



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

MEDAL OF HONOR
FALLOUT: NEW VEGAS
NBA 2K11
FABLE III
BLIZZCON 2010

<http://www.level.com.tr>
9 771301 213116
K.K.T.C. Fiyatı 8,50 TL

ASSASSIN'S CREED® BROTHERHOOD



19 Kasım'da tüm satış noktalarında!

tiglon

PS3



XBOX 360

XBOX
LIVE

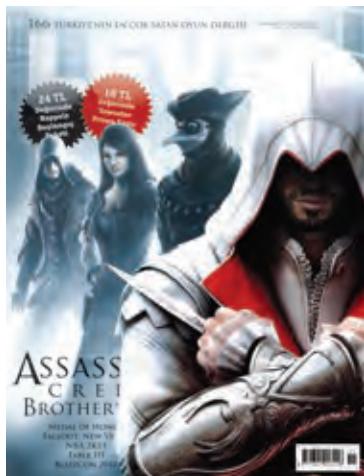
www.assassinscreed.com



UBISOFT®

© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform logo (TM) and © EMA 2006.



11.261 KİŞİ BUNU BEĞENDİ!

Eskiiden zamanın çok hızı geçtiğini düşünürdü. Öyleydi de... Ama geriye dönüp bakınca fark ettim ki hayatı haksızlık etmişiz; zaman, asıl şimdi hızlı geçiyor. Neyin ne zaman başlayıp, ne zaman bittiğini fark etmiyoruz çünkü teknoloji ve özellikle de internet, hayatı bir video oynatıcı gibi, otomatik olarak ileriye sinyor. Hem de 2 değil; 4, hatta 8 hızla...

Her gün, bir öncekinden farklı. Her gün yeni bir teknolojik ürün çıkıyor; yeni bir web sitesi açılıyor; kullandığınız işletim sistemi neye, güncellemesi çıkıyor; yeni bir sanal platform doğuyor; Facebook hesabınızda onlarca, hatta yüzlerce bildiri birikiyor ve dünya, özellikle de sanal dünya, her gün, hatta her dakika yenileniyor, değişiyor. Bundan üç yıl önce yola çıkarken, sadece LEVEL'ı yenilememeyi düşünmedik bu yüzden. LEVEL'i -kendi içinde- yenilerken yeni parçalar ekledik ona. LEVEL Online, Online Oyun, LE-VİD!, GameX, ve LEVEL Community gibi...

Henüz bir yılı bile dolmamasına karşın LEVEL Community, bugün onbinlerce kişiyi, oyun-cuyu kapsıyor ve "Türkiye'nin en büyük oyun topluluğu" olma özelliğini taşıyor. İçin güzel yanı bu topluluk, çığ gibi büyüyor, çok hızlı hareket ediyor.

LEVEL Community'yi LEVEL yarattı belki ama biz, her şeyden önce, o topluluğun bir parçası olmaktan mutluyuz. Sizle beraber olmak, oyun oynamak, bilgilerimizi paylaşmak ve en önemlisi, ara sıra dertleşmek çok güzel.

İşte bu yüzden, sayfayı her yenilediğinizde orada olacağız.

Türkiye'nin en büyük oyun topluluğuna, özellikle de Facebook sayfamızdakilere selam olsun.

Düzenleme: 11.265 kişi bunu beğendi!

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

Notlar

- Bu ay beş hediymiz var: Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi Online Oyun, Shadowgrounds Survivor tam sürümü, 10 TL değerinde Townster promo kodu, 12 Euro değerinde Rappelz başlangıç paketi (Detaylar Online Oyun'un 9. sayfasında) ve LOCO kitapçığı.

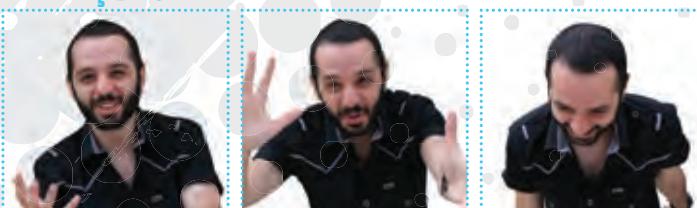
- Nurettin: Geçmiş olsun. Seni seviyoruz.
- Herkese iyi bayramlar!

- Oyun dünyasında eş benzeri görülmemiş bir turnuva: Fırat'la Nouma'yı yen, iPhone 4'ü Kap 27 Kasım'da Torium Electro World'de; detaylar 16. sayfada.



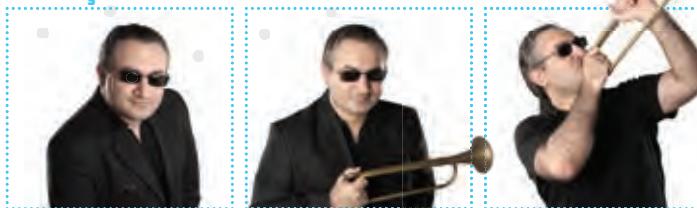
■ Light side mi? Dark side mi?

Tuna SENTUNA



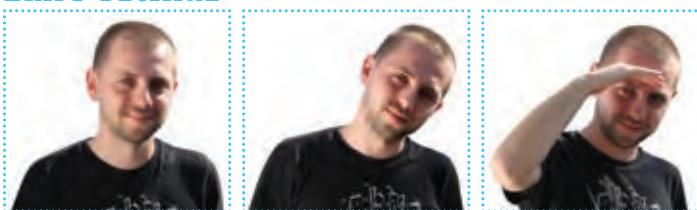
■ Düşünunce aklıma rengi karanlık ve soluk imgeler, delilikler erişiyor. Evet... Cevabım bu cümledeki kelimelerin baş harflerinde gizli sevgili okurlarım, takipçilerim...

Cem ŞANCI



■ Dark Side. Sürüden ayrıldığınız, ezberleri tekrarlamadığınız sürece otomatik olarak "kötü adam" olduğunuz bir toplumda başka şansınız zaten yok.

Emre ÖZTİNİZ



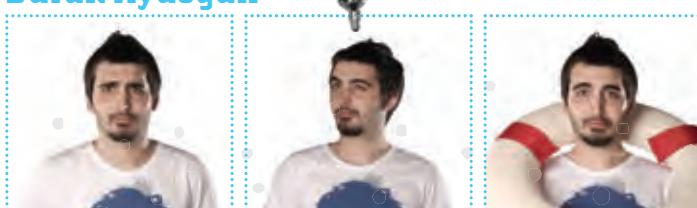
■ Hiç düşünmeden ve uzatmadan cevaplıyorum; Dark side. Ne yapacağım çırceği, böceği? Her yer karanlık olsun... Mordor gibi olsun hatta. Küller havada uçuşsun. Hem ayrıca hava karanlıkken oyun oynamak daha zevkli oluyor.

Hasan BAŞARAN



■ - Light side!
- Dark side!
- Dart Vader görsün yüzünü.
- Ehüg.

Burak AYDOĞAN



■ Tabii ki Dark Side! Ne o öyle iyilik, doğruluk falan... Affedersin şey gibi; hmmmm... Karpuz!!!

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ
Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)
Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
Elif Akça elif@level.com.tr

EDİTÖR
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU
Cem Şancı cem@level.com.tr
Tuna SENTUNA 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 Uyan erdemencik@level.com.tr
Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr
Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr
Kaan Kural kaankural@level.com.tr
Kudret Bilen kudret@level.com.tr
Meriç Erbay merbay@level.com.tr
Murat Karşılıoğlu mkars@level.com.tr
Nurettin Tan tan@level.com.tr
Ömür İklim Demir omur@level.com.tr
Ömür Topacı otopac@level.com.tr
Recep Baltaş recep@level.com.tr
Tunc Dında turbo@level.com.tr
Turgut Taneli turgut@level.com.tr
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr
Yekta Kurtçebé yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ
Asu Bozyayla abozayyla@doganburda.com

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM
Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel
Türk İşçi Temsilcisi: Murat Köksal
Satış Direktörü: Orhan Taşkin
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim Direktörü: Serbet Kavasoglu

REKLAM
Grup Başkanı: Cem M. Başar
Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:
Sevil Hosman, shosman@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93
Sahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 14, **Faks:** 0 212 336 53 93
Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), **Faks:** 0 212 336 53 90
Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394
Esentepe / İstanbul

REZERVASYON
Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93
Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336 - 53 91

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / IST.
Tel: 0 212 410 31 77, Faks: 0 212 410 33 57
Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Doğan Medya Tesisleri Höşdere 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 lisansıyla T.C. yasalarına uygun olarak yayılmışmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılmaz.

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.

OYUN DÜNYASININ EN TUTULAN ÖDEME ŞEKLİ

Turkcell Mobil Ödeme'yle 35 TL ve
altındaki oyun ödemelerinizi
cep telefonunuzdan hızlı ve
pratik bir şekilde yapabilirsiniz.



paymo

Sanalika

PGmedia
TELECOM

aeria
GAMES

straifia

LASTDOKTOR

GAMYUM

Joy
game

CKCK

www.turkcell.com.tr

Turkcell Mobil Ödeme: Internetten ödeme yapmanın en rahat yolu.

Turkcell Mobil Ödeme'yle yapılan alışverişlerin bedeli, faturalı hatlarda fatura yanyıtsılır; faturasız hatlarda ise TL bakiyesinden düşürülür. Bir seferde en çok 35 TL'lik işlem yapılabılır. Turkcell Mobil Ödeme'de her bir işlem için atılan kısa mesaj bedeli 50 K'dır. Turkcell Mobil Ödeme'yle yapılan alışverişler Özel İletişim Vergisi'nden muafır.

TURKCELL



Assassin's Creed: Brotherhood

TEST
ETTİK

Sayfa 48
Ubisoft'un gözbebeklerinden Assassin's Creed serisinin yeni üyesini mercek altına aldık, multiplayer modunu test ettik.

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

28 Hasan Hasan'a Karşı

İLK BAKIŞ

- 32 Driver: San Francisco
- 34 Metal Gear Solid: Rising
- 36 D&D Neverwinter
- 38 LittleBigPlanet 2

40 Role Playing Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 42 BlizzCon 2010
- 48 Assassin's Creed: Brotherhood
- 84 PlayStation Move

46 Ajan Simit

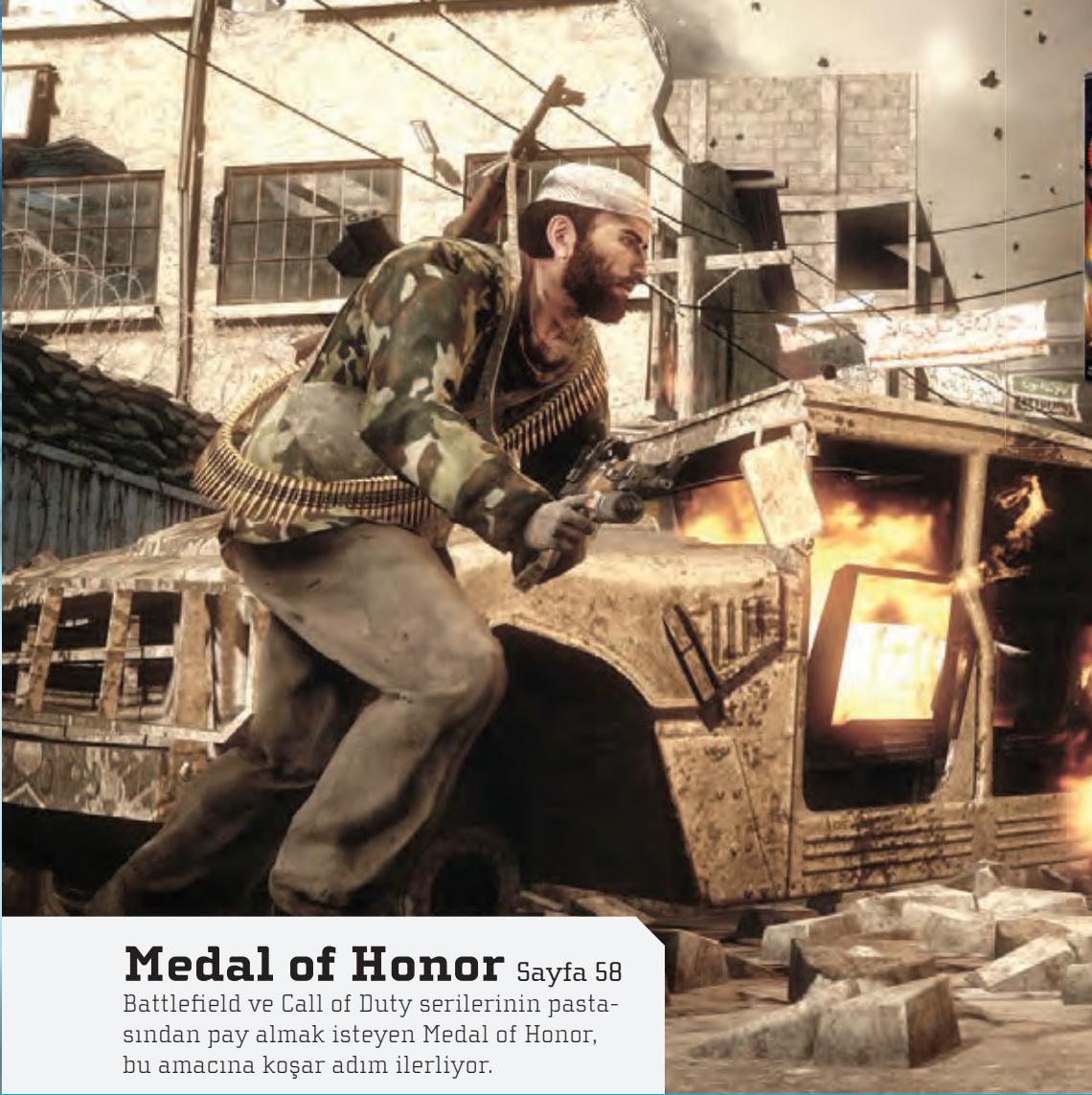
İNCELEME

- 56 James Bond 007: Blood Stone
- 58 Medal of Honor
- 64 Fallout: New Vegas
- 68 Star Wars: The Force Unleashed II
- 70 NBA 2K11
- 72 Vanquish

- 74 Castlevania: Lords of Shadow
- 75 Guitar Hero: Warriors of Rock



- 76 Fable III
- 79 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2
- 80 Enslaved: Odyssey to the West



LEVEL DVD 166

DEMOLAR

Arcania - Gothic 4
Blade Kitten
Civilization V
Letters from Nowhere
WRC: FIA World Rally
Championship

VIDEOLAR

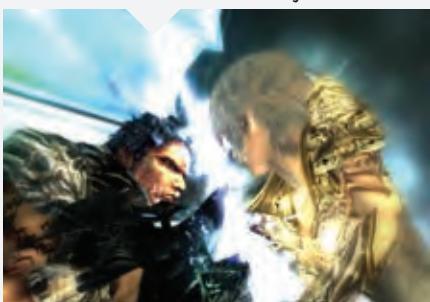
Assassin's Creed:
Brotherhood
Call of Duty: Black Ops
Cities XL 2011
Front Mission Evolved
God of War: Ghost of Sparta
Homefront
Left 4 Dead 2: The Sacrifice
Marvel vs. Capcom 3
Mortal Kombat
Need for Speed: Hot Pursuit
Shaun White Skateboarding
Sonic the Hedgehog
Super Street Fighter IV
Star Wars: The Force Unleashed II
Test Drive Unlimited 2
The Witcher 2: Assassins of
Kings
Torchlight II
TRON Evolution
World of Warcraft: Cataclysm
X-Men: Destiny

Civilization V demosu Steam hesabı gerektirmekte ve Steam'a yüklenmeden önce oyunu indirmektedir. Civilization V demosu Steam hesabı gerektirmekte ve Steam'a yüklenmeden önce oyunu indirmektedir.

Medal of Honor Sayfa 58

Battlefield ve Call of Duty serilerinin pasta-
sında pay almak isteyen Medal of Honor,
bu amacına koşar adım ilerliyor.

81 Quantum Theory



82 Phantasy Star Portable 2

83 Chase Goose 2

83 Leap 4 Blue

83 Red Riot

83 Road of the Dead

88 Fırat'tan FIFA Taktikleri

91 Online

97 Donanım

104 Rocko@Psikiyatır

106 Rehber

110 Director's Cut

112 Market

116 Yapım Hikayesi

119 Kültür & Sanat

122 Doktorlar

124 Kare

130 LEVEL 167

EKSTRA

Dragon Age 2
[Wallpaper Paketi]
Red Dead Redemption:
Undead Nightmare
[Wallpaper Paketi]

LE-VİD'DE BU AY

Star Wars: The Force
Unleashed II

Şefik, gücün karanlık tarafını
na geçti.

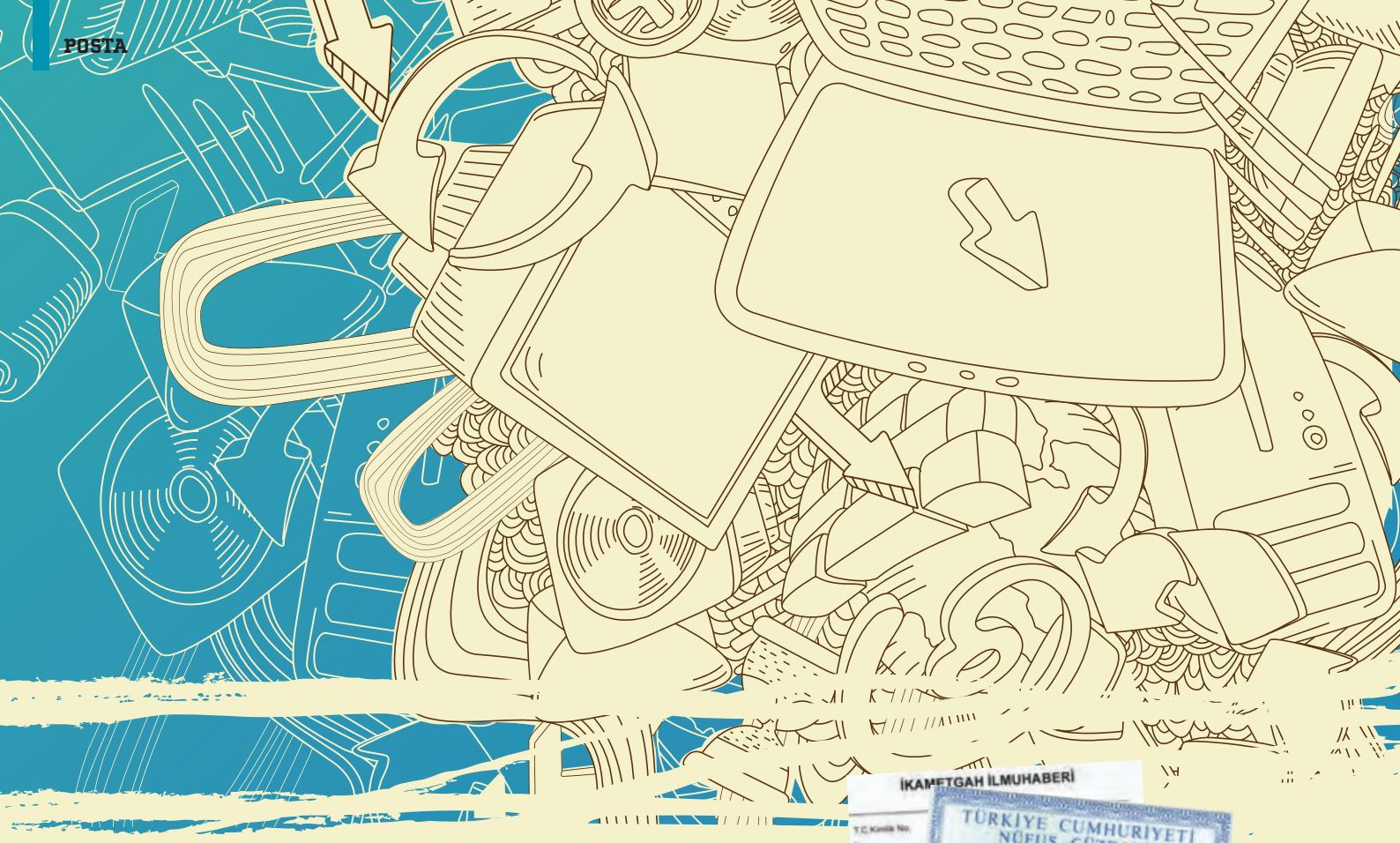


Ayın Elemanı

Monitörsüz bilgisayara sahip
Fırat ve ekibi, Emre hakkında
konuştu.

LEVEL Ligi

Şut ve gol! Emre attı sayın
seyirciler!



POSTA

İşbu ki bundan böyle Nnaemeka Otekpa ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhabatın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişkite olup yasal süreç başlatılmıştır.

Bağlantı koparsa atın: inbox@level.com.tr

DOĞUM GÜNÜ 2002

Merhaba LEVEL dergisi ahalisi ve Tuna Abi. İlk olarak belirtmek isterim ki Tuna Abi, senin iki ay önceki yazında, "imla kurallarına dikkat ediniz" adlı yazınızı okudum ve sonuna kadar da destekliyorum. Ben İstanbul'dan Mert Meriç, 8 yaşındayım ve derginizi beş aydır takip ediyorum. Önceki aylar e-posta atma cesaretini göstermememiştim ve şimdi cesaretimi toplayıp LEVEL dergisine ilk e-postamı atıyorum. Bir kaç sorum var:

Mert, gerçekten 8 yaşındasın mı? Hayır şundan soruyorum, ben 8 yaşındayken misket bile oynayamıyorum, o derece bir ağızı açık ayran budalalığı... Tabii doğduğum an evde ADSL'ler, HDTV'ler, onlar bunlar olsaydı, ben de öyle olmazdım. Öyle derken ne kastettiğimi bilmiyor, cevaplarına geçiyorum.

1. Tuna Abi ben bu ay Sony Vaio PC alacağım. Oynamadığım tek oyun da RappelZ Online. Sistem söyle: Intel Core i3-350M 2.26 GHz, ATI HD 5470 Ekran Kartı, DDR3 SD RAM. Sence iyi seçim yapmış mıymış?

O sistemle RappelZ oynarsın. Peki neden sadece RappelZ oynuyorsun? Bir sürü güzel oyun var ortalıkta.

2. Arkadaşım her ne kadar PES güzel dese de ben FIFA'cım Fırat Abi gibi; her ay Fırat Abi'nin takıtlarını okuyorum. Fırat Abi'ye selamlarımı iletir misin? **İletiyorum: Fırat. Mert Abi'miz selamlarını yolluyor; bir tahsilat varmış...**

3. Ablamın erkek arkadaşının bilgisayarında Mafia II oynadım açılık ve oyunu beğendim; gerçekçi ve güzel. Sence bu oyun çok tutulur mu Tuna Abi? **Bence ablanın erkek arkadaşının bilgisayarında Mafia II oynayacağına, onun için biraz ajanlık yap. Bak bakalım ablandan başka birileriyle görüşüyor mu, neler oluyor... (Çok ayıpladım kendimi.) Mafia II gayet güzel bir oyun, gayet de tuttu zaten; bence sen de oyna.**

4. Benim ablam bir The Sims hastası ve 16 Ekim'de doğum günü var. Ona The Sims 3 almayı düşünüyorum, sence iyi olur mu Tuna Abi? The Sims hastasıya, The Sims 3'ü de çok sevecektir.



5. RappelZ Epic7 Karanlığın Fisiltisi sence nasıl olmuş Tuna Abi? Oyuncular hep Epic7'in geri gelmesini istiyor; sence gPotato'nun üstüne çok gitmiyorlar mı? **RappelZ oynamadığım için Epic7 bana pek fazla bir şey ifade etmedi. Ama genelde alışan format değiştirilince herkes önce bir tepki gösterir, sonra o sesler yavaş yavaş kesilir...**

6. Hep oyunlardan konuşuyor, ofiste havalar nasıl Tuna Abi? Elif Abla çirkef oyun takıtları veriyor mu hala?

Ofisteki havalar nasıl olursa olsun, senin havan iyi olsun Mert. (Bu söz ünlüğen sen dünyada yoktan sanırın daha...) Elif Abla'nın artık çirkef oyun takıtları vermiyor, direkt kendi kendine çirkefleşiyor orta yerde. Şaka şaka, Elif Abla'nın hiç öyle şey yapar mı...

Tuna Abi sorularım bu kadar. Size göre belki amatörce gelebilir ama kendimi geliştireceğim. İmla kurallarına çok dikkat ettim, hatalarım varsa affet. Ofisinizdeki herkese selamlarımı söyleyin!

Mert MERİÇ

HAVADAN SUDAN SORULAR...

Merhaba sevgili LEVEL çetesi. Verdiğiniz oyunlar muhtesem falan demeye gerek yok çünkü bunu inkar edebilecek bir şahıs tanımıyorum ve vaktinizi almadan sorularıma geçiyorum.

1. Neden her sayıda garip isimler kullanıyorsun Tuna Abi? (Bu ilham nereden geliyor? Fırat Abi mi zorluyor yoksa seni?)

Çünkü beni buna zorluyorlar. Bir yandan Fırat, bir yandan değişen dünya düzeni, bir yandan küresel kriz...

2. Elif Abla'cığımın bütün özel güçlerini sıralar mısın? Her sayıda yeni bir tane keşfediniz. Ayrıca bunları nasıl kazanmış? Ters giden bir deney sonucu mu, yoksa radyoaktif bir örümcek kırması hayvanat isırığı mı?

Hepsini saymaya kalkarsam sadece senin mektubunu yayımlamış olurum. Birkaç tanesini söyleyeyim. Mesela Elif Abla'cığınız çok yer ama kilo almaz. Kilo alıyor gibi olursa yemeyi kesmez ama kilo vermemi de eksik etmez. Bunu nasıl yaptığına hala bileyemiyoruz... Bir de saçını boyar. Bu çok eskidir mi? Kapatalım bu bahsi Çağkan.

3. Fırat Abi'nin "FIFA Taktikleri" köşesinde "Evladım" diye hitap ettiği insan kimdir? Sen misin Tuna Abi?

Ben değilim çünkü o dediklerini ben asla yapamam. O isimsiz bir kahraman. Vosviddin'dir belki, kim bilir...

4. Sizsin online oyunlardaki hesaplarınıza ulaşabiliyor muyuz? Mesela Elif Abla LOCO oynarken ona PM atsak cevap verir mi?

Online oyunlardaki hesaplarınızı çalacakmışsını gibi bir hava estirdin. Onlara ulaşmayı engelleyeceğimi sana ceğimizi sana yasal yollardan bildiriyorum şu an! Şaka tabii ki.

5. Geçen sayıda da bir arkadaşımızın belirttiği gibi bazen çok saçma sapan espriler yapabiliyorsunuz. (Gerçi insanı güldürmüyor değerler. Babam bile gülüyör bazen ben okuyunca.) Şahsi favorim (Yine senin ürünündü sanırım.) "tabii" kelimesine "teletabi" demeniz. Bana da her gün saçma sapan espriler yazan bir e-posta gönderebilir misiniz? (Okulda havası oluyor insanın.)

Yahu bu saçma espriler de benim üstüme yapıştı! O "teletabi"yi ben demedim; dese dese Fırat demeşti!

Ya da Şefik! Ben değilim! Brakın beni! Brak!

6. Dergide "Yönetim Yeri" yazan yere gelip sizi çiçek çikolatayla ziyaret edebilir miyim?

Seni biber gazıyla püskürtebilirler, dikkat et. Bir kere o yönetim yerine gitmek için yanına erzak, çadır, yol çantası, uyu tuolumu gibi şeyler almalısın zira ofisimiz biraz uzak. Diyalim ki geldin. Güvenlikte tanıklıkların yoksa işin gene zor. Bence sen o çiçeği çikolatayı kargoyla yolla, biz seni düşünerek tüketiriz.

Bütün sorularım bunlardı, yazım hatası olmasına dikkat ettim. Bütün aileye selamlar.

Çağkan UMUT

Merhaba Sevgili Tuna Abi ve LEVEL okurları. LEVEL'a ilk defa yazıyorum. Bu nedenden dolayı size sormam gereken birçok soru var kafamda. Sorularıma gelirse... 1. LEVEL DVD'lerinin içeriği ayalar geçikçe azaldı. Bunu nedeni nedir? Ben her ay Sürcü-Servis-Client'lar bekliyorum ama ne yazık ki verilmiyor.

Client veriyoruz yahu, haksızlık etme şimdii... Onun dışında hemen savunmamı yapayım: Verdigiimiz tam sürüm oyunlar, bazı client'lar o kadar büyük boyutta oluyor ki DVD'ye başka bir şey koyacak durumumuz olmayabiliyor.

2. Ben çoğunlukla MMORPG ve MMOFPS oynayan bir oyun severim. Sizce bu sistem beni MMORPG'ler ve MMOFPS'ler için ne kadar götürür? Eğer yeterliyse yeni çıkan oyunlar için de bir tespit yaparsanız yararlı olur. PC'min özellikleri: Intel Core 2 Duo P8600 2.40 GHz, GeForce 9600M GT Ekran Kartı, 4 GB Bellek.

İşlemciñ fena değil. Bellek de iyi. Ama ekran kartı... Onun ömrü doldu doluyor. Şöyleden GTX serisinden veya ATI'nin 5xxx serisinden bir şeyler iyi gider oraya.

3. Sizce PSP güzel bir konsol mu? Bir yıl önce bir tane aldım ve çok iyi bakiyorum; yani sıfır gibi görünüyor. Söylentilere göre yakın zamanda PSP2 çıkacak. O çok-madan size satmalı mıymış? Çünkü çıktığında elimdeki PSP 3000'in piyasası düşecektir.

PSP2 gelecek; bundan eminim. (1'e 10 veriyorum.)

2. Eski, külüstür bir bilgisayarım var şu an. Starcraft 2'yi en yüksek ayarlarında oynamak hayalim hattı! Benim günahım nedir Tuna Abi? Neyse neyse, sence seneye yeni bir bilgisayar mı -ki en iyisini alamayacağım, 1500 TL bütçem var- yoksa Xbox 360 mı alayım?

Bence PS3'e sahipsen Xbox 360 alma ama güzel bir bilgisayar, seni oyun dışında da birçok alanda mutlu eder. FPS'leri, strateji oyunlarını da keyifle oynarsın hem...

3. LEVEL Online Forum'unda yeni bir "Manga Çeviri Timi" kurduk; LEVEL Soğan Cükükleri ismi... (Biliyorum çok komik bir isim; hatırladıkça güllüyorum.) Manga olarak, Beelzebub çeviriyoruz.

Görüşün nedir ve hiç forum konusuna baktın mı?

Ekinizin adı komikmiş gerçekten. Fakat beğenmedim de değil... Forum konusunu görmedim

Online oyunlardaki hesaplarınızı çalacakmışsını gibi bir hava estirdin. Onlara ulaşmayı engelleyeceğimi sana yasal yollardan bildiriyorum şu an!

PSP de maalesef iyi bir el konsolu değil bana sorar-sın. Bir türlü istenilen kıvama gelemedi. O yüzden istersem sat; hazır para ediyorken işine yarar. (Tabii bunu PSP'yi deli gibi oynamadığını varsayıkar söyleyorum.)

4. LOCO (Land Of Chaos Online) isimli oyun sizce güzel mi? Güzelse TR Server'ı var mı? Türkçe veya İngilizce olması önemli değil ama TR Server'ı olması benim için önemli yoksa oyunda rahat eşya satın alıp satamam. Geçen ay verdığınız mini kitapçığa bakarak oyunu çok beğendim.

TR server'ı var. Sitesinden daha detaylı bilgiye ulaşabilirsin: loco.tr.alaplaya.net.

Sorularım bu kadar. Cevaplamaman yeterli. Teşekkürler. **Cevapladık ve yayılmışık bile. Umarmı sorun olmamıştır.**

Ulaş Tan SAÇLI

FORUMDAN KOPUP GELDİM!

Selam Tuna Abi, selam size ey LEVEL ahalisi! Forumunuzda sık sık dolanan (Nick'ım Winner,), derginizi 110. sayıldan itibaren alan biriymim. Açıkçası utanıyorum bazen, ben dergime neden bir mesaj olsun atmadım diye... Kismet bu güneymiş gibi bir klişe kullanmam gerekecektir; kismet bu güneymiş demek. Şimdi "Doktorlar"da çıkip forumda rezil olmadan konuya geçeyim ben.

Vay vay... Forum'umuzun popüler ismi Winner gelmiş... Neden daha önce yazmadın? Çok ayıp. Kötü örnek oluyorsun. Ne var ki şimdii iyi örnek oldun. Gidip geliriyor duygularım iki ucşarda...

1. Ben bir PlayStation 3 sahibiyim. Gayet memnunum kalitesinden. Xbox 360 almayı da düşünmüştüm zamanında ama PS3'e özel oyuncular görünce fikrimi değiştirdim. Forumda da zamanında tartışık bu konuya; sence bir oyuncun çok satması onu en iyi yapar mı? Bana kalırsa yapmaz. Örneğin Halo serisi... Bana Halo'nun oyunlarını tek tek sayarak PS3'ün özel oyuncularından daha iyi olduğunu söyleyen kişiler gördüm forumda. **Bir oyuncun çok satması kesinlikle onu iyi yapmaz.** Bence Avatar denen film, o kadar reklamı yapılmasa, o kadar haberi çıkmasa, kesinlikle bana kadar çok izlenmezdi zira iyi bir film diyemem ona. Son derece klişe, son derece abartılımış... Oyunlarda da bu durum olabiliyor ve gerçekteki iyi olan bir oyun, bayağı az satarak sadece oyundan anlayanların akıllarında kalabiliyor. (Bzk. Okami.)

Lakin güzel bir iş yapıyorsunuz. Olayı yarı yolda bırakmayın da...

4. PS3'e özel oyunlar vs. Xbox 360'a özel oyunlar? **Bu sorunun yanıtı çok net aslında. PS3'e özel yapılan oyunlar gerçekten çok kaliteli. Xbox 360'a özel gelen oyunlar ise maalesef biraz sıradan kalıyor. Bir Mass Effect, bir Gears of War bilirim, o kadar...**

5. Seninle "bir yerde" okuduğum haberı paylaşım: Super HD TV'ler çıkacakmış piyasaya. "Tüketiciler piyasaya fiyatlar henüz Full-HD'ye yeni yeni alışırken dünyada ilk 'Super HD'ının denemesi başarıyla gerçekleştirildi. Yayının çözünürlüğü tam 7680x4320 piksel!" Bu konu hakkında düşüncen nedir? Dikkat et bu arada; yayın diyor... Biz daha HD yayın izleyemedik, teknoloji ne hızlı gelişiyor yahu!

HD yayın izliyoruz artık. Sıradan gördüğümüz kablolulu televizyon bile HD yayına geçti. Tabii dediğin çözünürlük biraz abartılı olmuş. Bence bu noktadan sonra olay çözünürlükte değil. Yani insan gözünün de bir sınırı var; ben 720p ile 1080p'yi bile zor ayıryorum şurada. (Kör olduğumu biliyorsunuz sanırım?)

Ferhat Göctü yazdım. İyi günler...

Numan YAYI

İYİ BİR PS3 OYUNU

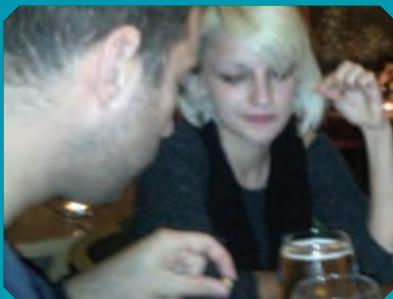
Merhaba Tuna Abi ve LEVEL halkı. Öncelikle derginizi çok severek takip ediyorum ve sizin daha fazla oyalama dan sorularıma geçiyorum.

1. Ben 2010 yazında bir PS3 sahibi oldum. Alır almaz hemen GoW3, PES 2010 ve Red Dead Redemption aldım ama Red Dead Redemption nedense bana sıkıcı geldi. O yüzden GTA 4 ile takas ettim. Senden istesem bana iki oyuncu tavsiyesinde bulunabilir misin?

Market bölümünde bakmadan bu soruyu soruyorsan seninle küserim Batuhan. Bakır da geldiysen de, "Neden oradan bir oyun seçmedin?" diye sorarım. Neyse yine de iyi polis olacağım ve sana iki tane güzel oyun tavsiye edeceğim. Bir tanesi Hannah Montana, diğeri de G.I. Joe. İlkisi de birbirinden iyi! (Dur tamam; seni yanlış yönlendirdiyorum. Uncharted 2 ve Killzone 2 al.)

2. Benim bilgisayarım tam anlamıyla bir rezalet. Babama bilgisayarı yenilemem için yardımcı olmasını söyledim ama beni dinlemedi. Bilgisayarı toplamam için bana orta düzeyli bir bilgisayar önerir misin? **Bunun için de seni derginin Donanım bölümünde**

PAYLAŞILAMAYAN FINDIK



Ayça'nın suratından kızgınlık, kırınlığı belli. Ayça neden mi kızgın? Şefik'in findikları lüp lüp götürmesine, kendisine hiç findık bırakmamasına kızın. Hatta findikleri almasın diye hasta hasta üstüne öksürdü, tükürükler saçtığı halde Şefik'in buna alırdımadan yemeye devam etmesine kızın. Evladım; alt tarafı findık onlar! Birbirinizi kırmaya, üzmeye ne gerek var. Öksürügüyle Çırkef Elif'ten feyzalan Ayça'nın mı yanınızınız yoksa findık aşısmak için ölümü göze alan Şefik'in mi... Mail'erinizi bekliyoruz.

► yönlendiriyorum. Orada "Ev ve Oyun Kullanımı" adı altında yazan sistem sana uygun olacaktır.

3. Sence PS3 almakla iyi mi ettim? Çünkü Xbox 360 arkadaşında var ve bana çok cazip göründü. Sence takas etmeli miyim?

Batuhan nedен her şeyi takas ediyorsun?" Annem bana kızdı, onu takas etmemi düşünüyorum!" diye bir mail atacağın diye korkulara zerk oldum... Bence takas etme. PS3 gayet güzel. Üstelik PSN artık Türkiye'de de aktif; internet üzerinden de birçok özel içeriğe ulaşabilirsin.

4. Şu yeni çıkan MOVE alımıya değer bir cihaz mı?

Bunu zaman gösterecek. Şu an için bana kaç sene önce çıkışmış olan Wii'den farklı gelmedi ama bakarsın çok eğlenceli oyunlar gelir de alıp oynamak isteriz.

5. FIFA 2011 ile PES 2011 arasında bir tercih yapmanız gerekse, siz hangisini tercih ederiniz? Yani hangisi daha güzel?

Geçen ayki kapağımız ve PES 2011 incelemesinden de anlayacağın üzere, FIFA 11'i tercih etmiş durumdayız.

6. Benim doğum günüm Şubat ayında ve Şubat'ta Killzone 3 çıkıyor. Sence annemlere alırdıymı?

Aldır derim. Çok iyi gözüüyor şu aşamada bile.

Aksiyon tavan yapmış.

7. Şu aralar canım arabası yarışa çekiyor; bir tane öner misiniz?

Zamanlıca sorulmuş bir soru. Sana Test Drive'ı tavsiye ediyorum. Hem de ilk versiyonunu! (Bir gün düzgün cevap vereceğim, inanıyorum.) Ne kadar şanslısan ki 16 Kasım'dan itibaren NFS: Hot Pursuit piyasada. Onu almak isteyeceğini düşünüyorum. Sorularım bu kadardı. Cevaplayacağınızı ve yaymayı lajacığınızı düşünerek teşekkür etmek istiyorum. Kendine iyi bak Tuna Abi.

Batuhan KÖROĞLU

POSTA BY TUNA ŞENTÜNA

Merhaba Tuna Abi. "Naslsın?" diye sormayacağım çünkü gördüğüm kadaryla her zaman iyisin. Sizi 142.

sayıdan beri takip ediyorum ve çok beğeniyorum. İzninle hemen sorularıma geçeyim.
1. Crysis 2, CryEngine3 motoruyla hazırlanıyor. Bu beni çok heyecanlandırdı ama senin yorumunu çok merak ediyorum. Crysis 2 iyi bir oyun olur mu? İlk iki oyununu oynadım ve sevdim.

Crysis 2 iyi bir oyun olacak bence fakat ilk oyun gibi çığr açmayacak bana kalırsa.

2. Ekim ayında kapak olarak Halo: Reach bekliyordum ama olmadı; bari posterini verseydiniz. Bana göre bir başyapıt. Bitirdim ve ödediğim paraya pişman olmadım. Sence oyun nasıl? İyi mi yapmışlar? **Ben Halo serisine hiçbir zaman isınamadım.** Bunda FPS'leri gamepad'le oynamamaya özelligim ağır basmış olabilir. **Halo: Reach'ın eğlenceli olduğunu bir bakıta anladım fakat bana gelmez Yalın... Ben Black Ops oynamayı, Medal of Honor'da zaman geçireyim...**

3. Dead Rising 2'yi Xbox 360'ıma almak istiyorum ama şüpheliyim. Siz biraz sıkıcı demisiniz. Sence almalı miyim? Eğlenceli bir oyun mu?

Dead Rising 2 ilginç bir oyun. Biraz RPG gibi. Hanı RPG'lerde bir karakterin olur, bir kasabada oyuna başlar ve sürekli o kasabadaki birilerinden görev alıp çevredekileri keserek görevleri bitirir ya, Dead Rising 2 de biraz öyle. Zaman zaman monotonlaşıyor, zaman zaman çok eğlenceli oluyor... Bence birkaç video izle ve ondan sonra karar ver.

4. Vanquish sence güzel bir oyun mu olacak? Bu sefer işi becermişler bence.

Vanquish, gözlemedigidim kadaryla çok eğlenceli. Detayları gözlemeğimi ilerki aylarda paylaşacağım.

5. Kinect'e karşılık Sony PS Move'u mu yaptı? Sence hangisi daha iyi veya başarılı olacak? Hatta PS Move çıktı bile...

Kinect'e cevap olarak mı geldi PS Move emin değilim ama PS Move, Wii'nin biraz kopyası gibi. Kinect bambaşa gözüküryor fakat onu da test etmeden yorum yapmak istemiyorum.

6. Bende Xbox 360 Elite System var. Sadece Kinect'i alsam benim makinemde çalışır mı?

Kinect her türlü Xbox'la çalışıyor. Şöyledir problem var sadece, o da Kinect'in en yeni, slim Xbox 360 dışındaki modellere ara bir kablo ile bağlanıyor olması. Yeni Xbox 360'da bu giriş hali hazırda var.

7. LEVEL DVD'de verdığınız tam sürüm oyunları bence o kadar iyi değil. Bence çok önceden çıkışmış oyunların tam sürümünü koysanız süper olur. Örnək FEAR 2: Project Origin. Bunu örnek verdim çünkü bunun demosunu vermiştiniz. Daha kaliteli tam sürüm oyunlar koysanız çok sevinirim.

Bir dakika, bir dakika... Yani 2008-2009 model, yi diyebileceğimiz bir adet Velvet Assassin verdik geçen ay ve sen bize hala "İyi oyun vermiyorsunuz" mu diyorsun? Sam&Max'in ilk sezonu da mı kötüyüdü yani? Dostum, dostum... Lütfen hakkımızı yeme.

Sorularım bu kadar. He zaman çantamda LEVEL bulundururum ve arkadaşlarımla okurum. LEVEL'ı ve sizi çok seviyorum. Herkese selamlar...

Yalın KİRDAR

XBOX 360 ALIYORUM AMA...

Merhaba Tuna Abi. Cehennem saçığından kurtulduk yavaş yavaş artık. Bu mesajı çok uzun zamandır atmak istiyordum ama ancak bugün atabildim. İki aydır Xbox 360 almak istiyordum ama para ne kadar

sorun olmasa da çok pahalı geliyordu bana fiyatı. Ve beklediğim o fırsat ayağına geldi. Dayan işinden dolayı Amerika'da şu an ve Xbox getirebileceğini söyledi. Ben de tabii ki havalara uçtum. Sorularım var ve uzatmadan soruyorum.

Cehennem saçığından kurtulduk ama saçma sapan bir soğuk geldi şimdiden. İnsan iki gün önce t-shirt giyerken, iki gün sonra palto mu giyer? Küresel ısınmadan oluyor bunların hepsi!

1. Bir teknoloji mağazasına sorduğumda Amerika'dan alırsam Xbox Live'a bağlanamayacağımı söyledi. Gerçekten doğru mu? Ya da öyleyse çözümü var mı? Yoksa satma taktiği mi?

Öyle bir şey yok. Xbox'ının ayarlarını yaparken bulunduğu ülkeyi Amerika olarak gösterirsen, Xbox Live üyeliğini yapmak ve puan almak için de Amerika'ya başvurman gerekecek. İngiltere gösterirsen, Avrupa'dan işlerini hallededeksin. Microsoft'un Türkiye hizmeti olmadığı için, böyle muhtaka gibi sağa sola başvurmak zorunda kalıyoruz.

2. Babamı alma konusunda asıl ikna eden şey Kinect oldu. Ama okuduğuma göre konsolda 100 msec geç algılıyor. Acaba eski konsollarda mı, yoksa benim alacağım yeni Kinect ile çikan konsollarda da öyle mi?

Kinect'te bir geç algılama mevzu var ama onun bağlanacak konsolla ilgisi yok. Oyunların Kinect'le uyumlu olduğu ilgili bir durum ve ciddi bir sorun da değil. Ayrıca yapılan açıklamalara göre bu tip gecikme sorunları zamanla giderilecekti.

3. Belki çok yanlış bir sıralamaya koymuştur ama PS3 almamakla iyi mi ettim? Bence Move'un Wii'den hiç bir farkı yok. Ayrıca Gears of War'ın ilk oyununu PC'de oynadığında aşık olmuşum ve ikinci ve yakında çıkacak üçüncü oyununu da çok oynamak istiyorum. Sence doğru bir seçim mi Xbox 250 GB? PS3 almamakla iyi ettiñ diye bir şey söyleyemem ama Xbox almakla yanlış bir şey de yapmadın. Bu tamamıyla senin tercihin. İki konsolun da kendine göre artıları ve eksileri var.

4. Call of Duty hayranı bir insanım ve son çıkış oyunu Black Ops'u da büyük bir heyecanla bekliyorum. Peki CoD seri gerçekten güzel oluyor mu Xbox'da? **Valla millet deli gibi oynuyor Modern Warfare'ları Xbox'da. Ben oynayamıyorum çünkü ben küçükken annem ellerimi ütüyle yakıp 300 derecelik fırına sokmuş. (Bahanem olsun barı.) Eğer gamepad'le FPS oynamaya alırsanız, sen de fırtna gibi ebevilirsün online ortamlarda.**

5. Xbox'ta harddisk önemli mi? İsnayrı ve oyunun hızını gerçekten etkiliyor mu?

Harddisk önemli. Hele ki Xbox Live'a bağlanmayı düşünüyorsan. Live'a bir kez bağlandığında, "Aman şu demo'yu da indireyim, şu indie oyunu da satın alayım, yeni ek pakete de sulanıyım..." derken buluyorsun kendini ve bunların hepsi sabit disk istiyor. Oyunları DVD'den sabit diske (Recep?) yüklemeye geçersen hele... Peheeey! Sorularım bu kadar. Cevaplarsan çok sevinirim, yayınlarsan havalara uçarım, yerden göklere ziplarım. Neyse uzatmadan bol karlı, soğuk ve bol oyunlu günler dilerim.

Kar olsun da soğuk olmasın be Burak. (Nasıl oluyorsa?) Ya da kar olduğunda ben de dağlarda olayım, snowboard yapayım, kimse bana karışmasın...

Burak UZUNBOY

SONY

make.believe

Windows®. Sınırsız Yaşam.
VAIO, Windows 7 ürününü önerir.



En gerçekçi oyun keyfi

Bazen başka bir dünyaya işinlanmak istersiniz. Yeni VAIO F Serisi, Intel® Turbo Boost Teknolojisiyle, oyunlarda en gelişmiş HD görüntüleri ve yüksek performansı size sunuyor. Nefes kesen grafikler, eşi benzeri olmayan gerçeklik... VAIO'yla oyun oynarken aldiğiniz zevki hiçbir şeyle kıyaslayamayacaksınız.

Yeni VAIO F Serisi ve Intel® Core™ i5 İşlemciyle, hayatı yeniden hissedin. Ayrıntılar sony.com.tr'de.

© 2009 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters®", the Codemasters logo and "DIRT"® are registered trademarks owned by Codemasters. "DIRT 2™" and "EGO™" are trademarks of Codemasters. "Colin McRae™" and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters.

© 2010 Sony Europe Ltd. 'Sony', 'make.believe', 'VAIO' and their logos are registered trademarks of Sony Corporation. All other trademarks are property of their respective owners. Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries.

Yeniden hissedin

VAIO

intel
i5
CORE
Inside

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



The First Templar

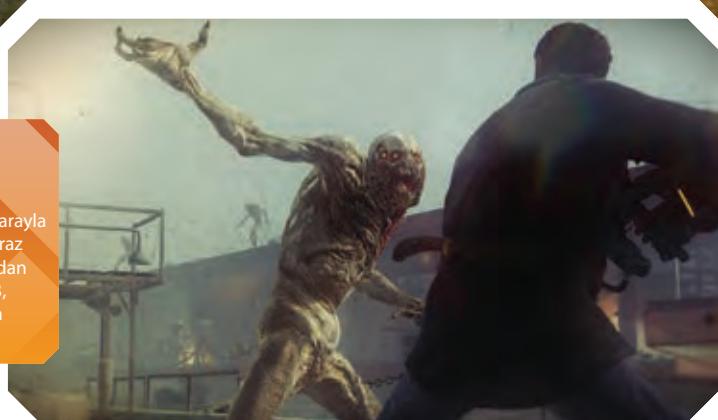
Çıkış Tarihi: 2011'in ikinci çeyreği

Imperium Romanum, Tropico 3 ve 4'ün yapımcısı Haemimont Games'ten, Orta Çağ temali, bol kılıç - kalkanlı bir aksiyon oyunu geliyor. Oyunun dünyasına aldanıp "RPG'dir bu oyun" demeyin zira ilk açıklamalara göre oyundaki RPG öğeleri çok ama çok "silik" olacak.

Resistance 3

Çıkış Tarihi: Belli değil

İlk Resistance ile ilk Gears of War; sadece birkaç gün arayla piyasaya çıkmıştı. Bu rekabet, iki oyunun birbirine biraz fazla benzemesiyle saçma bir noktaya ulaşmıştı. Aradan dört yıl geçti ve neyse ki üçüncü oyunla Resistance 3, görsel anlamda biraz daha farklılaşarak kendi tarzına sahip olmuş. Gerisini oynayıp göreceğiz.



DC Universe Online

Çıkış Tarihi: 2011'in ilk çeyreği

Her ismin, her serinin "online" versiyonu patır patır yağışır üstümüze. Bu ay çıkması beklenen DC Universe Online da bu yağmurun bir parçası olacaktı fakat oyun öntümüzdeki yıla ertelendi. Eh ne yapalım; biraz daha bekleyeceğiz DC karakterlerinden birini seçip online ortamlara dalmak için...



Herkese
göre
bir Dell var



Dell Yerinde
Destek Servisi
Dell'in servisi farklı;
bekletmez, gelir, çözer

Eğlenceli, kolay kullanımlı Dell Dizüstü Bilgisayarlardan
birine hayatınızda yer açın.

Birbirinden sık tasarımları ve en yeni teknolojisiyle
Dell ürün ailesinde herkese göre bir Dell var.

2010 Intel® Core™ i5 işlemcili Dell™ Inspiron™ 15R



2010 Intel® Core i5 işlemcili

Armada



LEVEL LİĞİ

Ay 16

Oyun FIFA 11

Platform Xbox 360



Futbolla yatıp futbolla kalkan bir ekip olarak, FIFA 11 piyasaya çıkmışken LEVEL Ligi'nde başka bir oyun oynayabilir miydik? Tabii ki hayır! LEVEL Ligi'nin bu ayki oyunu, turnuvaların şanssız ismi Fırat'a yeni bir umut kapısı oldu. Tarihi ve mekanı asla öğrenilemeyen bir turnuvadan erken turlarda elenen, daha öncesinde de yine LEVEL Ligi'nde Elif'e mağlup olarak büyük bir sürprizle imza atan Fırat, bu kez Elif'in de yokluğunda zaferde ulaşmayı umuyordu. Karşısındaysa gol yollarından etkisiz bendeniz, süratli oyunuyla dikkat çeken Emre ve günümüzde kaos futbolunun son temsilcilerinden Eray vardı. Böyleşine bir ortamda zaferde ulaşmak, üstelik de insanlara taktikleriyle yol gösteren biri için ne kadar zor olabilirdi ki? Detaylar bu sayfalarda, maçların kanıtı niteliğindeki LE-VİD! videosuysa LEVEL DVD'de!

Puan Durumu

İŞİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	10	133
Emre	8	113
Fırat	6	93
Elif	0	81
Eray	5	16

“Rövanş Oynanmasını Talep Ediyorum.” - Fırat



Çekilen kuralar sonunda ilk maç, Emre ile Fırat arasında oynandı ve bu da Emre'ye rövanşı alma fırsatı doğurdu. Tarihi ve mekanı kimseler tarafından bilinmeyen turnuvada Fırat'a 3 - 0 yenilen ve elenen Emre, bu kez rövanşı almak ve finale kalmak istiyordu. Emre hırs yaptı, konsantre oldu ve amacına ulaşarak Fırat'ı 3 - 2 yenmeyi başardı.



İkinci yarı final maçı, röllü ve garanti futboluyla seyirciyi esneten, aynı zamanda gol yollarında Güiza ayında performans sergileyen bendenizle Eray arasıydı. Eray'ın maç öncesi umudu yoktu ama şans eseri bulabileceği bir golü de katı savunmaya süslüyemi umuyordu ama olmadı ve maçı 4 - 1 alarak final yükseldim. Attığı tek golse Eray'ı fazlaıyla mutlu etti.



Bir turnuvadan daha finali göremeden elenen ve Eray'la klasman maçı yapacak olmaktan dolayı da bir hayli keyfi kaçan Fırat, tüm hırını Eray'dan çıkarmayı hedefliyordu ve istediği de oldu. Yediği erken golle galibiyet umudu yok olan Eray, maçın devamında rakibine set çekmeye çalıştı ama 4 - 0 mağlup olmaktan kurtulamayarak son sırayı aldı.



Oyuncular



Emre

Favori Takım: **Chelsea**
Favori Futbolcu: **Lampard**
Oyun Stili: **Süratlı**
Bahis Oranı: **2.00**



Eray

Favori Takım: **Real Madrid**
Favori Futbolcu: **Ronaldo**
Oyun Stili: **Kaotik**
Bahis Oranı: **10.00**



Fırat

Favori Takım: **Chelsea**
Favori Futbolcu: **Drogba**
Oyun Stili: **Atak**
Bahis Oranı: **1.75**



Sefik

Favori Takım: **Arsenal**
Favori Futbolcu: **Van Persie**
Oyun Stili: **Sakin**
Bahis: **2.50**

Ayın Galibi

ŞEF FABREGAS

10 PÜAN

Ofiste oynadığım maçlarda ortalama bir performans çizdim ama turnuvayı kazanmayı da bildim!

İşte büyük final! Ofiste oynadığımız son 100 maçın 90'ında 2 - 1'lik skora imza attığımız Emre'yle olan final maçımız, belki de bu durumu kanıtlamamız için bir fırsatımızın içindir. Arsenal'ı kontrol ederek 1 - 0' e geçtiğim maçı tam da bu skorla kazanacaktım ki beklenen oldu, 90. dakikada gelen karşılıklı gollerde maç 2 - 1 bitti ve şampiyonluğa ulaştım!

ELECTRO WORLD

FIFA 11 TURNUVASI

FİRAT'ı ve NOUMA'Yı YEN, İPHONE 4'Ü KAP!



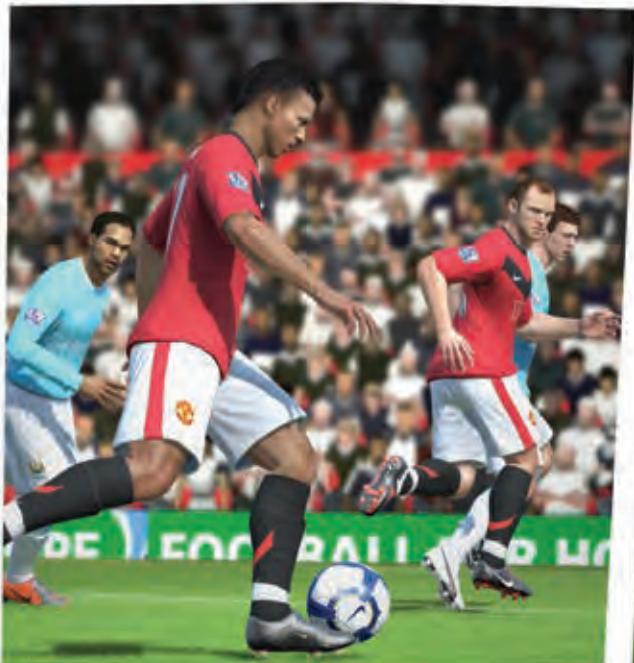
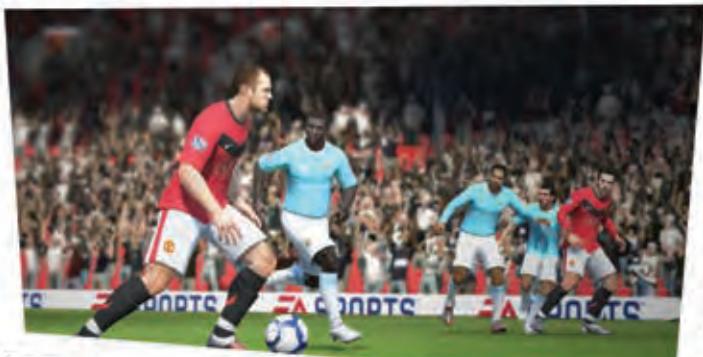
IPHONE 4

HAZIR FIRAT, LEVEL LİGİ'NDE FIFA 11'DE YENİLMİŞ, ART ARDA MAÇLAR KAYBETMİŞ, HER BüYÜK TAKIM GİBİ FORMSÜZ BİR DÖNEM YAŞIYOR... İSTE SANA FIRSAT LEVEL OKURU: FIRAT'ı YEN, İPHONE 4'Ü KAP!!! "TURNUVADA SAMİYON OLUR, FIRAT'TAN DA BİR MAÇ ALIRIM, NE VAR YANI?" Mİ DİYORSUN? O ZAMAN, TÜRKİYE'NİN UNUTAMADIĞI EFSANE FUTBOLCU, BüYÜK YETENEK PASCAL NOUMA'Yı DA YEN, ÖYLE VERELİM TELEFONUNU! NE DERSİN? "ORAYA KADAR GELİR DE İPHONE'U KAYBEDERSEM KÖTÜ OLUR BAK" Mİ? PEKİ; GEL, TURNUVAYA KATIL, LOGITECH'TEN HEDİYELER YA DA LEVEL'DAN ABONELİK KAZAN. OLMADI, LEVEL EDITÖRLERİYLE TANİŞ, KONUS, "ABI SİZİN İŞ DE SüPER BE" DE, BEDAVA LEVEL DERGİSİ AL... HERKESE YAPMAYIZ BUNU; ONA GÖRE!!! İSTE DETAYLAR...

PASCAL
NOUMA

FIRAT







FIRAT'I VE
NOUMA'YI YENENE
İPHONE 4!!!

ARANAN SARTLAR

- İYİ DEREcede FIFA BİLMEK
- ELECTRO WORLD'UN YERİNİ BULABİLMEK
(ÇOK KADAR KROKİ KOYDUK!)
- YENİLİNCE UZÜLMEMEK
- HERHANGİ BİRİ OLMAK
(MEALİ: HERKES KATILABİLİR!)



ÜÇÜNCÜYE
LOGITECH G13
GAMING KEYBOARD



TURNUVA MEKANIĞI

- KARSILASMALAR TEK MAÇ ÜZERİNDEN,
ELEME USULÜYLE OYNANACAK.
- FINALE KALAN DÖRT KİŞİ, FIRAT VE NOUMA
ILE KARSILAŞACAK.
- FINAL MAÇLARINDA HEM FIRAT'I, HEM DE
NOUMA'YI YENEN KİŞİ İPHONE 4 KAZANACAK.
- YENEN BİRDEN FAZLA KİŞİ ÇIKARSA İPHONE 4'Ü
EN İYİ SKORLARI ELDE EDEN KAZANACAK.
(VE JUBİLEMİZİ YAPACAGIZ!)
- FINALİSTLERDEN YENEN ÇIKMAZSA YARI
FINALDEKİ OYUNCULARA SANS TANINACAK.

DÖRDÜNCÜYE
LOGITECH
DRIVING FORCE GT

- Turnuva 13:30'da başlayacaktır.
- Turnuvaya katılmak için 12:30'a kadar kayıt yaptırmanız gerekmekte.
- Turnuva mekanığı ve kurallar katılımcı sayısına göre farklılık gösterebilir.
- Finalistler Fırat'la Nouma'yı yensin ya da yenmesin, Logitech'ten hediye kazanacaklar.
- Yarı finale kalan herkes altı aylık LEVEL aboneliği kazanacak.



ELECTRO WORLD

BİRİNCİYE
LOGITECH Z5500

KURALLAR

- MAÇLAR 8 DAKİKA ÜZERİNDEN OYNANACAK.
- MACLARDA TELE KAMERASI KULLANILACAK.
- KATILIMCILAR İSTEDİKLERİ TAKİMLARI SEÇMELİKTİR ÖZGÜR OLACAK.
- FAIR-PLAY KURALLARINA UYGUN HAREKET ETMEYENLER DISKALIFIYE EDİLECEKLER.
- TURNUVAYA LEVEL ÇALIŞANLARI VE HERHANGI BİRİNİN "YAKINI" KATILAMAZ!
- FIRAT AYRI, TURNUVA O ZATEN!

İKİNCİYE
LOGITECH G35 7.1
HEADSET

YARI FINALİSTLERE
6 AYLIK LEVEL
ABONELİĞİ

KROKİ

İSTANBUL
BEYLİKDÜZÜ



OVER GAME



ÜSTÜNÜZDEKİLER OYUNUNUZU YANTSINSI!

Artık oyun kıyafetleri ve aksesuarları için Google'da aramaya, ürünleri görmeden, denemeden almak can sıkıcıydı; fakat durum artık değişti. Starcraft, Assassin's Creed, Diablo, Call of Duty gibi popüler serilerin; şapka, bere, cüzdan ve kapüşonlu sweatshirt gibi orijinal kıyafetlerini ve aksesuarlarını OverGame mağazalarında bulabilirsiniz.



FRP'ÇİLER DE AKSESUARA DOYACAK

FRP müptelalleri artık Horde veya Alliance olduklarıını şapkaları, t-shirt'leri, anahtarlıklar, karakter figürleri, zip-up'ları ve cüzdanları ile özgürce ifade edebilecekler. World of Warcraft'ın başından kalkmayanlar için tüm bu aksesuarlar, Kasım ayından itibaren OverGame mağazalarında satışa olacak.



MOVE DÜNYASI

Geçen ay PS3'ünüz Move ile boyut atladi. Bu değişimin tadını çıkartmak için ne yapmanız gerek? Tabii ki Move oyunlarını ve aksesuarlarını edimemden gerek. Üstelik tüm bu ürünleri satın almadan önce OverGame mağazalarında deneyebilir, fikir edinebilirsiniz.



12 Euro
Değerinde
Rappelz
Başlangıç Paketi
Online Oyun'un
3. sayfasında

Rappelz'a başlama vakti

12 Euro değerindeki başlangıç paketine "merhaba!"

Bedava MMORPG'ler arasında en fazla beğenilen oyunlardan bir tanesi Rappelz ve Türkçe desteğiyle de Türk oyunculara uzunca bir süredir hizmet vermektedir. Şu ana kadar LEVEL'da olsun LEVEL Online Oyun Dergisi'nde olsun, Rappelz'in konu edildiğini sıkça görmüşsunuzdur. Peki o zaman bu oyunu oynamak için neden bekliyorsun sevgili okur? Hem oyuna başlayacak olanlara tam altı tane büyük sürprizimiz var.

Hediyelelerin detaylı bilgisi ve kullanım detaylarını Online Oyun Dergisi'nde bulabilirsiniz ama şu an elinizde tutmakta olduğunuz dergiyi bir köşeeye fırlatıp diğer dergimize geçmemeniz için konudan biraz bahsedelim. Promosyon

kodunu kullanarak elde edeceğiniz hediyelerden bir tanesi, "tent", yani çadır, oyunda olmasanız bile enerjinizin dolmasını sağlıyor. Bir başka hediyemiz "Hidden Village Pass" ile kimsenin giremeyeceği bir bölgeye giriyor ve oyunda daha kolay hareket edebilmenizi sağlayacak bölgelere ulaşıyorsunuz. Öldükten sonra tecrübe puanı kaybetmemenizi sağlayacak olan Goddess Fairy Bottle'in yanında en çok dikkat çeken hediyekuşkusuz ki üstünde Türk bayrağı olan pelerin. Bayrağımızı gururla taşıyacığınızdan şimdiden eminiz. Eh, siz de beklemeyin ve Rappelz dünyasındaki yerinizi alın...

■ Tuna Şentuna

FRP zarı dediğin... FRPNET ve Q-Workshop işbirliğine şapka çıkartma vakti

“Abi 20'lilik zarı ne yapın? Nerede o zar? ZARI VER!" gibi agresif cümleler kurmanıza neden olacak bir zar varsa, o da Q-Workshop'ın ürettiği kaliteli zarlardan bir tanesidir, başka bir şey de olamaz. FRP'çillerin gözü gibi baktığı, ancak önemli buluşmalarda ortaya çıkan bu zarlarla ulaşmak artık o kadar da zor değil.

Bildiğiniz üzere LEVEL, FRP'çillerin buluşma noktası olan FRPNET'in basın sponsoru ve FRPNET de geçtiğimiz günlerde, ünlü Q-Workshop firmasıyla masaya oturdu ve bir anlaşmaya vardı. Hisselerinin %51'ini FRPNET'e devreden Q-Workshop... (Konuyu sullanırmayalım derim.)

Anlaşma aslında daha net ve mutluluk ve rici; Q-Workshop'ın zarlarına artık FRPNET'ten

ulaşabileceğiz! Bunu yapmak için hemen www.frpkitap.com adresini tuşlaysınız ve zarların siparisi verip gümrukta, haftalarca beklemekti gibi can sıkıcı ara işlerden kurtuluyorsunuz; tüm işlemleri FRPNET hallediyor ve zarlarınız en geç üç gün içinde elinize ulaşıyor.

Gözünüz gibi bakacağınızda emin olduğumuz bu zarların ülkemizde satışa çıkabilmesinde rol oynayan FRPNET'e teşekkürlerinizi, biz sizin yerinize iletiyoruz. Size de sadece alışveriş yapmak kalyor... ■ Tuna Şentuna





Kinect ile hiperaktif günler

Hareket etmeyeni kovuyorlar, söyleyelim...

Kasım ayından sonra, koltuğunda oturan adam göremeyeceksiniz. En azından Avrupa'da durum böyle olacak. Ülkemizdeki şanslı Xbox sahipleri belki biraz daha fazla bekleyecek ama onlar da Kinect'in tadına varacak.

Wii'den ve yeni PS Move'dan farklı olarak hiçbir kontrol cihazı kullanmanızı ihtiyaç duymadan, vücutunuza bir kontrol aracına dönüştüren Kinect, çıktıığı günde yanında birçok oyunla birlikte gelecek. Pakete dahil olan Kinect Adventures'ın dışında ki isimlerin hepsi fiyat tabi olacak ama bunlardan en az iki tanesini satın almak isteyeciksınız.

Kinect Sports ile başlayalım. Birçok farklı spor oyununu içinde barındıracak olan oyunda futbol topuna vurmaktan, bowling'e kadar birçok oyun bulunacak Kinect Sports'ta. Bunun yanında olduğunuz yerde koşup çeşitli engellerin üzerinde atlamanızı isteyen "engelli koşu", gerçek anlamda spor yapmaniza neden olacak.

Bir klasik oyun, Kinectimals, sanal ortamda hayvanlarla haşır neşir olmanızı sağlayacak. Onları sevmek, oynatmak, kucağınızda uyutmak hep sizin elinizde olacak.

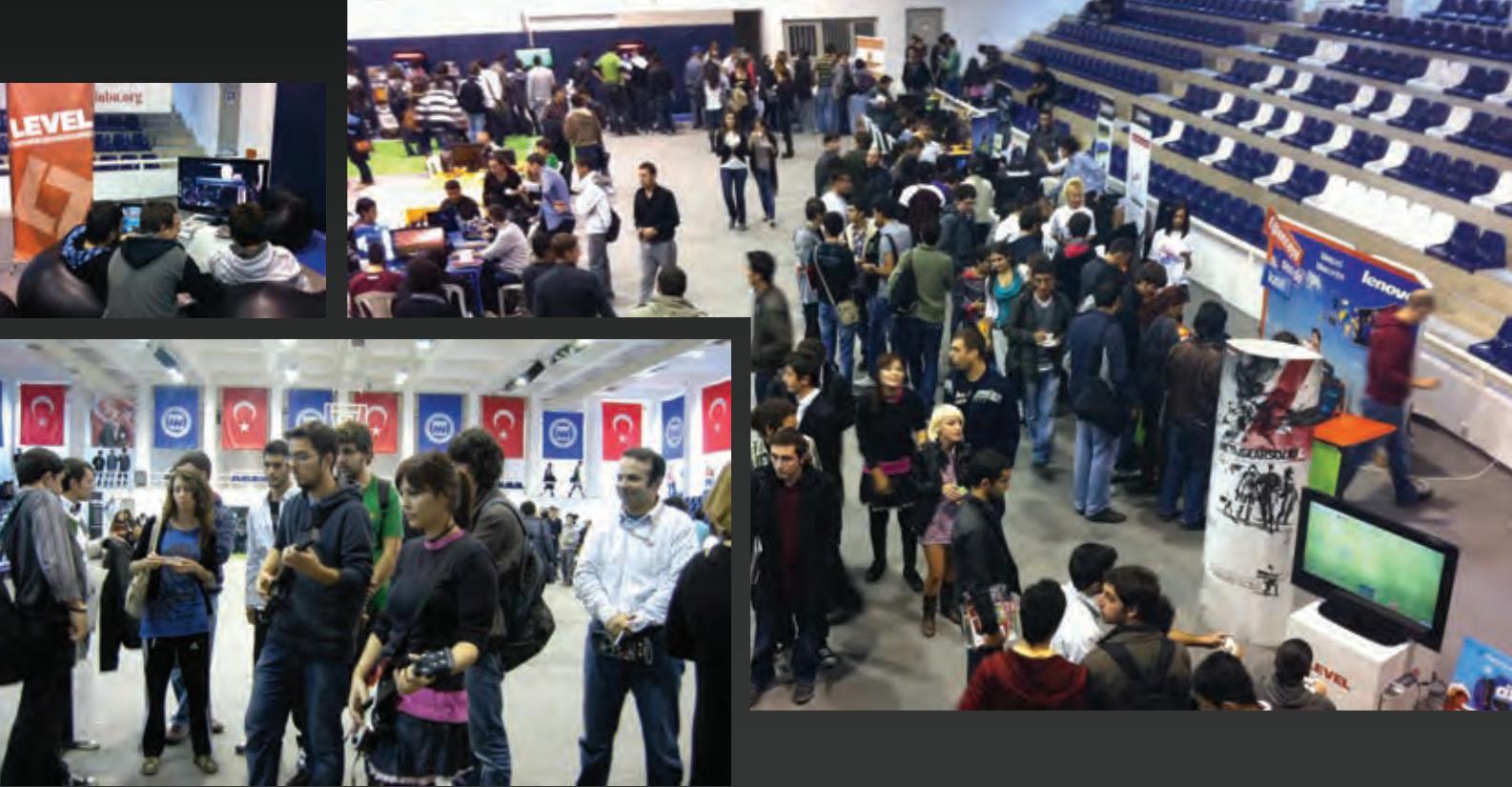
Your Shape: Fitness Evolved, adından da anla-

şılacağı üzere evinizde ter atmanızı sağlayacak bir oyun olarak hazırlanıyor. Spor hocalarının size zorla yaptırdığı birçok zor ama ama Kinect ile daha eğlenceli hale gelen hareketin üstesinden Fitness Evolved ile gelmeye çalışacağız.

Müzik ustası Harmonix'in hazırladığı Dance Central, direkt olarak hareketlerinizi algılayabilen en iyi dans oyunlarından biri olmaya hazırlanıyor. Ekrandaki karakterin hareketlerini birebir yapmaya çalışacağımız oyunun solo bölümlerinde ise taklit yapmayı keserek kendi "freestyle" hareketlerimizi yapacağız ve elbette ki komik duruma düşeceğiz.

Demosu pek iyi çalışmayan yarı oyunu Kinect Joy Ride da 10 Kasım'da piyasada olacak. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre oyun düzeltilmiş durumda fakat bu oyunu almak için incelemelerin internete düşmesini beklemenizde fayda var.

Kinect'in çıkışıyla birlikte raflarda tecrübeümüz diğer oyunların isimleri The Biggest Loser Ultimate Workout, DanceMasters, MotionSports, Crossboard 7, Fighters Uncaged ve Sonic Free Rider. Fighters Uncaged'i merak ediyorum ve Sonic'in iyi bir oyun olmayacağına tahmin ediyorum. Lafi daha da uzatmadan, PS Move'a geçiyorum... Kinect için kondisyon lazımdır! **Tuna Şentuna**



Oyun, üniversiteye geldi!

Sonbahar etkinliklerinin yeni ismi, Game in My Campus...

Üniversite ortamında arkadaş vardır, labaratuvar vardır, kantin vardır, çimlere yayılmak vardır... Ne var ki herhangi bir kampüste bir "atari salonu" bulamazsınız. "Oyun oynamak", çimlerde birbirinize frizbi atmaktan ötesine geçemez.

Bu açığı kapatmak için düzenlenen ve üniversite öğrencilerini oyunlarla buluşturan Game in My Campus, Autumn '10 geçtiğimiz ay Marmara Üniversitesi Göztepe Kampüsü'nde düzenlendi. Teknoloji lideri donanım firmalarının da katılım gösterdiği etkinlik adeta bir fuar tadında geçti.

LEVEL da elbette desteğini esirgemedi ve CHIP dergisi ile birlikte Game in My Campus'un basın sponsoru oldu. Elif, Şefik ve Emre kampüste boy gösterdi ve hatta Elif Guitar Hero: Warriors of Rock'ta, Şefik ise NBA 2K11'de rakiplerine meydan okudu.

(Başarılı olan katılımcılar LEVEL aboneliği kazandı.) Bu oyuncuların dışında, üniversite öğrencileri henüz piyasaya çıkan PlayStation Move'u da test etme imkanına kavuştu. Sports Champions oyununda birçok müsabakaya katılan üniversite öğrencileri, okuldaki spor kurslarına yazılmadan da spor yapabileceklerini anladı, üniversite yönetimi olaya el koydu. (İnanmanızı beklemiyorum.)

PS Move'un yanında en popüler oyunlar-

dan Colin McRae: DiRT 2, FIFA 11, Need for Speed: Shift ve Pro Evolution Soccer 2011 da oynanabilen oyunlar arasındaydı. Bu oyuncuların yanında öğrenciler en yeni 3D teknolojilerini test etme fırsatı yakaladı.

Üniversitenin spor salonunda düzenlenen etkinlik iki gün boyunca sürdü ve etkinlik boyunca herkes oyuna doydu. Bu anların fotoğrafları için sizin LEVEL Online'a, www.level.com.tr'ye alalım. ■ Tuna Şentuna



Hayranların seni bekliyor...

*Hemen Guitar Hero oyununu al,
Superonline'dan
50 TL indirim çeki kazan.*

*Hayranlarını daha fazla bekletme,
sanal dünyayı Superonline farkıyla
ışık hızında salla!*

ARAL

GUITAR HERO
WARRIORS OF ROCK

İndirim çekinizin üzerindeki kodu, 0850 222 0 222 numaralı
Superonline Müşteri Hizmetleri'ni arayarak müsteri temsilcisine iletin,
Superonline'in eğlence dolu dünyasına hızlı bir giriş yapın.
Ayrıntılı bilgi için www.superonline.net adresini ziyaret edin.

SUPER^{ONLINE}

0850 222 0 222 • www.superonline.net



10 TL değerinde Townster promo kodu

Emlak yönetiminde başarı için...

Townster nedir, ne değildir... Mesela bir aksiyon oyunu değildir. İçinde zombiler olan bir kent de değildir. Gamester'la bir ilgisi vardır ama Gamester'in devam oyunu değildir. Neden? Çünkü Gamester 2009 yılında kurulan bir oyun firmasıdır; Townster ise onların ikinci oyunu...

Hepinizin Facebook hesabı olduğunu biliyorum, hiç öyle sağa sola bakmayın. Şimdi Facebook hesabınıza giriş yapıyorsunuz ve Townster'i aratıyorsunuz. Oyuna başlamanız saniyelerinizin alacak ve konforlu evininiz, ikamet ettiğiniz odasından çıkış bir emlak kılınca dönüşeceksiniz. Şehrin yönetimi ele alınacak, birçok bina inşa edecek, arkadaşlıklar

kuracak ve şehrini genişletecek emlak devi haline gelmeye çalışacaksınız.

LEVEL sizin bu yoldaki en iyi destekçilərinizden biri çünkü LEVEL siz seviyor, siz düşünüyor. Öylesine bir düşünce ki bu 10 TL'ye denk gelen 5000 altın size hediye ediyor. Hediyenin kullanım detaylarını Online Oyun Dergisi'nde bulabileceğinizi söylemem gereklidir. Size tek söylemek istedim, lütfen şehrini doğru düzgün oturtun. Alt yapısı tam olsun, iki yağımur yağıdı diye Eskişehir yolunu su basmasın, evininin önündeki uniformalı deşnekçiler "otoparkçı" kimliği adı altında şehrin sakinlerinden para talep etmesin; olur mu? **Tuna Şentuna**



Türkiye StarCraft II Ligi başlıyor

Rush yapma zamanı geldi çattı

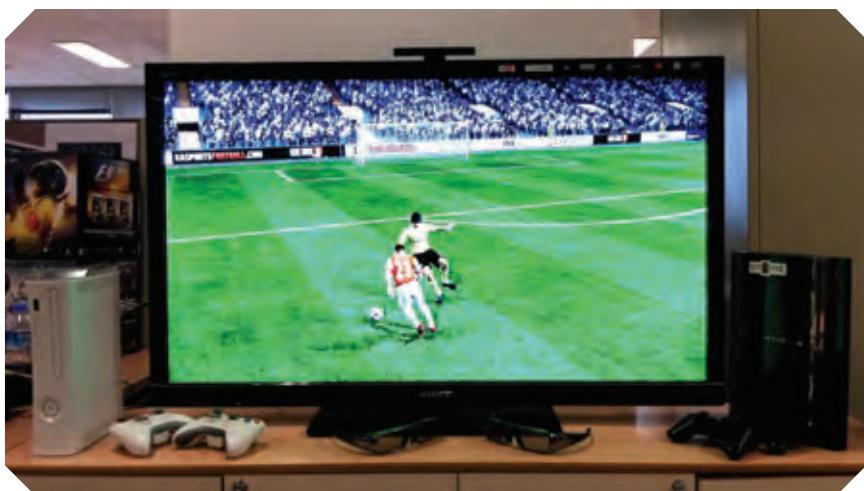
Türkiye StarCraft II Ligi'nin (TSL), ülke çapında tüm oyuncuların ve severlerin özellikle strateji oyunu tutkunlarının ilgisini çekmesi bekleniyor. Electro World'ün ve LEVEL'in sponsorluğuya gerçekleşecek olan organizasyon, Türkiye'nin strateji dalındaki ilk "e-spor ligi" unvanını taşıyor. Bu nedenle e-spor alanında getireceği yeniliklerle birçok ilki de beraberinde vaat ediyor. Aynı zamanda Türkiye'de e-spor organizasyonlarının gelişmesi açısından üstlendiği misyon da büyük bir önem taşıyor.

TSL, 10'ar kişilik yedi gruptan oluşan ve toplam 70 oyuncunun katılımıyla StarCraft II: Wings of Liberty'nin beta döneminde start almıştı. Beta döneminin ardından StarCraft II: Wings of Liberty'nin piyasaya çıkışıyla yeniden oluşturulan ligin oyuncu sayısı 100'e yükseltildi. Dokuz gruptaki toplam 100 oyuncunun katılım göstereceği organizasyona, dünyaca ünlü turnuvalarda StarCraft II: Wings of Liberty oyununda ödül almış profesyonel ve yarı profesyonel oyuncuların yanı sıra Türkiye'nin her yerinden StarCraft II: Wings of Liberty oyuncularının katılım gösterecek.

Her hafta belli grularda kırın kirana gececek olan bazı maçlar canlı olarak TSL ekranlarından yayınlanacak. Futbol ligi kıvamında yayınlanacak maçların ardından, ligde ön plana çıkan oyuncularla söyleşiler gerçekleştirilecek. Ayrıca strateji alanındaki oyunlarda ün yapmış yabancı oyuncuların da konuk olarak yaynlara davet edilecek.

Organizasyon ile ilgili detayları LEVEL Online'da takip edebilirsiniz.

■ Mustafa Demir



Ofiste 3D keyfi

Electro World'den televizyonumuz geldi!

LEVEL Ligi dahili ve haricindeki her türlü kapışmamıza vesile olan, aynı zamanda PlayStation 3 ve Xbox 360 oyunlarını test etmemizi sağlayan televizyonumuz artık eskidi ve biz de teknolojinin son nimetlerinden faydalananmak adına bir yenilik yapalım dedik. Konsol oyunlarının tüm görsel gücünü en iyi şekilde gözler önüne seren, ayrıca zamanla yaygınlaşacak olan üç boyut desteği de yeri gelince kullanabileceğimiz yeni televizyon arayışımız sonuçlandı ve -kendi kendine YouTube'a girmeye yetişme bile sahip olan- televizyonumuza kavuştuğumuz.

■ Şefik Akkoç

Assassin's Creed Brotherhood

16 Kasım

Konsolcular Ezio'nun tarihi mekanlarda geçen serüveninde bu kez Roma'yı ziyaret edip yine daldan dala atlayacaklar.



PZT.	SALI	ÇAR.	PER.	CUMA	CMT.	PZR.
1	2 - God of War: Ghost of Sparta [PSP] - James Bond 007: Blood Stone [PC PS3 360] - Megamind: Ultimate Showdown [PS3 360] - Rugby League Live [PS3 360]		4 - Dance Central [360] - Def Jam: Rapstar [PS3 360] - Fighters Uncaged [360] - Kinect Adventures [360] - Kinect Joy Ride [360] - Kinect Sports [360] - Kinectimals [360] - Michael Jackson [PSP] - MotionSports [360]	5 - Football Manager 2011 [PC PSP]	6	7
8	9 - Call of Duty: Black Ops [PC PS3 360] - Monster Jam: Path of Destruction [PS3 360 PSP]			12	13	14
15	16 - Assassin's Creed: Brotherhood [PS3 360] - Create [PC PS3 360] - Harry Potter and the Deathly Hallows 1 [PC PS3 360] - Need for Speed: Hot Pursuit [PC PS3 360]		18 - Game Party: In Motion [360] - Prince of Persia Trilogy 3D [PS3] - Tom Clancy's H.A.W.X. 2 [PC]		20	21
22	23 - Majin and the Forsaken Kingdom [PS3 360] - Splatterhouse [PS3 360] - The Sly Collection [PS3]		25	26 - Crossboard 7 [360] - Dance Evolution [360] - MX vs ATV Reflex [PC PS3 360 PSP]	27	28
29	30	1	2	3	4	5

TÜRKİYE'DE İLK DEFА

WD Western Digital®

ELEMENTS PLAY
MULTİMEDYA OYNATICI

1 TB DISK

STOK ADEDİ: 200
ÜRÜN KODU: 062737



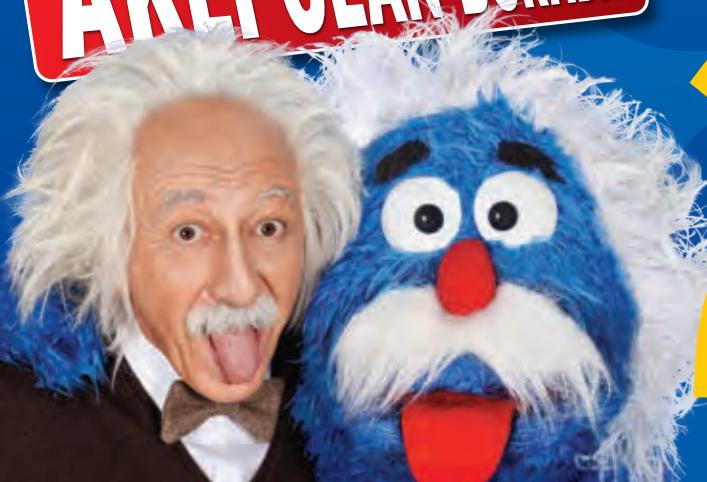
İLK KEZ
SADECE
ELECTRO
WORLD'DE

- FULL HD 1080P ÇÖZÜNLÜK • TÜRKÇE MENÜ VE TÜRKÇE ALTYAZI DESTEĞİ
- DİJİTAL OPTİK SES, HDMI 1.4 • MKV, AVI, MPEG, RM, RMVB, MP4, MOV, JPEG, GIF, MP3, WAV, DOLBY DIGITAL, PLS, M3U, SRT, SUB, MKS VE EN POPÜLER FORMAT DESTEĞİ • ONLINE YAZILIM GÜNCELLEME OLANAĞI



EN DÜŞÜK FİYAT
GARANTİSİ

AKLI OLAN BURADA!



269 TL

NAKİT FİYATINA $5 \times 53.80 = 269.00$

TÜM KARTLARA $12 \times 24.37 = 292.40$

Bu ilanda yer alan kampanya ürünü stoklarla sınırlıdır. Belirtilen fiyatlar, 1 - 30 Kasım 2010 tarihleri arasında geçerlidir. 500 TL ve üzeri alışverişlerde World'e ve Maximum'a nakit fiyatına 10 taksit, 500 TL'nin altında alışverişlerde ise World'e ve Maximum'a nakit fiyatına 5 taksit uygulanmaktadır. Advantage'a nakit fiyatına 6 taksit 500 TL ve üzeri alışverişlerde uygulanmaktadır, 500 TL altı alışverişlerde nakit fiyatına 3 taksit uygulanmaktadır. En Düşük Fiyat Garantisi koşullarını mağazalarımıza danışın.

NAKİT FİYATINA **10** TAKSİT

WORLD
worldcard.com.tr

maximum

NAKİT FİYATINA **6** TAKSİT

advantage

Ankara • Ankamallı AVM • Çankaya 365 AVM • Etilik Antares • Ümitköy Gordion Bursa • Mudanya Yolu Korupark İstanbul • Bakırköy Capacity • Beylikdüzü Torium • Bostancı Oto Sanayi • Esentepe Astoria • GOP Kültür ve Sanat Merkezi • Kartal Minibüs Yolu Toprak yol Durağı • Kurtköy VIA/PORT • Maslak Büyükdere Caddesi Konya • M1 Merkez Sakarya • Alt Geçit Yani Tekirdağ • Çorlu Cumhuriyet Meydanı

ELECTRO WORLD

Yüzünüz de gülsün cebiniz de!

**HASAN
HASANA
KARS!**

**"KENDİMİ KONTROL
EDEMIYORUM!"**



HASAN HASAN'A KARŞI GERÇEĞE ÇAĞRI

(Başka bir deyişle; Hasan vs. Hasan: PES 2011 vs. FIFA 11)

HASAN BAŞARAN

ŞEFİK DİYO'Kİ:

EA Sports bu sezon da futbolun gerçeklerini gerçekçi bir şekilde ortaya koyarak içeriği, gerçekçiliği, estetiği, zenginliği, oynamabilirliği ve daha sayabileceğim birçok özellikle şampiyonluğa emin adımlarla ilerliyor.

YINE ŞEFİK DİYO'Kİ:

Kimileri için PES 2011'in "arcade" denilebilecek ve "basit" oynanabilir oyun yapısı tercih edilebilir ama ciddi anlamba gerçekçilik arayanlar ve alışkanlıklarından kurtulmak isteyenler için PES 2011 çözüm değil, bir alternatif.

- Ne diyo Hasan'ım bu Şefik?
- Öncelikle Şefik'ten "bu" diye söz etmezsek sevinirim Hasan'ım. Evet, ne diyo o Şefik?
- Heheh. Tutturmuş bir gerçekçilik gidiyor adam. FIFA daha iyiymiş çünkü daha gerçekçiymiş filan.
- E gerçekçi bir arkadaşımız kendisi, haliyle yatırılmış iki oyunu da masaya, yazılabilen güzel incelemeleri yazmış.
- Haydaaa, e şimdi PES gerçekçi değil de FIFA mı gerçekçi? Ben pek de bir fark göremiyorum aralarında.
- Hatta "İkisi de yeterince gerçekçi değil" diyebilirim.
- Nasıl yani? Baksana dostum FIFA 11'e; çalımsa çalım, şutsa şut, ofsaytsa ofsayt, seyirciye seyirci, topsa top.
- Bu sonuncu tuhaf kaçtı ama neyse, hepsi yerli yerinde sonuçta. Tipki gerçek futbol gibi.
- E onların hepsi PES 2011'de de var aynen. Ben başka bir şeyi kastediyorum aslında.
- Acaba nedir, nedir?
- Diyelim ki bu oyular çok gerçekçi; e bak Hasan'ım oyuncu kitlesine; her 10 kişiden sekizinin parmakları nasır tutmuş, göbekleri gamepad'e yardım ve yataklık etmekten kat kat olmuş; mutantalar dönmüşler zavallılar. Madem gerçekçilik konusunda böyle iddialı konuşuyor, e bu oyuncular niye obez o zaman?
- Eee aaa n'oliy? Ben var anlamamak hiç bir şey, nasıl diyor siz Türkler...
- Demem o ki, şu oyuların gerçekçilik iddiaları ileri bir tarihe ertelenmeli artık. Hani ne bileyim, gelecekteki Wii Remote, Move, Kinect gibi zimbirların daha gelişimişleri icat olacak ya nasilsa. O zaman "gerçekten" koşarak, hoplayarak futbol oynatabilirse bu oyular; derim ki "Evet bu oyular çok gerçekçi, ohş!".
- Ama FIFA 11 gerçek gibi, gerçekçi, gerçek, bzzt bzzt...
- Bunda kusa devre olunacak bir şey yok Hasan'ım. FIFA da PES de bildiğin video oyunu işte, gerçekçilik iddiaları basit illüzyonlardan ibaret. Televizyonda bir maçı seyreden elimizdeki gamepad'ı le sahadaki oyuncuları kontrol edebiliyormuşuz gibi düşün, bundan öte pek bir şey sunmuyor oyular. İkişi de limitleri zorluyor ama bana sorarsan doğru yolda olan EA Sports değil Konami.
- Neye dayanarak söylüyorsun bunu? FIFA 11 pek çok açıdan daha üstün sonuçta, PES 2011 onun yanında sönükkahıyor.
- Aslıolan gerçekçilik değil, eğlence de ondan! PES serisi geçen senelerin hantallığını üzerinden atmış; PES 3 et-dönemlerindeki gibi hızlı ve seri şekilde, saç-baş yoldurmadan oynanıyor artık. Evet, Şefik'in de ifade ettiği gibi arcade tarzına daha bir yaklaşımsız ama FIFA 11'deki "yavan gerçekçilik" tense PES 2011'deki oynamış rahatlığının yeğlerim şahsen. En önemlisii; iki oyun da gayet başarılı, oynamayı hak ediyor.
- Bu sefer sen haklısin galiba Hasan'ım. Birinden birini tercih etmektense iki oyunu da oynayabiliriz.
- Şefik dediğin bir deli oğlan zaten.

<<Biri benden mi bahsetti? Neler oluyor orada? Aaa... Hasan'lar beni çekitiyorlar. N'ayuuur! >>

- Amanın Şefik!
- E bidi-bidi konuşursan olacağ buydum. Kaç Hasan'ım kaaaaaç!

<<Durun, kaçmayıüzün ullan, mendebur Hasanlar familyası! İlkiniz birleştireylim de görün gününüzü!>>

- Bir üst benlige mi hoplayalım geçen ayki gibi?
- Yok o kurtarmaz bu kez. Tabanları yağılayalım derim.
- Orayt, koşalım hadi: Hopppidiğg!

<<Ağrı olan konuşuyor arkadaş. Bak yine durduk yerde sınırlendirdiler beni. Doktorum nerede benim, ühüg... >>

<< Ayrıca "Hopppidiğg!" diye kaçma efekti mi olur ya? Nihohahahaarghhh! >>





LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

İlk Bakış

Zaman ne de hızlı geçiyor...

Oyunların ilk bakışlarını okumak, oyuncuların sabırsız bekleyişlerini daha da percinliyor ama şöyle bir geriye dönüp baktığımızda, aslında zamanın ne kadar hızlı geçtiğini anlıyoruz. Daha ilk Modern Warfare'ı oynamışken, üstüne iki Call of Duty daha oynadık; yıllarca

Alan Wake'ı beklemişken üstüne altı ay daha ekledik; Red Dead Redemption'ı sabırsızlıkla beklerken onun üstüne de altı ay ekledik. Olaya bu açıdan bakınca, yeni oyunları beklerken çok fazla sabırsızlamamak gerekiyor belki de. Örneğin; LittleBigPlanet 2'ye daha var, Driver: San Francisco'ya daha var, Metal Gear Solid: Rising'e daha var, Neverwinter'a daha var ama emin olun ki hepsi bir anda piyasada olacak, farkına bile varmayacaksınız...



LittleBigPlanet 2

PlayStation 3'ün en büyük eğlencesi, çok daha detaylı ve yetenekli bir devam oyunuyla bizi yine konsol başına hapsedecek.

38



32

Driver:

San Francisco

Yeni nesle geçisi sancılı olan Driver, bize San Francisco sokaklarında tozu dumana katma şansı tanıyor.



34

Metal Gear Solid: Rising

Snake'lı Guns of the Patriots şaheserinden sonra serinin başarısını sürdürüp sürdürmeyeceği merak konusu.



36

D&D Neverwinter

Dungeon & Dragons'u temel alan ve aksiyon ile RPG türlerini bir araya getiren yapımdan en güncel bilgiler.

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunu düşürüyor, hangisi çıkıyor...

Tansiyon Ölçer
ÇOK DÜŞÜK
Tansiyon Ölçer
DÜŞÜK
Tansiyon Ölçer
NORMAL
Tansiyon Ölçer
YÜKSEK
Tansiyon Ölçer
ÇOK YÜKSEK



**Yapım Ubisoft Reflections Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360, Mac Çıkış Tarihi 2011'in ilk çeyreği Web driver.uk.ubi.com**

Driver: San Francisco

Yokuş aşağı in, fırla, denizi kucakla...

Sevgili Tanner'ın İstanbul macerası hüsrana bitmiş, Tanner limon satmaya başlamıştı... Limon satsa iyiidi aslında. Ne var ki Tanner vuruldu arkadaşlar; şurada biz bizeviz, yalan söylemeye gerek yok. Üzülmeye, ağlamaya da lüzum yok. Yani bu şekilde komaya gireceğimi bilsem, ben bile girerim... Diyeceğimi sanırsanız, yine yanıldınız. Komaya girmeye niyetim yok fakat Tanner'ın koma hali pek ilginç. Bir hayal alemine dalyor Tanner ve kendisini San Francisco'da buluyor. Jericho, ezeli düşmanı da bu hayalin içerisinde ve onu kafasında durdurmayı başarسا, komadan çıkışına da inanıyor...

Kimlik değiştirme vaktı

Driver, Driver olalı böyle bir senaryo görmeden arkadaşlar. Onceki Driver oyunlarında, sadece arabamıza biner ve onunla görevleri bir bir yerine getirmeye çalıştık. GTA'daki gibi geniş bir özgürlüğümüz yoktu. Burnout'taki gibi fantastik hareketler yapmıyorduk. Driver'da sadece araba kullanıyorduk...

Bu, bir ölçüde geride kaldı. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre Driver'i dilersek eski stilinde oynayabileceğiz fakat bunu yapmak isteyecek miyiz, orası tartışılır

Tamam, sizin daha fazla merakta bırakmadan, oyuna gelen köklü yeniliğin ne olduğundan bahsedeyim. Dediğim ki Tanner komada, bayığın yatıyor. Tanner bayığın olmasına bayığın lakin beyni hala işliyor ve kendi kafasında bir macera yaşıyor. Biz de Tanner'ın kontrolüne geçip bu macerada ona yardım ediyoruz.

Bir polis memuru olan Tanner, kocaman San Francisco'da görevden görevye koşuyor. (Koşuturma üzerine Facebook'ta grubum olduğunu keşfetmem...) Yalnız bunu gerçekten koşarak yapmıyor, aksine kocaman haritayı önüne açıp aktif olan görevlere bir nevi "şinlənəyor"; görevle asıl ilgisi olan kişinin yerine geçiyor.

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Örnekle izah edeyim. Bir polis memuru... Ve son hız kaçmakta olan bir suçlu. Polis memuru yalnız değil, bir başka devriye arabası da ona yardımcı oluyor. Haritadan bu kovalamacayı buluyor ve o polis memurunun yerine geçiyoruz; hem de birkaç saniyede. Artık kendi Dodge Challenger'ımızda değil, sirenleri çayır çayır yanmaka olan devriye arabasındaız. Bu kovalamacayı sonlandırmak için de yapabileceğimiz birkaç şey var. Ya hızlanıp diğer aracı yoldan çıkartmalıyız bir şekilde, ya da başka bir araca "shift" ederek o aracın yolunu kesmeliyiz. Evet, bu işinlanma mevzusuna oyunda "Shifting" denilmiş ve yeni Driver'in özünü de bu özellik oluşturuyor. Polis arabasının kontrolünü bırakıp sokaktan bir başka araç seçmek istediğimizde görüntüyü yavaşlıyor, renkler soluyor ve hedef ikonunu hangi aracın üzerine getirirsek, o araçla ilgili bilgilere ulaşıyoruz. Araçları bir bir gezerken, ters yönde gelmekte olan bir trıñ işe yarayacağını anlıyor ve ona geçiş yapıyoruz. Bundan sonrası ise çocuk oyuncası: Tonlarca ağır liktaki tırla suçlunun arabasına çarpmak, yeterli...



Sınırlı cephe

Araç değiştirme özelliğini oyuncu boyunca sıkça kullanacağımız söylüyor ama buna bir sınırlama da getirilmiş. Yani her saniye, her araca geçiş yapamıyoruz. Ancak oyunda ilerledikçe, Tanner'ın özellikleri gelişikçe bu özelliği daha rahat kullanmaya başlayabiliyoruz.

Shifting özelliği dışında oyunda dikkat çeken bir güzel kısım da 100'den fazla lisanslı aracı oyunda görebilecek olmamız. Yani Burnout'taki gibi fantastik eserler yerine, birçok ünlü firmanın, birçok ünlü modelini oyunda görebileceğiz. Bu araçlara arabadan inip binmekse yasaklanmış durumda; Tanner ancak ve ancak işinlanabiliyor, yürütüyor.

Oyuna getirilen yeni özellik sayesinde son derece heyecanlı ve farklı görevlere çıkacağımızı düşünüyorum. Daha önce hiçbir oyunda denenmemiş bir özellik sonuçta. Tabii bunun getireceği problemler de olacaktır fakat umuyorum ki bu problemler oyunu yerin dibine batırmaz... ■ Tuna Şentuna

San Francisco

Amerika'nın en güzel bölgelerinden biri olan San Francisco'ya hiç gittiniz mi bilmiyorum ama eğer gittiysem, oyunda yer alacak San Francisco modelinde birçok yapıyı tanıyalırsınız. Her bina modele oturtulmamış ama ünlü bir çok bölge ve binayı oyunda görmek mümkün olacak.



Dev Röportaj Zombiler

Günümüzde artık neredeyse hangi oyuna el atarsanız atın karşınıza bir grup zombi çıkıyor. Üstü bañ hırpanı, elinden yüzünden kan ve et parçaları sarkan ve korkudan önce hafif bir mide bulantısına yol açan zombiler aslında Commodore 64 günlerinden beri peşimizi bırakmadılar. Sopayla vuruyorsun, ateş ediyorsun ölüyor yerine yenisi geliyor. Tavşandan hızlı çoğalma kapasitesine sahip bu it kopuk tayfasına bir çift laf edelim dedik ve soluğu en yakın yeraltı sıçınlarında aldı.

LEVEL: Şu anda karşımızda bir adet zombi var sevgili okurlar. Boş gözlerini bize dikmiş duruyor. Yaklaşık kendisi ile biraz sohbet etmeye deneyeceğiz ama bu beyinsizlerle ne kadar sohbet edilebilir onu da bilmiyoruz aslında...

Zombi: RÖÖAARRGGHH!

L: Gördüğünüz gibi bizi sevgi nidaları ile karşılaşılıyor, dili döndüğünce hoş geldiniz filan demek istiyor. Yüz vermemiyor çünkü zombilerle ilgili birinci kural yüz vermemektir. Yüz verirseniz hemen

şımarıp kucakınızı filan almanızı isterler maaallah. Yapacağımız şey sopayla dürtüp, dost olduğumuzu ama mesafeli davranışımızı anlatmak.

Z: BÖÖAARRGGHHH! (Çatırtı!)

L: Bakın nasıl hoşuna gitti keratanın. Sopayı iki parmağıyla kırdı gerçi ama sevdil bence gene de. Şiddetin çözüm olmadığını ona gözlerinin içine

bakarak ve sakin bir ses tonuyla anlatacağız şimdü.

Z: ...

L: Zombi kardeş. Bak yapma böyle sopa kırmalar falan yakışmıyor, zaten insanlıktan çıkmışın, iyice papaz olmayaşım şurada, kırmayıam bacaklarını...

Z: ROOARRRH!

L: Bak hala bağırıyor. İki dakika bi' dur, efendi gibi konuşalım. Röportaj yapalım. LEVEL'dan geliyoruz biz. Bildin mi LEVEL'ı?

Z: LEAAOVIIILLI!

L: Bildi galiba. Fakat bu böyle bağırınca başka zombiler de sesi duyup geldiler. Şu anda 10 kadar zombi daha bize doğru yaklaşıyor. Ne yapıyoruz? Sakinliğimizi koruyoruz, korktuğumuzu belli etmiyoruz...

Z: LEEAAOVIIILLI! (Koro halinde.)

L: Hah... Hepsi bildi LEVEL'i. Aferin size. Yanız öyle çok yaklaşmayın bakıym. Bir sopa daha olacaktı yanında, onunla mesafemizi koruyalım.

Z: ZOOOAPAAAOGHH! (Çatırtı, çuturtı!)

L: Bu sopa'yı da kırmaları hoş olmadı tabi. Ne de pis kokuyormuş bunlar arkadaş. Şimdi arkadaşlar, zombi kardeşler. Öyle yaklaşmasanız uzaktan konuşsak. Hani sohbet, muhabbet...

Z: BÖÖAARRGGHHH!

L: Evet, şu anda bize doğru ayaklarını sürüyerek gelmeye başladilar. Neyse ki hızlı değiller. Biz bu

röportajı başka bir bahara erteleyelim, ufak ufak uzayalım ortamdan. Bunların tadı kaçmaya başlıdı çünkü.

Z: DOOOAAAHHHRR!

L: Ya bir tane sesli harfi de bir kere kullanım kardeşim, ne bu asabiyet. Eee... Fakat arkada da varmış. Şu an itibariyle kaçacak yer yok sevgili okurlar. Ama korkumuzu belli etmiyoruz, paçamızdan sizan sıvanın kokusunu almamalarını sağlamaya çalışıyoruz.

Z: AHHAHA HAAHHA HAHA

L: Ne güliyorsunuz bel! Hiç mi korkan insan görmediniz. İnsanlık hali, insan altına kaçırıramaz mı?

Z: KAAORRGHHH!

L: Sevgili okurlar, umarım sizin için okuması keyifli bir röportaj olmuştur. Biz şu anda Halkalı taraflarında bir yer altı sıçnağındayız. Görünüşe göre bir süre burada misafir edecekler bizleri. Yolunuz düşerse bize sağlam bir sopa ve bir kısım temiz çamaşır getirebilirsiniz çok makbule geçer.

Z: OOOOAARRGH!

L: Tamam abi kızma ya. Gözünün yağını yiyeşim diyeceğim ama dilim varmıyorum.

Aman sevgili okurlar gelirken temiz çamaşıri unutmayın... ■ Ümit Öncel





Tansiyon Ölçer
YÜKSEK

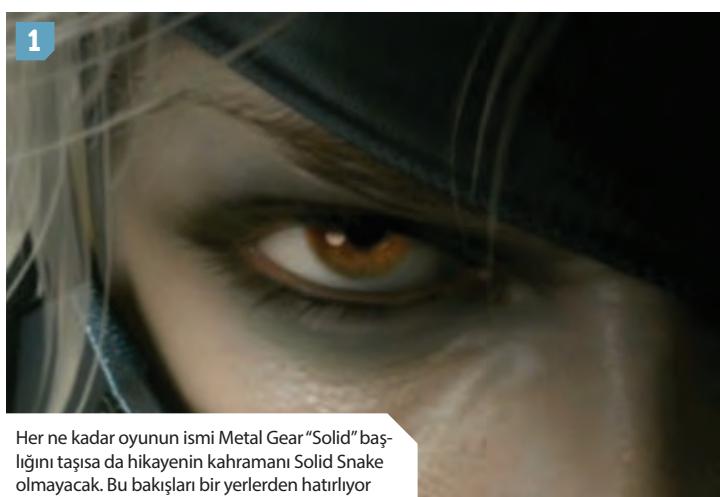
Yapım Kojima Productions **Dağıtım** Konami **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360

Cıkış Tarihi Belli değil **Web** www.metalgearsolidrising.com

Metal Gear Solid: Rising

Raiden geri döndü!

i İk olarak 2009 yılında E3 fuarında duyurulan ve sadece konsollara değil, PC platformuna da gelecek olan oyun, alışan gelen baş kahraman Snake'ın değil, Raiden'in çevresinde şekillenen bir hikayeye sahip. İşte Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ve Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots arasındaki dönemde geçen oyundan detaylar... [Ertekin Bayındır](#)



Her ne kadar oyunun ismi Metal Gear "Solid" başlığını taşısa da hikayenin kahramanı Solid Snake olmayacak. Bu bakışları bir yerlerden hatırlıyor musunuz? Evet... Raiden'in ta kendisine bakiyor sunuz şu anda.



Bir de Raiden'in çenesine bakalım hemen. Göründüğün gibi, normal bir insanın organlarına sahip değil Raiden. Bir nevi yarı insan, yarı robot olarak tasarlanmıştır. Neden bu hale geldiğiyse hala perde arkasında yer alan hikayedeki gizli.



3

Belki hala haberiniz yok ama MGS: Rising, bu sefer PS3'e özel bir oyun olmayacağı. Hem E3 2009'da, hem de E3 2010'da Hideo Kojima'nın sadece Microsoft'un basın konferansında boy göstermesi de bu haberi kanıtlayan bir detay.



4

Japonca'da "Zan-Datsu" diye bir kelime varmış. Zan, "kesmek" anlamına, Datsu'da "almak" anlamına gelmiş. Yani "kesip almak" gibi bir mana çıkışır ortaya. Bu mananın anlatmaya çalıştığı şeyi de bu görüntü temsil ediyor dur herhalde.



5

Evet... Kesip bıçmek üzerine kurulu olacak MGS: Rising. Raiden'in elinde en dayanıklı metalleri bile kesebilen bir kılıç bulunacak ve karşımıza çıkan her şeyi dilim dilim doğrayabileceğiz. Bu olay küçük ve basit bir detay gibi görünse de eğlenceli olduğu kesin.



6

"Karşımıza çıkan her şey" derken kadroya insanları da dahil ediyorum tabii ki. Raiden'in insanüstü yetenekleri sayesinde bir insanı birkaç vuruşla eşit parçalara bölebilecekmiş gibi görünüyor. İğrenç olsa da gerçek...



7

MGS: Rising'in şu an ne piyasaya çıkış tarihi, ne hikayesi, ne de derin detayları belli. Solid Snake'i yeni bir MGS macerasında görmek isteyenler de bir sürprizle karşılaşırlar mı, bilemiyorum.





GTATurk.com



GTA V Ön Sipariş Kaosu

Kısa süre önce İsviçre alışveriş sitesi Webhallen, daha oyun duyurulmadan GTA V'yi sipariş açtı. Oyunun platformları arasında PC, PS3 ve Xbox 360 görünmüyordu. Çıkış tarihi olaraka 2011 verilmişti. Bu gelişmeden iki gün sonra oyun satıştan kaldırıldı. Biz de bunun üzerine Webhallen.com sitesine bir mail attık ve oyunun tekrar ne zaman satışa çıkacağının sorduk. Gelen cevap biz GTA oyuncuları adına sevindiriciydi: "Maalesef bu ürünü su an için ön sipariş açamıyoruz, yapımci tarafından henüz resmi olarak duyurulmadı. Oyun üzerinde çalışıyorlar."



GTA IV: The Complete Edition

GTA IV ve Episodes From Liberty City'nin yol açtığı kafa karışıklığına bir son vermek isteyen Rockstar, bu kez tam bir set ile karşımıza çıkıyor. Amazon.com'da yer alan bilgilere göre, GTA IV'ü ve iki ek paketi The Lost and Damned ve The Ballad of Gay Tony'yi içeren paket yolda. Platform olarak PS3 ve Xbox 360 belirtildikten, fiyat olarak \$39.99 verilmiş. Grand Theft Auto IV: Complete Edition 26 Ekim'de Amerika'da satışa sunuldu.



GTATurk Multiplayer Etkinlikleri

Seriye ilk kez çoklu oyuncu özelliğini getiren GTA IV, haliyle bunun sayesinde hala gündemde olan bir oyun. Biz de GTA oyuncuları olarak bu nimetten sonuna kadar istifade ediyoruz elbette. GTATurk çatısı altında toplanarak GTA IV ve Episodes From Liberty City'de birçok multiplayer etkinliği gerçekleştiriyoruz. Siz de bu iki oyundan birine sahipseniz ve bizimle eğlenceli vakit geçirmek istiyorsanz, sitemizden gelişmeleri takip edebilirsiniz.

Serhat Yılmaz - www.gtaturk.com



Yapım Cryptic Studios **Dağıtım** Atari **Tür** MMORPG **Platform** PC

Çıkış Tarihi 2011 **Web** www.atari.com

D&D: Neverwinter

RPG severlere online bir yenilik

Cryptic Studios'un duyurduğu Neverwinter, sanıyorum ben başta olmak üzere bütün RPG severleri heyecandan tır tırtıretmiştir. Champions Online ve Star Trek Online'ın arkasında çalışan bir ekip tarafından hazırlanan Neverwinter, Dungeons & Dragons (D&D) olarak bilinen dünya ile birleşmeye hazırlanıyor.

FRP ve RPG konusunda tek el durumunda bulunan Wizards of the Coast firmasının da desteğini arkasına alan yapımcılar, 2011 yılının sonlarına doğru oyunu piyasaya çıkarmayı düşünüyorlar. Şu anda sadece PC için üretilenek oyun, konsol tarafında ne yapacak halen bilinmiyor.

Neverwinter serisini birazcık oyun oynayan birisiyseñiz duymuşsunuzdur. Bu bölge Unutulmuş Diyarlar adı altındaki dünyanın içerisinde bulunmaktadır. Fakat yapımcılar yeni oyunla birlikte Neverwinter bölgesinde birkaç değişiklikle gidecekler. Bilinenin aksine tamamen çürümüş bir dünya bizleri bekliyor olacak. Taraflar arasında çıkan bir iç savaşın sonuçları olan bu yıkım, biz oyunculara çok farklı bir atmosfer verme peşinde.

Neverwinter oynamak için stabil bir internet bağlantısı gerekecektir. Zira oyun tamamen internet üzerinden oynanabilecek. D&D serisinin bilinen beş karakter cinsinden bir tanesini seçerek oynayabileceğimiz oyunada tam da bir RPG'cinin istediği oluşumlar olacak. Öncelikle bolca görev devamında kurulan partilerle birlikte gireilen zindanlar bizleri bekliyor. Yapımcılarla bütün bu zindan sisteminde kolaylık sağlamak için oyunculara bir de yapay zeka desteği verecek. Yani zindana girecek herhangi bir oyuncu bulamadığımızda, bilgisayarın kontrol ettiği NPC'ler ile gönlümüze oynayabileceğiz. Pek tabii ki bu NPC'ler ne kadar mantıklı hareket edecekler cidden merak ettiğim bir konu. Yani

ne yapabilirler ki? Zaten NPC'lerle zindanları temizleyebiliyorsak başkasına ne gerek kalacak? Neyse bunlar benim sorunlarım...

En çok üstüne düşüğüm noktaya nasıl bir sistem kullanacakları olmuştu. Dragon Age faciasından sonra ne yapacakları konusunda bir hayli endişeliydim ki yine benden düşük not alacak bir yolda ilerliyor yapımcılar. Cryptic Studios'un operasyon müdürü Jack Emmert verdiği bir röportajda sistem olarak D&D 4th Edition'u baz alacaklarını söyledi. Söyledi ve beni kaybetti. Yine bir nevi World of Warcraft sisteme benzer bir RPG oyunu olmaz umarım...

Oyuna eklenecek "Forge" isimli sistemse en çok dikkatimi çeken özellik oldu. Buradaki craft kısmı herhangi bir eşya yaratmaktan çok daha fazlasına tekabül ediyor. Bu sefer oyuncuların senaryo yaratmalarına imkan tanınacak ki bir RPG oyunu için sanıyorum yapılmış ya da yapılacak en iyi özellik bu olacaktır. Oyuncuların kendi yazdıkları senaryolar ve görevler sayesinde -eğer düzgün yapabilirlerse- Neverwinter'e benzeri görünmemiş bir oyun olacaktır. (Aha buraya da yazıyorum!)

Wizards of the Coast işin içine dahil olunca ticari açısından da olayların pimi çekiliyor. Unutulmuş Diyarlar'ın efsanevi yazarı R.A. Salvatore, oyunun ana karakterlerini baz alan üç kitaplık bir seride çoktan başlamış durumda. İlk kitabıyla oyunla birlikte piyasaya çıkması bekleniyor.

Fikir, zikir

Yani adamlar uğraşıyorlar ama sanki bu proje fena patlayacak gibi geldi bana. Sesini de Galata Kulesinden duyarız herhalde. Aslında fikirler güzel ama işte Champion Online ve Star Trek Online'ı yapan adamlardan çok da bir şey beklememek lazımdır. ■ **Ertuğrul Süngü**

SEVIYE KAS. KAZAN! FAN SİTEMİZİ YAP KAZAN! VİDEO YAP KAZAN!

AÇIK BETA 29 EKİM



İlk 500 Oyuncuya GV Cash ya da Oyun Parası!

Sony Vaio Notebook, I-Phone 3GS, I-Pad, Playstation III,
İrk Liderlerine Extreme Game Pc ve daha birçok hediye...

S F · A C T I O N · M M O R P G

RISING FORCE

RF Online has a setting in the extensive outer space with mechanism and function of NOVUS solar system. RF Online is the arena of competition between the spiritual BELATO Union, which pursues harmony of spiritual and mechanical. The Holy RF alliance is the strong ARCANE fell down. Then they obtain the essence of ARCANE.



RF Online is the arena of competition between the spiritual BELATO Union, which pursues harmony of spiritual and mechanical. The Holy RF alliance is the strong ARCANE fell down. Then they obtain the essence of ARCANE.

ÜCRETSİZ ONLINE OYUN

www.playrf.com.tr



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Media Molecule Dağıtım Sony Tür Platform Platform PS3

Çıkış Tarihi Ocak 2011 Web www.littlebigplanet.com

LittleBigPlanet 2

Suratına etiket yapıştırmayı özleyenler için geliyor!

“

User-generated content” denilen sistem hayatı girdiğinden beri en saçma oyunlardan bile deli gibi zevk alıyorum. Almamak mümkün mü? Oyuncuların sevdığı oyunları geliştirmek daha fazla zevk aldığı; onlara modlar, karakterler ve haritalar hazırlayabildiği oyunlar yıllar geçse de hem güncelliliğini koruyor; hem de hafızamıza fazladan çaba sarf ettigimiz için altın harflerle yazıyor. Örneğin Warcraft III; yıllar öncesinin kullanıcılarının hazırladıkları haritalarda hala keyifle oynuyoruz. (Ben hala oynuyorum vallahi.) Peki ya Will Wright’ın beynimize islediği Spore ve bitmek bilmeyen The Sims serileri.. İnanın, bu “user generated content” olayı var diye Second Life’ a bile bir dönem sarmışlığım var. Biliyorum ki çoğunuşun şu söylediğim oyunlara surf bu yüzden fazladan vakit ayırmışınızdır. Peki ya Sony PlayStation 3’ün en sevimi biceriği Sackboy’ un işaret parmaklarıyla dans ettiği LittleBigPlanet’ e ne demeli?

■ Görüguna üzere, oyun içinde oyuncular tasarılamak artık mümkün olacak.

İlk tanıtım videosunu izlediğimde, içime dolan heyecanı bir ben bilirim. O gün bugündür hayatımızda kendisi. E3’teki ilk demosuyla “Nasıl yani?” dedirten ve çıkışını için gün saydığımız LittleBigPlanet 2, bu kez gerçekten tasarımcılarını bile bir adım geride bırakabileceğim için birçok yenilikle PlayStation 3 severler için geliyor!

Platform türünden beklenmeyen hamleler...

Kapalı beta sürümüyle severlerinin meraklısı az da olsa bastırıldığı LBP2, yeni tasarım araçları ve yepyeni dünyasıyla 16 Kasım 2010’da (yani bu ay) PlayStation 3 için rafalarda yerini alacağını açıkladı. Fakat işler sandığımız gibi yürümedi ve hevesimiz kursağımızda kaldı sevgili okuyucu. Media Molecule tarafından yapılan açıklamaya göre, oyunu en mükemmel seviyede ve sıfır hataya sunmak istedikleri için oyunun Ocak 2011’ e ertelenmesini uygun bulan yetkililer kendi çaplarında ne kadar haklı olsalar da benim isme pek gelmedi bu ertelenme olayı. Arkası arkasına gelen resmi videolar da üstüne tuz - biber ekti ve LittleBigPlanet 2 neredeyse bütün ayrıntılarıyla gözler önüne serildi. Nelerin değiştiğine ve geliştiğine hep beraber göz atalım. Bahsetmem gereken ilk gözle görülür değişiklik, grafikler. (Gözle görülmeli tabii ki çok normal.) Efektler gerçek anlamda çağ atlıyor. Sackboy’ umuzun (Bazılarımızın Sackgirl gibi, evet.) atlama çalığı alevler, ışık dağılımları ve sis efekteri ciddi anlamda gelişmiş. Diğer yeniliklerden en önemlisi ise Move desteginin LittleBigPlanet 2’de olacağının açıklaması. Henüz kesinleştirilmiş değil fakat indirilebilir içerik veya oyun ile beraber gelecek olacağının düşünülen içeriğle 10 bölümük bir Move demosuyla karşı karşıya kalacak. Oyununun tam sürümüne sahip olanlar ise Move destekli bölümleri Ocak ayından sonra oynayabilecekler. Çıkışından belli bir zaman sonra edineceğimiz versiyonla





oynayabilmenin yanında, oyuncular kendi Move bölmelerini de tasarlatabilecekler. Açıklamalarda en dikkat çeken nokta ise herkesin kendi kamerasının bakiş açısını kullanabilme olanağı. İlk oyunda herkesin tek kamera görüntüsünü kullanması tasarruf açısından başarılı olsa da oynamabilirlik açısından can sıkıcı bir özellikle maalesef.

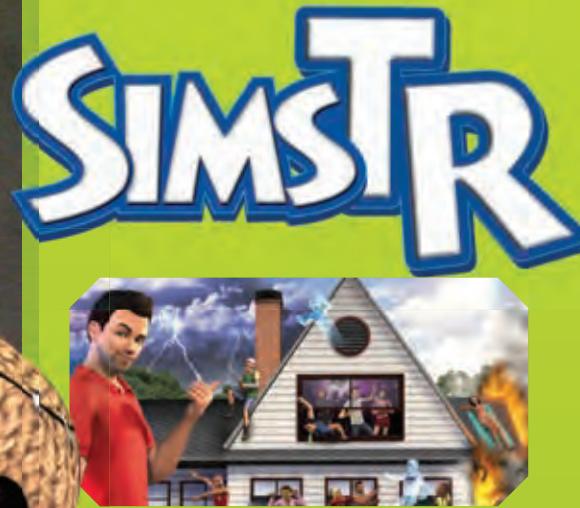
Sackboy'un dünyası

Media Molecule'un hali hazırda tasarladığı 50'nin üzerinde bölüm sayısı mevcut görüyor. Oyucular belli yardım bölmelerini aşından sonra "Play Mod'da istedikleri gibi takılabilecekler. Bunların da belli konceptleri var. Çin bahçeleri, New York caddeleri, Meksika çöllerleri gibi toplamda 8 temalı bölüm bulunacak. "Creatinator" denen bölüm tasarlama kısmı ise başlı başına bir görsel şölen. İlk oyunda da olan bölüm tasarlama kısmı bu kez oyuncuya neredeyse sınırsız imkan

sunacak. Yapımcıların dediği bir şeyi hatırlatmak istiyorum ki akılınızda iyice yerlesin;" Sadece platform oyunu değil, bütün platformları bir araya getiren bir oyun hazırlıyoruz." Yani LBP2 içinde stratejiden shooter'a ve adventure kadar farklı bölmeler tasarylabiliceğiz. Üstelik PlayStation Network'ten sevdigimiz karakterler de olacak; ACII'nin Ezio'sundan tutun, Kratos'a veya Final Fantasy karakterlerine kadar... Editörü zamanı durdurma, geri alma ve yavaşlatma gibi fonksiyonlar için de kullanabileceğiz. Bunun dışında araçları ve bonus bölmelerini tasarlama alanlarında da oldukça fazla seçenek bizleri bekliyor olacak.

LBP2 bize bolca zamanı Sackboy'larla geçireceğimizi vaat ediyor. Oyun dünyanın içinde bir parçaymış gibi hissetmek için fazla etrafa bakınmamiza gerek yok; Sackboy bizi istedigimiz dünyaya götürmeye şimdiden hazır!

■ Ayça Zaman



The Sims 3'ün Konsol Çıkartması

The Sims 3, PC kullanıcılarından sonra sonunda konsolların ekranlarına da konuk olmayı başardı. Koltuklarında, rahat bir şekilde The Sims 3 oynamayı hayal eden oyuncular için bu güzel gelişme kiş aylarını isıtacak gibi görünüyor. Oyunla ilgili görüşlerimizi öğrenmek için SimsTR.com'dan incelememizi okuyabilirsiniz.



3 Obj Virüsü

Hala Aktif...

Bu da oldu... The Sims 3'ün kendi virüsü var. Virüse benzer obje ise oyuncak bir bebek: Girl Doll Dressed. Objeyi bir virüs olarak tanımlamamızın ise iki sebebi var; birincisi kendini oyunda hazırlanan tüm ev paketlerine yapıştırması, ikincisi ise oyunu aşırı şekilde yavaşlatması. Şu an dosyanı kendisi yenilenmiş olsa da birkaç ay önce ortaya çıkan bu sorun, ilk versiyon birçok kişiye ve download'a bulaştığı için hala devam ediyor. Dosyayı temizlemek ise dosyanın yerini tespit ettikten sonra çok da zor değil. Virüsü kaldırmak için izlemeniz gereken adımlara SimsTR forumlarından ulaşabilirsiniz.



Late Night, Favori Olma Yolunda...

Bu ayın başında oyuncularla buluşan bir diğer The Sims oyunu olan The Sims 3: Late Night eklentisi, henüz çıkmadan gösterilen ilgiye bakılırsa favori eklenti paketi olmaya aday. Üç jenerasyondur şaşmadan gece hayatı ile ilgili bir eklenti hazırlanıyor EA, gece hayatı ile "superstar", "vampirizm" gibi konceptleri birleştirip, üzerinde de güzel çalışılmış ufak bir şehir ile apartman hayatı fırsatı sununca pakete gösterilen ilgi had safhaya ulaştı. Ayrıca Late Night sürümünün, Avrupa'yı dolaşarak sürekli güncel görüntüler vermesinin de diğer iki paketin çıkışına öncesi gösterilen ilgiyi sollamasında büyük bir etken olduğunu söyleyebiliriz.

Erlagral Şenliği ROLE PLAYING GÜNÜKLERİ



M erhaba pek sevgili FRP seven fantastik insanlar. Yeni bir ay ile birlikte yeni dosya konuma başlama heyecanını yaşıyorum. Fantastik dünyalara uzun bir süre dejindikten sonra, hatırlarsanız soluğu WarHammer Fantasy'de almıştık beraberce. Yazı dizimi takip edenler zaten haberdar; bu aydan itibaren Magic the Gathering (MtG) konusuna eğileceğiz. Bakalım Magic kaç ayımıza alacak...

Bir zamanlar

Öncelikle konuya hiç alakası olmayan insanları birazcık aydınlatıcı bir şekilde başlamanı istiyorum yazma. Malumunuz ben yazmaya başlayınca bir yerden sonra çok fazla teknik terim işin içersine giriyor... MtG temel olarak bir kart oyunu. Yani zar gibi cihazlar kullanmıyor. Bu oyun 1993 yılında bir matematik profesörü olan Richard Garfield

tarafından icat edildi ve pek tabii ki FRP camiasının dominant gücü olan Wizard of the Coast tarafından hiç vakti kaybedilmeden piyasaya çıkarıldı. MtG özellikle günümüzde bolca ses getiren Yu-Gi-Oh gibi kart oyunlarının ilk örneğidir.

MtG'den sonra piyasaya çıkan kart oyunlarının haddi hesabı olmadığını da hesaba katırsak, kendisinin önünde saygıyla eğilmemiz gerektiğini söylemeye gerek kalmayacaktır sanıyorum. Tüm dünyada 17 farklı ülkede oynanan bu güzide kart

oyunun yedi milyondan fazla aktif oyuncusu olduğu bilgisini de eklemeden edemeyeceğim. (Biraz şov yapapım ki iyice dikkat çeksin.)

Keep

Oyunun detaylarına her ay biraz daha farklı ve derin olarak gireceğim; o yüzden bu ay en temel felsefeyi anlatmaya çalışacağım. MtG, iki kişinin elindeki kartlar yardımıyla birbirini yok etmeye çalıştığı bir oyun. Her oyuncunun 20 canı var. (HP yanı; anladınız siz.) Amaçsa rakibimizin 20 canını bitirmek. Bu işlemi yaparken kurduğumuz destelerimizi kullanıyoruz.

Destelerimiz minimum 60 kart olmak zorunda. Yani 59 kart kullanamıyoruz ama 80 kart kullanabiliyoruz. Birazcık matematiğten anlıyorsanız zaten işin ne kadar komplike olduğunu bu kurallan yola çırakar anlayabiliyor olmanız gerekiyor. Çünkü 60 kartta istediğimiz ya da beklediğimiz kartı çekme ihtiyamız 80 karta göre çok ama çok daha fazla. Destemizi yaparken ise uyumamız gereken kurallar kart sınırlamasıyla sınırlı kalmıyor. Minimum kart sınırlamasının dışında en çok dikkat çeken kural, aynı karttan en fazla dört adet kullanabiliyor olmamız. ("Land" diye adlandırdığımız mana kaynaklarımız hariç.)

Hazır parantez yapmışken land kavramından da bahsedeyim. "Land" dediğimiz kartlar bizim mana kaynağımız ve destemize istediğimiz kadar koyabiliyoruz. Kurduğumuz destenin hızına göre 18 ila 22 arası değişen land sayısı, 60 kartlık bir desteyi gayet güzel bir şekilde çalıştıracaktır. Neden Land kullanıyoruz diye sorar gibisiniz; hemen yardımcı olayım. MtG'de oyun esnasında kullandığımız her kartın bir ücreti var. Kartların sağ üst tarafında gösterilen "mana cost" yani ücreti



ödediğimiz taktirde elimizdeki kartı oynayabiliyoruz. Her kartın ücretiye farklı. Fakat bir kartın ücreti ne kadar yüksekse, oyunda yarattığı etki de eş oranlı olarak artıyor. Pek tabii her yüksek ücretli kart iyi olacak diye bir durumda yok. Çünkü oyunda birbirinden farklı kartlar olduğu gibi, bu kartlar da kendi aralarında değerlerle bölünmüş durumda. Bu değerleri kartın sağ ortasında bulunan işaretin renginden anlayabiliyoruz. Eğer bu işaret siyah ise; normal bir kart, gümüş ise; orta derece bir kart, altın ise; cidden değerli bir kart demektir. Eh hal böyle olunca; beş manalık bir siyah kart ile 5 mana'lık bir altın kartın işlevi ziyyadesiyle fark ediyor.

Renkler demişken; MtG'de beyaz, mavi, siyah, kırmızı, yeşil ve de renksiz yanı artifact olmak üzere beş temel bir tanede yan renk bulunuyor. Artifact'ların bir rengi olmadığından dolayı herhangi bir rengin land'ını kullanarak bu kartları oynayabiliyoruz. Gelelim asıl renklere... Özellikle Saga Block dönemi renklerin keskin özellikleri vardı. Misal; yeşil renk çok hızlıken, kırmızı renk rakibine inanılmaz büyüler atabiliyordu. Nitekim günümüzde bu sistem bir hayli değişti. Bizim asıl bilmemiz gerekense kurduğumuz destenin bir renginin olması ve bu renge göre land kullanmamız gerektiği. Yani kırmızı bir deste kurduk diyelim ve elimizdeki bütün kartlar kırmızı mana istiyor. Eh biz de pek tabii bütün destemizi kırmızı land ile döşeyeceğiz. Yanlış anlamayın; isterseniz beş renk deste de yapabilirsiniz. Fakat tipki en başta verdığım örnek gibi; bu sefer de yeşil mana isteyen kart için, yeşil land çekmeye beklenmeniz gerekecek. Yani tek renk oynarkenki olasılıkla iki ve üzeri renklerdeki kart oynamaya ve beklemeye olasılığında çok büyük bir uçurum mevcut.

Eğer kullanacağınız desteyi çok iyi hazırlamış ve kartlarınızı çok iyi tanıyorsanız; iki renk hatta üç renk desteleri bile çok rahat bir şekilde oynayabilirsiniz. Keza dezavantajı olmasına rağmen birden fazla renk mana sağlayan land'ler de mevcut. (Buradan sonra iyice



kariyor işler. Daha vaktimiz olduğu bir ara anlatırırm.)

MtG tur bazlı oynan bir oyun. Her oyuncu elinde yedi kart bulundurarak oyuna başlıyor ve her tur destesinden bir kart çekiyor. Burada MtG'nin tur dinamikleri devreye giriyor. Genel hatlarıyla; her tur bir kart çekiyoruz, her tur oynama hakkımız olan bir adet land'ımızı kullanıyoruz, büyü yapıyorsak büyümüzü kullanıyoruz, varsa yaratık yaratıp oyuna iniyoruz, önceden oyuna indiğimiz bir yaratığımız varsa saldırımızı yapıyoruz ve turu rakibe veriyoruz. Kısaca bir turumuz böyle geçiyor ama emin olun bu sadece temel yapı.

Bu yazımı okuduktan sonra birazık detay almak için internete gireseñiz karşınıza onlara isim çıktılığını göreceksiniz. Bu isimler büyük ihtimalle destelerin isimleri olacak. Urza's Saga, Nemesis, Alfa, Beta vs. Nedenini ise hemen açıklamaya çalışıymı: MtG turnuvalarında birden fazla ve farklı formatta oyun oynayabiliyoruz Extended, Type 1, 1,5 ve 2 olarak karşısına çıkan bu formatların hepsi birbirlerinden farklı. Misal Type 1,5 turnuvalarında 1993'ünden beri yana çıkmış neredeyse bütün desteleri ve kartları kullanabiliyoruz. Fakat Type 2 turnuvalarda sadece son çıkan beş desteyi kullanabiliyoruz. Bunun en büyük sebebiye MtG'yi sürekli güncel tutmak. Her sene üç ila dört tane yeni deste serişi piyasaya çıkıyor ve beraberlerinde yeni kurallar ve yeni kartlar getiriyorlar. Hal böyle olunca da Type 2 formatı bir hayli önem kazanıyor.

Tap

Efendim yine anlattım size bir şeyler. Biliyorum sürekli kafaları karıştırıyorum ama ne yapım? Böyle bir sektör arkadaş bu. Zaten yazıyla anlatılmaz bunlar; söyle bir karşı karşıya oturup konuşmak lazım, deneyerek öğrenmek lazım. Benim derdimiz sizlere Fantastik Edebiyatın ne denli geniş olduğunu göstermek. Eğer MtG oynamayı öğrenmek istiyorsanız hali hazırda olan oyununu alabilir ya da Kadıköy'deki Oyun Mühendisi Kafe'ye gidip yerinde öğrenebilirsiniz. ■



Ne dinledim

Bu ay bolca Volbeat dinledim. Ne yalan söyleyeyim; adamlar bir harika! 2001 yılında Danimarka'da kurulmuş bir gurup Volbeat. Tarz olarak bolca rock'n'roll havasından etkilenmişler. Yine de müziklerinde bolca heavy metal havası alıyorsunuz. Vokallerse kim zaman fazlaıyla Elvis Presley'i andırıyor. Ne garip değil mi? Şu ana kadar dört tane albüm çiktan gurubun benim için favori

albumu "Rock the Rebel / Metal the Devil" oldu. Hatta size şarkısı da tavsiye edeyim; "A moment forever" benden tüm sevdiklerime gelsin.



Ne okadım

Aslında bu kitapları yollar öncesinde okumustum ve yine yollar öncesinde bu kitaplar bir araya toplanarak üç büyük kitabı haline getirildiler. Kimden mi bahsediyorum? Tabii ki korku ve fantastik edebiyatın efsanelerinden bir tanesi olan H.P.Lovecraft'tan! Özellikle Cthulhu'nun Çağrısı eseriyle FRP camiasında bilinen yazar, aynı zamanda edebiyat dünyasının da çok önemli isimlerinden bir tanesidir. Özellikle korku ve karanlık öğelerini ustalıkla kullanan yazarın "Toplu Eserler" serisini kesinlikle okumanızı tavsiye ediyorum.





BlizzCon 2010

Blizzard, bilizi, diskoya götürü!

Sı u yazıya başlamadan önce bir itirafta bulunmam gerekiyor sanırım. Belki grup terapisine veya rehabilitasyon merkezine gitmemeye gerek yok ama evet, ben bir Blizzard fanıym; hatta daha açık olayım. Ben World of Warcraft, Diablo ve StarCraft markalarının fanboyuyum! Blizzard'ın ürettiği her şeyi ama her şeyi satın alırı, çıkardığı her oyunu mutlaka ama mutlaka oynarım, hatta Blizzard "Evet arkadaşlar, biz bir ada aldık, burada bizim 14.000.000 WoW oyuncumuzun yaşamasını ve sürekli WoW oynamamasını istiyoruz." dese, en önden koşa koşa gider, yerleşirim, çadırımı da adanın ortasına kurarım ama eminim ki benim gibi milyonlarca insan var. Zaten bu BlizzCon denilen zama-zingonun bı kadar merak uyandırmamasının veya insanların "Bu sene olmadı ama seneye kesin ordayım!" gibi naralar atmasının da bana göre sebebi bu...

Birçoğunuza kesin biliyordur ama yine de bilmeyen, Blizzard dünyasıyla henüz tanışmamış olan okur kitlesi için bir açıklama yapmak istemekteyim BlizzCon'un ne olduğunuyla ilgili... BlizzCon dedikleri, genel olarak Blizzard oyunları

cerçevesinde gerçekleşen, oyunlarla ilgili haberlerin, yenilıkların, şovların, yarışmaların ve konferansların yapıldığı, konserlerin verildiği bir festival aslında. Benim ve benim gibi diğer Blizzard fanatikleri içinse E3'ten ve gamescom'dan daha önemli ve merak uyandıran bir festival.

Anaheim Convention Center'da bu yıl beşinci düzenlenen BlizzCon, her yıl olduğu gibi binlerce Blizzard fanatığını bir araya getirdi. Fizikselli olarak ABD'ye gitme şansı bulamayan veya bulsa bile sadece birkaç saatte tükenen BlizzCon biletlerinden satın alamayanlara aldıkları online biletlerle bilgisayarlarının başında, Blizzard tarafından web üzerinden yapılan canlı yayını izleyerek BlizzCon'un keyfini çıkardılar.

World of Warcraft

Şahsen BlizzCon'a beni en çok çeken marca Warcraft olduğundan buradan anlatmaya başlayacağım her şeyi. BlizzCon öncesi World of Warcraft ile ilgili hareketlenmeler başlamıştı aslında. Önce Blizzard, toplam WoW oyuncu sayısının 14.000.000'a ulaştığını açıkladı. Daha sonra sunuculara 4.0.1



yaması getirilerek, oyuncuların Cataclysm'in yeni mekanları hariç her şeyi test edebilecekleri, test etmekten de öte oynayabilecekleri bir hale getirildi WoW. Talent'lar, guild sistemleri, class ve stats mekanikleri, hepsi ama hepsi şu anda aktif durumda. Böylelikle, içeriğin artık sona gelmesinden sonra kaybolan WoW heyecanı biraz olsun tekrar canlandı ama BlizzCon öncesinde WoW ile ilgili insanların kalplerini çarptıran öyle bir şey yayımladı ki Blizzard... Cataclysm sinematik giriş videosu yayılmış olduğu ilk günde, sadece Blizzard'in YouTube kanalında 2.000.000 izleyiciye ulaştı. WoW'u oynayan, oynayıp bırakmış olan ve tövbe etmiş herkes Cataclysm'i beklemeye başladı.

İşte WoW tarafında böyle bir atmosferde başlıdı BlizzCon 2010. Neler açıklanmadı, neler yapılmadı ki... Tüm dungeon'ların baştan tasarılanacağı, mezarlıkların yerlerinin dungeon kapılarına yakınlaştırılacağı ve içerisinde de, özellikle büyük dungeon'larda işimize yarayacak, Icecrown Citadel'deki gibi portal sistemlerinin olacağı açıklındı bir kere. Dünyanın en iyi guild'i olarak kabul edilen ve son dönemde efsanevi tank Kungen'in Ensidiashını geride bırakarak "World First" unvanlarını birer birer toparlayan Paragon, bir gösteri raid'i gerçekleştirdi ▶



raksa WoW filminin Raimi'nin projelerin arasında WoW'un sıradı beklemesini gösterildi. Şşşt, Raimi? Kendine gel! Çek şu filmi artık Alooo!

Diablo III

Tamam, ben bir WoW manyağıyım ama bu durumu görmezden gelemeyeceğim. Bu BlizzCon'un açılışında da kullanılan, üzerine son bir - iki haftadır en çok konuşulan, internette en çok paylaşılan video ve tabii ki Diablo III'ü BlizzCon'un yıldızı yapan mevzu, oyunun beşinci ve son class'ı Demon Hunter. Bana sorarsanız çok daha güzel bir fragman hazırlanabilirdi kendilerileyi ilgili. Artık doğunuz izlemiştir zaten. Karakterin videodaki o karizmatik girişinden, o yürüyüşünden ve konuşmasından sonra düdük kadar iki tane crossbow çıkarması bana göre biraz, nasıl diyeşim, olmamış ama yine herkesi öldürüyor, tüm canavarların üstesinden geliyor,

Tenacious D

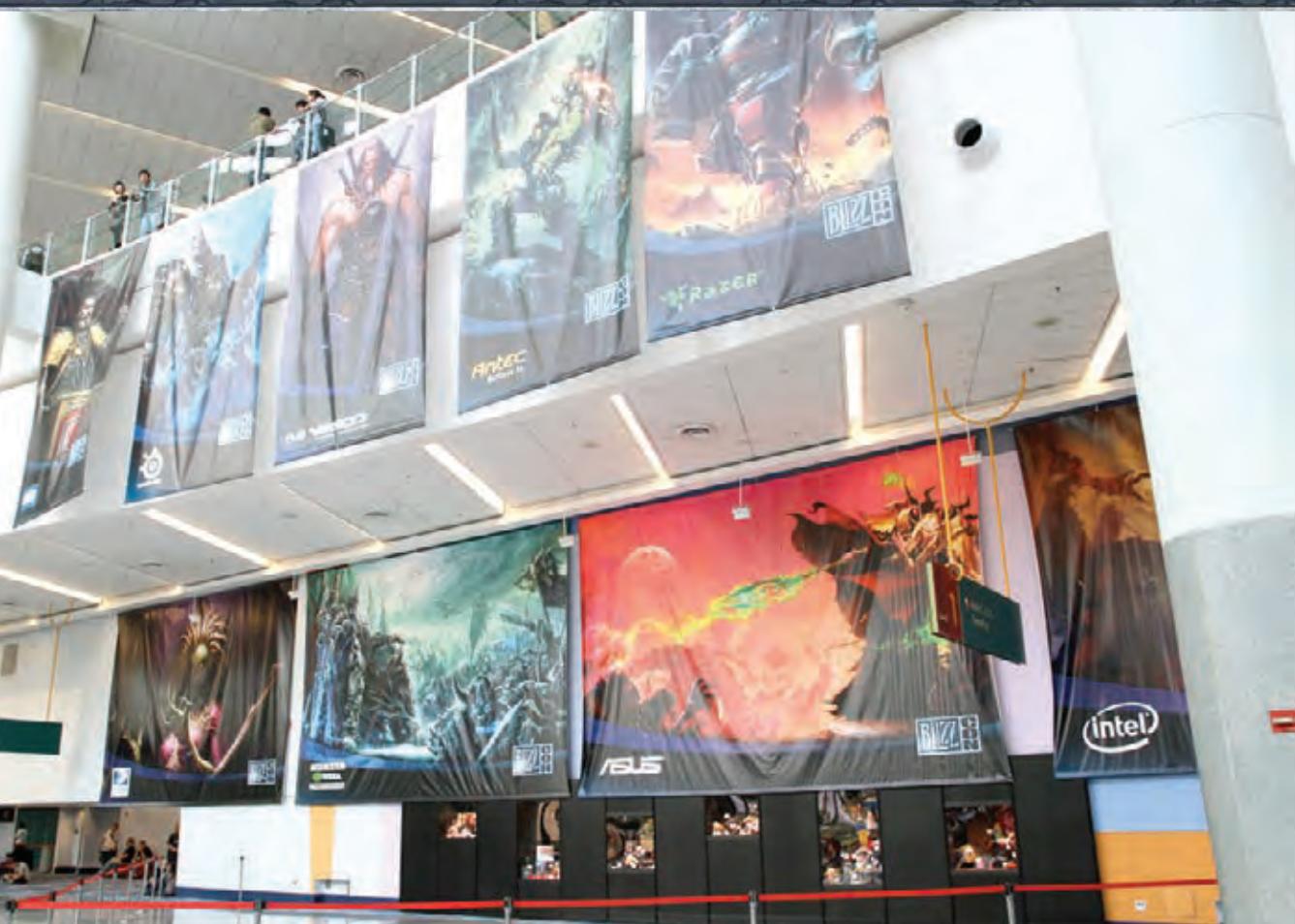


Katılımcıları sadece oyunlarını tanıtıp evlerine göndermek istemeyen Blizzard, oyun dünyasıyla içi döşeli olan Jack Black'in metal grubu Tenacious D'yi de etkinlikte ağırladı. Sahneyi bol bol Blizzard materyaliyle dolduran Jack Black & John Spiker ikilisine, bateride Foo Fighters'ın bateristi Dave Grohl eşlik etti.

sonra. Orgrimmar'ın önünde dalgalar halinde gelen yeni içerik boss'larını bir bir öldürdü Paragon. Boss'lar indikçe izleyenlerin çıkış ve alkışları yükseldi salonda. Akabinde dragon'lar bile geldi Paragon ile boğuşmaya ama onlar da dayanamadı. Tüm boss'lar öldüğü anda bir ses duyuldu salonda, Deathwing kükreyerek Orgrimmar'a yaklaşıyordu. Paragon'u tek bir üflemesiyle yok ettiğten sonra Orgrimmar'a doğru devam etti kendileri.

Cataclysm içeriğinin ilk "Legendary" silahıysa bir staff olacakmış. Artık stat'ları ne olur, healer'lar mı, spell caster'lar mı yoksa ayı formunda druid tanklar mı kullanır, orasını şahsen bilmiyorum. Araştırmalarında da rastlayamadım ama yakın zamanda bununla ilgili kesin bir açıklama yapılacaktır. İkinci Legendary'ninse bir tank silahı olacağı söylendi. Cataclysm'in yeni irklarından Worgen'in sinematik videosu, Azeroth'a yapılacak bir elemental istilası da BlizzCon içinde WoW ile ilgili yapılan duyurularından.

Merakla beklenen bir diğer konuya WoW'un çekilmesi planlanan sinema filminin ne durumda olduğunu. Blizzard'dan Chris Metzen, filmin yönetmeni Sam Raimi ile geçtiğimiz ay görüşüklerini ve film hakkında konuşurlarını açıkladı, hikayenin güzelliği konusunda hiçbir şüphelerinin olmadığını ve çok başarılı olacağının inandıklarını söyledi. Projenin bu kadar gecikmesinin, WoW fanatiklerinin bu kadar bekletilmesinin sebebi ola-



orası ayrı ve tabii ki video çok güzel, orası da ayrı... Ama Blizzard şımarttı bizi fragman konusunda. Dolayısıyla hep çok iyi bir ürün bekliyoruz kendilerinden, hem de her şeyiyle. Demon Hunter, genel olarak ranged olarak tanımlanan uzak mesafe dövüşçüsü. Zaten sınıfın adındaki "hunter" kelimesinden bunu az çok anlıyorsunuzdur. "Demon" ise karakterin büyü güçlerinin de olacağı anlamına geliyor. Bu sayede saldırılara karşı daha kolay direneniyor. Sahip olacağım skill'ler ise kısaca şöyle: "Bola Shot" denilen, düşmanın etrafını saran ve patlayan atak sistemi; birden fazla hedefe saldırıcı için kullandığı "Multishot"; yere bıraktığı düşmanın üzerine basmasıyla hasar veren "Spike Trap" ve "Ona vurdum ama biraz da yanındakine zıplasın." tanımlı "Vault"; hem çevreye, hem de düşmana zarar veren "Grenade".

Diablo III' te olacağım açıklanan bir diğer yenilikse

World of Warcraft'takine benzer PvP arenalar. Böyle bir PvP sisteminin Diablo'ya entegre olması, başından kalkamayacağımız saatlerimize mal olacak, biliyorum ama olsun, bu durum kulağa şimdiden çok güzel geliyor. Henüz kesinleşmese de bu sistemin Battle.net üzerinden olacağı, oyunun StarCraft II'deki gibi yine LAN'a kaplı olacağrı ve Blizzard'in bu sayede insanları orijinal oyunu almaya yönlendirileceği tahmin ediliyor.

Çıkış tarihi konusundaysa ne yazık ki beklenen açıklama gelmedi. Jay Wilson, oyunun yarısından fazlasının tamamlanmış olduğunu, içerik sıkıntısının olmadığını ama beta testler başlayana kadar Diablo II' ün çıkış tarihi hakkında kesin bir bilgi verelemeyeceğini söyledi.

Starcraft II

BlizzCon'da StarCraft II ile ilgili açıklanan en heyecan verici haber, yeni harita modlarının oyuna eklenmesi olması. Oyuna sahip olanların ücretsiz olarak edinebilecekleri dört adet mod bulunuyor şimdilik. Bunlardan ilki, Warcraft III severlerin yakından tanıdığı ve pek sevdığı, hatta çok sevdığı DotA, ikincisi Aiur Chief, üçüncüsü Bejeweled'i anımsatan StarJeweled, sonuncusuysa isminden Left 4 Dead'de benzediği anlaşılan Left 2 Die modu.

StarCraft II'nin devamı Hearth of the Swarm ile ilgili yapılan açıklamaya birazlık üzücü. Zerg'leri konu alacak ve hikayenin şu anki halinden 100 yıl sonrası anlatacak oyunun, 2011 yılının sonuna kadar çıkışması beklenmiyor.

■ **Burak Aydoğan**

ÜMIT ÖNCEL

AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR



Fotoğraf: Adem Başaran

SİMDİ NEREDELER?

Gectigimiz üç ay boyunca bu sayfada sizlere farklı bir hikayeyi aktariyordum. Sizlerden gelen yorumlar doğrultusunda ufak bir ayarlama yaptı. Kahin halde devam ediyor ama artık Kare'ye taşındı. Dördüncü bölümyle hikayeyi oradan takip etmeye devam edebilirsiniz. Ajan Simit de böylece köşesine bir kez daha kavuşmuş oldu.

Hatırlayacaksınız bundan birkaç sayı önce sizlere bir zamanların ünlü oyun karakterlerinin bugün nerede, ne yaptıklarını aktarmıştım. Bu ay o konuya kaldığımız yerden devam edeceğiz. İşte bir dönemin unutulmaz oyun karakterleri ve bugünkü yaşamları...

BABY MARIO

1995 yapımı Super Mario World 2: Yoshi's Island'da karşıma çıkan bebek Mario, Yoshi'nin sırtında o bölüm senin, bu bölüm benim gezip duruyordu. Aradan yıllar geçti ve o zamanların bebek Mario'su bugün 21 yaşında bir delikanlı. Her eski çocuk ünlü gibi baby Mario da zaman zaman yolda eski hayranları ile karşılaşıyor ve imza dağıtıyor. Fakat o oyundan sonra oyun kahramanı kariyerinden vazgeçti ve NES'in bir kenara bırakarak kendi yolunu çizmeye karar verdi. Pek çok kişi babasının izinden gidip musluk tamircisi olmasını bekliyordu ama o konularda son derece beceriksiz olan bebek Mario, evinin tesisatını patlatınca üç kezevinin su basmasına engel olamadı. Şu sıralarda Tokyo Tip ve Diş Hekimliği Fakültesi 2. sınıf öğrencisi. Okulunu bitirip, dolgu alanında master yapmayı planlıyor. Yurt odasının bir duvarını Yoshi's Island posteri süslüyor.

WALUIGI

Bir başka Super Mario serisi kahramanı Waluigi ilk kez karşımıza 2000 yılında Mario Tennis'te çıktı. Üç kağıtçılığın kitabı yanan, hile hurda konusunda bir uzman olan Waluigi'nin kısa sürede Nintendo'yu dolandırmaya çalıştığı ortaya çıktı. Buna rağmen birkaç farklı oyunda daha rol almayı başaran Waluigi, oyuncularla ilgisi Super Mario serisinin dışında da devam etti. Parayı bulunca Las Vegas'a taşınan Waluigi'nin, aynı gün içinde üç farklı kumarhanede hile yapma-ya çalıştığı fark edilince tutuklama kararı çıkarıldı. Son anda Meksika sınırından geçerek kayıplara karışan Waluigi en son Meksika'da açtığı bir bowling salonu işletiyordu. Fakat bowlingde hile yapmayı başardığının anlaşılması üzerine alacaklar salona el koydular, büyük turnuvalarda Waluigi'yi labut olarak kullanıyorlar.

PYRAMID HEAD

Silent Hill'in unutulmaz kahramanı Pyramid Head'i pek çok kişi hatırlayacaktır. Kafasında devasa bir metal piramit taşıyan bu ilginç karakter oyun piyasaya çıktıktan sonra bir süre yeni Söhretinin keyfini sürdürdü. Fakat bu konsepti çok fazla oyunda rol almasını sağlayamayacak kadar spesifik olduğu için bireken borçları Pyramid Head'i alternatif işlere yönetmek zorunda bıraktı. Şu sıralarda Misir'a yerleşen bir dönemin ünlü kahramanı simdi Misir piramitlerinin gölgesinde hediyye eşya satan bir işпорта tezgahı işletiyor. Dönem dönem zabıtalarla sorun yaşayan Pyramid Head, bu soruları Silent Hill'den aldığı yöntemlerle çözme eğilimde olduğu için başı birkaç kez ciddi anlamda derde girdi. Ama her seferinde bir yolunu bulup adli sorunları çözen karakter, "Kendimi burada evimde hissediyorum" dediği piramitlerin gölgesindeki işporта tezgahının başına geçiyor.

DR. FRED EDISON

Maniac Mansion oyununun unutulmaz kötü adamı Dr. Fred Edison, bu oyunda o kadar beşeni topladı ki sonunda Day of the Tentacle'da daha büyük bir rolle karşımıza bir kez daha çıkmıştı. Oyun dünyasıının en iyi deli profesörlerinden biri olan Dr. Fred aslında özel hayatı bambaşa biri. Bir devlet okulunda kimya öğretmeni olan Dr. Fred öğrencileri arasında "sifircı Fred" olarak da biliniyor. Kimya laboratuuarındaki öğrenci velisinin yardımıyla oyun dünyası ile tanışan Dr. Fred, bugün artık okulda çalışmıyor. Talihsiz laboratuuar kazasından sonra hiçbir okulun kendini işe almak istememesi nedeniyle şansını dershanelerde deneyen Dr. Fred, orada da uzun süre barınamadı. Son çalıştığı dershanede kavgada tanıtıtiği öğrenci velisinin yardımıyla oyun dünyası ile tanışan Dr. Fred, bugünden sonra deyin de kaybetti. Su laboratuuar olmadığı için deneyleri öğrenci kantinindeki sema-riyle yaparken, dershanelerin kantinin de bulunduğu bölümün havaya uçmasına neden olduktan sonra bu işini de kaybetti. Şu sıralar OSS öğrencilerine özel ders veren Dr. Fred yakınındaki patlamalar nedeniyle duyma yetisini büyük oranda kaybetti. O yüzden öğrencilerin sorularını ve velilerin şikayetlerini duymadan mutlu bir hayat yaşayan Dr. Fred son olarak, hiç kimseyin haberi olmadan oturduğu apartmanın kazan dairesi bir laboratuara dönüştürdü. Burada yaptığı deney sonunca meydana gelen bir patlama ise çok ses getirdi ama patlamayı duymayan Dr. Fred, yangına müdahale eden itfaiyeciler tarafından son anda kurtarıldı.





TEST
ETTİK



ASSASSIN'S C R E E D BROTHERHOOD

ÖLDÜM, ÖLDÜRDÜM, ÖLDÜRÜLDÜM...

Assassin's Creed serisinin ilk oyunundan beri olası bir multiplayer modunun nasıl olacağını merak edip duruyorduk; en azından benim için durum böylediydi. Olayın temelinde bir Assassin olduğu için böyle bir multiplayer modunun da suikast temelli olacağı çok belliydi ki Ubisoft, bu ayrıntıyi serinin üçüncü oyununa yetışirebildi ancak. "Geç olsun, güç olmasın!" diyerek daldım ben de merakla beklediğim beta sürecine ve ilginçtir ki tahminimden daha fazla sayıda olumlu izlenimle çıktıım bu süreçten. Dediğim gibi, suikast temelli multiplayer seçenekleri bekliyordum ama beklememişim ve -önceden içeriğinden haberdar olduğum halde- bu kadar eğleneceğimi tahmin etmediğim, dolu dolu bir beta sürecinden geçtim. Eh, sizinle bu süreci paylaşmamak da olmazdı haliyle.

Assassin's Creed: Brotherhood'u dört gözle bekliyorsanız oyunun hikayesini de hatırlıyorsunuzdur. Hatırlamıyorsanız bile şimdi uzun uzun bu hikayeden bahsederek konunun dışına çıkmam doğru olmaz. En azından olayın temelinde yer alan Assassins vs. Templars çekişmesinden haberiniz vardır diye düşünüyorum. Oyunun multiplayer tarafı da işte bu çekişmeyi temel alıyor. Günümüz Templar'larını temsil eden Abstergo Industries, Assassin'lerle mücadele edebilmek için ajanlarına suikastçılık eğitimi verme kararı alıyor. Bu amaçla bir Animus eğitim programı oluşturuluyor ve biz de bu programa dahil olan bir Abstergo ajanının rolünü üstleniyoruz.

Evet, bir Abstergo ajanınız ama tamamen bir Assassin'in

yetenekleriyle donatılmış durumdayız. Yanlış hatırlamıyorum, Beta sürecine dahil olan toplam dokuz karakter var. "Yanlış hatırlamıyorum" diyorum; çünkü oyuna sadece birkaç kez girebildim ve sonrasında nedendir bilinmez, Ubisoft'un sunucuları beni içeri almamakta ısrar etti. Ama yine de aklımda kalan karakterleri bir bir sayımı size şimdi. Ezio'ya benzerliğiyle dikkatimi çeken The Prowler, ortaçağ cellatları görünümüne sahip The Executioner, burjuva tayfasından The Noble Man, klasik kel kafasıyla The Priest, narin yapısı ve elindeki yelpazesile hoş görünen The Courtesan ve muhtemelen Assassin's Creed II'den hatırlayacağınız The Doctor, oyundaki karakterlerden bazıları. (Nerdeyse hepsini hatırlayacağım be!) Karakterler görüntü olarak birbirlerinden ayrılıyorlar ama wasif olarak hepsi birbirinin aynısı. Dolayısıyla seçim yaparken sadece estetik kaygınızı devreye giriyor. Ha, unutmadan söyleyeyim; oyunu önceden sipariş edenler, The Harlequin adlı soyortı kılıklı karakterle oynamaya şansına da sahip olacaklar.

KİM KİMİ DAHA ÇOK ŞİŞLEYECEK?

Oyuna başladığınız zaman ilk aşama olarak kısa bir eğitim turuna çıkıyorsunuz. Bu aşamada kısaca avınızı nasıl avlayacağınızı, dikkat etmeniz gereken önemli noktalar ve diğer detaylar anlatılıyor. Eğitiminizi tamamladıktan sonra direkt olarak Wanted veya Alliance seçeneklerinden birine işinlaniyorsunuz. Wanted modunda, öldürmeniz ▶



► için bir hedef veriliyor size ki tahmin edeceğiniz üzere bu hedef, diğer bir oyuncuya karşılık geliyor. Amacınız, hedefinize yaklaşıp ümögüne bıçağı sokmak. Ekranın alt

HEM BİR AVCI, HEM DE AV POZİS-YONUNDA OLDUĞU İÇİN ORTAYA TUHAF SAHNELER ÇIKABİLİYOR

tarafında yer alan pusula, hedefinize ne kadar yakın olduğunuzu ve hedefinizin hangi yönde olduğunu anlıyor. Eğer sessizce ve yavaş hareket ederseniz ve hedefinizi bu şekilde öldürürseniz, daha çok tecrübe puanı kazanırsınız. Aynı şekilde hedefinizi öldürüş şekliniz ne kadar yaratıcı olursa, o kadar fazla tecrübe puanını da hak etmiş oluyorsunuz.

Birilerini arayıp şistemek iyi, hoş ama olayın bir de hedef olma boyutu var. Bir yandan siz birisini ararken, diğer yandan da birisi sizi arıyor. Dolayısıyla sürekli arkanız kollamanız gerekiyor. Eğer sizi arayan sükününti bozarsa, uyarı alıyorsunuz ve kaçma

şansına sahip oluyorsunuz. O arada tipki oyunun senaryo modunda olduğu gibi belli bir sürede izinizi kaybettirip saklanmanız lazımdır. Bu esnada gözden kaçılmamasınız diye parıltı parlayan ve siz geçtiğinden hemen sonra kapanan kapıları kullanmak çok etkili bir yöntem. Eğer kaçmayı başarabilirseniz, tecrübe puanları yine cebinizde giriyor. Tabii ki Azrail'ınız sessizce yanıtına yaklaşmışsa veya bir çatıya tünneyip uygun anı beklemişse, ölmekten başka çareniz kalmıyor.

Genel olarak herkes hem bir avci, hem de av pozisyonunda olduğu için ortaya tuhaf sahneler çıkabiliyor. Şöyle bir sahne yaşadım ben mesela: Hedefimi almışım paşalar gibi ve sakın sakın aramaya koyulmuşum. Çok geçmeden peşime takılan eleman da belli olmuş ama bütün odak noktamı hedefime çevirmiş durumdaydım. Sakın sakın işsürenken, hedefimi görüş alanına aldim sonunda ve neyse ki henüz benim farkında değil zavallı. Tuhaftır ki o da gayet sakın bir şekilde yoluna devam ediyor. O onde, ben arkada, ilk köşeyi döndük. Tam tepsine binecektim ki o da ne! Herif benden önce davranışarak başka birinin tepsine bindi ve adamçığının boğazını bir anda kesiverdi. Eh, zafer kazanmanın sevincini yaşamak hakkıydı ama gözden kaçıldığı bir nokta vardı: Ben tam arkasındaydım... Sessizce yapıştım ensesine ve ne olduğunu anlamadan yere serildi. Önümde yatan iki cesedin tuhaf görüntüsüne dalmıştım ki tepeme güzel gizeli bir dilber yerleştii ve bir saniye içinde beni yere serdi. O birkaç metrekarelik alanda üç ceset yatıyordu artık ve o cesetlerden biri de benim nacizane vücuduma aitti. Bu zincirleme reaksiyonun sonucunda şunu daha iyi anlamış oldum böylece: Assassin'ların dünyasında nefes almak bile bir lüks... Bu tarz sahnelerle bol bol karşılaşacağınızda emin olabilirsiniz. Hatta eğer oyunun tam sürümünde "Kim kime dum duma!" tarzı başka bir multiplayer modu olursa, neler olabileceğini varın siz düşünün.

Oyunun beta sürecinde yer alan diğer multiplayer seçenekleri de Alliance adını taşıyor. Burada da olayın temeli aynı: Hedefinizi yakalayıp ortadan kaldırın. Yalnız, bu sefer sahnedeki ikişerli gruplar halinde dört takım bulunuyor. (Toplam 8 kişi bir araya gelebilmisse tabii ki.) Takım bazlı bir oyun olduğu için Alliance'da işin rengi biraz değişiyor. Her maç başlangıcında, her takıma hedef olarak başka bir takım



KARAKTER ANALİZİ



The Prowler

Ezio veya Altair'in tarzını sevenler için tasarlandığı çok bellii The Prowler'in. Yine de kötü bir taklit diyemiyorum; çünkü özellikle sol bileğindeki gizli bıçak mekanizmasına hasta oldum. Eğer erken davranışlarınız, The Prowler'ın tadına bakma şansınız olur. Tavsiye ederim...

The Doctor

Assassin's Creed 2 de bolca işimiz düşüyordu doktorlara. Bu sefer de karşımıza Templar'dan bozma Assassin'ler olarak çıktılar. Elindeki şırıngayı fark ettiniz mi? İşte o şırıngadaki zehri boca edecek sizin rakiplerinize. Yaşasın kötülük!



The Harlequin

Assassin's Creed: Brotherhood'u erken sipariş vermiş olanların eline geçecek olan karakter bu işte; bir soytarı... Fazladan bir vasfi yok The Harlequin'in; ama bu tipi görenler, sizin bir Assassin's Creed hayranı olduğunuzu anlayacaklar. Yine de öleceksiniz, o ayrı...



The Executioner

Ortalıkta bu kılıkla dolaşabilme lüksüne sadece cellatlar sahiptir herhalde o yıllarda. Baltanzla siz de rahatça dolaşabileceksiniz ortalıkta. Ancak siz bu kılıkta görevlerin korkacığını sammayın zira her an ensenizden içeri ince bir bıçak girebilir.

The Courtesan

Mortal Kombat'ın Kitana modeline benziyor The Courtesan. (Yoksa Mileena miydı?) Listedeki tek kadın karakter kendisi ve hem güzelliğiyle, hem de elindeki yelpazeyle göz dolduruyor. Hisimlarını öldürüş tarzını da mutlaka görmeniz lazımdır.





► veriliyor ve tabii ki her takımın peşine de bir diğer takım takılıyor. Bu noktada takım arkadaşınızla organize hareket etmeniz büyük önem taşıyor. Mesela, sizi avlamaya çalışan biri, eğer takım arkadaşınızın hedefiyse, o elemanı peşinize takım arkadaşınızın kucagina bırakabiliyorsunuz. Aynı tuzağı sizi avlamaya çalışanlar da kurabiliyor ki zaten her halükarda süreklı ya öldürdüğünüz ya da öldürülüyorsunuz. Böylece ne öldürdüğünüz için sevinmeye, ne de öldürdüğünüz için üzülmeye fırsatınız oluyor.

Oyuna sesli sohbet yoluyla katılanların konuşmaları da ilginç olabiliyor mesela. Herkes her maça oldukça iddiyalı başlıyor. Ortalık, birbirine tehditler savuran, "Hepiniz öleceksiniz!" şeklinde haykırın oyuncular dolu. Biri diğerini öldürdüğünde zafer nidaları ve kahkahalar gelmeye başlıyor. Aynı elemanın iki saniye sonra sesinin kesilmesi veya "Lanet olsun!" gibi bir cümle sarf etmesinden anlıyorsunuz ki eşek cennetini boylamış. Tam bu sahneye gülerken, aynı cennete tek kişilik biletiniz kesildiğindeyse ortam daha da bir abesleşiyor.

BİR SUİKASTÇININ KARIYER REHBERİ...

Adet olduğu üzere oyunun mutiplayer tarafına



seviye atlama sistemi de yerleştirilmiş. Topladığınız tecrübe puanlarıyla 50. seviyeye kadar çıkma şansınız var ama beta süreci, sadece 20. seviyeye sınırlı tutulmuş. Seviye atladıkça sis bombası (Smoke Bomb) ve kılık değiştirebilmek (Disguise) gibi yeni yeteneklerle birlikte yeni aksesuarlar ve yeni kıyafetler de kazanabiliyorsunuz. Tabii ki yetenekleriniz haricinde kazandığınız her şey, direkt olarak karakterinizin görsel tarafına hitap ediyor. Kazandığınız yetenekleri birden fazla profile de dağıtabiliyorsunuz üstelik. Her öldürdüğünüzde taktik değiştirerek farklı bir yetenek profiliyle oyuna tekrar dahil olmanız mümkün.

Böylece herkes aynı yöntemleri kullanarak birbirini öldürmek zarında kalıyor ve oyunun çeşitlilik dozajı artıyor.

Kazandığınız yeni yetenekleri etkili biçimde kullanabilme-

**“ LISTENİN ÜST SIRALARINA DOĞRU
ÇIKMAYA BAŞLADIĞINIZDA,
PEŞİNİZDEKİLERİN SAYISI ARTABİLİYOR”**





niz çok önemli zira bu yeteneklere sahip olmayan rakiplerinize karşı bir adım önde oluyorsunuz doğal olarak. Mesela, sis bombsı yeteneğine sahip olmamak, ölüme davetiye çıkarmakla eşdeğer durumda. Ya da kılık değiştirme yeteneğini en uygun anda kullanmak hayat kurtarıcı olabiliyor. Ve tabii ki tüm bu yetenekleri her an kullanabilmek gibi bir lüksünüz yok. Pasif olan yetenekleriniz haricinde her bir yeteneğinizi kullanıktan sonra belli bir süre beklemek zorundasınız. Bu tarz temel yeteneklere birkaç seviye atladığınız zaman kavuşuyorsunuz ama daha yüksek seviyelerde daha sağlam yetenekler de kullanıma açılıyor. Assassin's Creed II'de Leonardo Da Vinci'nın bileğinize yerleştirdiği barut mekanızmasını hatırlıyor musunuz? İşte bu lükse sahip olma şansınız bile var. O yüzden, isınıma turlarınız esnasında tam avınızı peşinden bir binanın çatısına tırmanmaya çalışırken, bir patlama sesiyle birlikte merhum mertebesine eriştiğinizde şaşırmayın.

Ubisoft, maçlar esnasında üstünlük dengesini değiştirmek ve maçları biraz daha kızıltırmak için ilginç detaylar eklemiş olaya. Mesela, iyi bir performansla bolca puan toplayarak listenin üst sıralarına doğru çıkmaya başladığınızda, peşinizdeki kilerin sayısı artabiliyor. Listenin ikincisi durumdayken peşinize iki kişi birden takılabiliyor ve hatta birinci konumundayken

aynı anda üç kişiden kaçmak zorunda bile kalabiliyorsunuz. Muhtemelen dört kişiyi dahi peşinize takabiliyorsunuz ama o dereceye gelemedim ben maalesef. Tahmin edersiniz ki peşinizdeki üç veya dört kişiden kaçıp kurtulduğunuzda tatminkar bir şekilde ödüllendiriliyorsunuz. Genelde peşinizdeki şahıs dibinize kadar sinsiye yaklaşmışsa, hiçbir kurtuluş şansınız olmuyor ama rakibinizi fark ettinizin anda bir sis bombsı kullananak onu felç edebiliyorsunuz. Hatta o felçli durumdayken üstüne bir de tokat çakabilmeniz bile mümkün. Sirtınızda bir ürperi hissettiğiniz zamanlardaysa devreye kılık değiştirme yeteneğiniz giriyor. Farklı bir kılığa bürünerek en azından bir süreliğine rahat bir nefes alabiliyorsunuz. Ve tabii ki tüm bu aksiyonlar, size tecrübe puanı olarak geri dönüyor.

Genel olarak çok eğlenmiş olsam da canımı sikan noktalarla da karşılaşmadım değil. Az önce de bahsettiğim gibi, rakibiniz sizi yakalamak için tuşa bastığı andan itibaren hiçbir kurtuluş şansınız kalmıyor. Mesela, o esnada bir "dodge" hareketi devreye girebilse ve ihtimali düşük de olsa paçayı kurtarabilecek fena olmaz mıydı? Bunun yanı sıra hem Wanted, hem de Alliance modlarının yer aldığı haritalar da biraz dar çerçeveli gibi geldi bana. Kadro sekiz kişiyle sınırlı olsa da herkes birbirini hiç zahmet göstermeden bulabiliyor. Bu durum, aksiyonun dozajını artırıyor ama bir yandan da suikastçılık fikrin alelacele bir hale sokuyor. Bunlarla birlikte hem avlama, hem de avlanma detaylarında biraz daha derine inilebilseymiş, çok daha lezzetli multiplayer modları yaratılabilirmiş. Yine de Assassin's Creed serisine ait ilk multiplayer tecrübesi olarak gayet başarılı ve özgün bir çalışma yapmış Ubisoft. ■ ERTEKİN BAYINDIR

ASSASSIN DEDİĞİN...

Gördüğüm kaderıyla oyunun multiplayer modlarını oynarken yavaş hareket etmek ne kadar dezavantaj gibi görünse de hızlı davranışa nazaran daha avantajlı ve daha yüksek tecrübe puanı getiren bir detay. Tabii ki kaçarken tam aksine, olabileceği kadar hızlı davranışın sırra kadem basmanız lazımlı; yoksa...



PCnet Kasım sayısı

Word ve Excel 2010 eğitim videoları hediyyeli

VIDEO DERSLER: WORD, EXCEL VE WORDPRESS TEMA TASARIMI

PC net
bilgisayar ve internet dergisi

Kasım 2010 • Yıl 14 • Sayı: 156 • Fiyat: 7,00 TL www.PCnet.com.tr

BEDAVA GÜVENLİK

BİLGİSAYARINIZIN EN SON TEHDİTLERE KARŞI GÜVENDE OLMASINI SAĞLAYACAK 30 ÜCRETSİZ YAZILIMI İNCELEDİK

PC UZMANI
'Bir bilen' olmak için bilmeniz gerekenler

HD MEDYA OYNATICILAR

EN İYİ 5 MMO oyunu

Hangi dizüstü?
Piyasanın en gözde 10 dizüstü modeli, test merkezimize konuk oldu

Siber suçların parmak izleri
Online suç dünyasına detaylı bir bakış atarak botnet sahiplerinin gerçek gücünü keşfetiyoruz

Alternatif DNS sunucuları testi

Facebook'a rakip sosyal ağlar

DVD & GB

Eğitim videoları, PCnet'e özel deneme sürümleri ve güncel oyun demoları PCnet DVD'sinde!

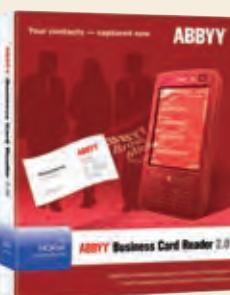


HEPSİ DVD'DE

Office 2010 Professional
(2 aylık deneme sürümü)



Trend Micro Titanium
(3 aylık deneme sürümü)



ABBYY FineReader 10
(1 aylık deneme sürümü)

İncelem

Afgan basketbolcuların işin kılıçları!

Ekim ayında oynayacak o kadar çok oyun bulduk ki hangi oyunu oynayacağımızı şaşırdık, oyunları birbirine karıştırdık, ekranın başında kalkarken en son ne yaptığımızı unutuverdik. İlk saatlerde bir Amerikan askeri olup Afgan direnişçileri vuruyorduk, sonra sahaya Majesteleri adım attı ve bir anda Michael Jordan ile baş başa kaldık,

tam bu sırada ortaya işin kılıçıyla Starkiller atıldı ve ortam karanlığa büründü, bu kez de rock ve metal müziğin en sert isimleri gitarlarıyla çikageldiler.. Bu nasıl bir ortam, nasıl bir ay, nasıl bir oyun kaosu!



Fallout: New Vegas

Bir kesim tarafından sevilen, bir kesim tarafından itilen Fallout 3'ün izinden, bulkez bambaşa bir Vegas'a gidiyoruz.

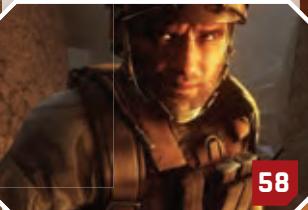
64



56

James Bond 007: Blood Stone

Yeni macerasında İstanbul'a da uğrayan ajan dostumuz James Bond, sadece bu yönyle gönülümüz fethedebilir mi?



58

Medal of Honor

Battlefield ve Call of Duty serileri arasındaki rekabete balıklama dalań yeni Medal of Honor, pastadan büyük bir dilim istiyor.



76

Fable III

Peter Molyneux'in vazgeçmediği ve Xbox 360'a özel hale getirdiği seri, yeni üyesiyle hayranlarının yüzünü güldürüyor.

Puanlama Sistemi

Kötü oyuncuları ne kadar aşağılıyorsak iyunun hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunculara verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunculara verdiğimiz ödül

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



**BLOOD STONE
007**
Yapım Bizzare Creations
Dağıtım Activision
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.bloodstonegame.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Cep Telefonu

Bond'un sahip olduğu cep telefonunu oyun boyunca kullanmanız bekleniyor. Bu telefon o kadar maharetli ki bir bilgisayarın sabit diskini saniyeler içerisinde kopyalıyor, düşmanların yerini gösteriyor ve birçok cisim ne olduğu konusunda size bilgi sağlıyor. Başınız sıkıştığında telefonunuzu kullanmaktan çekinmeyin.

James Bond 007: Blood Stone

Bir biyolojik silahım olsun, milyon dolar borcum olsun...

Ö

yle tutorial'lar, giriş kısımları, uzun açıklamalar içeren oyunlardan çok uzun süre önce soğudum. Şurada 132 yıldır oyun oynuyorum, artık bana "sağa yürü, geriye bak, silahını ateşle" diye gösterme yani. Öğretmek istedigin bir şey varsa, o da oyuna özel hazırladığın hareketler olsun, gerisini ben zaten yaparım.

Bakın James Bond'un yeni oyunu bu konuda son derece iyi. Oyunu başladığınız saniye bir gemiye paraşütle inişiyor ve saniyeler içerisinde hem siper alıyor, hem ateş ediyor, hem koşuyor, hem de düşmanınızın suratına bir tane yumruk indiriyorsunuz. X'e basıp siper almak, L1 ile nişan alıp R1 ile ateş etmek (Oyunu PS3'de oynamadım da...) o kadar kolay ki bunun için uzunca bir tutorial bölümü eklenmemiş; pek de güzel olmuş.

Koş James koş...

İlk bölüm çok acayıp. O kadar hızlı ilerliyor ki neye uğradığınızı şaşırtıyorsunuz. Bir bombanın patlayacağını söylüyor Bayan M ve Bond da bu bombayı bulmaya çalışıyor. Gemije paraşütle indikten hemen sonra birkaç tane adam pataklıyor ve gemiye son hız gelen bir roketten kaçmak için bir sürat motoruna atlıyor. Şimdi sürat motorunu kontrol etme vakti ve bize roketatarıyla ateş eden adamı yakalamak için hızı olmalyız. Yolumuzun üzerinde bu adamın korumaları bize ateş ediyor ve onlara yeterince yaklaştıça, biz de onları öldürebiliyoruz.

Motordan indikten sonra bir kısım çatışmaya daha giriyoruz ve ardından aracımıza atlıyoruz! Şimdi de bir jipi peşinden gitmeliyiz ve o jipi kesinlikle durdurmalıyız zira bomba, o jipte. Gazi köklüyor, araçları solluyor ve jipi yakalıyoruz. Ve bundan sonra, oyun başlıyor...

Biyoloji 101

Asıl konu, patlayacak ve Bond'un patlattığı bomba değil. Konu daha

büyük, daha karmaşık. Bir biyolojik silahıtan bahsediliyor. Bu silah üzerinde çalışan adamı aramaya koymuyoruz. Onu arama ya koymuşken saldırıcı uğruyoruz. Bize saldırın adamların ele başını yakalayalım derken de işin içinde çok daha büyük isimlerin olduğunu görüyoruz.

Yani nedir, konu alışığınız James Bond senaryosu. Büyükl bir komploy ortaya çıkartmamız gerekiyor, ötesi yok. Bunu tek başına yapabilecek tek insanın da James Bond olduğunu düşünüyor patronu ve onu koskoca bir orduyla karşı karşıya getiriyor.

Konu İstanbul'da başlıyor. Yer altındaki büyük bir kazıya inmemiz gerekiyor ve bunu yaparken, bir ton adam bize saldırıyor. Abartmıyorum, bu oyunda herkes bize saldırıyor arkadaşlar. Sürekli bir saldırı halindeyiz. Yani İstanbul'daki bir kazıda bu kadar çok silahlı adam ne arıyor, önce onu sormak lazım bence.

Siper alma üzerine kurulu bir savaş sistemi getirilmiş oyuna.





Alternatif

Splinter Cell: Conviction (8,2)
Mafia II (8,0)
The Bourne Conspiracy (7,4)

Bana sorarsanız bu hem Bourne'un oyununa benzıyor, hem de siper alınarak ilerlenen herhangi bir oyuna. (Mafia II'yi de andırırdı çokça.) Siper aldıktan sonra L1 ile siperden çıkışıyor ve R1 ile ateş ediyoruz, yazının başında da söylediğim gibi. Eğer siperden çıkma işlemi sırasında hedef noktası rakibe çok yakınsa, hedef otomatik olarak rakibinizi yakalıyor ve onu kolaya ortadan kaldırıyorsunuz.

Kolayca kelimesi burada önemli bir yere sahip zira bu oyun kolay. Hem de çok. Bond fazla kurşun yiyemiyor, yere iniyor kısa sürede ama zaten rakiplerinizin sizi vurmasa için kabak gibi ortada durmanız lazım. Siz ise onları o kadar kolay vuruyorsunuz ki hepsi birer hedef tahtası gibi gözükyor size. Hatta makineli tüfekle ateş eden bir adama koşarak yumruk bile atabiliyorsunuz, o kadar kötü bir nişancılığa sahipler.

El freni

Düşmanlarınızı silahlı vurmanın yanında, Kare tuşunu kullanarak tek seferde tekme tokat da yere indirebiliyorsunuz. Bunu aslında görünmeden yapmanız istenmiş fakat düşmanlarınız sizin gördüğünde de onlara bu hareketi yapabiliyorsunuz. Her başarılı "takedown" size bir adet Focus veriyor ve Focus özelliğe de Splinter Cell: Conviction'dan araklandığını vurgularcasına, zamanı yavaşlatarak düşmanlarınızı hedeflemenizi ve onları tek

vuruşa öldürmenizi sağlıyor. Ama ne demiştim, oyun kolay. Kolay olduğu için de bu özelliği hiç kullanmadan da oyunda ilerleyebiliyorsunuz.

Sürekli birilerini vurmanın yanında, konunun ilerleyişine göre heyecan oranı yüksek bölümler de karşımıza çıkıyor. İstanbul'daki kazida yer alan ve dev tüneller açmak için kullanılan aracın aniden çalışması ve ondan kaçmaya çalışmamız, gayet güzel bir sahneydi örneğin. Buna benzer diğer örneklerde işin içine araçlar da karışabiliyor.

Araba kullanımı oyunun birçok yerinde karşınıza çıkıyor. Araç kontrolü fena sayılmaz ama tasarlanan bölümler birer felaket. 90 derece dönüşler mi istersiniz, 180 derece olanlar mı... Aracı bir yerlere çarptırmadan ilerlemek imkansız. Bir de buna trafiği eklerseniz...

Bu oyunla ilgili tek güzel şey, çok hızlı ilerleyen bir oyun olması. Bir dakika bile oyalanmıyorum ve sürekli bir takım işler yapıyorsunuz. Maalesef geriye kalan her şey, orijinallikten grafiklere, detaylardan oyun mekanığına kadar, her türlü konu sınıfta kalmış durumda. Piyasada çok daha iyi örnekler varken, bu oyuna göz atmaya değil.

■ Tuna Şentuna

James Bond 007: Blood Stone

- + Aksiyon seviyesi yüksek
- Detaylar eksik, oyunun cılısı yok, senaryoda sizin şartıracak bir şey olmuyor ve oyun maalesef hiç orijinal değil

6,1

■ Eğer iki veya daha fazla düşmanla karşı karşıyaysanız, Focus özelliğini aktive edip ikisini birden hızla öldürbilirsiniz.





Medal of Honor

For honor, for country, for brothers!



Savaş fikrini sevmiyorum arkadaş! Hiçbir "For honor, for brothers, for country!" şeklindeki cümle öbeği de etkilemiyor beni açıkçası. Savaş işte, insanların birbirini öldürmesi... Basit haliyle böyle yani. Üstelik insanın böyle bir fikri sevmemesi için yeter de artar bir sebep bence. Hani, Orc ırkının Elf ırkıyla savaşmasından bahsediyor olsak neyse; sonuçta fantastik bir olaydan bahsetmiş olacağım ama insanın insanı öldürmesi nedir yahu! Amacım toplumsal bir ders vermek değil, inanın. Ben kimim ki size ders vermeye kalkayım? Ancak şu "savaş" fikrine bu çerçeveden söyle bir detaylıca bakarsanız, ne anlatmaya çalıştığım daha iyi anlaşılır diye umuyorum.

Ama oyun oynuyorduk biz, değil mi? O yüzden birbirimizi öldürmek serbest! Ne de olsa ortada gerçek bir olay yok, bu da bir fantezi. Zaten oyunların sevdigim yani da bu: Gerçek hayatı belki de hiç yaşamayacağınız şeylerin önüne getirmesi... Mesela, Amerikan ordusunun özel bir birimi olan Tier 1'in bir askeri olarak Afganistan'da Taliban ordusuna karşı savaşabilir misiniz? Yok, sanmıyorum. İçin içinde cesaret, ülkeniz adına mücadele vermek gibi unsurlar olsa da AK47 mermisi yemek, bir tankın namlusundan çıkacak ölümcul bir bombanın hedefi olmak var ne de olsa. Gelin görün ki Medal of Honor (MoH) serisinin

taptaze oyunu, size bu fırsatı veriyor.

Afganistan'ın çorak toprakları ve yüksek rakımlı dağlarında, ölümüne bir mücadeleye davetiye çıkarıyor.

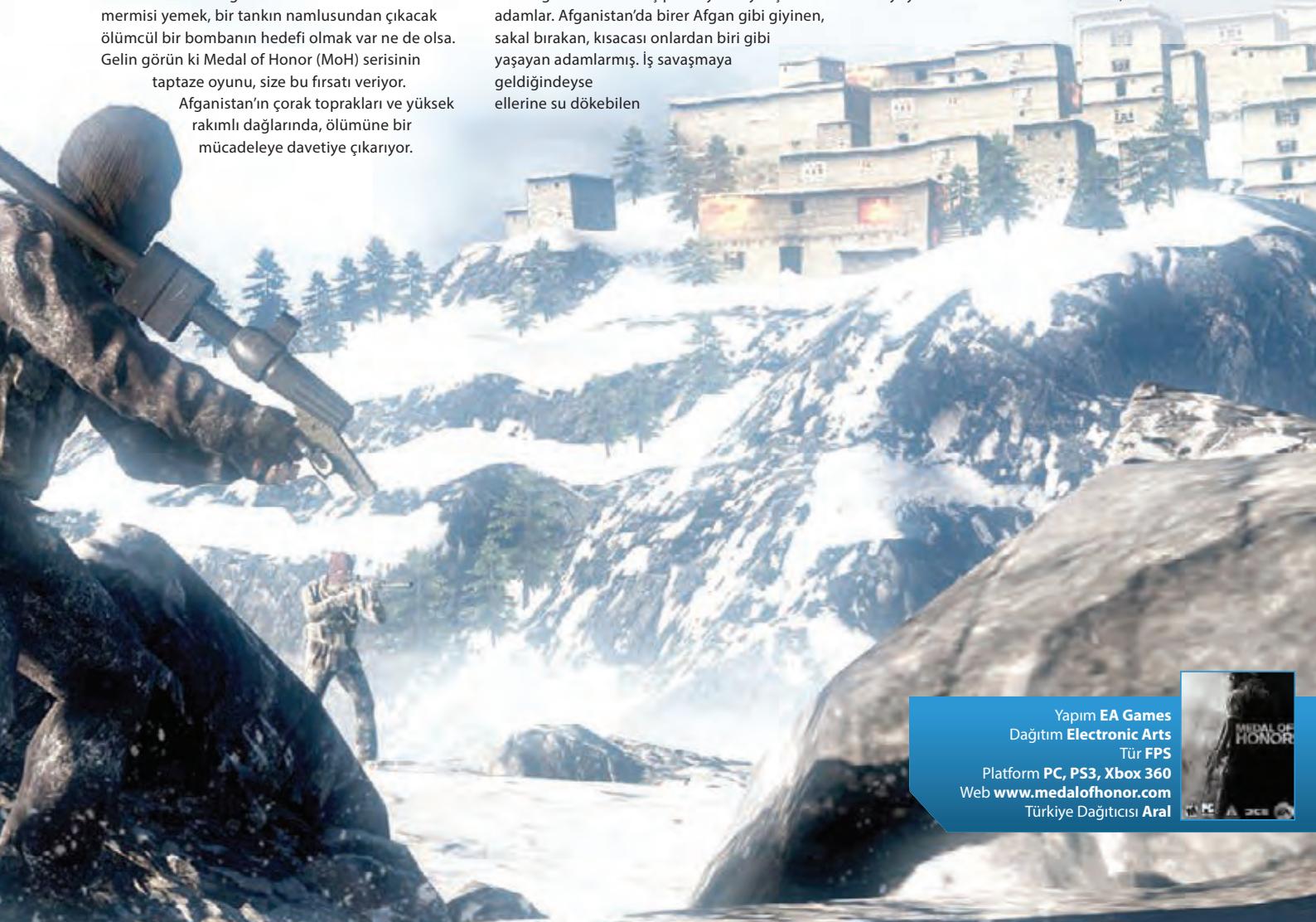
Kurtar bizi Amerika!

Oyunun hikayesine detaylıca girmek istemiyorum zira bütün olan bilen ortada. Klasik bir konumuz var. Amerikan ordusu, Afganistan'da Taliban güçlerine karşı savaş veriyor. Bu çerçevede yer alan tüm detaylar da birer "spoiler" olacağı için hikayenin geri kalan kısmını size bırakıyorum. Aslında bu noktada oyunun hikayesinin zayıf olduğu ortaya çıkıyor ister istemez. Evet, sonuçta modern bir savaş söz konusu ama bildiğimiz, tanındığımız hikayelerin bir yan ürünü olmaktan öteye gidememiş MoH'un hikayesi. Bir taraf, diğer bir tarafta savaşmak zorunda, doğrudur ama yaratıcılık sınırları devreye girdiğinde işler değişir. EA Los Angeles'in da bu sınırları çok geniş tuttuğunu söylemeyeceğim. Yine de hikayenin işlenişi konusunda muhteşem bir iş çıkarmışlar. Karşılaştığınız olayların, duyacağınız diyalogların ve yaşayacağınız savaş atmosferinin, Modern Warfare oyunlarında olduğu kadar olmasa da sizi çeveçevre saracağından eminim.

MoH'un ilk haberinden bu yana Tier 1 askerleri gözümüze sokuldu durdu. "Tier 1 söyle, Tier 1 söyle." diye başımızın etini yedi neredeyse EA Los Angeles. Birer savaş profesyoneliymiş bu adamlar. Afganistan'da birer Afgan gibi giyinen, sakal bırakan, kışacısı onlardan biri gibi yaşayan adamlarmış. İş savaşmaya geldiğindeyse ellerine su dökebilen

zor bulunurmuş. Oyunuda da aynen böyleler. O profesyonel havayı iliklerinize kadar hissediyorsunuz. Her birinin birer lakkabı var: Rabbit, Mother, Woodoo, Deuce... Bunlardan birkaçıyla direkt olarak oynaması şansınız var. Diğerleriyle her bölümde ya hep beraber ya da dönüşümlü olarak yanımıza dahil oluyorlar.

Ne alakadır, çözemedim ama ilk sıcak çatışmanızı Çeçen militanlarına karşı yapıyorsunuz. Zaten başka bir bölümde de çıkmıyorlar karşınıza. İşte bu sahneyle birlikte oyunun ak ve kara yanları bir bir dökülmeye başlıyor. Dikkatimi çeken ilk şey, oyunun iddialarından biri olan grafik kalitesi ve sesler oldu. Özellikle sesleri çok başarılı buldum diyebilirim. Silahların patlama sesleri o kadar gerçekçi ki oyunu ses açıkken oynarsanız, bu gerçekçilikten rahatsız bile olabilirsiniz. Hele ki bir kurşun darbesi aldiğinizda, bir tek canınızın yanmadığı kılıyor. Vücutumu parçalayan kurşunun sesini duyдум yahu, düşünün... Yakinınızda bir bomba patladıında mesela, ortalığı toz ve duman kaplıyor ve takım arkadaşlarınızın öksürmeye başladıklarını duyuyorsunuz. Bazı özel sahnelerde, ölmene



Yapım EA Games
Dağıtım Electronic Arts
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.medalofhonor.com
Türkiye Dağıtıcı Aral





Doğu - Batı Savaşı

Fark ettiyseniz, savaşlar genelde Doğu ve Batı ülkeleri arasında gerçekleşir. Gerçek konu büyük bir dünya savasıysa ister istemez tüm ülkeler katılır bu yersiz mevzuya. ABD'nin Doğu ülkeleriyle olan savaşları, belki de en çok oyun dünyasında reval görüyor. Önceden klasik savaşlardı konumuz, şimdi de modern savaşlar... Bakalım nereye varacak bu gidişatin sonu.

► ramak kalmış ve neredeyse sürünerek ilerliyorken kusma seslerine kadar bütün detайлara bizzat şahit oluyorsunuz.

Ve diyaloglar... Şu ana kadar karşılaşlığım en sağlam diyalogların arasında aldım MoH'da yer alan diyalogları. Şöyledir bir sahne yaşadım bakın: Yanlış hatırlamıyorum Mother'la beraber Taliban askerlerinden kaçıyoruz. Peşimizde neredeyse bir ordu var. Sonunda bir uçurumun kenarında sıkıştık, kaldık. Mother sapasağlam ama benim ölmeme ramak kalmış durumda. Acıdan kusuyorum yani, o derece... Mother, "Kırık kemikler mi yoksa kurşunlar mı?" diye sordu bana. Daha cevap vermeye kalmadan "Kırık kemikler iyileşir ama kurşunlar öldürebilir!" diye attı kendini uçurumdan aşağıya. Ben de arkasından atladım tabii ki. Bu tarz diyalolgardan bolca var oyuncun her yerinde, dolayısıyla atmosfere resmen bağlanıyorsunuz. Klasik Amerikan askeri diyalogları da söz konusu ki o özel terimlere hala alışabilmiş değilim. "On my six!" diyor adam bana ve bendeki tepki şu: "Ha?" Sonuç olarak "six" tarafından gelen bir mermiyi kafama yediğimde anlıyorum adamın ne demek istediğini.

Savaş madalyası modern kulvarda...

Normalde karşılaşma yapmaktan hoşlanmam ama MoH'u Modern Warfare ve Battlefield: Bad

Company ile karşılaştırmak zorunda hissettim kendimi. Böyle bir karşılaştırma yapınca da zayıf kalıyor MoH. İlk bakışta böyle bir şey düşünmüyorsunuz ama oyun, ilerleyen aşamalarda aksaklıklarını resmen yüzüne yüzüne çarpıyor. Kusursuz bir oyun olarak nitelendirdiğim ilk Modern Warfare'ı baz alındığında MoH'u birkaç basmak aşağıya kaydırıkmak zorunda kalmıyorum. Özellikle bahisini ettigim o aksaklıklardan dolayı böyle düşünüyorum ki gözümé batan tüm kusurlardan "Kusur Arama Departmanı" bölümünde bol bol bahsedeceğim. (Buralarda bir yerlerde bulabilirsiniz.) Kısacası, illa ki kusur bulmak istediğinizde ufak tefek de olsa bolca kusur çıkıyor ortaya. Ancak sinir bozucu ve hatta görmezden gelmeye zorlanacağınız çok büyük kusurlar da var oyunda.

Oyundaki silah seçeneklerine bakalım biraz da. Amerikan ordusuna özgü lüks silahlar zaten listenizde mevcut. Lakin oyunda illa ki mermi sıkıntısı çektiğiniz oluyor ve böyle durumlarda AK47 gibi silahları da kullanmak zorunda kalabiliyorsunuz. İşin garip yanı,



Alternatif

Battlefield: Bad Company 2 (9,6)
Call of Duty: Modern Warfare 2 (8,7)
MAG (9,0)



Çakma Afgan Wo-
odo, oyundaki en
“cool” karakter.



ben hiçbir oyunda AK47'ye bu kadar çok ihtiyaç duymamıştım. Direkt sıcak çatışmaya girdiğiniz sahnelerde tüm bildiğiniz modern savaş silahlarını görebileceksiniz. Gizli operasyonlar esnasında da susturucu destekli özel modifiye silahların, hatta ve hatta nişancı tüfeklerinin de tadına bakacaksınız. Mermi sıkıntısı demiesen, yanınızdaki takım arkadaşlarınızdan mermi yardımını alabiliyorsunuz. Yalnız, elinizde yeterli mermi varken böyle bir talepte bulunursanız, “Git işine bel!” şeklinde tepkiler alabiliyorsunuz, haberiniz olsun.

Oyunda sıcak çatışmaların ve özel operasyonlarınız yanı sıra farklı aksiyon sahneleri de mevcut. Mesela, takım arkadaşınızla birer 4x4'e binip olay yerine fark edilmeden gitmeye çalışığınız, bir yarış oyununu andıran sahneler var. Bununla birlikte daha önce hayatınızda hiç bir Apache helikopterine binmediyiseniz ve hatta Hellfire füzelerini kullanma şansı yakalayamadıysanız, (Yakalayan varsa şu anda aramızdan ayrılsın lütfen!) MoH size bu lüksü de sunuyor. Oldukça zevkli bu bölümler ama ne olduğunu anladmadan başarısız olabildiğiniz sinir bozucu noktaları da var. Misal, bir Mortar'a tam dört tane Hellfire füzesi gömdüğünüzde o Mortar'ın kum taneleri şeklinde saçılması lazım ortaklığa, değil mi? Ama olmuyor öyle işte... Dediğim gibi, bu kusurlara rağmen zevkli bu bölümler; hatta bayılma bayılma oynayacağınız nişancı tüfeklerinin mevzu bahis

İKİNCİ GÖRÜŞ

Battlefield ve Call of Duty serilerinin ortalığı kasıp kavurduğu savaş temali FPS piyasası, üç yıl aradan sonra eski bir dostu ağırıyor ve sırıf bu yüzden bile MoH'a şans tanınabilir. Ne var ki oyundaki bazı problemler, insanın sınırlarını altüst etmiyor değil. Yamalar kurun, yenilerini kaçırmayın, olmadı, multiplayer moduna takılın!



Şenik

Aral'da
Satışta
aralgame.com

olduğu bölümlerinize de olacak.

RPG on the hills!

MoH maceram boyunca söyle tuhaf bir nüans daha yakaladım: Ben hayatımda hiçbir oyunda, bu oyunda olduğu kadar “RPG!” lafini duymadım arkadaş! Meğer bu Taliban askerleri ne kadar çok seviyormuş RPG

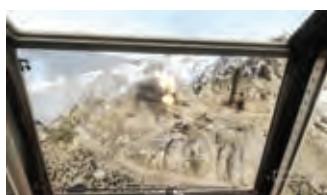
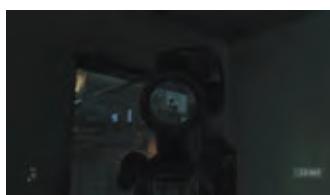
Kusursuz bir oyun olarak nitelendirdiğim ilk Modern Warfare'i baz aldığımıza MoH'u birkaç basamak aşağıya kaydırırmak zorunda kalıyorum

kullanmayı... Tam çatışmayı kontrol altına alıyzsunuz, “RPG!” diye yırtıyor birisi kendini. İşin yoksa samanlıkta iğne arar gibi RPG taşıyan adamı bul ve indir. Oyunun ara videolarına bile sıçramış bu hastalık. Düşmeyen helikopter görmedim ben şimdideyim kadar. ▶



Kusur Arama Departmanı

Medal of Honor, birçok olumlu özelliğine rağmen sabrımları zorlayan hatalara da sahip. İşte oyundan sinir bozan, anlamsız ve tahammüle edilemez hatalardan bazıları...



Kurşun Öldürür

Bakınız, gayet güzel hedefimi tutturmuşum. Sadece teteğe basmamla her şey bitecek ama o da ne! Bitmiyor! Oynarken fark edeceksiniz, bazı Taliban askerleri resmen dokuz canlı. Şu an görmüş olduğunuz silah bir G3 değil ama bu silahın mermisinin özelliğini biliyor musunuz? Girdiği yerde küçük bir delik bırakır ama çıktıığı yerı parçalar. Bu durumda sadece bir G3 mermisi bile bir adamı öldürmeye yetер, değil mi? Ama yetmiyor işte...

Ezber Kabiliyeti

Ve işte MoH'un en sinir bozucu kusuru... Bu sahnede gördüğünüz hedef noktalarını işaretlemem bekleniyor sırasıyla. İşareti alan hedef noktası, kasasına bir adet güdümlü füze yiyecek. Yalnız, orada yaklaşık 10 tane hedef var ve o işaretler birkaç saniye sonra yok oluyor. Bu yüzden eğer görsel ezber kabiliyetiniz kusursuz değilse sallama - yanlış yoluya ancak tuttuğu yoluyla hedefleri. Bu tarz kusurlar oyuncunun genelinde de rastlamak mümkün üstelik.

Apache Faciası

İşte bu da Apache gibi bir canavarla birlikte ortaya çıkan bir kusur. O gördüğünüz patlayan yerde bir Mortar var ve hemen imha edilmesi gerekiyor. Peki, hangi Mortar ancak dört veya beş Hellfire füzesiyle patlar? Bir tanesi yetmez mi mesela? O Mortar'ı bulup patlatana kadar canım çıktı ve sinir katsayımlı arttı. Bu bölümü bu noktaya takılmadan geçebilecek bir yığıt de tanımiyorum. Varsa çıkışma, lütfen...

▶ "Yaralanmayan bir helikopter" yapalım bunu da daha insafi olsun. Üstelik, bir kere veya iki kere kullanma şansım oldu RPG'yi. Yani resmen dünyanın bütün RPG'lerini Taliban askerleri satın almış muamelesi var oyunda. Ben yapamadım ama oynarken birisi saysın Allah aşığına; bakalım kaç kere "RPG!" ünlemi geçiyor hikaye boyunca.

MoH'un senaryo modu oldukça kısa arkadaşlar. "Ne kadar kıs?" derseniz, "Bir oturulta bitecek kadar kıs!" derim. Yine de farklı zorluk derecesiyle farklı heyecanlar yaşamanız mümkün. Direkt multiplayer tarafına kaymak istediginizdeyse MoH'u daha fazla sevebilirsiniz. Ne de olsa oyuncunun bu tarafında Battlefield: Bad Company serisine can veren DICE yer alıyor. 24 kişilik kadroya kadar çakabilecek modlar yer alıyor multiplayer seçenekleri arasında. Deathmatch gibi klasik ve olmazsa olmaz seçeneklerin yanı sıra Sector Control ve Objective Raid gibi farklı modlar da mevcut. Haritalar ne çok büyük, ne de çok küçük boyutlarında ama her halükarda sıcak çatışma hissyatını alıyorsunuz. Rifleman, Special Ops ve Sniper gibi sınıflara ayrılmış karakter seçenekleri. Bütün bu sınıflara ait özel silah ve ekipmanlar da mevcut tabii ki. Tanıdık bir seviye atlama sistemi de var oyunda. Seviye atladiğça silah ve zırh seçenekleriniz de çeşitlilik kazanıyor.

Eveet... Lafı bağlamanın zamanı geldi sanırım.

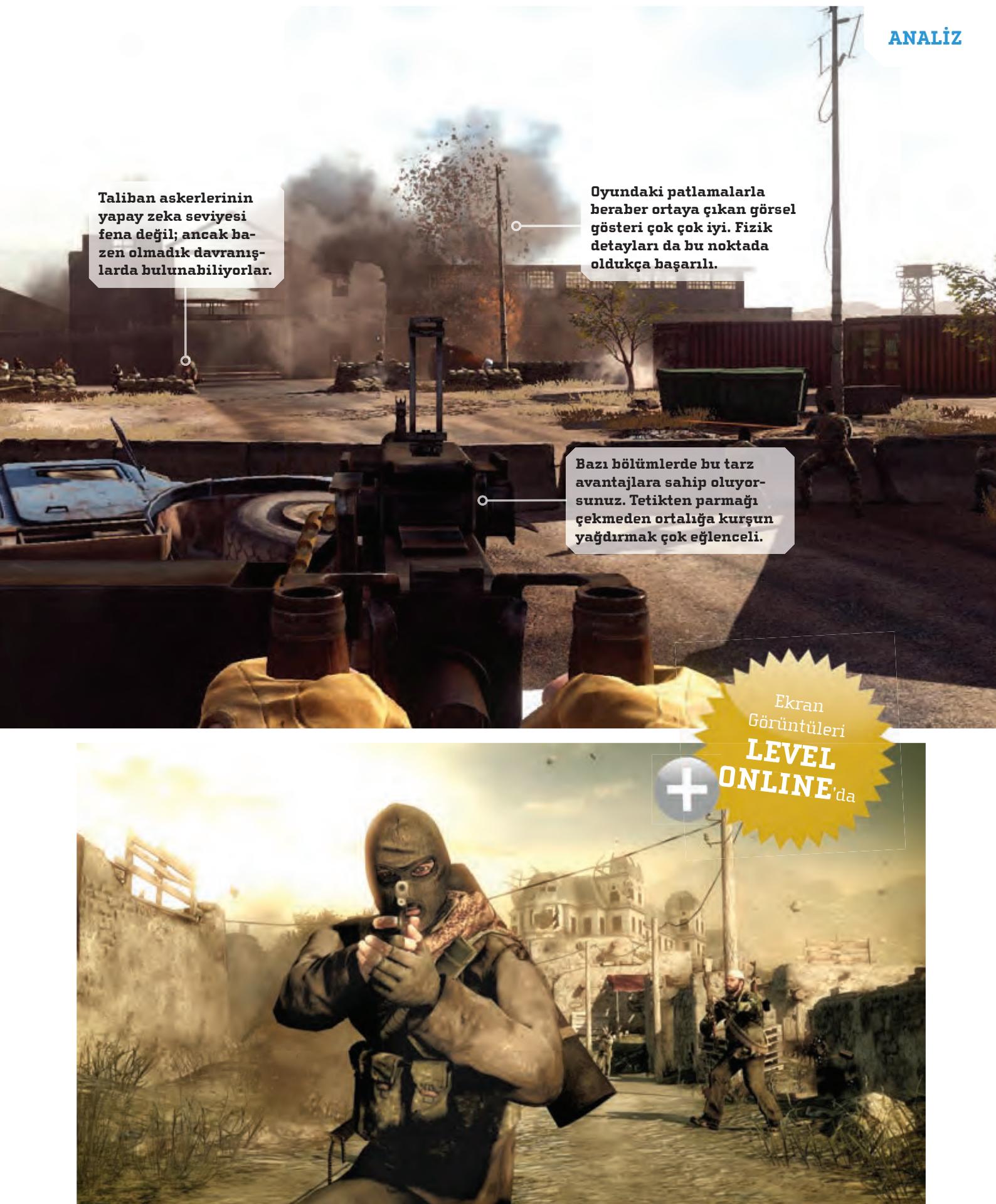
Genel olarak konuşmak gerekiyse MoH'u oynarken çok eğlendim ve heyecanlandım. Hikaye her ne kadar klasik olsa da işleniş çok iyi. Diyaloglar, ses kalitesi ve grafiklerin üstün performansının da payı var tabii ki bu süreçte. Dolu dolu bir savaş atmosferi yaşayacaksınız, emin olun. Yalnız sakın ola ki bu tarz oyuncular oynayarak savaş yanlısı fikirlerle kapılmayın. Ortalıkta siyah pardösüyle gezinip kendi hayal dünyasının dışında, sert fikirlerin kontrolü altında yaşayan zayıf varlıklarla dönüşürsünüz sonra, aman diyeşim! Eğleneceğiniz kadar eğlenin, heyecanlanacağınız kadar heyecanlanın ama heyecanınız, oynadığınız oyuncuların çerçevesinde kalsın. Sonra oyuncular zararlı birer ürün olarak suçlamaya kalkıyorlar, asabım bozuluyor. Hem dünyamızın hiçbir şekilde savaşa ihtiyacı yok. Bunun için gerekli ya da gereksiz hiçbir mazeret de öne sürelemez. Oh, lafımı da söyledim ve rahatlardım. Şimdi bana müsaade. Görüşmek üzere... ■ Ertekin Bayındır

Medal of Honor

+ Yoğun savaş atmosferi, grafik ve ses kalitesi, Apache kullanımına kadar giden farklı aksiyon sahneleri, iyi işlenmiş hikaye

- Görmezden gelinemeyecek kadar büyük yapay zeka hataları, bir adamın sekiz G3 kurşunuyla ölmemesi, az da olsa grafik hataları

8,0





Rehberi
106. sayfada

Yapım Obsidian
Dağıtım Bethesda Softworks
Tür RPG
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web fallout.bethsoft.com



Fallout: New Vegas

Kumar masasındaki hayatlar..

Fallout'u nasıl bilirsiniz? İyi bilirsiniz değil mi? Açıkçası ben üçüncü oyun çıkışına kadar iyi biliyordum. Yeni oyunla birlikte gelen bütün bu değişiklikler bende ters tepti. Fakat zaman içerisinde alıştım. Özellikle Fallout ruhunu yaşamayı yeniden öğrendim. Fallout 3 her ne kadar yetersiz bir oyun olsa da gözümde, oyunun çıkışını takip eden aylarda üretilen yeni eklentiler ve indirilebilir içerikler sayesinde, bu oyuna hak ettiği değeri vermek istedim. Oynadım da oynadım. Bitmek tükenmek bilmeyen o güzeli post apokaliptik evren içerisinde bir sağa, bir sola koştum. Nitekim oyunu uzun zaman önce paketleyip bir kenara koymuştum. New Vegas piyasaya çıkışınca Fallout serüveni benim için bir kez daha başladı.

Eski - yeni

Senaryo kısmını az çok tahmin ediyorsunuzdur zaten. Ben bilmeyenler için çok da spoiler vermeden oyunun başlangıcından birazcık bahsetmek istiyorum. Fallout 3'ün bitişinden yaklaşık dört yıl, her şeyin mahvolduğu Great War'un bitişinden ise 204 yıl ilerideyiz. Hikayenin Fallout 3 ile pek bağlantısı yok; nüfus üç ana gruba dağılmış durumda: Birbirleriyle savaş içinde olan Caesar's Legion ile New California Republic ve New Vegas'in kendi halindeki halkı. Kurye olarak gönderildiğimiz yerde hemen karşımızda duran, Benny isimli (Friends'deki

Chandler'ın sesini duymak çok güzel. - Elif) zuppe kılıaklı adamın kafamıza silah doğrultup tetiği çekmesi hatırladığımız son sahne. Uyandığımızda aksakallı bir amca bizi karşıyor. Doktor Mitchell ismindeki bu hafız bize adımı soruyor ve tam bu noktada Fallout 3'ten de bildiğimiz o fantastik karakter yaratma menüsünün biraz daha detaylısı devreye giriyor. Öncelikle ismimizi girerek başlıyoruz yaratıma, akabinde neye benzediğimizi tasarılıyoruz ki bu bölüm bir hayatı derinlemesine yapılmış. Daha önceki Bethesda oyunlarında da olduğu gibi karakter yaratma menüsünde inanılmaz detaylara girebiliyoruz. Gender, Race, Face ve Hair olarak bölünmüş olan bu menüde en azından bir yarım saatinizi harcayacağınızı garanti ederim.

Devamında doktor bizi bir makine başına getiriyoruz. "S.P.E.C.I.A.L." diye adlandırılan ve ana özelliklerimizi oluşturan puanlamaları dikkatle seçiyoruz. Çünkü bu işlem hayatı önem taşıyor. Doktor susmuyor ve bizi içeri odaya çağırıyor. Oturduğumuz koltuktan bize gördüğümüz resimlerle ilgili sorular soruyor ve sonuç olarak yetenek puanlarımızı verdigimiz cevaplara göre dağıtıyor. Oyun içerisinde inanılmaz bir gerçekçilik ve eğlence katan bu oluşumu ben çok beğendim. Fakat merak etmeyin; bize önerilen yetenekleri seçmek zorunda değiliz. Bu da işin bir başka güzel yanı... ▶

Okay, I get your point. You won't have to worry about me supplying those two any more.

Müzik

Koncept Wasteland olunca bu havayı solumamızı imkan tanıyan iki ana fikir ortaya çıktı. Birincisi görsel derinlik ki bu zaten Fallout'un iyi yaptığı bir şey. İkincisi ise müzikerler. Evet, elimizden altındaki pimpboy cihazından açıbildiğimiz radyomuz sayesinde bu güzide wasteland ortamının içerisinde buluyoruz kendimiz. Seçilen müzikerler o kadar güzel ki oyunu oynayınca beni çok daha iyi anlayacağınız. O karamsarlıktan doğan rahatlık duygusunu sanıyorum daha iyi anlatılamazdı.

Evren

Birazcık oyunun içine girmekte fayda var. Çünkü Fallout: New Vegas (F: NV) çok büyük bir dünyaya sahip. Bir yerden başka bir yere gitmek genel olarak ölüm olsa da, yolculuğumuz esnasında gördüğümüz o inanılmaz wasteland havasını solumak, bence inanılmaz bir duygudur. Zaten şehirleri keşfettikten sonra bu yürüme olayı da ortadan kalkıyor. Bir daha ne zaman göreceğim o çorak dünyayı, koştur diyorum bazen kendime. Efendim, oyun içindeki en büyük gelişme "Faction Favor" yani "reputation" denen oluşum sayesinde olmuş. Yaptığımız bütün hareketler artik bir değere göre yargılanıyor. İyilik yap, iyilik bul felsefesi tamamen entegre edilmiş F: NV'ye. Oyun boyunca karşımıza çıkacak olan görevlerden tutun da, NPC'lerden alacağımız opsiyonel görevlere kadar yaptığımız her harekette bir reputation puanı alıyoruz. Aldığımız puanlar bizi çok sevilen bir karakter haline getirebiliyor gibi, topluma göre ters işler yaparsak; çok korkulan ve aranan bir karakter haline de getirebiliyor. Misal toplumun sevdığı bir bünye olursak, insanlar sürekli bizim hakkımızda konuşuyorlar ve bu konuşmalara tanık oluyoruz. Pek tabii sadece konuşmayı kalmıyorlar. Aynı zamanda yoldan geçen bir NPC bir anda yanımıza gelip bize hediye verebiliyor. Her ne kadar ufak çaplı hediyeler olsalar da yine de işe yarıyorlar.

Oyunda bulunan faciton'larda oyun yapısını birazcık daha farklılaştırıyorlar. Özellikle görev konusunda bize bir hayli farklı yollar sunan faction'lar sayesinde bir oyuncunun daha önce hiç göremediği bir görevi yapabiliyoruz. Yeni ve farklı görevler demişken akıma geldi, Fallout 3'de yolda ya da kasabalarda bulduğumuz "companion" yani bize eşlik edebilecek karakterler F: NV'de de mevcut. Yanımızda sadece bir tane bulundurabildiğimiz bu yol arkadaşları sayesinde görevlerimizi daha rahat yaparken, aynı zamanda taşındıkları inventory'lerini kullanabiliyoruz. Üstelik onlara Fallout 3'ten önceki Fallout oyunlarında olduğu gibi komutlar da verebiliyoruz. Bu garip kişilikler

Alternatif

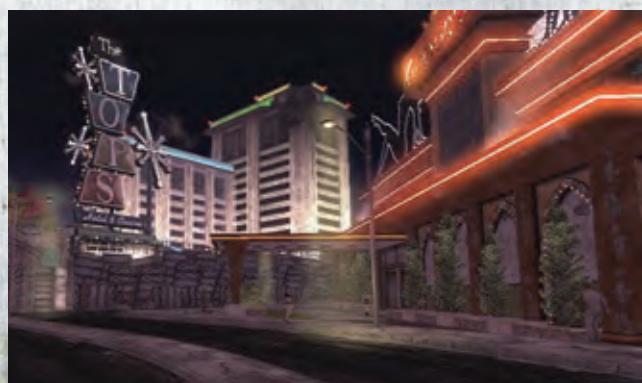
Dragon Age: Origins (8,6)
Mass Effect 2 (8,9)
Fable III (8,5)



sayesinde bir de farklı görevler edebiliyoruz ki oyunun RPG kisminin en güzel oluşturulduğu yerlerden bir tanesi bence. Çünkü birçok karakter bizimle yolculuk etmeye bekliyor; hangi birisinin senaryosunu takip edeceksiniz? Bence hepsini deneyeceksiniz!

F: NV'de tipki bir önceki oyunda olduğu gibi düşmanlarımızdan envei çeşit malzeme düşüyor. Ayrıca etrafta bulabileceğimiz sonsuz materyaller de mevcut. Peki, ne yapıyoruz bunca aparta? Hepsi en yakın vendor'a mı satıyoruz? Hayır efendim olur mu öyle şey! Bulabileceğimiz en yakın workbench'e giderek kendimize mühimmat üretiyoruz. Ayrıca yeni ve farklı silahlar üretmemiz de mümkün. Elimizdeki malzemeler daha sümüsksüse; bir kamp ateşinin etrafında kendimize sağlık malzemeleri üretemeliyoruz ki benden size tavsiye; kamp ateşinin ve workbench'in etrafında bolca zaman geçirin.

Fallout: New Vegas'taki yenilikle bunlarla da bitmiyor; hard-





İKİNCİ GÖRÜŞ

Fallout 3'ün zamanında beni hayal kırıklığına uğrattığı bir gerçek. Fakat oyunu oynadıkça bug'lar, grafiklerin ve animasyonların rezaleliği çok fazla gözüme batmamaya başlamış, oyun beni sürükleüp götürmüştü. New Vegas'ta neden hiçbir şekilde Fallout 3'ün kötü yönlerine el sürülmemiş; anlaşılması mümkün değil. Fakat yeni hardcore modu (Tam bana göre.), reputation sistemi ve her zaman beni çekmeyi başarmış dünyası ile yine sıkılmadan oynuyorum oyunu. Kisacasi New Vegas dakuslarını bir şekilde kabul ettiren, kendini sevdiğim ancak kesinlikle gönüllerde taht kuramayan bir oyundur.



core modu oyuna gerçekten yeni boyut kazandırmış. Eğer oyunu hardcore modunda oynarsanız normalde anında sağlığınıza yerine getirene Stimpak'ler belirli bir süre içinde etki ediyor; mühimminizin ağırlığı da taşıdığınız eşyaların toplam ağırlığına ekleniyor; Normalde su içmek, yemek yemek, uyumak gibi zorunluluklarınız yok ama bu modda gerçek hayatı gibi hareket etmeniz gerekiyor hayatı kalmak için. Yine normal modda size eşlik eden NPC'ler ölmüyor ama hardcore modda onlar da fani. Kisacasi hardcore mod ile oyuna adapte olmamanız imkansız. Hayatta kalmak için çekeriniz sıkıntı siz oyundan soğutacağının hikayeye ve dünyaya siksiksü bağlıyor.

Vault-Tec Automated Targeting yani kısaca VATS da doğal olarak F: NV'de kendisine yine yer bulmuş durumda. Action Point bazlı bir oyun oynamak isteyenleri bekleyen bu güzide sistem sayesinde; oyunu pause mod'u almak suretiyle düşmanınızın ateş etmek istediğimiz bölümlerini seçebiliyoruz. Eğer sağlam bir vuruş yaparsak kopan uzuvarlar görmek işten bile değil. Fallout 3'dekinden herhangi bir değişiklik geçirmemiş olan VATS sistemi, özellikle eski oyunun tadını arayanlar için halen bir köşede duruyor. Aslında böyle dediğime bakmayın, ani saldırılarda inanılmaz işe yarıyor VATS.

Fasulye Faydası

Gelelim Galatasaray - Fenerbahçe maçının sonuçlarına. Şimdi efendim oyunda inanılmaz bir bug sillesi bulunuyor. Yani öyle ufak tefek bug'lар olsa lafini bile etmeyeceğim ama oyun zevkimizi baştan sona yok edebilen bir bug potansiyeli var F: NV'de. Birkaç

örnekle açıklamak istiyorum; o companian denen adamlar var ya, hah işte onlar bazen konuşmayı ya da işlerini yapmayı reddediyorlar. İki tane görevimi bu tipsizler yüzünden silmek zorunda kaldım. Çok dikkat; bir tane vendor olduğu yerde direler çiziyordu. Adama gidip yardım edesim geldi hakikaten. Yukarıda bahsettiğim reputation var ya, hani herkes seviyor bizi diye; o da yalan! Reputation'unun maksimum olduğu bir kasabada vendor'lardan bir tanesi kafa göz girdi bana! Yahu ne oluyor demeye kalmadan adamlar beni döve döve load ekranına kadar götürdü. Normalde oyunun seslendirmeleri harika ama bazen iki hatta üç npc'nin aynı voice-over ile konuşuklarını duymak cidden beni oyundan soğutmaya yetti. Bir de rakiplerimiz ne kadar iyi nişancı söyle? Bildiğiniz tabancıyla çatiya çıkışmış bir düşman, bana üç metrelik yolu geçilmez kııldı! Nasıl bir gez, göz, arpacıktır o? Bu arada; iki senedir neden hala aynı grafik motoru kullanılıyor peki? Neden daha iyisi yapılmıyor?

Son lafımsa bazı yan görevlere ve ana senaryoya. Bazı görevler hakikaten çok can sıkıcı ve eğer benim gibi bir RPG manyağısanız siz de biliyorsunuz ki yapılmadık görev bırakımacıksınız ama işte bu sefer bırakırtılar. Ana senaryodaki soruna; biz istemesek de bizi içerişine çekmesi. Yani bir anda yan görevsiz kalıp illaki ana senaryoya devam etmek zorunda kalmak, bence bütün bu büyük harita fikrini yok ediyor.

Yani

Fallout 3'ü çok sevmemiğini ama zamanla oyuna alıştığımı söylemiştim yazımın girişinde. (Bana da aynı şey oldu; bitirdikten sonra oyuna isındım. - Elif) Şu an Fallout: New Vegas'ı da çok sevmiyorum ama çıkacak olan yamalarla birlikte sevgimde bir artış olacağı da kesin. Siz siz olun adam gibi yamalar çıkmadan çok fazla ilerlemeyin bu oyunda. Ben artık delikanlı gibi sorunsuz oyunlar istedığımı fark ettim. O kadar bekliyoruz, o kadar para verip alıyoruz sonu hep hırsız.

■ Ertuğrul Süngü

Fallout: New Vegas

- + Mükemmel evreni, ses ve diyalogların kalitesi, faction ve reputation sistemi, yeni hardcore modu
- Her yer bug dolu, 10 tane yama beklemek zorunda olmamız, ayrıca neden Vegas, neden California değil?

8,0

Guybrush Threepkiller

Karakterimizin birçok kostümü var ama bunların arasında yine LucasArts'ın oyunu Monkey Island'dan Guybrush Threepwood'u görünce, bayağı bir şasırdım. Guybrush bir kostüm olarak değil, direkt olarak bir karakter olarak karakterinizin yerine geçiyor ve oyuncuların bir anda o ciddi yapısından çok farklı bir "seye" dönüşüyor...

Star Wars: The Force Unleashed II

Jedi'lar klonlanamaz!

Bu ay ne oyun yaptı arkadaşlar yahu... Birinden kalktım diğerine oturdum. Resmen hayatım bir film seridi gibi karelere sıralandı. Çok ay ne oynamam gerektiğini önceden belirlemem bile. Zaten oyunlar belirli aralıklarla gelir ve doğal bir süreçte onları oynarım. Bu ay ise listemi önde koydum, oyuncular bir yana; açtım takvimi, "Şu tarihi bu oyunu oynamalıyım. Bu oyunu şu kadar içinde yazısıyla birlikte bitirmeliyim, şu oyunu ise..." şeklinde cümleler kurdum. Ondan sonra diyorlar ki "Oyun oynamayı para kazanıyzısunuz." Maraton gibi oyun oynayan da bakın bünyeniz nasıl tepki veriyor. Kaçırdığım buluşmaların, partilerin, doğum günlerinin haddi hesabı yok.

Neyse ki oyunlar güzeldi. Vanquish çok iyiymiş misal. Fallout New Vegas... PS Move oyunları. Ve Star Wars! Uzun süredir bekliyordum bu oyunu. Kaç gün kaldı, daha ne kadar beklemeliyim derken sonunda geldi. Demosunu da oynamamıştım özellikle; tüm eğlenceyi oyunun kendisiyle yaşamak istiyordum. Sonunda tüm bunlara muvaffak oldum ve çok mesudum. (Yurttan sesler korosu bildirdi.)

Darth Vader'a ihanet

Nerede kaldığımızı hatırladığınıza inanıyorum; Starkiller Vader'a ihanet edip Palpatine'ye saldırmıştı. İkinci oyuna ise Starkiller'in klonu olarak oyna başlıyoruz ve Vader bizi bir teste tabi tutuyor. Bir klon olmasından kaynaklı olarak, Starkiller orijinal Starkiller'in anılarında sahip ve bunlar onun karanlık tarafa tam bir bağıllık sağlama sırasında engel oluşturuyor. Vader, önceki bozuk klonlara yaptığı gibi bu klonu da öldürerek Starkiller kaçıyor ve direnişçilerle katılıyor.

Starkiller'in İmparatorluk üssünden kaçışı sırasında oyunu nasıl oynayacağımıza da öğreniyoruz. Karakterimiz çift işin kılıcıyla oyuna başlıyor ve bu yüzden de bir hayli güçlü. Force Push ve Force Lightning güçleri de Starkiller'in fabrika çıkışında mevcut. Bu güçleri dilerse tekil olarak kullanabiliyor, dilerse de komboların arasına serpiştirip standart kılıç saldırılardan daha da güçlü bir hale sokuyor.

Genellikle birkaç tip düşmanla karşı savaşıyoruz; aynı önceki oyundaki gibi. Bildiğimiz Stormtrooper'lar, güç direnci fazla olan Acolyte'ler ve, güç direnci olmayan ama işin kılıcı saldırılarda karşı dayanıklı olan askerler ve robotlar. Robotların her türlüünü yenmek biraz daha zor çünkü ya üstünüğe lazerleri boşaltıyorlar, ya da roketleri birbir üzerinize

Alternatif

Devil May Cry 4 (6,2)
Gears of War 2 (9,5)
Vanquish (8,9)

■ Force Lightning'in ilerleyen seviyeleri birçok düşmanı aynı anda etkiliyor.



gönderiyorlar. Lazer işinlarından korunmak için gard almak yeterli fakat roketler için gard alıp beklememenz lazımdır; roket tam size isabet edecekken gard almak, o roketin sahibine geri dönmeye yol açıyor.

İmparator'un askerleri

Starkiller çift işin kılıcıyla rüzgar gibi esiyor. Push ve Lightning güçler ide gayet iyi. Bunların dışında kılıçlarını ileri fırlatma, etrafındaki düşmanları geri püskürtmek için bir güç alanı yaratma, tüm cisimleri ve birçok düşmanı havaya kaldırma ve düşmanlarının akillarını karıştırma gibi güçleri de bulunuyor.

Kılıçları gönderme işi biraz riskli çünkü geri gelene kadar üstündüzü başınızı yırtıyorlar. Repulse adındaki güç alanı mevkusu ise çok işe yaraman bir güç. Etrafınız sarıldığında bunu kullanın ve herkesin nasıl dört bir köşeye dağıldığını izleyin. Mind Trick adındaki yeni gücümüz ise düşmanlarınızı birbirine düşürmeye yaranan, hoş bir özellik. Eğer düşmanınınızın çevresinde bir arkadaşı yoksa da kaldırıp kendini bir yerden atıyor.

Oyun boyunca her türlü düşmandan ve çevredeki birçok parçalanabilen nesneden tecrübe puanı kazanıyoruz. (Gerçekten çevrenizdeki her şeye kılıç sallayın; uyduruk bir heykelden bile tecrübe puanı düşebiliyor.) Daha sonra bu puanları yeteneklerimizi geliştirmek için kullanıyoruz. Tavsiyem şu ki öncelikle işin kılıçınızın gücüne göre (Maksimum verebileceğiniz puan) tamamlayın. Ardından Lightning ve Repulse'ı adam edin. Ancak bunlardan sonra diğer güçlerinize puan yatırmaya başlayın ki oyunda daha kolay ilerleyin.

Her ne kadar gücün karanlık tarafını kullanan, hali vakti yerinde bir savaşçı olsak da sağlık puanı açısından çok da iyidurumda sayılmayız. O yüzden karşınıza altı tane Stormtrooper çıktıığında, bunları birer yem gibi görmemeli ve fazla oyalanmadan, kısa sürede onları yenmelisiniz. Yoksa ellişerde silahlarla sizin öldürmeye başarabiliyorlar. Karakterinizin sağlık ve güç puanını artırmak için de etrafı renkli hologram kutular bulacaksınız; bunları da kaçırmamaya dikkat edin.

Bez bebekler

Oyunu anladık. Grafikleri de anlayalım. Grafikler çok iyi arkadaşlar. Renkler, tasarımlar... Hepsini harika. Gorog'la karşılaşmıştık, havada asılı olan bir şehirde geçen bölüm özellikle çok hoşuma gitti.

Havok motoru ise yine iyi işliyor ama her türlü cismiñ, herhangi bir ağırlığı yokmuş hissiyatında dağılması yine rahatsız edici. Ayrıca yine, önceki oyundan hiçbir fark olmadan, produksiyonda eksiklikler gözle çarpıyor. Bazı bölümler o kadar tek düzeye geçiyor ki önceden ayarlanmış sahneleri mumla arıyorsunuz. Bu sahneler devreye girdiğinde ise ses geri planda kalıyor, kamera açıları gösterilmemesi gereken yerleri gösteriyor.

Bir önceki oyuncunun üzerine pek az eklenen yapıldığını, oyunu oynayınca siz de göreceksiniz. Bu çok kötü bir şey değil ama önceki oyuncunun hatalarının da aynen muhafaza edilmesi demek. Star Wars evrenini iyi yansıtan bir oyun olduğu gerçekini kabul ediyorum lakin daha iyisi olabileceğini de düşünüyorum. Yine de aksiyon oyunlarını seviyorsanız, düşünmeden satın alabileceğiniz bir yapım... ■ Tuna Şentuna

Star Wars: The Force Unleashed II

- + Çift işin kılıcı kullanmak büyük bir zevk. Bazi ara sahneler çok iyi. Grafikler ve atmosfer başarılı.
- Oyunda ilerledikçe monotonluk kendini içiden iyi hissettiyor. God of War gibi oyuncularla karşılaşırken, produksiyondaki eksiklikler kendini belli ediyor.

7,6

Ekran
Görüntüleri
**LEVEL
ONLINE**'da



Yapım LucasArts
Dağıtım LucasArts
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web [www.lucasarts.com/games
/theforceunleashed2](http://www.lucasarts.com/games/theforceunleashed2)
Türkiye Dağıtıcısı Aral





NBA 2K11
Yapım Visual Concepts
Dağıtım 2K Sports
Tür Spor
Platform PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP
Web www.2ksports.com/games/nba2k11
Türkiye Dağıtıcısı Aral

LAG

Geçen yıl olduğu gibi, bu yıl da oyunun en ve aslında tek kritik problemi, online maçlarda ortaya çıkan ve insanı hayatı küstüren lag. Kendi başına oynarken oyuncuların şut mekaniklerine alıştıysanız ama online maçlarda tüm bu çalışma çöpe gidiyor.

☒ **Bu sezon yeniden sahalara dönen Yao, oyunun zengin pivot hareketleri yelpaze-syle daha etkili bir hal alıyor.**



NBA 2K11

Seni özlemeştik Majesteleri...



NBA oyuncuları arasındaki rekabet, futboldaki kadar ateşli geçmiyor ve bunun en büyük nedenlerinden biri de iki seri arasındaki ciddi fark olsa gerek. İlk olarak NBA Live serisinin PC'yi terk etmesi, ardından da iddialı demeçlere rağmen istenen seviyede oyuncalar sunamaması, en sonunda isim değişikliğine kadar götürdü işi. NBA 2K serisi ise konsolda gösterdiği başarıyla yetinmedi ve bunu birebir olarak PC'ye taşıyarak kitleسى genişletti, aynı zamanda lider olmanın rehabetine kapılmadan gelişmeye devam etti. Böyle bir ortamda rekabetin ateşli geçmesi beklenebilir mi? Peki, NBA 2K'in bu kadar önde olmasına rağmen hala önemli adımlar atmasına ne demeli? Sırtını başarıya dayayan 2K Sports, her yıl çitayı yükseltmeyi sürdürürken bu yıl adeta işin suyunu çökardı ve rekabete Michael Jordan'ı dahil etti!

Geçen sezon NBA 2K10 ile NBA Live 10'u aynı anda incelemiştim ve oyuncuları adım adım karşılaştırmışım; bu yılda NBA Elite 11'in gözü bir hayli korkmuş olacak ki oyuncular ertelendi ve çıkış tarihi henüz netleşmedi. Böyle bir ortamda yalnız kalan NBA 2K11, bunda rağmen yetenekleri sayesinde maçı kazanmayı garantilemiş görü-

nüyor. Neden mi? Öncelikle Michael Jordan unsurunu bir kenara bırakalım ki daha adil bir değerlendirme yapabilelim; aksi takdirde Majesteleri'nin olduğu bir yerde bize söz düşmez.

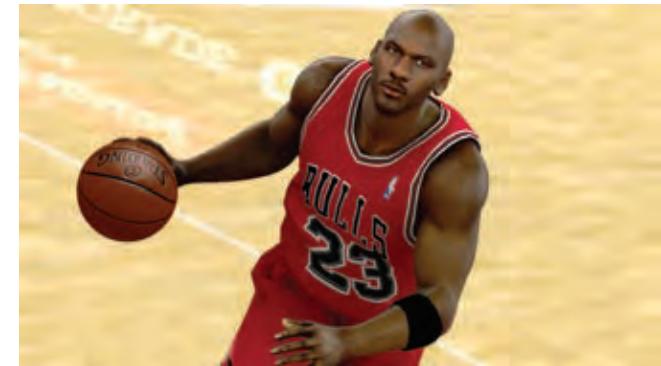
NBA 2K11, ilk olarak oyun / mod çeşitliliğiyle göz dolduruyor. Serinin mevcut modlarına bazı rötuşlar yapılrken, geçen yıl oyundan önce ve ayrı satışa sunulan "Draft Combine" mini oyunu bu yıl direkt oyuna entegre edilmiş ve "My Player" sürecinin tamamı, bu yıl daha da gelişmiş bir şekilde karşımızda. Kendimize has bir şekilde özelleştirdiğimiz oyuncumuzu, belli sayıdaki antrenmandan ve maçtan sonra umut vaat eden bir yıldız adayına dönüştürüyor, sonrasında iyi bir sıradan draft'ta yer alarak kariyerimize başlıyoruz. Kariyerim boyunca attığımız her sayı, verdiğimiz her pas ve hatta yaptığımız her perdeleme, oyuncumuzun gelişimi ve uzun soluklu kariyer açısından önemli. Dikkatli olmaż, koçumuzun istediklerini yapmaz ve işi tek kişilik şova çevirir isek önce dakikalarımızı, sonra da kariyerimizi yokuşa sürmüş oluyoruz.

I don't slam

Şimdilik NBA 2K11'de yer alan modları sayalım hemen: The Association, NBA Blacktop, Online Leagues, Playoffs, Season, Situation ve Majesteleri'nin teşrif etmesiyle birlikte The Jordan Challenge, Classic Bulls Teams, My Jordans, MJ: Creating a Legend. The Association, bu yıl bizi yine genel menajer rolüne büründürüyor ve organizasyonumuza istediğimiz gibi yöneterek şampiyonluk peşinde koşmamızı sağlıyor. Oldukça detaylı olan bu mod, oyunun en uzun soluklu tercihi konumunda aynı zamanda NBA Blacktop ise benim bir türlü isınmadığım ama şovdan hoşlananların taparcasına dalış yaptığı bir atmosfere sahip. Dilediğimizce seçtiğimiz oyuncularla 1v1, 2v2, 3v3, 4v4 ve 5v5 maçlar yapmak, 2 - 4 oyuncuya üçlük yarışmasına katılmak, 2 - 3 oyuncuya oynanan ve 21'de biten sokak maçları yapmak ve tabii ki birbirinden etkileyici hareketlere sahne olan Slam Dunk yarışmasına katılmak... Rakibinizi parkelerde değil, sokaklarda alt etmek istiyorsanız, size iyi şanslar ama ben bu işte yokum!

Aslında modları tek tek açıklamama gerek yok; çünkü oyunındaki tüm modlar, sadece isimlerine bakarak bile anlaşılır gibi içeriğe sahip. O halde artık zamanının geldiğini düşünüyor ve size Michael

Aral'da Satışta
aralgame.com



Michael Jordan'ın olduğu bir oyunda Kobe'nin yıldızı daha az parlıyor haliyle...

Alternatif

NCAA Basketball 10 (-)
NBA 2K10 (85)
NBA Live 10 (75)

Jordan'ı takdim ediyorum! Oyunun kapağını süsleyen ve yıllar sonra parkelere geri dönen MJ, sadece bir figür olmaktan öteye geçerek oyuna renk katıyor; üstelik farkı dönemlerdeki farklı halleri ve performansları ile... MJ'in odak olduğu ve en dikkat çeken seçenek, Majestelerinin kariyerinin zirveye ulaşığı 10 özel maçı oynadığımız The Jordan Challenge. Bu modda, daha önce Kaan Kural'ın da köşesinde anlatıldığı gibi 10 özel maç ve her maç için yapılması gereken birçok zorlu görev var. Görevleri bir kez daha tek sayıma lüzm yok ama motive olmак istiyorsanız, bana göre en kolay görev olan Shootout ile yola çıkabilirsiniz. Dominique Wilkins'i 25 sayının altında tutmak, ondan daha fazla sayı atmak, beş tanecik asist yapmak ve bu sırada da maçı kazanmak ne kadar zor olabilir ki? (İtiraf edeyim, ilk hakkımda MJ'ye öyle odaklandım ki tüm istatistikleri yakaladım ama maçı kaybettim!) 10 özel maçta da görevleri tamamlarsanız, MJ: Creating a Legend modu açılıyor ve MJ'yi çaylak halinden devralıp kendi oyun stilimizle geliştirmek, ona günümüz liginde ve günümüz yıldızlarına karşı yepeniy bir kariyer yaşıtabiliyoruz.

MJ temali bir diğer mod, Classic Bulls Teams başlığı altında mıçardan oluşuyor. MJ'in de yer aldığı Chicago Bulls kadrolarından sekizi, bu modda bizim emrimize sunuluyor ve biz de bu kadrolarla istedigimiz mıçala çablosuyor. Modun tek noksancı klasik kadrolara sahip rakiplerini kadrolarının tam olmaması. Karşımızdaki Jazz, Rockets ve Lakers gibi takımların ilk beşleri tam



ama yedekleri tam değil ne yazık ki. Bu durumdan Bulls tarafları dışındaki kitlenin hoşlanmayacağıza kaçınılmaz bir gerçek.

Majestelerinin oyuna kattığı en ilginç seçenekse çokluğumuzdan beri hayranlık duyduğumuz ve en az bir tanesine sahip olmak istedigimiz MJ ayakkabılının yer aldığı My Jordans. Oyunuda sağladığımız başarılar, bu bölümde yer alan 40 ayakkabının açılmasını sağlıyor ve biz de bu ayakkabıları istediğimiz oyunculara giydirebiliyoruz. Peki bu olay sadece görsellikten mi ibaret? Hayır. Her bir ayakkabının oyunculara kattığı ekstra değerler (Çabukluk, şut isabeti, hız gibi.) var ve bu sayede oyunculara az da olsa doping (!) kullandırılmış oluyoruz.

Oyun seçeneklerinin üstünden geçtiğten sonra gelelim oynanışa. NBA 2K11, geçen yıldı müthiş oyunu birkaç adım öteye taşıyarak mükemmel ve en gerçekçi oynanışı sunuyor bize. Maçların her anı, yaptığımız her şey, sahada olup bitenler o kadar gerçek ki sizin uzaktan izleyen biri, televizyonda maç seyrettiğinizin

sanabilir. Üstelik sadece görsel olarak değil, teknik olarak da mükemmel bir oynanış var. Oyuncu animasyonları, hareketler, paslar, şutlar, oyun setlerini uygulamak, zaman zaman da teke tek oynayıp skor bulmak inanılmaz keyif veriyor. Nadiren de olsa animasyonlarda atlama olmasında hiç gözle batmıyor. Bu arada kontrol sisteminde de yeniliğe gidildiğini ve yeni IsoMotion sistemiyle çok daha rahat ve gerçekçi bir top sürme hissiyatının oyuna hakim olduğunu belirtiyim.

Benim her yıl takıntı haline getirdiğim ve oyuncuların da yıl boyunca hazırlayıp birbirleriyle paylaştıkları "slider" olayına NBA 2K11'de yapımcılardan bir katkı gelmiş ve "Simulation" seçeneği oyuna eklenmiştir. Artık gerçeğe uygun skorlar ve istatistikler görmek, bu seçenek sayesinde 48 dakikalık maçlar yapmak mümkün ve oldukça da keyifi. Oynanışta dair önemli bir not da oyuncu setlerine alaklı. Hükümda sabretmeye ve doğru adımlar atmayı bilenler, Practice bölümündeki "Plays" seçeneğinden tüm hücum setlerini test edebilir ve maçlarda bu setleri uygulayarak kolaya skor bulabilirler. Koşa koşa rakip sahaya gidip sına basarak basketbol oynanmaz! (Hazır Practice'e girmißen "Freestyle" ile genel antrenman, "Free Throw" ile de serbest atış antrenmanı yapabilir ve "Post Moves" ile oldukça zengin pivot hareketleri yelpazesine hakim olmaya çalışabilirsiniz.)

Genel hatlarıyla oyunu özetledim ama daha fazlasını kendiniz keşfedebilir ve oyundan sezon boyunca keyif alabilirsiniz. NBA 2K10'dan daha iyi ve siz sezon boyunca oyalayabilecek NBA 2K11, bugüne kadar piyasaya sürülen en iyi basketbol oyunu, en iyi basketbol simülasyonu. Demosuya hiç işik vermeyen NBA Elite 11'ince bu yılda hiç şansı yok parkelerde... ■ **Şefik Akkoç**

Şampiyonluk Adayları

Bu yıl şampiyonluk yarısı yine oldukça etkin gelecektir. Oturmuş kadrosunu güçlendirenler, yıldızları bir araya getirenler, tecrübesine güvenenler ve geleneği olan takımlar arasından oyunda da tercih edilmesini önerdiğim ilk üç takıma şunlar:



Lakers

Geçen yılın şampiyonu ve NBA tarihinde şampiyonluğu gelenek haline getiren Los Angeles Lakers, bu yıl da Kobe & Gasol ikilisine destek verecek görev adamlarıyla en güçlü takımlardan biri.



Heat

Son şampiyonluğuna Wade & Shaq ikilisiyle ulaşan ve sonrasında düşüre gezen Miami Heat, Wade & LeBron & Bosh üçlüsüyle ligin ve oyunun en iyi hücum takımlarından biri, belki de birincisi.



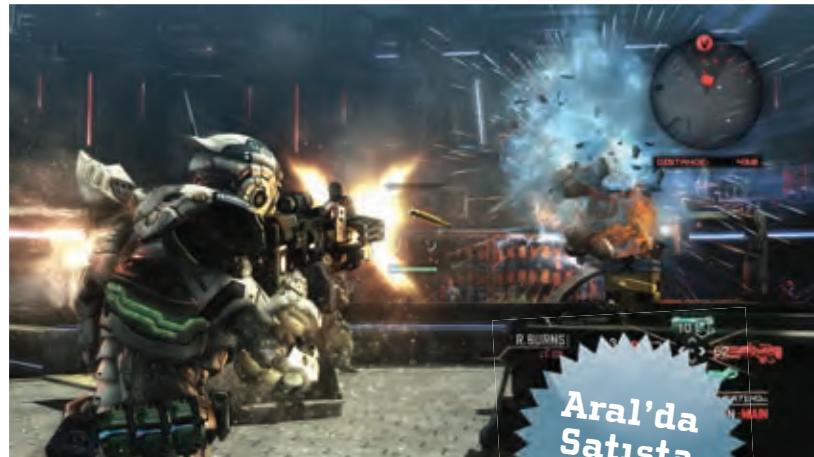
Celtics

Tecrübe konusunda zirve yapan Pierce & Allen & Garnett üçlüsüne bu yıl Shaq da katıldı. Fiziksel olarak zorlanabilecek ama tecrübeyle her takımı yenebilecek Boston Celtics'i pas geçmeyein.

NBA 2K11

- + Akıcı ve gerçekçi oynanış, müthiş animasyonlar, rahat kontroller, sunum, Michael Jordan
- Animasyonlarda nadiren ortaya çıkan atlamalar, online maçlarda can sıkın lag

9,2



Vanquish

Rusya Uzay İmparatorluğu

Mevzu çoktan kapandı ama Uzak Doğu henüz bunun farkında değil. Rusya, demir perde, komünizm anahtar kelimeleri çoktan oyunlardan çıktı. Yerine Afgan'lar, Arap'lar ve diğer Orta Doğu kokan kelimeler geldi. Uzak Doğu'nun bu kültüre alışması uzun süreceği için onlar daha kolay bir yola, eskiye başvurdu ve Rusya'yı yattığı yerden kaldırıldı; dünyaya bile değil, uzaya yerleştirdi.

"Büyük Rusya İmparatorluğu" Amerika'yı tehdit ediyordu. Amerika çare-sizdi çünkü



Alternatif

Gears of War 2 (9,5)
Metal Gear Solid 4 (9,0)
Bayonetta (9,5)

Rusya uzaydaydı. Uzayda ve çok güçlü bir uyuş sisteme sahip olan Rusya, aynı zamanda acımasızdı da.

Bir gün, Amerikan rüyası kendi pembe hayal aleminde hoş bir gün yaşamakta iken, Rusya o uyduya harekete geçirdi. Cehennem yeryüzüne indi adeta. Binalar yıkıldı, sular köpürdü. Uydu, kocaman bir şehri, mikrodalgla firina sokmuştu sanki. İnsanlar bu dalganın etkisiyle ölmüş ve Amerika, görülmemiş bir saldırıyla karşılaşmıştı.

Rusya'nın tek bir isteği vardı: Koşulsuz ve karşılıksız boyun eğme... Amerika ya boyun eğecek, ya da NY şehri, 10 saat sonra yok olacaktı.

Amerika, güçlü olduğunu vurgulamak istercesine bu isteğe göz yummadı ve Rusya'nın uzaydaki üssüne saldırdı başlattı. İşin içine robotlar karşıtı, uzay gemileri iniş yaptı ve nihayetinde tarihteki en büyük savaş başlamış oldu...

Kostüm dediğin böyle olur

Bu savaşta Rusya tarafında olup onları kontrol etmekvardıamaelbetteyineAmerikanın tarafındayız. Amerikan ordusunun bir numaralı askeri konumunda, savaşın en önemli anlarında yer almıyoruz. Bu denli önemli bir karakter olmamızdaki en büyük neden de giydiğimiz kostüm. Aynı Crysis'teki Nomad gibi, Sam'in sahib olduğu kostüm de birçok hoş özelliğe sahip.

Sam, giydiği kostüm sayesinde mükemmel bir zırha sahip oluyor. Jet iticileri sayesinde yerde kayarak metrelere ilerleyebiliyor ve tam üç


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

Düşman tanıma teknolojisi

Bu teknolojinin mimarı benim, onu beliriyorum. Ayrıca şunu da eklemeliyim ki bu oyundaki düşmanların çoğu fasa fiso. Yine de ne demişler, "dostunu uzak, düşmanını yakın tut." (Bahse girerim ki doğru söyledim...)



Bir robot neden kırmızı olur? Cevabı basit: Rusya ordusunun askeri olduğu için. Misal Türkiye'nin robotları olsaydı, o zaman da kırmızı-beyaz olurdu büyük ihtimalle. Brezilya'nın robotları hayli ilginç olurdu. Libya desen... Her neyse. Bu robotlardan oyunda bolca göreceksiniz. Bazıları makineli tüfek taşıyacak, bazıları roket atar. Kimi saklanacak, kimi ölmeye yakın yuvarlanarak yanınızda gelip kendini patlatmaya çalışacak. Bunlardan bir tanesi bile, eğer dikkat etmemesiniz tehlike yaratıyor; aynı Gears of War'daki herhangi bir asker gibi...



"Kırmızı robot bulduğun vur, bu robottu gördün kaç!" demiş Tuna Şentuna. Oyundaki en tehlaklı robotlardan bir tanesi bu çoktak. Ne zaman, nerede karşılaşacağınızı da bilememişsiniz üstelik; bir grup kırmızı robotun arasında geliveriyor. Donanımı sağlam, cephanesi sınırsız. Neyse ki zırhı çok iyi değil de elimizdeki herhangi bir silahla canını yakabiliyoruz. Yine de LFE Gun ile onu yakınına sokmamaya ve roketatar ile de kısa sürede yok etmeye bakın.



Normal şartlar altında, yani ayaklarınız yere basarken bu robotlardan göremiyorsunuz. Onlar daha çok siz bir hava aracıdırken başınıza müsallat oluyor. Sahip oldukları makineli tüfek çok tehlaklı sayılmaz fakat genelde grupça saldırıldıkları için başınızda bela olmaları da pek zaman alıyor. Onlara karşılığınızda hızlı davranışını gösterin ve kısık sürede düşürmeye bakın.

tane farklı silah taşıyıp bunlar arasındaki geçiş, Transformers misali bir değişimle yapıyor. Bu zırhın bir başka özelliği de ARS modu. Sam bir kaçma hareketinden sonra veya zırhı aşırı hasar aldırdığında bu moda geçiyor ve zaman yavaşlıyor. Zamanın yavaşlaması, size bulunduğu zor durumdan kurtulmak için yeterli zaman kazandırıyor ve bu sırada daha iyi nişan alabildiğiniz için birkaç düşmanı da beraberinizde götürürebiliyorsunuz.

Ortaya karışık

Vanquish'i oynadığım süre boyunca, oyunun sürekli diğer oyunlardan etkilendiğini düşündüm. Gears of War'a zaten fazla benziyor oyun. MGS'nin boss savaşları da bu oyunda. Halo'nun yoğun düşman kapasitesi, Modern Warfare'in takım halinde ilerlemeli oynanışı, Killzone'un önceden hazırlanmış ve oyuna yedirilmiş sahneleri... Tüm bunlar Vanquish'te toplanmış ve haliyle Vanquish, şahane bir oyundu.

Tutorial kısmını saymazsak, oyun öylesine hızlı başlıyor ki yukarıda söylediğim oynanış şekillerinin hepsini çok kısa bir sürede test etmiş oluyorsunuz. Bir ton asker öünüze atılıyor, siper alıp onları vururken takım arkadaşlarınız tam yanınızda yere düşüyor, kocaman bir gemi savaş alanının üstünde patlıyor ve her şey geçti derken devasa bir robot yerden fırlayıp size yüzlerce roket fırlatıyor... Ancak oyunu bol anımlarla göreceğiniz türden manzaralardan bahsediyorum burada. Vanquish'te aksiyon ve yıkım, hiçbir zaman dinmiyor...



Trenin üzerinde ilerlediğiniz bu bölümde aksiyon tavan yapıyor.



Kay, zamanı yavşat, tekmevi patlat!

Vanquish'teki bir güzel özellik de oyuna nasıl başladığınız, öyle devam etmesi. Karakteriniz yepyeni özellikler kazanmıyor veya sahip olduğu özelliklerden bir şey kaybetmiyor. Ancak bazı düşmanlarından düzen "upgrade" hologramlarıyla silahlarını güçlendiriliyor, o kadar.

Sam'ın sahip olduğu silahlar, hali hazırda yeterince güçlü aslinدا. Heavy Machine Gun, Assault Rifle ve Shotgun başlangıç silahları. Daha sonra Sniper Rifle'lar, Rocket Launcher'lar Laser Attack Gun'lar, Disc Launcher'lar ve dahası karşısına çıkıyor. Bu kadar hızlı oynanan bir oyunda Sniper Rifle'in yeri olmadığı düşünüyordum ama baktım ki aslında çok işe yaraması gereken Laser Attack Gun (Seçilen hedeflere lazer atıyor) pek bir anlamsız kaldı... Size tavsiyem, her türlü silahı deneyip oynayış şeklinize uygun olanları yanınızda taşımanız.

Senaryo hiçbir zaman sizi çok şaşırtıp oyuna bağlamıyor ve zaten oyunun böyle bir şey amaçladığı da yok. Vanquish'i oynayacaksanız, bolca robot vurmak ve bunu, inanılmaz bir görsellikte yapmak tek amacınız olmalı. Ben yaptım, yapıyorum ve çok eğleniyorum!

■ Tuna Şentuna

Vanquish

- + Görsel olarak harika, aksiyon hiç dinmiyor, bölümler çok eğlenceli
- Multiplayer mod yok, hareketleri combine etme imkanı olmasından daha artistik hareketler yapılmamış

8,9

Binek araçlar

Eğer bir Rus askeri, size kendinden büyük bir robotun tepeşindeyken ateş ediyorsa, önce o Rus askerini indirin. Böylece robot boşça çıkmış olacak ve onu kontrol edebileceksiniz. Aynı şekilde oyundaki tüm taretler de kullanılmak üzere sizi bekliyor.



Yapım MercurySteam & Kojima Productions
Dağıtım Konami
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.konami.jp/castlevania
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Castlevania: Lords of Shadow

25 yıl sonra terkedilen bir klasik

Yazdığım en keyifli yazardan biriydi bu. Arka plana bu 25 senelik serinin ilk halkasında James Banana sahne adıyla, Kinuyo Yamashita tarafından yapılan müzikleri koydum. Gözlerimin önüne 16-bitlik o ilk Castlevania oyunlarının grafiklerini getirdim ve kısa süre önce konsolda son bir kaç saatir oynamaya dayandığım Lords of Shadow'un etkilerini kafamdan silmeye çalıştım. 25 senenin sonunda kendine radikal şekilde yeni bir yön çizmeye karar veren serinin son halkasından çok da memnun kalmadığımı sanırımla anlımamızındır.

1986'da side-scrolling formatıyla yola çıkan Castlevania bugün artık bir 3rd person action / adventure olarak karşımıza çıkıyor. "Combat Cross" ismi verilen silahımızla 40 farklı组合 boyu klasik "puan – topla - satın al" mantığıyla unlock ederek klasik düşmanlarımız ve level sonu boss'ları ile eğlenceli bir savaşa tutuşuyoruz. Burada boss karşılaşmalarında, final aksiyonları mekanik itibarıyle God of War ile birebir aynı diyebilirim. Light / dark magic sistemi ile zenginleşen karakterimiz ilk bakışta ciddi aksiyon yüklü bir imaj çiziyor ama bir süre sonra farkediyorsunuz ki

2D vs 3D

Castlevania, başlangıcından bu yana 2D side-scroll tarzıyla tasarlanmış bir oyundu. İlk kez üç boyutlu Lords of Shadow ile adım atan oyunun bu radical değişimini fanları arasında yoğunlukla tartışıyor. Benzer yaştaki bir başka 2D-scroll oyunu olan Bionic Commando, daha yakın zamanda bir makyaj ile yeniden piyasaya sürülmüştü. Acaba 25. senesinde Castlevania içinde sık bir HD makeup daha güzel olmaz mıydı?



Alternatif

God of War III (9,5)
Devil May Cry 4 (6,9)
Uncharted 2: Among Thieves (9,6)

butonlara belli başlı kombinasyonlarda sürekli aynı formatta basıyorsunuz. Anlayacağınız aksiyon zenginliği biraz modaya uyumak amacıyla eklenmiş RPG öğelerinden ibaret.

Hikayeye gelince... Ana karakterimiz olan Gabriel Belmont bir Brotherhood of Light üyesi. Gabriel'in karısı Marie öldürülmüş ve limboya sıkışık arada kalmış bir ruh olarak onu çağırıyor. Pan, nam-i diğer Guardian of the Lake tarafından korunan ve ormanın en ücra köşesinde saklı olan Lake of Oblivion'a gidiyor ve burada ölülerle konuşabildiğimizi anlıyoruz. Marie dile geliyor, bize evrenin nasıl kurtarılacağını anlatıyor ve macera da asıl bu noktadan sonra başlıyor. Burada oyunun aslında en azından bir yönünün çok başarılı olduğunu da anlıyorsunuz, bu da mekan tasarımları. Gerçekten oyundaki her bölüm görsel bir şölen sunuyor oyuncuya. Ancak, her biri özenle tasarlanmış bölümler, zengin combolar, level sonu bossları derken oyun bir süre sonra bu artıların tümünü yavaş yavaş rutin seyri nedeniyle kaybediyor.

Bana göre Castlevania gibi bir klasik seri ilk gün neye tutunduysa onlarca sene sonra bile bu formülünün sırrını korumalı ve popüler kültür ürünlerinden bu kadar etkilenmemeliydi. Metal Gear, Mario gibi seriler bunu başardı ama Castlevania: Lords of Shadow'u oynayınca karşımızda God of War veya Devil May Cry olmaya çalışan, "özenti" bir oyun görüyoruz maalesef. ■ **Ömür Topaç**



Castlevania: Lords of Shadow

- + Özgün mekan tasarımları, muhteşem müzikler, Lake of Oblivion
- Düşük framerate, sabit kamera açısı, lineer bölümler

7,1



Yapım Neversoft Ent.
Dağıtım Activision
Tür Müzik
Platform PS3, Xbox 360
Web www.guitarhero.com



Multiplayer oyunlar yine çok zevkli ama GH5'i bırakıp neden Warriors of Rock'ı oynarsınız, cevabından pek emin değilim...



Guitar Hero: Warriors of Rock

İçinizdeki savaşçıyı uyandırın!



Dragonforce!

Yillardır herkesi gitar çaldığına inandıran oyunumuzun, herkesin kendini bir metal savaşçısı sanmasına inandıracak olan oyunu geldi, çıktı. Hikayeye göre bir robotla, insan olan bir savaşçı kapsıyor ve robot onu yenerek hapsediyor. Onu kurtarmanın tek yolu ise müzik yapmak, metal ruhunu yakaladıkça güçlenmek ve sonunda "uyanmak".

Hemen suratınızı aşmayın... En azından bu defa, para toplayıp üne kavuşmaya çalışan bir grupta çalışmıyoruz. Bu sefer daha ulvi bir görevimiz var: Müziğin kralını tahtına geri oturtmak!

Baltalı ilah

Önceki Guitar Hero oyunlarından, oynanış olarak hiçbir fark yok Warriors of Rock'in. Tek önemli fark,

Quest Mode...

Bu modda, önceki oylardaki gibi tek bir karakterle ilerlemek yerine, farklı karakterlerin hikayesini takip ediyoruz. Amacımız bu karakterlerin şarkı listelerindeki parçaları başarıyla tamamlayıp gerekli yıldız sayısına ulaşmak. Bunu başardıktan sonra ilgili karakterimiz arayışına son veriyor ve "uyanıyor".

Her karakterin, kendine has güçleri bulunması, parçaları daha kolay aşmanızı sağlıyor. Örneğin bir karakter "multiplier" çarpanı olarak "2"yle başlıyor her şarkiya. Böylece hata yaparsanız bile hep 2X multiplier ile devam ediyorsunuz. Bir başka karakter, şarkida başarısız olursanız oyuna geri dönenbilmeniz için size iki hak veriyor. Bir başkası kalabaklıın hep coşun kalmaması sağlıyor ve bu sayede parçalarda başarısız olma olasılığınız bir hayli düşüyor. Karakterler yıldız sayılarını tamamlayıp daha güçlü hallerini aldıktan sonra da sahip oldukları güçlerle son bir parça çalıyor ve bu sırada sahip olduğunuz güç de normal halinden daha güçlü oluyor. (Örneğin bir karakterin özelliği olan maksimum çarpan 5X iken, bu 6X'e çıkıyor.) Tüm karakterleri güçlü

hallerine getirdikten sonra da dev robotla karşılaşıyoruz. Buradaki güzellik ise, karakterlerimizi gruplara ayırıp, bu gruplardaki karakterlerin güçlerini şarkı içerisinde aynı anda kullanabilememiz...

Oyunu tamamladıktan sonra bakıyorsunuz ki oyunun sadice %50'sini tamamlamışsınız... Bunun nedeni, tüm Quest modunu bir kez daha, tüm karakterlerin güçlerini aynı anda kullanarak bir kez daha oynayabilmeniz. Bunu yaparsanız ki şayet, her şarkidan 5 yıldız değil de 40 yıldız toplamaya çalışacağınız ama bu sandığınız kadar zor değil. (Hele ki o kadar güçe sahipken...)

Elizimdeki parçalara gelecek olursak... Şahsen şarkı seçimlerine ne bayıldım, ne de nefret ettim. Rock parçalarından, ağır metal parçalarına kadar birçok gruba yer verilmiş. Bir yerde Linkin Park çalarken, bir yerde Children of Bodom çalabiliyorsunuz. Ve eğer merak ettiyseniz, Dragonforce yine burada ama çalmak yine sadece Guitar Hero ustalarının harcı...

Bir hikaye üzerine oturulduğu için bu oyunu oynamayı bitirmek isteyeceksiniz fakat bitirdikten sonra bir kez daha dönüp bakacağınızı da pek düşünmüyorum. Ağır Guitar Hero fanatiklerine, Megadeth tutkunlarına ve metal'den hoşlananlar bu oyunu almalı. Geriye kalanlar DJ Hero 2 oynayacağız. (Şaka yaptım, oynamam!) ■ Tuna Şentuna

Alternatif

Rock Band 2 (9,0)
Guitar Hero 5 (8,0)
DJ Hero (8,5)



Guitar Hero: Warriors of Rock

- + Quest modu eğlenceli olmuş, Megadeth'i seviyoruz!
- Bazı parçalar biraz alakasız olmuş, seride yeni başlayacak olanlar için oyun zor gelebilir

8,0



Yapım Lionhead Studios
Dağıtım Microsoft Game Studios
Tür RPG
Platform Xbox 360
Web lionhead.com/Fable/FableIII



Kralcılık

Fable III'ün oyunculara getirdiği en büyük yeniliklerden bir tanesi seçim yapma zorunluluğu. Oyunun henüz başında yapmak zorunda olduğumuz seçimler, bütün oyuna yayılmış durumda. Kral olmak ne demek Fable III bize net bir şekilde anlatıyor.

Fable III

Pastel renklerle dolu bir masal

Fable serisini duymayan kalmamıştı sanıyorum. İlk oyunu piyasaya çıktıında etraf sallanmıştı resmen. Ufak bir çocuk olarak başladığımız oyun, ikinci oyunıyla da ortalığı kasıp kavurmaya devam etti. Özellikle yarattığı dünya ve NPC'lerle etkileşim konusunda bir hayli başarılı olan oyun serisinin üçüncüsü kaçımda. Bakın hem de nasıl...

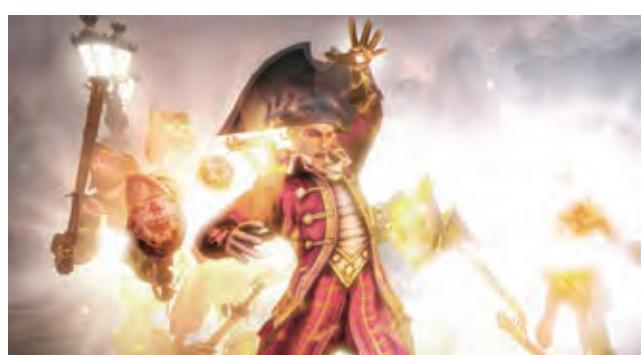
Diktatöre dikkat

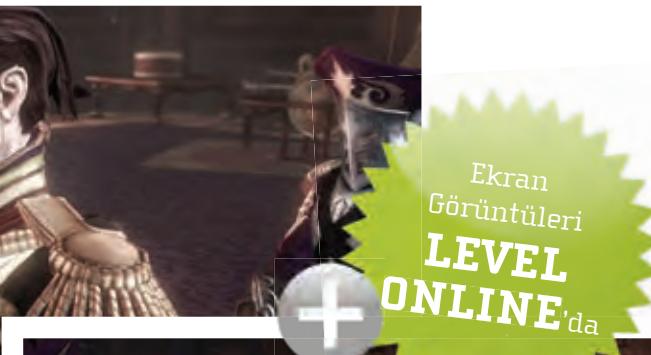
Kısaca senaryodan bahsetmek lazım çünkü olaylar hiç de önceki oyunlardaki gibi seyretmiyor. Zaten oyunun demosundan da anlayabileceğiniz üzere; inanılmaz bir diktatörlük altında kalmış durumda Albion. Logan ismindeki Kral, halkına inanılmaz bir şekilde zulüm ediyor ve işlerin yavaş yavaş kopması, büyük bir isyana neden oluyor. Logan'ın kardeşi olan prens, yani biz, babamızın sağıdık koruyucusu

ve bizim de savaş sanatları hocamız olan Walter ile bu isyana liderlik ediyorken buluyoruz kendimizi.

Öncelikle dikkat çeken ilk oluşum seslendirme oluyor. Önceki oyunlardan tanıdığımız kahin Theresa yine bizimle birlikte. Bu tanık güzel sesi duymak cidden hoş bir duyguya. Genel olarak oyuna baktığımızda sanki Fable II oynuyormuş hissiyatına kapılıyorum insan. Yani iki oyun arasındaki görsel benzerlik yadsınamayacak durumda. Fakat oyunun içerisinde girdikçe bu durumu değiştirmeyi fark ediyoruz. Grafikler üzerinde bolca oynamış ve görsel olarak harika bir dünya yaratmayı başarmış yapımcılar. En büyük yenilikse savaş sisteminde olmuş. Genel hatlarıyla savaşlarda tek tuş kullanıyoruz. İkinci oyunu oynayanlar bilirler; bir tuş yakın dövüş, birisi menzilli silah, bir diğeriye büyüğünü içindir. Fakat eskiden bir yaratığı hangi silah cinsile öldürürsek ona göre bir yetenek puanı kazanıyordu. Bu durum artık değişmiş durumda; zira artık yetenek puanı diye bir şey söz konusu değil.

Bunun yerine getirilmiş olan Guild Seal sistemi sayesinde yeni yeteneklerimize kavuşuyoruz. Guild Seal toplamak için bolca düşman öldürmemiz gerekiyor. Pek tabii oyunun ismi Fable olunca sadece düşman kesmek yetmiyor; daha çok Guild Seal toplamak için NPC'lerle de iletişime geçmemiz





gerekıyor. Tanıştığımız her bünyeyle birlikte daha çok Seal elde edebiliyoruz. Bitirdiğimiz her ana senaryo sonundaysa kendimiz Road to Rule'da buluyoruz. Burası ucu bucağı gözükmenin bir yol aslında ama biz her seferinde bir kapı açarak ilerleyebiliyoruz. Yani her bir ana görev sonunda, bir kapı daha açabiliyoruz. Her yeni kapı demekse daha farklı yetenekler demek. Yetenekler dediysem sadece savaş alanında anlamayın. Evet, silahlıliğimiz upgrade'lerini ve hatta bazı büyülerini de buradan elde ediyoruz ama aynı zamanda sosyal tarafımızı geliştirmek için ihtiyacımız olan "emote"lar da burada yer almıyor. Oyunu başladığımızda sadece el sıkışmak ile sınırlı olan karakterimiz; seviye atladıkça kendisine yeni emote'lar alabiliyor. Dans etmek, öpüçük, sarılma, evlilik gibi yetenekleri ikinci kapıya geçmeden alamadığımız bilgisini de vermek istiyorum. Yani "Hemen kadınımlı buldum; evlendim" yok artık.

Fable II'de bulunan menüye artık aramızda değil. Neden mi? Çünkü onun yerini "Sanctuary" almış durumda. Bu bölüm, senaryosal olarak da bir hayli anlamlı çünkü babamızın bize bıraktığı birçok eşya burada. Her ne kadar kasıntı gibi gözüke de çok güzel bir hava katmış oyuna. Peki, nedir Sanctuary? Hemen yardımçı olalım: Ortasında bulunan harita sayesinde bütün Albion dünyasına hakim olmamızı sağlayan bir oda. Bu harita sayesinde nerede, hangi şehir var, hangi şehirde hangi görevler var gibi çok kritik sorularımızın hepsine yanıt bulabiliyoruz. Ayrıca artık bir inventory'mız yok. Aldığımız iksirler direkt olarak kendilerine yer buluyorlar ama onlar haricinde silah ya da zırh değiştirmek için Sanctuary'ye gitmek zorundayız. Üç farklı odası bulunan bu güzide yer, aslında büyük bir karışıklık ortadan kaldırılmış. Kıyafetlerimizi ve silahlarımıza o ufak menüde saatlerce aramak yerine, bir anda karşımızda; mankenlerin üzerinde görmek doğrusu çok güzel bir hareket olmuş.

Seslendirmeler benden tam puan aldı bu arada. İnsan diyalogları ziyadesiyle oyuncuya kendisine çekiyor. Benzeri



oyunlarda kulağıma bile takılmayan diyaloglar, Fable III'te ne kadar da iyi bir dinleyici olduğumu anlamamı sağladı. Ana karakterlerin birbirleriyle olan konuşmaları hem senaryo olarak çok kritik, hem de kendi kişisel özelliklerini taşıdığı için fazlaıyla dikkat çekiyor. Hele Walter ileuşağımız Jasper arasındaki diyaloglar karşısında bolca gülceksiniz.

Fable III'ün en farklı yanıysa típki önceki oyunlarında olduğu gibi karakter etkileşimi. Fable III bu konuda cidden serinen en gelişmiş oyunu olma özelliğini taşıyor. Yoldan geçen herkesle o ya da bu şekilde konuşabiliyor; kendimize arkadaş edinebiliyoruz. Hemen aklınıza evlilik geliyor değil mi? Biliyorum. Bu sefer evlenmek o kadar da kolay değil. Yani yüzüğü buldum, iki dans ettim, "hoppa" gibi bir durum yok. Öncelikle bir bayanla tanış kendimizi sevdiriyoruz. Sevgi barımız en üst seviyeye ulaşınca birçok NPC'nin yaptığı gibi bize ufak bir görev veriyor ki bu görev sistemini çok sevdim. Görevi tamamladığımız zaman artık arkadaş olabiliyoruz. Arkadaşlık esasında yapacağımız hareketler sayesinde bir





► görev daha alıyor, sonrasında en yakın ormana ufak bir geziye çıkmıyoruz. (Karakterlerin ellerinden tutabiliyoruz bu arada. Tam Yeşilcam.) Sonrasında kaçınılmaz öpücükle geliyor. Evlilik içinde bir teklife bulunuyoruz; kabul edilmezse olaysız dağılmamız gerekiyor. Diyelim ki evlendi; oyun bize hemen nerede yaşayacağımızı soruyor. İşte; önce biraz yatırıım yapmadan evlenilmeyeceğini öğrenen arkadaşlar; Fable bile soruyor! Sonrasında nasıl bir düğün istediğimiz devreye giriyor. Basit bir düğün yapabildiğimiz gibi çok fantastik ve pahalı bir düğün de yapabiliyoruz. (4000 gold vermem düşüne; şimdiden diyeşim.)

Unutmadan mesleklerde de değişimek lazım. Meslek olarak pie making, blacksmithing ve benim favorim olan lure playing gibi işlere bulaşabiliyoruz. Prensip olarak ikinci oyundakinin bir benzeri meslek sistemi. Yaptığımız iş her ne olursa olsun başlangıçta çok kolay bir yaptırırm ve ona oranlı ufak bir para ödülüyle başlıyor. Her meslek on kere aynı işi tekrarlamayı başladığımızda maksimum para sağlamaya başlıyor. Burada Lure yani bir nevi telli müzik cihazı çalmak aralarında en eğlenceliş bence. Tıpkı Guitar Hero'da olduğu gibi doğru tuşlara, sırayla basmamız gerekiyor. (Gerçi pastayı da böyle yapıyorum ama olsun.) 10. kere yapincaya kadar her seferinde daha

da hızlanan bu müzik işi, eğer başarısız olursanız tipki diğer meslekler de olduğu gibi başa dönmemize sebep oluyor.

Kral olmak

Fable III'ün eksik taraflarına bakmak gerektiğinde en yukarıda söylediğim sözlerime kulak vermeniz lazım. Yani oyun genel olarak ikinci oyuna fazlaıyla benziyor. Hani yeni bir oyun değil de sanki bir eklenti paketi olmuş gibi. Tamam; tam olarak öyle de değil ama işte bir yerde tıkanmış. Savaş sistemi bir hayli kolay ve üç yaşındaki kardeşinizin de oynayabileceği cinste. Gözüme takılan bir başka durumsa; arkadaşımız olan insanların bize hediye verme konusundaki israrları oldu. Aynı NPC on dakika içerisinde üç kere hediye verdi bana. Ne kadar çok sevmiş beni acaba? (Gerçi evlendim onuna sonrasında ama çikolata krizinden değil.) "NPC" demişken; halen birbirlerine çok benziyorlar. Yani ikinci oyundakinden daha fazla sayıda farklı NPC olduğunu zannetmiyorum. Bir kasaba meydanında gördüğüm adamı, hemen ileride yine görebiliyorum. Sağıd dostumuz olan köpek karakteri konusunda da sorunlarım var. Çünkü kendisi direk olarak ikinci oyundan gelmiş durumda. Yani yine hazine varsa etrafta siren olarak çalışıyor ya da kazılacak yer varsa üzerine gidip debeleniyor. Fakat yere düşmüş düşmanlara vurulması gereken son darbeyi on kerede bir defa yapıyor. En iyi yaptığı şey kuyruğu etrafında dönmek...

İyisiyle, kötüsüyle bir Fable oyununu daha elden geçirmiş durumdayım. Fable III mükemmel değil kesinlikle ama seride yanaşır bir oyun olmuş. Oyuncuya uzunca bir süre kendisine kilitleyebilecek bir potansiyele sahip. Harika bir senaryo işleyisi olan Fable III, aynı zamanda bolca yan göreviyle de 25 saat gibi uzun bir oyun süresi vaat ediyor. Serinin hastasısanız kaçırılmamanız gereken bir oyun ama bu isimle ilk kez karşılaşışorsanız en azından önce ikinci oyunu oynayın. O zaman beni daha iyi anlayacaksınız. ■ Ertuğrul Süngü



Fable III

- + Yenilenmiş oyun sistemi, insan ilişkileri, harika senaryo akışı, müzikler ve seslendirme
- Ikinci oyunmuşçasına bir oyun, daha yenilikçi fikirler olabilirdi

8,5



Aral'da
Satışta
aralgame.com



Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2

Akatsuki'nin izinden...



PS'ye özel hazırlanan ilk Ultimate Ninja Storm çıktığında bende PS3 mü yoktu, PS3'üm mü patlamıştı, ben mi derin uykudaydım, hatırlıyorum fakat o oyunu çok geç oynamışım ve oynayamadığım süre boyunca etrafıta Naruto kostümüyle gezdim, saçımı sariya boyayıp gözüme mavi poşet taktim. Olayın fazla etkisinde kaldığım içinde durum ters tepti ve Naruto'dan uzaklaştım. (Dalga geçtiler demiyor da...) Daha önce de söylemiştim; Naruto Shippuden'den bir süredir uezdiğim. O bir süre boyunca neler olup bittiğini ise bu oyundan öğrendiğimi gurur duyarak söylüyorum çünkü burada ne "filler" var, ne 20 bölümde biten tek bir savaş var, ne de sürekli esprî yapmaya çalışan anime klasiği karakterler...

Itachi!

Bu oyunda aksiyon var, bu oyunda macera var. Bu oyunda ne yok mesela... Zor hareketler yok, derinlik yok. Senaryo, Gaara'nın kaçırılmasıyla başlıyor ve anime'deki ünlüavaşlarla ve bölümlerle devam ediyor. Her ne kadar oyuna Naruto ile başlasak da senaryoya göre birçok farklı karakteri kontrol etme imkanımız oluyor.

Karakterlerin kontrolleri birbirinden farklı değil. Herkes tek bir tuşla ana saldırısı hareketini yapıyor, tek bir tuşla künai fırlatıyor ve tek bir tuşla Chakra'sını aktive ediyor. Kombo yapmak için saldırısı tuşuna art arda bas-

Serbest dövüş

Macerada atılmadan, hemen bir iki dövüş yapıp oyundan çıkmak isterseniz maalesef hayal kırıklığına uğrayacaksınız zira oyuncunun başında birçok karakter kilitli olarak geliyor ve bunları ancak oyunu oynayarak açabiliyorsunuz.

mak yeterli. Peki o zaman karakterler arasındaki farklılık nerede? Karakterlerin komboları, her ne kadar tek bir tuşla yapılıyor olsa da birbirinden farklılık gösteriyor. Örneğin Gaara'nın başlangıç vuruşlarının menzili çok kısayken, Rock Lee daha hızlı olduğu için rakibinin hemen yanında bitiveriyor. Ayrıca Chakra kullanan hareketler, karakterlerin birbirinden farkını net bir şekilde ortaya koymuyor.

Dövüş sisteminde dikkat etmek gereken iki konu var: Birincisi zamanlamayı tutturup hareketlerden "yerinize odun parçası bırakarak" kaçmak ve rakibinizin arkasında belirmek. Bu çok önemli çünkü bir komboyu baştan sona yerseniz, çok fazla hasar alıyzsunuz. İkincisi de komboların sonuna Chakra'nızı harekete geçirerek yaptığınız özel hareketi bağlayabilmek ve bunu rakibinize yedirmek. Her karakterin özel hareketi -doğal olarak- birbirinden farklı. Bunların en iyi nasıl kullanıldığını keşfetmek de size kalıyor.

Sasori!

Elbette ki bu oyuncunun en güzel olduğu kısmı dövüşler fakat dövüşmenin yanında, animede yer alan kasabalarında dolaşmak da mümkün. Buralarda dolaşırken bir ton yan görev alabilir ve çevrede gizlenmiş eşyaları toplayabilirsiniz. Topladığınız eşyalar, materyaller veya onlar her ne ise, öyle ya da böyle bir işe yarıyor. Çoğu dükkanlardan satın alabileceğiniz güçlendirici yiyeceklerin oluşturulabilmesinde işe yarıyor ve bunları bir kez oluşturduktan sonra, para vererek satın alabiliyorsunuz.

Ve görsellik... Size şöyle söyleyeyim, oyundaki "Ultimate Jutsu"ları (Karakterlerin süper hareketleri diyelim.) ve ara sahneler o kadar kaliteli ki anımenin çizimleri sönükkaliyor. Boss savaşlarında ekranada ne olduğunu izlemek isteyeceğinizden emin olabilirsiniz. (Fakat bunu yapamayacaksınız çünkü o sırada bir dizi tuşa basmanız gerekecek.)

Naruto fanatiklerinin düşünmeden alması gereken, gerçekten çok keyifli bir oyun. Online olarak da oynanabiliyor, geriye dönük yapısı da mevcut. Kisacısı, beklemeniz zararınız; geliyor Rasengan!

Tuna Şentuna

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2

- + Görsellik tavan yapmış, senaryoya sadık hikaye, ünlü karakterleri kontrol etme imkanı
- Tek tuşla yapılan hareketler

8,2



Alternatif

- Tekken 6 (8,9)
- Super Street Fighter IV (9,0)
- Sengoku Basara: Samurai Heroes (-)





Yapım Ninja Theory
Dağıtım Namco Bandai
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PS3, Xbox 360
Web www.enslaved-thegame.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Enslaved: Odyssey to the West

Özgürlük Heykeli'ne çarptıktan sonra...

Her şeyin artık "hiçbir şey" olduğu, dünyyanın yerine bambaşka bir dünya kavramının yaratıldı, bildiğiniz şeylerin hepsinin yeni düzende tortudan başka bir şey ifade etmediği ve bunların niye olduğunu bile bilmediğiniz bir yer hayal edin. Ninja Theory'nin ilk defa iki konsol için de hazırladığı Enslaved: Odyssey to the West'in konusu 28 Gün Sonra'nın senaristi Alex Garland'ın parmaklarından kağıda dökülmüş. Köleliğin amaç olduğunu sandığımız, günümüzden 150 yıl sonraki post apokaliptik bir dünyada köle odalarında mahsur kalan Monkey'nin ve Trip'in yolculuğu mech ve steampunk konseptinde bir yolcu gemisinden kaçmaya çalışırken başlıyor. Trip'in geminin devrelerini bozmaya serbest kalan Monkey de kapsülden kurtulmayı

başararak, neler olduğunu idrak edemeden mavi gökyüzünden Wasteland'e doğru sürülmeye. New York bambaşka... Gökdelenleri sarmaşıklar sarmış, yemyeşil, araç yok, çit çıkmıyor. Gözlerinizi kamaştıracak görüntüler ardi ardına geliyor. Monkey, adından da anlaşılabileceği üzere, maymun kıvamında her yere tırmanan, insan azmanı bir şahsiyet. Trip ise yapay zekayı çok iyi kullanıp Monkey'nin kafasına elektrik veren köle bandı takmış, mizmiz bir hatun. Monkey, Trip öldüğü zaman kendisinin de öleceğini bildiğinden ve oyun boyunca Trip'in yapay zekasına ihtiyacı olacağından onu sırtında bile taşıyor. Sessizlik, mech robotların gelmesiyle son buluyor. Tasarımları çok başarılı olan robotlar, ikinin peşine düşüyor ve Monkey, elindeki sopamısı ama güçleri olan tek silahıyla gücünü konuşuyor. Tek silah olayı başlarda can sıkıcı gelse de topladığımız kırmızı orb'larla stun ve plazma olarak farklı özellikler kazandırılabiliriyor. Trip'e de

komutlar verebiliyoruz; düşmanı oyalaması, bizi iyileştirmesi ve gel deyince gelmesi, sırtımızda taşımadığımız anlarda işe yarıyor. Hack&slash sahneleriyle kamera açıllarıyla zenginleştirilmiş. Bazı son hamlelerden sonra, yavaş çekimde ve yakın kamerayla olan biteni izleyebiliyoruz. Karakter detayları da oldukça tatmin edici; Trip'in bakışlarından ne hissettiğini okuyacak kadar yakınıyoruz böülümleri geçtiğe.

Mech'lerin saldıruları ve Wasteland'in karmaşası içinde, Trip ve Monkey ile beraber bu dünyadan neden bu hale geldiğini biz de onlara beraber öğreniyoruz. Oyunun her şeyi bir yana, en güzel noktası da bu aslın da. Oyun akip giderken, taşlar sandığınız gibi yavaşça yerlerine oturmuyor, aksine oyunu bitirmedikçe neyin peşinde olduğunuzu asla bilmeyeceksiniz ama bilmek ve bitirmek için can atacaksınız! **Aya Zaman**

Alternatif
Gears of War 2 (9,5)
The Club (7,6)
Vanquish (8,9)



Enslaved: Odyssey to the West

+ Senaryo işleniği ve kurgu çok iyi, aksiyon dorukta

- Aksiyonu bölen kötü kamera sistemi, yenilik sunmaması, çok "düz" olması

7,5





Yapım Tecmo
Dağıtım Tecmo
Türk Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web quantumtheorygame.com
Türkiye Dağıtıcı Aral



Quantum Theory

Kaptan mağra adamı!

Bu tarzda bir başlık atmamın sebebini yazının ilerleyen kısımlarında anlayacağınız, merak etmeyin. Şimdi Quantum Theory (QT) oynarken yapmamız gereken bazı şeyler var. Misal; cips, çerez gibi aperatiflerden uzak durmak ve aynı zamanda da etrafımızda içecek bulundurmamak bunların en başında geliyor. Bir de oyunun sesini bolca açmak gerekiyor. Bütün bu işlemleri tamamladıktan sonra artık oyuna gelebilirsiniz. Buyurun...

Ateş etmek

QT'ye adınızı atar atmadan heyecan dolu bir koşturuma başlıyor. "Neredeyim?", "Neden koşuyorum?", "Bir dakika; yanındaki bu kız da kim?" gibi soruları siz daha sormaya başlarken, oyun bizi tuşları öğrenmemizi sağlayan bir "tutorial" bölümde sokuyor. Yanımızdaki güzel bayanı içerisinde bırakmak suretiyle kaçtığımız bir yapı var. Bu bina aslında oyuna aynı zamanda bütün anlamını kazandırıyor. QT, post apokaliptik bir dünyada geçiyor. Yani insanların neredeyse yok olduğu ve bilinmeyen güçler tarafından etki altında olan bir dünyası var. "Ark" adlı verilen yapılar, genelde içlerinden çıkışması imkansız binalar ve biz oyuncunun henüz başında bunlardan bir tanesinden ziyadesiyle kaçıyoruz. Devamıdaysa bir grup askerle birlikteyiz; henüz sorgumuz bitmeden başlayan yaratık saldırısı karşısında, bu askerlere yardım ediyoruz ve böylece oyun da başlamış oluyor.

Oyun hem kamera açısı olarak, hem de yapı olarak Gears of War'u bir hayli andırıyor. Bolca siper bulunan haritalarda, saklanarak ve taklalar atarak düşmanları yok etmeye çalışıyoruz. Ana karakterimiz olan Syd, bir seferde üç tane farklı silah taşıyabiliyor ki bu bir hayli tatmin edici bir rakam. İkiden çok silah taşıyabilmek, bu tarz oynlarda daima iş yapmıştır.

Genel hatlarıyla bölgelere ayrılmış olan haritalarda, belirli görevleri yaparak o haritayı tamamlıyor ve bir sonraki kısma geçiyoruz. Bu arada bir miktar şehir görevi yaptıktan sonra kendimizi daha önce kimseyin giremediği ya da girdiyse de geri dönemediği, şehrin ortasına kurulmuş koca bir bina içerisinde buluyoruz. Amacımızsa bu binayı yok etmek!

Just Syd

Yazılımını takip edenler, çoktan bir killik olduğunu anlamışlardır. Bir tedirginlik oluşturmuşumdur beni tanıyanlara. Hani az önce oyunun Gow'a benzemiğini söylemiştim ya, hah, benzemiyor. Yani kopyası ama o kadar kötü bir kopya olmuş ki anlatamam. Neresinden başlasam, bilemedim. Bir kere her yer siper alımı maya bekleyen cihazlar ve mevziler ile dolu ve sürekli olarak bir siperden diğerine geçiyoruz. Geçtiğimiz her bölgeden sonrasında benzeri bir bölüm bizi bekliyor. Kısacası bütün bölgüler aynı dersem hiç de yalan söylemiş olmam. Peki düşmanlara ne yapacağız? Birkaç tane farklı düşman modelinden öteye gidememiş QT. Artık çizmek mi istemediler ya da Japonya'ya ayrı bir bağıllıklarını var, o kadarını bilemem. Bir de beyinden biraz yoksun kendileri. İyi yaptıkları tek şey, savaş esnasından tifil tifil taramamıza geçip açık olduğumuzu

yerden bize ateş etmek. Fakat ben daha gecebilin çok azına rastladım zira adamın geldiği belli, bir de ateş ede ede bunu yapmaya çalışıyor! Yok artık! Siper alma sistemiye önce düşmanlarda, sonra da bizde patlıyor. Düşmanlarımız sırtlarını bir duvara verdiğinde kilitlenip kalıyorlar. Yani ateş ettiğim anda siperden çıkıyor, durduğumdaysa yine

arkasına geçiyorlar. Bizim içinse durum bambaşka. Arkadaş, duvarın arkasında nasıl delik deşik oluyorum ben, birisi bana bunu açıklayabilir mi? Silah konusunuşa hiç sormayın; çünkü cevap olarak "bildiğiniz" diyeceğim. Karakterimize özel olan silah hariç, neredeyse QT'ye özel hiçbir silah yok. Bir makinelili sevdasıdır gidiyor, ben bir onu anlayamadım. Ayrıca o iş sadece Warhammer 40K'da güzel oluyor, başkası yapmasın mümkünse...

Vapurlar falan

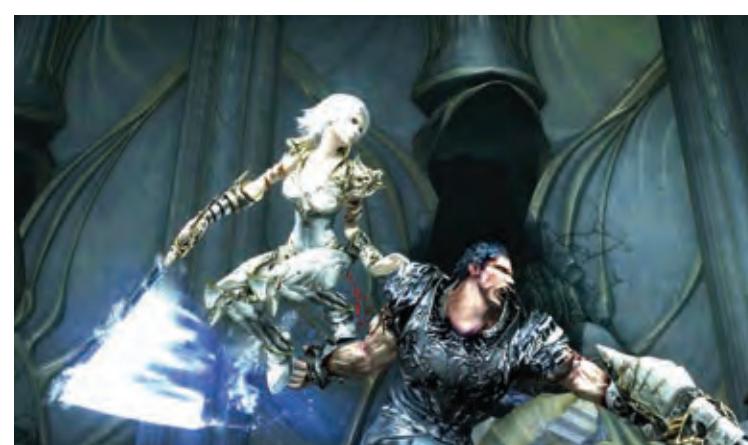
Aslında baya bir süre oynadım QT'yi ki zaten sekiz saatlik oyun ömrü olması, kendisini bitirmeme bile sebep oldu. (Ne yapamı, oyun yoktu!) Yine de oyun fazlaıyla naylon. Yetmezmiş gibi bir de Gow kopyası resmen. Hani hadi kopyaladınız, bari üzerine bir şeyler ekleyin be adam! Neyse, kızdım işte yine birlerine. Neden böyle yapıyor bu adamlar?

Ertuğrul Süngü

Quantum Theory

- + Bitmeyen aksiyon, sonsuz ateş etmek
- Maradona tekrar futbola dönsün şu yanında daha iyisini yapar

5,0



Alternatif

Gears of War 2 (9,5)
Enslaved: Odyssey to the West (7,5)
Vanquish (8,9)





**Yapım Alfa System
Dağıtım SEGA
Tür MMORPG
Platform PSP
Web www.sega.com/games/phantasy-star-portable-2**



Online
PSP kullanıcıları bir MMORPG'nin PSP'de oynanabilmesine o kadar şaşırımsız olacak ki bunu denemek bile istemiyorlar. Öyle ki kendi seviyenizde oyuncu bulmak bir hayli güç oluyor aramalarda... Belki şu sıralar daha kalabalık tır sunucular ama ben oynadığım sıralarda, biraz boştu.



Phantasy Star Portable 2 [PSP]

Cepte MMORPG

B^ence artık her alet internete bağlanmalı. Bilgisayarlar bağlanıyor, telefon bağlanıyor, konsollar bağlanıyor... Mesela evimiz toptan internete bağlanabilecek bana sorarsanız. Ofisteyken evimde ne oluyor, ne bitiyor internet üzerinden izleyebilmeliyim. Uzaktan kombiyi yakabilmeliyim ki evime geldiğimde sıcak bir ortamla karşılaşayım. Veya fırını yakabileyim ki içindeki yemek ben gelene kadar hazır olsun.

Neyse, evi falan geçtim ama bu oyun cihazları mutlaka internete bağlanabilecekler. PSP piyasaya çıktığında, bu konuda öncü olacağını düşünmüştüm ama tüm olay fos çıktı. PSP'deki oyunların multiplayer özellikleri, "yerel ağa" sınırlamasına sahipti hep. Online olarak oynanabilen oyunlar pek az sayıda kaldı ve bu özelliği olan oyunların sunucular da genellikle boştu nedense. Oysa ki olması gereken,

Phantasy Star Portable 2'nin sahip olduğu özelliklerin, her oyunda olması...

Her yerde, her zaman

Bilgisayarlarda oyanabilen online oyunları ufak birer el cihazında oynayabileseydik, bu dünya kesinlikle daha farklı bir yer olurdu. Bunu da ancak Phantasy Star Portable 2 yi oynadıktan sonra idrak edebildim çünkü bir MMORPG'yi istediğimiz yerde oynayabilmek çok ayrı bir keyifimiş.

Senaryosu hiçbir zaman akılda kalıcı olamamış olsa da Phantasy Star, her zaman kendini oynamasını bilen bir oyun olmuştur. Little Wing adındaki bir paralı asker grubunun elemanı olarak oyuna başlıyoruz ve kısa sürede bir takım olay çıkartan uzaylıların peşine düşüyoruz. Hikaye de bundan öteye gitmiyor açıkçası.

Yaratmış olduğum karakterin birçok özelliğini, her MMORPG'de yaptığımız gibi burada da detaylı bir şekilde belirliyoruz. Bir sınıf seçtikten sonra da direkt olarak savaşlara geçebiliyoruz.

Alternatif

**FFVII: Crisis Core (9,7)
Kingdom Hearts: Birth by Sleep (8,9)
Jeanne D'Arc (9,0)**

Basit saldırı hareketlerinin zamanlamasını iyi yaparsanız, zincirleme saldırıları daha büyük hasarlar verebilirsiniz.

Bir süre yokum

PSP oyunu olduğu için, PSP2 (Vaaay, kısaltınca çok havalı oldu...) pek fazla çevrede dolıp eğlenmenize izin vermiyor. Özgürce gezebileceğiniz alanlar kısıtlı ve oyun genellikle zindanlarda, yaratık peşinde geçiriyor.

Savaşlara tek kişi katıldığınız takdirde size bilgisayarın kontrolünde arkadaşlar eşlik ediyor ama onlara güvenmek, yapabileceğiniz büyük hatalardan bir tanesi olur. Yapay zeka maalesef bu oyunda fazlaıyla "yapay".

Savaşların sonunda kazandığımız puanları ne yaptığımızı tahrin edebiliyorsunuzdur. Seçtiğimiz sınıfa göre özellikler alıyoruz. Buradaki güzellik şu ki puanlarımızı istediğimiz zaman değiştirebiliyoruz. Yepyeni bir kirbaç bulduk ve siz tüm puanlarınızı tüfeye yiğmişiniz. Endişeye mahal yok çünkü puanlarınızın dağılımını değiştirebilirsiniz.

Savaşmanın ötesinde bu oyunda yapabileceğiniz bir başka şey de odanızı birçok eşya ile dekore etmek. Sırf yepyeni eşyalar bulmak, satın almak için bu oyunu oynayacak birçok Uzak Doğulu oyuncu gösterebilirim size. Türkiye'den ise kimseyi işaret edebileceğimi sanıyorum.

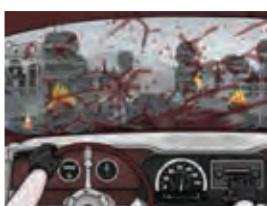
Günlük yaşımanız bolca wi-fi noktası olan yerlerde geçiyorsa, bu oyunu her saniye online olarak tecrübe edebilirsiniz ama diğer türlü, tek kişilik senaryoda oyunun biraz zayıf kaldığını rahatlıkla söyleyebilirim. ■ Tuna Şentuna

Phantasy Star Portable 2

- + Online olarak oynanabilmesi, birçok farklı silahın olması ve yetenek puanlarının istediğiniz zaman düzenlenebilmesi
- Tek kişilik oyun uzun süre oynanabilecek kadar eğlenceli değil, yapay zeka yine kötü, yine kötü!

7,7





Road of the Dead

Zombi şehrinden kaçış



Bu ay indie oyunlarımızın tümü internet üzerinden oynanabilir oyunlar. Bunu özellikle mi yaptım? Hayır. Dört tane oyunu oynadıktan sonra anladım ki artık kimse oyunları birer kurulum dosyası halinde sunmak istemiyor, direkt olarak internet tarayıcısına uyumlu şekilde programlıyor. Böylece hem daha fazla kişiye ulaşmış oluyorlar, hem de tek platformdan herkese kolayca ulaşıyorlar.

Oyundaki amacımız şehrinden kaçmak ve sadece bir tane arabamız var. Aracımızı duvarlara veya engellere

çarptıkça hasar görüyor ve nihayetinde patlıyor. Endişeye mahal yok zira "checkpoint" sistemi ile oyuna en başından başlamak zorunda kalmıyoruz. Her çarptığımız zombi bize puan olarak geri dönüyor ve bu sayede, öldükten sonra oyuna başladığımızda aracımızı daha da geliştirerek oyuna devam edebiliyoruz. Güzel oyun; denemeden geçmeyin. ■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon
Yapım Newgrounds
Web newgrounds.com/portal/view/550714

8,5

Leap 4 Blue

Kendi kutumu kendim aldım...



Işte tam bir Indie oyun. Bir oyun yapmaya niyetliyiseniz, öncelikle bu tür bir oyun programlamaya çalışmanızı öneririm... Nedeni basit. Bu oyunda zeka var, bu oyunda eğlence var ve bu oyun sürükleyi.

Minik bir adamcığızı kontrol ediyoruz oyunda. Bu adamcığızı hareket edip zip-lamanın yanında özel bir güç de sahib: Kutu yaratma. Bu kutular yaratıyor çünkü her bölümde çıkışa ulaşmak zorunda...

Aynı anda üç tane kutu yaratıyorsunuz. Bu kutular karakterinizin ulaşabileceği yerlerde oluşturmak, onu

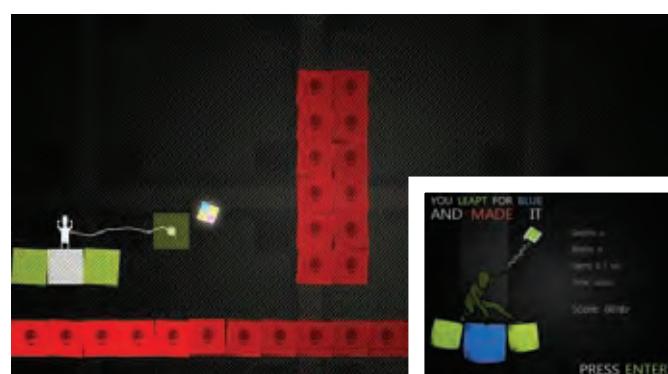
ileriye taşımakta önemli bir etken. İlk başlarda kutular yanlış oluşturmak sadece bir kez daha denemenize neden oluyor ama çok kısa bir süre sonra basmamanız gereken yerler ortaya çıkıyor. Yani düşüğünüz an, ölüyorsunuz.

Bölümüler kısa sürüyor ama bölüm sayısı hiç de değil. Çekirdek çitler gibi oynuyorsunuz oyunu, öyle söyleyeyim. Denemek için ne yapmanız gerektiğini biliyorsunuz... İyi oyunlar.

■ Tuna Şentuna

Tür Platform
Web bored.com/game/play/150955/Leap_4_Blue.html

8,2



Chase Goose 2

Tutun, kaçmasın!



İr kazı kontrol ediyoruz bu oyunda. Bu hayvanağızı kovalayan bir tane de garip yaratık var. Kazı koşturmak ve engellerin üzerinden atlatıp yaratıkta kaçmak bize düşüyor. Sağ ve sol ok tuşlarına ne kadar hızlı basarsak, kazımız da o kadar hızlı koşuyor. Kolay demeyin çünkü bir süre sonra parmaklarınız kramp giriyor. Bu yetmezmiş gibi engelleri aşmak için ekranda bilinen tuşlara da zamanında basmak lazımlı. Bir boşluğu aşmak için Q harfine basmamız isteniyor örneğin, bir başkasını aşmak için sekiz tuşuna

basmaya çalışıyoruz... Her türlü engelde farklı bir tuşa basmak gerekiyor, koordinasyon da şasıyor doğal olarak. Hatta zaman zaman bir tuşa uzunca bir süre basmamız da isteniyor ki bunu yapamı derken mutlaka hata yapıyorsunuz. Skor mücadeleleri için hayatı iyice bir oyun; aynı Get to the Choppa gibi. Haliyle uzun ömürlü bir oyuncu olduğunu söyleyemeyeceğim.

■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon
Yapım Hideous
Web kongregate.com/games/Hideous/chase-goose-2

7,1

Red Riot

Önümeye geleni vururum, acımadam!



İ u oyunu oynadıktan sonra, internet tarayıcısından oynanabilen oyunlar konusunda fikriniz kesinlikle değişecek. Şu oyunu satın almanız için pek bir sebep göremiyorum çünkü...

Aslına bakarsanız oyunda orijinallik namına hiçbir şey yok. Fakat bu, oyuncunun zevkli olduğu gerçekini değiştirmiyor. Amacımız çok net: Önümüze geleni vurmak. Jetpackıyla uçabilen karakterimiz makinelî tüfeğle her şeyi vurmanın ötesinde, görevlerini de yerine getirmeye çalışıyor. Görev dediysen çok çetrefilli işler beklemeyin tabii; yine

bir şeyleri vuruyoruz ama "belirli" olanları.

Oyunda ilerledikçe, birçok düşmandan yıldızlar düşüğünü göreceksiniz. Bu yıldızlar birer "upgrade" puanıaslında. Toplamaya özen gösterin ki her bölümden sonra silahlarınızı geliştirebilin.

Oyundaki tüm özellikleri açmak için "premium üyelik" almanız lazım ama bu olmadan da oyun gayet keyifli. Sonuçta denemesi bedava... ■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon
Yapım Bulletproof Arcade
Web bulletproofarcade.com/en/games/RedRiot

8,4





PlayStation Move

EĞLENCEYİ KENDİ RENGİNİZLE İŞARET EDİN...

“Al PS Move'u, evinde test et!” dedi Elif. Aldım cihazları eve geldim, önce kamerayı bir yere koyayım dedim. Yere koydum saçma oldu. Televizyonun üstüne koymaya çalıştım, eğreti durdu. Neyse sonunda sabitledim bir yerlere, kamera işi halloldu. Kamerayı bir yere bağlamak gerekiyordu; PS3'ün USB çıkışlarından birine tabii ki. Daha önce kamera mı bağlamışım konsola; elim direkt olarak aletin arkasında çıkış aramaya gitti. (Bilgisayar ya bu...) “Ne yapıyorum?” demeye kalmadı, kamerayı öndeki USB'ye bağlamıştim.

PS3'ü açtım, içine bir adet “Start the Party” ite-ledim. “PS Move'unuzun ayarlarını yapın.” diyen bir ekran belirdi. Bana, kontrol cihazını kameraya

doğru tutmamı ve Move tuşuna bir süre basmamı buyuruyordu oyun. Hemen yaptım; olmadı. Bir daha denedim, yine olmadı. “Herhalde çok ışık var...” dedim ve ışıkları kapattım. İyicene kötü bir yola saplığımlı bilmeden, ekranın önüne tekrar geçtim ve oyun bana “Kameranızı neden kapattınız?” dedi, utandım...

Meğerse bir aksaklı olmuş, kameradan görüntü alınamamış. Yoksa zaten kalibrasyon ekranında kabak gibi kendimi görmeliydim...

Üç dakikalık işi 33 dakikada yaparak rekora imza attığımı düşünüyorum. (Kinect de evime geldiğinde büyük ihtimalle kamera orada olmadığımı buyuracak ve çalışmayı reddedecek; bundan eminim.)



Kung Fu Rider

Engelleri aşmak

Bakmayın benim anlattıklarına, PS Move ayarı kolay yapılabilen ve çok kısa bir sürede çalışır hale gelebilen bir cihaz. Çalışmak için orta arşada bir oda ışığı, duracağınız yer ile kamera arasında yaklaşık iki metre mesafe ve bu alanda herhangi bir cismin bulunmamasını istiyor, o kadar. Bunları sağladıkten sonra herhangi bir oyunu, hiçbir zorluk çekmeden oynamaya başlıyorsunuz.

PS Move oyunlarında, Wii'den farklı olarak birçok oyunda kendinizi ekranda görebiliyorsunuz. Hatta bazı oyunlar ara sıra sizin fotoğrafınızı çekiyor ve bölümlerin sonunda, "Bakin, oyunu oynarken bu denli komik gözüküyorunuz." diye yüzünüze voruyor. Sistemi gece, çok da aydınlatır bir ortamda kullanmazsanız kameralının performansı düşüyor fakat bu sadece görsel olarak durumunu etkiliyor; yani oynamışta herhangi bir zorluk yaşanmıyor.

PS Move'u sisteme bir kez bağladıktan sonra PS3'ün menüsünde elinizi, kolunuzu hareket ettirerek dolaşabiliyorsunuz. Buna başta alışmak zor olsa da bir süre sonra yaptığınız iş çok doğal gelmeye başlıyor.

Yeterli miktarda başlangıç bilgisi verdiğimizizde, test ettigimiz oyunlara göz atma vakti geldi demektir. PS Move'un çıkış oyunları birer klasik sayılmasa da cihazı tanıtmak ve arkadaşlarınıza eve toplamak için son derece iyi...

Start the Party!

Yapım: Supermassive Games **Dağıtım:** Sony

"Parti oyunu" dediğin budur arkadaş... Her ne kadar ben kendime parti vermek zorunda kalsam da bu oyunu grupça oynamanın ne denli eğlenceli olabileceğini anında kavradım.

Start the Party, birçok ufkı oyunu bünyesinde barındıran, sizi her daim bir şeyler yapmaya zorlayan, son derece eğlenceli bir oyun. Oyunu dilersek Survival, dilersek de Free Play modunda başlıyoruz. Tavsiyem Free Play ile oyuna adım atmanız yönünde olacak çünkü burada her tip oyunu deneme ve öğrenme şansınız oluyor. Free Play'de oyalandıktan sonra ise Survival'a geçiyoruz ve öğrendiklerimizi uyguluyoruz.

Karşılaştığınız oyunlar arasında neler var... Öncelikle şunu belirtiyim, oyundaki birçok mini-oyunda kendinizi ekranda görürsünüz. Elinizdeki Move cihazına sürekli bir şeyler grafiksel olarak ekleniyor ve bunları kullanarak bir takım işleri başarmaya çalışıyorsunuz.

Muhtemelen ilk oyununun saç kesme oyunu olacak. Burada size belirtilen modeli, süre bitmeden yapmaya çalışıyorsunuz fakat çok zorlanacağınızı belirtmeden geçemeyeceğim... Bir başka oyunda aşağı düşen kuşları bir pervane ile yukarı itip yuvalarına yerleştirmeye çalışıyorsunuz. Ekrana atılan meyveleri kesmeye çalışığınız bir oyun, ekranındaki şekilleri Move cihazını çevirerek eşleştirmeye çalışığınız bir başka oyun takip ediyor.

Start the Party'de oyun çeşidi çok fazla ve bunlar art arda geldiğinde sürekli bir hareket halinde oluyorsunuz. Eğer oyunu grupça oynarsanız da... İşte parti o zaman başlamış oluyor.

EyePet Move Edition

Yapım: Sony

Dağıtım: Sony

Evinizde hayvan besleyemiyorsanzı, hayvanları alerjiniz varsa, EyePet sizin oyununuz. Sevimli sayılabilcek bir yaratığın yumurtadan çıkmasıyla başlayan oyun, Tamagotchi misali (Bunu bilmeyeceğinizden eminim.) bir yapıya bürünerek sizi bu hayvanın bakımı üstlenmenize itiyor. Artık o hayvan sizin ve hatta tam olarak halinizin üzerinde geziyor!

yenileriniz olduğuna eminim.) bir yapıya bürünerek sizi bu hayvanın bakımı üstlenmenize itiyor. Artık o hayvan sizin ve hatta tam olarak halinizin üzerinde geziyor!

EyePet, kameralı yere yaklaştırmayı istiyor çünkü hayvanınız gerçekten kameralın gösterdiği alanda yaşıyor. Onu sevmek, Move cihazını havaya kaldırıp zıplamasını sağlamak, birçok farklı oyuncaklı onu oynatmak tamamen sizin kontrolündedir. Bu tip eğlenceli işlerin yanında evcil hayvanınızın sağlığıyla da ilgilenebilirsiniz.

Bu oyunu daha çok küçük yaşındaki oyuncuların tercih eteceğini düşünüyorum zira Medal of Honor'da insanların headshot ile indiren bir bünye, saatlerce sanal bir hayvana ne yapısın?

Kung Fu Rider

Yapım: Sony **Dağıtım:** Sony

Bu oyunun ismini görünce, bir şekilde bir şelyele binen bir dövüş ustasını kontrol edeceğimi düşündüm. Oyunu başladığında ise bir ofis sandalyesini son hız kullanılarak bir Uzak Doğu'luyla karşılaştırmışım...



Start the Party



Heavy Rain Move Edition

Evet, karakterimiz ofis sandalyesiyle hareket ediyor ve bu sandalyeyi bir kayak gibи kullanabiliyor. Move aparatını yukarı kaldırığınızda zıplıyor, hızlı hızlı yukarı salladığınızda hızlanıyor, geriye çekip ittiğinizde tüm gücüyle koşmeye başlıyor; önüne çıkanı ezip geçerek...

Amacımız çok basit. Her bölümde, en fazla parayı toplayarak ve en hızlı şekilde bitiş çizgisine ulaşmamız gerekiyor. Önümüze birçok engel çikıyor ve bunların arasında mafya da var. Mafiyayı yıkmak için onlara tekme atabiliyoruz veya hızlanıp sandalyemizi üstlerine sürebiliyoruz. Sonuçta bir Kung-Fu ustası olduğumuz için ofis sandalyesinde bile tekme atma olağanlığımız var.

Oyunun ilerleyen sahaları iyicene karmaşık bölgümleri karşımıza çıkıyor ve ofis sandalyesi dışında envayı çeşit saçma nesneyi de kontrol edebiliyoruz. Fena bir oyun değil Kung Fu Rider ama uzun süre oynayacağınızı da sanmam...

Heavy Rain Move Edition

Yapım: Quantic Dream **Dağıtım:** Sony

Heavy Rain'ın aslında bir hareket algılayıcı cihaz için tasarlandığı haberi vardı. Meğerse gerçekten oyun bu şekilde çok daha zevklimiş!

Bu oyunu çıktıktıktan sonra hemen oynamış ve farklı sonlarını da deneyerek bitirmiştım. Ne var ki bir kez daha oynamaktan zarar gelmezdi ve bunu Move ile yapmak, çok ayrı bir keyif verdi.

Oyun, aynı oyun. Tek fark, her türlü etkileşim durumunu Move aparatıyla yapıyor olmanız. Mesele bir paketi masadan mı alacaksınız? Önce cihazı nesnenin yönüne itiyoruz, sonra havaya kaldırıyoruz ve sonunda bir geriye çekme hareketi yaparak nesneyi almış oluyoruz. Tabii bu sırada ne yapmamız gerekiyor ekranı komut olarak gösteriliyor.

Aksiyon kısımlarında da sağa sola kaçmak için yine aparatı ilgili yönlerce çekiyoruz ve komutları hızla girmeye çalışıyoruz. Duruma göre üzerinde topu olan kontrol cihazını nasıl tutacağımızı da değiştirebiliyor. Örneğin yukarı doğru itilerek açılan

bir pencereyi açmak istediğimde, aparatı yatay konuma getiriyoruz ki pencereyi gerçekten o şekilde tutarak açıormuşuz rolü yapabilelim...

Oyunun Move versiyonunda, ekstralar bölümünde Move'a özel içerik de mevcut. Ben özellikle, bir türlü oynayamadığım Taxidermist bölümünü burada bulunca bir hayli sevindim. Siz de benimle aynı heyecanı yaşamak isterseniz, bu oyunu mutlaka alın.

Sports Champions

Yapım: Zindagi Games **Dağıtım:** Sony

Masa tenisi oynayamadığımı bana gösteren bu yapım, aynı zamanda okçuluğu da bayağı kötü olduğunu gösterdi. Disk atma müsabakasından bahsetmemi yorum bile...

Gerçek hayatı yapabildiğim bir takım aktiviteleri PS Move ile yapmak bana zor geldi ama alıştım. Şu anda Sports Championship'te herkese meydan okuyacak kıvamdayım. Masa tenisini ele alalım. Bence bu spor paketindeki en eğlenceli oyun. Ustalaşmak zaman istiyor ama gerçek masa tenisinde birçok

hareketi yapabiliyorsunuz. PS Move raketin nasıl tuttuğunuzu çok iyi algılıyor ve keshmelerden kütlere, her türlü hareketi yapabiliyorsunuz.

Grup aktivitesi için plaj voleybolu veya disk atma ideal. Plaj voleybolu oynarken kafanızın üzerinde bir lamba olmasına dikkat edin, gerisi kolay. Burada da her türlü voleybol hareketini uygulayabiliyorsunuz ve dilerseniz ikinci bir Move cihazıyla manşetlerini gerçek kullanımına yakınlaştırabiliyorsunuz. Bir spor müsabakasından çok dövüş oyununa benzeyen Gladyatör Arenası da aynı bir keyif veriyor. Burada amacınız rakibinizi vuruşlarla yenmek. Bir elinizde kalkan tutuyor, diğer elinizde de silahınızı. PS Move'u sağa sola sallayarak, kaldırığınız şekle en yakın türdeki vuruşları yapıyor ve rakibinizin enerjisini yavaş yavaş düşürüyorsunuz. Bu oyunda da dilerseniz kalkanınızı ikinci bir Move cihazıyla kontrol etmeniz mümkün.

Start the Party'nin yanında alınabilecek, eğlenceli bir oyun Sports Championship fakat ilerde çok daha iyi spor oyunlarının çıkacağını düşünüyorum.



Sports Champions

Standart bir oyun kullanımda sol elimizde karakterimizi veya oyunda neyi kontrol ediyorsak, onu kontrol edeceğimiz Move cihazını tutuyoruz. Bu cihazda bir analog kol, dijital yön tuşları, X, Daire ve L2 tuşu bulunuyor. PS Eye cihazın üzerinde bir top olmadığı için bu cihazın hareketlerini algılayamıyor.

Sağ elimizde ise üzerinde bir top olan bu cihazı tutuyoruz. Topun ışıkları bulunduğuuz ortama göre renk değiştiyor çünkü PS Eye'in, o rengi çevredekilerden ayırmayı gerekiyor. Bu cihazın üzerinde gamepad'de bulunan dört tuşun yanında T ve Move tuşları yer alıyor. T tuşu, yani Trigger, birçok oyunda sürekli kullanacağımız, arka bölümde bulunan bir tuş.

Move tuşu ise bir nevi "her şeyi yerine getir" tuşu. Klavyedeki Enter gibi çalışıyor ve seçeneklere onay vermek için genellikle Move tuşunu kullanıyoruz. Ayrıca her türlü oyunda Move tuşu mutlaka bir hareketi yapmak için kullanılıyor.



X FIRAT'TAN **FIFA** TAKTIKLERİ

ONLINE OLDUM; DÖNECEĞİM.

- FIRAT

FIRAT AKYILDIZ



FIFA11 OVERGAME'DE

Evlat, yana yakila FIFA 11'in Xbox 360 versiyonunu mu ariyorsun? Gir overgameweb.com'a, sana en yakın mağazaya git, kap FIFA 11'ini, doya doya oyna! Hazır ben de Xbox Live'dayım, denk geliriz bakarsın, iki el atarız.

"VE TOP AĞLARDA GOOOOOOOOOOOOOOOOL!!!"

Evladım üçüncü lig play-off maçında gol olsa ne olur, olmasa ne olur? Ne bağırlıyorsun kulağının dibinde?! Vakur olmayı öğretemeyecek miyim ben sana çocuğum? Nerede boş iş, nerede serserilik, oradasın! Açı sayfa otzdoğuzu, bul "Online" başlığını, hah... Hadi bakayım.

PRES ÜTÜ

Bu devirde top Volkan'ın elinde, Marco'nun ayağında evlat; kapmak için çok çalışman, efendime söyleyeyim, İbrahim Üzürmez ya da Serkan Balcı gibi bir oraya - bir buraya, 3G hızında koşmak gereklidir. Serhat Uluerden'le program yapmaya mahkumdur! "Hoca ben Serhat Uluerden'le program falan yapmam; korkutuyor beni" dediğini duyar gibi oluyorum. Korkma evladım; gecenin ilerleyen saatlerinde toparlar o, çay - kahve falan... Neyse, FIFA Online'da yaşamın ilk koşulu presli oynamaktır evlat. "Ne kadar kötü oynarsan oyna, son korner çıkar taça" demiş atalarımız. Gerci şimdî emin olamadım tam, demişler mi, dememişler mi... Neyse işte; High Pressure'i seç, oyna. İşim gücüm var, senle mi uğraşacağım?!

TAKIM - TAKLAVAT

Arkadaşlar "PS3 mü, Xbox 360 mı?" dan daha popüler bir soru varsa o da "Chelsea mi, Barcelona mı?"dır. Peki ya sizce? Sen, öndeği, gözlüklü olan... Hayır, sen değil, yanındaki, evet... Söyle evladım. Hi tabii... Anlıyorum. ASTON VILLA MI?!?! Evladım yeni nesil misin sen? Okuman yazman yok mu senin evladım?! Kaç defa söyleyeceğim ben sana "Adam gibi oku" diye? Ben ne diyorum, sen ne diyorsun? Topa kafa vura vura kafasız oldun çocuğum!!! Neyse, iyi dinle: Barcelona eskisi gibi değil evlat, forveti yok. İki adam koymuşlar oraya, Muhabere'de mi çalışıyorlar, Halkla İlişkiler'de mi, belli değil. Her biri bir Daniel Guiza adeta. "Boşa kaç" dersin, kaçmaz; "Koş" dersin, koşmaz; "Vur" dersin, vurmaz. Bakım olmayacak; çağırıldım ikisini de yanına, çarptım iki tane, gönderdim. İşte bu yüzden Chelsea'yı seçmelisin. Forvetleri güçlü, hızlı bir takım. Fizik güçleri de iyi; dağ gibi adamlar.

AYIN HİLESİ
ONLINE OYUN'DA MACHTAN KACMA:
MENÜ'DEN QUIT'İ SECİN.

HATTI MÜDAFAA

Saha ana - baba günü... Herkes ceza alanında... Korner kullanıyor, top havada süzülüyor, Gökhın Gönül çırkıyor, bir kafa... GOĞĞĞLLLLLLLLLLLLLLLLLLL, GOĞLLLLLLLLLLLLLLL!!! Evladım in üstünden aaa!!! Hasta misin nesin, ortalığı velveleye verdin! Antrenman yapıyoruz burada!!! OĞLUM İN AA!!! Oh be... "Savunma" diyordum. "Yoo... 'savunma' falan dedinden" dediğini duyar gibi oluyorum; evladım, "Hocanın dediğini yap, yaptığına yapma" demedim mi ben sana? Sana ne benim ne dediğimden?! Esir aldın arkadaş!!! Devamlı Kare'ye basıp durma; top yaklaşırken bir defa bas ki adam boşça çıkmaz (Diğer pozisyonlarda da geçerli bu.), gol yeme. Tamam mı? Hadi bakayım, uslu uslu oyna.



SEN DE KATIL!

LEVEL Community
<http://community.level.com.tr>

Online

Cataclysm'e çok az bir zaman kala...

WoW Günlüğü bu ay yok, evet. Neden yok? Çünkü Blizzcon 2010, (Bkz. sf. 42) WoW Günlüğünü kapsadı bu ay. Fakat Blizzcon 2010'da SCII için taktik verecek halleri

yok; bu yüzden bu bölüm hizmetinizde yine. Yanına da online oyun dünyası ile ilgili çarpıcı gerçeklerin bulunduğu röportajımız var. Afiyet olsun...



92

GGC Röportajı

Güzel GM Hande'ye, GGC ve online oyun sektörü ile ilgili aklımıza gelen her şeyi sorduk.



StarCraft II Taktikleri

SCII için "nokta atışı" ipuçları, tavsiyeler...

94

Röportaj

GGC'den Hande sorularımızı yanıtladı.



- Biz seni / sizi çok iyi tanıyoruz ama Online Oyun okurları için kendini ve GGC'yi şöyle bir tanısan fena olmaz.

İnsanın kendisinden bahsetmesi gerçekten zor. Global Game Center da birbirinden yıldır Halkla İlişkiler Müdürlüğü yapıyorum ve bir seneye yakın zamandır Jadde projesinin başındayım. Çevremdeki çoğu kişi gibi bende tam bir oyuncuyum. En az oyun başında geçirdiğim zaman kadar da sosyal bir insanım. Kısacası işimi, hayatı, çevresini, arkadaşlarını, ailesini ve oyunları seven mutlu bir insanım diyebilirim. GGC, 2006 yılında Türkiye'nin ilk e-pin distribütörü olarak başlıdı macerasına. Daha sonra buna oyun geliştirme ve oyun yayınılarıyla devam etti. Türkiye'de online oyun konusunda birçok ilke imza atmış bir firmada çalışmak gerçekten çok gurur verici.

- Peki hangi online oyunları oynuyorsun? Ve geçmişte hangi oyunları oynadın?

Önceden Ferentus, Cabal gibi birçok online oyunda aktif bir oyuncuydım. ("Aktif" derken üç - beş ay arasında kalkmayan cinsten.) Ancak maalesef artık yönetmekten oynamaya fırsat bulamıyorum çünkü online oyun oynayacaksan hakkını vermen lazım. Öyle üç gün başında durup bir hafta yok olmak online oyun camiasında hoş görülen bir davranış değil. Bu yüzden aynı tadi vermese de konsol oyunları idare ediyorum.

- Bizde Elif var ama Türkiye'de oyun oynayan, oyundan anlayan ya da oyuna ilgili bir işte çalışan çok fazla bayan yok. Bu durumda, GGC gibi büyük bir online oyun portalında etkin bir görevde çalışmak nasıl bir şey?

Aslında eğlenceli olduğu kadar da zor. Erkeklere üstünlüğü olan bir piyasada kadın olmanın ne gibi zorlukları olduğunu

birçok kişi bilir. Azınlık olduğumuzdan hatalar her zaman daha çok göze batar. Bunun dışında o kadar dikenin arasında tek çiçek olmanın güzellikleri de var tabii ki. Ama bu konuda ilerde azınlık olmaktan çıkışaımı düşündürüm. Bundan bir - iki yıl önce online bir oyunda bayan oyuncuya karşılaştığınızda ne kadar şaşırığınızı hatırlarsınız. Şimdiye binlerce bayan kullanıci var. Elif ve benim gibiler başıltı arkası gelir artık.

- Peki oyuncularla aran nasıl? Seni seviyorlar mı? (Biz seviyoruz, onlar neden sevmesin?!)

Genel olarak oyuncularla aram iyidir ancak bu işte "ortasında" olmak gibi bir şansız yok maalesef. Ya çok seviliyorsunuz ya da hiç sevilmeyorsunuz. Tabii genel olarak işinizi "doğru" yaptığınız için sevilmeyorsunuz. Sonuçta bir kişiyi kural ihlalinden dolayı oyundan uzaklaştırıldığınızda siz sevmesi için bir sebep kalmıyor.

- Seni en çok ne kızdırıyor bu işte?

Hmm... Sanırım beni en çok kızdırın "var olmayan" şeyleri oyuncuların arasında "var olan" bir şeye dönüştürmeleri. Bazan o kadar imkansız şeyler söylüyorlar ki kızdım halde gülmeye başlıyorum. "GM'ler kafasına göre ban atıyor" ya da "Onu banlamaz çünkü arkadaş" gibi yöneticilerin ayrımcılık yaptığına dair sözler sarf ediyorlar. Anlamadıkları şey ise bunun onlar için "oyun" bizim içimse "is" olduğu. Her şeyin log'u, raporu, kanıtları tutulurken neden böyle bir şey için GM'ler işini riske atsın ki?

- GGC'nin geniş bir oyun yelpazesine sahip olduğunu söyleyebiliriz. Bu oyunlar arasında Jadde ve Kara İnci gibi isimler öne çıkyor. Senin GGC çatısı altında en çok oynadığın oyun ne peki? Jadde mi yoksa?





Evet, yöneticisi olduğum için en çok oynadığım oyun Jadde. Bunun dışında Kara İnci'yi gerçekten oynamayı istiyorum ancak dediğim gibi vakit bulmam şimdilik imkansız.

- GGC'nin online oyun anlamında uzun vadeli planları neler? Ve portföyüne eklemeyi planladığınız oyular var mı?

GGC'nin online oyun anlamında uzun vadeli çok projeleri var. Bunalardan özellikle bazları var ki Türkiye'de inanılmaz bir çıkış yapacağına tüm ekip olarak inanıyoruz. Şu anda isim ya da projeden bahsetmek için erken zamanı geldiğinde ilk açıklamayı size yapacağım dan emin olabilirsiniz. Portföyümüze yeni oyular eklemek için çalışmalarımız sürüyor. "Ministry of War" adlı oyunumuz çok kısa sürede portalımızda yer alacak.

- Bedava online oyun pazarı için neler söyleyeceksin? Bu anlamda Türkiye nasıl bir pazar sence?

Bu konu hakkında çok da fazla bir şey söylemeye gerek yok aslında. Her ay nerdeyse bir tane Türkçe oyun piyasaya giriyor. Bu da Türkiye pazarının ne kadar önemli ve büyük olduğunu gösteriyor. Bana kalırsa pazar hala çok büyük ama özellikle RPG alanında bir tikanma var. Aynı anda birçok RPG oyun piyasaya girdi ve pazarı bu alanda doldurdu diyebilirim. Artık farklı türlere yönelik menin vakti geldi de geçiyor bile.

- Biliyorsun, Metin2 Türkiye'de -kışmen de olsa- saklandı. Bu konuda neler söyleyeceksin?

Bu konu hakkında sevgili Burak Aydoğan'la uzunca

konuşmuştuk. Oyunun yasaklanmasında Musa Kang'in ölümünün büyük etkisi olduğu bir gerçek. Haberlerde farklı farklı yorumlar vardı bu olayla ilgili. Metin2 oynayan Musa adında bir çocuğun karakterini çalmak için kaçırıldığı, Musa'nın şifreleri çalabildiği için kaçırıldığı, akrabasının öldürdüğü v.s. gibi birçok farklı şey söylendi. En son okuduğum habere göre biri biri hırsızlık yaptırmak için kaçırıldığını itiraf etmişti. Her ne olursa olsun, küçük bir çocuğun öldürülmesi dehşet verici bir olay ancak bunu bir oyuna bağlamak da son derece anlamsız. Oyunla ilgili bir şey yüzünden kaçırılmış olsaydı da bu aslında para için kaçırıldığı anlamına gelirdi. Yolda yürürken cüzdanınızı çalmak için de siz öldürülebilirler, oyundaki karakterinizi çalmak için de. Bunun altında aslında her zamanki gibi para yatmaktadır. Ayrıca oyunların şiddet eğilimi yaratarak psikolojik durumu bozduğuna da inanıyorum. Çok uzun zaman online ve de konsol oyun oynamış biri olarak kimseyi gerçek hayatı öldürmek istemedim ya da kimseye zarar vermedim. Asosyal de olmadım, paranoyak da. Bu tarz şeyler normal insanları etkilemez. İçinde zaten şiddet eğilimi olan bir insanı tabii ki etkiler. Aynı şekilde çevresinde gördükleri de bunu tetikleyebilir. Yani bunların hepsini oyunla bağıdaştırmak diğer etkenleri göz ardı etmeye çalışmaktan başka bir şey değil.

- Geniş kapsamlı bir soru ama yorumlarını merak ediyoruz: Türkiye'de oyun sektörünün gelişmesi için gereklili olan ana şey nedir?

Oyuncuların biraz daha sabırlı ve yapıçı olmaları gerekiyor. Bir Türk oyunu çıktıığında hemen onu Aion ile

kiyaslamamaları lazımdır. Biz Türkler duygusal insanız hemen moralimiz bozulabilir. Bir de hükümetin ciddi anlamda oyun firmalarına ve oyun geliştiricilerine destek vermesi lazımdır. Yasaklılama zihniyeti ile ne oyun sektöründe ne de internet sektöründe bir yerlere varamayız. Bu gidişle Amerikalı yapar, biz ancak onu statümüzde "beğeniriz". Ancak bu anlayış kökten değişirse Türkiye'de oyun sektörü bir yerlere gelebilir.

- LEVEL ve Online Oyun Dergisi hakkında neler söyleyeceksin?

Ne diyebilirim ki.. Her şeyden önce LEVEL ailesinin bireylerini kişisel olarak zaten ne kadar sevdiğim ortada. Bunun dışında Türkiye'deki online oyun piyasasına yapmış olduğunuz katkı bence paha biçilemez. Aldığım geri dönüşleri düşünürsek konsol oyulardan sonra online oyun severlerin de bu konuda size minnettar olduklarından emin olabilirsiniz. Ne kadar özverili ve çok çalıştığını bizzat gördüğüm için de neden Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi olduğunu çok iyi biliyorum. LEVEL Up!

- Bir notun var mı okurlara? "Kapıyı 'Kim o' demeden açmayın", "Terli terli soğuk su içmeyin" gibi... Okulu kirip kafelere oyun oynamaya gitmeyin! Hmm... Birden aklımı ortaokuldayken, okulu kirip Unreal Tournament oynamak için kafeye gittiğim günler geldi. Güzel anıları... Neyse ne diyalim, eğer yapacaksanız da en azından sene de bir -iki kereden fazla yapmayın, olur mu? Bir de Fırat Akyıldız'a iyi davranışın; ona çok yükleniyorlar. Sevgiler, Saygılar... ■



StarCraft II Taktikleri

Merhaba ey uzay macerası! Üçırkin arasındaki savaşın ortasında kalmış, kafası karışmış oyuncu! StarCraft II hakkında aklını, zihnnini çikolata ve okunmuş pirinç ile beraber açan tek adres, "SCII Taktikleri" bölümümüze hoş geldin. Yaklaşık bir aydır hastalık nedeniyle hiçbir oyuna dokunamıyorum ki buna SCII de dahil; hatta bu yazımı şu an hastanedeki odamdan yazıyorum ama sorun değil, bu ay oydandan uzak kalmam, yazacaklarımlı etkilemeyecek, merak etmeyin. Haydi bakalım, bu ayki konumuzu geçelim.

Rush

Rush, ekonominizden fedakarlık ederek oyuncunun en başında askeri birimlere yönelik erkenden saldırımıya denir. Rush yiyerek yenilen bir çok oyuncu, hemen taktığınız ahlaki boyutunu, küfürlerle süslediği cümlelerle tartışmaya başlayabilir ve bu da sizde "Acaba acemice bir hareket mi yapıyorum?" suçluluk duygusunu tetikleyebilir. Diyeceğim tek şey, bunun tamamen yanlış olduğunu! Rush, bu oyundaki birçok diğer taktikten sadece bir tanesidir. Fakat bazı oyuncular SimCity oynar gibi, bütün haritaya yayılıarak oynamak istediklerinden anı bir Rush saldırısıyla kaybedince hemen lanet, kıyamet yakınınaya başlarlar. Bu oyuncu sizden daha iyi mid-game oynayabilir ama bu, onu yine de yakının hakkını kazanacak daha iyi bir oyuncu yapmaz; çünkü taktikini öylesine mid-

game'ye bağlamıştır ki erkenden gelecek bir saldırıyla karşı hiç savunma dikmemiştir. Rakibin hatasının kollaranak galibiyetler alındığı bir oyunda böyle bir açığı bularak erkenden oyunu kazanmak kimin suçudur, sanırım açıkça görülebiliyor. Kaldı ki Emre ile yaptığımız anı Rush'lara harika direnen ve sonra bizi bir kamyon adamlı döverek eze eze yenen çok oyuncu gördük ve benim gözümde asıl iyi oyuncu bu adamlardır; erken saldırısı savuşturur, mid-game'de ayakta kalır, end-game'de kazanmasını bilir.

Liglerde, özellikle bonus havuzunuzda puanınız kalmadığı zaman sıralamada yükselenmen nasıl bir eziyet olduğu da bir gerçeken, bir oyunu yedi dakikada kazanmak varken neden 20 dakika harcayacınız? Dolayısıyla her ırkın farklı özellikleri kullanılarak erkenden saldırma yoluna gidebilirsiniz ama unutmayın! Başarısız olursanız, muhtemelen erken bir malubiyet alırsınız. Zerg'de 6pool, Protoss'ta Zaelot Rush ve Terran'da Reaper Rush, Marine Rush ya da Marauder Rush gibi taktikler mevcuttur. Bizim konumuz Terran olduğu için ona deşinelim.

Reaper Rush

Amaç, yapabildiğiniz kadar hızlı Reaper üreterek düşman işçilerine saldırmaktır. Düşman üssünün yerinden emin olduğunuz sürece bu taktiği kullanın; çünkü SCV ile düşman üssünü aramak müthiş zaman kaybetmeyecektir.

- 6 - Supply Depot
- 6 - Bir SCV'yi düşman üssünün yakınına ama görünmeyecek bir yerine götürün ve Barracks kurun.
- 6 - Refinery kurun ve kalan üç SCV'yi burada çalıştırın. İlk giden SCV, Barracks'ı kurunca onu mineral toplamaya geri çağırın.
- 6 - Tech Lab kurun ve ilk çıkan Reaper ile hemen işçilere

saldırın. İkinci Reaper'a Waypoint verin ki çıkar çıkmaz hemen diğerine katılsın. Bu şekilde üç Reaper yaparsanız, Marine, Zaelot ve Zergling dinlemeden rahatlıkla erkenden oyunu kazanabilirsiniz. Ekonomisi çöken oyuncu zaten kısa bir direnişten sonra oyunu bırakacaktır. Fakat biraz geç kalırsanız, tek Marauder, Reaper'larınızın canını okumaya yeter.

Marine Rush

Benim Emre'yle 2v2'de kullandığım taktiktir. Marine ile Emre'nin Zaelot'larına arkadan destek veririm, onun Zaelot'larını kite'lemeye çalışanları avlarmış.

- 11 - Supply Depot
- 11 - Barracks
- 13 - Refinery

13 - İkinci Barracks dikilince Reactor kurulur. Bu esnada ilk Barracks'tan dört Marine çıkar. Başlangıç için az bir sayıdır ama Zaelot'lar önde onları korur. Saldırırken iki Barracks da Waypoint ile savaş alanına işaretlenir. İkinci Barracks'a Reactor kurulduğunda Marine'ler hızla akmaya başlar. Bu esnada diğer Barracks'a Tech Lab kurup Stim Pack ve Combat Shield takabilirisiniz.

Dediğim gibi, Rush atmak kesinlikle acemice bir tarz değildir. Aksine turnuvalarda profesyonel oyuncuların bile kullandıkları bir yöntemdir. Buna kızan adam, aslında kendi yeteneklerine sınırlınamıza bunu size yaniyor. %100 çalışan bir yöntem değildir. Zaten SCII'de hiçbir taktik %100 çalışmaz. Golden League'in üst sıralarına geldikçe oyuncuların bu taktiği rahatlıkla savuşturduklarını görebilirsiniz ama buna rağmen başarı şansı mevcut. Bir dahaki aya görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

■ Nurettin Tan





Geçen ay düşmanımızı gözetlemenin ne kadar önemli olduğunu bahsetmiştim. Bu ayda sizlere her Protoss'un bilmesi gereken en önemli ve en basit taktiklerinden biri olan "The Four Gate" taktığını anlatacağım. Benim size tavsiyem, bu taktikte uzmanlaşmadan başka taktige geçmemenizdir. Bu taktiği iyi öğrenmeniz halinde her rakibi kolayca alt edebileceksiniz.

- 9 - İlk Pylon'u kuruyoruz.
- 10 - İki Probe üretiyoruz. (Chrono Boost - CB kullanarak Probe üretimini hızlandırıyoruz.)
- 12 - İlk Gateway'i kuruyoruz.
- 12 - İki Probe daha üretiyoruz. (CB)
- 13 - İlk Assimilator'ü kurup bina yapımı tamamlandı anda üç Probe'u buraya yönlendiriyoruz.
- 16 - İkinci Pylon'u kuruyoruz.
- 16 - Bu noktada eğer Zerg ile oynuyorsak bir adet Zealot üretiyoruz. Eğer rakip Terran ya da Protoss ise Stalker için bekleyebilirsiniz.
- 18 - Cybernetic Core kurup Warpgate upgrade'ini CB ile hızlandırarak yapıyoruz. CB'u mümkün olduğunca kullanmanız bu noktada son derece önemlidir.
- 19 - İkinci Assimilator'u kurup iki ya da üç Probe'u buraya yönlendirerek Gas toplama hızını artırıyoruz.
- 20 - İlk Stalker'ımızı üremeye başlıyoruz. Rakip Zerg ise Stalker'ların Zergling'lere karşı zayıf olduğunu ve düşünerek Stalker yerine Zealot üretiyoruz.

- 22 - İkinci Gateway'i kuruyoruz.
- 23 - Üçüncü ve dördüncü Gateway'i kuruyoruz.
- 26 - Sıralamaya bağlı kaldığınız, Warpgate upgrade'sinin bitmiş olması gereklidir. Dört Gateway'i de Warpgate'e dönüştürüyoruz ve iki adet Pylon daha kuruyoruz.

Bu noktadan sonra her cooldown dolduğunda sürekli olarak Stalker üretmenizi, araya da birkaç Sentry ve Zealot koymazsınız tavsiye ediyorum. İlk saldırınızı ikinci kez Warpgate'leri kullandığtan hemen sonra, 8 - 10 biriminiz olduğunda yapmalısınız. Saldırıya giderken yanınızda bir Probe almanızı ve düşmanın üssünün yakınlarına -düşmanın göremeyeceği bir yere- bir Pylon koymazsınız öneririm. Böylece Warpgate'lerden üreteneğiniz birimleri bu Pylon'un yanında üretilebilir ve saldırın birimlerinizi çok daha hızlı bir şekilde destekleyebilirsiniz. Bu dakikadan sonra taktik tamamen sizin nasıl gelişmek istedığınıza kalmış durumda. Fakat yine de ben sizlere kendi kullandığım taktiği anlatıyorum.

İlk saldırısı dalgamızın başarısız olduğunu varsayırsak hemen üssünüzde yeni bir ordu hazırlamanız ve olası karşı atağa cevap vermeniz gerekiyor. Ufak çapta bir defans kurduktan sonra ikinci üssünüüzü inşa ederek Mineral ve Gas üretimini artırıyoruz. Hemen arkasından Twilight Council binasını inşa ederek Blink araştırmasını yapmanız, Stalker'larıza oldukça ölümcül bir orduya dönüşmesini sağlaya-

Stalker

+ Güçlü olduğu birimler
Reaper, Mutalisk, Void Ray

- Zayıf olduğu birimler
Marauder, Zergling, Immortal



caktır. Blink araştırması tamamlanırken tercihen bir ya da iki adet Forge kurmanız, hemen ardından saldırıcı ve savunma araştırmalarını da yapmaya başlamamanız gerekiyor. Maçın bu evresinden itibaren oyunu dört adet Gateway ile kazanmamızın biraz zor olduğunu düşünerek üç ya da da tercihen dört adet Gateway daha kurarak Stalker üretimiizi hızlandırıyoruz. Stalker'ların oldukça güçlü bir hava savunması olduğundan Robotic Facility kurduktan sonra bir tane Robotics Bay yaparak Colossus üretimine başlıyoruz.

Anlatmış olduğum bu taktiği uyguladığınız taktirde hem havaya, hem de yere oldukça hakim olacağınıza söyleyebilirim. Stalker'ları Blink ile ilerlettiğimizde Zealot ve Zergling gibi yakın dövüşü kullanan birimler Colossus'lara vuramayacak ve bu biriminizi güvende tutabileceksiniz. Bir taktiki bile bir sayfaya anca siğdığını düşünürsek, StarCraft II hakkında anlatılacak ne kadar çok şey olduğunu görebilirsiniz. Önümüzdeki aylarda yeni taktik ve bilgilerle görüşmek üzere.

■ Emre Öztinaz



Dijital Dergi Aboneliği için;

www.eMecmua.com

www.bluejean.com.tr

DB
Dünya Birlik Dergisi

Donanım

Lenovo'dan yeni IdeaPad'ler...

Donanım sayfalarımızda bu ay ön plana, Lenovo'nun IdeaPad'leri çıkıyor. Uzun pil ömrüne ergonomik klavyeyi ve 720p HD Ready ekranını ekleyen IdeaPad S10-3s, netbook kullanıcıları için gayet iyi bir alternatif. Öte yandan uygun fiyatı, zengin multiplayer seçenekleri ve sık

tasarımı ile Z560 da bir diğer seçenek. Bu ay mercek altına aldığımız MSI Big Bang-XPower anakart, sahip olduğu bileşenlerle göz doldurdu. Ayın haberleri arasındaysa oyuncuların ağızını sulandıracak ve AMD ile nVidia arasındaki rekabeti alevlendirecek ekran kartları var.



99

MSI Big Bang-XPower

Anakart piyasasının altını üstüne getirecek ve on parmağında on marifet bir anakart!



100

Haber

Lenovo'dan Z560, 3 TB'lık diskler, nVidia'dan GTX 580, AMD'den HD 6000 serisi...



101

Teknik Servis

Recep Baltaş, en tuhaf donanım sorularına da cevap veriyor ve yaralara merhem oluyor.



Puanlama Sistemi

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



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler

Lenovo IdeaPad S10-3s

Netbook piyasasına ağırlığını koymak isteyen Lenovo'dan uzun pil ömürlü ve ergonomik klavyeli yeni bir ürün.

98



Lenovo IdeaPad S10-3s

Beklentilerinizi artırabilirsiniz

Netbook'lar piyasaya ilk çıktılarında dizüstü bilgisayarlar arasında çok da büyük bir pil ömrü farkı yoktu. Performans konusunda da zayıf olan bu ürünlerin bazlarının ekranları PSP kadar ufaktı ve çözünürlük de düşük olduğu için bırakın doğru düzgün web sayfalarını görüntülemek, oturup keyifle bir Solitaire bile oynamamıydunuz; hatta bazı ürünler performans konusunda o kadar zayıf bir durumdaydı ki teste gelen bir ürün DivX oynatmadıkça geldiği gibi geri yollamayı ihmal etmemiştik. Klavyeye bir başka isyan kaynağıydı. Yazı yazmak istediğinizde diğer tuşlara basmamak için tuş cambazına dönüyordunuz. Artık devir değişti, e tabi Çelik de değişti, bakalım bu değişimden Lenovo da nasibin almış mı...

Tek çekirdekli Atom işlemcilerden bu yana epey gelişen teknoloji, nerdeyse aynı gücü tüketen fakat çift çekirdekli ve daha yüksek performans sunabilen yeni Atom'ların önünü açtı. Lenovo'da yer alan Atom N470, tek çekirdekli fakat Hyper-Threading hesaba katıldığından sanal çift çekirdekli diyeBILECEĞİMİZ bir işlemci. Kendisi 6.5 Watt güç tüketiyor ve 1080p videoları dahi rahatlıkla oynatabiliyor. İşlemciye ek olarak 1 GB DDR2 667

Mhz bellekle gelen Lenovo, bir netbook'tan beklenebilecek bütün işlemlerin üstesinden rahatlıkla gelebiliyor. 160 GB sabit disk kapasitesiye bazılılar için yetersiz gelebilse de ihtiyaç duyduğunuzda sabit diski söküp daha yüksek kapasiteli bir modelle değiştirmek iki dakikanızı alır ya da almaz. S10-3s'de yer alan dahili Intel GMA 3150 ekran kartı, soldan ikinci rakamından da anlaşılacağı üzere "9" üzerinden "1" sırada ve ancak video oynatmak için uygun. Söz konusu oyuncular olduğunda zaten netbook'lardan medet ummamız gereğini her daim söyleyorum. Netbook alınacak oldu mu, ilk ve en önemli tavsiyem ekran çözünürlüğünün yüksek olması zira düşük çözünürlüklü netbook'lar yüzünden Windows'u dahi kullanamayorsunuz; hatta bazen "Tamam" ve "Uygula" gibi butonlar ekrana siğmadiği için pencere cambazına dönüşüyorsunuz. Lenovo burada da 1280 x 720 çözünürlüğüyle gerek web sayfalarında, gerek ayarlardan küçültülebilse de- büyük bir araç çubuğu olan Windows 7'de gayet geniş bir alan sunarak siz işkenceye maruz bırakmıyor. Klavye konusunda da evrimini tamamlayan ürün, araklı ve geniş tuşlarıyla bilgisayar başında oturup yemekten parmakları şişmiş olan kullanıcıların dahi yazabilmesine olanak tanıyor. Editörümüz Cem Şancı'nın da kitaplarını artık bir netbook'la yazması da netbook'ların geldiği noktayı gözler önüne seren bir başka nokta.

Sırtınızda adaptöryle birlikte 3.5 Kg tutan bir dizüstü bilgisayarla yurtdışı gezisine gidebilirsiniz fakat dönerken bonus olarak bel fitiği veya omuz kaslarında ağrı kazanıyorsunuz. Bunu birkaç defa tekrar ederseniz, topladığınız bonuslarla hastane gezisine daha çok bilirisiniz. Dizüstü bilgisayarların iki saatlik pil süresiye özellikle de iki ucu arasında dokuz saat süren Amerika seyahatinizde, pil bittiğinde kalan sürede size galaksiyi keşfetme olanağı sunuyor.

Lenovo bu bağlamda 1.12 Kg ağırlığıyla taşınamasının konusunda zaten eline su döktürmüyor. Pil testlerindeyse kablosuz ağ açık konumda ve ekran parlaklığını en üst seviyede olmasına karşın beş saat hayatı kalarak mükemmel bir yol arkadaşı olduğunu ispatlıyor. Sonuç olarak hafifliği, pil ömrü, ekranı ve bir netbook'tan bekleyebileceğiniz bütün özellikleri sunabilen Lenovo, tek şartla bir sezon diziyi yarısına kadar izlemenize olanak tanıyan bir ürün. ■ Recep Baltaş

Lenovo IdeaPad S10-3s



- + Uzun pil ömrü
- + 720p HD Ready ekran
- + Ergonomik klavye
- Kullanımı zor Touchpad

Fiyat: Belli Değil

İthalat: Lenovo Multimedya

Web: www.lenovo.com.tr

Puan: 7/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ecran	10.1" 1280 x 720
İşlemci ve Bellek	Atom N470 1.83 Ghz, 1 GB DDR2
Sabit Disk	160 GB SATA
Kablosuz Erişim	802.11b/g
İşletim Sistemi	Windows 7 Starter
Ağırlık	1.12 Kg



MSI Big Bang-XPower

Galaksinin derinliklerinden koptu!

Geçtiğimiz ay incelemiş olduğumuz ve ekran kartları konusunda devrim yaratan MSI'ın GTX 460 Hawk ekran kartından sonra firma bu ay da Intel X58 tabanlı yeni Big Bang anakartıyla test merkezimize konuk oldu. Süper Lig'de olduğu gibi anakart piyasasında da üç büyüklerin yarışıtı şu sıralarda MSI, yepen teknolojilerin yanında kendi kullandığı teknolojileri de geliştirerek rakiplerine epey bir çelme takıyor. Daha önce hiçbir anakartta kullanılmayan bazı bileşenler kullanın fırma, rakiplerine nazaran çok daha uygun bir fiyat etiketiley maçı locadan izleme zorunluluğunu kaldırıyor.

Bundan yıllar önce, Gigabyte çalışanları toplantı yaparken söyle bir soru gelmiş akıllarına: "Kalitesiz mal kullanıp ucuza mı imalat yapalım yoksa kaliteli bileşenlerle fark mı yaratalım?" Mühendislerden biri "Ucuz mal üretelim." derken diğeri "En üst bileşenleri kullanalım." demiş. Belesi seven mühendise ne olmuş, bilinmez fakat kaliteli bileşen önerisi yapan mühendisin görüşü kabul edilmiş ve Gigabyte, o zamanlarda bir devrim yaratmıştı. Böylece ilk defa 965 yonga seti anakartlarda kullanılmaya başlandı ve sonrasında anakart dünyasında bir devrim olan katı kapasitörler hayatımıza girdi. Kısa ömürlü, akan ve patlayan elektrolit kapasitörlerden sonra katı kapasitörler, anakartların ömrüne ömür katmıştı. 2011'e yaklaştığımız bu günlerdeyse ikinci devrim MSI'dan geliyor. İşlemciyi besleyen VRM kısmında katı kapasitör kullanmayan MSI, sekiz kat daha uzun ömürlü olan Hi-c Cap, bir

diğer adıyla Highly-Conductive Polymerized Capacitor kullanıyor. Yüksek iletkenlik ve Tantulum çekirdekli bu yeni kapasitör, katı kapasitörün 20.000 saatlik ömrüne karşın 160.000 saat ömre sahip ve anakartın çok daha kararlı çalışmasını sağlıyor. Tüm bunlara ek olarak katı kapasitörlere göre ısısı çok daha dayanıklı ve kendi kendini onarabiliyor. MSI, sadece Hi-c kapasitör kullanarak devrim yapmadı. Firmanın kullandığı yeni mosfetler de daha önce son kullanıcılar satılan hiçbir anakartta görmemiştim sunucu seviyesinde kaliteli. Geleneksel mosfetlerden %400 daha hızlı olan bu mosfetlerin bir tanesi, dört adet geleneksel mosfete eşit. Yine sunucu seviyesi mosfetler daha düşük enerji kaybına neden olurken çok daha yüksek verimle çalışıyor. Bobinleri de tamamen yenileyen MSI, rakiplerinin kullandığı demir çekirdekli boğucu bobinlerden daha üstün kalitede olan, süper boğucu bobin kullanıyor. 35 derece daha serin çalışan bu bobinler, %30 daha fazla akım kapasitesi sunuyor ve %20 daha tasarruflu çalışıyor. Tüm bunların sonucunda da Big Bang, hız aşırtmadı rakiplerine göre çok daha kararlı bir çalışma sunuyor.

Big Bang'in en büyük bombalarından bir tanesi de aynı anda dört ekran kartı takabilmenize izin veren PCI Express slot yapısı. Tam altı adet PCI Express 2.0 slotu ile gelen Big Bang, ister üç yolu SLI, isterseniz de dörtlü CrossFireX sistem kurmanıza olanak tanıyor. Bu bağlamda Big bang ile kurduğunuz bir sistemi uzun yıllar sonra kullanabilir ve performansı ihtiyacınız oldukça ekran kartı ekleyebilirsiniz. Tüm bu özellikler ek olarak hız aşırıtma tutkunları için de karta zengin özellikler eklemeyi ihmali etmemiş firma. V-Switch bunlardan biri ve hiçbir zahmete girmeden bileşenlere

TEKNİK ÖZELLİKLER

Soket:	LGA 1366 Core i7
Yonga seti:	Intel X58, ICH10R
PCI Yuvaları:	6 PCIe X16, 1 x PCIe x1
Depolama:	Sata 6 Gbps, USB 3.0
Grafik desteği:	3-Way SLI, CrossFireX
Bellek:	DDR3 2133 Mhz, 24 GB Maks.

verilebilen voltajın limitlerini kaldırılmaya yarıyor. Bu sayede işlemciye veya belleklere istediğiniz kadar voltaj vererek dünya rekorunu kırmak için önenüzdeki bütün engelleri kaldırıyorsunuz. ■ Recep Baltaş

MSI Big Bang-XPower



- + En üst sınıf bileşenler
- + Dörtlü CrossFireX ve üç yolu SLI desteği
- + Gelişmiş hız aşırıtma desteği
- + En yakın rakibinden 200 Dolar uygun fiyat

Fiyat: 389 \$ + KDV

İthalat: Datagate

Web: www.datagate.com.tr

Puan: 9/10

Performans ve tasarımın bir arada

Lenovo'nun yeni ürünü IdeaPad Z560; uygun fiyatı, zengin multimedya seçenekleri ve sık tasarımı aynı anda sunuyor. Intel Turbo Boost özelliğine sahip Core i5 işlemcisinin performansını, sadece Lenovo'ya has özelliklerle birleştirten keyifli yeni ürün serisi, kullanıcılarla sadece donanım açısından değil, yazılım açısından da benzersiz özellikler sunuyor. Günlük iş ve ev kullanımına uygun bir dizüstü bilgisayarı olarak üretilen IdeaPad Z560, bütçenizi zorlamadan tüm eğlence ihtiyaçlarınızı karşılayacak üstün özelliklere sahip. Z560, 699 - 999 Dolar + KDV fiyat aralığında satışa sunuluyor.

Bilgi için: www.lenovo.com.tr



nVidia'dan GTX 580 sesleri geliyor

AMD'nin Kasım ayının sonunda bizlerle birlikte olacak yeni 6000 serisi ekran kartlarıyla başa çıkmak isteyen nVidia'nın, Aralık ayında bombayı patlatıp GTX 580 ile çıkışelmesi bekleniyor. Bu yeni kartın, başarısızlıkla sonuçlanan GF100 GPU'sunun (GTX 470 ve GTX 480'in GPU'su.) ilden geçirilmiş bir sürümü olan GF110 ile donatılacağı söyleniyor. Başka bir şey bilmediğeri için kafayı ekran kartının bellek miktaryyla bozmuş olanlar sevinsin: GTX 580'de 2 GB GDDR5 bellek yer alacak! Büylesine güclü ve pahali bir kart için bu bellek -yanında 512 Bit arabirimle- çok mantıklı. Asıl soru şu ki bakkalların satışı 50 Lira'lık 64 Bit kartlardaki sözüm ona 1 GB bellek ne işe yarıyor?

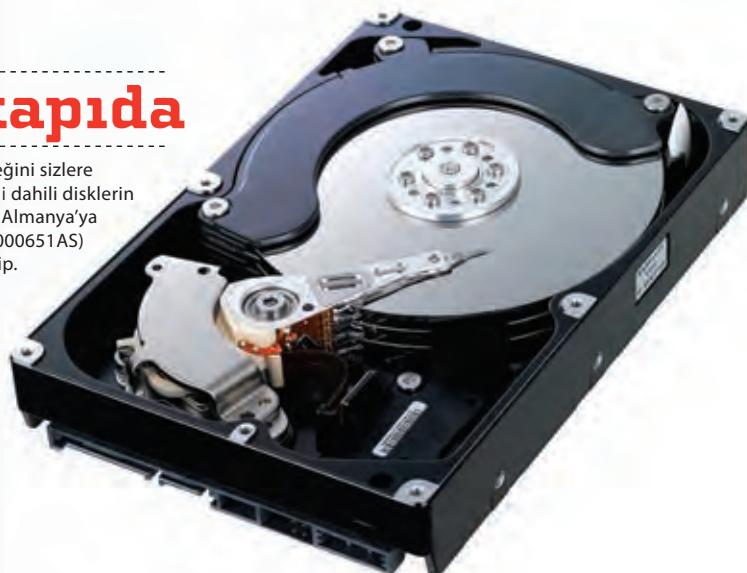
Bilgi için: www.nvidia.com



3 TB'luk diskler kapıda

Geçtiğimiz aylarda 3 TB kapasiteli harici disklerin geleceğini sizlere duyurmuştık. Aldığımız en son haberse 3 TB kapasiteli dahili disklerin de yolda olduğu yönünde; hatta o kadar yakındalar ki Almanya'ya kadar vardular. Görünen ilk disk, Seagate'in Barracuda XT (ST33000651AS) modeli. Dakikada 7200 devir dönen disk, 64 MB ön belleğe sahip. Vurucu özellikleye SATA 6 Gbps, bir diğer adıyla SATA 3 desteği. Western Digital de daha çok düşük güç tüketen yeşil bir diskle katılıyor 3 TB'lılar kervanına. 5400 RPM'lik bu diskte SATA 3 desteği mevcut değil. Öte yandan mekanik diskler performans konusunda SSD'lerin yanına dahi yaklaşamıyor.

Bilgi için: www.seagate.com/www/tr-tr





Teknik Servis

LE-VİD ve yaz aylarının da etkisiyle geçtiğimiz aylarda siz sevgili donanım müdüvimerlerinden 150'den fazla e-posta aldım. Bu da şüphesiz donanım bölümünün ne kadar çok sevildiğinin bir göstergesi ve bunu başıarabildiğim için kendimle gurur duyuyorum. Sizlere de oyun oynadığınız bilgisayarlarınız hakkında bilgi sahibi olma arzunuz nedeniyle ayrıca teşekkürü borç bilirim. Türkiye'nin tartışmasız en çok sevilen donanım köşesine tekrar hoş geldiniz.

S: Evde üç adet 1 TB'lik taşınabilir sabit diskim var ve ikisinde de bir sorun yaşamıyorum. Sorun yaşadığım ürün, WD 1 TB My Book Home Edition. Bilgisayarıma takıyorum fakat bazen görüror aygıtı düzgün çalışıyor, bazen bilinmeyen aygit diyor, bazense hiç görmüyör. Sebebi ne olabilir sence? Diğer aygitlarım Seagate 1 TB Expansion ve Samsung 1 TB Story Station. Üründe mi sorun vardır, bilgisayarında mı, yoksa bu markadan dolayı mı? *Samet Elitok*

C: Daha önce dergideki anakart incelemelerinde "USB Aygit tanınamadı" hatasının USB portlarından da yetersiz voltaj veren kalitesiz anakartlardan

kaynaklandığını söylemiştim. Şimdi senin sorunun da benzer bir yetersiz voltaj sorunu. Bu sorunu ikili USB kablosu kullanarak çözebilirsin. Bu kablolar iki USB portunu işgal eder fakat tek USB çıkış verir. Burada amaç, her bir USB portundan 5V çekerek toplamda 10V enerji alabilmektir.

S: Ekran kartının özellikleri arasında HD olması hangi avantajları sağlar? Mesela Crysis 2, 3D olacak deniliyor. HD ekran kartının bir faydası olur mu? Bir de başka bir soru: Yeni bir bilgisayar alacağım (2010 Eylül'de.), oyun oynamak için kaç GHz gereklidir? *Yalın Kırdar*

C: Bütün ekran kartları HD, hatta 1080p'den çok daha fazla çözünürlük sunar. HD ekran kartı derken eğer ATI HD serisini kastediyorsan bu seri için şu anda 3D desteği yok fakat yakın zamanda sürücü güncellemesiyle bu özellik eklenecek. Oyun için alınacak bir bilgisayarda sadece GHz önermek yeterli değil ama en az çift çekirdekli ve en az 2.4 GHz bir işlemci olması oyunlar için şart.

S: Ben geçen gün Verbatim marka DVD-R aldım. Dosya yazmak için DVD'yi taktığında DVD yerine CD olarak okuyor ve 0 bayt boş alan, 0 bayt dolu

► alan yazıyor ve hiçbir şey yazamıyorum. DVD okuyucum multi destekli. Markası SpeedPlus Super-WriteMaster yazıyor. Sorun DVD okuyucumda mı diye başka bilgisayarlarda da denedim ama olmadı.

Murat Desticioğlu

C: Öncelikle aldığın DVD'nin orijinal Verbatim olup olmadığından emin ol. Eğer orijinalse DVD yazıcısının firmware'ini güncelle. DVD yazıcısının markası Samsung'dur.

S: Windows 7 açılırken daha önceki Windows sürümü diye bir şey var, onu nasıl kaldırabilirim? Msconfig'den baktım ama sadece Windows 7 var.

Salih Karakaş

C: EasyBCD ile eski Windows sürümünü kaldırabilirsin. Olmazsa Bilgisayar'a sağ tıkla ve "Gelişmiş Özellikler"e gir. Buradaki sistem açılış menüsünden diğer seçenekleri kaldırabilirsin. Son olarak C sürücüsüne sağ tıkla ve "Özellikler" de diktek sonra açılan pencereden "Diski Temizle" seçeneğini seç.

S: Bilgisayarında BioShock oynarken makinenin fanları daha hızlı çalışmaya başlayınca oyun takılıyor. Bu sorun başka hiçbir oyunda olmazken neden bu oyunda böyle oluyor ve bir çözüm önerebilir misiniz? *Burak Bor*

C: Ekran kartın GO 7300 ve bu kart maalesef BioShock gibi yüksek sistem gereksini olan oyunlar için yetersiz kalıyor. Fakat buradaki asıl sorun, büyük ihtimalle dizüstü bilgisayarının fanlarının tozlanmış olması ve termal macunun kurumuş olması. Fanlar temizlenmeli ve termal macun yenilenmeli.

S: Bu ayki LEVEL dergisinde Tuna'nın laptoplara ilgili soruları sana yönlendirdiğini gördüm. Bende de bir tane HP notebook var: AMD Turion X2 2.00 GHz, 3 GB RAM, ATI Radeon HD 3200, Windows Vista Home Premium. Bu sistemle Assassin's Creed'in ilk oyununu oynamayı denedim ama en düşükte bile oynanamayacak kadar yavaş çalıtı. Şimdi bu sisteme problem olan parça hangisi ve değiştirilebilir mi?

Burak Kara

C: Sorun ekran kartında. HD 3200 dahili bir karttır ve değiştirilmesi maalesef mümkün değil. Zaten Recep Balttaş Formülü'ne göre baktığımızda da soldan ikinci rakamı 2'dir ki soldan ikinci rakamı 5 - 6'dan aşağıda olan ekran kartlarını kesinlikle tavsiye etmiyoruz.

S: ATI Radeon 3600 serisi bir ekran kartım var, hatta sanırım 3650 olsa gerek, nasıldır bu? Tamam, dokuz

üzerinden altı, bunun farkındayım ama yine de sormak istedim. Ayrıca gözüm 5970'te, elimdeki satma imkanım nasıl olabilir, nereye satabilirim yanı ve 5970'in fiyatı farklı farklı yerlerde değişiyor, ideal fiyatı nedir, nerede bulabılırlım acaba? *Emre Giray*

C: 3650 artık biraz yavaşladı. Malum, artık 500 serisi piyasada, hatta çok yakında 6000 serisi geliyor. Yeni oyunları o karta oynaman zor. HD 5970'i tek başına almanın mümkün değil. Kartı almadan önce o karta yetişebilecek iyi bir işlemci, hızlı bellek modülleri, yüksek performans sunabilecek bir anakart ve en önemlisi HD 5970'e güç sağlayacak en az 600 Watt'lık kaliteli bir güç kaynağı gereklidir. Kartın fiyatı ise KDV dahil 1250 TL.

S: Ekran kartım bazı oyunları oynarken problem çıkarıyor. Yani mesela kasma falan yok, rahat bir şekilde oynuyorum diyelim, bir anda bilgisayar sanki uykuya moduna almış gibi ekranım kararlıyor ve monitörüm bilgisayar kapalıymış gibi işi yanıp sönmeye başlıyor ve bu sırada kasadan sanki fan normalden çok daha hızlı dönüyormuş gibi ses geliyor. Bu söylediğim karma Wanted oynarken hep belirli bir yerde veya orayı geçtikten hemen sonra oluyordu, şimdilik Starcraft II'de tekrar karmaşıktı. Ekran kartımın modeli Sapphire HD 3850 256 MB GDDR3 PCI-E. *Doğuş ÖzTÜRK*

C: HD 3850'yi uzun zamandır kullandığını tahmin ediyorum. Kasayı aç, kartı sökü ve topladığı tozu görünce şaşır. Şaşırman bitince eline bir fırça al ve dikkatlice kartın fanını ve izgarasında biriken tozu temizle. Bu esnada kuvvetli nefesini de kullanabilirsin. Artık sistemin oyun oynarken kapanmayacak. Kapanırsa, bu defa soğutucuya söküp termal macunu yenilemen gerek.

S: Ben dizüstü bilgisayar alacağım da bu cihazların ekran kartları beni düşündürüyor. Donanım konularında da ben seni tek geçerim abi, o yüzden senin fikrin benim kararımı belirleyecek. Şu anda düşündüğüm bilgisayarlarda iki farklı ekran kartı var. Hangi ekran kartı daha iyi, karar veremedim. Bu kartlardan biri ATI Mobility Radeon HD 5650, diğeri ise nVidia GeForce GT 335M. Notebookcheck sitesinde oyunlardaki performanslarına baktım, 5650 biraz daha önde gibi ama 335M'de de PhysX var. Abi sence hangisini tercih edeyim? Bir de 5650 ile fizik işini nasıl yapacağım. Kullanabilir miyim? *Muhammed Yıldırım*

C: nVidia GT 335M'de DirectX 11 yok. PhysX mi, DirectX 11 mi? Tabii ki DirectX 11. HD 5650 veya HD 5730 ekran kartına sahip bir dizüstü alabi-

lirsin. Performans olarak HD 5650, GT 335M'den öndedir.

S: Yeni bir sistem toplayacağım, neyi seçeceğini belirledim ama ekran kartı konusunda Sapphire HD 5870 Vapor-X ve yine aynı markanın HD 5870 Toxic'i arasında kararsız kaldım. Çünkü soğuk bir sistem istiyorum. Bunların dışında ekran kartını ATI değil de nVidia yaparsam da GTX 470 ve GTX 460 düşünüyorum. Anakart olarak Crosshair IV Formula (Overclock'çu olduğum için.), RAM olarak G.Skill Ripjaws 6 GB 1600 Mhz düşünüyorum. nVidia önerirsen hangi anakart önerirsin? *Kasa konusunda da kararsızım. Bir de Quadro teknolojisini zamanı geçti mi ya da yeni bir seri çıkaracaklar mı? Son olarak ekran kartı videoyu izlerken elinde tuttuğun 5830 ve arkadaki nVidia (Tahminimce GTX470.) markası görünüyor. Bunları bizim temin edebilmemiz mümkün müdür? MetallicTR*

C: GTX 460 çok iyi bir kart. GTX 470 ve 480 için aynı şeyi söyleyemem. 2 x 460 yapabilirsin.

Quadro, grafikerler için yapılan kartlardır. Oyunlarla ilgisi yok. Markasız kartları (nVidia'dan gelen.) temin etme şansın şu anda yok. nVidia kendi henüz kart satmıyor maalesef. Ama çok yakında Avrupa pazarında bizzat nVidia markalı kartlar görebileceğiz.

S: Derginizi beş senedir severek takip ediyorum. Vista 32-bit bilgisayarına Age of Empires II (AoE2) kurduktan sonra, diğer oyunları oynayamaz hale geldim (Sadece Flash oyunlar ve ne yazık ki AoE2 oynayamıyorum.), ekranı çizgiler görünüyordu, daha sonra oyunlar kilitlenip masaüstünde "nvlddmk sürücüsü yanıt vermeye kesti" uyarısı alıyorum. *Arif Kaya*

C: Öncelikle bir dönem satılan dizüstü bilgisayarlarda defoluluk nVidia ekran kartları mevcuttu ve 8400M serisi de özellikle bu defoluluk modelerden birisiydi; hatta bu konuda firmaya dava açıldığını ve nVidia'nın bu davayı kaybettigini de daha önce dile getirmiştim. Sizin sorununuza baktığımızda şunu söyleyebiliyorum: AoE2, 2D motoru kullandığı için 3D devreye girmiyor. 3D gerektiren oyunlar çalıştığında da ekran kartınız bozuk olduğu için ekranında sorun çıkarıyor. Garanti devam ediyorsa ürünü garanti yollayın, yoksa

En Saçma Donanım Soruları

S: Anakartım sence nasıl? İdare eder mi ve ne zaman güncellemem gerekiyor?

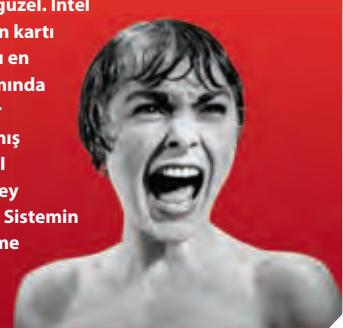
C: Soru güzel de anakartı göremedim ben. Tahmin etmem gerekiyor herhalde. Bi' düşünüp geliyorum ben.

S: Ben yeni bir ekran kartı aldım, HD 5670 ama problemler yaşıyorum. Oyun oynarken (Alpha Protocol) beş - altı dakikada bir takılıyor ama kısa süreli olarak, biri saniyeden az. Aynı sorun başka bir oyunda da (Modern Warfare 2) oluyor yine, beş - altı dakikada bir takılıyor.

C: Simdi işlemci, RAM, anakart, ekran kartı sürücüsü ve güç kaynağını bilemeden bu soruyu cevaplamamı imkansız. Bu bilgileri benden saklarsan ben de cevabı senden saklaram.

S: Geçenlerde işlemcimi değiştirdim, E8400 aldım. 3 GB da RAM'ım var. Ekran Kartımsa Palit GTS 250. Oyunlarda bir sıkıntı çeker miyim? Bana ekran kartı önerdiyeceğim ama sen şimdi ATI HD 5000 serisinden bir model önereseksin. Intel İşlemcide ATI ekran kartı kullanırsam sorun çıkar mı?

C: Sistemin gayet güzel. Intel işlemcide ATI ekran kartı çalışır mı sorusunu en saçma sorular kısmında cevaplamıştım, bir kez daha cevaplamış olmayı: Intel ile ATI çalışmaz diye bir şey yok. Bırı burafe. Sistemin idare eder. Değişime gerek yok şu anda.



Sistem Gereksinimleri



James Bond 007: Blood Stone
007'nin hızına ulaşabilmek için tavsiye edilen sistem gereksinimleri arasında çift çekirdekli ve 2.9 Ghz hızında çalışan i3 -i5 veya i7 olursa frekansın bu kadar yüksek olmasına gerek yok- veya Phenom II işlemci, GTS 240 veya HD 3870 ekran kartı ve 2 GB bellek yer alıyor. 4.5 GB sabit disk alanı gerektiren oyun DirectX 9 desteğine sahip.



Medal of Honor
Windows 7, Vista ve XP'de çalışan Medal of Honor, en azından çift çekirdekli ve 2.0 Ghz hızda çalışan bir işlemci gerektiriyor. En az 2 GB, tercihen 3 veya 4 GB bellek ise oyuncunun ayarlarını yükseltebilmek için şart. Ekran kartı olarak ise 7800 GT veya X1900'e gereksinim duyan oyun tek kişilik modda DirectX 9 kullanırken multiplayer modlarda DirectX 10 ve 11 destegine sahip.



Fallout: New Vegas
İşletim sistemi konusunda seçim yapmayan oyun, işlemci konusunda ise çift çekirdekli ve 2.0 Ghz istiyor. 2 GB bellek gereksinimi olan New Vegas, sabit disekte 10 GB yer kaplıyor. Ekran kartı ise nVidia 6000 serisi veya ATI X1300 ve üstü gerektiğini de belirtmekte fayda var.



NBA 2K11
Oyunun tavsiye edilen sistem gereksinimleri arasında 3 Ghz çift çekirdekli işlemci, 2 GB bellek ve 10.5 GB'lık devasa bir sabit disk alanı var. Yine soldan ikinci rakamı 9 olan 7900 GT veya daha yeni serilerden GTX 460 gibi bir ekran kartı da grafikler için iyi bir tercih. NBA 2K11'in gamepad desteği olduğunu da belirtelim. Logitech ChilStream elleri terleyenler için iyi seçenek olacaktır.

ve kart hariciye kartı değiştirin.

S: HP Pavilion 6570 ET dizüstü bilgisayara BIOS güncellemesi yaparken çok ses çıktılarından fişi çektim. Şimdi bilgisayar açıyorum, ekranда hiçbir şey yok. Beş saniye açık PC, sonra kapanıyor, kendi kendine reset atıp açılıyor. Yazılılarınızda Flash diskle BIOS gün-

celleme demişsiniz. Yardımcı olur musunuz?

Hakan Taş

C: BIOS güncelleme esnasında fişi çektiyiniz, şansınız çok düşük. Yine de BIOS dosyasını klasöre çıkarıp ROM olarak belleğe atın. Bellek FAT32 biçiminde olmalı. Sonra güç girişine en yakın USB portuna takın bu belleği. Daha sonra sistem açılırken -BIOS

türüne bağlı olarak- Esc veya Home tuşuna basın birkaç defa. Bellek okunuyorsa BIOS güncelleniyor demektir. Olmazsa ürünü garantiye gönderebilirsiniz. Ücretsiz tamir ederler, tabii ki fişi çektim demezseniz. ■

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

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel G41 Yonga Seti / / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD 7XX/8XX PCIe 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel P55- X58 / AMD 890 Yonga Seti (SATA 3.0)
İŞLEMCI	Intel Celeron E3300 / AMD Sempron 140	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4 / X6- Black Edition
BELLEK	2 GB DDR2 800	4 GB DDR2 800-1066 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	Dahili GeForce 8100 / Dahili HD 4200	Radeon HD 5750 / HD 5770	HD 5870 / HD 5970 / GeForce GTX 470/480
SABİT DISK	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

ROCKDA SEFIK İYAT

SEFIK AKDOĞ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYORUM"



BLADE KITTEN

Kit Ballard? Tanışıyor muyuz? Saçlarının rengi güzelmiş, üstündekiler de güzelmiş; hatta duyduğuma göre senin bir gotik kostümün de varmış. Nereden geldin sen? Hollow Wish mi? Orası nasıl bir yer? Burası kadar güzel mi? Bak, burada güzel bir koltuk var, sonra doktorum var; biraç tuhaf biri, kafayı hafif çizmiş gibi ama iyidir, hoştur kendisi. Bize buraya neden geldiğini de anlatsana. Yok, dur, anlatma, git şimdî, sonra gel sen, ben çağırırmı seni.

FINAL FANTASY XIV

ONLINE

Hep hayaller kurarım, fantastik şeyler hayal ederim, doğaüstü güçlerim olsun isterim. Ya sen? Doktor? Sen de kurar misin arada böyle? Anlatsana bir tane bana da. Çekinme, uta...anma, sıklılma, anlat bana aklındakileri. İstersen anlatma, hayal güçlerimizi birleştirip ortak bir seyler anlatalım bîbirimize. Bu mümkün müdür sence? Bana mümkünmuş gibi geliyor ama, ama ya denedîğimizde olmazsa... Hayal kırıklığına uğramak istemem ben.

DEAD SPACE IGNITION

Hayır, hayır, hayır! Bunu bana yapma doktor! O karanlık, havasız ve korkutucu koridorlara beni yine yollama doktor! Hem bu..bu başka bir şey, bu başka bir yer, bu bambaşka bir atmosfer, bana bunu yapma doktor! Orası çok daha karanlık, çok daha boğucu, çok da... Ne? Şaka mı? Bana şaka mı yaptırmı doktor? Neyim ben? Senin arkadaşın mıymı? Sen kimsin de bana şaka yapıyorsun! Gel buraya, çabuk gel doktor! Korkma, acımayacak...

QUANTUM THEORY

Benim bilimle ne kadar içli dışlı olduğumu biliyor musun doktor? Bilim konusundan o kadar iyiyydim ki bulunduğu cemiyetlerde "Doktor Emmett Brown" olarak saygırlırdım genelde. Özellikle kuantum, kuantum fiziği, kuantum mekaniği ve benzeri kuantumik olaylarda süperimdir, her şeyi bilirim. Peki bilim adamı olmaktan ne zaman vazgeçtiğimi biliyor musun doktor? İki tanrı misafirini, Filena ile Syâ'ı evime buyur ettiğimde...

ŞİKAYETLER

- Blade Kitten
- Dead Space Ignition
- Final Fantasy XIV Online
- Quantum Theory

*Not: Beybi, beybi,
hey beybi beybi...*

Fallout: New Vegas

Vegas ateşi, kolay kolay dinmez...

İşte çıkış tarihini kaçırduğum bir oyun daha. Adeta bir sürpriz oldu New Vegas'in çıkışı benim için. Star Wars'u bekleyeyim, Fable III'ü takip edeyim derken New Vegas kaynamış, ayıp olmuş bu değerli oyuna. New Vegas, kesinlikle çok eğlenceli ve derin bir oyun. Grafiksel anlamda da, oynanış olarak da son derece başarılı. Bunu akılınızda bulundurun. Tabii ki şöyle de bir gerçek var ki oyun derin oldukça adapte olmak güçleşiyor; hele ki daha önce Fallout oyunlarından herhangi birini oynamadıysanız, bu oyunda kafanızın karışması çok doğal. ■ Tuna Şentuna



Silah Kullanımı ve V.A.T.S.

Oyun ilk bakışta bir FPS gibi gözüke de konuya pek alakası yok. Yani elinizde tüfek, dağ tepe koşarak yaratık avlayamıyzorsunuz. Öncelikle elinizdeki silah ne olursa olsun, bir durun. Durduktan sonra çokün ve öyle atış edin. Hem daha iyi hedef alacaksınız, hem de daha güclü bir atış yapacaksınız. Bu sistem basit yaratıklar için ideal olsa da oyuncun ilerleyen kısımlarında V.A.T.S. sisteme başvurmak zorundasınız. "V" tuşuya aktif hale gelen bu modda, öznüzdeki düşmanın veya düşmanların belirli bölgelerini seçebiliyor ve Action puanlarınızın yettiği ölçüde atış yapabiliyorsunuz. Diyalim ki iki tane Gecko geliyor; V.A.T.S.'a geçtiğiniz an bulunduğuğunuz konuma ve özelliklerinize göre, bu yaratıkların belirli bölgelerinde çeşitli "%" işaretleri göreceksiniz. Mesela kafa için %52 diyor, kol için %95, vücut için de %78. (Aslında daha çok uzu işaretleyebiliyorsunuz.) Bu örnekte kolları ve vücudu seçmek kesinlikle daha çabuk bir galibiyet getirecektir. (Kamikaze trait'ini de bu yüzden seçtik işte; daha fazla Action Point, daha kesin bir sonuç...)

Karakter Yaratma

Karakteriniz aslında halihazırda var; o şansız bir kurye. Yine de bu karakterin tüm özelliklerini belirlemek bize bırakılmış. Önce erkek mi, dişi mi olacağına karar veriyor, yüz hatlarını belirliyor ve ardından Vit-o-Matic'ten karakterimizin birçok farklı alandaki özelliğine puan dağıtıyoruz. Burada ne yapacağınız konusu hem önemli, hem de değil. Eğer oyunda her şeyi yapabilmeyi, biraz daha planlı bir oyun oynamayı düşünüyorsanız, tavsiyelerimi dinleyin. Diğer türlü puanları istediğiniz gibi dağıtabilirsiniz. Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility ve Luck, puanları dağıtabileceğimiz özelliklerimiz. Bunların hepsinde ortalamaya bir değer belirleniyor başta ve ek olarak beş puan dağıtmamız isteniyor. Halihazırda dağıtılmış puanlardan eksiltme de yapabildiğimiz için özelliklerimizi istediğimiz gibi değiştirebiliriz. Sizi önerim, puanlarınızı şöyle dağıtmamanız yönünde olacak: STR 8, PER 5, END 8, CHR 1, INT 9, AGL 5, LCK 4. Strength ve Intelligence, alacağınız güzel perk'ler için önemli, Charisma ve Luck ise öneksiz. Oyunun ilerleyen kısımlarında bu özelliklerinize +1 puan daha alacağınız için hiçbir özelliğini 10'a tamamlamamanız öneririm.

Vit-o-Matic'ten puan dağılımını yaptıktan sonra doktor size birkaç soru soracak ve bunların neticesinde de yetenek puanları sizin için dağıtılacak. Eğer beğenmezseniz, kendiniz de puanları dağıtabilirsiniz. Buradaki tavsiyem de Science'a, Lockpicking'e ve Guns'a önem vermeniz. Yetenek bölümünü de geçtikten sonra Traits kısmına geleceksiniz. Aslında burada da kesin bir doğru yok ama Kamikaze ve Heavy Handed, oyuna başladığınızda gayet faydalı olan iki özellik. Kamikaze, çok az daha fazla hasar alma sırasında size +10 Action Point veriyor. Heavy Handed ise Critical Hit şansını biraz düşürerek daha fazla hasar vermenizi sağlıyor. Zaten oyuncun ilerleyen kısımlarında, buralardan gelen eksileri kapatacak eşyalara kavuşabiliyorsunuz.





Göstergeler

Fallout serisine yabancı olanlar, ekrandaki göstergelere de yabancı olabilir. Bir kez alıştıktan sonra hiç de yabancı gelmeyecek olan bu göstergeleri, yandaki görüntüye göre numaralandırdık.

1. Sağlık puanınız "HP" adında yer alıyor ve çizgilerle gösteriliyor. Çizgiler azaldıkça, ölüme yaklaşıyorsunuz.

2. Harita veya oyun diliyle "mini-map". Hiçbir oyunda bu denli sade ve çizgisel olanın görmemişsinizdir. Burada ne oluyor, anlatamayım. En alta gördüğünüz harfler (N, E, W, S gibi.) yönleri gösteriyor. Bu harflerin iki satır üzerinde bulunan ve "v" şeklindeki ikon da sizin konumunuza göstermekte. Bu "v" hiçbir zaman yer

değiştirmiyor ama siz döndükçe yön isimler değişiyor. Yani "v" ikonu N'ye denk gelirse anlayın ki kuzeye gitiyorsunuz. Yön isimlerinin hemen üstündeki üçgenlerse yapmanız gereken görevlerin nelerde olduğunu işaret ediyor. Yine bu göstergede yeşil veya kırmızı çizgiler göreciksiz; yeşil olanlar dost NPC'leri gösterirken, kırmızı olanlar tehlikeli NPC'leri işaret etmekte.

3. Sağ tarafta yer alan göstergesi anlamak daha kolay. Burada yine çizgilerle sahip olduğumuz Action Point gösteriliyor. CND, elimizdeki silahın daha ne kadar gideceğini ve yandaki sayılar da cephanemizi gösteriyor.

Hacker İşlemleri

Science'a ve Lockpick'e neden yüksek puan verdığımıza şimdilik vakti geldi. Science ile otomatları kırıyoruz, Lockpick ile de kasaları, kilitli yerleri açıyoruz. Bu yeteneklerinizin puanını hemen 40'a dayamaya bakın ve bunlara +10 verecek bir eşya bularak 50'ye ulaşın. 50 puanla açabileceğiniz yerlerden gerçekten faydalı eşyalar çökmekte.

Bir otomata yaklaştığınızda, dört kez şifre deneme şansınız olacak. Dördüncü denemedede de başarısız olursanız, alet bir daha şifre denemene izin vermeyecek. O yüzden denemelerinizi üç sınırlı tutun ve makineden ayrılmış şansınızı üç kez daha deneyin. Terminallerdeki şifreler birer kelime ve bunları bulmak için bir kelime uyduzmanız gerekiyor. Diyelim ki dört harfli bir kelime için "TIRE" dediğimiz. Aletten de "1/4" cevabı geldi, yani bir harf doğru. İkinci denemedede "TACO" dediniz, "3/4" oldu. T'nin ve iki harfin daha doğru olduğuna emin gibiyiz...

Lockpick işindeyse doğru noktayı tutturmanız gereken bir oyun oynuyoruz. Açıcağımız kilidi, içi noktalarla dolu bir kare olarak düşünürseniz, bu karenin sadece belirli noktaları doğru bölge olarak düşünülebilir. Bobby Pin'lerle gerçekleştirdiğimiz bu işlemede illi ki şans gerekiyor; günümüz pin'i nereye yerleştirdiğimizin kararını verebileceğimiz hiçbir ipucu yok. Pin'in yerleştirildikten sonra sağa veya sola çeviriyorum ve eğer pin anında titremeye başlasa anlayın ki yanlış noktadasınız. Eğer bunun üstüne giderseniz; pin kırılıyor ve yeni bir pin kullanmak zorunda kalıyorsunuz.



Para

Para birimiz şise kapağı ama ilerleyen kısımlarda farklı para birimleri de işin içine karışıyor. NCR Irkı, askerlerle paralarını NCR Dollar'ı olarak ödüyor ve 5\$ iki kapağa denk geliyor. Caesar's Legion'in Denarius'u dört kapağa, Aureus'u ise 100 kapağa tekabül etmekte. Casino'lardaki her bir fişte bir kapak demek.

Kazandığınız farklı para birimlerini çoğu satıcı kabul ettiği için bir sıkıntı yaşanmıyor ama New Vegas'taki asıl para birimi her zaman "caps", yani kapak olarak geçiyor.



Kumar

New Vegas'ta olup da kumar oynamamak, yapılacak büyük bir hatadır bana sorarsanız. Oyunda para kazanmak için kumar oynamak çok kullanışlı bir yol. Casino'larda dikkat etmeniz gereken en önemli konu, sürekli izlendiğiniz, Casino içinde garip hareketler yapmamaya bakın ve çok da şanslı olmayın. Eğer çok para kazanırsanız, casino sizi bir daha kabul etmeye bilir. Yeterli miktarda kazanırsanız da size özel hediyeler sunuyor. Çoklu casino'ya bulduğunuz anda giriş yapabiliyorsunuz fakat bazları ancak bazı görevleri yerine getirdikten sonra açılıyor.

Blackjack, rulet, slot oyunları ve Lucky Horseshoes, casino'larda bulabileceğiniz oyunlar arasında. Blackjack'te

amacınız kart değeri 21 veya 21'e en yakın kombinasyonu, krupiyeden kağıt isteyerek elde etmek. Bu sırada krupiye de kendine kartlar açıyor ve 21'i geçen yanarken, 21'e en yakın puanda durup daha fazla kart istemeyen oyuncuların hangisinin puanı daha iyisine o kazanıyor. Blackjack'te, gerçek oyundaki kuralların tümü geçerli. (İkiye ayırma, ikiye katlama ve benzeri.) Roulette paranızı çeşitli numaralara yatırıyor ve topun o numaralarda durması için dua ediyorsunuz. Genelde dualarınız kabul olmuyor maalesef ve sürekli kaybediyorsunuz. Hanımların tercihi slot oyunlarındaysa para atıp kolu çevirmekten ötesi yok. Slot oyunlarında Luck parametresi geçerli oluyor ve

Luck'a ne kadar puan verdiyiseniz, kazanma oranınız o kadar artıyor. "Blackjack'in yandan yemişi" olarak tabir edebileceğim Lucky Horseshoes ise kartlarınızı bilmeden 21'e en yakın puanı tutturmayı çalışığınız, karşı tarafın lehine isleyen bir oyun. Zaten bir tane casino'da var, onu da oynamasınız olur.

Casino'lardaki oyuncuların dışında çeşitli bölgelerde bulabileceğiniz karakterlerle "karavan" oyunu da oynanabiliyor. Bu konuda pek zaman harcayamadım zira bu oyunu oynamak için tek tek kartları bulup kendinize bir deste yapmanız gerekiyor. Kartlar satıcılarında da satılıyor, çevreden, yerden ve hatta öldürdüğünüz adamlardan da bulunabiliyor.

Hardcore

Oyunun hemen başında size bu oyunu Hardcore modunda oynamayı oynamak istemediğiniz sorulacak. Fallout serisine yenişeniz, buna "hayır" cevabı verin; çünkü Hardcore modu, oyunun zorluk seviyesini bir hayli artırıyor.

Hardcore modunda tüm yaralanmalar zamanla iyileşiyor. Yani Stimpak kullandıkten ancak belirli bir zaman sonra sağlığını düzeliyor. Aynı şekilde RadAway ile radyasyondan kurtulmak için de zaman geçmesi gerekiyor. Tüm eşyalar gibi cephanenin de bir ağırlığı oluyor ve yanınızda istediğiniz kadar cephe taşıyamıysınız. Karakteriniz açıyor, susuyor ve uyumak istiyor. Bunları yapmazsanız yorgun düşüyor. Ve son olarak, yanınızda arkadaşlarınız eğer fazla yaralanırsa ölüyolar, sadece baygın düşmenin aksine...



Genel Tavsiyeler

- Fallout: New Vegas o kadar geniş bir oyun ki tüm dergiyi bu konuya ayırsak, oyundaki her şeyi ancak anlatabilmiş oluruz. O yüzden size biraz genel tavsiyelerde bulunma vakti geldi.
- Yazılanları mutlaka okuyun. Bu oyunu oynamak için sağlam bir İngilizce'ye gereksiniminiz var, bunu da unutmayın. Oyundaki diáloglar, görevlerinizde ne yapmanız gerekiğine dair birçok ipucu içeriyor.
 - Oyunu sürekli kayıt edin. New Vegas, affeden bir oyun değil ve bir görev, ufak bir dikkatsizliğiniz sonucunda aniden sonlanabiliyor. Görevleri aldıktan sonra hemen kayıt etmek, sizi saçınızı başınızı yollamaktan kurtaracaktır.
 - Bethesda bu oyunda gezmenizi istemiş. Yani bir görev aldığınızda illa ki sadece o görev bölgesine gitmeyin, biraz da çevreye bakın. Her köşede sizi bekleyen sürprizler var.
 - Gezdiğiniz bölgelerde bir kez daha gezmenin çok anlayacağı için "Fast Travel" özelliğini kullanın. Ziyaret ettiğiniz bir bölge haritanız işleniyor ve daha sonra haritanı açarak bu bölgeye tek bir tıklamaya ulaşabiliyorsunuz.
 - Her bulduğunuz eşyayı envanterinize atmayın. Önce değerine bakın, ondan sonra alın; çünkü belirli bir ağırlığı taşıyabiliyorsunuz. Ayrıca ziyaret ettiğiniz yerlerde her bölgeye bakın. Evlerin altını üstüne getirin. Kutusuydu, varılıydi, bunları kaldırın ki altından çıkabilecek sürprizleri yanınızda götürün. Herhangi bir ağırlığı olmayan (O da nasıl oluyorsa?) cisimleri mutlaka alın. Bazıları saçma bir biçimde çok fazla paraya satılabilir.
 - Silahınızı genellikle kılıfında tutun. Özellikle çift elle kullanılan silahlar saçma hızınızı düşürüyor. Ayrıca bazı NPC'ler tehdit edildiklerini sanıp korkabiliyor.
 - Cephanenizi boş'a harcamayın. Bunu yapmak için de V.A.T.S. sistemini sık sık kullanmayı alışkanlık haline getirin.
 - Yataktan yatmaya özen gösterin. Böylece uyanınca %10 daha fazla tecrübe puanı kazanabileceksiniz.





ERAY ANT DIRECTOR'S CUT

Sinema ile oyun dünyasının flört ettiği noktası...

Merhabalar sevgili okur ahalisi. Yazı geride bırakırken ve sonbahar... (Hayyyt! Yüzyılın dejenere yazı girişidir bu.) Evet, bu ayki konumuz son dönemlerin en çok tutan oyun atmosferleri/dünyaları. Bu arada ben iyiyim, sorduğunuz için teşekkürler. Çoluk çocuk geçinip gidiyoruz!

"Ne dedi bu adam şimdii?" diye sorduğunuza duyar gibiym, buyurun konuya girelim anlayacağınız:

UZAY

Oyuncuları en çok çeken atmosfer/dünya diyebiliriz. Senaryoların gelecekte, uzay ortamında geçmesi birçoğumuz için çok çekici. Dead Space, Starcraft, Eve Online, Ogame... FPS'den online oyuna kadar uzaya geçen her tür oyun büyük ilgi görüyor ve birçok klasikleşen oyun uzay atmosferinde yaşatılıyor. "Peki nedir bunun sebebi?" diye soracak olursak. Bugün elde edemediğimiz teknolojiyi sanal oyun ortamında kullanmak bizi tatmin ediyor. Artı uzaya gelecek bir konu yenilikleri de beraberinde getiriyor; böylece günümüz dünyasının monotonluğundan şikayet eden insanlar bolca yaratım içeren bir dünyadan sanal sularında yüzerken o teknolojinin içerisinde yaşarcasına keyif alıyor. Bunlar sebeplerden bazları.

BUNU BİLİYOR MUYDUN?

Sakın ha sakın bir teknoloji mağazasına uğrayıp kaliteli markaların 3D televizyonlarına bakmayın, sakın! Ben bu hatayı yaptım ve "Nereden, nasıl, ne yapıp o LCD'yi elde edebilirim?!" diye planlar yapıyorum şimdi. Bir oyun açtılar, top ekranından fırladı ve anında ağızım sulandı.

ORTA ÇAĞ + FANTASTİK

Zaten adı üstünde: Fantastik. Sınırsız ve baştan çıkartıcı ortamlar ve yaratımlar sunuyor, bu durumda oyuncuların ağını sulandırıyor. Her türe hitap eden ortamlar ve tarzlar ortaçağ atmosferine uyarlanıyor. Özellikle MMORPG'lerde, level atlama bazlı oyunlarda fantastik dünyalar liderliğe oturuyor. Çünkü bir insanı en çok tetikleyen duyuglardan biri merak, yükselseme ve keşfetme duygusudur. Mistisizm de iyi





UWE BOLL DİYOR Kİ



uyarlanırsa demeyin keyfe. Orta Çağ savaş biçimini silahın devreye girip de mertliğin bozulmadığı dönenlerde geçtiğinden oyun oynayan erkek milletini de daha çok tatmin ediyor. Rakibinin gözlerinin içine bakarak sözde dövmüše ve birini savaşta yenme fikri duygusal bazda daha çok tatmin yaratıyor. Halbuki yalan! Şimdi o "Kılıçla adam kestim hohoyyyt!" diyen arkadaşın eline versem gerçek kılıçlı muhümelen kuyruğu kıstırıp dağ bayır kaçar. Atalarımızın cesaretine sevgilerle...

MODERN SAVAŞLAR

İkinci Dünya Savaşı'nı sürdürdükté sundürdü; popülerliğini sürdürdü. Şu an günümüz savaşları daha popüler. Her ne kadar İkinci Dünya Savaşı temali FPS'ler ortamları kırıp geçirmiş olsa da benim inancma göre yakında bu dava kapanaçtır ve insanlar sıkılacaktır. Bu durumda ya bu türü bilgisayar teknolojileri yaşatır -ki yaşatır- ya da oyun yapımcılarını savaş atmosferi için daha yaratıcı olmaya itecek beyin firtinaları bekliyor. Vallahi onlar düşünsün; yaparlarsa oynarız, yapmazlarsa kendi kayıpları. Sonuca gelirse patır kültür mermillerin uçuştuğu ve her yanda patlamaların olduğu ortamlardan haz ediyoruz. Peki gerçekte haz eder miydi bu durumdan? Muhtemelen ellerimizi açıp "Allahim kurta" derdik. İşte size güzel bir para-doks. Çıkan berbat sonuç şu ölüm tehlikesi olmadığı sürece savaşa seviyoruz. Olsun pozitif bakalım ve "Öldürmeden savaşmak en güzeli" diyelim.

ŞEHİR

Son olarak şehir atmosferi, sınırsız yakın dolaşım alanı sunduğu takdirde çok çekici ve popüler halер alıyor. GTA bu alanda damgasını vurdu. Farklı zamanların şehir ortamları da yine çekici oluyor örneğin Assassins Creed II bu örneklerin başında gelir. Çok uzun ömürlü bir atmosfer olduğunu

HAYAL EDİYORUM

Yeni ufuklar açacak tazezik bir oyun türü ve bu türün geleceği ortamları hayal ediyorum. Yaklaşık 10 yıldır bu çalışmalarım sürüyor ve sonunda ulaşığım sonuç: Guitar Hero İbrahim Tatlıses. Kisacası bu işi oyun yapımcılarına bırakıyorum ben işin içinden çıkmadım. Bu arada All Points Bulletin'a "Rest in peace" dileklerimi buradan iletiyorum.

söylediğimiz gibi. Fakat modellemeler ve grafikler anlamında da çok fazla emek istediği ortada. Mafia 2'ye de selam olsun. En güzel yanı da şudur; bu sanal ortamlar yaratılıyor ve bizler bu sayede o dönemi deneyimlemeye oluyoruz. Bu işi en iyi yapan oyun firması da tartışmasız Rockstar. Sanıyorum kimsenin buna itirazı olmaz.

Aslında şimdiden kadar olan bölümden söyle bir sonuca varıyoruz. "Günümüz dünyası monoton!" Hemen düzeltelim aslında monoton değil kendisi. Sadece biz fazla tembeliz kendi dünyamızı keşfetmediğimizden monoton zannediyoruz. Esas monoton olan dünya değil de kendimiz olmamalı sakın? Felsefeyi bir yana bırakırsak mistisizm, teknoloji ve farklı deneyimler sunan atmosferler hepimize haz veriyor.

Kalan atmosferler yok değil ama buna önumüzdeki ay devam edelim... ■

PC TOP 10



Batman: Arkham Asylum

Cizgi romanından, diziden, filmden ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en yapım belki de.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Rocksteady
Dağıtım Eidos
Çıkış Tarihi 2009



Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nın devam oyunu, sadece Battlefield serisinin iyi oyunu olmamakla, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım EA DICE
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010



Call of Duty: Modern Warfare 2

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009



Civilization V

Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımıza. Yeni taktiğe dayalı savaş sistemi de kabası.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Colin McRae: DiRT 2

Yarış oyunlarının en iddialı yapımcılardan Codemasters, Colin McRae'nin hatırlasını başarıyla yaşıyor.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi 2009



Dragon Age

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2009



Just Cause 2

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Avalanche Studios
Dağıtım Eidos
Çıkış Tarihi 2010



Machinarium

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Amanita Design
Dağıtım Mamba Games
Çıkış Tarihi 2009



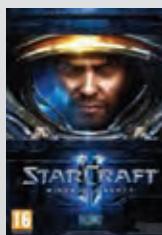
Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce bekletilerimiz yükseltti belki ama oyun elimize geldiğinde anladık ki Faith "yüksek atlamada" yeterince başarılıydı.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım EA DICE
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2009



StarCraft II

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 27 Temmuz 2010



Medal of Honor

FPS türü şu an iki serinin hakimiyetinde: Call of Duty ve Battlefield. Bu iki serinin karşısına Medal of Honor doğru düzgün hiçbir yenilikle çıkmazsa, oyunca daha önce tattığı tatları tuzsuz bir

şekilde sunarsa haliyle yüksek bir not alamaz; yukarıdaki güzel oyunların arasında katılamaz. Biz Medal of Honor oynadık bu ay ama hiçbirimiz fazla keyif almadık oyundan.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 12 Ekim 2010

Bu ay ne oynadık

360 PS3 PS2 TOP 10



FIFA 11 PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010



Gears of War 2 360

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2008



God of War III PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktıği saniyede bu liste direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklenilerinizi boş bırakmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Halo: Reach 360

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010



Heavy Rain PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Quantic Dream
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Killzone 2 PS3

Ne olacağının tanıtılmasından belliymi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsolda FPS oynanmaz" diyenlere özel...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerrilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009



Lara Croft and the Guardian of Light 360

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Crystal Dynamics
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 18 Ağustos 2010



LittleBigPlanet PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



Red Dead Redemption PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi Mayıs 2010



Uncharted 2: Among Thieves PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009



NBA 2K11 [Xbox 360]

2K'in EA'ın serisine karşı üstünlüğü devam ediyor. Şefik'in de 2K'de bize karşı üstünlüğü devam ediyor. Haliyle 2K'in de bize karşı üstünlüğü... Fazla kafanızı karış-

tırmayalım; NBA 2K11 gerçekten hem oynaması, hem de izlemesi zevkli bir oyun. Michael Jordan'ı da tekrar kontrol etme şansı yakalamamızı sağlıyor.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Visual Concepts
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 5 Ekim 2010

Mobil TOP 10



Crisis Core: FF VII

Bitmek tükennemek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesi ne sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımı Crisis Core.

PSP

IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008



Echochrome

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



GoW: Chains of Olympus

Kendisine God of War'un adını bir adım öteye taşımak görevi verilince Olympos'un zincirleri bile tutamadı Kratos'u.

PSP

IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



GTA: Chinatown Wars

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 2009



Jak and Daxter: The Lost Frontier

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım High Impact
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009



Jeanne D'arc

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım Level 5
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2007



LocoRoco 2

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



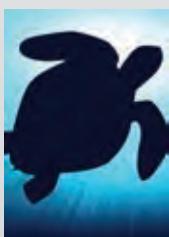
MGS: PW

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010



Mission: Deep Sea

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım Hiccup Studios
Dağıtım Chillingo
Çıkış Tarihi 2009



Silent Hill Origins

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2007



Phantasy Star Portable 2 [PSP]

Masa başında MMORPG'lere, MMOFPS'lere dalmak; rahat kanepelerde oyunların online modlarının tadını çıkarmak bize çok yeni kavramlar değil. PSP'de bir MMORPG oynamak da yeni bir kavram değil fakat

bu tür oyunlar yaygınlaşmadığı için hala alışmadık duruma. İnsan garip hissediyor her ortamda online oyun oynayabilince. Peki bunun yanında Phantasy Star Portable 2 nasıl bir oyun? Vasati 40 çöp...

PSP
IPHONE
DS

Yapım SEGA
Dağıtım SEGA
Çıkış Tarihi 14 Eylül 2010

Bu ay ne oynadık

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa Master Card

Kart No:

[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 30 Kasım 2010 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal Şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adresre posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkışacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

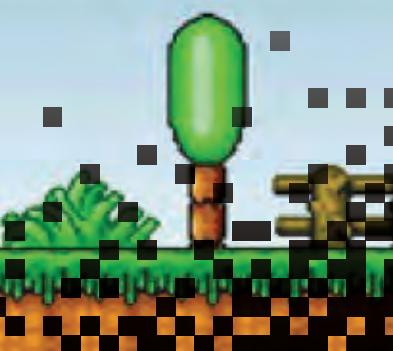
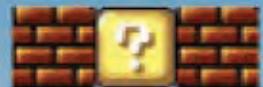
Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com





MARIO BROS.

ZİPLAMAK İSTİYORUM ANNE!



Eğer adınızı tarihe altın harflerle yazdırmak istiyorsanız doğru zamanda, sıra dışı hamleler yapmanız gereklidir. Mesela, bir oyunu tarih sayfalarına kazıtmak istiyorsanız, oyun kavramının yeni yeni filizlendiği bir zamanda öyle bir çalışmaya imza atmalısınız ki olabilecek en basit temeller üzerinde inşa edilmiş bile olsa, asırlar sonra adından bahsettirebilinsin oyununuz. 1983 yılına doğru uzanalım şimdi. Hatta iki yıl daha geri gidelim, hazır o kadar geri gitmişken... "O zamanlarda bilgisayar oyunları var mıydı ki?" diye düşünmeden edemiyor insan; lakin tozlu tarih sayfaları gibi görünse de o yıllarda öyle oyular yapıldı ki günümüzde üstün teknolojik alt yapılarına rağmen hala onların kalitesine erişilemiyor. Nintendo'nun medar-i iftiharlarından olan Donkey Kong da işte o dönemde bu güne kadar taşınabilen ve

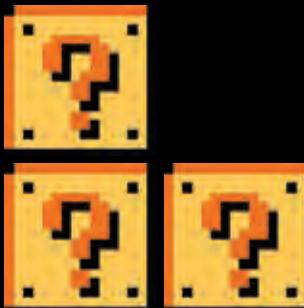
adı geçtiği zaman insanların yüzünde tatlı bir tebessüme yol açan nadir eserlerden bir tanesi.

Neden konumuzun Donkey Kong'la başladığını merak edenleriniz vardır belki. Hemen anlatıyorum... 1981 yılında Shigeru Miyamoto tarafından inşa edilen bir oyun Donkey Kong. Konumuza alakasıya, Mario'nun ilk olarak kendini gösterdiği platform olması. Gerçi, görünüşü her ne kadar aynı olsa da ismi ve mesleği farklıydı o maceradaki Mario'nun. Marangozlu vasfi altında "Jumpman" olarak fonksiyonel bir isim seçilmişti zira bu isim, olayın temeline birebir oturuyordu. Donkey Kong'un esaret altına aldığı prensesi hoplayıp zıplayarak ve her türlü engeli aşarak kurtarmamız gerekiyordu. Bu derece basit ama bir o kadar da eğlenceli bir temelden doğan iki önemli oyun karakterine sahip olmuştu oyun dünyası böylece. Ancak 1983 yılında bu ikilinin yolları ayrılacak ve Jumpman, marangozluktan tesisatçılığı terfi etti ve ismi de Mario olarak değişti. İlerleyen yıllarda

bambaşka bir kulvardan devam edecekliği.

Donkey Kong'un elde ettiği başarı, Miyamoto'ya yeni ve daha farklı bir proje için zemin hazırlamıştı. Yaklaşık aynı temel üzerine inşa edilecekti bu oyun da ama bu sefer hem oyunun hikayesi, hem karakterleri, hem de oynanış tarzı bambaşka olacaktır. New York'un kanalizasyon sisteminde tuhaf yaratıklar görülmüşü ve bu yaratıkları temizlemek için üstün yeteneklere ihtiyaç duyulmuştur. Böylece Jumpman, marangozluktan tesisatçılığı terfi etti ve ismi de Mario olarak değişti. İlerleyen yıllarda





başroldeydi. Mushroom Kingdom'in rengarenk evreninde Bowser adlı ejderhanın kaçırıldığı Prenses Toadstool'u kurtarmak için deliller gibi çaba sarf ediyorduk. Bu süreçte üzerine zıplayarak öldürdüğümüz yaratıklar, altlarında zıplayarak kırıldığımız kutucuklar, iyiyerek büyündüğümüz mantarlar, topladığımız altıncılar, içine girerek Mushroom Kingdom'un gizemlerini ortaya çıkardığımız yeşil borular ve saymakla bitmeyecek daha bir ordu detay, eğlenceye eğlence katıyordu.

Super Mario Bros., bütün bu detaylarla birlikte zaten başarılıydı ama oyunun müzikleri, bu başarayı birkaç adım öteye taşıyordu. Legend of Zelda gibi diğer bir başarılı başlığın melodilerinde de imzası bulunan Kuji Kondo'nun ruhundan fışkırmıştı o notalar ve Super Mario Bros.'u günümüz'e kadar taşıyan en önemli detaylardan sadece bir tanesi olmuştu.

Böyle bir geçmişe şu anda bakınca aklına komik diyaloglar geliyor. Hani oyundan anlamadığı düşünülen birine "Sen git Mario oyna!" derler ya... Acaba hiç düşünmüştür midir, o adamı sırf yapış yapış olmuş egolarını tatmin etmek adına dünyantan en çok satan ikinci oyununa yönledirdiklerini? Hayat böyle ironilerle dolu işte... Evet... Mario Bros, Wii Sports'un 2006 yılında liderliği ele geçirdiği tarihe kadar dünyanın en çok satan oyunu unvanını elinde bulunduruyordu. Şu anda 40 küsür milyonluk satış rakamıyla da ikinci sırada yer alıyor. Bir oyunun çok satması, o oyunu göklere çıkarmaya yeter mi? Tartışılır... Ama siz de biliyorsunuz ki Mario Bros.'un bu başarıyı elde etmesinde haklı gerekleler var. Hala yaşıyor Mario ve hala oyunları büyük bir keyifle oynıyor. Demem odur ki oyundan anlamıyorsanız eğer, gönül rahatlığıyla ve israla Mario Bros. oynamaya devam edebilirsiniz.

Saygıları... ■ Ertekin Bayındır

oyun dünyasında saygınlık bir karakter haline gelecek olan bu ismin kaynak noktası, Miyamoto'yu borçları yüzünden sıkıştırınan ev sahibinden başkası değildi. Mario'ya eşlik etmesi için kardeşi Luigi de kadroya katılmıştı ve böylece oyunun ismi de ortaya çıkmış oldu: Mario Bros.

Dünyanın en ünlü kardeşleri...

Az önce de belirttiğim gibi, Donkey Kong'un oynanış yapısını temel alıyordu Mario Bros. Ancak bu sefer ortalıkta ne bir prenses vardı, ne de bir goril. New York'un kanalizasyonunu istila eden şirin yaratıkları temizlememiz bekleniyordu bizden.

dayanıyor. Oyunun tasarım aşamasında "yeşil boru" fikri ne kadar abes olsa da Miyamoto'nun elindeki renk paletinin sağladığı imkanlar kısıtlıydı. Üstelik bu renk, oyunu renkli göstermesi amacıyla özel olarak seçilmişti.

Boinnng! Boinnng! Clinnnk! Clinnnk!

Ve yıl 1985... Dünyanın gelmiş geçmiş en iyi oyunlarından biri piyasaya çıktı. Projenin başındaysa yine Shigeru Miyamoto var. Oyunun adı Super Mario Bros ve bu oyunu oynamayanlar bile isminden haberdardır. O ses efektlerini, o eğlenceli ve o melodileri nerede görseñiz ve

Donkey Kong'un oynanış yapısını temel alıyordu Mario Bros

Birkaç kattan oluşan platformlara serpiştirilen yaratıkları altlarından zıplayarak tepetaklak ediyorduk ama bu sistem, ilk etapta Miyamoto'ya çok basit ve yavan görünmüştü. Yani yaratıkları sadece bu yolla imha etmek, oyunu oldukça basit bir hale sokuyordu. Bu yüzden ikinci bir hareket olarak, yaratıkları tepetaklak ettikten sonra teklemelememizi gerektiren bir sistem daha yerleştirildi oyun'a. Tekmelemediğimiz yaratıklarla tekrar hayatı dönüyorlardı ve bu sefer daha hızlı hareket etmeye başlıyorlardı.

Zayıf noktaları karın bölgesindeki bir yaratık olarak kaplumbağa modeli, bıçılmış bir kaftandı ve böylece hemen hemen tüm Mario Bros oyunlarında boy gösteren Shellcreeper'ların da doğumu gerçekleşmiş oldu. Bu sevimli kaplumbağalar haricinde Fighter Fly ve Sidestepers gibi daha farklı yeteneklere sahip yaratıklar da kadroya dahil olmuştu. Oyunun yapımcılık kürsüsündeki ikinci isim olan Gunpei Yokoi, Mario'nun yüksekte düşünce ölmemesine dair bir tavsiyede bulunmuştu Miyamoto'ya zira Donkey Kong'da Jumpman, belirli bir yükseklikten düşünce ölüyordu. Miyamoto, başlangıçta bu fikre pek sıcak bakmadı ama ilerleyen süreçte Mario'ya insanüstü güçler vermenin bir sakıncası olmayacağına, hatta oyunun eğlencesini daha da artıracağına kanaat getirdi. O meşhur yeşil boruların temeli bile bu oyuna

duysanız aynı isim aklınıza gelir: Super Mario Bros.! Neydi bu oyunu özel yapan ve hafızalara kazıyan? Belki de oyunun içeriğindeki her şey... O tarihlerde bir oyunda bu kadar eğlenceli bir arada bulabilmemiz muhtemelen imkansızdı. Yani Super Mario Bros., imkansızı gerçekleştiren bir oyunu belki de. Yine Mario ve Luigi kardeşler



**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www(chip.com.tr)

DB
DODAN BİLGİSAYAR DİZGİ

Kültür & Sanat

Kasım'da Smackdown başkadır...

1

8 Nisan 2010 tarihi, Türk Smackdown takipçileri için çok önemli bir tarihi. Abdi İpekçi Arena'da müthiş bir şov gerçekleşecekti. Fakat İzlanda, yanardağ, volkan, kül, kül bulutları derken bu güzel organizasyon Kasım'a ertelenmişti. Ve Kasım geldi, çattı. Yine aynı mekanda, yine aynı saatlerde, 14 Kasım'da Smackdown'un yıldızları ter dökecek. Bunun dışındaki etkinlikler, Ekim ayının kitapları, web siteleri, albümleri, filmleri içinse ter dökmenize gerek yok. Sayfayı çevirmeniz yeterli.



Filmekimi

Sefik, filmleri listeledi. Tek tek biletlerini aldı ve adeta okula gider gibi, aksatmadan Filmekimi'nin filmlerine gitti. Bill Murray'lı Get Low'u da çok beğendi...

121



Kara Kule - İhanet

Marvel çalışanları, bir Stephen King eserini alıp baştan aşağıya elden geçirerek ortaya bir çizgi roman çıkarırsa ne olur? Bizce güzel şeyler olur...



Controlling Crowds IV

Şöyledi Massive Attack'in albümlerinin tadında güzel, yeni bir albüm dinlemek isterseniz Archive'in son albümü siz bekliyor.

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



Resimli Roman www.resimliroman.net

Çizgi roman tutkunlarına...

Cizgi roman bir kere bulaştığınız zaman vazgeçemediğiniz, görselliği ve hikayeyi tek çatı altında buluşturmuş bir yaşam biçimi. www.resimliroman.net sitesi de Türkiye'de tam 11 yıldır her gün artan arşivyle, çizgi roman dünyasını okuyucusuyla buluşturan eşsiz bir kaynak. Çizgi roman dünyasından son haberlere, yazarlara, çizerlere ve Türkiye'de yayımlanmış bütün çizgi roman kitaplarına ayrıntılıyla ulaşabileceğiniz sitede çizgi roman kahramanlarının

detayı dosya konularını okuyabilir, yılların arşivinden görselleri inceleyebilir ve çizgi roman serileri hakkında bilgilere ulaşabilirsiniz. Bunun dışında forumda sahip olan sitede, neredeyse çizgi roman tarihini didik didik edip bilgi alışverişi içinde bulunabilmeniz de mümkün. www.resimliroman.net, çizgi romana seven veya yeni merak salmaya başlayanlardan biriyseniz, kesinlikle kaynak olarak kullanabileceğiniz yegane sitelerden biri. ■ Ayça Zaman



Kara Kule - İhanet

Stephen King

Stephen King'i okumayanız veya duymayanız yoktur herhalde. Toplamba yedi kitaptan oluşan Kara Kule serisinde, Stephen King'in yaratmış olduğu fantastik evrendeki "Roland" isimli şövalyeyi, kötülüklerle bir son vermek amacıyla Kara Kule'ye yapmış olduğu seyahat anlatılıyor. Kara Kule serisinin bu kadar çok sevilmesinden sonra, çizgi romanı da bu ay artık raflardaki yerini alıyor. Kara Kule - İhanet'te Marvel yazarlarından Robin Furth ve Peter David, hikayeyi baştan ele almış, illüstratör Jae Lee ve Richard Isanove ise çizgi roman haline getirmişler. Roland'ın maceralarına farklı pencereden bakmak isteyenler, Altın Kitaplar Yayınevi'nden çıkan Kara Kule - İhanet çizgi romanına mutlaka göz atınlar.

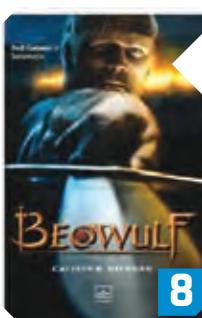


■ Ayça Zaman

Beowulf

Caitlin R. Kiernan

Beowulf filmiyle ünlenen destan, 2007 yılında daha büyük kitlelere ulaşşa da aslında hikayemiz oldukça eskilere dayanmaktadır. Coraline, Stardust ve Sandman ile büyük kitelere adını duyuran Neil Gaiman'ın ve Roger Avary'nin senaryosundan yola çıkan Caitlin R. Kiernan, bu romanla Beowulf'u yeni nesiller için baştan yazdı. Yenilenmeyen kahraman Beowulf'ün korkunç canavar Grendel ve onun annesi ile olan bitmek bilmeyen mücadelebine, ejderhalının etrafını sardığı zamanlara ve Kraliçe Wealhthow'un de içinde bulunduğu krallığın destanına daha yakından bakmak için pek de geç kalmış sayılmazsınız. Beowulf filmi severler için hikayeye daha da yakından tanık olabileceğiniz, Caitlin R. Kiernan'ın ele aldığı esere İthaki Yayıncılıarı arcılığıyla ulaşabilirsiniz.



■ Ayça Zaman

Etkinlikler



The Go Find / Salon İKSV - İstanbul

11 Kasım

22 Nisan 2010'da yanardağ faciası yüzünden ertelenen ve ayıldır beklediğimiz Morr Music etiketli The Go Find, 11 Kasım akşamı İKSV Salon'da!

Aynı diğer etkinlikleri

- 11 Kasım: The Go Find / Salon İKSV - İstanbul
- 14 Kasım: WWE - Smackdown! / Abdi İpekçi Arena - İstanbul
- 22 - 23 Kasım: Midlake / Salon İKSV - İstanbul
- 23 Kasım: Ed Harcourt Solo / Babylon - İstanbul
- 27 Kasım: Efterklang / Babylon - İstanbul



Barbara

We are Scientists

“Bizler bilim insanıyız” ismi ile duraşlarına bakmayın sevgili LEVEL’cılar, arkadaşlar müzik insanı. Üstelik de komikler. “Barbara” bu sevimli grubun beşinci stüdyo albümü. Amerikan topraklarındaki Britanya indie müziğinin etkisini tamamen gösteren bir albüm ve sound eşliğinde grubu dinlemek isteyenleri bekleyen 10 şarkı var. “Mainstream” dediğimiz hani “ana çizgiden uzak olmayan” bir sound ama zaman zaman kendine ciddi alternatif sound eşliğinde dakikalar üretmiş bir albüm. Amerikalıların şehir, eyalet vs. isimlerini verdikleri albüm ve şarkularına bir önyargı ile sevimsiz bakarım (Memphis, Kentucky..) ama buna rağmen albümde Pittsburgh ve Ambition şarkılarını pek sevmid. ■ **Turgut Taneli**

8



Controlling Crowds IV

Archive

Idukça geç olsa da son albümleri ülkemizde de satılan, hatta sessiz sedasız Dolmabahçe Park’ta geçtiğimiz ay sonunda konser de veren bu müzikal kolektif, anavatanı İngiltere’de bile bana göre hak ettiğinden daha az bir popüleriteye sahip. 1994’den bu yana sekiz stüdyo albümü üreten Archive, bu son albümü ile de gerçekten temsilciler olduğu elektronik ve trip-hop türlerine -bana göre- son derece başarılı bir çalışma daha eklemiş. Baştan sona keyifli ve tempolu bir albüm; Bristol Sound ve özellikle Massive Attack severlere öneriyorum. ■ **Turgut Taneli**

9



The Tree

filmekimi

Bir sonbahar daha salonlarda geçti...

Son yillarda film festivallerine gösterdiğim katılım, bu sonbaharda zirveye ulaştı ve yedi gün içinde 14 film izleyerek bireysel bir rekora imza attım. İstanbul Kültür Sanat Vakfı tarafından düzenlenen filmekimi, 8 - 15 Ekim haftası boyunca sanat ve sinema severleri salonlarda buluşturdu. Birbirinden ilginç, dikkat çekici ve eğlenceli filmlerin yer aldığı festival, tabii ki ağır ve zaman zaman sıkıcı filmlere de ev sahipliği yaptı. Bu yıl filmekimi takviminde 31 film vardı ve pek de detaya girmeden, çok fazla araştırmadan tercih listesi hazırlayarak filmleri izlemeye başladım.

Mümkün olan en fazla sayıda filmi seçmiş olmam, iyi film oranını düşürebilirdi ama ilk günden itibaren gittiğim hemen hemen her film birbirinden güzel, etkileyici ve eğlenceli yapımları. 14 film arasından en çok beğendiklerimse Ağaç (The Tree), Güzel Bir Hayat Düşlerken (Cirkus Columbia), Mezara Kadar (Get Low), Mutluyum Devam Et (Happythankyoumoreplease), Nefes Nefese (Inhale), Sihirbaz (L'Illusioniste), Şeytani Gördüm (Akmaruel Boattda) ve Tehlikeli Yol (Route Irish) oldu.

Ağaç, kocasını kaybeden bir eş ile babasını kaybeden çocukların duygusal travmasını anlatan, daha da ileri giderek bunu dev bir ağaca yansıtın bir ailenin hikayesini konu alıyordu. Ünlü aktris Charlotte Gainsbourg'un başrolde olduğu filmin gerçek yıldızı Simone karakterini canlandıran, sekiz yaşındaki sevimli oyuncu Morgana Davies'dı. Ağacı babasının yerine koyan ve babasının bu yolla kendisiyle konuşabildiğini düşünen Simone'un bu tavrı, ilk başta ailenin diğer fertleri tarafından garipseniyordu ama anne de bu süreçte katılıncaya duygusal bir dönem başlamış oldu.

Başrolünde Robert Duvall (Felix) ve Bill Murray (Frank) gibi önemli isimlerin yer aldığı Mezara Kadar, festivalin bir diğer duygusal ve bir o kadar da ilginç filmiydi. Yıllar önce yaşadığı bir olaydan sonra kendi kabuğuna çekilen Felix, sahip olduğu arazinin

ortasındaki kulübessinde yalnız ve tek bir yabancı bile kendisine yaklaştırmayan bir yaşam sürüyor. Bu süreçte insanların kendisi hakkında tuhaf hikayeler uydurmasıyla Felix'in meraklısı artıyor ve en sonunda Felix, kendi adına -hayattayken- bir cenaze töreni düzenlemesi için Frank'in şirketini görevlendiriyor. Bu noktadan sonra gelişen olaylara filmin gelişim ve sonuç kısmını oluşturuyor ve haliyle ben de susuyorum.

Festivalin animasyonlığını kapatan Sihirbaz da oldukça eğlenceli bir filmdir. Sihirbazların artık ilgi çekmediği bir dönemde işini icra etmeye çalışan ve yaşı ilerlemiş bir sihirbaz, en sonunda şehir gezerek kendine yeni bir sahne arar. Bir keresinde İskoçya'daki bir köyün barında sahne alan sihirbaz, burada küçük bir kız çocuğu olan Alice'ye yardım eder ve istemeden de olsa bu küçük kızın, peşine takılmasına vesile olur. Yapılan numaraları gerçek sanarak büyülenen Alice'in sihirbazla yol arkadaşı olmasından sonrasında her ikisinin de hayatı ciddi anlamda değişime uğrar.

Son olarak Şeytani Gördüm hakkında da birkaç şey söylemek isterim. Bugüne kadar izlediğim en şiddet içerikli filmlerden biri olan ve belki de şiddeti en net gösteren bu film, insanları zevk için öldüren bir psikopat seri katilin baltayı taşa vurması ve öldürdüğü kurbanlardan birinin nişanlısının peşine takılmasıyla renk (I) kazandı. Film boyunca şiddetin sansürsüz şekilde izleyiciye sunulması, sinema severleri 144 dakikalık bir test tabi tuttu tam anlamıyla; testi başarıyla geçenlerse Testere (Saw) serisinden çok daha “zor” bir filmi izleyerek salondan ayrıldı.

Güzel Bir Hayat Düşlerken ve Tehlikeli Yol filmlerine bir kez daha dikkat çekiyor, festivali düzenleyen ve filmleri belirleyenlere teşekkür ediyorum. Sırada yaklaşık iki ay sonra düzenlenecek olan If İstanbul var! (Bir de Emek Sineması'ni kurban etmeselerdi...) ■ **Şefik Akkoç**

DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



CENK

ERDEM

BRANGELINA

HASTA: MEHMET KAAN SUNA

Verdiğiniz Nfs:World ve Homefront posterlerimi odamın duvarına yapıştırdım. Anneme duvara yapıştırdığımı görünce başa kızdı amasonra odaya yaktığı için uzatmadı. Eğer odaya uymasaydı ölücektim :D

- KEŞKE BIRAZ UZATSAYDI.
- LEVEL BİR AZ KISA POSTER VERİYOR.
- BÜTÜN LEVEL EKİBİ KISA FÜNKÜ.
- Pis ÇÜCELER. BİR GÜN ELİMİZE DÜŞECEKLER ONLAR DA...

ALOARLO

HASTA: MERT BEKAR

Ben bir masaüstü bilgisayar almak istiyorum sen şimdî dersin Teknis Servis diye ama oradaki parçaları alınca nasıl birleştiricem tanıldığım bir bilgisayar mühendisi yok. Olmasa bana toplu halde satılan bir masaüstü önerebilir misin?

- ÖNCELİKLE SEN DEĞİL BÜYÜK ÜSTAT YA DA HASMETMAAPLARIŞI DEMELİSİN.
- BENİM BİLDİĞİM EN GÜZEL MASAÜSTÜ ANNELEMİZİN YEMEKLERİYLE DONATILMIŞ OLANDIR.
- MERCİMEK ŞORBASI, ÇOBAN SALATA, MAYDA-NORLU KOFTESİ VE ŞEKERPARE.
- HMMM İDEAL MASAÜSTÜ.

PINCIR

HASTA: EMRAH ÖZKAN

Şu aralar oyun oynarken kafam hep başka yerlerde. Oyunlardan bir haz alamıyorum neden nedir? (Kız arkadaşım yok şuanlık, o yüzden söyle bir derdim de yok.)

- GOOGLE'DA ARA YA BAŞ KAFANI ARAT "EMRAH ÖZKAN KAFASI".
- BULUNCA "COPY" DE, OYUNA PASTE ET.
- "SAVE" DE, SAGDAN DEVAM ET.
- NAŞ!

KAJU

HASTA: ÖMER YAĞCI

svgili lvi kibi.farkindaysanız bir harfi yazamıyorum yanına "e" harfi.bu harf klavyenin tam olarak hrsind acaba?

- "E" DIYE BİR HARF YOKTUR.
- O YÜZDEN RAHAT OL.
- "O" DIYE BİR HARF DE YOKTUR.
- NE YÜZDEN RAHAT OLSUN O ZAMAN?
- "N" OLUR MESELA.



Nurettin Tan tan@level.com.tr



Who Wants Some?!

Hayatın Her Saniyesini Yudumlamak

Sayısal Loto'da üst üste aldığım hezimetlerden sonra şans oyunlarında gayet bahtsız bedevi olduğumu anladım. Aslında hayatın da %50'sini kendi aldığımız kararlarımıza ile yönlendirdiğimizi geri kalanını da şans faktörüne bağlı değişkenlerden oluştuğunu düşünürsek hayatın oynadığımız en büyük şans oyunu olduğunu söyleyebiliriz. Kendi durumuma bu açıdan baktığında gayet renkli bir hayat yaşadığımı söylemeliyim. Neden mi?

Güzel bir tatil günümün akşamı Emre ile geleneksel SC2 maçlarını yaptıktan sonra gece yarısı maçlarına girmeden evvel köpeğimi gezdirmek için sokağa çıktım. Elim gayri ihtiayı boynuma gitti ve gavurun "fcuk" diye tabir ettiği duyguselinin Türkçe'sini dillendirdim. Boğazımın sağında yaklaşık 5 cm'lik bir yumru aniden fırlayıvermişti. Annemden edindiğim tecrübeye dayanarak lenf bezlerimin alarm verdiğiğini anladım. Ertesi gün soluğu hastanede aldıktan sonra İzmir - Marmaris hattı arasında seferlerim başladı. Ameliyat ile yumrulan parça alındı ve örnek incelendi. Sonuç olarak Burkitt Lenfoma dendi. İsmi kötü ama tedavi olasılığı çok yüksek, hatta "cici kanser" diye bileyecim bir türne denk gelmiştim. Anlayacağınız hayatı zar atma sırası gene bana denk gelmiş ve ben şansıma tekrar iyi bir zar atarak paçayı sıyırmıştim.

Bu tanı koyulmadan önce ince iğne ile alınan hücre örneğinden yola çıkılarak konulan ön tanıda lenfoma idi. Tabii o zaman türünü bilmediğim için bu ismi ilk duyduğumda kafamın içinde parlak bir şimşek çıktı, ışık dağınık ortalık bakılabilir olduğunda gördüğüm tek şey kızımın resmi oldu. Daha beni tanımadan onun yanından ayrılabilmeye ihtiyimali bile moral duvarlarını kısa bir süre de olsak yerle bir etti. Sonra içinde bulunduğum duruma bu şekilde yaklaşmanın, ateşe barut fışısı ile koşturmanın manasız olduğuna karar verdim. "Neden ben?" dedim, ama böyle şeylerin o ana kadar hiç benim başıma gelmeyeceğini düşünmüştüm anladım. Aslında hepimiz kötü olayların çevremize sağlam duvarlarla örererek sakладığımız hayatımızın dışında, başka insanların başına geldiğini düşünüyoruz. Kendimizi ölümsüz gibi görüyoruz. Fakat farkına ancak içine girdiğinde anlayabildiğiniz bir durum var ki; O da hayatın her saniye yeni çekilişler yaparak kendisine şanslı oyuncular aradığı tarafsız bir piyangoloğdu. Diyorum ya; sigaram yoktu, sporumu yapıyorum, yediğime ihtiyaçta dikkat ediyordum. Bağışıklık sistemim ile hiç hastalanmadığım için gurur duyarken aslında hastalığın enafilisine yakalandığımı fark ettim. Piyango bana vurmuştu. İşte o an anlıyorsunuz ki aslında herkesin de sizin gibi hayatı daha çok yapmak istediği şeyler var.

Sizin farklı nedenleriniz olması onları daha değerli ya da öncelikli yapmıyor. Bu piyangoda ortaya koyduğunuz tek şey var, o da hayatınız. Ve her şey de olduğu gibi ne yazık ki onun değerini de ancak kaybetmeye yaklaştığımızda anlayabiliyoruz.

Bu yüzden en kötü gününüzün bile her saniyesinin aslında bir lütfu olduğunu bilmenizi istedim. Sevdikleriniz ile tekdede geçirdiğinizi düşündüğünüz bir televizyon başında dizi izleme akşamının bile dünyalara değişimeceğini söylemek istedim. Olduktan sonra ne olduğumuz önemli değil, ister ateşe tapın ister bir Yaratıcı'a, orası bizi olduktan sonra ilgilendiriyor. Elinizde olan tek gerçeklik olan hayatımız ve sevdiklerimiz! Her saniyesini bile ertesi günü yaşayamayacak ve pişman olmayacak şekilde, onu çarçur etmeden yudumlayarak tadına vara vara yaşamamızı söylemek istedim. Çünkü bir yanda sevdığınız insanlar varkan ölümün kilometrelerce uzaktan kokusunu bile duyanın kimsenin paylaşmasını istemediğim bir tecrübe olduğunu gördüm.

Elbette bu süreçte akıma dergi de geldi. Yazılımızımı okuyan sizler geldi. Facebook'ta verdığınız içten sıhhat dilekleri için hepimize teşekkür ederim. Elif'e, Fırat'a, Emre'ye, Şefik'e verdikleri moral için teşekkür ederim. İçinde dallara ayrılan ailemde Türkmanlar'a, Bozkurtlar'a, Serezler'e, Koçaklar'a, Oktay'lara ablam Dilara'ya (Bir Antepli sen kaldın.) sürekli yanında oldukları için ne kadar teşekkür etsem azdır. Acıdır; kendi kurduğum ailem hariç gayet geniş olmasına rağmen yanında hiç "Tan" olmaması çarpıcı oldu.

Dediğim gibi hayatınızın her saniyesini bir öbür saniyenizi göremeyecekmiş gibi yaşamamanız ve hayat denen kaotik oyunda hepimizin başına iyi ya da kötü şeylerin gelebileceğini bilerek kabığınızdan dışarı çıkmınızı bütün kalbimle dilerim. Sevdiklerinize sarılın. Ve bilin, belki ailem gibi fiziksəl olarak kucaklaşmasam da bu derginin her okucusunu seviyorum, bu yazı ile de size sarılmışım farz edin. Hepinize kamyon dolusu sevgiler. ■





Author

cem@level.com.tr

Cem Şancı

Facebook'u Kapatabilirler mi?

Ekim ayı, Türk Facebook kullanıcıları için önemli bir aydı. Çoğunuzun fark etmiş olduğu üzere, "Bırkaç düşman edinmeden 500 milyon dost edinemeyisin" alt metniyle vizyona giren Facebook filmi, Türkiye'de ilk haftada 25 bin kadar seyirciyle buluştu. Ki o hafta vizyona giren filmler arasında bu rakam, ikinci en büyük rakamı. Yani vizyona girdiği hafta sinemalarda en çok izlenen ikinci film oldu.

Bu arada hükümet de boş durmadı. Ekim ayı içinde, Cebit Bilişim Fuarı için gazetecilerle konuşurken, Facebook hakkında mahkemelerin aldığı pek çok aleylefte karar bulunduğuunu ve sitenin Türk mahkemelerindeki davalarla müdahale olup kendini savunmaması, ilgili iddialara yanıt vermemesi halında kapanmasının an meselesi olduğunu dile getirdi.

Ancak YouTube, Vimeo, Groovyshark gibi dünyaca ünlü sitelerin erişime kapatılmadan önce bizzat bakan tarafından uyarıldığını daha önce hiç görmemişti ki sizi bilemem ama bu ayrıcalık beni çok şartlı sevgili LEVEL'ci kankalar.

Ama işin iç yüzünü anlamazın önemli olduğunu düşünüyorum; o yüzden lafi hiç uzatmadan, kısaca anlatıcam.

Facebook'a tanınan bu ayrıcalığın, hakkında onca sonuçlanmış dava olmasına rağmen hala kapatılmamasının arkasında sıhırli bir rakam var: 25 milyon.

Nedir bu 25 milyon?

Facebook'a üye olan Türk vatandaşlarının sayısı.

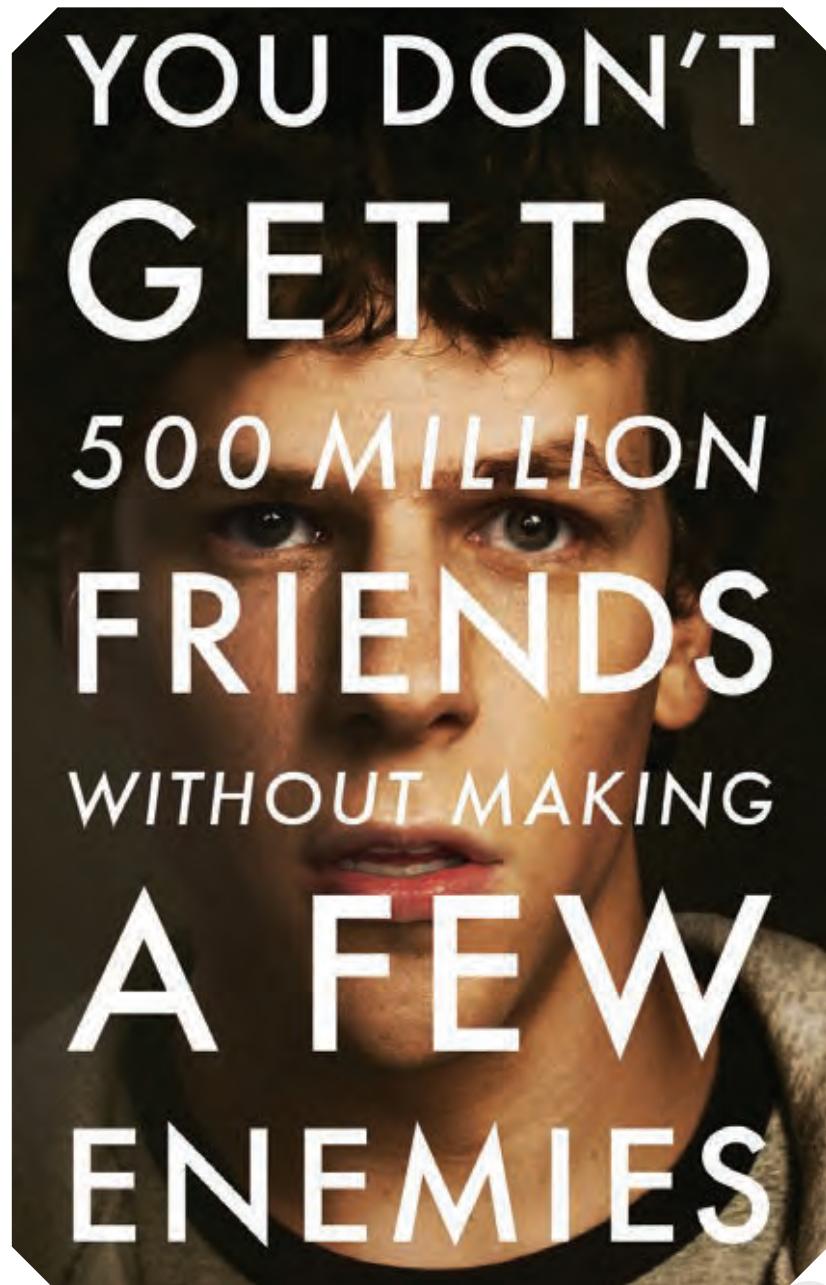
Bu da bir siyasi partinin asla karşısına almak istemeyeceği bir güç. Yani Facebook'un kapatılmasına izin verecek siyasi parti, büyük ihtimalle siyasi intiharını gerçekleştirmiş olacak.

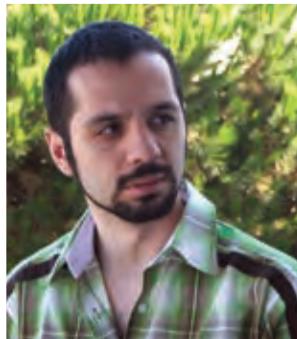
Daha kısa söylemek gerekirse, Facebook'u, YouTube veya diğer yasaklı siteler gibi erişime engelli bir site haline dönüsmekten koruyan tek güç, sizsiniz.

Farkında olmadan yarattığınız bu kamuoyu gücü, önüne gelen, keyfini kaçırın her siteyi hiç düşünmeden kapatabilen, kimsenin ona karşı koyamayacağını düşünen sansürcü bir zihniyeti ezip geçiyor. Geri adım atıyor.

Birçoğunuzun yaşı henüz çok küçük ancak ortak bir amaç ve düşünsel payda etrafında birleşmenin nasıl bir güç oluşturduğuna dair, dünyada eş benzeri kolay görülemeyecek bir deneyim yaşıyorsunuz. Kulağınızı kipe olsun.

Not: Bazılarınızın merakla beklediğini bildiğim, Author'in yeni macerası, "12 Dilber" romانında sona doğru yaklaşıyoruz. En geç Aralık sonunda romanı kitapçılarda bulabileceksiniz. Duyan duymayıana duyursun lütfen. ■





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları



İki Dakika Otursaydık...



Bildiğiniz şeyleri unutma vakti hızla yaklaşıyor. Ben ne biliyordum anlatayım. Ben, "cd C:\Games\ MonkeyIsland" yazmayı bilirdim mesela. Sonra exe'nin adını tuşlardım ve oyun çalışırıdı. Yıllar öncesiymişti tabii, bilgisayarımda 2 MB RAM vardı sadece. Evet, 2 MB. "Doom oynamamazsin." demişti arkadaşımlım, yıkılmışım.

Mortal Kombat gelmişti. İlk oyun değil, ikinci oyun da değil, üçüncüsü. Bu oyunu kesinlikle oynamamışdım ve 4 MB RAM'ım vardı, mutluydum. Peki ne oldu? Mortal Kombat 3, 8 MB RAM istediler! Orada kaldım mı öyle boynu büüküm...

Bilgisayarlar gelişmeye devam etti ama konsollar da bir yandan yükseliyordu. SEGA dedik, Nintendo dedik ve sonra Sony gelip PlayStation ile ortaklığını dağıtanca, bildiklerimizi unutma vakti de gelmiş oldu...

Türkiye, PC oyunculuğunun en uzun süre zirvede kaldığı pek az ülkeden biri bence. Biz bilgisayarları sevdik, onlar da bizi. Ne var ki konsolların yükselişi Türkiye'yi bile etkiledi ve artık her bilgisayarın yanında bir tane de konsol var.

Bu da geçmişte kalyor. Yani konsollar bir yere gitmiyor ama konsolların da yanına "bir şeyler" geliyor. Çoğu evde bir adet gitar, bir adet bateri bulabilirsiniz. Bu, çok spesifik bir konu. Asıl değişimi ise artık her türlü konsola bulunan, hareket algılayan teknolojiler getirecek ve getiriyor.

Wii zaten bu olayın öncüsü, o kendini kanıtladı. PS Move'u bu ay test ettik ve çok rahatlıkla "olmuş" diyebiliyorum. Kinect'in gelmesine sadece 10 gün var ve onun da kötü olmayacağından eminim. Anlayacağınız, artık konsollar da kendilerini değiştirmeye, geliyor ve alışmadığımız durumların ortaya çıkmasına yol açıyor.

Şimdi doğruya doğru, hiçbirinin ekranın karşısına geçip dans oyunlarında fıldır fıldır oynayacağını düşünmüyorum. Veya sanal bir hayvanı dakikalarca sanal bir şekilde seveceğini de pek sanmıyorum. Bu iş bize biraz ters ama yakında hiç de ters gelmeyecek...

Heavy Rain'in Move versiyonunu ele alalım. Heavy Rain ağır bir oyun. Büyük oyuncuların tercihi, sağlam bir atmosfere sahip, karanlık bir oyun... Ve inanın bu oyunu Move ile oynamak ve ardından, Move'a alıştıktan sonra,

gamepad'e dönünce afallamak çok doğal bir süreç. Oyundaki FBI ajanını hatırlar mısınız? Gözlüklerini takıp Minority Report tadında ekranları bir bir açıp iteleyen adam... İşte oyunun ortalarına geldiğinizde, siz de aynı kıvamda olyorsunuz. Move cihazlarındaki ustalığınız öylesine gelişiyor ki aslında oyunun bu şekilde olması gerektiğini hatırlatıyor size. Gamepad'ı düşündüğünüzde ise

"İlkelmiş hocam bu" diyorsunuz otomatik olarak...

İddialı konuşuyorum ama sanmıyorum ki kısa vadede her türlü oyun ekran karşısına geçip elimizi kolumuzu oynatmamızı isterin. Bu süreç yavaş işleyecek lakin herkes, her oyuncu bir noktada bu işe bulaşacak. Bulaşıkça büyüsüne kapılacak ve herkes hareket edecek; iki dakika oturmanın hayalini kurarak... ■





Kahin - Kayıt: AS-792802CM-1232 (4. Bölüm)

Uzun süre adamın boş olan göz çukuruna bakmaya devam ettim. Bakışlarımı çevirmek istiyordum ama adeta ipnotize olmuş gibi bakmaya devam ediyordum. O sırada adamın kirli parmaklarıyla ağızını araladığı ve dişlerimi inclediğini fark ettim. Muhtemelen altın bir diş arıyordu. Ya da ne kadar sağlıklı olduğumu anlamaya çalışıyordu. Beni karıştıracak veya daha korkuncu satacaktı.

Silkinip elinden kurtulmaya çalıştım. Neredeyse başarıyordum da. Ama kalabalığın arasında kaybolmadan önce son anda yakamdan beni tekrar yakaladı. "Bak sen" dedi "Kaçmaya mı çalışıyorsun?". Sonra baston olarak kullandığı eğri büğü bir sopaya yaslanarak doğruldu. Yakamdağı eliyle omzumu tutarak beni ara sokaklardan birine doğru sürüklmeye başladı. Bana sanki 100 yaşındaymış gibi gelmişti ama parmakları omzumu delecek kadar kuvvetliydi. Beni bir kumaş parçası gibi peşinden sürüklernen tedirgin bir şekilde etrafına bakıyordu. Kimsenin olanlarını görmediğinden emin olmak ister gibi bir hali vardı.

Tam o sırada yanından geçtiğimiz başka bir ara sokakta beni izleyen bir çift göz gördüm. Sakince kalabalığın arasında, elindeki sopayla kendine yol açmaya çalışan tek gözlü adamı ve elinde bir kağıt parçası gibi savurduğu beni seyrediyordu. Adamın kıyafetleri bir çeşit üniformaya benzıyordu. Dudaklarının kenarında çok hafif bir gülümseme vardı. Etraftaki tüm karmaşa ve pislik içerisinde parlıyor gibiydi. Sanki buraya ait değilmiş, sanki başka bir

gezegenden gelmiş gibiydi.

"Benim gibi..." diye düşündüm. "Aynı benim gibi!"

O anda aslında beni beklediğini fark ettim. Tek gözlü adamın elinden kurtulup onun yanına gitmemi bekliyordu. Çoktan adamın durduğu köşeden uzaklaşmıştık ama onu hala hissedebiliyordum. Gözlerimle değil ama zihnimle onu hala görüyor gibiydim. "Beni bekliyor" diye mırıldandım. Ve yardım etmeyecek. Tek gözlü adamın elinden kurtulup onun yanına gitmemi bekliyor.

Yardım etmeyeceğini biliyordum. O anda adamın giderek zayıflayan düşüncelerinde son bir parçayı daha fark ettim. Benim ona ulaşmaya layık olup olmadığımdan düşünüyordu.

Bu bir testti! Tek gözlü adamın elinden kurtulup ona ulaşıp ulaşamayacağımı görmek istiyordu. Eğer ulaşabilirsem testi geçmiş olacaktım. Ama eğer şu andaki durumumdan kurtulmayı başaramazsam zaten yeterince değerli olmadığımı karar verecekti.

Sadece birkaç yıllık aklımla bunun insafsızca olduğunu farkındaydım. Küçük bedenimle bu benim üç katımdan büyük adamla -tek gözlü de olsa- nasıl baş edebilirdim ki?! Bu düşünceyle içimde sıcak ve ılık bir öfke selinin kabardığını hissetmeye başladım. "Bu haksızlık!"

Öfkemi tek gözlü adama yönlendirdim. Tüm gücümü bir araya toplayıp, bana olağan üstü gibi gelen bir güçle önmüde beni sürükleyen tek gözlü adamın sırtına iki elimle bir yumruk indirdim.

Adamın yere düşmesini ve elinden kurtulmayı umuyordum. Ama hiçbir şey olmadı. Adam yürümeye

devam etti ve benim elim sizliyordu. O "çok güçlü" yumruğumu hissetmemişi bile!

Çaresizlikle şaşkınlık arasında bir halde adamın sırtında vurdugum yere bakarken bir şey fark ettim. Tek gözlü adam vurdugum yumruğu hissetmişti. İçinden gülüyordu. Yüzünü görmüyordum ama gülümsemişinden emindim. Yaşına göre güçlü olduğunu düşünüyordu. Çok para edecektim.

Bir an başım döndü. Bunun yaklaşık 10 dakikadır tek gözlü adamın ellerinde savrulup durmamadı mı yoksa onun aklından geçenleri sanki kendi zihnimdeymiş gibi okuyabilmemden mi kaynaklandığından emin olamadım.

Ama sanki tek gözlü adamlı aramda bir bağ oluşmuştu. Aklından geçenleri duyabiliyordum. Bana en iyi parayı tek kolu bir hırsızın vereceği düşünüyordu ve hırsızın takıldığı yere çok yaklaşmıştı. Çok kısa bir süre sonra parasına kavuşmuş olacaktı. Ben de orada bir haftayı çıkartırsam şanslıydım.

"Hayır" dedim içimden, "Bu olamaz". "Dur lütfen dur artık."

Tek gözlü adamin bacaklarına çarptığında burnumun kırıldığını sandım. O kadar hızlı durmuştu ki sanki kendisi bile beklemiyordu. "Bırak beni" diye düşündüm. Omzumu parçalayacak gibi tutan parmaklar yavaşça aralandı. Yere yuvarlandı.

Şaşkınlık hissediyordum ama bu bana ait bir his değildi. Tek gözlü adamin zihnimdeydim ve şaşkınlığının geçmeye başladığını görüyordum. Şaşkınlık hissinin boşaltığı zihnine şimdı öfke dolmaya başlamıştı.

Yerdediydim. Omzum sizliyordu ve başında hayatımda hissettiğim en şiddetli ağrı saplanmıştı ama bunları düşünecek zaman değildi. Tek gözlü adamin şaşkınlığı neredeyse tamamen kaybolmuş, yerine öfke dolmuştu ve bana doğru dönmeye başlıyordu.

Yapabildiğim şeye inanamamıştım da şu anda özgürdüm ve muhtemelen üç saniye sonra hala yerde yatarak olursam bir daha kurtulamayacaktım. Hayatımın en uzun koşusuna başladım. Kafam karışıkta, yorgundum ama o an için anlaşılmadığım bir güç tüm kaslarımında dolaşıyor, beni özgürlüğe doğru taşıyordu.

Ya da ben öyle sanıyordum... ■



Monster, Orijinal Windows® 7 Ultimate işletim sistemi yüklemektedir.

www.monsternotebook.com.tr | 0216 449 49 30

HIZLI VE GÜÇLÜ OLMAK ONUN DOĞASINDA VAR

Monster Notebook'lar Kingston® SSDNow
sürücülerle daha hızlı, daha güçlü.

Geleneksel depolama ürünlerine göre çok daha hızlı ve performanslı çalışan Kingston® SSD sürücü teknolojisiyle donatılmış Monster, daha az ısınan, daha uzun pil ömrüne sahip, daha sessiz, daha güvenli ve tabii ki çok daha hızlı dizüstü bilgisayarlar sunuyor.

Monster Notebook'lar yüksek performans gerektiren uygulamalar, en yeni bilgisayar oyunları ve ofis kullanıma kadar geniş bir ihtiyacı karşılamak amacıyla, her zaman yüksek performans gösteren en üstün bilgisayar bileşenlerinin birarada kullanılmasıyla tasarlanmıştır.





konsept



Kingston SSDNow

Kingston®, bilgisayarlarınızın performansını artıracak yeni bir SSD sürücü serisi sunuyor. Flash teknolojisine dayanan SSDNow, sürücülerinizi, standart mekanik donanıma sahip sabit disk sürücülerden daha hızlı, daha dayanıklı ve güvenilir kılmıyor.

Kingston® SSD sürücüler
30GB, 64GB, 128GB, 256GB, 512GB
olarak sunulmaktadır.

www.kingston.com.tr



NEED FOR SPEED™ HOT PURSUIT

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Kaçan kovalanır...

LEVEL 167

1 ARALIK'TA PIYASADA

HERKESE İNGİLİZCE DİL EĞİTİMİ 75TL DEĞERİNDE LTS ENGLISH DELUXE 10

2 DVD
HERKESE 3D GÖZLÜK HEDİYE

EN YENİ SÜRÜM: Artık İngilizce bilmeyen kalmayacak
75TL DEĞERİNDE



AYLIK YAYINDOĞU • ISSN: 1300-8419 • 112415 • YIL: 15 • 2010/12 • 7.00 TL



Windows 7'nin gizli araçları

Ocretsiz: Tümü pahalı alternatiflerini aratmayacak kadar başarılı

TEST Elektromarketler

Yine gizlice araştırdık

Teknoloji ürünü satın almak için en iyi market hangisi? Sıralama değişcek mi? 192GB'a kadar hafıza, %15 daha fazla güç ve eksiksiz destek

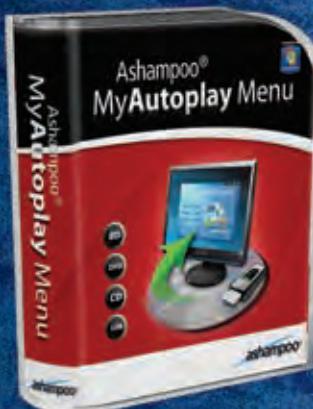
Dikkat: Kablosuz ağda WPA2 de güvenli değil

Hacker'ların bulduğu yeni açıktan korunmanın tüm yolları

64 bit ile maksimum verim

ESKISINDEN DAHA İYİ

Donanımlarınızı ücretsiz güncelleyin, hatalarını düzeltin onlara yeni özellikler katın



3 TAM SÜRÜM YAZILIM + VİDEO EĞİTİM + 3D GÖZLÜK HEDİYE

Dijital Dergi Aboneliği için:

www.eMecmua.com

www.chip.com.tr

DB
Dünya Basın Grubu



12
www.pegi.info

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Criteriongames



XBOX 360

XBOX LIVE



PS3

PlayStation 3

PlayStation Network

Wii

PC
DVD
CD

19 KASIM

WWW.NEEDFORSPEED.COM

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the "N" icon and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Pagani, Zonda Cinque and designs are trademarks and/or other intellectual property of Pagani Automobili and are used under license to Electronic Arts. The trademarks, copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini with Bull and Shield Device, are used under license from Lamborghini Automarca S.p.A., Italy. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii is a trademark of Nintendo. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.

— AFAL —