM 2 GB ise onu 4 GB yap. Sonra Windows 7 64 Bit'e yükselt sistemi. Ekran kartını da HD 5670 ile değiştirirsen çok daha iyi performans alabilirsin. Sistemin ortalamanın birazcık altında.

S: Merhaba Recep Abi sana kendi bilgisayarımı tanıtacağım ve bir - iki soru soracağım cevaplarsan sevinirim: ASUS P5KPL-AM SE, Intel Q8300 2.50 Ghz, 9500 GT, 4 GB RAM, 750 GB HDD, XP SP3. Bir oyun canavarı toplamak istiyorum yardımcı olursanız sevinirim. Sizce bu PC'yi satın yeni bir PC mi almalıyım yoksa PC yerine parça mı? Hangi parçaları almalıyım.
Nejdet Şanlı

C: Merhaba Nejdet, sistemin fena değil. Satmana gerek yok. Ama parça değişimi şart. Öncelikle anakartın maalesef biraz vasat ama onu değiştirmemize gerek yok. Şimdi güç kaynağını belirtmemişsin. Ama az çok tahmin edebiliyorum. Ekran kartın bu sistemdeki en düşük bileşen diyebilirim. Zira soldan ikinci rakamı "5" ve bu kart orta sınıfın bile altında olan, bakkalların sattığı kartlardan. Sana orta sınıfın üstü bir ekran kartı önereceğim için güç kaynağını da değiştirmen gerekecek. Öncelikle ekran kartını HD 5670 ile değiştirelim. Güç kaynağı olarak da FSP 500 Watt alabiliriz. Son olarak 2002'den kalma küflenmiş XP ile dört çekirdekli bir bilgisayardan verim alman mümkün değil. Ayrıca XP'nin zamanla hantallaşan geri kalmış mimarisi ve 4 GB RAM'inin tamamını kullanmaya hiçbir zaman izin vermeyecek olması da cabası. Çözüm ise çok basit: Dünya'daki oyuncuların %60'ından fazlasının performansını onayladığı Windows 7. Ayrıca HD 5000 serisi aldıktan

sonra DirectX 11'in keyfini en iyi Windows 7 ile çıkarabilirsin.

S: Bende şuan nVidia 8800 GT ekran kartı var. Bilgisayarımı formata göndermiştim geldiğinde gayet düzgün çalışıyordu oyunları gayet normal oynayabiliyordum fakat bir hafta gibi bir sürenin ardından Modern Warfare 2 ve World of Warcraft gibi oynadığım oyunlarda çok büyük kasmalar meydana geldi. Son nVidia sürücüleri yüklediğimi düşünüyorum ayrıca ne olur ne olmaz DirectX 9'u da yükledim acaba başka ne gibi sürücü yüklemem gerek ya da başka bir problemden mi kaynaklanıyor bu olay? Bilgisayardan çok çok iyi anlamadığımdan dolayı açıklaması fazla kurcalamak da istemiyorum. Berk Yengül

C: Merhaba Berk, sistemine Windows 7 kurarsan güncelleme ve kasmalarla uğraşmak zorunda kalmazsın. Zira 7, sürücüleri otomatik güncelliyor. Yine DirectX Web Update aracını indir ve çalıştır, bu sayede en son DirectX dosyalarını alabilirsin. Parçalar ısınıyor da olabilir. GPU-Z ile Alt-Tab yaparak ısıları oyundayken kontrol edebilirsiniz. Kurcalamaktan korkma.

S: İyi günler. Bu yaz anakart ve işlemcimi değiştirmeyi düşünüyordum. İlk başta i7 860 ve SATA 3 destekli bir kart almayı düşünüyordum fakat sonra Phenom II X6'ların çıktığını gördüm ve 4 çekirdekli (her ne kadar Hyperthreading'i olsa da) i7 yerine Phenom II X6 1055T almamın daha kolay ve mantıklı olacağını düşündüm. Sonuç olarak fazladan iki fiziksel çekirdek, dört sanal çekirdekten daha işlevsel olmalı, yanılıyor muyum? Asıl sorun şu; daha geçen yaz bir tane GeForce GTX 260 aldım ve hem Socket 938 olup hem de nVidia chipset'e sahip bir anakart hem az oluyor hem de SATA 3 destekli değil. Bir başka sorun ise, her ne kadar "ana" kart olsa da, kendileri hakkında çok bir bilgim yok. Sadede gelirsek benim sorum şu olacak: Ekran kartı ile chipset arasındaki ilişkinin öneminden biraz bahsedebilir misiniz? Çünkü chipset'in önemini bilmek AMD chipsetli ve SATA 3 destekli bir anakart ya da Nvidia chipset'li fakat SATA 3 desteği olmayan bir kart almam arasındaki seçimimi belirleyecek. Tabii ki sizin tavsiyelerinize de açığım. Sizce ne yapmalıyım? Alp

C: Merhaba Alp, Phenom II X6 1055T çok iyi bir seçim. Zira bu yeni işlemcilerde TurboCore teknolojisi de var. Bu sayede Intel TurboBoost gibi çekirdekler bağımsız hızlandırılabilir. Ayrıca fazladan iki fiziksel çekirdek de gayet güzel. Şimdi sorun biraz karmaşık olmuş. Ekran kartı yonga seti ile anakart yonga seti arasında bir bağ yok. Fakat sen "nVidia yonga setli bir anakart ile AMD yonga setini karşılaştır" diyorsan sana şu an en iyi cevabım AMD yonga setli bir anakart alman olacaktır. "Neden?" dersin piyasadaki çoğu nVidia yonga setli anakartta SATA 3.0 yok. Hatta nVidia artık AMD işlemciler için yonga seti üretmiyor. Bir de SATA 3.0'ın nasıl

sağlandığı var. Burada iki yöntem var. İlki Marvel çipi veya bir üçüncü parti başka bir çip ile sağlanan yöntem ki burada yonga, güney köprüsünün dışına üçüncü bir adam gibi sabit disk ile sistemin arasına giriyor. Bu da aktarımı yavaşlatabiliyor. İkinci yöntem ise doğrudan yonga setiyle gelen destek. AMD 800 serisi yonga setinin yanında SB 850 güney köprüsü ile gelen bu destek en sağlam ve doğal olarak en hızlısı. Üçüncü bir çip yok. SATA 3.0 doğrudan yonga setiyle geliyor. Uzun sözün kısası, alacağın anakartta AMD 800 serisi bir yonga seti olacak. Yine SB850 güney köprüsü olacak en azından. Hatta sabit alabileceğin modelleri söylüyorum: Gigabyte 870A UD3 veya 890 yonga setli diğer anakartlar.

S: Dizüstü bilgisayarlarda harici ekran kartı ne demek? Anıl Taşdan

C: Merhaba Anıl, HD 5730 gibi güçlü kartlar, dizüstü bilgisayarların anakartlarına normal bilgisayarların anakartına olduğu gibi ama daha ufak bir yuvadan takılırlar. Yani güçlü kartlar haricidir, ayrı olarak takılırlar. Düşük performanslı kartlar ise anakarta gömülü gelir ve bu kartlara dahili kartlar denir. Dahili kartlar, On Board, harici kartlar ise "Discrete" ya da "Add On Card" olarak geçer çoğu yerde. Uzun sözün kısası oyun oynayacaksan dahili kartlardan uzak dur.

S: Ben yeni monitör ve ekran kartı almak istiyorum. Monitör olarak: ACER 23.6" GD245HQ 3D LCD + nVidia Geforce 3D Vision gözlük almak istiyorum ama benim şimdiki ekran kartım 9600 GT. Bu kartla 1920 x 1080 yapıp oynayabilir miyim? Eğer oynayamazsam bu ekran kartını alacağım: ASUS HD5970. Ama bir sorun daha var benim anakartım DDR2 VE PCI Express 2.0 kartı ise PCI Express 2.1 bu sorun yaratır mı Güç kaynağı: 300 Watt. Melih Can

C: Merhaba Melih, 9600 GT ile Full HD oyun maalesef hayalden öteye gidemez. 3D konusunda da test etmeden almanı tavsiye etmem. Ayrıca bu konuda tavsiyem biraz sabırlı olman. Bizzat test ettiğim bir teknoloji olduğu için henüz yeteri kadar gelişmediğini söylemeliyim. Anakartının PCIe x2 olması kart için bir sorun teşkil etmez. Asıl sorun o kartı çalıştıramayacak ve çalıştırmaya çalışsan da yanarak beraberinde bütün sistemi yakacak olan 300 Watt'lık güç kaynağı. Unuttuğun nokta, tek başına HD 5970'in 300 Watt tükettiği. En az 600W'lık bir PSU gerekli.

S: Benim PC'nin sistem özellikleri: Intel E5300, Windows 7, 3 GB RAM, GeForce 9600GT, SyncMaster 920Nw/920LM. Bilgisayar bazen donuyor, bir - iki dakika sonra kendine geliyor. 1. Bu kasma olayı neden oluyor. 2. Sistem özellikleri nasıl sizce? 3. Oyun delisi değilim sadece CM 2010 oynuyorum. İsmail Buncuk

En Saçma Donanım Soruları

Yılın bakkalı

Windows 7 Home Premium aldım ama yüklemeye sorunlar yaşıyorum. Benim sistemim 32 bit XP, 64 Bit Windows 7'yi boot olarak açıyorum bazı kısa yükleme ekranları geliyor ve sonra mavi-beyaz resimli asıl yüklemenin yapılacağı yere geliyor burada takılıyor. Ne kadar beklediysem de hiç bir şey gelmiyor. 32 Bit

DVD'yi denediğimde de gayet normal işliyor.

Buraya kadar her şey normal. Buradan sonra sevgili okurumuza sistemin BIOS güncellemesine ihtiyaç duyduğunu söyledim ve okurumuz da bilgisayarını bir bilgisayarçıya verdi. Söz konusu bilgisayarçı bakkal olunca BIOS'u güncellemek yerine sisteme bi' güzel format atıp ne var ne yok silmiş. Üstüne de 30 TL para istemiş. Bu yüksek

miktarı mantıklı kılabilmek için ise aslında iki dakika süren BIOS güncellemesinin çok zor olduğunu ve saatlerce sürdüğü yalanını uydurmuş. Siz siz olun bakkallardan uzak durun sevgili okurlar.

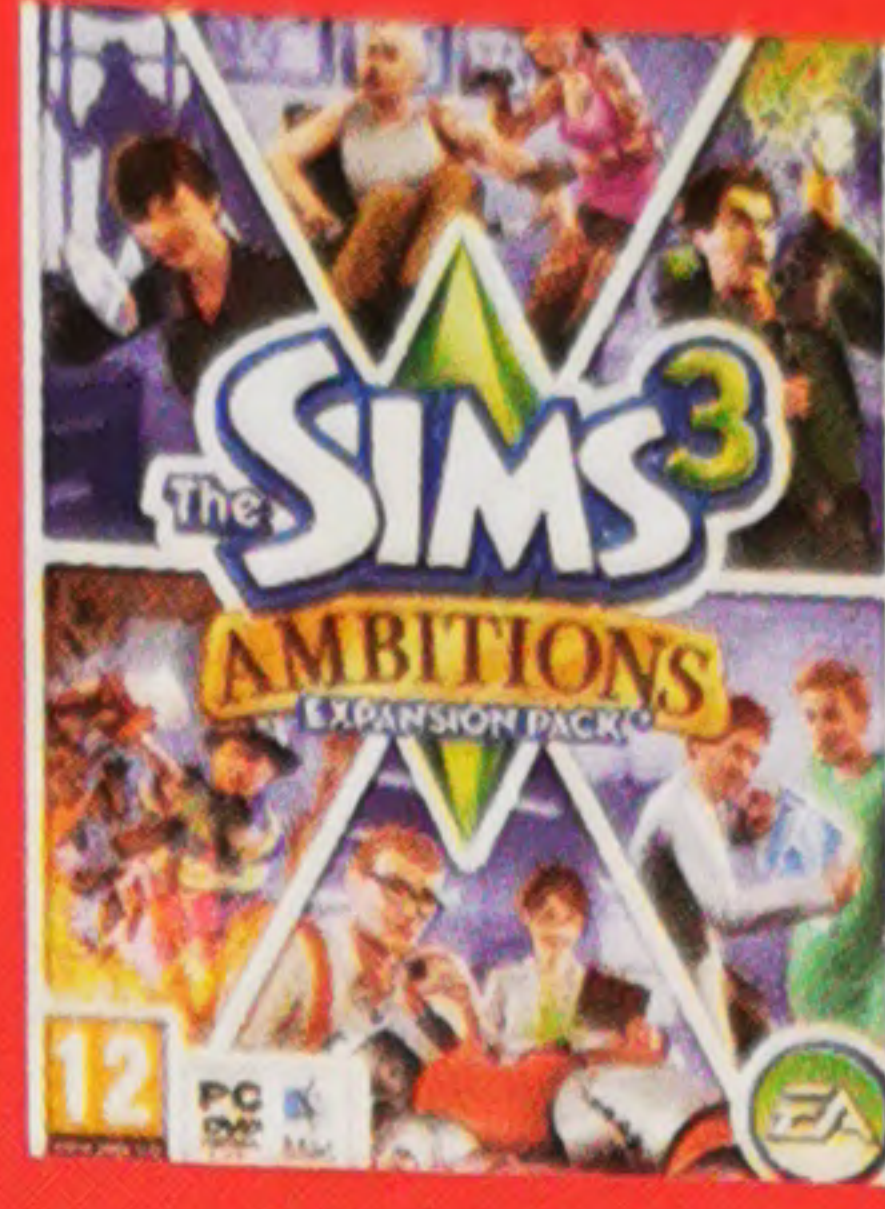


Sistem Gereksinimleri



Pure Football

Windows'un bütün sürümlerinde çalışacak olan Pure Football, 2.1 Ghz ya da üstü bir işlemciye ihtiyaç duyuyor. Futbol oyunlarının sistem gereksinimleri genel olarak düşükken Pure Football da bu geleneği bozmayarak 1 GB RAM ile çalışabiliyor. 6.5 GB sabit disk alanı gerektiren oyun için en az DirectX 9c destekli bir ekran kartı gerekiyor. Kartınızın DirectX desteğine GPU-Z ile bakabilirsiniz.



The Sims 3: Ambitions

Çift çekirdekli ve 2 Ghz bir işlemci isteyen Sim'lerimizi Core 2 Duo veya Athlon X2 ile rahatça oynatabiliriz. Grafikler konusunda epey kendini geliştiren Sims, en az nVidia 6800 veya ATI X800 GTO ekran kartı ile çalışıyor. 2 GB bellek isteyen eklenti, ana oyun kurulu ise sadece 1 GB sabit disk alanı ile idare ediyor.



Transformers:

The War for Cybertron

Transformers, DirectX 9 desteğiyle geliyor ve yine Core 2 Duo veya Athlon X2 gibi çift çekirdekli ve en az 1.86 GHz hızında bir işlemci istiyor. Ekran kartı olarak en az ATI X1900 veya nVidia 7900 GT isteyen oyun HD serisi veya 9000 sersinin orta sınıf kartları ile rahatlıkla oynanabilecek. Oyunu yüklemek için 9 GB boş alan gerektiğini de belirtelim.



Blur

Başarılı grafiklere sahip olan Blur'un beklentileri diğer oyunlara göre biraz daha yüksek. Yine çift çekirdekli ve en az 2.0 GHz hızda çalışan bir işlemcinin yanında oyunun kurulumu için de en az 14 GB depolama alanı gerekiyor. Ekran kartı olarak ise en az 7800 GT veya X1800 şart. RAM ise 2 GB'ın altında olmamalı.

C: Merhaba İsmail, bu her şeyden olabilir. Kalitesiz güç kaynağından olabilir. Gevşek kablolardan olabilir. İşlemci veya ekran kartının ısınmasından olabilir. RAM'lerde sorun varsa olabilir. BIOS güncel değilse olabilir. Windows 7 sürücülerini anakart CD'sinden kurmuşsan olabilir (CD'deki sürücüler eskiyip çöp oldukları için). Sistem özellikleri fena değil. Yalnız ekran kartı belleğine takmana gerek yok. Bir işe yararıyor.

S: Önümüzdeki haftalarda Windows 7 ye geçeceğim ama aklıma takılan bazı sorular var. 1.Windows 7'nin Home Basic, Home Premium, Ultimate gibi çeşitleri var bunların oyun performansı açısından farkları var mıdır? 2. 64 ve 32bit arasındaki fark sadece 4 GB ram desteği midir? 3.Bir CD den en fazla kaç yükleme yapabiliriz? Sistem çökse vs. *Murat Vural*

C: Merhaba Murat, 1. Oyun performansı açısından aralarında fark yok diyebilirim. Öte yandan ev

kullanıcıları için Home Premium en ideali. 2. Hayır, 64 Bit 32 Bit'ten daha hızlı ve daha stabil çalışmaktadır. 64 Bit en iyisidir ki Windows 8'in zaten 32 Bit sürümü çıkmayacak. 3. Sınırsız yükleme yapılabilir. Üç defa da anakart değiştirebilirsin. Sonrasında Microsoft'u araman gerekebilir. ■

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

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P4X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD R57XX PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel P55- X58 / AMD 890 Yonga Seti (SATA 3.0)
İŞLEMCI	Intel Dual Core E1400 / AMD Athlon II X2 215	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4- Black Edition
BELLEK	2 GB DDR2 800 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2 800-1066 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR 3 1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce GT 210 / Radeon HD 4350	Radeon HD 5750 / HD 5770	HD 5870 / HD 5970 / GeForce GTX 470/480
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB (RAID 0 / 1) / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD yazıcı 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-S	Hybrid veya DVB-S 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

DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



CENK

ERDEM

HASTA: URAZ ULAS GÖRMEN
oyun oynamak kız tavlamak için iyi bir yöntemmi?

MAMATI

- KIZLAR OYUN OYNAYAN ERKEKLERE BAYILIR.
- ÖZELLİKLE BARBİLERİYLE OYNAYAN BİR ERKEK GÖRDÜKLERİNDE GELİP KENDİLERİ TAVLANIRLAR.
- EĞER BİR KIZ LİSESİNİN ÖNÜNDE BARBİLERİNLE OYNARSA BİR OTURUŞTA 250 - 300 CİVARI SEVGİLİ EDİNEBİLİRSİN.
- BİZDEN DE BAHSET.



ADELEYE

HASTA: YAŞAR KILIÇ

selam level dergisi bu postayı yayınlayıp yayınlamamanız fark etmez cevap yeter (çünkü imla kurallarına pek uymayacam)

- POSTAYI YAYINLIYORUZ AMA CEVABI HAYIR.
- ÇÜNKÜ İMLA KURALLARINA PEK UYMAMIŞSIN.
- İMLA KURALLARINA UYSA İDİN.
- CEVABI YAYINLAYACAKTIK, POSTAYI HAYIR.
- BU DURUMDA İKİSİNİ DE YAYINLAMAMIZ İÇİN NE YAPMALISIN?

HASTA: ALPER YAZGAN

Bence sizde Metallica gibi bir grup kurmalısınız. Zaten Emre abi aynı Lars Ulrich.

NIKARAGUA

- EMRE LARS ULRICH AMA FIRAT ABI'N EMEL SAYIN'A BENZİYOR.
- ŞEPİK AMCA'N MAHMUT TUNCER, ELİP ABLA'N DA GÜLBEN ERGEN'E.
- BİZ O YÜZDEN TSM KOROSU GİBİ BİR ŞEY KURACAĞIZ.

HASTA: BORA KILIÇ

daha önce yazdığım mesaja cevap alamadım. Şansımı bir daha deneyeyim dedim. Be çok geyik yapamam ya... Ama ceylan yaparım n olacak o basit iş

EBOUE

- ASLINDA TAM TERSİ.
- ÇÜNKÜ YAVRUSU OLAN CEYLANI YAPMAK İÇİN ÖNCE GEYİK YAPMAN LAZIM.
- SONRA O GEYİĞE CEYLANI YAPTIRACAKSIN.
- ANCAK O ZAMAN SORULARINA CEVAP BULABİLİRSİN.







DEVİLERİN MİNİK OYUNLARI

Büyük firmaların indirilebilir oyunları...

Shadow Complex



Shadow Complex

- Sizce "büyük firma" olmak; her zaman çok yüksek bütçeli, dev kadrolu yapımlara imza atmak demek midir? İki büyük rakip Sony ve Microsoft bizleri PSN ve Xbox Live platformlarıyla tanıştırdığından beri "büyük firma" olmanın, doğru mecrada, doğru oyunu üretmekten geçtiğini görmüş olduk. Nasıl mı? Şimdi ismini okuyacağınız oyunlar sayesinde...

Shadow Complex

(Epic'e bağlı Chair Entertainment; Xbox Live özel)
2D'de her şey denendi ve yapıldı da mı 3D'ye geçildi? Kesinlikle hayır! 2D'nin ucu çok açık; hala 2D yüzlerce özgün ve kaliteli oyun yapılabilir. Üstelik gelişen animasyon ve görsel efekt teknikleri 2D ile birleşince ortaya 3D oyunlardan çok daha çarpıcı, etkileyici oyunlar çıkıyor. Üstelik bir de işin 2,5D boyutu var (Doğal yollardan kelime oyunu oldu.) ki bu yolla daha da güzel şeyler, daha güzel kombinasyonlar oluşturulabiliyor. İşte Unreal motoru ve Gears of War serisiyle ününe ün katan dev firma Epic Games de bu kapıların farkında ki bünyesinde bulundurduğu Chair Entertainment, geçen yıl sadece Xbox Live'a özel bir oyun olan Shadow Complex'i oyunseverlere sundu. 1200 Microsoft puanı ile satın alınan bu 2,5D aksiyon / adventure'in tüm dünyası 3D, sadece hareket alanı 2D - side scrolling. Oyun, bu 2,5D

yapısıyla o kadar güzel platform öğelerine ve atmosfere sahip ki insanın 3D oyunları direkt çöpe atması geliyor bu oyunu oynadıktan sonra. Bu aksiyon / adventure / platform üçlüsüne RPG tozu da serpiştirilmiş. Ana karakterimiz Jason tecrübe puanı kazanabiliyor ve bu puanlarla özelliklerini geliştirebiliyor. Üstelik oyunun senaryosunu Star Trek romanı ve birçok çizgi roman ile ün salmış Peter David yazmış. Son olarak eğer Jason'ın sesi kulağınıza aşına gelirse şaşırmanın çünkü onu seslendiren kişi aynı zamanda bir Nathan Drake (Uncharted serisi), bir William Gray (Dark Void), bir Desmond Miles (Assassin's Creed) ve daha nice karakter...

(Firmanın diğer oyunu: Undertow)



Fat Princess

(Epic'e bağlı Titan Studios; PSN özel)
Epic için belki Microsoft'un yeri başka olabilir ama bu demektir ki PS3'e özel bir şeyler üretmeyecek. Chair Entertainment



ment gibi "evlat"larından biri olan Titan Studios, ismi sevimli şeyler çağrıştıran fakat içeriğiyle sizi ters köşeye yatan Fat Princess'i yarattı. Oyun tam anlamıyla multiplayer üzerine kurulu. Çoğu FPS'de karşımıza çıkan "capture the flag" modunu düşünün; flag yerine sevgili prensesimizi koyun. Kısacası karşı takımın kalesinde tutsak edilen prensesimizi kurtarmaya ve onu taşıyarak kendi kaleme götürmeye çalışıyoruz. Ancaak... Biz düşman kalesine ulaşıncaya kadar sevgili rakiplerimiz prensesimizi besliyor. Hem de öyle böyle değil; eni boyunu geçiyor bir süre sonra; yuvarlanacak kadar şişmanlayabiliyor prenses. E durum böyle olunca da onu taşımak zorlaşıyor. Tüm zorluklara farklı yollardan göğüs gerebilmek için de oyunda büyücü, rahip, köylü gibi çeşitli sınıflar var. Kısacası basit ve sevimli grafiklere, ince düşünülmüş özellikler eklenince bağımlılık yaratıcı bir multiplayer oyun ortaya çıkmış. Eğer PS3'ünüz varsa PSN Store'dan oyunu 11.99 dolara indirebilirsiniz. Eğer PS3'ünüz yoksa ve PSP'niz varsa oyunun PSP versiyonu da mevcut.

Lucidity

(Lucas Arts; Xbox Live, PC)

Hani bazı futbol milli takımları vardır ya, kimse kin beslemez, kendi ülkesinin takımıyla karşı karşıya gelmediği sürece hep destek verilir... Örnek mi? Hollanda milli takımı... (Evet, bu yazıyı yazarken bile aklım Dünya Kupası'nda.) Lucas Arts da böyle bir firma işte; oyun dünyasına bir şekilde bulaşmış tüm insanları bir araya toplayın ve sorun; biri de çıkıp Lucas Arts ile ilgili kötü bir şey söylemeyecektir. Doğal olarak "Lucas Arts yeni bir oyun yapıyormuş" cümlesi her zaman büyük ilgi uyandırmıştır. Lucidity'de de böyle oldu. Xbox Live'a özel olan oyun ilk duyurulduğunda yeni bir Braid beklentisi içine girildi. Ne zaman böyle beklentiler içine girilse sonuç hüsrana olur; evet, Lucidity de biraz hayal kırıklığı yarattı fakat tabii ki yine de ortalamanın üstünde bir oyun. Xbox Live'a özel olarak



hazırlanan Lucidity'nin PC versiyonu da var. Sonuçta Lucas Arts'ın Xbox Live platformuna özel bir oyun hazırlaması, bu uğurda bir adım atması hem mantıklı, hem de mutluluk verici. Bu yüzden bile oyun bir şans hak ediyor. Sadece oynanış sisteminin tutuk ve biraz sıkı olması problem.

Crystal Defenders

(Square Enix; Xbox Live, PSN)

Crystal Defenders'in logosundan, müziğinden, grafiklerinden, her yerinden damla damla Square Enix akıyor. Oynanış sistemi ve grafikler RPG dünyasında size nostaljik bir tura çıkarabilir; duygulanabilirsiniz. Dikkatli olun. Farklı sınıf çeşitlerinden birini seçip kristallerinizi çalmaya çalışan düşmanlara taktikler kurarak göğüs gerdiğiniz bu oyun yine tam PSN ve Xbox Live platformlarına göre bir yapım. Ancak Square Enix'ten daha fazlasını beklemek normal; mesela böyle bir platformda, böyle bir oyunun multiplayer modlara sahip olmaması epey büyük bir sorun. Evet leaderboards mevcut; diğer oyuncularla yarışa bu şekilde girebiliyorsunuz ama bir şekilde multiplayer mod bulunmalıydı. Tek kişilik oyun olacaksa bu platformlarda, Shadow Complex gibi çok sağlam grafiklere, oynanış sistemine ve senaryoya sahip olması gerekiyor. Peki ne yapmak lazım? Göz atmamak mı lazım oyuna? Tabii ki hayır. Square Enix'in hatrına mutlaka denenmeli.





Bionic Commando: Rearmed

(GRIN; Xbox Live, PSN, PC)

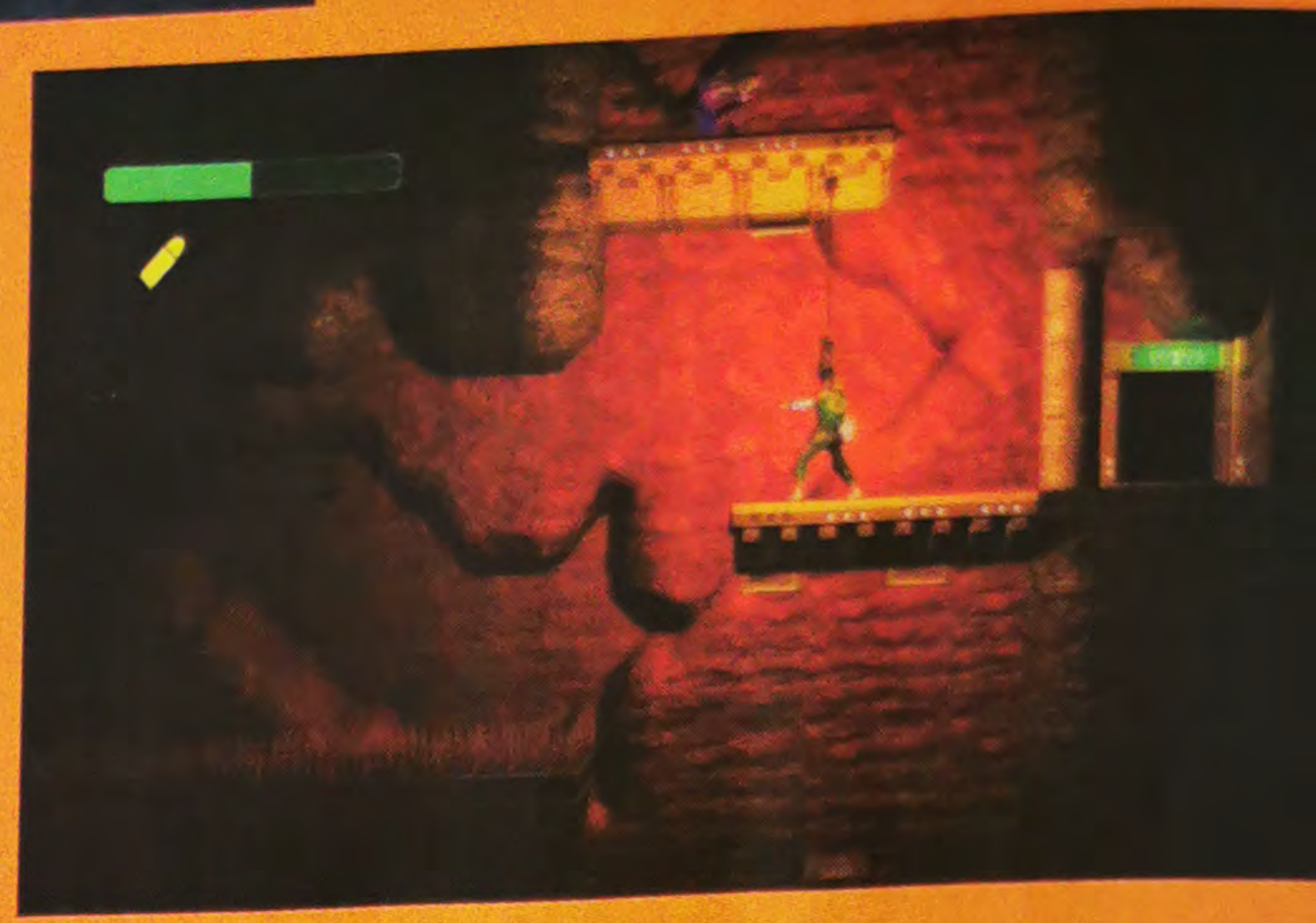
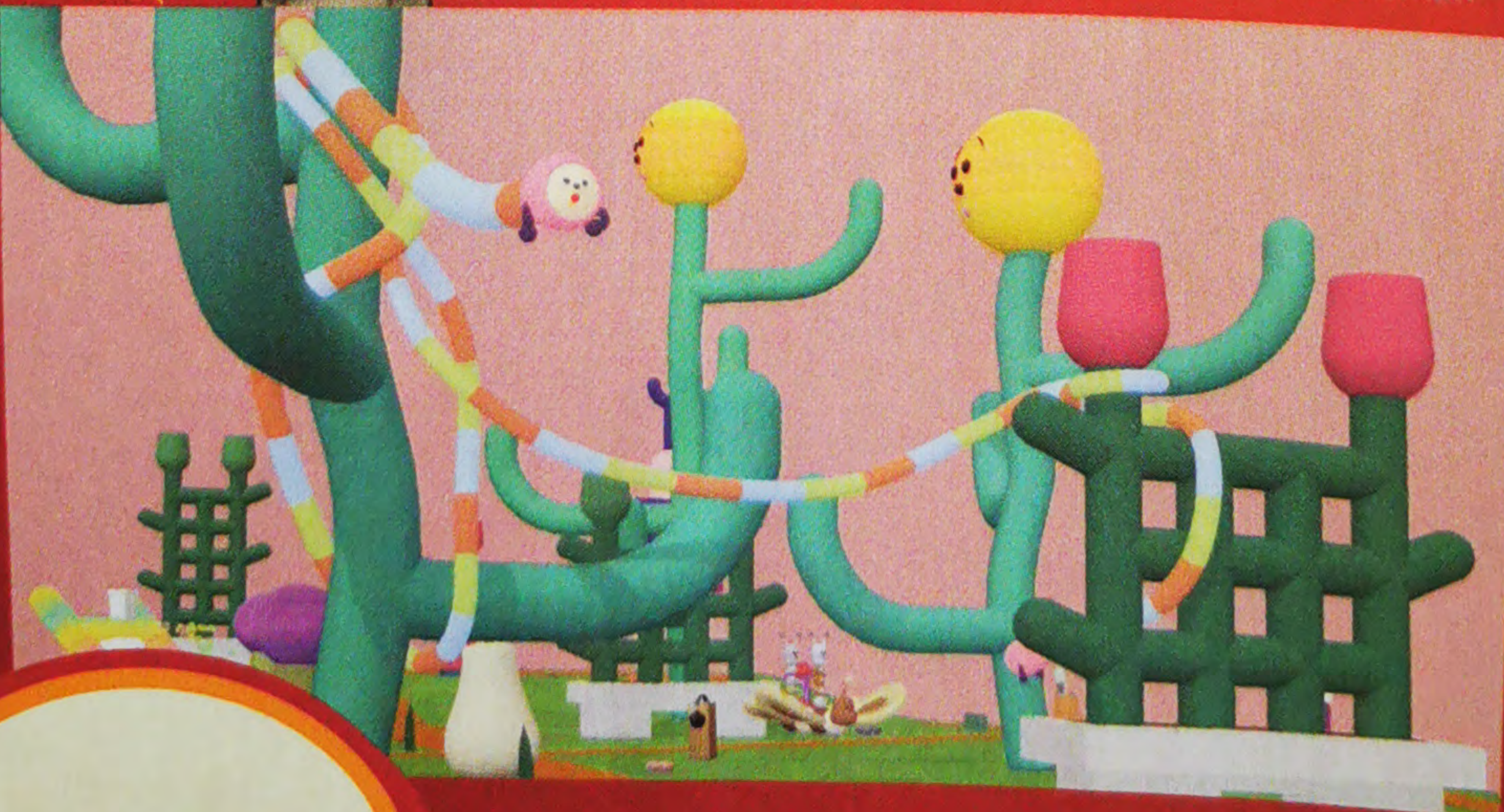
"GRIN de büyük firma mı?!" diyenleriniz olabilir; evet, tabii ki bir Square Enix ya da Epic değil GRIN ama Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Terminator: Salvation, yeni nesil Bionic Commando, Wanted: Weapons of Fire gibi yapımlarda imzası var sonuçta. Ve hal böyleyken PSN ve Xbox Live için GRIN'in bir oyun yapması fazlasıyla buraya girmeyi hak eden, stratejik bir hamle. Öncelikle oyunun, 1988'deki Bionic Commando'nun "yeniden yapımı" olduğunu söylemek istiyorum. Shadow Complex gibi 2,5D ve grafiklerinin de tam tadında olduğunu da eklemek istiyorum. Görsel ve ses efektleri Shadow Complex kadar iyi olmasa da gerçekten etkileyici bir arcade oyun Bionic Commando: Rearmed zira temeli sağlam. Bir de Shadow Complex'e fark atan bir özelliği var; multiplayer modlara sahip olması. Oyunu co-op modda oynayabiliyorsunuz ya da online death match'ler yapabiliyorsunuz. Fiyata gelince; Xbox Live'da oyun 800 Microsoft puanı, PSN'de ise 9,99 dolar. Oyunun PC versiyonu da var ama böyle bir oyunu siz de tahmin edersiniz ki konsollarda oynamak çok daha zevkli.

Noby Noby Boy

(Namco; PSN özel)

Na naaa, na na na na na na na na na nanan na... Katamari Damacy... Bu müzik günlerce kulağımda yankılanmıştı. Sadece müzik de değil, King of all Cosmos beynime kazınmıştı resmen. Namco'nun bize armağanı olan, bambaşka bir oyundu KD. Noby Noby Boy da bambaşka bir oyun. Yine aç gözlülük üzerine kurulu ve yine grafikleriyle bilinçaltındaki çekmecele-
rinizin altını üstüne getiriyor. Fakat oynanış sistemi Katamari

Noby Noby Boy



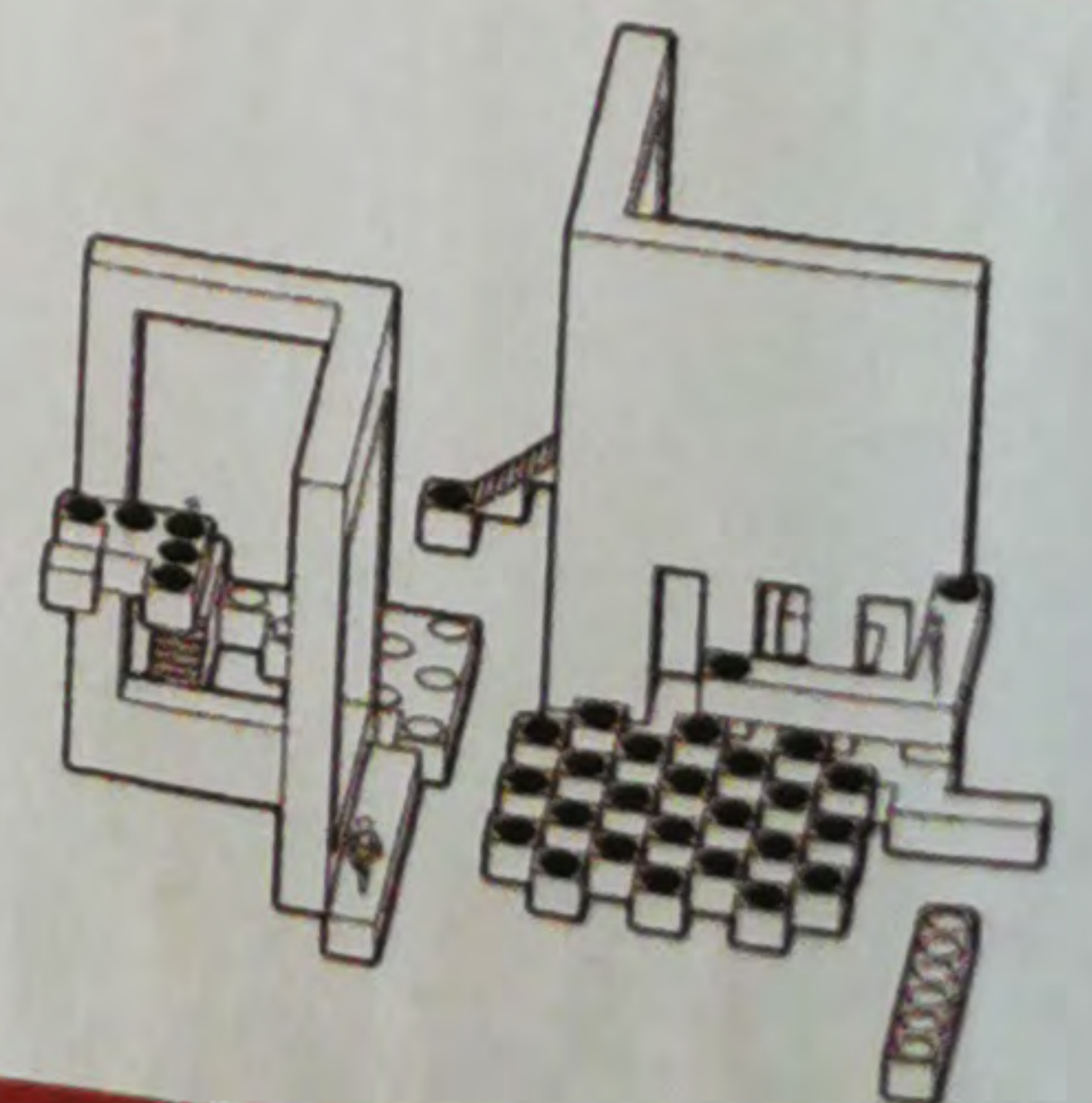
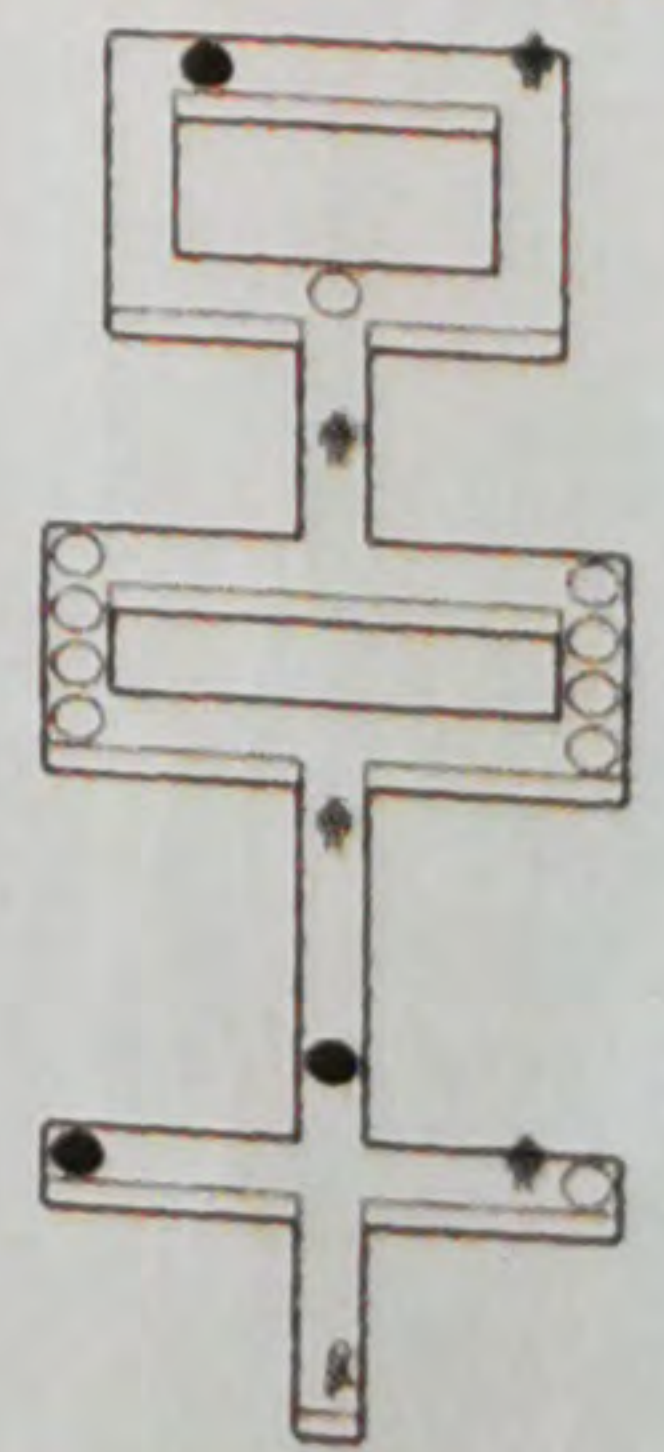
Damacy serisindeki gibi çok net ve kolay adapte cinsten değil. Ama hipnoza açık bünyeler için b resmen sakinleştirici etkisinde olacaktır.

Echochrome

(Sony Japan, PSN özel)

Xbox Live ve PSN gibi platformlara "düz" oyun hem mantıksız, hem de anlamsız. Çünkü bu platform farklı şeyler arayan ve bu "farklı" şeylerle aslında mişteki Atari 1600, Commodore 64, Amiga dönemi ne dönmek isteyen, kısacası hayatı oyun olan insanlar için biçilmiş kaftan. Echochrome da bu kaftana mel bir şekilde hizmet ediyor. Her şey o kadar basit ve net ve sade ki... Bu kadar sadelikten bu denli başarılı yaratıcı bir oyun çıkması aslında hem normal, hem şaşırtıcı. Normal çünkü "yerinde" basitlik; detaylar çok daha etkili olabiliyor. Şaşırtıcı çünkü günümüz herkesin deliler gibi 3D grafiklere, efektlere ve g zaman ve emek harcamasına karşın, Sony gibi böyle bir oyunla oyunseverlerin karşısına çıkabiliyor. Tamamıyla görsel algıyı sınavan Echochrome'da bölümde adamcığımızı doğru düzlemi bularak, a düşmeden bitiş noktasına götürmeye çalışıyoruz. lümlerin gitgide zorlaştığını ve bir süre sonra insan göz ve beyin bırakmadığını da belirteyim. Bu arada dilerse oyunun PSP versiyonunu da edinebilirsiniz.

Elif Akça



Echochrome



İşin bir de dağıtım tarafı var

Büyük firmaların Xbox Live ve PSN için hazırladıkları oyunlardan bahsetmişken, dağıtım alanında bu platformda iyi işler yapan firmalara destek çıkan devler de var tabii ki.

Braid / Microsoft Game Studios

Böyle bir cevher olur da büyük bir firma, dağıtım kanalıyla destek çıkmaz mı... Tabii ki çıkar; Microsoft başarının kokusunu alarak hemen tek kişilik ordu Jonathan Blow'un bu sanat eserini tüm dünyaya, en etkili şekilde dağıttı.

Zombie Apocalypse / Konami

Zombie Apocalypse'i oynar oynamaz insan "Bunu da herhalde büyük bir firma yapmıştır" düşüncesine kapılıyor zira oyunun her özelliği kaliteli. Yapımcı Nihilistic Software zaten şanssızlıklar nedeniyle aslında "büyükler" listesine giremeyen bir şirket. Konami de bunun epey farkında.

Cellfactor: Psychokinetic Wars / Ubisoft

Mısır ve Kolombiya ortak yapımı bir oyundan bahsediyoruz burada sevgili okurlar. Üzülsek mi, sevinsek mi bilemiyorum konuyla ilgili. Ubisoft, oyunun dağıtım kanalına sahipken de sırtları yere gelmiyor pek; oyun da Unreal Tournament'a benziyor fena halde.

Trials HD / Microsoft Game Studios

İşte insanı hayattan tamamiyle uzaklaştıran, bağımlılık yapıcı bir madde. Trials HD; basit kontrolleri, süper fizik motoruyla resmen yok satacağını baştan garantileyen bir yapım. Haliyle Microsoft'un bu oyuna tam destek vermesi gayet normal.



Alpha Protocol

Bir aksiyon / RPG gördüm sanki...

Oyunda delirmemeniz ve görevlerinizi düzgün bir şekilde yapabilmemiz için alın size ipuçları... ■ Ertuğrul Süngü

Sınıflar

Alpha Protocol'e başlarken seçmemiz gereken dört farklı sınıf var. Bu sınıflar; Soldier, Field Agent, Tech Specialist ve Freelancer olarak bölünmüş durumdadır. Nitekim aslında bu ayrıma tam olarak sınıf diyemeyiz. Zira sınıflara özel yetenekler bulunmuyor AP'de.

Agent History	
Soldier	
Field Agent	
Tech Specialist	
Freelancer	Decorated for service in the armed forces, your commanding officer thought that general infantry was a waste of your potential. Your natural talent and quick wit caught the attention of a recruiter for an agency that doesn't officially exist.
Recruit	
Veteran	

■ Misal; eğer Soldier seçerseniz, oyun yetenek menüsünde bu sınıf mantığına en uygun yeteneklere puan yatırıyor.

Agent History	
Soldier	
Field Agent	
Tech Specialist	
Freelancer	Having made a mockery of every aptitude test sent your way, it was no surprise that you finished your first PhD before you were legally allowed to buy alcohol. While the CIA initially hired you to design cutting edge electronics, being cloistered in a lab proved unsatisfying and your superiors granted you a transfer to clandestine services.
Recruit	
Veteran	When your handler was asked to recommend an agent for a top secret reassignment, your remarkable field work and your natural grasp of technology made you the obvious choice.

Ya da Tech Specialist olmanızın temel olarak hiçbir anlamı yok. Eğer RPG oyunlarında yeniyseniz pek tabii ki bu işlem nispeten mantıklı.

Agent History	
Soldier	
Field Agent	
Tech Specialist	
Freelancer	Fearless from birth, the only thought that ever caused you an ounce of panic was the thought of a 9-to-5 job. After a remarkable college career, you vanished off the radar of the known world to make your fortune. According to your dossier, you've been a mercenary in Africa, a bodyguard to the Sultan of Brunei, the on-again off-again paramour of a European princess, and the holder of three patents in Great Britain.
Recruit	
Veteran	While the truth is somewhere in the middle, one thing that is clear is that your skills caught the attention of some very important people in the world.

■ Fakat eğer ki eski topraksanız; direkt olarak Freelancer seçin. Böylece istediğiniz yeteneğe, istediğiniz kadar puan verebilirsiniz.

Specialization	
Spy	
Engineer	
Commando	
Operative	Good spies are stuff of literature, but great spies don't let themselves become the subject of folklore. A Spy specializes in evasion and killing from the shadows.

Bir de ilk operasyon serimizi tamamladığımızda "Specialization" diye bir seçenek çıkacak karşımıza. Burada da; Spy, Engineer, Commando ve Operative seçeneklerinden bir tanesini seçmemiz istenecek. Yine normal sınıflarda olduğu gibi aslında hiçbir farklılık yok aralarında. Sadece seçtiğimiz sınıfa göre bazı yeteneklerin arttırılabilir maksimum seviyeleri yukarı çıkacak. Misal benim ilk başta Assault Rifle bölümünde en fazla yedi seviye arttırma kutum varken, artık 10 seviye var.

İpucu



Red Dead Redemption Xbox 360

Aşağıdaki Achievemet'ları kazanmak için karşılarda yazanları yapın.

Austin Overpowered: Twin Rocks, Pike's Basin, and Gaptooth Breach Hideouts bölümlerini tek kişilik modda tamamlayın.

Bearly Legal: 18 tane grizzly bear öldürüp derilerini yüzün.

Bullseye: Herhangi bir oyun modunda 250 tane headshot yapın.

Clemency Pays: Herhangi bir bounty'yi canlı yakalayın.

Evil Spirits: Tumbleweed ve Tesoro Azul Hideouts'u tek kişilik modda tamamlayın.

Exquisite Taste: Gunsmith'ten rare (değerli) bir silah satın alın.

Fightin' Around the World: Tek kişilik modda, her salonda birilerini yakın dövüşle yere serin.

Friends in High Places: Tek kişilik modda, 5,000 dolardan daha fazla bir bounty için Pardon Letter kullanın.

Frontiersman: Herhangi bir tek kişilik Ambient Challenge'da Legendary rütbesini kazanın.

Go Team: Herkese açık olan maçlarda, takım olarak dört kere üst üste galibiyet kazanın.

Gold Medal: Tek kişilik modda combat görevlerinde Gold Medal Rank kazanın.

Have Gun Will Travel: Single public Free Roam session'da bütün gizlenme yerlerini tamamlayın.

Skills

Michael Thorton
Soldier



Level: 6
XP: 12320/13000
Funds: \$35525

AP: 2

Commando	Cost
Stealth	6
Pistols	5
Submachine Guns	5
Shotguns	5
Assault Rifles	-
Sabotage	3
Technical Aptitude	3
Toughness	4
Martial Arts	4



Focused Aim (Expert)

Focused Aim provides a lock-on capabilities. When [Right] d, the crosshairs will automatically nearest to the cent

Remove Rank



Yetenekler

Toplamda dokuz tane yetenek biz oyuncuları bekliyor. Oynayacağımız karakter mantığına göre yapılacak skill dağılımı, oyunu ciddi anlamda kolay bir hale getiriyor. Bakalım skill'lerimiz nelemiştir...

Stealth: Düşman tarafından görünmemizi zorlaştırıyor.

Pistol: Tabanca cinsi silahlarda uzmanlaşmamızı sağlıyor.

Submachine Guns: Otomatik makineli silahlarda uzmanlaşmamızı sağlıyor.

Shotguns: Pompalı tüfek cinsi silahlarda uzmanlaşmamızı sağlıyor.

Assault Rifles: Saldırı çeşitlerinde ve daha ağır makineli tüfeklerde uzmanlaşmamızı sağlıyor.

Sabotage: Kullandığımız bombaların verdikleri zararları arttırıyor. Ayrıca bombalarımıza birkaç özellik ekliyor.

Technical Aptitude: Kullandığımız life pack'lerden daha çok enerji çıkmasından tutun da, daha çok mermi bulmaya kadar uzanan bir yelpazesi var.

Toughness: Dayanıklılık. Yani karakterimize fazladan hit point verdiği gibi, envai çeşit defans yeteneğini de beraberinde getiriyor.

Martial Art: Yakın dövüş. Özellikle dörtlü, beşli kombolar yapmaya yarıyor. Eğer sessiz bir karakter geliştirmek istiyorsanız bu yetenek vazgeçilmez olmalı.

He Cleans Up Well!: Elegant Suit ele geçirin.
High Roller: Poker ya da Blackjack oynarken 2,000 çip kazanın.
Hit the Trail: Public Free Roam session'da Blackwater'dan Escalera'ya kadar güneş batmadan gidin.
How the West Was Won: Multiplayer modunda maksimum rütbeye ulaşın.
In a Hail of Bullets: Herhangi bir oyun modunda pıstol ya da revolver kullanarak 500 tane düşman öldürün.
Instinto Asesino: Fort Mercer ve Nosalida Hideouts'ı tek kişilik modda tamamlayın.
Long Arm of Marston: Herhangi bir oyun modunda; rifle, repeater, ya da shotgun'dan birisi kullanarak 500 tane düşman öldürün.
Man of Honor / Chivalry's Dead: En yüksek Fame ve Honor'dan birisine ya da en düşün Fame ve Honor'a ulaşın.

More than a Fistful: Tek kişilik modda 10,000 dolar kazanın.
Most Wanted: Public Free Roam session'da en yüksek aranma seviyesinde 10 dakika boyunca kaçın ve hayatta kalın.
Mowing Them Down: Herhangi bir oyun modunda 500 tane düşmanı binek üstünde öldürün.
No Dice: Liar's Dice oyununu herhangi bir zarda yenilmeden tamamlayın.
People are Still Strange: Yabancıların verdiği 15 görevi tamamlayın.
Posse Up!: Gurup yaratın ve üye sayısını maksimuma çıkarın.
Red Dead Rockstar: Multiplayer maçlarda herhangi bir Rockstar'a dahil bir oyuncuyu ya da bu achievement'e sahip birisini öldürün.
Redeemed: Tek kişilik modda yüzde yüzlük tamamlama seviyesine ulaşın.
Strange Things are Afoot: Yabancı birisi için bir görev yapın.



Silahlar
 Bence Submachine Gun'lardan uzak durun. Oyunun ilk iki bölümüne pistol ağırlığını koyuyorken devamında Assault Rifle çok açık ve net bir şekilde üstünlük sağlıyor. Üçüncü bölümde elime aldığım Assault Rifle'ımı geliştire geliştire bir hal oldum ve sonunda neredeyse üç mermide bir düşmanı öldürebilir hale geldim. Unutmadan; silahlarımızın da özellikleri var. Yani bir silahın nelere kadir olduğunu öğrenmek için hemen inventory'imize girmemiz gerekiyor. Burada; Damage, Accuracy, Recoil, Stability ve Ammunition olmak üzere beşe bölünmüş bir liste göreceksiniz. Yine de eğer sessiz kalmayı başarabilirseniz en iyi silahınızın elleriniz ve ayaklarınız olduğunu hatırlatmak isterim.

Upgrade

Hazır geliştirmek demişken; oyunda silahlarımızı ve zırhımızı upgrade edebiliyoruz ki oyunun en güzel yerlerinden bir tanesi bence bu. Her silah için dört farklı upgrade başlığı var. Barrels; genelde silahlarımızın Stability'sini yükseltiyorlar. Sight; genelde silahımızın Accuracy'sine etki ediyor ve daha düzgün bir atış yapmamızı sağlıyor. Magazines; ilk olarak fazladan mermi taşımamızı sağlıyor. Fakat aynı zamanda silahımıza fazladan Recoil de sağladığı oluyor. Dördüncü ve son kısım olan Accessories'se farklı farklı bonus'lar sağlıyor. Yalnız sevgili okurlar buradaki parçaların birçoğu herhangi bir bonus sağlarken, başka bir silah özelliğinden çalıyorlar. Bu sebepten oyunun başında tasarlayacağınız silaha dikkat edin. İlerleyen bölümlerde bulacağınız ya da inanılmaz fiyatlara alacağınız parçalar sayesinde bu negatif etkilerden kurtulacaksınız.



Zırhlar

Silahlara olduğu kadar zırhlara da önem veren bir oyun AP. Az önce bahsettiğim upgrade seçenekleri zırhlar için de geçerli. Kullandığınız zırhın kalitesine göre, sonradan parça eklenebilecek dört farklı slot var. Bunlar Armor Mod olarak adlandırılmış durumdalar. Yine silahlar gibi zırhların da beş farklı özelliği var. Ve yine oyunun başındaki eklentiler negatif etki sağladığından, zırhınızdan ne istediğinize emin olarak parça ekleyin. Benim tavsiyem çok fazla Sound Dampening'i düşürmeden, olabildiğince Endurance yüklenmeniz olacaktır.

İpucu



Prince of Persia: The Forgotten Sands Xbox 360

Aşağıdaki Achievement'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

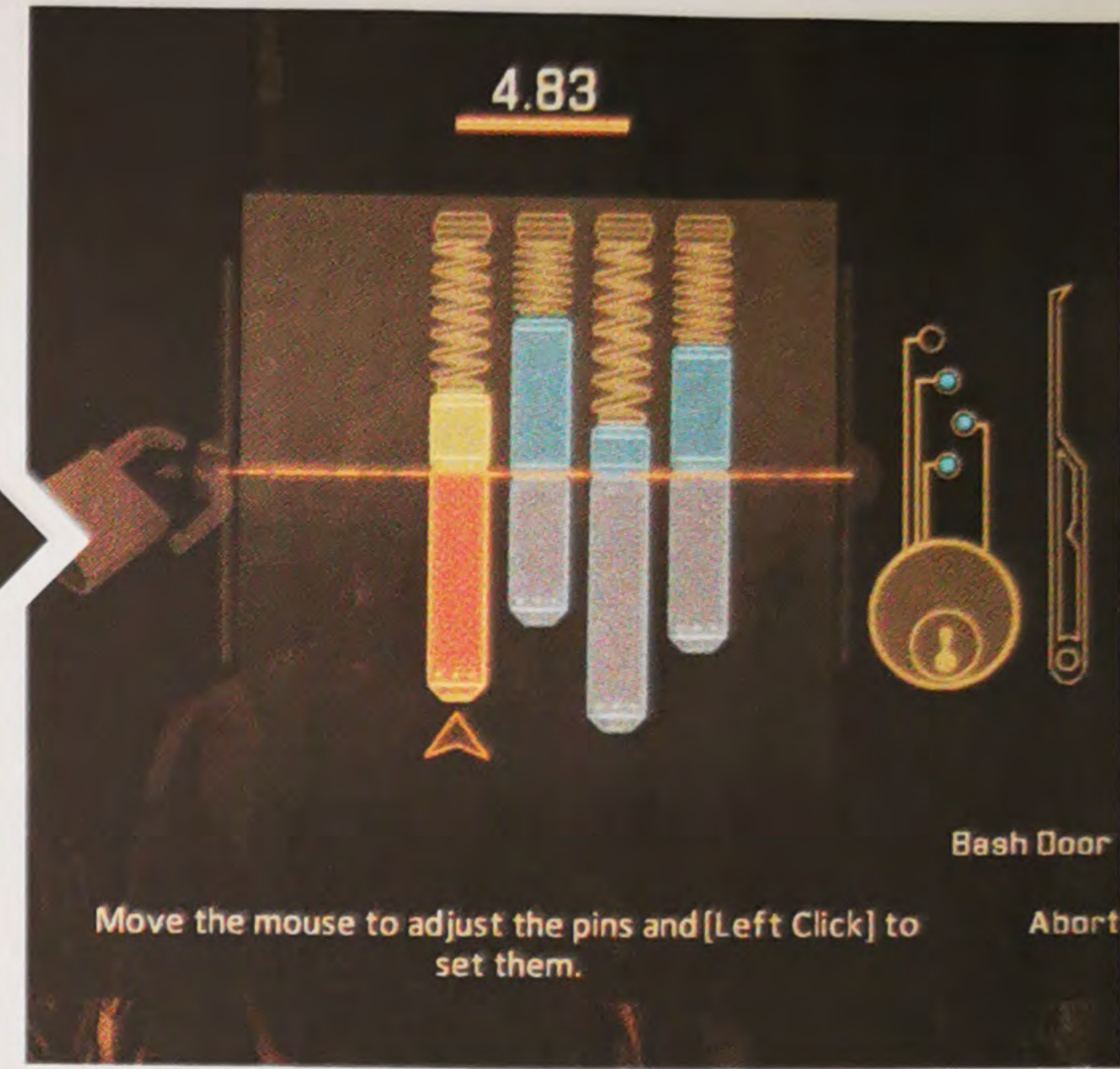
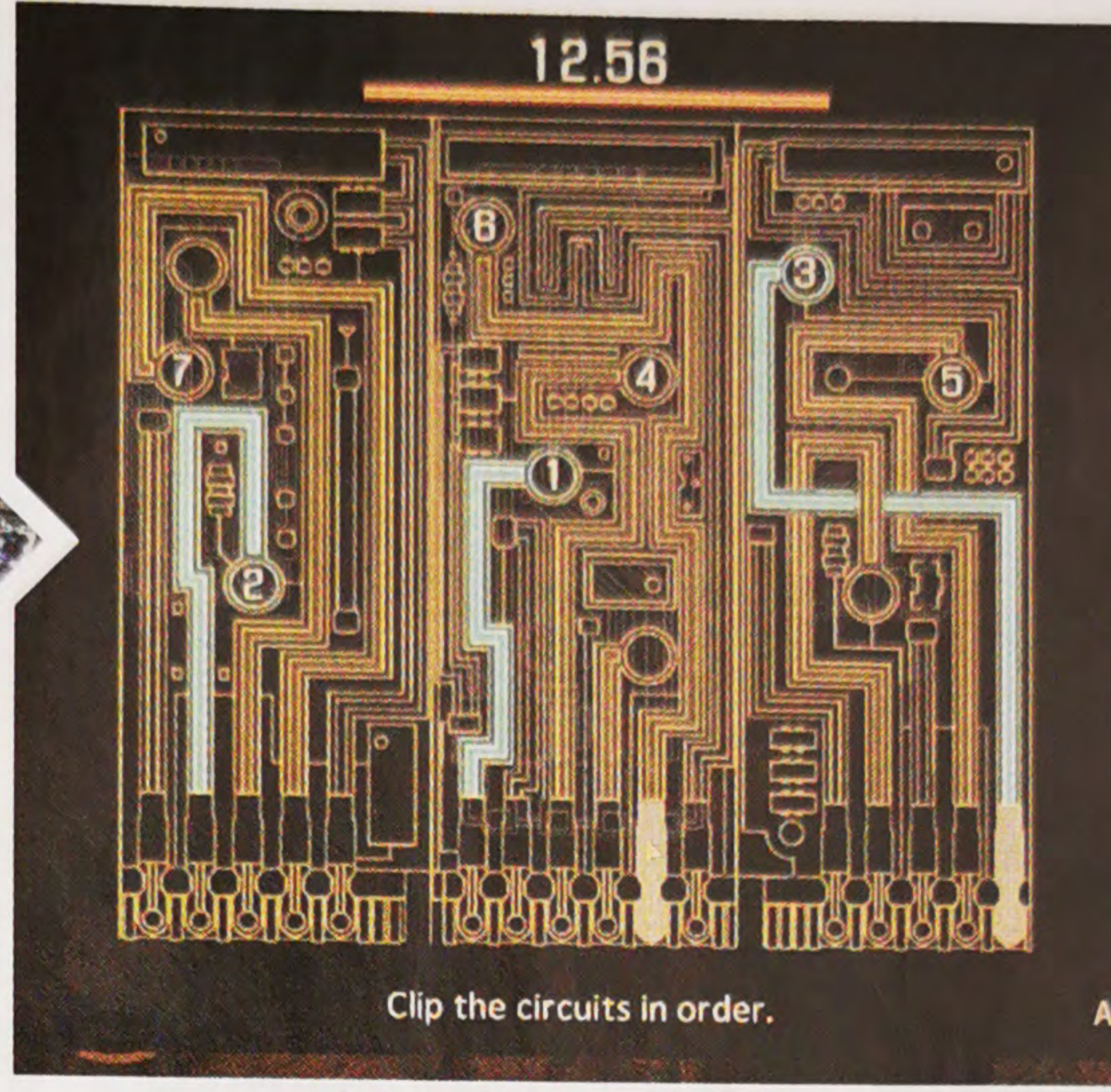
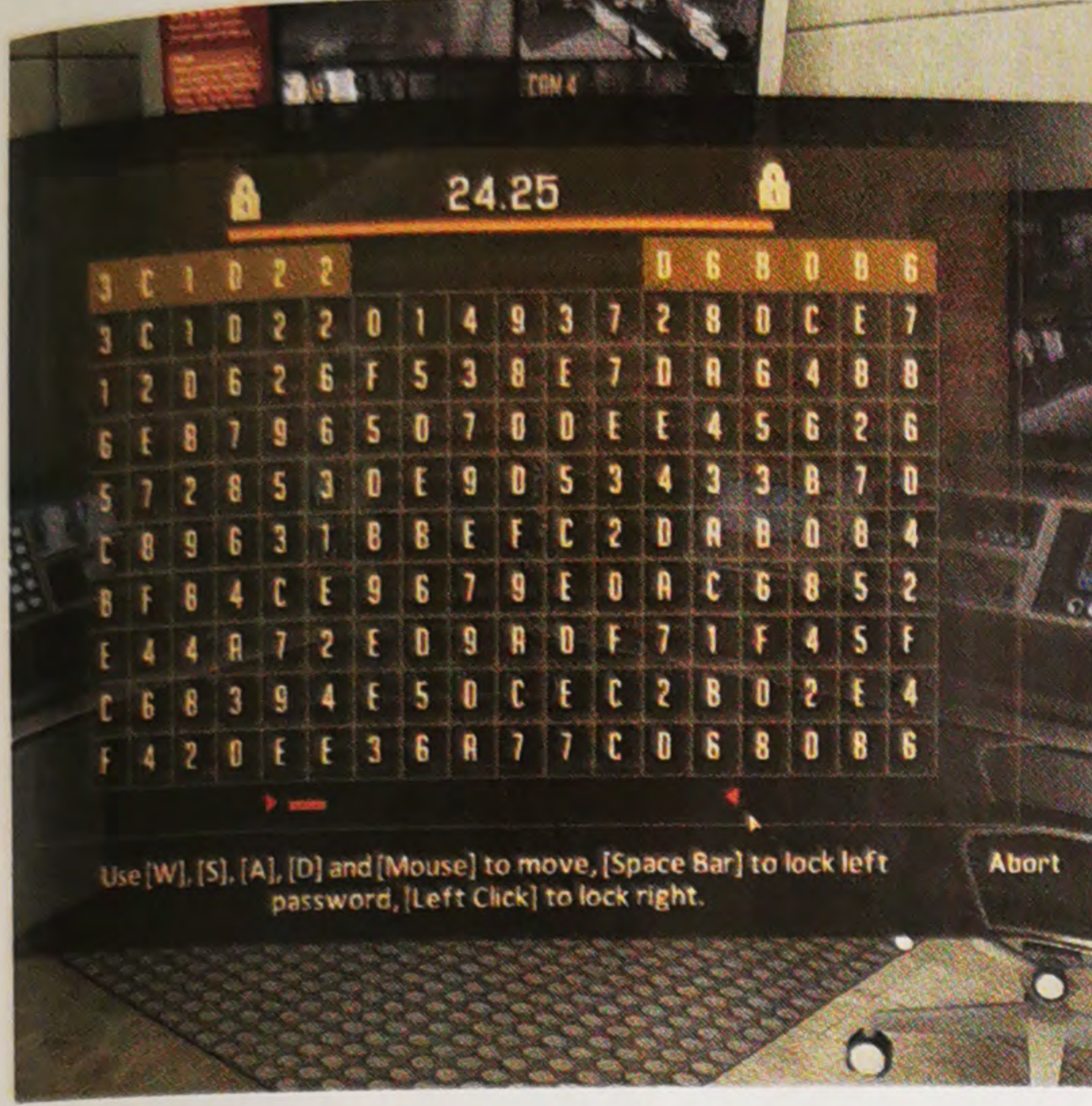
- Memories of Azad:** Olabildiğince kalabalık bir düşman gurubunun arasına girin.
- A Warm Welcome:** Malik'i yakalayın.
- Solomon's Army:** Solomon'un ordusunu serbest bırakın.
- Just us and them:** Kale kapılarını kapatın.

- Not what it looks like:** Ratash'i yenin.
- Eye of the Storm:** Son savaşa ulaşın.
- Prince of Tides:** Enemy Tides Challenge'i tamamlayın.
- Power Boost:** Sarcophagus'u bulun ve yok edin.
- Got Walkthrough?:** Oyundaki bütün Sarcophagus'ları bulun ve yok edin.
- Completist:** Upgrade menüsündeki bütün eşyaları satın alın.
- Anger Management:** 100 tane vazo ve mezar taşı kırın.
- Sand Nemesis:** 50 tane düşmanı, herhangi bir gücünüzü kullanmadan ve hiç darbe almadan yok edin.
- And King of Blades:** Sadece kılıcınızı kullanarak 500 tane düşman öldürün.
- Acrobat:** Herhangi bir gücünüzü kullanmadan düşmanlarınız üzerinde 30 kere zıplayın.

Hack

nceleme yazımda da bahsettiğim üzere bu oyundaki hack'ler insanı sinirlerini bozmaya bire bir. Bybass modelinden başlayayım. Karşıma karman çorman yollar ve bu yolların sonunda bizi bekleyen rakamlar çıkıyor. Buradaki amaç verilen sürede sırayla doğru rakamlara giden yollara basmak. Eğer üç kere yanlış basarsanız işlem geçersiz sayılıyor. İlk başlarda kolay başlayan bu cins hack, ilerde dört yoldan yedi yola çıkarak kafayı yemenize sebep olacak. Yine de eğer gözlerinizde bir sorun yoksa bir noktadan sonra alışıyorsunuz. Bir diğer modelse bilgisayar hack'leme.

Yine verilen sürede, sağ üst ve sol üstteki rakamları karışık sayı ve rakam dizisinin içerisinde bulmak ve onaylamak suretiyle işlemimizi tamamlıyoruz. Nitekim rakamlar sürekli değiştiğinden nerede olduklarını görmek bir hayli zor. Ayrıca alt kısımdaki kırmızı çizgiler dolunca, işlemimizi yapacağımız dizilim yer değiştiriyor. Büyük bir ihtimalle bu işlemi yaparken etrafa bir şeyler fırlatacaksınız. Bir başka "hack'imsi" sitemse kilit açma. Kilitin içerisindeki dişlileri tam hizaya getirmek suretiyle yapılan bu işlem, öncelikle kıyaslanınca çocuk oyuncağı.



Evim güzel evim

Her bölüm sonunda yeni bir bölüme başlamak için evimize geliyoruz. (Ben ev diyorum ne var?) Burada en çok içli dışlı olduğumuz yer bilgisayarımız. Bilgisayara girdiğimizde karşıma iki farklı seçenek çıkıyor. Bunlardan bir tanesi e-mail sistemi. Oyunun incelemesinde de belirttiğim gibi AP'den keyif almak istiyorsanız bolca mail'lerinize bakın. Görevler sonucunda cebinize para geldiği gibi, insan ilişkilerimizi de buradan ayarlayabiliyoruz. Mesela uçakta tanıştığımız hanımla uzun süren mailleşmeler sonucunda iş çok başka yerlere varabiliyor. Ya da silah tüccarlarıyla tertemiz işler yapabiliyoruz. Bir diğer seçenekse "Clearinghouse." Burası alım - satım için tasarlanmış bir bölüm. Farklı ülkelere gittiğinizde ilk başlarda sadece mermi satıldığını görebilirsiniz ama merak etmeyin; tanışacağınız bir iki silah tüccarı sayesinde menünüz silah dolacak. Ne diyordum? Hah, burada herhangi bir silahı, silah aparatını, envai çeşit mermiyi, zırhı bulabilirsiniz. Yine de oyunun hemen başında para akıtmayın; birazcık sabredin.

Notlar

- Eğer oyunu kolay yoldan bitirmek istiyorsanız ya da zorlanmak istemiyorsanız Soldier sınıfı seçin.
- Silah kullanma eğiliminiz varsa kesinlikle ve kesinlikle Assault Rifle kullanın. Sonra teşekkür edersiniz.
- İlk başlarda para biriktirin ve direk olarak Tactical Utility Armor alın. Oyunun sonuna kadar götürüyor.

- Etrafinıza iyi bakın; her yerde silah ve para saklı.
- Bulduğunuz bütün hack işlemlerini yerine getirin. Birçoğunda görev oluyor ve bu görevlerden yetenek puanı geliyor.
- Merminizin bitmemesi için; her bölüm başında Clearinghouse'dan mermi depolayın. Merminiz biterse de dayağa inanın; koşun düşmanınızın üstüne.

- Düşmanlarınız hakkında olabildiğince bilgi alın. Özellikle Clearinghouse'larda satılan "Intel"leri kesinlikle satın alın.
- Konuşma esnasında dikkatli olun, konuştuğunuz kişiye göre muamele yapın. Özellikle düşmanlarınızı yeterli bilgi toplamadan sakın ama sakın öldürmeyin!

Like Dominoes: Tek bir vuruşla beş tane düşmanınızı yere düşürün.
Floors are for losers: Duvarda toplamda 805 metre boyunca koşun.
Stay Dry: Zaman gücünüzü kullanmadan katılmış suda bir dakika boyunca hareket edin.
Untouchable: Herhangi bir darbe almadan, Rahats'ı taht odasında yenin.
Death from Above: Sadece Aerial Slash kullanarak 10 tane düşmanı art arda öldürün.
Invincible: Ratash'la olan son savaşınızda herhangi bir darbe almadan kazanın.
And stay down! Bitirme hamlenizi 20 kere kullanın.
Air Time: 20 tane Aerial Slash saldırısı gerçekleştirin.
David and Goliath: Slash saldırınızla beş tane titani yok edin.
This is Persial: 20 tane düşmanınızı yüksek bir yerden aşağıya atın.

Attack from all angles: Aerial Kick kullanarak 15 tane düşmanınızı yere düşürün.
Swift as the Wind: Power of Flight gücünüzü kullanarak 30 tane düşmanınızı yok edin.
Big Finish: Herhangi bir kombonun beşinci saldırısında power attack yaparak düşmanınızı yok edin.
Elemental Control: Herhangi bir gücünüzü dördüncü seviyeye çıkartın.
Ding! Level Up! İlk upgrade'nizi edinin.
Close Call: Power of Time gücünüzü kullanarak hayatınızı kurtarın.
Not how it Happened: Power of Time gücünüzü 20 kere kullanın.
Prince of Fire: Flame Trail gücünüzü kullanarak 50 tane düşmanı yok edin.
Prince of Earth: Stone Armor gücünüzü aktifken 50 tane düşmanı öldürün.
Prince of Water: Ice Blast gücünüzü kullanarak 50 tane düşmanınızı öldürün.
Prince of Wind: Whirlwind yeteneğinizi kullanarak 50 tane düşmanınızı öldürün.



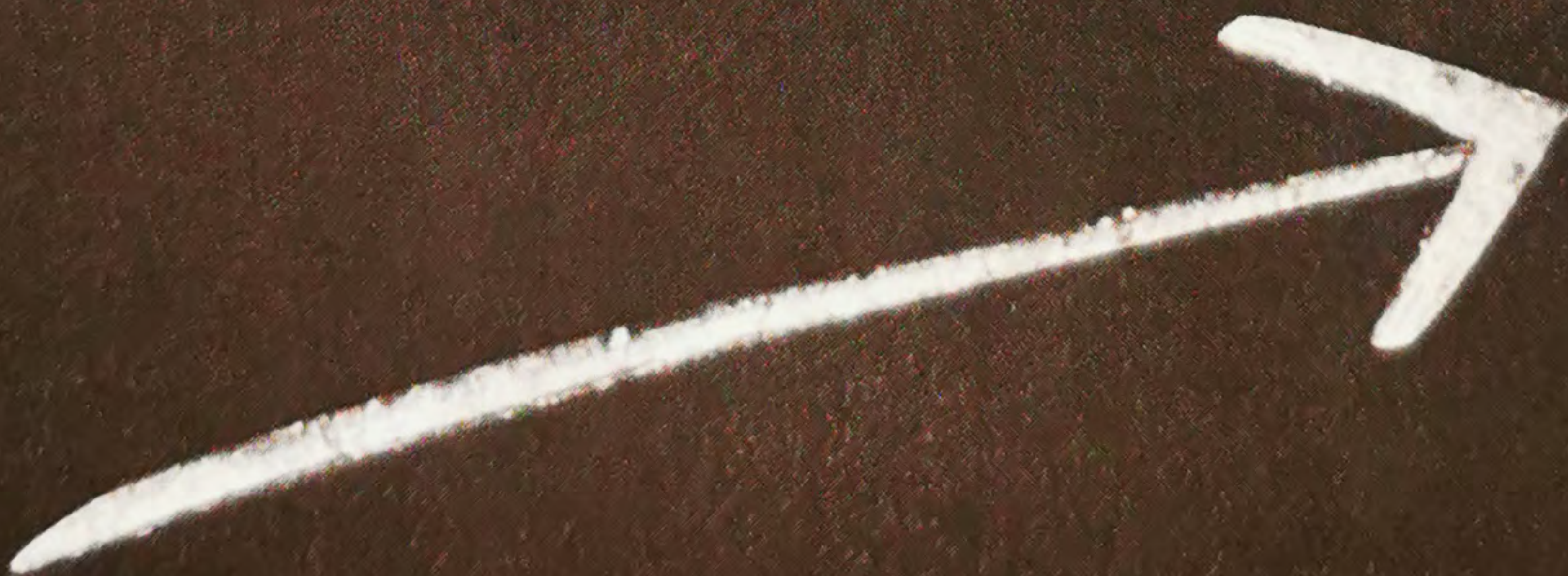
FIRAT'TAN

FIFA

TAKTİKLERİ

DÜNYA KUPASI HEYECANI...

FIRAT AKYILDIZ



VUVUZELA KALDIRILMASIN!

Evladım kafayı mı yedin sen? Hayatını KBB servislerinde mi geçirmek istiyorsun? Geçiririm kafana o kukuletaları! Kaybol!!!

ARA PAS ATTIM NAZLI YARE (HAVADANI)

Evlad, duyum aldım, "O ne öyle, 11 kişi bi' topun peşinden koşturuyor" diye konuşuyormuşsun sağda solda; bi' daha boş boş konuştuğunu duyarsam B takıma gönderirim seni!!! Futbol hayattır be! Futbol heyecandır! Futbol vuvuzeladır! YAŞASIN VUVUZELA!!! "Senin de aklın iyice gitti hoca; demin vuvuzelaya laf ediyordun" dediğini duyar gibi oluyorum evlat ama ne yapayım; canım çekti bir an! "Havadan ara pas"ı öyle gol pozisyonlarında bir - iki defa kullanıp kenara ataman. Defanstan çıkarken de kullanman gerek ara sıra Roberto Carlos'la soldan mı çıkıyorsun; bak radara, bas sonuna kadar L1'de basılı tutup Üçgen'e, bak ne oluyor. Bir anda kaleciyle karşı karşıya kaldın, değil mi? Ne, kaleci falan yok mu? Carrefour mu var karşında? Muhasebeden al çıkışını hemen, futbolcu mutbolcu olmaz senden!!!

AYIN HİLESİ

VUVUZELA ÇALMA: HELE Bİ' ÇAL DA BAK N'APIYORUM BEN SENİ?!?

ARADIĞINIZ HOÇAYA ŞU AN ULAŞILAMIYOR... THE HOÇA YOU HAVE CALLED...

Arkadaşlar sık sık telefonla sorular alıyorum "Gençken hangi mevkide oynardın hoca" diye; 70 milyon önünde taktiğimi açıklamak istemem ama sizi de kırmak istemiyorum (hayat çok tuhaf): Şimdi, FIFA öyle çok kompleks bir oyun değil. O nedenle taktik ekranını "Dur o arkadaşım ne yapmış", "O futbolcu hangi kafede", "Efendim bir albüm ekleyeyim" diye Facebook kullanır gibi kullanmanızda nıza gerek yok. Varsayılan taktiklerle, "High Pressure" ve "Offensive" seçenekleriyle oynayın, gitsin. (Gol atınca tekrar "Balance" a dönebilirsiniz.) Hadi bakalım, bileğini-ze kuvvet!

TAC

Evladım taçın taktiği mi olur? Kafa mı buluyorsun sen benle?! At gitsin işte!!! X'e bas, kısa atsın; Daire'ye bas, uzun atsın! Hayır IMF'nin kasasını mı hack ediyoruz, ne yapıyoruz, anlamadım ki! Yıkıl karşımdan, yıkıl!!!



HALF-LIFE

BLACK MESA'YA DÖNÜŞ

1 996'da oyun sektörüne adım atan Washington orijinli Valve Software, eski Microsoft çalışanlarından Mike Harrington ve Gabe Newell tarafından kurulmuştu. Bu ikili, o zamanlar id Software'in başyapıtlarından biri olan Quake'ten çok etkilendiklerini saklamıyorlar. Kuşkusuz, yapmak istedikleri oyunun bolca korku unsuru içeren bir FPS olmasını istemelerinin en önemli sebebi Quake'ti. Bu yüzden olsa gerek,

de teşkil etmiş oldu. Sorun şuydu: Quake motoru hayallerindeki şeyi gerçek kılmaya yetmiyordu!

Valve ekibinin "Oyunda bu da olmalı." diyerek motora eklediği özellikler kısa sürede dağ gibi birikmişti. Sonuç olarak Quake motorunun en az %70'ini yeniden yazmış oldular. Özellikle bu motor tarafından kullanılmayan Direct3D desteği ve iskelet animasyonu (skeletal animation) teknolojisi Half-Life'i yepyeni bir motordan farksız

gelecekti. Quake motorunu o denli esnek bir hale getirmişlerdi ki oyun için kolayca eklenti yazılabiliyor ve hatta bu eklentiler apayrı oyunlarmış gibi işleyebiliyordu. Bu sayede online multiplayer oyunlar kulvarında 1999 senesine ve onu izleyen en az bir beş seneye damgasını vuran Counter-Strike geliştirilebilmişti.

İşin teknik kısmına büyük bir emek harcayan Valve elemanları, oyunun senaryosu üzerinde kafa patlatmaya başladıklarında henüz hangi motoru kullanacaklarına karar vermiş değillerdi. Half-Life için başlarda düşündükleri isim olan Quiver, Stephen King'in yakın zamanda beyazperdeye taşınan Sis (The Mist) adlı romanına bir göndermeydi. Sis romanı, Arrowhead adındaki askeri üste gerçekleştirilen bir deney sonucunda başka bir boyuttan / gezegenden gelen ucube yaratıkların istilasını konu edinmişti. Half-Life'in senaryosu da ana hatlarıyla bu roman üzerine şekillendirilmişti. Oyundaki kahramanımız, Gordon

Quake, en büyük esin kaynakları olmanın yanı sıra Half-Life'a temel de teşkil etmiş oldu

ABD'yi yeniden keşfetmektense Quake motorunu kullanmayı tercih ettiler. Böylece Quake, en büyük esin kaynakları olmanın yanı sıra Half-Life'a temel

kılmaya yetiyordu. Mucizevi eklenti desteğiyle piyasaya sürülmesinden kısa bir süre sonra Half-Life'in en vurucu unsurlarından biri haline



Freeman, Xen boyutundan dünyaya sızan istilacı yaratıklara ve onları araç olarak kullanmayı planlayan karanlık güç odaklarına karşı gerçekleştirilen uzun soluklu savaşta da başrolü üstlenecekti. Ancak Valve senaristleri öykünün giderek daha karmaşık bir hal almasını istiyorlardı; çünkü basit haliyle öykü, alenen çalıntı gibi duruyordu. Bu yüzden 1997 yılında bilimkurgu yazarı Marc Laidlaw ile el sıkıştılar. Laidlaw'ın özellikle oyundaki karakterlerin arka planları ile kişilik derinliklerini oluşturmakta ve bölüm tasarımları üzerinde büyük katkıları olmuştu. Nihayetinde öykü son haliyle, sırların bir bir açığa çıktığı ve böylece oyuncuların "The End" ekranına kadar büyük bir merakla oyuna yapışıp kaldıkları bir interaktif filme dönüşmüş oldu.

Half-Life ise...

Oyunun her biri kendi alanında yetkin tasarımcı ekibinden Harry Teasley, oyundaki korku unsurlarında büyük ölçüde Doom'dan esinlendiklerini itiraf ediyor ve diyor ki: "Half-Life'in, oyuncuları tıpkı Doom'un yaptığı gibi korkutmasını istedik." (Hangimiz oyunun henüz başında bulabildiğimiz tek silah olan levyeyle koridorlarda yürürken, kar-

şımıza çıkıveren ilk yaratıkta "yusuf yusuf" olmadık ki.) Bir diğer taraftan, Doom'da ve Quake'te pek su yüzünde olmayan ama Half-Life'a serpiştirilen, tadında mizah unsurları Half-Life'i sempatik kılmakla kalmamış, oyuna ruh da kazandırmıştı şüphesiz.

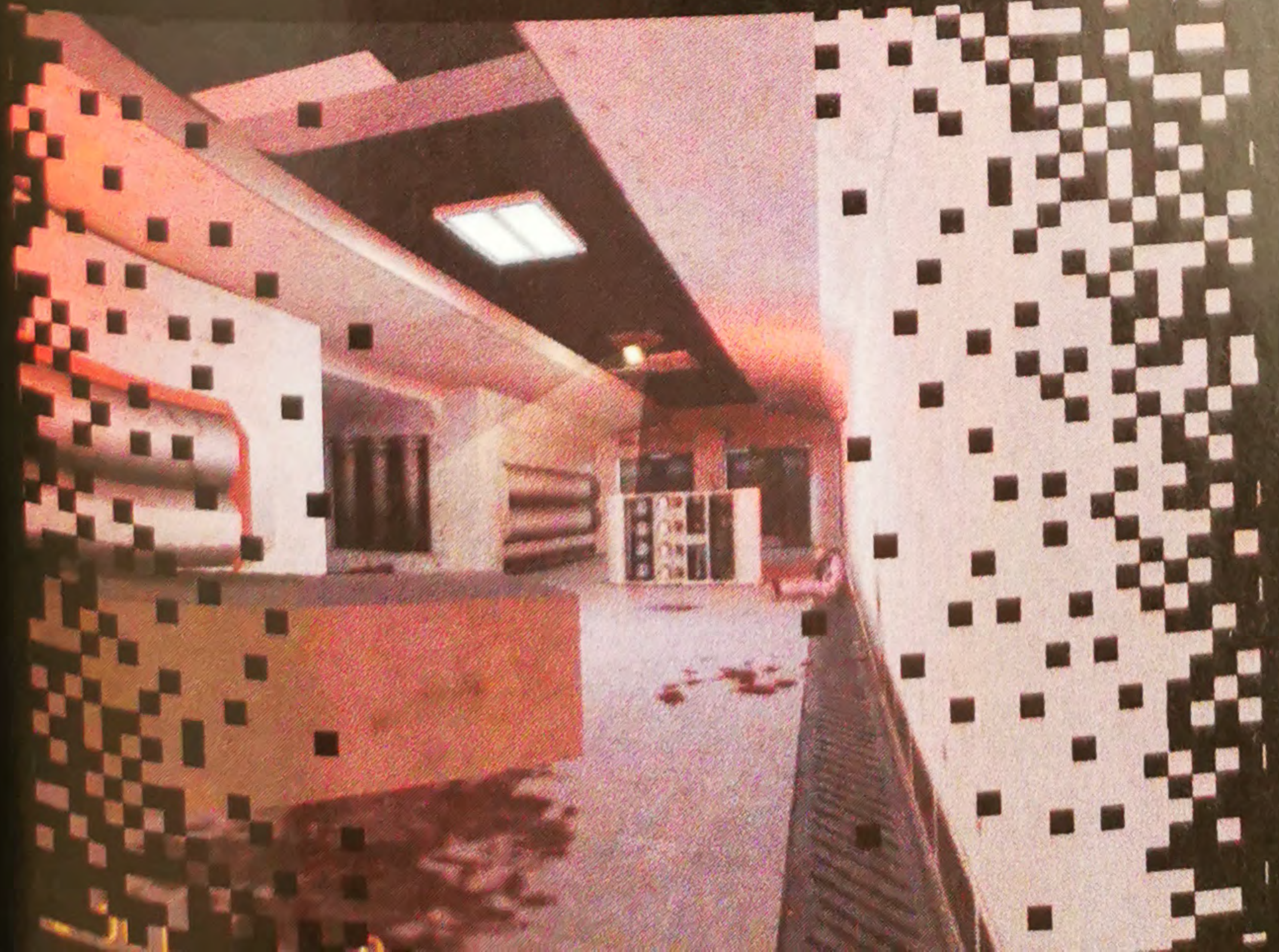
Oynanış açısından Half-Life pek çok yeniliği beraberinde getiriyordu. En önemli yeniliklerden biri de NPC'lerle kurulan interaktif ilişkilerdi. Oyuncular ilk defa bir oyunda -nispeten- adam akıllı davranan, arkanızı kollayan NPC karakterlerle karşılaşmışlardı. Şüphesiz ki NPC'ler, akıllarını Valve programcılarının gecelerce uykusuz kalarak kodladıkları gelişmiş yapay zekaya borçluymuştu. Half-Life ile gelen bir diğer yenilikse oyunun başlangıcı ve sonu olan alışıldık oyun bölümleri yerine romanlarda rastlayabileceğiniz birbiriyle ilişkili kısımlarından oluşmasıydı. Nihayetinde senaryo bir bilimkurgu yazarına bırakılmıştı ve Laidlaw, bölümleri de tıpkı bir roman yazıyormuşçasına

kurgulamış olmalıydı. Pratikte bu yeni modelin en büyük getirisi, oyuncunun kendini daha özgür bir oyun dünyasında buluyor olmasıydı. Bunun yanında geçtiğiniz yerlerde eksik bıraktığımız bir şeyler varsa her zaman geri dönüp eksikliklerinizi giderme şansı bulabiliyordunuz.

Bazen bir oyunun bir sürü devrimsel özellik taşıması, o oyunun anlaşılmaz ya da tuhaf algılanmasına yol açabilir; özellikle de o oyunu geliştiren firma tecrübesizse. Valve'in Half-Life'a uzun bir süre dağıtımçı bulamamasının biricik sebebi buydu. Dağıtımçı firmaların tamamına yakını Valve Software'in çiçeği burnunda bir geliştirici olmasını göz önünde bulundurarak Half-Life'i gereğinden fazla iddialı bulmuşlardı. Tesadüf eseri, Sierra Studios yetkilileri o sıralarda "Şöyle Quake gibi bir 3D aksiyon bulsak da piyasaya sürsek, paraya para demesek." düşüncesindeydilerdi.

Halen yaşıyor!

Team Fortress Classic (TFC), Day of Defeat (DOD), Deathmatch Classic (DMC), Action Half-Life, Firearms, Natural Selection ve en önemlisi de Counter-Strike gibi başarılı modlar dışında Opposing Force, Blue Shift ve Decay adlı genişleme paketleri Half-Life'in ömrüne ömür katmaya yetti. 2008 yılına kadar 10.000.000'a yakın Half-Life kopyası satıldı; ancak oyunun en büyük başarısı satış rakamları değildi. 40 kez farklı farklı yayın organlarından "yılın oyunu" ödülünü almayı başaran Half-Life, bugün neredeyse oyun camiasının tamamı tarafından Doom'dan sonraki en iyi FPS olarak gösteriliyor. Şunu açıkça söyleyebiliriz ki Valve Software, Half-Life ile birlikte oyun tarihinde kalıcı bir iz bırakmayı başaran ender oyunlardan biri. **Hasan Başaran**



Kültür & Sanat

UMITRY
GLUKHOVSKY
METRO
2033

Metro 2033

Oyunu oynayın ya da oynamayın; kitabını mutlaka okumalısınız.

"Kültür & Sanat"ın oyun çıkartması

Bazen denk geliyor sevgili okurlar; kültür & sanat bile oyun dünyasının yörüngesinde ilerliyor. Bu ay da Metro 2033'ün kitabı ve Prince of Persia'nın filmi ile

tüm sanat alanlarının birbirleriyle ne kadar yoğun paslaştığını görmüş olduk. Üstüne "Anime" bölümü de bu ay boy gösteriyor. Ne mutlu hepimize.



Prince of Persia

Prens beyaz perdeye Donnie Darko ile geçiş yaptı.

Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler



Altın

10 puana karşılık gelen ödül



Gümüş

9 puana karşılık gelen ödül



Bronz

8 puana karşılık gelen ödül





ANIME

Her gün yeni bir anime!

Sıcaklarda yapılması gereken tek şey bir klimanın altına oturmaktır. Ve akabinde de hasta olmak... Klimanın hemen altın değil de biraz daha açıklarında yer alınarak çözülecek bu problemin ikinci ayağında "Ne yapacağınız" sorusu gündeme gelir. Oturup duvara bakmak bir opsiyondur, bir diğeryse oyun oynamaktır belki de. Televizyon izlemeyi de listenize katarsanız, yapılabilecek birçok şey olduğu ortaya çıkar.

Fakat en güzeli klima eşliğinde 20'şer dakikalık animeleri

bir bir sıralamaktır bence. Gerçekten bakın; bir Pazar günü oturun ve art arda en sevdiğiniz, en çok merak ettiğiniz seriyi koyun, essin gitsin. Her üç bölümde bir mola vermek serbest. Gece final yapmak içinse bir anime filmi izlemenizi öneririm. Bu Paprika olur, Summer Wars olur, Piano no Mori olur, Tekkon Kinkreet olur... Oluru çok, yapması zaman. Eğer yeterli enerjiye ve zamana sahipseniz, bu formülü bir deneyin, bağımlısı olacaksınız...



Paprika

Rüyalarınızı hatırlamadığınız zamanlar olur. "Çok güzel rüyaydı ya..." diye kalkarsınız uykudan. Detayları o an hatırlasanız bile, zamanla silinir hepsi hafızanızdan.

DC Mini adında bir cihaz var ki bu rüyalarınızı kaydedip izlemenize olanak tanıyor. Hatta bu cihaz, başkalarının rüyalarınızı paylaşmasına bile olanak tanıyor. DC Mini, henüz tasarım aşamasında. O yüzden bazı hataları bulunabiliyor... Ve derken üç tane prototip çalınıyor, işler karışıyor.

Rüya aleminde Paprika adıyla ve farklı bir görüntüde seyreden bir kadın, DC Mini'nin tasarımcısı Tokita ve iş arkadaşı Himuro, yaşlı bilim adamı Shima ve hep aynı kabusu gören, bu nedenle de Paprika'dan yardım talep eden polis memuru Konakawa... Bu karakterlerin hepsi aynı yerde buluşuyor çünkü DC Mini, kontrolden çıkıyor.

Rengarenk rüyalar, müthiş bir hayal gücü... Tek bir insanın rüyası

zaten yeterince absürt değilmiş gibi DC Mini sayesinde insanların rüyaları da birleşmeye başlıyor. Paprika, Konakawa yardım ederken Himuro'nun rüyaları sınırları aşarak Konakawa'nın rüyasıyla birleşiyor, "deli saçması" olarak nitelendirilebilecek bir dünya meydana geliyor...

2006 yılında yayımlanmış olan bir anime aslında Paprika fakat izlemek için geç kaldığınızı kesinlikle düşünmeyin. İnsanların rüyalarının ne denli değişik olabildiğini anime kurallarıyla anlatıyor Paprika. Yürüyen buzdolapları, rüyalandaki anlık görüntülere bürünen karakterler, her türlü gariplik ve niceleri... Hepsi Paprika'nın büyüdü dünyasında.

Size tavsiyem bu anime filmini blu-ray olarak satın alın. Üstelik ülkemizde de makul bir fiyattan satışa sunulmuş durumda. Anime'nin üstün görselliği ve mükemmel müziklerini en iyi bu formatta tecrübe edebilirsiniz. Şimdiden iyi eğlenceler. ■ Tuna Şentuna



Skip Beat

Kahramanımızı uzun süredir tanıyorduk, mangası bizi büyüleyordu çünkü. Kim bilir kaç kere aklımızdan geçirdik, "Şu manganın bir de animesi" olsa diye. Keşke başka bir şey isteseymişiz sevgili okurlar, "Loto çıksın" falan deseymişiz... Benim yazıları takip edenler fark etmiştir. Genelde güzel insanlarla ilgili animelere ilgim daha fazla. Japonca'da bu tür animelere "Shoujo" deniyor. Skip Beat bunun en güzel örneklerinden biri sayılabilir. Kahramanımız Kyoko temiz kalpli bir kızcağız. Kendince erkek arkadaşı olarak gördüğü Sho ile birlikte çok cesur bir karar alarak Tokyo'ya gelmiş. Amaç belli Sho'nun en büyük hayalini gerçekleştirmek; yani onu en sevilen ünlüler arasına sokmak. Kyoko, Sho'ya destek sağlamak amacıyla günde üç işte çalışıyor. Onun masraflarını karşılıyor ve gerektiğinde psikolojik destek sağlıyor. Bütün bunları temiz bir kalple ve samimiyetle yaparken bir gün öğreniyor ki Sho aslında onu kullanıyor.

Tek amacı star olma basamaklarını hızlıca tırmanırken Kyoko'yu bir çeşit ev hanımı ve hizmetçi gibi kullanmak. Bunu öğrendiği zaman sanıyoruz ki Kyoko'cuk gözyaşlarına boğulacak, kendini üzecek vs. Ama tam tersi öyle bir intikam ateşi kaplıyor ki içini kafaya koyuyor, "Ben de ünlü olacağım, karşımda yerlere kapanacaksınız!"

Şimdilik 25 bölümden oluşan Skip Beat çok eğlenceli bir anime. Kyoko'nun içinde yaşadığı fırtınalar bile inanılmaz komik. Fakat birdenbire sonlanıyor, büyük bir umutla ikinci sezonu bekliyoruz. Bakalım ikinci sezon konusunda söylentiler mevcut ama beklemekten başka çare yok gibi şimdilik. Kyoko'nun küçük şeytanları etrafında dolanırken ve kafasının içinden geçen binbir türlü komik fikri izlerken bir bakıyorsunuz bir anda bitivermiş. Bu biraz can sıkıcı olsa da Skip Beat izlemeye ve umut içinde ikinci sezonu beklemeye değer bir anime. Tavsiye eder, bol kahkahalar dilerim... ■ Meriç Erbay



Metro 2033

Dmitry Glukhovsky

Hiç şüphesiz 2010 yılına şimdiden damgasını vuran oyunlardan biri Metro 2033. Kurgusuyla, oynanılabilirliğiyle ve kullandığı Nvidia 3D teknolojisiyle geçtiğimiz aylarda adından öyle çok bahsettirdi ki, oyun severlerin dikkatini çekmemesi neredeyse imkansızdı. Oyun dünyasının zengin madenleri kitaplar şu yıllarda; Dante's Inferno'nun esin kaynağı İlahi Komedi'den sonra, Metro 2033'ün de senaryosu için biraz geçmişe dönüp baktığımızda, 2007 yılında Avrupa'nın en iyi bilim kurgusu ödülünü almış bir eserle karşılaşıyoruz. Dmitry Glukhovsky'nin yazar koltuğunda oturduğu eser, nükleer savaş sonucu yaşanamayacak hale gelen Moskova'yı ve insanların başına gelenleri bilim kurgu dalında başarıyla sunuyor. Güneş ışığı nedir bilmeyen bir insanlığın ve patlayan bomba sonucu türeyen mutantların dünyası, ilk hafta içinde Rusya'da 400.000 sattı. "Oyun olabilecek kurguya sahip" diyebileceğimiz eserlerden biriydi, oyunun niye bu kadar sevildiğinin cevabı ise belli artık. Es geçmeyin, Güner Yayınları tarafından Türkçe versiyonu piyasaya sürülen bu eseri hemen edinin! ■ Ayça Zaman

www.starwars.gen.tr

Online ortamda Star Wars

Star Wars dünyası popülaritesinden hiçbir şey kaybetmeyecek arkadaşlar. Hep sevildi, hep de seviyecek gibi görünüyor. Starwars.gen.tr sitesine, Star Wars evrenin Türkçe hazırlanmış bilgi bankası da diyebiliriz. Serinin bütün bölümleriyle ilgili ayrıntılı açıklamalara ve görsellere ulaşabileceğiniz gibi, bütün karakterlerin, yaratıkların ve

aygıtların özellikleri hakkında da bilgi sahibi olmanıza imkan tanınıyor. Gezegenler, taşıtlar, silahlar, yerleşimler, droid'ler ve gruplarla ilgili en ufak detaya ulaşabiliyorsunuz. Büyük bir titizlikle hazırlanmış olan websitesinde, senaristler, oyuncular ve yapım ekibi hakkında da kaynaklara da sizleri bekliyor. Star Wars severler ve evrene yeni giriş yapacaklar için başucu sitesi olmaya aday. ■ Ayça Zaman

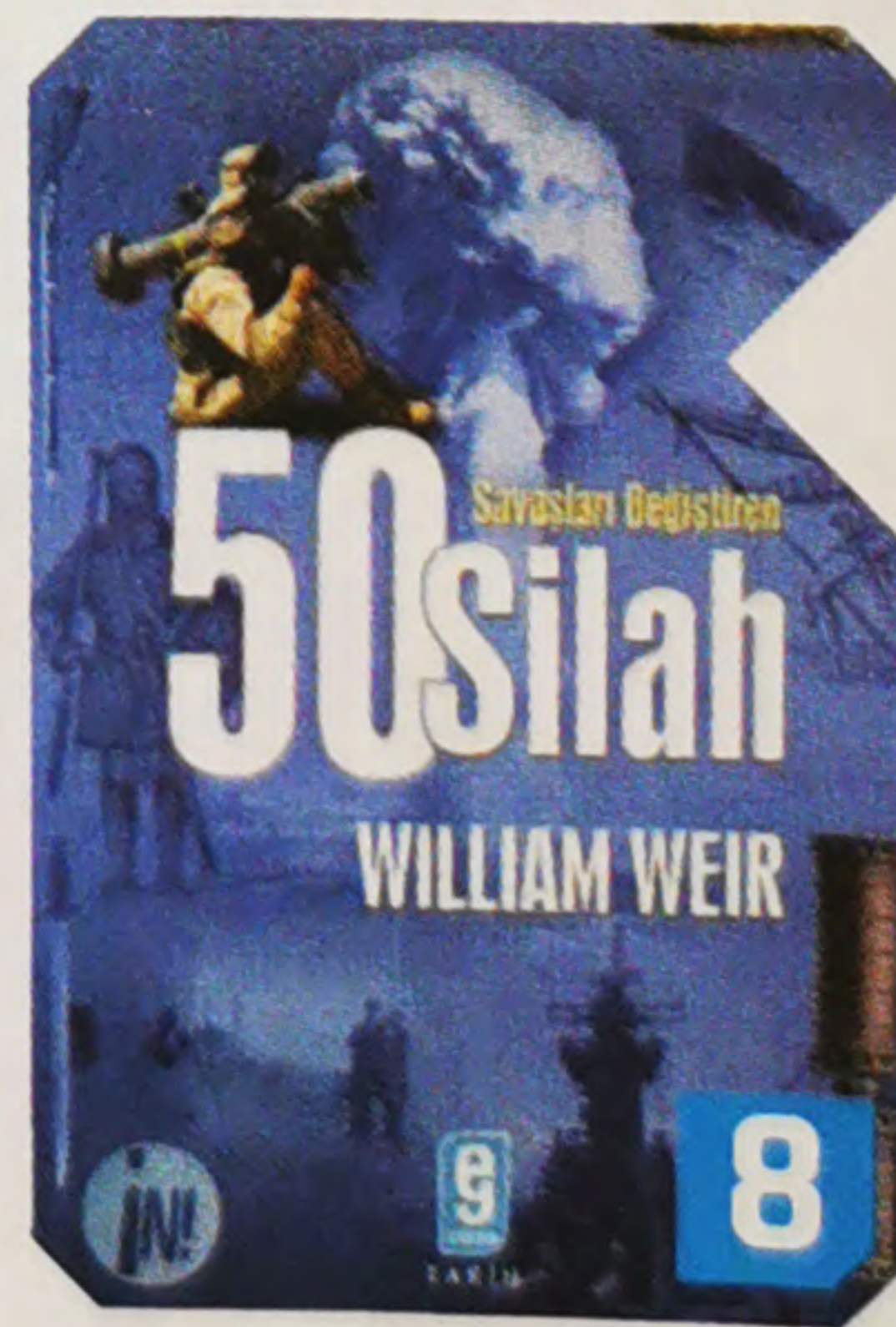


Savaşları Değiştiren 50 Silah

William Weir

Silah teknolojisinin gelişmesiyle dünyanın nelerle karşılaştığına, sen küçük yerleşim birimden büyük kitlelere, insanlığın gidişatını nasıl değiştirdiğine tanık olmak ister miydiniz? William Weir, savaş tarihine bambaşka bir pencereden; silahları ele alarak bakıyor ve sadece yakın çağ silah tarihini değil, insanlığın en eski

silahlarına da değindiği eserinde, insanın en acımasız yüzüyle bizi karşı karşıya getiriyor. Oklardan, milyonlarca insanın ölümüne sebep olan füzyon bombalarına kadar savaşların tarihçesine ışık tutan William Weir'in araştırmasına yıllarını verdiği bu eser, kesinlikle ilgiyi hak ediyor. Bir savaşın bir tek silah teknolojisiyle hem bir savaşı, hem de bir insanlığı nasıl değiştirdiğine şahit olacaksınız. ■ Ayça Zaman



Etkinlikler



2010 Güney Afrika Dünya Kupası

11 Haziran - 11 Temmuz 2010

Dünya Kupası'nın kalbi bu kez de Güney Afrika'da atıyor! Bir ay boyunca her gün futbol keyfini yaşamak için koltuklarınızdan ayrılmayın. 2010 Dünya Kupası'nda sizin favoriniz kim?

Ayın diğer etkinlikleri

- 1 - 20 Temmuz: 17. Uluslar Arası İstanbul Caz Festivali
- 2 - 3 - 4 Temmuz: Unirock Festival - Küçük çiftlik Park Maçka (Orbituary, Amorphis, Cannibal Corpse, Overkill)
- 5 Temmuz: Pink Martini - Turkcell Kuruçeşme Arena
- 11 Temmuz: Yann Tiersen - Küçük çiftlik Park Maçka
- 13 Temmuz: Massive Attack - Turkcell Kuruçeşme Arena
- 16 Temmuz: Armin Van Buuren - Küçükçiftlik Park Maçka
- 17 Temmuz: Faithless - Turkcell Küçükçiftlik Park Maçka
- 22 Temmuz: The Cranberries - Küçükçiftlik Park Maçka
- 23 Temmuz: The Cranberries - Çeşme Seaside



Balkan Beat Box

Blue Eyed Black Boy

Albüme gelmeden mutlaka gruptan bahsetmemiz lazım. BBB kurucuları hani şu meşhur Gogol Bordello'nun kurucularından.

Bakın hakikaten müzik evrenseldir hadisesi burada fena hakim. (Hani son dönemde "world music" diyorlar ya sık sık.) İsrail ve Romen kökenli bu arkadaşlar, Brooklyn New York'ta tanışır, müzik yapmaya başlarlar; müziklerinde ise Arap, İsrail, İspanyol, Balkan, hip-hop ve

Jamaican Dub sound'ların tamamı görülür. Bu albümde de bu sound'ların tamamı eşliğinde tipik bir Jamaican vokal mevcut. ■ **Turgut Taneli**



Broken Bells

Broken Bells

Grubumuz 2010 yılı USA patentli görünse de esasen Amerikan indie müziğinde yıllardır yer alan The Shins'in vokalisti James Mercer ile çok önemli bir müzik insanı olarak bilinen Brian Burton (Gnarls Barkley, Gorillaz, Beck vs ile çalışmalar, albümler) tarafından kuruldu.

Bu ilk albümleri 2010 Mayıs sonu itibarıyla indie albümler arasında üç numaraya kadar yükseldi.

Bana göre tamamı iyi olan albüm için kendilerinin söylediği çok iyi ve kısa bir tanımlama var, bu albüm tanıtımı için sadece onu kullanacağım. "Melodik ama deneysel" dinleyiniz. ■ **Turgut Taneli**



The Joy Formidable

A Balloon Called Moaning

Indie sound'un içine mutlaka yine biraz kayacağım demiş miydik başlarken, yazmazsam rahat edemediğim bir konu, bir alt tür.

Grubumuzun iki albümü var, biri bu tanıttığımız 2009 çıkışlı olan albüm ve yine geçtiğimiz aylarda çıkan ikinci albümleri.

100% saf indie rock bir sound, etkileyici sade korolar, bas gitar sıklıkla önde.

Yeah Yeah Yeahs ile vokal olarak da müzik olarak da yakın duran bir tarz var albümün tamamında. ■ **Turgut Taneli**



Reverend and the Makers

A French Kiss in the Chaos

UK'de müzikle ilgili nasıl bir kaynak olduğunu çözemedim arkadaşlar. "Bu adamlar olmamış" dediğin bile dünyada bu işi yapan birçok adamdan daha iyi çıkıyor, evlerinde otururken "Hadi bari müzik yapalım. Hava yine gri ve bulutlu" diye bile girdilerse işe, ortaya ortalama üzeri bir şeyler çıkıyor.

Grubumuz veya albümü ise bu çıtanın bir hayli üzerinde. 2009 çıkışlı bu albüm Brit pop rock adına çok güzel tınılar, basit ama yerinde synth'ler, melodiler, vokaller, ritimler içeriyor. ■ **Turgut Taneli**



7

Türkiye'deki adı Pers Prensi - Zamanın Kumları Yapım ABD Süre 116 dk Yönetmen Mike Newell Oyuncular Jake Gyllenhaal, Gemma Arterton, Ben Kingsley

Prince of Persia - The Sands of Time

Prens'in de artık bir adı var!

Prince of Persia serisinin son oyunu olan Prince of Persia: Forgotten Sands'in çıkış haberini alır almaz, prensimizin beyaz perde de boy göstereceğini öğrenmiştik. Kimileri oyunu sattırmak için "Akıllıca bir pazarlama uygulaması" dedi; kimisi ise yılların prensinin beyaz perde halini merakla bekledi. Konusunu Prince of Persia üçlemesinin ilk oyunu Sands of Time'dan alıyor adından da açıkça anlayabileceğimiz üzere.

Yapımcı koltuğunda Disney'in olması demek, daha genç bir kesime hitap edeceğini; vahşet, seks, kan, şiddet gibi öğelerin Disney'in kalıplarına uygun olacağını düşündürüyor ister istemez.

Konusu ise daha çocukken oradan oraya koşan minik veledin, Pers Kralı tarafından evlatlık edinmesi, onun Alamut Prensesi Tamina ile girdiği mücadele ve zamanı geri alabilen, zamanın kumlarını serbest bırakarak sahibine hükmetme gücü veren hançerin neler yapabileceği olarak özetleyebiliriz. Disney'in daha ilk sahnelerden ne kadar yatırım yapabildiğini anlamak pek de güç değil; mekanlar, çekimler, kostümler

öyle başarılı ki. Film, bildiğimiz Sands of Time'a benzemiş mi peki? Bana sorarsanız PoP üçlemesi harmanlanmış; konu Sands of Time bazında, Prens Warrior Within'den fırlamış gibi kıyafetleriyle. Ahım şahım aksiyon sahnesi ve şiddet yok; Prens Jake Gyllenhaal duvardan duvara şahane aksarıyla zıplıyor. Gereksiz espriler hemen dikkatinizi çekiyor; işin kötüsü Disney "Karayip Korsanları" kıvamında bir mizah katmaya çalışmış senaryoya. Tam "Jack Sparrow" gördüm dediğim anda, Prens şehrin en yüksek tepeni oturdu ve manzarayı izlemeye koyuldu. Merhaba Ubisoft kardeşliği! Bu sahnenin neredeyse aynısını daha önce Assassin's Creed 2'yi oynarken "point of view" larda gördüğümü hatırladım. Film boyunca, Alaeddin, Karayip Korsanları, Assassin's Creed bolca akla geliyor. Bunlara rağmen, PoP serisini bilen biri olarak çok da hayal kırıklığına uğramadım; seriyi bilmeyenlerin daha da çok seveceklerini düşünüyorum. Oyundan alabildiğiniz o tadı almanız maalesef mümkün değil ama yine de büyük bütçeli, kendini izlettiren bir yapım. ■ **Ayça Zaman**

ROCKO @
PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"



BEN 10: ALIEN FORCE - THE RISE OF HEX

Ben, sen, o, biz, siz, onlar... Toplam 10 kişiydik. Hep beraber yolumuza devam ed...diyorduk ki uzaylılar... Uzaylılar geldi karşımıza! Biz daha güçlüydük, biz 10 Ben gücündeydik ama yetmedi... Onlar daha güçlümüşler, bizi yendiler, 10'umuzu birden devirdiler. Sonra bir baktım... Bir baktım ki hepsi çizgi filmmiş. Yok yok, hepsi oyunmuş. Aslında hepsi yalanmış doktor. Her şey bir yalan değil mi zaten? Ben, sen, o, biz, siz, onlar...

DEATH TRACK: RESURRECTION

Hatırlıyorum... Ben bu yarışa daha önce de katılmışım ve sonuncu olmuşum. Sana anlatmadım mı doktor? Anlattım ya! Hani böyle çok hızlısın, hızlı hızlı gidiyorsun, so... sonra hız yapip iyice hızlanıyorsun. Sonra ateş de ediyordum hani. En sonunda fark etmişim ki ne o kadar hızlıymışım, ne de ateş ediyordum. Onlar daha hızlıydı doktor! Neden onlara yetişemedim, onları geçemedim, onları vuramadım!

PURE FOOTBALL

Bak, çocukluğuma iniyorum doktor. Ben küçük, küçücük bir çocukken futbola hastaydım. Her gün erkenden sokağa fırlar, top tepikleyip yerlerde yuvarlanırdım. Son büyüdüm, taraftar oldum, oyun oynadım, futbol oyunlarına bağlandım. Ama... Ama bir gün bir futbol oyunu buldum, oynadım, topumu kestiler doktor! "Doğal" dediler, "Katki maddesi yok" dediler, "Sağlıklı" dediler ama patladı, hiçbir pozisyon da gol olmadı! Neden doktor?!

TNA IMPACT: CROSS THE LINE

İri yarı gözüktüğüme bakma, benden daha irileri var; kendim gördüm, bizzat tanıştım. O kadar irileriyle tanıştım ki... Karşıdan gelirlerken bile korkuyorsun doktor. Ben mi? Ben korkmadım tabii ki ama senin için endişelendim. Ya beni takip etselerdi de seni bulsalardı! Ya seni bulup evire çevire dövselerdi. Sonra be...ben ne yapardım doktor! Kime giderdim, kime anlatırdım bunca şeyi. Yalnız kalırdım doktor! Ne olur sana bir şey olmasın!

ŞİKAYETLER

- Ben 10: Alien Force -
The Rise of Hex
- Death Track: Resurrection
- Pure Football
- TNA Impact: Cross the Line

Not: İyice ZIVANADAN
çıktı artık!



Elif Akça elif@level.com.tr

I'm a Cyborg but that's OK

Merhaba Toplumu

A insanın tanımında çoğu zaman geçen "sosyal varlık" ibaresi, hep sorguladığım bir konu olmuştur. "İnsan sosyal bir varlıktır"; peki, insanlar duygusal ve düşünsel paylaşım içine girerek yaşamlarını sürdürürler. Bunu yapmadan da yaşamlarını sürdüren insanlar mevcut tabii ki ama benim değinmek istediğim nokta sosyallik ve asosyallik arasında bir karşılaştırma değil. Ben; sosyal olmayı görev olarak gören, kendine kurduğu sosyal ağı her geçen gün genişletmeye çalışan sorulduğunda da "Öyle bir çabam yok; doğal kuruluyor insan ilişkilerim" diyen ve de en önemlisi en siğ ilişkiyi bile sosyal ağına dahil eden "merhaba toplumu"na değinmek istiyorum.

"Merhaba"laşmak, etrafa pozitif enerji dağıtmak, karşılaştığım insanlara gülümsemek gibi alışkanlıklarım yok ve bununla övünmüyorum. Ama her gördüğüm insanla "merhaba"laşan; bunu "Belki bu insan ileride bir gün işime yarar" diye hesaplar kurarak yapan ve hemen sonrasında gülümseyip "merhaba" dediği bu insanın görünüşü, kıyafeti, burnu, bilmem nesi hakkında kendince komik yorumlar yapıp eğlenen

insan topluluğunun içine dahil olmaktansa "ketum", "suratsız" ve "asosyal" damgalarını yemeyi tercih ediyorum. Maalesef bu "merhaba toplumu" içten ve samimi değil. "Merhaba" kelimesini her ne kadar aksini iddia etseler de hesaplar yaparak, bir araç olarak kullanıyor bu insanlar. "Ne kadar da paranoyaksın?" demeyin ve etrafınıza ve kendinize bir bakın. Sadece "merhaba"laştığınız insanlara zorla "merhaba" dediğinizi, istemeye istemeye gülümsediğinizi fark edeceksiniz. Zaten eğer samimi ve içten bir şekilde çıksa o kelime ağızdan, ertesi gün muhabbet, "merhaba"nın ötesine gidecektir. O "merhaba" dediğiniz insan, normal şartlarda bir - iki hafta sonra birkaç cümlelik muhabbetler kurabildiğiniz "uzak arkadaş" sıfatını kazanacaktır.

İnsan ilişkileri hiç kolay değil; kimin ne amaçla neler yaptığını ya da neler söylediğini tahlil edebilmek epey tecrübe ve gözlem yeteneği gerektiriyor. Fakat yapmacık, içten olmayan hareketleri ve sözleri ayırt etmek

nispeten daha kolay. Hepimiz yeri geldiğinde duruma, mekana göre uygun davranmak uğruna rol yapıyoruz; aslında olmadığımız gibi davranıyoruz; bu çok doğal. Ancak sosyal ilişkilerde bunu sürekli kılmak, bir alışkanlık haline getirmek çok faydasız. Zira dediğim gibi sahte hareketleri çok fazla tecrübe gerekmeksizin çok sayıda insan tespit edebiliyor. Haliyle siz sürekli gülümseyip, herkese "merhaba" deseniz bile sadece bir - iki insan "Ne kadar güler yüzlü bir insan, etrafa neşe saçıyor" şeklinde düşüncelere kapılıyor; sadece bir - iki insan düşüyor tuzağa. Bu bir - iki insan da "merhaba toplumu"nun üyesi oluyor. Ve sonra tüm bu toplumun mensupları karşılaşıyor. Belki bir asansörde, belki bir yemekte. İşte o zaman izlemeye doyamayacağınız kısa bir gösteri başlıyor. Gözlerden samimiyetsizlik akarken iltifatlar, kahkahalar havada uçuşuyor. Ve siz o anda bu noktadan ayrıldıklarında birbirleri hakkında nasıl atıp tutacaklarını kafanızda canlandırarak gösteriyi izlemeye devam ediyorsunuz. Ve "merhaba toplumu"nun gösterileri her geçen gün sayıca artıyor, etrafa yayılmaya devam ediyor. ■





Author

cem@level.com.tr **Cem Şancı**

İnternet Toplulukları Ne Kadar Etik?

Oyunculuk eskiden çok daha kolay ve temiz bir işti; çünkü temiz temiz oyunumuzu oynayıp işimize dönüyorduk. Kimseyle muhatap olmuyor, sanal topluluklarda hakaret, kavga, iftira problemleriyle uğraşmıyorduk.

Ancak uzun zamandır dikkatimi çekiyor ve CHIP'te bu konuda hiç yazmadıysam, 10 tane makale yazmışımdır, sanal topluluklarda insanlar, gençler bir araya gelip, belli bir "gaz"ın üzerine kendilerinden geçip, galeyana gelip hedef gösterilen insanlara ve kurumlara sanal linç girişiminde bulunuyorlar.

Haziran ayında ünlü bir gazeteci ile bir internet sitesi arasında çıkan sürtüşme sonrasında bu internet sitesine üye olan pek çok kişinin bu gazeteciye e-postayla küfürler, hakaretler yağdırdığını canlı yayında öğrendik. Bu gazetecinin yine aynı yayında, tüm bu mektupların sahiplerinin tek tek bulunup haklarında tazminat davaları açılacağını duyurdu ki ben eminim, o mektupların sahipleri bu tip sitelerde zaman geçirip okuduğu her "gaz"la galeyana gelen, genç, ana kuzusu oğlançıklar. Kendilerini dünyanın hakimi sanan, anacıklarının döşediği odasında, anacığının, babacığının aldığı bilgisayarın başında otururken

kendini evrenin imparatoru sanan bu çocuklara, sanal dünyanın ilk kurbanları diyorum zira sanal ile gerçek dünya arasındaki bağın formatını, etiğini henüz çözememiş ve internette ağzına ne gelirse söyleyip, kişilere ve kurumlara hakaret edip, hatta iftira atıp işini bitirdikten sonra internette çıkınca, sorumluluğunun da bittiğini sanan cahil çocuklar. Bildiğiniz kurban. Cehaletin kurbanları. Bu konu hakkında CHIP dergisine geniş bir inceleme yazdım, yolunuz CHIP'ten geçerse bir göz atın.

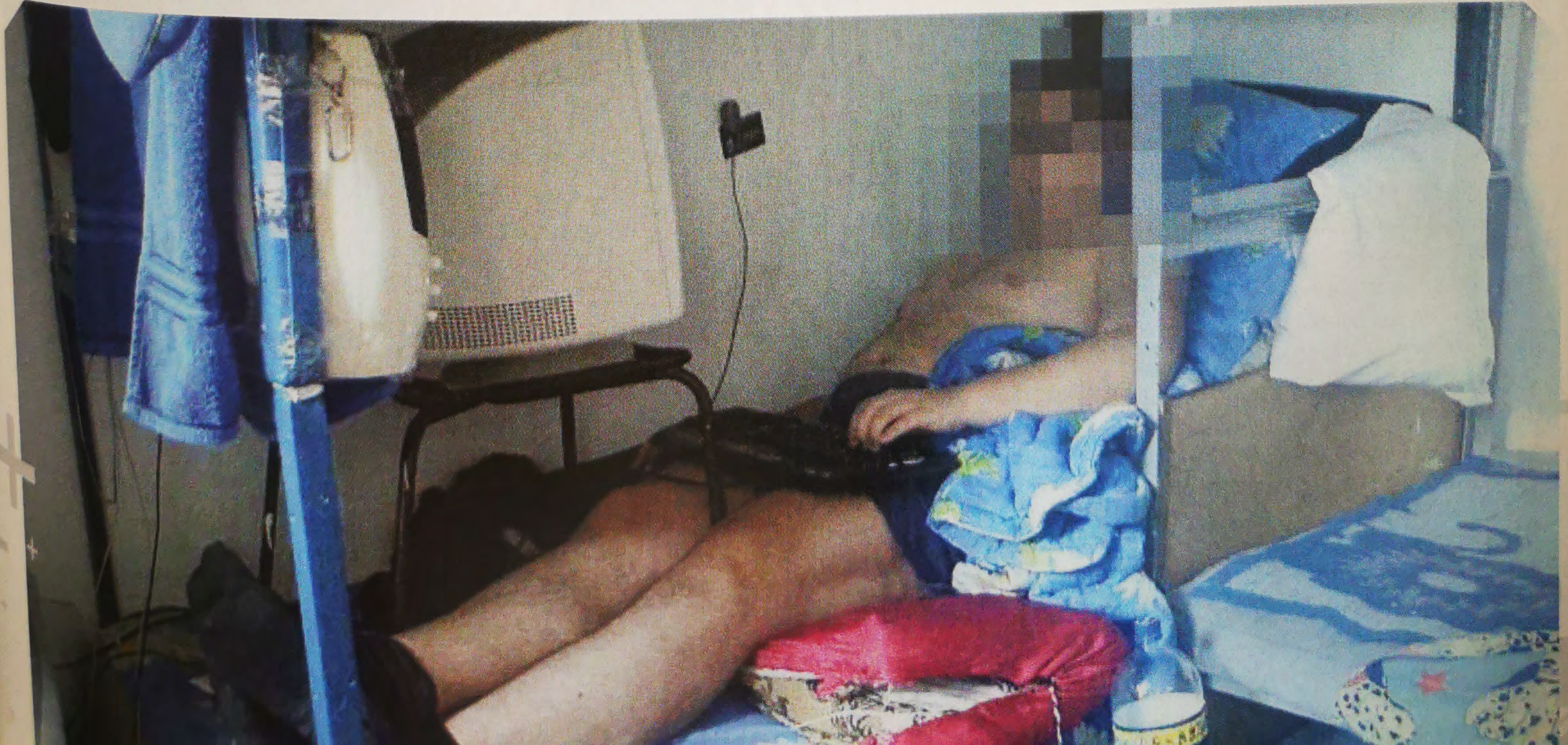
Fakat bu çocukların kurban olduğuna inanıyorum; çünkü eylemleri sonucunda gerçek insanların zarar görebileceğini düşünmeden, sanki bir bilgisayar oyununda düşmanını yok ediyormuş gibi, ekran başında iftiralar yazarken nelere yol açabileceklerinin farkında bile değiller. Veya yol açacakları felaketlerin bilinciyle bundan zevk alıyorlar. "Vay be! Neler yapabiliyormuşum..." gibi bir hisle mutlu oluyorlar.

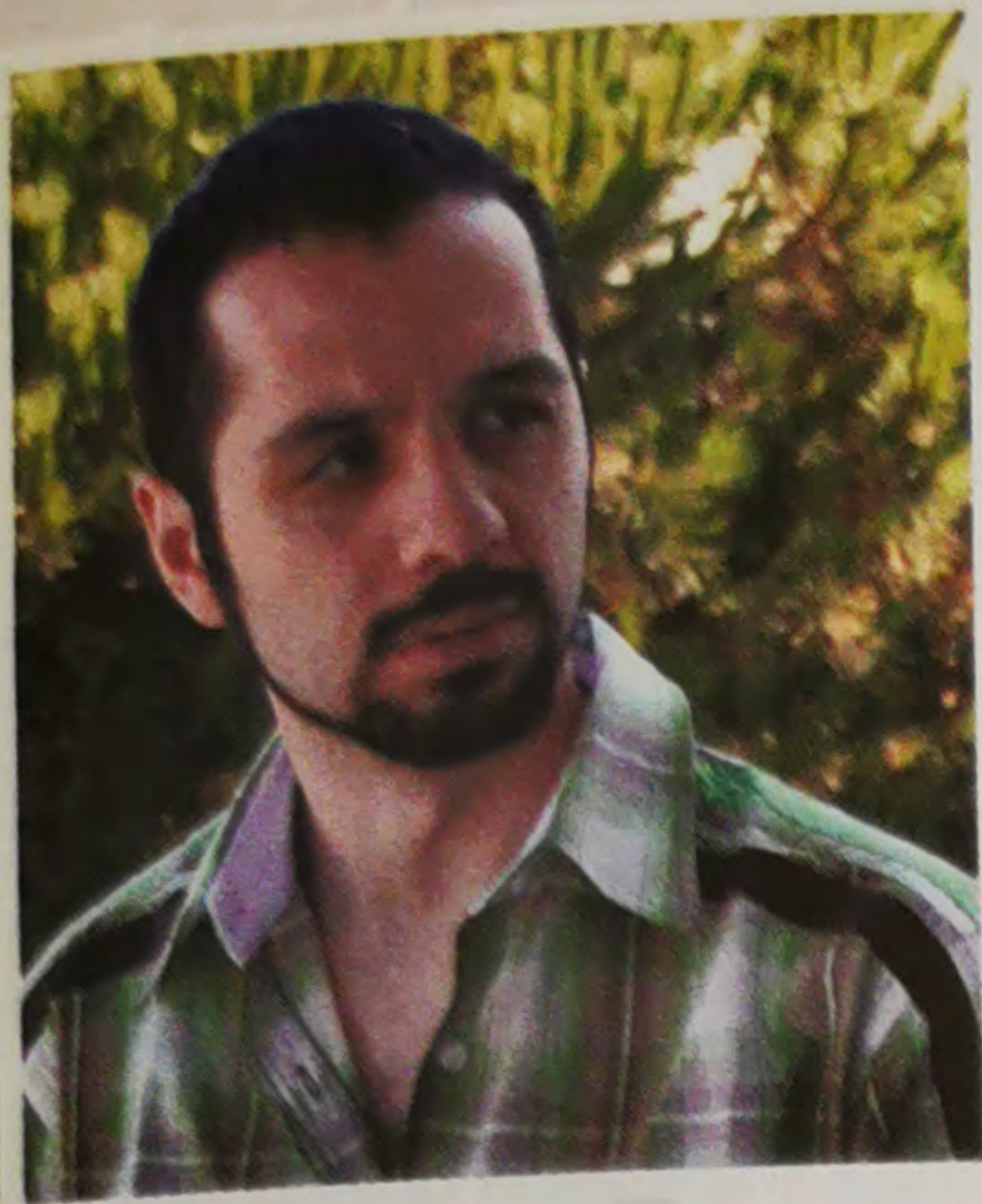
İnternet ortamında insanları "Sapık, manyak, deli, hasta" diye yaftalayıp iftiralar attığının farkında mısınız, bilmiyorum ancak yaptıklarınıza, yazdıklarınıza kızıp sizi çok basit bir dilekçeyle tespit edip, adresinize milyonlarca dolarlık

tazminat davalarının celplerini gönderebilecek insanlarla karşılaşmanız sadece an meselesi.

O yüzden gelin, ağabey sözü dinleyin, gerçek dünyada bir insanın suratına karşı söyleyemeyeceğiniz hiçbir şeyi internette de yazmayın. Küfür, argo doğru kullanıldığında dile şiirsel özellikler kazandıran bir zenginliktir. Ama küfürü ve argoyu insanlara ve kurumlara yönelttiğinizde bu artık dil zenginliği değil, "hakaret" olur. Bunu bir kere aklınızda tutun. İkinci olarak da çok daha önemli olan şu detayı hatırlayın: Kimseye iftira atmayın. Kulaktan dolma, belgesiz, delilsiz hiçbir şey yazmayın; çünkü duyduklarınızı da büyük ihtimalle konu hakkında hiçbir bilgisi olmayan başka bir çocuk kendi yargılarıyla yazmıştır. Yazdıkları objektif, adil bir değerlendirme değildir. Belgeye, delile, yasal temele dayanmıyordur. Dolayısıyla iftira suçuna ortak olursunuz ve hayatınız kayar zira iftira attığınız herkes susacak değil. Karşınıza öyle bir davayla gelir ki attığınız iftira yüzünden toplum karşısında düştüğünüz duruma göre, hayatınız boyunca ödeyemeyeceğiniz bir tazminat kazanabilir ve ödeyemeyeceğiniz tazminat yüzünden hayatınız ipoteklenir, bir de yıllarınızı hapiste geçirirsiniz.

Şaka değil bu işler, güzel yavrularım. Akıllı olun. ■





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Shoryuken!

Karşımda Kazuya var. Onu kontrol eden oyuncuysa belli ki tecrübeli. Toplamda 342 galibiyeti, 120 yenilgisi bulunuyor. Demek ki yetenekli, anlıyorum ki işim zor.

Ben ise Lei ile tek vücut olmuşum. Bir kung-fu ustası gibi düşünmem gerekiyor. Günlerden Cumartesi, saat olsa olsa 02:00; bilemedin 03:00... Dışarıda mükemmel bir hava olması beni ilgilendirmiyor; görülecek filmler, tadılacak lezzetler umurumda bile değil. Ben bu maçı kazanmalıyım ve kazanacağım!

Kazuya ilk hamlesini yapıyor. Sıradan birkaç yumruk. Sadece gard alıyorum. Ardından bir aşağı tekme geliyor ve yere kapaklanıyorum. Neyse ki son anda yumruk tuşlarına basmışım ki karakterim hemen yana yuvarlanıyor ve olası birkaç hamleden kurtuluyorum.

Ayağa kalkıp hemen arkamı dönüyorum. Rakibim göğüs hizasında bir tekme geleceğini düşünürken, ben aşağıdan süpürüyorum tekmeyle. Rakibimin yere düşmesi avantajıma değil, ayağa kalkmasını bekliyorum ve bulunduğum pozisyonda ona beklemediği birkaç yumruk savuruyorum. Bunların hepsini tek tek yiyor ve Lei "Snake" pozisyonuna giriyor, art arda iki yumrukla Kazuya'yı yere deviriyorum. Artık ona yerden de çalışabilirim. Kendimi üstüne atıyorum ve her iki karakter de ayağa kalktığı anda bir üst ve ardından bu tekme takip eden bir alt tekme ile düşmanımı yere yıkıyorum. Kazuya'nın sadece birkaç vuruşluk canı varken bana bir heyecan basıyor. Son vuruşları hızlı ve etkili bir biçimde gerçekleştirmeliyim zira Kazuya artık daha güçlü. Hangi yumruğu vursam, hangi tekme en etkili diye düşünürken Kazuya üstüme koşuyor ve...

Bütün bir ay boyunca ne yaptın diye sor, cevabı size bir uçan tekme veya enerji topu olarak geri dönecektir. Ya Tekken 6 oynadım, ya Super Street Fighter IV ya da BlazBlue. Arcade kolu koptu kopacak fakat neyse ki dayanıklı.

Saatlerce PES veya FIFA oynayan bir grup var ya, işte ben o grubun dışındaki, çekik gözlü olması gereken ama Türkiye sınırları dahilinde doğmuş olan kayıp bir ruhum aslında. Neyse ki online oyun devri başladı da bağlanıyorum Xbox Live'a, envayi çeşit oyuncuyla kapışıp duruyorum gece gündüz.

Tekken 6 favorim şu sıralar. Ondan önce günlerimi SFIV'e ayırmıştım. SSFIV'ün gelmesiyle

SF dünyasına hızlı bir dönüş yaptım ama Tekken 6 bağımlılığım kurtulamıyorum.

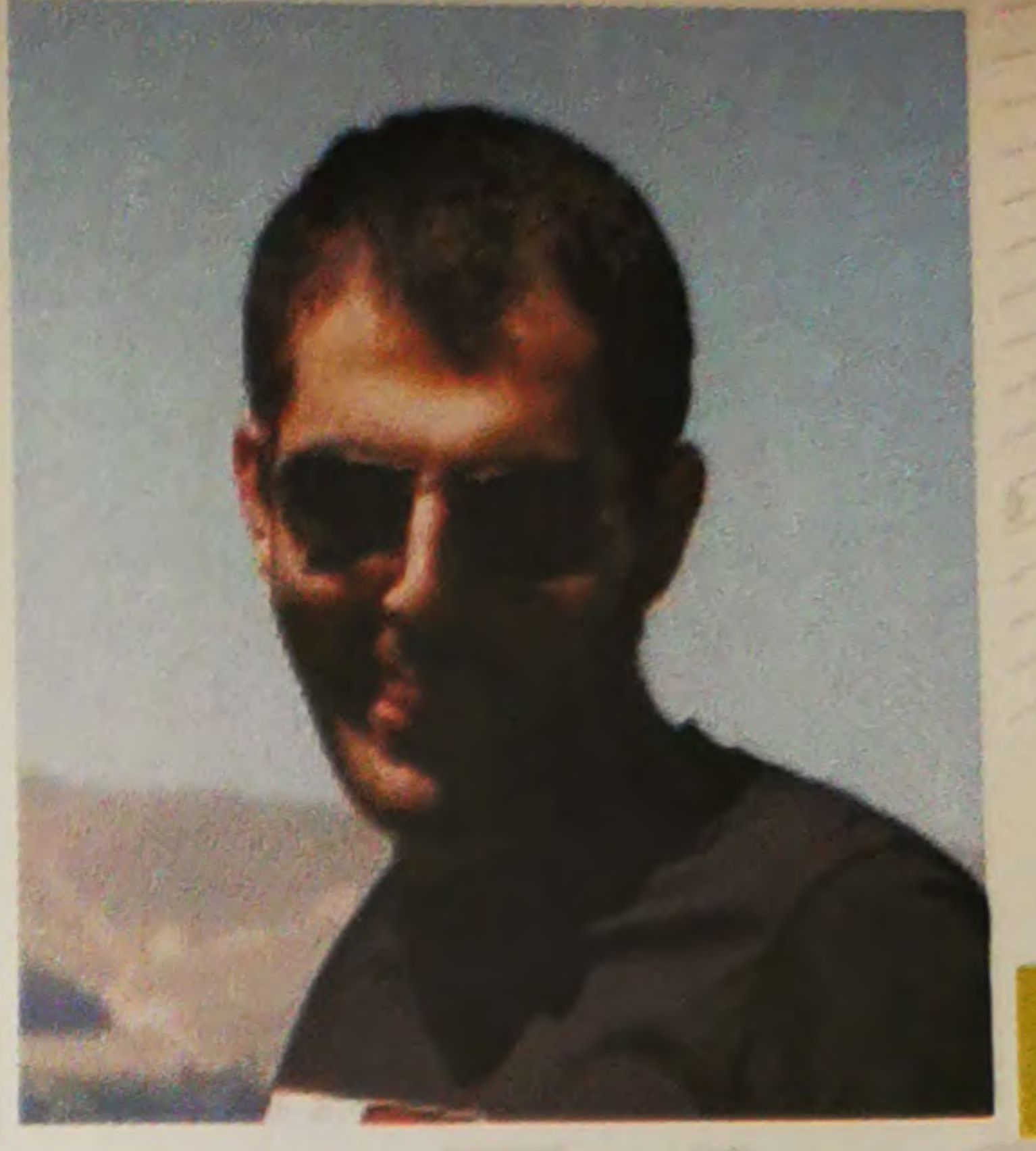
Eleştirim ise şu yönde. Eğer Tekken 6'yı online ortamda takip ediyorsanız, bilirsiniz ki sadece rastgele maçlara katılma olanağınız vardır. Size sunulan tek seçenek "Dereceli" - "Standart" oyunlar arasındaki o ince çizgi kararıdır. Birinde karakterinizin seviyesi artar, diğerinde sadece "atari salonu" keyfi yaşarsınız. Peki çok mu zordur birkaç farklı mod daha koymak bu oyuna? Örneğin şöyle en basitinden birkaç turnuva olsa, bir turnuva 16 kişi kayıt yaptırdırsa başlasa, çeyrek finaller, yarı finaller olsa, insanlar coşsa, eğlense... Teknik imkansızlıklar mı buna engel olan, yoksa başka bir şey mi bilmiyorum ama tüm dövüş oyunlarındaki online oyun modlarını yetersiz görüyorum. Adam eğer Tekken 6'yı online oynamaya hevesindeyse zaten bu konuda bir çabası var demektir ve bunun da değerlendirilmesi lazım.

Online ortamda hiçbir oyuncu görmedim ki kütük gibi durup suratıma baksın...

Bu konu kesinlikle gözden geçirilmeli, olaylar daha da geliştirilmeli. Lider tabloları, sıralamalar da bir yere kadar insanı gaza getiriyor. Onun yerine aynı animelerdeki gibi gizli yeteneklerin ortaya çıkarıldığı, art arda 50 maç kazanan birini devirebilecek bir yeteneğin keşfedildiği ortamlar yaratılsa fena mı olur?! Örneğin ben burada kesinlikle keşfedilirim. Unvanım da "Durumu iyiyken her şeyi yüzüne gözüne bulaştıran, sağlık çizgisi yerin dibindeyken Naruto misali canavara dönüşen fantastik oyuncu!" olur zira kazandığım maçların %80'i, üç raundluk maçlarda 2-0'dan 2-3'e değişen müsabakaları içeriyor. Hazır Lei ile yeni dövüş teknikleri keşfetmişken, konuyu burada kesip oyunuma dönüyorum. Size de bol tekme tokatlı günler diliyorum. (Sanal ortamda elbette...) ■



LEI WULONG



Kazanani Olmayan Oyun

yekta@level.com.tr Yekta Kurtcebe

Bilgisayara Dair Her Şeyden Önce WarGames Vardı

Her ne kadar karısı kadar popüler olmasa da Matthew Broderick bir zamanlar Hollywood'un en sevilen ergen oyuncularından biriydi. Müstakbel karısı, şehir züppesi Sarah Jessica Parker ile tanışmadan seneler önce Ferris Bueller Day Off ve Family Business gibi filmler çekerek sempatik kimliğini seyircilere göstermişti.

Fakat her şeyden önce kendisi WarGames isimli filmde başrol oynayarak; "bilgisayar, oyun, internet, ağ bağlantısı, hack" gibi terimlerin bir filmin içinde doğru düzgün bir şekilde yer almasını sağladı. 1983 tarihli WarGames filmi gösterime girdiğinde biz gelişmekte olan üçüncü dünya ülkeleri insanları bilgisayarın ya da bilgisayar oyununun ne olduğunu hakkında pek bir fikrimiz yoktu. Hele, hele bilgisayarların birbirlerine telefon aracılığı ile bağlanması gibi bir olgu Mars'a gitmek kadar uzaktı bize. Şu an sokakta gördüğünüz 15 yaşından küçük hangi çocuğa sorarsanız sorun internet ve bilgisayar yoksun bir dünyayı tanımadıklarını görürsünüz. İşte bu çocuklara bilgisayar ve internet öncesi dünyayı anlatmak yerine bu filmle ile her şeyin nasıl başladığı göstermek daha doğru olur.

Filmde esas oğlanımız David (Film çekildiği sırada 21 yaşında olan Matthew Broderick 16 yaşından büyük göstermiyordu.) bilgisayarlara ve bilgisayar oyunlarına fazlasıyla bağlı ergen bir gençtir. Sırf spor olsun diye okul bilgisayarına izinsiz girişler yapmakta ve istediği insanların notlarını değiştirmektedir. Esas kızımız olan Jennifer (Ally Shedy) ise deli dolu bir zamane kızıdır. Ne bilgisayarlarla çok ilgilidir, ne de derslerle. Bir gün David yine keyfine bir oyun firmasının yeni geliştirdiği oyunun demosunu bulmak adına çeşitli denemelerde bulunmaktadır. IMSAI 8080 bilgisayarını bağladığı 1200 baud yani bps modemi ile -ki unutmayın çoğumuz modemlerle hızı en düşük 28000 bps iken tanıştık-kazara Norad'ın bilgisayarına (Amerika Hava Savunma Komutanlığı) girer. Muhtemelen o yıllarda kimse kimsenin bilgisayarına yanlışlıkla (Var mı böyle lüks?) bağlanamıyordu.

Norad'ın ana bilgisayarı ise "Whopr" yazılan "vopır" okunan ilkel bir yapay zekaya sahip bilgisayarının kontrolü altındadır. Elbette Intel'in i7 işlemcisinin çıktığı bu günlerde yapay zeka çok uzak bir kavram değil ama 1983 yılında süper bilgisayarların -ki o zamanın süper bilgisayarları jpeg açabildikleri ya da aynı anda 3 5 renk işleyebildikleri için süperlerdi- sekiz kişilik yemek masalarından daha büyük olduğu dönemlerde yapay

zeka büyük bir fenomendi. Sonuç olarak içine termo nükleer bir savaş stratejisinin girdiği hikaye dallanıp budaklanır. David ve Jennifer bir süre avının ve klişelerin içine düşerler.

WarGames bir "gençlik macera filmi" olarak tanımlanmasına rağmen Tron'dan sonra bilgisayar ve türevlerini en janjanlı şekilde gösteren film olarak sinema tarihinde özel bir yere sahiptir. Daha dial-tone telefonların bile yaygın olmadığı, electrome monitörlerin kullanıldığı bir dönemde bilgisayarların ve ona bağlı oyunların hayatımızda ne kadar önemli bir yer tutacağına ilk görsel kanıtlarından biridir.

Rivayete göre dönemin Norad merkezinden görsel olarak çok daha gösterişli olan film seti dönemin en pahalıya mal olmuş setiydi. Film sırasından devlet yetkileri yapımcıların Norad merkezini ziyaret etmelerine izin vermemişlerdi. Filmde yer alan Norad ana ekranını ise HP

9845c model 100 bin dolar değerinden ve 50 kilo ağırlığında bir masaüstü bilgisayar yönetiyordu. Film çok büyük bir başarı kazanmasa da dönemin en teknolojik filmlerinden biriydi.

Ertesi yıl ColecoVision firması Commodore ve Atari 8 bit bilgisayar için Defcon: Everybody Dies isminde bir oyun piyasaya çıkardı. Arkaik dönem bir strateji oyunu olan bu oyunda amaç tıpkı filmdeki küresel bir nükleer savaşta engellemektir.

WarGames'in gösterime girmesinde bu yana 27 yıl geçti. Artık bilgisayarların ağırlığı kiloyla değil gramla ölçülüyor. Oyunlar ise büyük Hollywood filmlerinden daha fazla kazanıyor. İnternet hayatımızın akla bile gelmeyecek bölümlerinde söz sahibi. İnsan düşünmeden edemiyor "Acaba sırada ne var?" diye... ■





NEED FOR SPEED: WORLD

Dünyanın hıza ihtiyacı var!

LEVEL 163

1 AĞUSTOS'DA PİYASADA