

160 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN

OYUN DÖRGESİ

MAYIS 2010 - 6.90 TL [KDV DAHİL]
2010-05 - ISSN 1301-2134

Özel Oyun
Karakterleri
Çıkarma Seti

Sam Fisher, Hakan,
Lich King,
Lara Croft
Ve Fazlası...

5€ Değerinde
LEVEL Özel
Avalon Heroes
Kodu

Tom Clancy's SPLINTER CELL **CONVICTION**

MEDAL OF HONOR - 2010 FIFA WORLD CUP
SUPER STREET FIGHTER IV - GEARS OF WAR 3
GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY VE FAZLASI...



Teknoloji
alışverişinde
dünyanın
1 numarası
Best Buy
Şimdi
İzmir ve
Ankara'da.



LEVİD!

Elimizde neler var, bir bakalım; basılı yayın, online yayın, görsel yayın, fuarlar, sponsorluklar vb... Hangi yolla olursa olsun size ulaşmak, size yaklaşmak çok keyifli bizim için. O nedenle -geçen ay da bahsettiğim gibi- sürekli olarak yeni platformlar yaratıyoruz.

Hazır her Pazar 15:00'te, MTV'de yayınlanan ve basın sponsoru olduğumuz Multiplayer'la görsel dünyaya girmişken hız kesmeyecek dedik ve -Eray'ın da baskılılarıyla- yeni bir yol açtık: **LEVİD**. Peki nedir bu **LEVİD**?

LEVİD; bir anlamda LEVEL'in görüntülü versiyonu. Her ay LEVEL DVD'de ve ilerde online ortamda yayınlanacak bonus bir bölüm... Bu ayki içerik söyle: Elif'le Şefik'in ve Tuna'nın görüntülü incelemeleri (Just Cause 2 ve Metro 2033), Recep'ten ekran kartı tavyışları ve LEVEL Ligi... Evet; LEVEL Ligi'nin videosunu her ay LEVEL DVD'de bulabileceksiniz artık. Maçlar canlı yayınlanacağından sıkı dedikoduları da ortadan kalkacak. (Gerçi bu ay talihsiz bir aydı benim açımdan; önumüzdeki maçlara bakacağımız artık.)

Online Oyun, LEVEL Online, LEVEL Community, Multiplayer ve şimdi de **LEVİD**... Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL -desteğinizle- büyümeye, arayı açmaya devam ediyor.

Hepinize iyi okumalar.

Ve iyi seyirler!

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
fırat@level.com.tr

Notlar

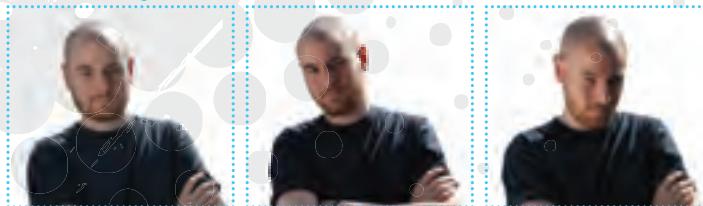
- **LEVİD**'e LEVEL DVD'nin arabirimindeki "**LEVİD**" logosuna tıklayarak ulaşabilirsiniz.
- Bu ay dört hediye: Türkiye'nin ilk ve tek online oyun dergisi LEVEL Online Oyun, King's Bounty tam sürümü, özel oyun çıkartmaları, 5 Euro değerinde Avalon Heroes kodu... (Detaylar Online Oyun'un 9. sayfasında.)



YaySat tarafından açıklanan resmi rakamlara göre LEVEL'in Nisan sayısının satış tahmini 13.500. İlginiz için teşekkürler.

■ Star Wars mu, Lord of the Rings mi?

Fırat Akyıldız



■ İki seride de seviyeli bir ilişkim var ama ille de cevap istiyorsan, "Lord of the Rings" diyeceğim.

Elif Akça



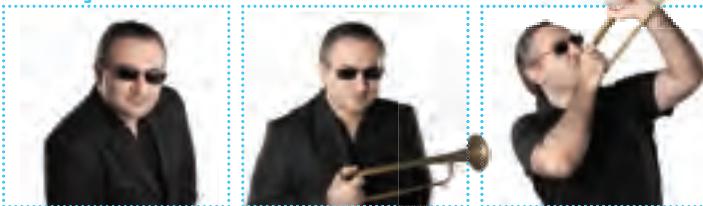
■ Hmm... Uzayın derinlikleri mi yoksa, Orta Dünya mı... Açıkçası Avatar'dan sonra ikisini de tüm gücümle, eşit sevgiyle ve saygıyla başrıma basmak istiyorum ben.

Tuna Şentuna



■ Lord of the Rings değil çünkü Hobbit'ler bana çok itici geliyor. Ayrıca Gandalf yeterince büyü yapmıyor, Legolas da çok ukala. Aragorn'un koktuğunu da söylüyorlar; o denli bir bakımsızlık. Dolayısıyla cevabım Action Man.

Cem Şancı



■ Star Wars evrenini çocuğu temizleyebilirlerse Star Wars. Star Wars'un ilk çıkışında öyküde göbek dansı yapan seksiz kraliçeler varken 2000'lerden itibaren neredeyse tamamen ilkokul çocuklarını cezbetmeye yönelik bir renk cümbüşüne döndürdüler, uykudan önce çizgi film kuşağı yaptılar güzelim öyküyü.

Ertuğrul Süngü



■ Ruhum Star Wars, bedenim Lord of the Rings. Yalnız uzuvlara gittikçe; Ravenloft, Dragonlance hatta ve hatta nargile diye cevap verebilirim, aman diyeyim. Hazır bu iki filmden bahsetmişken; Kevin Smith! Ufsk!

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akköç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztnaz 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

Güneş Can Çapanoğlu gunes@level.com.tr

Hasan Başaran hbasar@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Kudret Bilen kudret@level.com.tr

Legoeł Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karşıoğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Onur Cengiz Onur onur@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Tunc Dindas 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 abozayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkin

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

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

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kürmioğlu

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

Yonetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisi Höşdere Yolu C Blok 34850 Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

Dağıtım: Yatsat 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 yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılmaz.

DB 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.

Yeni 2010 Intel® Core™ i5 İşlemcili

Samsung R580

Daha sık.

Daha hızlı.



Daha Hızlı.
Daha Akıllı.



Samsung R580, yeni Intel® Core™ i5 İşlemci'nin Intel® Turbo Boost Teknolojisi sayesinde hızınızı iş yükünüze göre otomatik olarak artırır.

Yeni Kristal S Desenli tasarım ile stilinizi yansıtır.

Samsung R580'de stil ve performans bir arada.

www.samsungdizustubilgisayar.com



SAMSUNG

TURN ON TOMORROW



MEDAL OF HONOR Sayfa 44

Sony'nin en güvendiği ve bel bağladığı karakter Kratos, bu kez baltayı taşa mı vuruyor? Bugüne kadar sayısız düşmanı kesip biçmiş olabilir ama bu kez başı cidden "büyük" belada!

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

26 Hasan Hasan'a Karşı

İLK BAKIŞ

- 30 Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
- 32 Need for Speed World
- 34 Gears of War 3
- 36 The Sims 3: Ambitions
- 38 Alpha Protocol (Test)

42 Ajan Simit

DOSYA KONUSU

- 44 Medal of Honor
- 100 Multiplayer Modlar



İNCELEME

- 52 Nier
- 54 Super Street Fighter IV

- 58 Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
- 66 Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City
- 68 2010 FIFA World Cup South Africa
- 72 Prison Break: The Conspiracy
- 74 BlazBlue: Calamity Trigger
- 76 Dead or Alive: Paradise
- 77 Choke on My Groundhog, YOU BASTARD ROBOTS
- 77 Pocket Dimensional Clash (Beta)
- 77 Psycho Waluigi
- 77 The Laserback Prototype
- 78 Role Playing Günlükleri



Rehberi
LEVEL
ONLINE'da
www.level.com.tr

LEVEL DVD 160

DEMOLAR

Mount & Blade: Warband
Pocket Dimensional Clash
(Beta)
Psycho Waluigi
Sam & Max: The Devil's Playhouse 301
The Laserback Prototype
The Whispered World

BEDAVA OYUNLAR

Choke on My Groundhog,
YOU BASTARD ROBOTS

VİDEOLAR

Alan Wake
Clash of the Titans
Crysis 2
Dead to Rights: Retribution
F.3.A.R.
Final Fight: Double Impact
Gears of War 3
Hydrophobia
Iron Man 2
Kane & Lynch 2: Dog Days
Lost Planet 2
Lord of the Rings: War in the North
Metal Gear Solid: Peace Walker
Red Dead Redemption
Spider-Man: Shattered Dimensions
The Secret World
The Witcher 2: Assassins of Kings
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

EKSTRA

BlazBlue: Calamity Trigger
(Wallpaper Paketi)
Crysis 2 (Wallpaper Paketi)
Multiplayer (İlk üç bölüm)
LEVİD
Super Street Fighter IV
(Wallpaper Paketi)
TekkenTR

AYRICA SÜRÜCÜLER VE SERVİS...

SUPER STREET

FIGHTER IV Sayfa 58

Geçen yila damgasını vuran ve 152. sayımızın da kapağını süsleyen Street Fighter IV, ikisi yepyeni 10 karakterin katılımı ve nostaljik mini oyunları ile bir kez daha karşımızda.

81 Online

88 Director's Cut

91 Donanım

98 Doktorlar

106 Rehber



110 Fırat'tan FIFA Taktikleri

112 Market



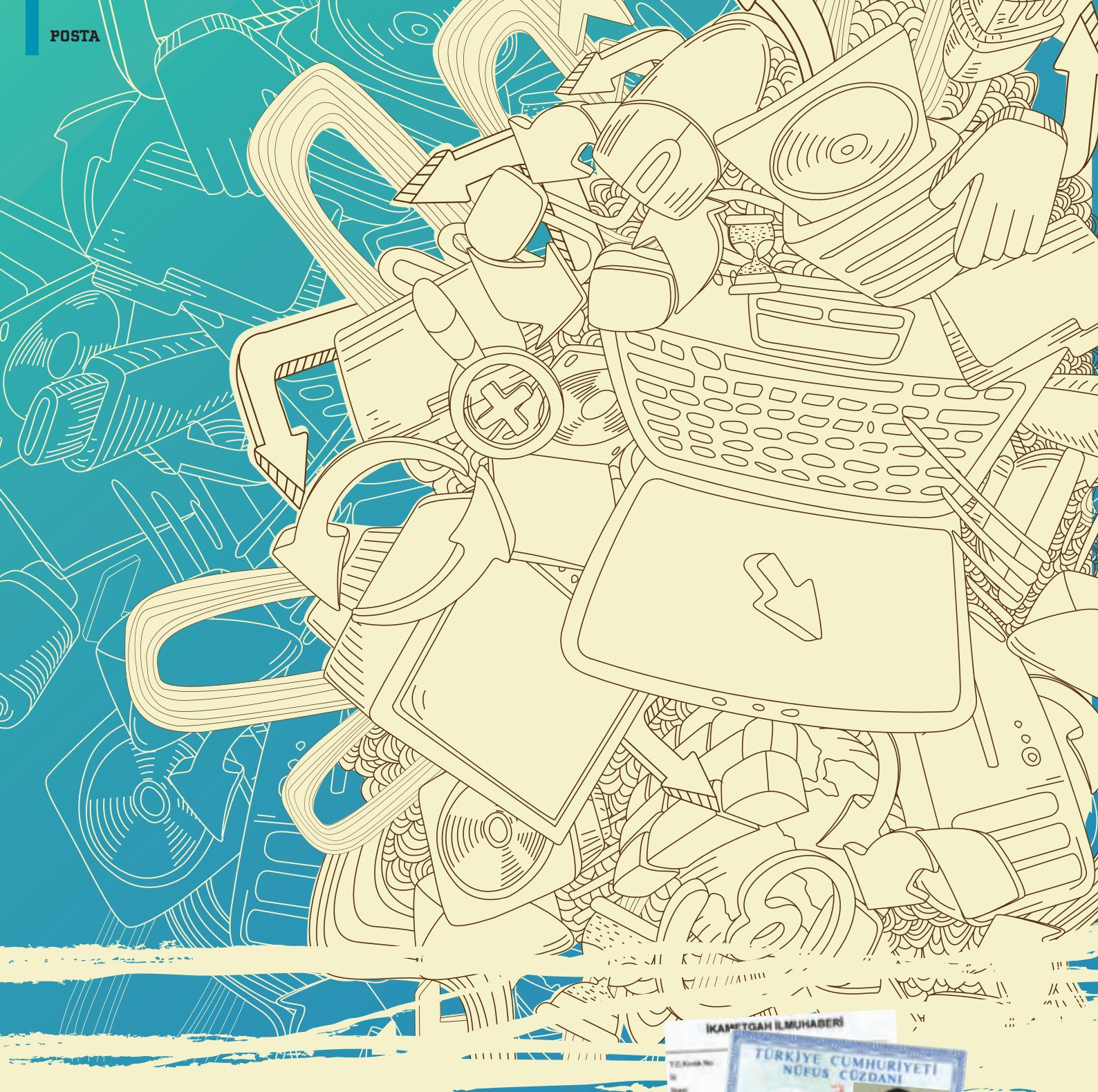
116 Yapım Hikayesi

119 Kültür & Sanat

124 Rocko@Psikiyatır

126 Kare

130 LEVEL 161



POSTA

İşbu ki bundan böyle Angel Juan Marcos De Souza Batista Rodríguez ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişkite olup yasal süreç başlatılmıştır.

Pembeyse atın: inbox@level.com.tr



SEVGİLİ ONEBE BUNEBE

Merhaba LEVEL ahalisi. Öncelikle hepiniizi selamlıyorum. Aslında lafi fazla uzatmayı sevmem ama nasılınız, iyi misiniz? Büyük ihtimalle "İyiiz. Sen nasılısın?" diye sorarsınız. Sağolun ben de iyiyim. Sizi 145. sayıldan beri takip ediyorum. Aslında o sayıdan üç ay önceki sayıyı alacaktım ama babam izin vermedi. Ben de üç aylık bir ısrarla kafasını sırışerek ancak 145. sayımı alırdıdım. Sonra babama anlatınca içinde neler olduğunu (Daha çok DVD deki teknik servis bölümünü), babam razı oldu ve artik her ay alabiliyorum. (Mutlu son.) Artık sorulara geleymışım.

1. Bu ay PSP almayı düşünüyorum. Hangi modelini almalıyım? Go mu alsam, 300x, mi yoksa 200x mı?

Bence PSP alma. Sakla paranı başka bir şey alırsın. PSP'nin durumunu hiç iyi görmüyorum. Kim, ne oynuyor şu sıralar, belli değil. İlla alacağım diyorsan 3000 serisinden al.

2. PSP aldığım zaman önce GoW: Chains of Olympus satın almayı düşünüyorum. GoW dışında hangi oyunu almamı önerirsiniz?

PSP almaktan ısrar ediyorsun. Peki madem. O

Bundan sonraki beş ay boyunca her türlü aksiyon oyunu tavsiyesine Just Cause 2 şeklinde cevap verilecektir

zaman sana GTA: Chinatown Wars'u önereyim.

3. Bu yaz bilgisayarına yeni ekran kartı almak istiyorum. Öneriniz nedir? Hangi ekran kartını seçeyim?

nVidia'nın GTX480'i var; o olabilir. ATI'den yana kullanacaksan tercihini, HD5970 derim.

4. Geçen ay tanıttığınız FFXIII oyununu mu alsam yoksa Spec Ops: The Line'ı mı beklesem? (Biliyorum çok farklı türdeler ama aklıma takıldı karar veremedim.)

Gerçekten iki tane birbirinden son derece bağımsız oyun sormuşsun. Spec Ops'un ne olacağı belli değil halen. Çok iyi de olabilir, son derece sıradan da. Bence FFXIII'ü alabileğisin. En azından senaryosu var, grafiği var, eğlencesi var. (Bir yere kadar.)

5. Ben her ay Fırat'tan FIFA Taktikleri'ni okuyorum ama ne FIFA ne de PES bende var. Neden okuyorum buna!?

Fırat'in cazibesine kapılmış olabilirsın. Destek hattımızı arayarak bu bağımlılığından kurtulman mümkün. Hatta kal, sana telefon numarasını bildireceğim.

6. Kezban raporundaki bayan kim acaba? Ve o kilici nerden buldunuz?

O bayan BENİM! Yıllardır size söyleyemedik. Kılıç da Elif'in Kill Bill'de kullandığı kılıç. Uma Thurman mı? Hayır, Elif Akça'ydı o!

7. Bu da son sorum. Nasılsın, iyi misin?

Az önce fark ettiğin üzere iyi değilim. Gidebilir miyim izninle? Teşekkürler.

Sorularım bu kadar. Dergide yer verirseniz sevinirim. Vermezseniz de üzüldürüm. (Çok mantıklı oldu.) Ben kafayı yemeden yazısı bitireyim. Kendinize iyi bakın.

Murat Desticioğlu

KLAVYEMDEN LEVEL'A

Merhabalar. Hemen sorulara mı geçelim, yoksa biraz geyik mi yapalım? Neyse dayanamayacağım; sorulara geleceğim.

1. Hangi online oyunu önerirsin? (Cevabı tahmin ettiğimden şunu söyleyeyim: Jadde oynadım.)

Jadde! Ha, oynamışın pardon. O zaman WoW

Cataclysm de geliyor hazır. Bedava diyorsan da... Jadde! O değil de Alp, biz Battlefield: Bad Company 2 oynuyoruz hep birlikte. LEVEL sunucusu da var hali hazırda. Sen de gel haydi...

2. Şu sıralar anime olarak Naruto Shippuuden ve Bleach'i takip ediyorum. Bu türde başka güzel ve kaliteli anime var mı?

Zaten o Naruto ve Bleach bittiğinde kurban keseceğim. Bitmeyecekler ama biliyorum. O türde sana ne önersem olmayacak simdi. Code Geass diyeceğim inatla.

3. Saints Row 2 mi GTA IV mü?

Bence Just Cause 2. Hepsinden eğlenceli.

4. Xbox 360 mı yoksa PS3 mü gibi klasik bir soru sormayacağım. Nokia 5800 XpressMusic mi Samsung Star Wi-Fi mi?

Bilmemişim yerden sordun

Alp. Nokia 5800 bana hantal gözükü biraz. Samsung

Star nasıl bir şey ki acaba...

Hiç mobil sorusu almamıştim, bir anda afalladım.

5. Bana aksiyon dolu, zevkli ve başına oturdum mu kalkamayacağım bir oyun söyler misin? Sistemim yeni nesil oyunları kaldırabilecek nitelikte.

Just Cause 2! Yasal uyarı: Bundan sonraki beş ay boyunca her türlü aksiyon oyunu tavsiyesine Just Cause 2 şeklinde cevap verilecektir.

6. Naruto'nun kaliteli bir PC oyunu var mı? Ya da Bleach'in?

Maalesef PC'de yok. PS3'te ve Xbox 360'da var. Bleach'in envaîeşit oyunu da PSP'de mevcut.

7. Hangi animeleri veya mangaları takip ediyorsun?

Anime olarak Full Metal Alchemist'i aksatmadan takip ediyorum. Manga okumuyorum.

8. Prince of Persia'nın çıkacak yeni oyunu hakkında ne düşünüyorsun?

Bence pek bir seye benzemeyecek. Prince

bence, Sands of Time'dan sonra inişe geçti.

Sorularım şimdilik bu kadar. Sorularımı dergide yayılmamasıñ da cevaplarsan sevinirim Tuna Abi.

Alp Yıldız

SHADOWMOURNE

Selam sevgili LEVEL ailesi. Ben Berkay. Öncelikle nasılınız? İyisinizdir inşallah; size birçok sorum olacak; umarım derginizde yayılarsınız. Fazla uzatmadan sorularıma geleymışım.

1. İlk sorum Blizzard hakkında. StarCraft II, Diablo 3, WoW: Cataclysm'in ne zaman çıkacağının hakkında bir bilgi var mı? Bir de Blizzard'in bunlardan sonraki projesi ne olabilir sizce? Benim en büyük hayalim bir Warcraft strateji oyunun çıkmasıdır.

StarCraft II için bu yaz ayları söz konusu.

Diablo 3, 2012'de Marduk'la birlikte gelecek

bana sorarsan ve Cataclysm de Kasım ayında burada olur gibi geliyor. Fal bakacağım, biraz bekle.

2. Size bu sefer BC2 mi MW2 mi diye bir soru yöneltmeyeceğim. Onun yerine bu iki oyunun kullanıcılarının sayısı bir gün MW2 kullanıcılarını geçebilir mi? Benim okuldaki arkadaşım hepisi BC2'yi satın aldı; kimi PS3'e kimi PC'ye. Aslında ilgimi çekmiyor bu oyun ama sizce hangi platformda daha iyi oynanır bu oyun? (Ayrıca bu oyuna 9.6 vermeniz beni çok şaşırttı, söylemeden geçemeyeceğim.)

Modern Warfare 2 o kadar popüler ki BC2 kullanıcılarının sayısı, MW2'ninkiler kolay kolay geçemez diye düşünüyorum. Ayrıca ilgini çekmeyen bir oyunu neden, hangi platformda oynayacağını da pek anlayamadım. Meraktan soruyorsun sanırım. Cevap vereyim o halde: Bence FPS oyunları PC'de oynanmalıdır. 9.6 puanına neden şaşırdığını da Şefik soruyor şu an telefonda. Neden şaşırın Berkay? Cevabını lütfen BC2 oyununa girip bir duvara kurşunlarla yaz, ekran görüntüsü alıp bize yolla.

3. Yakında bir PS3 oyunu almayı düşünüyorum; size hangi oyunu almalıyım?

PS3 alacaksan üç tane oyunu da beraberinde alman şart: God of War 3, Uncharted 2 ve Heavy Rain.

Son olarak sizden kişisel bir isteği var. WoW Günlüğü bölümünü her ay severek okuyorum. Geçen ay Shadowmourne'un bir Death Knight'in eline geçtiğini yazmışsınız. Ben de bir DK'ım ve merak ettim, nasıl ele geçirmiş burayı... Ayrıca bu Shadowmourne görev zinciri ne oluyor, Shadowmourne nedir? Bunu ayrıntılı olarak WoW Günlüğü köşenizde anlatırsanız çok sevinirim. İsteklerini Ömür'e iletiyoruz. Shadowmourne sorularına da Emre cevap verecek. Emre? Şimdilik bu kadar. Cevaplarsanız çok sevinirim. Berkay Vatansever

SONUN BAŞLANGICI

Selamlar olsun Tuna Abi'ye ve bütün LEVEL camiasına. Şu an çok heyecanlıyım çünkü yıllardır takip ettiğim, hastası olduğum ve gözlerim kan çanağına dönünceye dek okuduğum derginin (LEVEL olur kendisi.) en sevdigim yazarı ile ilk kez iletişime geçiyorum. (Tuna Abi!) Ama lütfen diğerleri darılmasınlar; onlar da hayatında gör-



► düğüm en süper insanlar ama Tuna Abi, senin yerin başka.:)

Giri kısmını bitirdim, şimdi biraz kendimden bahsetmek istiyorum. Ben tam bir GoW hastasıyım, dolayısıyla da Kratos'a bayılıyorum. GoW'ı, GoW2'yi ve GoW: Chains of Olympus'u bitirdim ancak ne yazık ki GoW3'ü (Ben bu oyunu bir oyun olarak değil, bir sanat eseri olarak görüyorum.) oynamaya fırsatım yok. Nedeni de tabii ki bir PS3 sahibi olmayışım. Her ne kadar oyunu oynamasam da videolarını izleyerek bile görsel bir şölen yaşadım tam anlayımla. Bu noktadan sonra soracağım ilk soruya geçiyorum.

1. GoW 3'ü tamamıyla izledim ve sonunda kendimi zor tuttum. Spoiler vermek istemiyorum, sonunda ne olduğunu sen zaten biliyorsundur Tuna Abi. Kafama takılan şey izlediğim videoda credits bittikten sonra karşıma çıkan sahne oldu. Bu sahneyi sen de izledin mi; eğer izlediğsen düşüncelerin ne? (Yoksa Kratos hala...)

Ehm... Sen spoiler vermiyorsun belki ama sorduğun soruya ben nasıl spoiler'sız cevap vereceğim? Ayrıca spoiler kelimesinin Türkçe meali nedir? Spoiler mı yazacağım ben

sürekli. Spoiler. Yazdıcka anlamsız gelen kelime! (Sorudan da yırttım galiba.) Gizli cevap: Olabilir.

2. GoW3 için bir DLC'nin çıkışının muhtemel olduğunu söylemiştim. Acaba bu DLC bir önceki sorumdaki düşüncemin gerçekleşmesini sağlayabilir mi?

DLC o anlamda bir ek getirmeyecek oyuna. Daha çok multiplayer oyun olanakları veya ekstra challenge'lar gibi özellikler ekleyecek. (Diye düşünüyorum.)

3. Bu kadar GoW3'ten bahsetmek beni daha da sabırsızlandırıyor, en iyisi bekleyip görmek olacak sanırım. Aklıma uzun zamandır takılan bir

JIM "BURAK" CARREY



Ertuğrul, Elif ve Fırat'ın Multiplayer'a çıkartma yapmasının ardından çekilen bu fotoğrafta Burak damgasını vurdu. Yüzünden mutlu mu, üzgün mü, acı mı çekiyor, endişeli mi bir türlü anlaşılmayan Burak'ın zamanında The Mask filminde "Jim Carrey" takma adıyla rol aldığından şüpheleniyoruz.

Şöyle bir anım var, hızlıca anlatacağım. Bir gün Kıbrıs'tan hızlı vapurla dönüyordum, bir baktım görevli arkadaşlar herkese torba dağıtıyordı. Birkaç dakika geçmeden ki o torbalarla istifra eden onlara yolcunun "neşeli" gürültüsü kapladı ortaklı. Vapur tutmuştu hepsini ve maşallah hepsi, hep bir ağızdan... Evet. Ve ben bu sırada kitap okuyordum. Millet önüne bile bakamazken benim kitap okumam çevremdekileri daha da bir sarstı ve onlar daha da bir şiddetli... Çok fenaydi, çok!

4. Battlefield: Bad Company 2 ve Assassin's Creed 2 arasında bir seçim yapmak zorundaydım; param bunlardan ancak birini almaya yeterli ve

Yillardır beklediğimiz bir programdı diyebiliriz Multiplayer için. Emeği geçen herkese teşekkür ediyorum ben de buradan; umarım program çok daha iyi yerlere gelecek

şey var, ben bazı oyunları oynadığında başım dönüyor gibi oluyor. Mesela Mirror's Edge, Far Cry 2 ve birkaç oyun daha buna dahil. Acaba bu konuda yalnız mıym yoksa sana da oluyor mu? **Bahsettiğin baş dönmesi problemi özellikle FPS'lerde başına geliyorsa, sende bir sorun yok. Hele ki gözlerinde az da olsa bir bozukluk varsa, bayağı sık yaşanan bir problem seninki. Bir arkadaşında da aynı problem vardı, Doom 3'ü ben oynamışım onun yerine. Bende böyle bir sorun yok hatta mide bulantısı nedir, araba nasıl tutar, hiç bilmem.**

ben BFBC2'den yanayım çünkü AC2'yi oynayıp bitirdikten sonra tozlanması için rafaklı yerine kaldıracağımı düşünüyorum. Ancak BF: BC2 multiplayer desteğe ile beni uzun bir süre eğlendirir diye düşünüyorum ve bunun için BFBC2 alacağım; sence bu seçim doğru mu?

Çok doğru bir seçim. Hemen seni LEVEL sunucusuna alalım.

5. Multiplayer deyince aklıma geldi, Burak Abi'ye Multiplayer programında başarılar diliyorum; gerçekten harika bir program. Ünlü konuklar, Müjde Abla, Merthan Abi... Kisacasi oyun sektörünün gelişmekte olduğu ülkemizde çok ihtiyaç duyulan bir program bence, değil mi? **Elbette. Yillardır beklediğimiz bir programdı diyebiliriz Multiplayer için. Emeği geçen herkese teşekkür ediyorum ben de buradan; umarım program çok daha iyi yerlere gelecek. (Multiplayer diye kanal açılsa, 7/24 oyun oynansa...)**

6. Geçen sayılarında birçok oyuncunun online oyunlarda yaş ile ilgili sıkıntı yaşadığını okudum. Ben 13 yaşında bir oyuncuyum ve bu bennim de sık sık başıma geliyor. Bunun sebebi ise

bence kesinlikle bizim yaşamız nedeni ile değil, bu durum bazı oyuncuların seviyesizliklerinden kaynaklanmaktadır. Haklı mıym Tuna Abi?

Bunda da haklısan. Sana sürekli hak veriyorum Tolunay fark ettiysen. Hiç 13 yaşında gibi göstermiyorsun, sevdim seni.

7. GoW3'e bir geri döneyim. Bu sanat eseri hakkında merak ettiğim son bir şey kaldi. Ben Ankara'da yaşıyorum ve alışveriş merkezlerinde sinema giderken panolarda, billboard'larda, kisacasi her yerde Kratos'un öfke dolu başlığıyla karşılaşım ve bu beni çok şaşırttı. Ardından evde TV'nin başına kurduğumda reklamlar başlayınca tam "zapping" yapacaktım ki Kratos'un beni TV başında da rahat bırakmadığını gördüm. Sence bu gibi reklam kampanyaları önemizdeki günlerde, başka oyunlar için de devam eder mi? (Ben bunu çok isterim şahsen.)

God of War 3 çok "büyük" bir oyundur. Dolayısıyla tanıtımları da devasa boyutta oldu.

Başka oyunlar için bu denli tantana kopaçlığını sanmıyorum açıkçası. Olacak olsayı, Modern Warfare 2'de olurdu.

Fazla uzatmadan yazımı burada bitiriyorum. Yoğun çalışmalarınızda size kolaylıklar diliyorum ve bu işi severek yapıp derginizi de bize sevdirerek okuttığınız için sizlere minnetlerimi sunuyorum. Hepinize saygılar ve sevgiler, sağılcıklık kalın.

Tolunay Ataç

3 NİSAN!

Merhaba çok sevgili ve sayın LEVEL ahalisi ve tabii ki Tuna Abi! Nasilsınız? Tabii ki iyisiniz! Kötü müsün yoksa? Eh, bu kadar geyik yeter; ben hemen sorularına geçeyim de sizi rahatsız etmeyeceğim...

İyi miyiz, kötü müyüz, kafamızı karıştırdın yahu! Ne hissedeceğimizi bilemiyoruz şu an.

1. Hiç fark ettiniz mi bilmiyorum ama LEVEL LiGİnde sürekli Şefik Abi yeniyor! Bence Şefik Abi hile yapıyor, sizce?

Fark etmez miyiz. Elbette hile yapıyor. Yine de gönlü olsun, kalbi kırılmasın diye görmez-

likten geliyoruz. Seviyoruz onu çünkü.

2. Ofiste en çok hangi besin maddesi tüketiliyor?

Pizza yiyp duruyor bunlar Kerem. Sanırım Emre de bir nevi "Burger" hastası; masasında sürekli ketçaplar bir şeyler duruyor. Elif zaten... Ne bulsa yiyor; besin maddesi fark etmiyor.

3. Siz maaş alıyor musunuz? Gerçekten merak ediyorum. Aliyorsanız ne kadar alıyorsunuz?

Maaş mı? O ne? Alımıyoruz. Onlar veriyor, biz etik olmadığını düşünüp almıyoruz ama. Almadığımız miktarı da sana söyleyemeyiz o yüzden. Yaşasın bedava çalışmak!

Son olarak yarın 3 Nisan, doğumgünüüm. Eğer bu mektubumu yayımlarsanız çok sevinirim.

Bence PS4'ler, Xbox 720'ler birer oda olarak satılacak. Bu odaları evimizin içine entegre edeceğiz ve yürüyüp ateş ederek sanal bir dünyada oynayacağımız oyunları.

Şimdiden teşekkürler.

Yarın 3 Nisan değil, olsa olsa 2 Mayıs'tır. Dolayısıyla geçmiş doğum gününü kutlayabilirim biz de. Kaç yaşında oldun? Ona göre pasta yollayacağız da.

Kerem Çamur

MERHABA ASİL LEVEL

Öncelikle merhaba Level ailesi. Sizi uzun zamandır takip ediyorum ve şimdiye kadar hep derginizin çıktıığı ilk gün almışım. İlk kez birine mail atıyorum, biraz heyecanlıyım. Aslında hep bir gün ben de mail göndereceğim diydorum ama hep unutuyordum. Fakat şimdi unutmadım, üsenmedim, attım. Yayımlısanız gerçekten hayatım en güzel günü olur; meşhur olma isteği kanımda var. Şimdi sorularım.

Meşhur oldun Can. Uyuma! (Ama soyadın çok müsait böyle bir esprise...)

1. Sizce Xbox 360 Slim söylentileri doğru mu? Çünkü ben Haziran ayında Xbox 360 Elite almak istiyordum. Né yapmalıyım?

Doğru olabilir zira Xbox 360 biraz büyük kaçıyor artık. Dev bile diyebilirim. Bence biraz daha bekle Xbox 360 almak için; hele şu E3 bir geçsin de...

2. Natal mı, yoksa PS Move mu?

Bunun cevabını vermek için daha çok erken. Ne var ki eğer Natal, vaat ettiklerini gerçekleştirebilirse, cevap Natal olacaktır.

3. Eğer PS4 ya da Xbox 720 (Bence ismi bu olmayacak.) çıkarsa donanımdan başka neleri değiştirebilirler?

Bence PS4'ler, Xbox 720'ler birer oda olarak satılacak. Bu odaları evimizin içine entegre edeceğiz ve yürüyüp ateş ederek sanal bir dünyada oynayacağımız oyunları.

4. Sizce Call of Duty'yi neden her sene farklı bir firma yapıyor? Değişiklik olsun diye mi?

Bunlar çeşitli anlaşmalar sonucunda belirleniyor. Hangi firma bu seride en iyi ekleniyi yapabilir diye düşünüyorlar ve ona göre karar veriyorlar.

5. Black'in yapımcısının hazırlamakta olduğu

Bodycount oyunu ile ilgili ne düşünüyorsunuz? Black'in deneyimli kadrosu olaya el atarsa, ortaya güzel bir şey çıkacaktır.

6. Ubisoft AC2'deki gibi tüm oyunlarda bu koruma sistemini mi kullanacak mı?

O sistemi çok sevdiler. Korsanlara büyük zorluk çıkarttılar bu sayede. O yüzden devam edeceklerini düşünüyorum. Sorularım bu kadar. Kendinize iyi bakın. *Can Uyma*

UCUZA GOW3

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ailesi, Öncelikle hepiniz özür diliyorum çünkü Nisan说着ındaki incelemeyle bekleyemedim aldim God of War 3'ü. Hayatımda oynadığım en eğlenceli oyunlardan biriydi. Oynadığım en iyi oyun değildi çünkü bir Grim Fandango, Fallout veya Sanitarium gibi etkileyemedi beni. (Senaryo ve alışmadık atmosfer

açısından.) Fakat verdigim paraya tamamıyla dedi. Oyunu alışım da bir hayli ilginç oldu. Mağaza, "Çok satamayız" diye 20 lira daha ucuza (100TL) satıyordu. Ben oraya ulaştığında fiyatı artırmak üzereydim; son anda kaptığım God of War kutusu ile oyunu ucuza aldım. Oyunun filmini çeksinler derdim ama oyun zaten film gibi. Giriş, ara görüntüler, grafikler... Her şey tam anlamıyla muhteşem. Xbox 360'ın daha iyi olduğunu savunan bir arkadaşım şu an PS3'ümü oyunla birlikte kiralamaya çalışıyor. Anlayacağınız benim keyfim pek yerinde. Buradan tüm PS3 sahiplerine sesleniyorum: Bu oyunu almadığınız her gün Tartarus'a... Şey pardon, cehenneme gitme şansınız artıyor! Eğer bir God of War 3'ünüz yoksa hemen bir tane alın! Bu kadar konuştum ama birkaç tane de sorum olacak.

Şunu anlamadım sadece; neden GoW3 almayınca cehenneme gitiyoruz ki?

Kendimizi zevkten mahrum ettiğimiz için mi? E o zaman ben şimdii... Ehm. Neyse, ne diyorduk?

1. İnternette gördüm, Fallout'un henüz resmi olarak açıklanmamış olsa da bir MMO'su hazırlıyormuş. Doğru mu bu?

Evet. Interplay hazırlanıyor hatta. 2012'de de beta'sı başlayacak. Sabredebilecek misin?

2. Bethesda, New Vegas'dan sonra bir Fallout 4 yapar mı? Yanlış hatırlamıyorum bir oyun için daha hakları var.

Bence kesinlikle Fallout 4'ü göreceğiz. Zaten New Vegas tam bir "ara oyun." Tüm yeni düşünceleri, yeni grafikleri ve yeni ne varsa Fallout 4'e saklıyorlar gibi geliyor bana.

3. Half Life 2: Episode 3'ten hala haber yok mu? Ne zaman çıkacak bu oyun yahu?!

Valve bir bomba patlatacak sanırım. Portal 2'yi çıkarttı ortaya mesela amansızın ve Half Life'la ilgili bir şeyler de yakında uyarız.

4. God of War 3'de en sevdığınız yer neresidir? (Erkeklerinki kesin Aphrodite's Chamber'dır.)

Ben Zeus'un ağızına ağızına patlattığım anı çok sevdim. Hiç sevmem Zeus'u zaten.

Güç budalası! Aphrodite's Chamber'da ne oluyor ki öyle dedin? Heh heh; bir şey de olmuyor ki...

5. Elder Scrolls'un devamı gelir mi?

Gelmeli. Gelmeli ve çok şahane olmalı. Eve kapamalı, dışarı çıkartmamalı. FF XIII'de bunu yaşayacağımı sanıyorum ama bir bardak soğuk su içtim ancak. Arcania: A Gothic Tale de patlarsa ben burulardan giđiyorum, söyleyeyim.

İşte bu kadar. Umarım mesajınızı yayınlarsınız. İyi çalışmalar. Oğulcan Şahindokuyucu



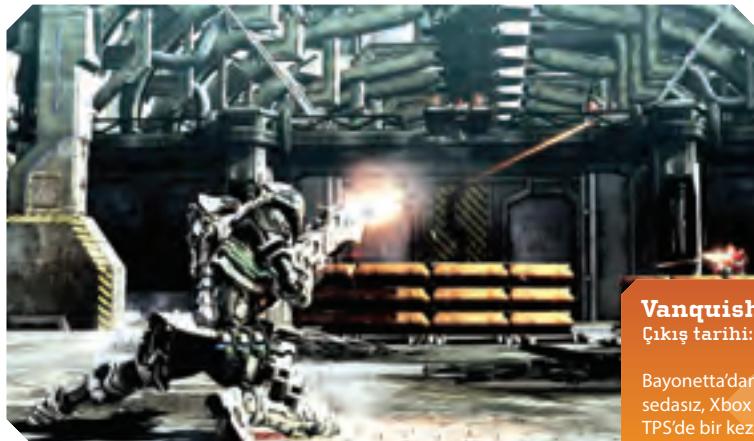
SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

F1 2010

Çıkış tarihi: Eylül 2010

DiRT 2 gibi güzide bir oyunun yapımcılarının elinde büyümekte olan F1 2010, büyük ihtimalle iyi bir oyun olacak fakat bu ekran görüntüsündeki kadar iyi olmayacağı kesin...



Vanquish

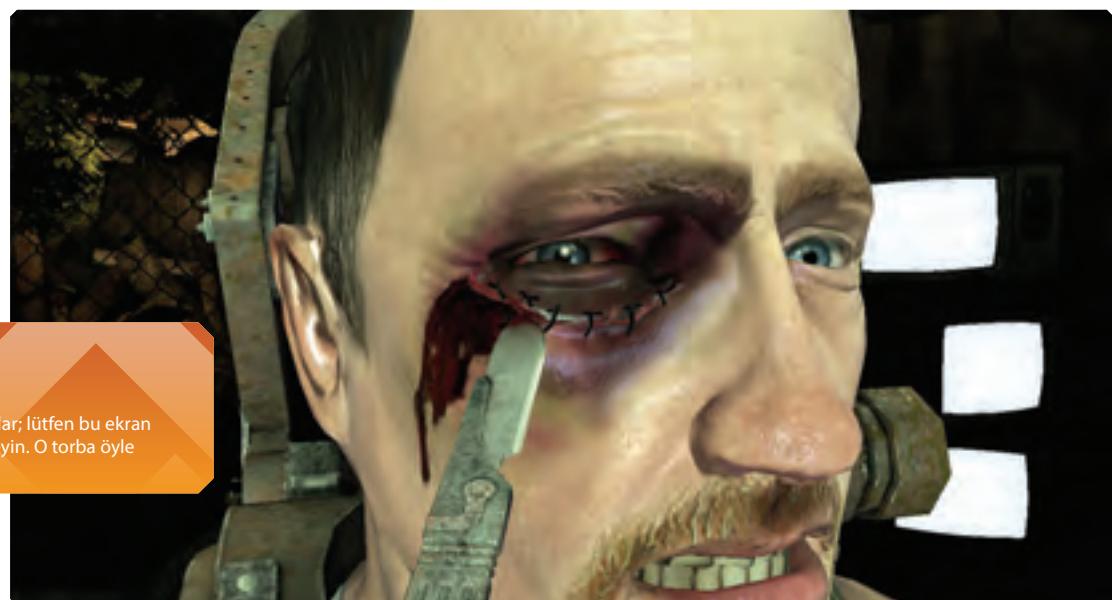
Çıkış tarihi: Belli değil

Bayonetta'dan sonra PlatinumGames'in sessiz sedasız, Xbox 360 ve PS3 için geliştirdiği bu TPS'de bir kez daha Rusya ve ABD arasındaki geçen bir sürtüşmeyi izleyeceğiz.

Saw II

Çıkış tarihi: Ekim 2010

Gözaltı torbası olan arkadaşlar; lütfen bu ekran görüntüsündeki yolu izlemeyin. O torba öyle alınmaz çünkü...



HİZ YETERLİ OLMADIĞINDA...

ATEŞLE
KULEYİ PATLAT

AKSİYONU
BAŞLAT

PATLAT
YÜKÜ BIRAK

PURE'UN YAPIMCILARI, BLACK ROCK STUDIOS'TAN



EN İYİ YARIS
OYUNU ÖDÜLÜ

SPLIT/SECOND VELOCITY

20 MAYIS'TA
TÜM SATIŞ NOKTALARINDA



tiglon

PC
DVD

PS3



PlayStation.
Network.



© Disney. "Z", "PlayStation", "PS3" and the PS3 logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



LEVEL LİĞİ

Ay 10

Oyun **2010 FIFA World Cup South Africa**

Platform **Xbox 360**

Bu ay LEVEL Ligi'nde tarihi bir an yaşadı ve tüm mücadeleler kayıt altına alındı. Bu ne demek, biliyor musunuz? LEVEL Ligi baştan sona kamerayla çekildi ve kanıtlanabilir oldu. 2010 FIFA World Cup South Africa'yı oynaya-cağımız bir LEVEL Ligi'nde favorinin Fırat olması da onun FIFA kariyerini ve şöhretini kanıtlanabilir kılacaktı. Director's Cut'tan Eray, ekibini ve ekipmanını toplayıp ofise geldi, kurulumunu yaptı ve ligi mercek altına aldı. Peki maçlar nasıl sonuçlanacaktı? Bu çekim atmosferi Fırat'in favori olmasını ve bahis oranlarını değiştirecek miydi? Elif bir sürprize imza atabilir miydi? Yoksa FIFA 10'dan bol bol şikayet eden bendenizin şansı bu oyunla geri dönecek miydi? Bu ve benzeri tüm sorunların cevapları hem bu iki sayfada, hem de video kaydında...



Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	6	81
Emre	5	70
Elif	10	60
Fırat	8	51
Ertuğrul	0	5



Yapılan kura çekimi sonunda ilk yarı finali Emre ve Fırat oynadı. Fırat her ne kadar FIFA 10'da herkese karşı bariz bir üstünlük kursa da sa-dece ikişer dakikalık devrelerden oynanan bu yeni oyunda sürprizler olabilir ama... Olmadı. Kısa sürede üç gol üretmeyi başaran iki takım arasındaki maçı 2-1 Fırat kazandı ve adını finale yazdırdı.



İkinci yarı final maçında benle Elif arasıydı ve bu maçta mutlak favori bendlim. İtiraz etmeye gerek yok, herkesin favorisi bendlim; üş-telik süresi kısa olsa da birçok maç yapmıştım. Ne var ki önceki maçta yaşanması muhtemel sürprizi bu maçta yaşadık ve Torres'in topukla vurduğu top önce direğe, sonra da kalecimin topuğuna çarptı! (1-0)



Formalite niteliğindeki üçüncü / dördüncü maçında, Emre ile motivasyon konusunda bir hayli sıkıntı çıktı ama yine de maçın kısa süresi içerisinde kırın kirana mücadele etti. İki takımın da kaleci-re-rinin devlesiği maçı 1-0 kazanmayı bildim ve yarı finaldeki sürprizin üzüntüsünü örtmemesem de biraz olsun teselli buldum.



"Cable guy!" - Fırat

Oyuncular



Elif

Yaş: 26

Ülke: İspanya

Futbolcu: **Fernando Torres**

Bahis: 15.000



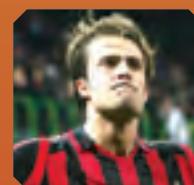
Emre

Yaş: 32

Ülke: İspanya

Futbolcu: **Carles Puyol**

Bahis: 6.50



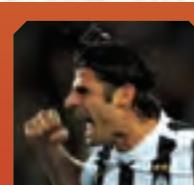
Fırat

Yaş: 28

Ülke: İtalya

Futbolcu: **Alberto Gilardino**

Bahis: 1.25



Şefik

Yaş: 31

Ülke: İtalya

Futbolcu: **Vincenzo Iaquinta**

Bahis: 5.00

Ayın Galibi

FERNANDO ELLİF

10 PÜAN

İnanması güç belki ama Elif çok büyük bir sürprize imza attı ve hem beni, hem de Fırat'ı devirerek 10 puanı kaptı.

Ve işte dev final! Bir tarafta FIFA 10'un kralı Fırat, diğer yanda beni sürpriz bir şekilde eleyen Elif! Bu maçta da favori Fırat'ı ve 10 puanı almasına kesin gözüyle bakılıyordu ki... Ne derler bilirsiniz: Top yuvarlaktır. Elif de topun bu geometrik durumunu lehine kullandı ve Fırat'ı 2-1 yenerek tarihi bir başarıya imza attı. İnanmıyorsanız videoyu izleyin!



Bu bir advertorialdır.

SAMSUNG XL2370

White LED teknolojisi ile Samsung tasarıminının buluştuğu nokta

Bir anda hayatımıza girdi LCD'ler... Nereden geldiklerini bile anlayamamıştık oysak; hatta bazı insanlar eminim ki halen emektar tüplü monitörlerinden ve televizyonlarından vazgeçmiyor, bu karmaşık yeni sistemin içinde kaybolmak istemiyorlar. Fakat biz ne yaparsak yapalım, bir noktadan sonra teknoloji eski ve sevdigimiz aletleri yavaş yavaş elimizden alıyor. 20 yıl öncesine göre o kadar hızlı bir şekilde yeni ürünler çıkıyor ki... "Daha LCD nedir?", "Plazma nedir?" diye sorarken bir anda LED'ler girdi hayatımıza. İlk bakışta fark edilen özellikleri çok daha ince ve pahali olmalarıyla. Nitekim daha LCD monitör almadan bir LED alacağımız gibi görünüyor.

LED ve ötesi

Samsung, en son çıkardığı T200 LCD serisi monitörleriyle hem dizayn, hem de kalite konusunda nelere kadir olduğunu biz oyunculara ispatlamıştı. LCD'den sonra bu sefer de LED konusunda bizi şaşırttı Samsung. Piyasaya yeni çıkan Samsung XL2370, tam tamina 23 inçlik bir White LED monitör. White LED'ler biraz açalım; bu teknoloji aslında aydınlatma aygıtlarında yillardır kullanılıyordu. Çok güçlü ve parlak aydınlatma sağlayan

ve bunu çok daha az enerji tüketerek gerçekleştiren White LED teknolojisinin bu noktadaki artışı ise eski LED'lere göre kontrast oranını güçlendirerek renkleri çok daha gerçekçi ve canlı gösterebilmesi.

Şimdi XL2370'e geri dönemlim ve LED'lerle ilgili en çok bilinen özellik olan "incelikten" bahsedelim. Kabaca anlatmak gerekirse, işaret parmağınızı düşünün ve monitörün en kalın yerinin (kalından inceye giden bir tasarımı var) bu parmağınızın kalınlığında olduğunu düşünün. Nasıl? Cidden bir fark varmış, değil mi?

Ayrıca inceliği kadar tasarımla da kullanıcıyı ken-

disine çeken bir ürün bu. Saydam ve lacivert tonlarını bünyesinde barındırıyor. Fakat hepsi bu değil! İşığa direkt olarak duyarlı olan ayak mekanizması, ortamda işığa göre renk değiştiriyor. "İşik" demişken, monitörün hemen sağ altında bulunan ayar tuşları normalde hoş, mavimsi bir ışık正在发光. Bu tuşlarla işimiz bittiğinde ise ışık otomatik olarak kapanıyor.

Yillardır monitörlerin çok fazla enerji harcadığını söyleyip durduk. Yüksek elektrik faturasına bir suçlu ararken de ilk sıralarda yer aldı monitörler. Samsung zaten LCD'lerle beraber azalan güç tüketimini çok dahi



SAMSUNG

TURN ON TOMORROW



Daha Fazla
Bilgi İçin:
samsung.com.tr

■ Samsung XL 2370 ince ve sade tasarımını dikkat çekiyor.



aşağılara çekmeyi hedeflemiştir. Samsung XL2370, benzeri monitörlerden %33 daha az elektrik enerjisine ihtiyaç duyuyor. Bu özelliğin "yeşil çevre politikası" izleyen Samsung tarafından geliştirildiğini görmek bizi bir kez daha mutlu etti doğrusu.

Monitör ebatları büyük ölçüde -genelde- tepkime süresi de artar. Misal; 23 inç bir monitörün tepkime süresi genelde 5ms civarındadır. Fakat Samsung XL2370, 23 inç olmasına rağmen 2ms gibi çok kısa bir tepkime süresine sahip. Bu süre, özellikle kaliteli formatlardaki filmleri izlemek isteyenler ve oyunlarda detaylara önem verenler için çok kritik. Değerlendirilmesi gereken bir diğer noktaya renkler. Herhangi bir LCD'de ya da plazmada göremeyeceğiniz renklerden bahsediyorum. O kadar canlı ve o kadar gerçekler ki karşısına geçip uzun süre izlemeniz işten bile değil. Ufak bir

örnek vermek gerekirse ortalamı bir LCD monitör ya da televizyonda bulunan dinamik kontrast 10.000:1 ile 50.000:1 arasında değişmektedir. Samsung XL2370 ise tam tamına 5.000.000:1 gibi inanılmaz bir kontrast oranına sahip. Zaten böyle bir orana -istesek de- kalitesiz görüntü alamayız sanıyoruz.

Bazı LCD monitörler halen yeterli çözünürlüklerle ulaşamıyor. Özellikle bilinczili kullanıcılar bu tuzağa çok düşüyor ve sadexe LCD olduğu için herhangi bir monitörü alabileyorlar. Nitelikim bizim için artık gerekli çözünürlük "1920 x 1080p" diye adlandırdığımız Full HD çözünürlük. Samsung XL2370, tam da bu aradığımız özelliğe sahip. Bu sayede izlediğimiz filmlerde ve oynadığımız oyunlarda maksimum çözünürlük elde edebiliyoruz.

Bir diğer spesifik ve gözden kaçan özellikse hiç

şüphesiz görüntü formatı. Çoğu monitör halen 16:9 formatını desteklemezken, Samsung XL2370 bu işi harika bir şekilde beceriyor. Özellikle film izleyicileri genelde 4:3 formattan rahatsızlık duyarlar ve yeni çıkan DVD'lerin sadece 16:9 uyumlu olmasından şikayet ederler. Çünkü filmlerin bir kısmı 4:3 karesine sağlam. Bir diğer sorunsa Full HD görüntünün sıkışık 4:3 formatta kendini gösterememesidir. Dediğim gibi, Samsung XL2370 bu iş için bıçılmış kaftan.

LED candır

Son olarak, 3,6kg'lık bir cihaz Samsung XL2370; yani inceliği sadece tasarımında değil. Ayrıca Windows 7 ile uyumlu çalışıyor olması da bizim için bir başka artı özellik. Uzun lafın kısası, bu ürünü gönül rahatlığıyla alabilirsiniz. ■ Ertuğrul Süngü



Standart Monitörler



Samsung XL 2370

33%
daha az
enerji
tüketimi



Standart Monitörler

1/3
daha ince



Samsung XL 2370



Örümceğin Dört Hali

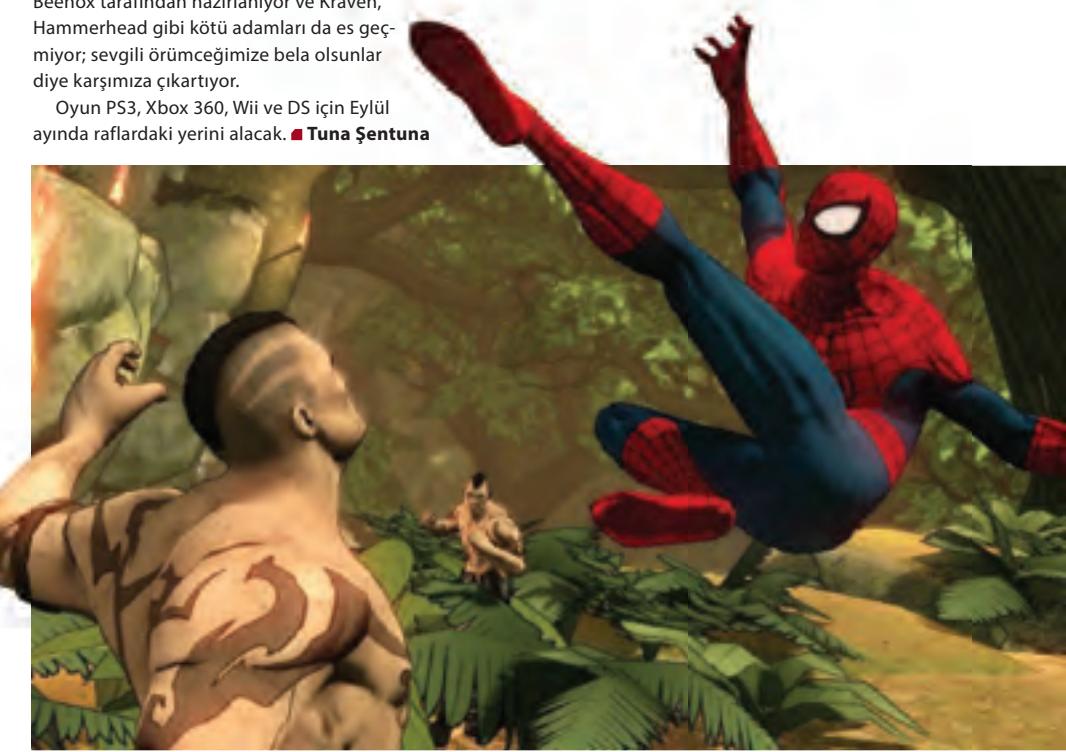
Activision duvar sürüngenini, **Spider-Man: Shattered Dimensions** ile farklı boyutlara taşıyor

Örümcek Adam'ın binbir türlü oyununu gördük ama içinden sadece bir tanesini beğendik; o da New York'ta özgürce dolaşabildiğimiz ilk "açık dünya" temali Örümcek Adam oyunu olan, Spider Man'den başkası değildi. Bir yıl kadar sonra bu oyuncun ikincisi çıktı, ardından da üçüncüsü. Her oyunda biraz daha dibe battı sevimli kahramanımız ve sonunda kimseının umurunda olmayan bir süper kahramana dönüştü.

Ne var ki Activision bunu yıkmak üzere, farklı bir yapımla yeniden canlandırıyor duvar sürüngenini. Shattered Dimensions takısına sahip oyunda Düzen ve Kaos tabletlerinin peşinden koşmamız gerekecek zira bunları bulamazsak ne olacak; dünya yok olacak, evet. Ne var ki bu tabletlerin parçaları dört farklı paralel evrene saçılmış durumda ve neyse ki hepsinde de birer tane Örümcek Adam bulunuyor. Konusunu Marvel çizgi romanlarından alan Shattered Dimension'da, şu an için The Amazing Spider Man ve Spider Man Noir'in bulunacağı açıklandı. The Amazing Spider Man'ı konu alan bölümlerde Örümcek Adam'ı kırmızı - mavi kostümüyle görecek, onu alıştığımız şekilde kontrol edeceğiz. Noir'den fırlayan, siyah kostümlü Örümcek-Adam ise gölgelere saklanmak zarında kalacak ve aynı Batman veya Sam Fisher gibi işini göründemeden halletmeye çalışacak. (İyi gününde birkaç ton kaldırabilen Örümcek Adam'a yakıştı mı bu peki?)

Cel-shade grafikleriyle çizgi roman havası yaratacak olan yeni Örümcek Adam heyecanı Beenox tarafından hazırlanıyor ve Kraven, Hammerhead gibi kötü adamları da es geçmiyor; sevgili örümceğimize bela olsunlar diye karşımıza çıkartıyor.

Oyun PS3, Xbox 360, Wii ve DS için Eylül ayında raflardaki yerini alacak. ■ Tuna Şentuna





HEMEN
KATIL VE
BEDAVA
OYNA!



100 FARKLI KAHRAMAN



DOTA MODU



ONLINE RTS RPG



KADERİNLE YÜZLEŞ

AVALONHEROES.ALAPLAYA.NET/LEVEL



burda:ic



MOVON



Koleksiyona Evet!

Sadece bir oyunun "Collector's Edition"ını alacaksanız, bu **StarCraft II** olmalı

Tabii ki insan bu denli zengin olunca, yepyeni bir altın madeni tasarıla bile bunu kafasına göre hizmete sokmaka özgür olabiliyor. Blizzard, WoW ile öylesine büyük bir krallığın başına geçti ki yeni firtinalar yaratacak olan strateji oyunu StarCraft II'yi bir türlü piyasaya sürmüyor. Her neyse, sonuça yakın bir zamanda (22 Mayıs olabilir.) bu oyun piyasaya çıkacak ve çıktığında da sınırlı sayıda üretilen versiyonunu almak isteyeceğiz. Nedeni basit...

StarCraft II: Wings of Liberty'nin Collectors Edition'ına sahip olduğunuzda sizi üç tane CD/DVD karşılayacak. Bir tanesi oyunun kendisi, bir diğer oyunun müzikleri, sona kalan DVD ise yapım aşamasını anlatan bir belgesel. 172 sayfalık bir StarCraft II "görsel kitabı" da bu paketten çıkacak ve sayfaları karıştırırken paketteki bir diğer cihaz, Jim Raynor'un künyesi şeklindeki 2GB'lık bir flashdisk

dikkatinizi çekecek. Bu USB bellekte orijinal StarCraft ve ek paketi Broodwar oynamak üzere hazır bir şekilde bekliyor. Çizgi-romanlara meraklısanız, StarCraft'ın "0"ıncı sayısının da bu pakete dahil olduğunu bildirmek isterim.

WoW oyuncularının beğenerek kullanacağı ufak bir Thor "Pet'i ve Terran'ların Thor unitesinin özel bir versiyonu da pakete dahil olan dijital öğeler arasında. Üstelik tüm bu güzellikler son derece kaliteli ve büyük bir kutu içinde sunuluyor. Tek can sıkıcı taraf bu paketin Avrupa versiyonunun 90€'dan (180TL), Amerikan versiyonunun ise 100\$'dan (150TL) satılacak olması. Kısacası Avrupa versiyonu daha pahali ve bize de büyük ihtimalle belirttiğim fiyatın da üstünde bir fiyattan satılacak. Buna rağmen bu pakete sahip olmadan duramayacağımızı düşünüyorum. ■ Tuna Şentuna



Dövüşmek Bir Sanattır

Tekken'e doymak için adresiniz **TekkenTR**!

Oğuzem LCD'leri, plasma'ları koyuyorlar kafelere; sonra hepsinde sadece tek bir oyun oynanıyor mu, işte buna hiçbir şekilde anlam veremiyorum. PlayStation, Xbox, bunlar zaten PES ve FIFA oyuncası; ötesi değil...

Oysaki bu konsollar, Street Fighter'ların, Final Fight'ların yuvası arcade makinelerinin devamıdır ve futbol oyunları dışında envâiceşit dövüş ve aksiyon oyuna da ev sahipliği yapar. O zaman neden, serinin en iyi oyunu da piyasadayken biraz da Tekken oynamıyoruz ki...

Sağolsun, TekkenTR adında bir Tekken fan sitesi kurulmuş. Hatta bu kapsamlı site beşinci yaşıını kutluyor. Tekken ve özellikle Tekken 6 hakkında ne

aranısanız (Üstelik Türkçe olarak.) bu sitede bulabilirsiniz. Bir sürü combo videosuna ulaşabiliyor, Tekken'in temel hareketlerini anlatan dökümanları okuyabiliyor ve forumlarda düşüncelerinizi paylaşabiliyorsunuz.

"TeamTurkMasters" a.k.a "Team_TrM" adında bir Türk Tekken takımının da ev adresi aslında TekkenTR. Beş kişilik bu ekip turnuvalar düzenliyor, turnuvalara katılıyor ve çeşitli organizasyonlarla sizde Tekken oynamaya davet ediyor. TekkenTR'nin tajnit videosunu LEVEL DVD'sinin Ekstra bölümünde bulabilir ve piyasadaki en kaliteli dövüş oyunlarından biri olan Tekken'e bir adım daha yaklaşabilirsınız. Benden söylemesi. ■ Tuna Şentuna



iPad İle Yapılacak En İyi Şey

Sizi iCade ile tanıstırıralım...

Think Geek, enteresan bir site. "Abi bu benim aklıma gelmişti ya!" diyeceğiniz veya sadece "Vay be!" dediricek bir ton "Geek" cihaz, eşya tasarılayıp satışa sunuyorlar.

Bunların son örneği de benim son derece lüzumsuz bulduğum iPad'ü eğlenceli bir hale getiren iCade. Atari salonlarının müdadımlarının hemen tanıyacağı bu ufak eklenti, iPad'i bir ekran olarak kullanmanızı sağlayan ufak bir "atari kabini"nden başkası değil aslında. iPad'in bu ahşaptan yapılmış olan minyatür atarı makinesinin içine koyuyorsunuz, iPad 30pin'lik bir bağlantı arabirimleme bu cihaza bağlanıyor

ve minyatür kabinin kolu, düğmesi iPad'de çalışır hale geliyor. Pek gücü sayılmayan hoparlörler ve şarj ünitesine de sahip olan iCade, App Store'dan temin edebileceğiniz ufak bir programcık gerektiriyor. MAME emülatörü üzerine kurulu bu sistem ile de iPad'inizi bir atarı makinesine dönüştürmiş oluyorsunuz. Kısa sürede tonla ufak oyunun iPad'e çıkacağını düşününce de böyle bir aleti almak isteyecelerin sayısının bayağı çok olacağını düşünüyorum. Ha, ne kadar gereklı, orası tartışılı fakat düşüncce ve uygulanış çok güzel. Fiyatı da güzel ayrıca. 150\$'lık. Sudan ucuz. (Değil tamam.) ■ Tuna Şentuna

Son Dakika!

- PS Move'un iddialı dövüş oyunun ismi belli oldu: The Fight: Lights Out. Natal'da olacağ gibi tekmelerimizi konuşuramayacağız belki fakat yumruklarımızın hepsi yerini bulacak.
- MGS: Peace Walker'ın Japon versiyonu kesintiye uğradı. 15 yaşındaki oyuncuların da oyunu alabilmesi için yapılan bu kesinti, oyunun Avrupa ve Amerika'daki versiyonlarında görülmeyecek.
- Rockstar Games, yeni oyunu Red Dead Redemption'da değişik bir yola sapıyor ve oyuna pembe etekli uzaylılar ekliyor... Tabii ki durum bu değil. İlk defa "özgür" bir oyunda zorluk seviyesi seçenekleceği ve bu zorlukların her biri hedef almada bize ne kadar kolaylık tanınacağını ayıracak.
- PSP'nin Japonya'da en çok satan konsollar arasında olduğuna inanmak pek mümkün değil ama durum böyle. Belki de bunun nedeni sisteme bir çok Japonca ve Uzak-Doğu kültürüne uygun oyun olmasıdır. Konsol satış listesinin sonunda PS2 olurken, bir üstünde de Xbox 360 var. Japonlar Xbox'ı sevmemi, sevemedi.
- BioShock'un yapımcısı 2K, eski bir serüveni yeniden hayata geçiriyor. Yaınız tutuyorsa veya ilginiz olduysa, XCOM'u mutlaka duymuşsunuzdur. İşte bu mükemmel oyun, bir aksiyon oyunu olarak (BioShock tarzında olacağını düşünmekteyiz.) yeniden aramızda olacak.
- Yıl sonunda, 250 GB'lık sabit disk barındıran, paketin içerisinde merakla beklenen Natal cihazını içeren, "ince" bir Xbox 360 300\$'dan satışa sunulabilir. En azından piyasaya araştırmacıları böyle diyor.
- Bir sanat eseri olarak nitelendirilebilecek Elif Akça, Xbox Live Arcade yerine Playstation Network'ü tercih etti. (Elif Akça'yı Machinarium ile değiştirebilirsiniz.) Aslında tercihi Microsoft, bu oyunu (Kişiyi?) redderek yapmış oldu ama biz yine de Microsoft'u kötü göstermemeyelim.
- Painkiller'in arkasındaki isim People Can Fly ve Gears of War'un mimarı Epic Games'den yepyeni bir aksiyon oyunu geliyor: Bulletstorm! PC, PS3 ve Xbox 360 sahipleri bu ismi takibe almalı.
- Konami PS3 ve Xbox 360 için yeni bir Silent Hill oyunu hazırlıyor. Farklı bir yapımcı ve müzisyenle çalışacak olan firmanın nasıl bir oyun ortaya çıkaracağını tahayyi edemiyoruz şu an.
- Marvel vs. Capcom 3, PS3 ve Xbox 360 için 2011'in bahar aylarında piyasaya çıkmaya hazırlanıyor. Bu iki dünyanın karakterlerini bir kez daha kapatırmak için bekliyoruz biz de.



Korkunun Ecelle Olan İlişkisi

Alma, gönüllerimize su serpmek üzere (!) geri geliyor

Öylesine sevimli bir kız ki Alma; yani bu kadar olur! Hatta ne kadar olduğunu kendi gözlerinize görmek için hemen LEVEL DVD'sindeki fragmana göz atın. Hangi fragman mı? Elbette ki F.3.A.R. veya F.E.A.R. 3...

Sağdan soldan çıkip canınızı bir kez daha sıkacak olan kızımız Alma, bu defa oğullarını bizim kontrolümüze bırakıyor. Point Man ve Paxton Fettel, Alma'nın yetenekli çocukları. Öyle ki Point

Man tam bir süper-asker kıvamında ve eline ne tür silah geçerse ustalıkla kullanabiliyor. Paxton Fettel ise telekinetik güçlere sahip. Yani sadece düşünce gücüyle, en yakındaki tüp ateşe verip üzerindeń atabılır... Bu iki karakteri senaryo modunda anlaşmalı olarak kullanacağımız açıklandı ve ikisinin de farklı oynanış tarzları olmasından kaynaklı olarak oyundaki engelleri bu karakterlerin özelliklerine göre aşacağımızı tahmin ediyoruz.

30 Days of Night'in senaristi Steve Niles'in konusunu kaleme alacağı, kapı arkasına saklanmamıza neden olacak korkunç görüntüleri ünlü yönetmen John Carpenter'ın hazırlayacağı üçüncü "K.O.R.K.U." serüveni sonbahar aylarında PC, PS3 ve Xbox 360 sahiplerine sunulacak. Bu sistemlere sahip olmayanlar ise mutlu ve renkli hayatlarına devam edecek; bizim gibi ekranın başında korkudan altına... Anladınız onu siz. ■ Tuna Şentuna



Oyuncu.com ve Runes of Magic

Ekolay'ın oyun portalının yeni hali **Oyuncu.com** ve **GamersFirst** işbirliği 6 Nisan'da yapılan lansmanla tanıtıldı

Runes of Magic ismini duymayan yoktur artık; hatta LEVEL olarak Şubat sayımızda "2009'un en iyi çıkış yapan MMO'su" ödülünü layık görдük bu oyuna hatırlarsanız. Peki EkoLay ismini duymayan var mıdır? Bu iki iddialı isim bir araya gelirse ortaya çıkan iş de iyi olur doğal olarak.

Şimdi bu ortak çalışmayı biraz açalım: ABD merkezli GamersFirst ile işbirliği gerçekleştiren ve adresi Oyuncu.com olarak yenileyen Oyun EkoLay, dünyanın en çok tercih edilen online oyunlarını sunmaya başlıyor. İşbirliği kapsamında ilk etapta Runes of Magic, tamamen Türkçe içerik ve Türk kültürüne göre özelleştirilmiş kıyafet, silah ve karakterler ile sunuluyor.

Lansmanda oyuncu.com ile ilgili detayları paylaşan Doğan Online (DOL) CEO'su Babür Çelebi, GamersFirst ile gerçekleştirilen işbirliğinin Türk internet dünyası için büyük bir adım olduğuna dikkat çekiyor: "Türkiye'de oyun pazarı 50.000.000\$ - 60.000.000\$ büyüğlüğe sahip. Geçtiğimiz iki yıl içinde hızla büyüyen pazarın, 2015 yılına dek iki kat genişleyerek 100.000.000\$'ı aşacağını öngörüyoruz. Pazarın büyümeye katkı sağlamak ve Türk ev kullanıcısına hitap eden çok kullanıcılı oyunları yaygınlaştırarak yönünde hedeflerimiz var. GamersFirst ile hayatı geçirdiğimiz işbirliği de bu hedeflerin gerçekleştirilmesine yönelik önemli bir adım. Tüm dünyada milyonların tercihi olan GamersFirst oyunlarının Oyuncu.com üzerinden Türkçe olarak sunulması, Oyuncu.com'un ve Doğan Online'in geleceğe yönelik vizyonun bir ifadesi. Bünyemizdeki portal ve siteler aracılığıyla en kaliteli içeriği sunarak, ülkemizin internet kullanımında

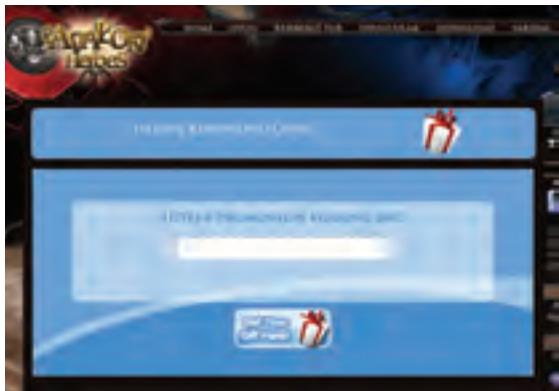
Avrupa'nın bir numarası olmasına katkı sağlamaayı amaçlıyoruz."

-Runes of Magic'in ilk duyurulduğu dönemde röportaj yaptığımız- GamersFirst'ün CEO'su Joshua Hong ise şunları söyledi: "GamersFirst olarak, çok büyük bir potansiyel taşıyan Türkiye oyun pazarına daha fazla odaklanmayı uzun süredir istiyorduk. Vizyoner ve deneyimli bir iş ortağıyla bu hedefimizi gerçekleştirmiş olmaktan mutluluk duyuyoruz. Oyuncu.com ile birlikte Türkiye oyun pazarına çok önemli yenilikler getireceğimize inanıyorum. 2003 yılında ABD'de Free2Play'in ticari marka tescilini almıştık, dünya çapında geniş kiteler tarafından büyük ilgi gösteren, tümüyle ücretsiz oynanabilen ve üstün kaliteli bir kullanıcı deneyimi sunan çok kullanıcılı online oyunlarımızı, Türk oyuncularıyla buluşturmak heyecan verici. Oyunlarımızı tamamen Türkçe olarak ve Türk kültürüne göre özelleştirilmiş bir şekilde sunmaya dikkat ediyoruz. Bunun ilk örneği, LEVEL Dergisi tarafından Şubat 2010'da Avrupa'nın ve ABD'nin 2009'da En İyi Çıkış Yapan MMO'su seçilmiş bulunan Runes of Magic, ancak sırada diğer oyunlarımız da var. Türkiye'deki tüm oyun severlere şimdiden iyi eğlenceler diliyorum."

Runes of Magic'in dışında birçok yenilik, oyun çeşidi ve fırsat sunan oyuncu.com'u mutlaka ziyaret edin.

■ Elif Akça





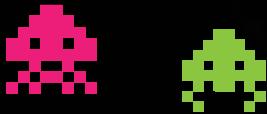
5€ Değerinde Avalon Heroes Kodu

LEVEL'dan herkese ekstra eşyalar edinme şansı!

alaplaya katalogunun en yeni ve popüler üyelerinden Avalon Heroes, Warcraft III için geliştirilen ve dünya çapında büyük bir popülariteye ulaşan DotA modunun bir benzeri. RPG ve gerçek zamanlı strateji türleri bir araya getiren oyun için bizim de size bir sürprizimiz var. Online Oyun'da yer alan kodu kullanan herkes, oyunda ekstra

eşyalara ve yedi gün boyunca Battle Point kaybetmemə şansı tanıyan özel bir eşyaya sahip olacak. Siz de bu avantajdan yararlanmak ve belki de Avalon Heroes dünyasına ilk defa adım atmak istiyorsanız, vakit kaybetmeden Online Oyun'un üçüncü sayfasındaki kodu alın ve detaylar için de yine Online Oyun Dergisi'nin dokuzuncu sayfasına gidin. ■ **Şefik Akkoç**

LEVEL
Resmi Basın Sponsoru



Anladık, tamam. Hazırımissın!



Her Pazar
15:00'da
MTV
Türkiye'de!

Uykusuz ve otobüste geçen bir gecenin ardından, bana enerji veren tek bir şey var. Sizinle karşılaşıp program hakkında bidi bidi yapabilmek, istediğiniz şeylerini programda yapabildiğimizi öğrenmek kafamı yerden kaldırıbmısa sağlıyor. Program ilk başladığını günden bu yana çok aşama kaydetti. Bu adımların sizin internetten yaptığınız yorumlar ve bize attığınız e-postalar ile olduğunu zaten biliyorsunuz. Ama biz daha da fazlasını istiyoruz. Hala bize söyleyeceğiniz şeyler var, biliyorum. Biliyoruz! İstiyorum ki "O oyunu benden daha iyi kimse anlatamaz" diye gelin, bize size anlattıralım. İstiyorum ki "Programın sırasında, şunu yapsanız şahane olur"

deyin öyle yapalım. "Multiplayer" dediğimiz "çoğ oyunculu" bir program ne de olsa. Siz sevgili okurlar da bu zamazingonun olmazsa olmazsınız.

Geçtiğimiz ay birbirinden şahane konukları ağırladık Multiplayer'in pek güzel evinde. Pin Up geldi. Guitar Hero'da fantastik dakikalar yaşadık. Ayşe'nin vokaldeki, Ezgi'nin bas gitardaki, Ayşegül'ün elektro gitardaki başarısına; ben Müjde ve Özlem'in başında durduğu bateri de yaklaşabilseydi kesin daha da fantastik olacaktı. Sonra bir baktık StarCraft 2 anlatmaya Ertuğrul Sungü uğramış. Zergler'in rush'ından, Tosslar'ın Chorono Boost'undan dert yanmaya. Elif geldi aynı gün, Bioshock'ta bıldıklarını anlattı. Punch

Out'ta Müjde'nin yumruklarının tadına baktı. Hepsi ise Müjde'nin sanırım bize geçen ay yaptığı en güzel sürprizdi. Sahi Müjde niye söylemedin bize arkadaşın olduklarını. Daha önce gelirlerdi. Her hafta gelirlerdi. Bana ne Ertuğrul'un SC muhabbetinden, ben Hepsi ile dans pad'ları açıp şuursuzca dans etmek istiyorum belki. Normalde bilmem ama dans pad performansında Eren diğerlerinden kesin daha iyiymi. Ama bak Yasemin de iyiymi. Ayrıca evdeki herkesi Super Street Fighter IV'de yeneseydi de iyiymi. Hakan'ı ağırlamış oldukça tabii ki Super Street Fighter IV ile. Yağlı göbeğinden sektördeki Ken, üzerine yattığı Honda duurumdan pek memnun kalmadı gerçi ama olsun. Madem Türk'sün, göbeğinden kaydırırıksın. Değil mi Hakan? Sahi Hakan niye kırmızı o oyunda. Gerçi bana sorarsanız evlilik programlarına katılın İngilizce bilmesi ile kırmızı teninin yarattığı şaşkınlığı ört bas etmesi hiç de zor değil. Hem çocukların da iyi anlaşıyor. Ve tabii bir de çok da güclü. Olur o iş. Döşü bile killi hem. Şefik'in de killidir belki ben görmedim şahsen. Ama Şefik daha çok programa Top 10 listesiyle damga vurdu. Gerçi o listede olsayan oyuncularla ilgili hala söylemek istediklerim yok değil. GoW'suz ve WoW'suz top 10 mu olurmuş hiç Şefik... Ama Braid ne güzel, ama Battlefield 2 ne güzel hakikaten. Hayrettin Karaoguz ya da daha bilindik ismiyle "Kızsız Adam"ın oyunsuz geçen günleri bizi hızlandırıde de en başında dediğim gibi şahane geçen bir ay da geride kaldı.

Önümüzdeki ay Müjde, ben ve Merthan'ın yanına kimleri getirir veya Merthan'a hangi oyuncuları anlatırımları bilmiyorum. Ama emin ol senin söylediklerin bunlara karar veriyor olacağız. Multiplayer'in çok oyunculu evinde hep beraber oynayacağız. ■ **Burak Aydoğan**



Lost Planet 2

18 Mayıs

Kayıp gezegenin sırları arasında bir kez daha boğulmak üzereyiz.
Geçen ay tek kişilik ve co-op demoları yayınlanan oyunun tam sürü-
mü içinse biraz daha beklemelisiniz.

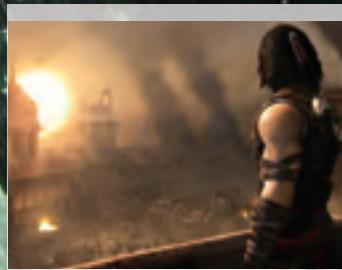
P.ZT.	SALI	ÇAR.	PER.	CUMA	CMT.	PZR.
26	27	28	29	30	1	2
3	4		6	7	8	9
			- Iron Man 2 - What Did I Do to Deserve This My Lord !? 2			
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	23	
24	25		27	28	29	30
31	1	2	3	4	5	6



Pure Football

24 Mayıs

FIFA ve Pro Evolution Soccer arasındaki futbol savaşına Ubisoft da dahil... Olmuyor tabii ki ve farklı, sadece futboldaki mücadeleni sertliğini temel alan bir yapımla çıkacak karşımıza.



Prince of Persia: The Forgotten Sands

25 Mayıs

Son oyunuya Amerikan komedi filmlerine kayıveren seri, özüne dönüş yaparak çok daha oynanabilir ve etkileyici bir üyeye kavuşuyor. Zamanı durdurma hazır mısınız?



DANTE KRATOS'A KARŞI

(Başka bir deyişle; Hasan Hasan'a Karşı: İlahi Komedyası)

- Hasan'ım Dante mi, Kratos mu? Çabuk söyle!
- Dante.
- Ne çabuk söyledin yahu.
- Hasan'ım sabırımı mı sınıyorsun? Çabuk söyle demeden mi? Hem acelen nedir?
- Yazı yetiştirmem gerek.
- Ne yazısı?
- Hasan Hasan'a Karşı.
- Nasıl ya! Benden habersiz mi yazıyorsun?? N'olamaz!
- Ya dur bir dakika, dellenme hemen. Senin işler yoğundu, Fırat'la konuştu;
- "Hasan'ım yazımı bu aylık sen yaz bari." dedi. Durum budur yani.
- Hasan'ım nasıl olabiliyor da Fırat'la konuştuğunu fark etmiyorum? Aynı bendeni paylaşmıyorum muyuz? Hem onu da geçtim, okuyucuya aptal yerine koymaya utanmışsunuz hülen?
- Birincisi, cidden nasıl oluyor bilmiyorum ama Fırat ayrı olarak benle konuşabilirim. Sen o sırada ofiste haril haril sunum hazırlıyorsun. Ben de "Tamamdır reis, bu akşam topalarım yazımı" dedim en son. Söz ağızdan çıktı yani.
- Bravo doğrusu! E peki nasıl yazacaksin yazılı bensiz?
- Egayet basit. Sen ne dersen ben tam tersini iddia edeceğimdir, nihayetinde bizim kazanmış olacağızdır. Bir çeşit Hasan dublölüğü yapacağım yani.
- Haydayaa! Yok artık daha neler! Olu olacak Fırat'la birlikte yazsaydınız, Fırat Hasan'a Karşı falan olsundu köşenin adı.
- Hmm, kötü fikir değil aslında yahu!
- Ama, ama, ama...
- Aması maması yok vallahee. Hem zaten işten başını kaldırılamıyorsun. Seni beklersek Fırat Fırat'a Karşı'ya bile dönüştürbilir köşe.
- N'apalım, bu seferlik böyle olsun bari.
- Süper. E peki neden Dante?
- Dante daha insancıl, makul ve oturaklı. Sevgilisinin peşinden cehennemin dibine gidiyor. Kratos'un ne yapmaya çalıştığını anlamak zor iş. Adam tutturmuş intikam diye, neredeyse evreni yıkıyordu son bölümde. Şimdi sen "Kratos" diyeceksın tabii ki.
- E bittabii ki. Bence Kratos, çünkü Dante ufakta salak bir karakter. Ne işin var cehennemin dibinde dostum. Boylu poslu, filinta gibi adamsın; elini sallasan ellisi icabında. Bak Kratos o meymentesiz suratıyla Afrodit'i bile bağladı.
- Evet evet. Bu arada Hasan'ım, van münit, bu aykı yazı benim için bitmişir!
- AAA ner'den çıktı şimdî bu? Hem niye pis pis gülüyorsun sen bakayım?
- Ahanda hepsi burada. Sen beni lafa tutarken ben her konuştugumuzu geçirdim bilgisayara. Önümüzdeki aykı yazıyı Fırat'la kotarırınız artık.
- Sen, ben, hmpfh...
- Nihohaha, nihohahahaha, niiiihooohaaaağgg...
- Pfff...
- Ayrıca Dante ile Kratos da aradan çıkışmış oldu.
- Aman aman, dikkat et de Kratos seni aradan çıkarmasın Hasan'ım.
- Ehü.

Ve böylece Hasan'lar arasındaki dudak uçuklatan rekabette Hasan birtakım "İlahi" entrikalarla da olsa galip gelmesini bilmüştür. Darısı diğer entrikaların başınadır.



CeBIT Bilişim Eurasia'da

hedefi kaçırma ihtimaliniz yok!

ÇÜNKÜ HEDEFİNİZ SİZE GELİYOR!

Rusya

Ukrayna

Romanya

Bulgaristan

Kazakistan

Özbekistan

Suriye

Azerbaycan

Lübnan

İsrail

İrak

İran

Suudi Arabistan

Fas

Tunus

Cezayir

Libya

Mısır

Geçtiğimiz yıl 22 ülkeden katılımcı ve 79 ülkeden 146.572 ziyaretçi bir araya getiren CeBIT Bilişim Eurasia, 2010 yılında size bir fuardan çok daha fazlasını sunuyor!

► Uluslararası arenada iş fırsatları!

Dünyanın dört bir yanından gelen profesyonel ziyaretçilerin yanı sıra **20 farklı ülke** ve Türkiye'nin **20 farklı şehrinde** satın almacılar masrafları karşılanarak fuara davet edilecek.

► Anında kazanca dönüşen randevulu görüşmeler!

5.000'i üst düzey karar vericiden oluşan ziyaretçilerin yanı sıra, düzenlenecek "**b2fair Matchmaking Aktivitesi**," kapsamında hedeflediğiniz sektörlerin satın almacılarıyla önceden randevulaşarak yüzüze iş görüşmeleri gerçekleştirebileceksiniz.

**Hedef pazarlarınızda işinizi büyütmek için
CeBIT Bilişim Eurasia'da yerinizi şimdiden ayırtın!**

Organizatör



Deutsche Messe
Worldwide

Hannover Fairs
Interpro Uluslararası Fuarçılık A.Ş.

Fuar Ana Sponsoru



CeBIT Bilişim Eurasia
Uluslararası Bilgi ve İletişim
Teknolojileri Fuarı

CeBIT
eurasia
Bilişim

www.cebitbilisim.com

İletişim

Tel : + 90 212 334 69 00
Faks : + 90 212 334 69 34
eMail : info@cebitbilisim.com
Web : www.cebitbilisim.com



Tuyap, Büyükçekmece, İstanbul, **6-10 Ekim 2010**

İlk Bakış

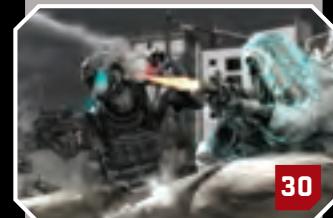
Need for Speed'e internet bağlantısı

Son bir yıl içinde ücretsiz online oyun piyasasına çok sağlam firmalar giriş yaptı ve aralarından biri, Electronic Arts da fazlaşıyın on plana çıktı. Elindeki birçok serisi yavaş yavaş online piyasasına sarkan EA; Battlefield Heroes, BattleForge ve Tiger Woods PGA Tour Online gibi önemli yapımların arasına bir de Need for Speed'i ekledi. Haftalardır beta sürecinde olan ve birçok oyuncunun test etme imkanı bulduğu Need for Speed World, ücretsiz olmasının yanı sıra kalabalık kitlesini başına toplayacak kadar eğlenceli görünüyor. Beta testleri bitse de her beraber tozu dumana katsak!

Bakalım menüde başka neler var... Alpha Protocol, Gears of War 3, The Sims 3: Ambitions ve Tom

Clancy's Ghost Recon: Future Soldier... The Sims 3'ün kaderi de önceki oyular gibi oldu ve paketler yağmur gibi yağmaya başladı. Ambitions ile bu kez karakterlerimizi sadece işe göndermekle kalmayacağız, onların isteki aktivitelerini direkt olarak yönlendirebileceğiz. Büylesine bir kapı açılmışken yeni kariyer seçeneklerini de menüye ekleylevermiş yapımcılar.

Alpha Protocol ise geçmişinde Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords ve Neverwinter Nights 2 gibi önemli yapımların yer aldığı Obsidian Entertainment'in Fallout: New Vegas ile birlikte üzerinde çalıştığı diğer proje. Büylesine önemli isimleri artarda saymışken hayal kırıklığına uğramak istemeyiz. Oyunu Ertuğrul test ettiğine göre sözü ona bırakıyor ve 38. sayfayı çeviriyoruz.



30

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

Bu ay Splinter Cell ile ön plana çıkan Tom Clancy, diğer yandan yeni Ghost Recon'u da oyuncu dünyasına yolcu ediyor.



32

Need for Speed World

Electronic Arts'ın ücretsiz online oyun hamlelerine bu kez de Need for Speed katıldı.



38

Alpha Protocol

Obsidian Entertainment'in Fallout: New Vegas dışındaki diğer projesini test ettiğim, onayladık ya da onaylamadık... Okuyunuz.

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Gears of War 3

Microsoft'un ve Xbox 360'ın sembol isimlerinden Gears of War, üçüncü oyunuyla bize yeniden siper almayı öğretecek!

34



Tansiyon Ölçer
YÜKSEK

Need Backup

GR: FS tek kişilik oynanabildiği gibi aynı zamanda multiplayer modlarına da sahip olacak. Benim asıl dikkatimi çeken; campaign modunun da dört kişiye kadar co-op oynanabilirliği. Oynamak 14 görev ve bu görevlerin 14 - 16 saat oyun deneyimi yaşatacağını da ayrıca belirtmek isterim. Son dönemlerde çıkan oyunların çok önem verdiği bu oluşuma GR: FS'nin de katılacağını öğrenmek beni mutlu etti doğrusu.

Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 30 Kasım 2010 **Web** ghostrecon.ubi.com

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

Daha teknolojik, daha tehlikeli

Rainbow Six serisinin ilk oyununu gördüğüm günden beri bu serinin tam anlamıyla hastasıyım. Nedense küçüklüğümden beri hep gerçekçilik peşinde koştum. Belki içinde bulunduğu "fantastik edebiyat" yüzünden, belki de sürekli RPG oyuları oynadığımmdandır. Bilemiyorum ama oyun aksiyon oldu mu bence gerçekçi olmalıydı / olmalı. R6 Rouge Spear piyasaya çıktığında yer yerinden oynamıştı; hatırlıyorum. Deliller gibi oynadığım bu oyunun yazarının kitaplarıyla da bu oyundan sonra tanıma fırsatını bulmuştum. O zamanlar sormaya başlamıştım kim bu Tom Clancy diye. Meğer baya geç kalmışım. Neyse efendim serinin devam

oyunları bir noktada tıkanmıştı ama Tom Clancy's Ghost Recon serisi bir şekilde kendisine bir yol çizmeyi başardı. Özellikle ikinci oyunla birlikte kendisine büyük bir hayran kitlesi edinen serinin devamıya, ben ve benim gibi "gerçekçi" aksiyon oyunlarını severler için piyasaya çıkmaya hazırlanıyor.

Bu sefer daha hızlı

Evet, bilinen en yavaş TPS'lerden birisi olan Ghost Recon serisinin yeni oyunu olacak olan Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier (GR: FS) ile hızımıza hız katacağız. Oyun yapı olarak eski oyunlardan bir hayli farklılık

Ben her yazımda belirttiğim gibi; olan bir düzeni yenilemek man- tığıyla yola çıkan her ekipten korkuyorum. Umarım bu konuda bir sorun yaşamaz yapımcılar da afiyetle yeriz yemeğimizi



gösteriyor bu noktada. Yeni GR: FS daha çok Gears of War havasında oynanan bir oyun olacak. Pek tabii ki birebir, aynı sistemi kopyalamayacaklar ama genelde; bir anda kaya arkasına saklanma olsun, yakın dövüş olsun, bu ve benzeri sistemleri ziyadesiyle kullanmayı hedeflemiş yapımcı ekip. Bence burada en dikkat çekici yeniliklerden bir tanesi yakın dövüş. Bildiğiniz üzere GR serisi genelde yakın dövüşe çok önem vermezdi. Öyle görünüyor ki birileri yakın mesafede de kavga çıkabileceğini anlamış.

Değişimlerden başka bir tanesi; karakterlerimizin giyecekleri nano - teknoloji ile güçlendirilmiş olan zırh. ("Kıyafet" de diyebilirim. Daha kibar sanki.) Bu zırh sayesinde inanılmaz yüksek kilolarda eşya taşıyabilecek karakterlerimiz. Karakterlerimiz demişken; oyunda an itibarıyle seçilmeyi bekleyen birbirinden farklı dört sınıf bulunuyor. Commando, Engineer, Recon, Sniper

■ İleri + İleri + Küçük tekme

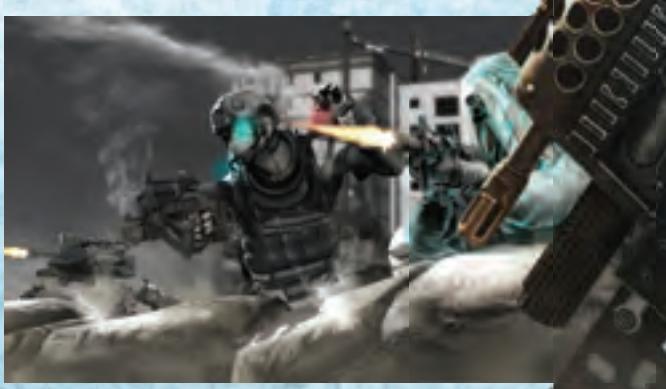


olarak isimlendirilmiş sınıfların her birisinin kendisine özel yetenekleri mevcut. Bir Engineer kurduğu EMP kalkanıyla üzerlerine atılan bir roketten takım arkadaşlarını kurtarabilecekken, bir Sniper; kullanabildiği görünmezlik sayesinde düşmanlarına nereden geldiğini anlayamayacakları saldırılarda bulunabilecek.

Nitekim oyunun yapımcı ekibi dört tane sınıf olduğunun ve oyun esnasında karşılaşabilecek spesifik sorulara karşı çok güzel bir öblem almış. Şöyled ki; bazı sınıflar birbirlerinin yeteneklerinden faydalanailecek ve bu şekilde tek başlarına kalmamış, diğer sınıf olmadığı takdirde işlevsiz bir hale gelmiş olmayacaklar. Bir Commando'nun, bir Sniper tarafından görünmezlik altına alınması sanıyorum durumun ciddiyetini ortaya koymaya yetecektir. Pek tabii ki bu nokta asıl ortaya koyulmaya çalışılan; takım oyunu mantığı. Link-up isimli ve GR: FS için geliştirilmiş olan bir sistem bizleri bekliyor. Bu sistem sayesinde takım arkadaşınızı sadece bir "tik" ile takip edebileceksiniz. Hatta onun birçok yeteneğine ortak olacak, bir yandan da etrafından gelecek tehlikeleri çok daha iyi fark edebileceksiniz.

Karar merci

Malumunuz daha konuşmak için çok erken. Fakat GR: FS hakkında bildiğimiz ve emin olduğumuz bir şey var ki o da oyunu, önceki iki oyunu yapan ekibin yapacak olması. Bilmeyenler için söylemeye fayda var; bu ekip yaptıkları oyunlarla birçok ödülü layık bulundu. Hal böyle olunca biz de yeni oyunu daha fazla heyecanla beklemeye başladık. Yapımcıların yaptıkları açıklamada ön plana çıkardıkları tek bir nokta var; o da oyun tarzının önceki oyunlara çok fazla benzemeyeceği. Yani yeni ve eskisine göre daha farklı bir oyun sunmayı bekliyor olacak. Ben her yazımda belirttiğim gibi; olan bir düzeni yenilemek mantığıyla yola çıkan her ekipet korkuyorum. Umarım bu konuda bir sorun yaşamaz yapımcılar da afiyetle yeriz yemeğimizi. ■ Ertuğrul Süngü





Sadece PC'ye!

EA, küstürdüğü PC oyuncularıyla barışmak için bu hamleyi gerçekleştirek çok büyük bir adım attı sonunda. Bu oyun proje aşamasında bile bizi heyecanlandırırken, umarım çok büyük bir hayal kırıklığı yaratmaz.

Yapım EA Black Box Dağıtım **Electronic Arts** **Tür** **Yarış Platform** **PC**
Çıkış Tarihi Yaz 2010 **Web** www.needforspeedworld.com/web/world

Need for Speed World

Beklenen gün sonunda geldi!

E lectronic Arts, aslında benim ve birçok oyuncunun daha önce beklediği hamleyi sonunda yaptı ve Need for Speed World'ü hazırlamaya başladı. Efsanevi serinin 16 yıl boyunca inşileri ve çıkışları oldu. Underground ile tavan yapan seri, sonraki oyunlarda aynı başarıyı yakalayamadı. Yalnız kabul etmemiz gerekiyor ki bu oyun sadece kendini oynamakla kalmadı, birçok otomobil tamircisini "Tuning Shop" formatına dönüştürdü. Çok iyi hatırlıyorum; Need for Speed:



Underground çıkmadan önce etrafta otomobiller hakkında duyduğum diyaloglar, "Abi, en iyi araba Ferrari olabilir ama en hızlı Lamborghini!" şeklindeydi, şimdije "Haci, benim Şahin'e bir jant takıldım, aklın durur!" şeklinde dönüştü.

EA oyunu tanıtarken, "dünyanın ilk MMO yarış oyunu" diye lanse etse de aslında daha önce bu tip oyunlar çıkmıştı. TrackMania Nations Forever, Drift City, Upshift StrikeRacer ve Project Torque sadece birkaç örnek... (Yarış oyunlarını sevenler bu iyiliğini de unutmasın.) Tabii ki bu oyunlar çok fazla duyulmadığından, EA bu kadar rahat davranışın "ilk biziz!" diye duyuru yaparak insanları oyuna çekmeye çalışıyor. Aslında sadece NFS'nin adı yeteceğine için böyle ucuz numaralara ihtiyaçları yok ama ticari kaygıları...

Peki oyun bize neler sunuyor? En başta tüm NFS oyunlarındaki gibi lisanslı birçok otomobil seçenekimiz olacak. Tabii ki 1000'lerece otomobil parçası da bunlara eşlik edecek. Şimdiye kadar resmi olarak açıklanan yarış modu sayısında üç: Drift, Drag ve Sprint. Bunlara daha sonra eklenecek olan yarış



Devasa bir dünyanın içinde, sizin gibi hızı seven binlerce kişiyle tanışmaya hazırlanın.



türlerini hesaba katarsak, oyundan sıkılmak için oyunun başında bir hayli vakit geçirmemiz gerekecek. Oyunun içinde, sürücünüzün giyeceği kıyafetten, otomobilinizin üstündeki reklamlara kadar birçok konuda seçim yapma olasılığınız olacağından, belirli bir aşamadan sonra her bir karakter ve otomobilin eşsiz olması kaçınılmaz. EA'in kendinden en fazla emin olduğu konu da şu: Gelmiş geçmiş tüm otomobil yarışı oyunlarındaki en gelişmiş modifikasyon sistemi. Hatta kendilerine o kadar güveniyorlar ki "Eğer hayal edebiliyorsanız, hayalinizi Need for Speed World'de yaratıbilirisiniz." diye bir sloganları da var.

Need for Speed World'de Most Wanted ve Carbon'daki şehirlerin içinde yarış olanakları sağlanacak. Bu yüzden NPC polislerle kovalamaca da oyuna farklı bir heyecan katabilir. Otomobilerin hasar alması konusunda henüz bir açıklama yapılması da eğer hasar sistemi olursa oyuncunun çok daha gerçekçi ve zorlu olacağı kesin. EA'nın böyle bir şeyi atlaması da pek olası görünmüyör.

Need for Speed World'de Most Wanted ve Carbon'daki şehirlerin içinde yarış olanakları sağlanacak

Bu oyunun tutmama olasılığı "yok" denenecek kadar az. Eğer EA söylediğini yapabilir, çok fazla lag sorunu olmayan ve herkesin kolayca kavrayabileceği bir oyun sistemi de sunabilirlerse oyun şimdiden çok farklı olmuş olmaya en büyük aday. ■ Onur Cengiz

Legoel Odaburda



Hepinizin çok yakından bildiği gibi İspanya'da bir Messi fırçasının esip duruyor ne zamandır. Geçtiğimiz ay içinde halk arasında "El Clásico" olarak bilinen dünyanın bir numaralı derby'si vardı. Bir ay evde, televizyon karşısında önceki ayların yorgunluğunu attıktan sonra ben bu maça gitmemiyim dedim. Messi'yi zaten stil olarak oynadığım dönemdeki stilime çok benzetiyor arkadaşlar. Yanlış anlamayın, bir dönemin "Messi mi, Arda mı?" polemiğine benzer bir "Messi mi, Legoe mi?" tartışması peşinde değilim. Sadece tarz olarak beni andıran bir futbolcu olduğu için özellikle ilgimi çekiyor.

Onun Barcelona'nın altyapısından yetişmesi dışında çok da farkımız yok aslında ama neyse. Bu maçı seyretmeye karar vermiştim ama yerinde seyretmek lazımdı. Ben de işi gücü bırakıdım, yine yollara düştüm. Pasaport zaten üst çekmecedeymi, valiz zaten hazır. Biletimi aldım, internette uygun bir otele rezervasyon yaptım. Maça biletin nasıl olsa orada bulurum dedim.

Madrid'e ayak basar basmaz önce otele yerleştim. Fakat hiç de internette söylendiği gibi stada yürümeye mesafesinde değilmiş. Yaklaşık 45 dakikalık tempolu

lodaburda@level.com.tr

bir yürüyüle ancak Bernabéu'ya varabildim. Daha stada yaklaşırken hemen karaborsacılardan sardı. Neyse ki uygun satılabilecek bir fiyatla biletimi de aldım.

Geceyi Madrid'in eğlence mekanlarını turlayarak geçirdim. Ertesi gün ufak bir şehir turundan sonra akşam saatlerinde yine yürüyerek stada doğru yola koymurdum. Bir önceki günden yol üstündeki bir Türk kebapçısını zaten gözüme kestirmiştim. Sizi bilmem ama ben öncesinde stat dışında köfte ekmeğim bir maça bir türlü keyif alamıyorum.

Kebapçının Türk ustasıyla kısa bir sohbetten sonra kendime güzelinden bir köfte ekmeğim yaptırdım. Ayrıldım, başladım stada yürümeye. Aranızdan daha önce Bernabéu'ya giden oldu mu, bilmiyorum ama firsatınız olursa mutlaka gitmeniz lazımdır. Gerçekte muhteşem bir stat. Ben gittiğimde çökten ateşli taraftarlar yerlerini almıştı.

Ben de yerimi aldım, bir yandan gözüm yeni başlamış olan maça, bir yandan tribünlere coşkulu seyrediyordum ki midemde garip bir hareketlenme hissettim. Yediğim çok talihsiz köfte ekmeğim (Artık ne etinden yapılmışsa...) harekete geçmişti. Kırıp kırıp bir hareketlenme, hop oturuyorum, hop kalkıyorum.

Yanındaki taraftarlar da benedeki hareketliliği maçın



heyecanına verdiler, bir de siyahı olunca daha bir sevdiler, yapıtlar boy numa, bırakmıyorlar. Bir de beni futbolculuk zamanımdan tanıyan biri çıkışmasın mı? "İmza isterim" diyor, imza vermezsen bırakmam...

Benim aklım fikrim kapağı tuvalete atabilmekte ama bırakmıyorum. Dil de bilmeyince zor anlaşıyoruz. Neyse o ara ilk gol geldi de koşarak tuvalete ulaşım. Çok affedersiniz ama maçın gerisini tuvalette geçirmek durumunda kaldım. Allah'tan stadin akustiği çok güzel de ikinci gol seyircinin sesinden anlayabildim. Fakat arkadaş, stadin tuvaletleri bile bu kadar güzel mi olur. Yerler pırıl pırıl seramik. Her yer tertemiz. Çok güzeldi Bernabéu tuvaletleri.

Otele döndüğün maçın geniş özeti televizyondan seyrettim neyse ki ama eğer Messi'yi stattı izleyeyim diyeniz varsa o köfteden uzak dursun, benden söylemesi. ■ Legoe Odaburda



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Epic Games **Dağıtım** Epic Games **Tür** TPS **Platform** Xbox 360
Çıkış Tarihi 8 Nisan 2011 **Web** gearsofwar.xbox.com

Gears of War 3

Küller küllere...

Oyunun kesinleşen çıkış tarihi, önmüzdeki yılın Nisan ayı olarak daha şimdiden netleştirilmiş durumda. 5 Nisan'da Kuzey Amerika, 7 Nisan'da Japonya ve 8 Nisan'da da tüm dünya GoW3'ye kavuşmuş olacak.



1



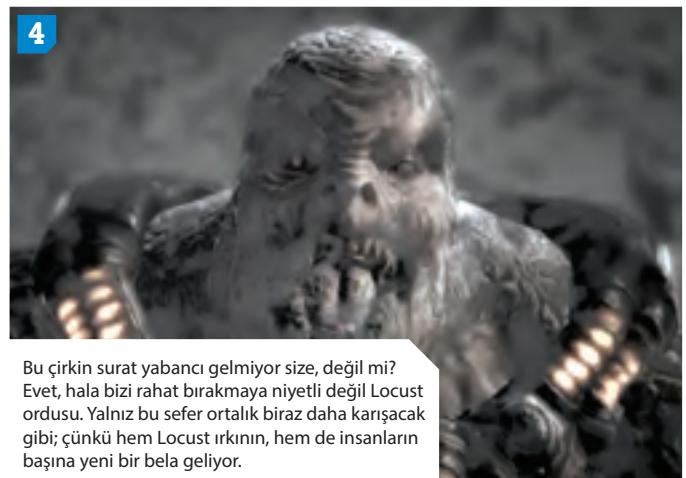
2

Marcus, Dom, Cole ve Baird dörtlüsü, GoW3'le birlikte yeniden aramızda dönüyor! Zaten en azından Marcus ve Baird'in olmadığı bir GoW düşünseniz... Microsoft'un taşlanması için yeterli bir sebep olurdu bu herhalde.



3

Cliff Bleszinski'nin belirttiğine göre GoW fanatikleri, seride bir kadın karakterin eklenmesi konusunda uzun zamandır talepte bulunuyorlar. İşte bu taleplerin sonucu olarak GoW efsanesine "Anya Straud" adındaki bu dilber katılacak.



4

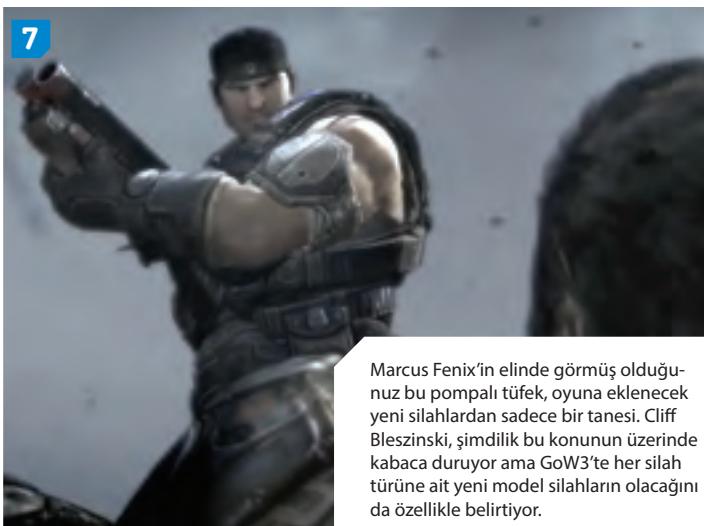
Bu çırın surat yabancı gelmiyor size, değil mi? Evet, hala bizi rahat bırakmaya niyetli değil Locust ordusı. Yalnız bu sefer ortalık biraz daha karışacak gibi; çünkü hem Locust ırkının, hem de insanların başına yeni bir bela geliyor.



Ve işte yeni GoW'un yeni belası... Lambert adlı bu ırka karşı artık siperler pek de fonksiyonel olmayacağı; çünkü bu bıçimsiz şeylerin mutasyon yetenekleri olacak. Neyse ki tek düşmanları insanlar değil; Locust ırkı da düşman listesine dahil.



Geldik GoW3'ün en bomba haberine... Oyunun co-op modu, şimdiden kadarki yapısını ikiye katlayarak dört kişiyi bünyesinde barındıracak. Beş karakter ve dört kişilik co-op modu... Bu işte bir terslik var sanırın ama yakında anlırız olayın iç yüzünü.



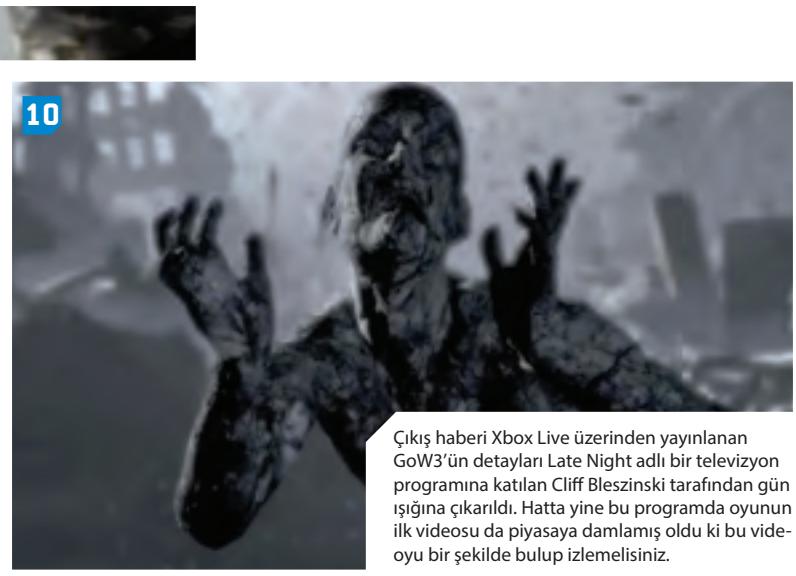
Marcus Fenix'in elinde görmüş olduğunuz bu pompalı tüfek, oyuna eklenecek yeni silahlardan sadece bir tanesi. Cliff Bleszinski, şimdilik bu konunun üzerinde kabaca duruyor ama GoW3'te her silah türüne ait yeni model silahların olacağını da özellikle belirtiyor.



Oyunun hikayesi, ikinci oyunun bittiği zamanın 18 ay sonrasında başlayacak. Hikayenin detayları konusunda şu an bir netlik olmasa da Marcus ve Dom'un bu yeni macerada farklı bir takımla direnişe katılacaklarını şimdiden söyleyebiliriz.



GoW3'ün multiplayer tarafı da henüz kuru bilgilerle dolu. Söylenenlere göre yapımcılar, yeni bir "takım kontrol sistemi" üzerinde çalışıyorlardı. Olası "lag" sorunlarının oyuncuların başını ağırtmaması için de sıkı çalışmalar yürütüldüyor.



Çıkış haberi Xbox Live üzerinden yayınlanan GoW3'ün detayları Late Night adlı bir televizyon programına katılan Cliff Bleszinski tarafından gün ışığına çıkarıldı. Hatta yine bu programda oyunun ilk videosu da piyasaya damlamış oldu ki bu videoyu bir şekilde bulup izlemelisiniz.



Yapım EA Games **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Simülasyon **Platform** PC, Mac, iPhone
Çıkış Tarihi 2 Haziran 2010 **Web** thesims3.ea.com

The Sims 3: Ambitions

Nerede kalmıştık?

The Sims 3 yola tam gaz devam ediyor. The Sims 1 ve 2'den milyonlarca ek pakete almıştık; öyle değil mi? Gerekli - gereksiz, orası tartışılmır ama her ek paket mi en çok satanlar listesine girer arkadaşlar... The Sims 3'ün ilk ek paketi World Adventures'ı yazarken üç - dört ay sonra yenisinin haberinin çıkacağına dair bahse girseydim şayet, bana da bir faydası olurdu. İkinci ek paket: The Sims 3: Ambitions, gezimden sıkılmış ve cebindeki paraları son kurşuna kadar harcamış Simlerimizi iş hayatına tutunmaları için gazlıyor. Biraz kaba oldu farkındamıma kariyer böyle bir şey iste, birazdan anlatmaya başladığında siz de anlayacaksınız.

İşine odaklan baby!

Kasabanızda olduğunuzu düşünün şimdi, evinizden

bir "zoom" uzaktasınız yani. Evi ancak çekip çevirebildiğiniz bir maaşınızın olduğu iş yerinize yürüyerek gidiyorsunuz. (Biliyorum, bu baş belalarını çöktan zengin etmiş ve araba almış olanlarınız var.) O içini göremediğiniz iş yeriniz vardi ya, hani sadece dışını görüp, "Bugün de patronuna yalakkalık yap, terfi al" dediğiniz, hah işte o binanın içini görebiliyorsunuz artık. İşinizi birebir kontrol edebileceksiniz bu ek paket sayesinde.

Üstelik birçok yeni meslek de sizleri bekliyor. Hemen bahsetmem gerek, bu kısmı çok heyecanlı: İtfaiyeci, mimar, dedektif, stilist, doktor, dövme tasarımcısı, heykeltıraş, mucit... Bir tane daha var, o biraz sürenin ayrı takılıyor; hayalet avcısı... Kariyer seçeneğiniz bol. Örnek vermek gerekirse, diyelim ki itfaiyeciliği seçtiniz meslek olarak;

öncelikle iş yerinizde ilişkilerinizi güçlendirmeniz gerekecek. Takım işi tabii ki kolay olmayacak. Yangın alarmı çaldığı anda, önce binanın yıkılmış moloz kalıntılarını temizlemeniz gerek, çocukların çıkarmak, gaz çıkışlarını kapatmak lazımdır. Küçük yangınlarda da bunlar geçerli, deprem sonucunda çökmiş kasabanızı ele geçiren elektrik kaçaklarında da bu görevlerden sorumlusunuz. Stilistliği seçeceğinizi varsayılmı; komşularınız sizden ya moda ya da makajazında destek bekleyeceklər. ("Beni emo yap Ayça, üstüne sana bir de para vereceğim" gibi...) Ya onlar için çok korkunç ya da sizin için çok güzel görünen halini seçeceksiniz. Ününüz bütün kasabayı sardığı zaman ne kadar karda olacağınıza bir hesaplayın bakalım. :Diğer kontrolü zevkli mesleklerden biri de dedektiflik olacak. Eğer iyi bir The Sims oyuncususanız çok daha başarılı olacağınız kesin. Kısaca bahsediyorum, tanıtığınız bir simi bilgi alması için ikna ettiğiniz takdirde, olayları çözmeniz için de gerekli bilgileri elinizde bulundurmuş olacaksınız. Onların hayatlarını sürdürme şekillerini ve ilgi alanlarını keşfettikçe çok da enteresan bilgilere ulaşmanız işin en eğlenceli kısmı gibi gözükmüş. Yapımcılar, karakterin kişisel özellikleri çözüldüğü takdirde çok eğleneceğinizi garanti ediyorlar. Hayırlısı artık, ne diyelim.



Acilen bu Sim'in yanğını söndürmesi gerek, yoksa mahallenin beş kişi hayatını kaybedecek.



(Dedektiflik pek bana göre değilmiş, buradan bunu çıldardım ben.)

Mucitlik var bunların dışında; bütünüyle farklı bir içerik sunuyor. İşe bahçenizden başlayabileceksiniz, bahçenizdeki kırık dökük parçaları kullanıp oyuncaklar, eşyalar yapabileceksiniz. Kendinizi geliştirdiğiniz takdirde zaman makinesi ve emrinize amade bir robot yapmanız da mümkün kılınmış. Heykeltraşlığı gelince; buz, metal, toprak ve ahşap kullanarak birçok eşya yapabileceksiniz. Para kazanamamasanız da evinizi bedava dekore edesiniz. Fena mı? Ah bir de dövmecilik var, kendi tasarımlarınızı komşularınıza gayet cazip ücretlere yapabileceksiniz, üstelik birkaç farklı dövmecilik modelini birleştirip renklerine de siz karar verebileceksiniz. (Bunu sevdim ben.) Birkaç güzel ayrıntı daha var; direkt kasabanızın görünüşünü veya komşularınızın evini değiştirebilmenize imkan sağlayacak bu ek paket. Mimarsınız diyeлим ki; yan komşunuz yeni doğacak bebeği için oda tasarlamanızı istiyor veya yeni zevki ressamlık için ona stüdyo hazırlamanızı. Hepsinden siz sorumlusunuz. "Buy mode" yani satın alma seçeneği için de kişisel gelişiminize katkı bulabilecek tasarımları es geçmemişler sağ olsunlar. Motosikletler, trambolinler eminim ki hayatınıza renk katacak.



Yaptıkları şunca şeyin az olduğunu düşünübilirsiniz, daha fazla meslek seçeneğinin akliniza geldiğini az çok ben de hesaplayabiliyorum. Astronot olsaydım ne güzel olurdu mesela. Uzaya şuursuzca uçmak veya gazetecilik yapıp mahalleniz hakkında dedikodu yayılmak... Benim de gözüm arıyor, haklısınız. Şimdilik bu kadar, ama ben size söyleyeyim şimdiden, bunu da oynayacağınız süre içinde sizi bağlayacak başka ek paket çıkar. Yine "Demisti" dersiniz. Altı ay sonra oturur, yeni ek paketi bekleriz hep beraber.

Yetmez!

The Sims 3 başlı başına yenilikler ve sınırsız tasarım seçeneği sunuyor olabilir. Bu konuda hemfikiriz kanımcı. Ama şu var arkadaşlar; biz The Sims 2'de hayvanları, mevsimleri gördük. Bu ek paket, ikinci ek paket olarak gerekli miydi? Anket yapsam %90'ınız evcil hayvanların olabileceği bir ek paket isterdi, eminim. (Ben de dahilim bu gruba.) Bu konuda hala ses, seda yok. Dünyayı gezdğimiz World Adventures seçeneğinden sonra, en azından işte ne yapacağımızı uygulamamıza imkan sağlayan bir ek paket olacak elimizde. Yapıcılar, bu ek paketle oynanılabilirliğe renk katmak istediklerini söylüyorlar. Mayıs ayını bekleyelim görelim o halde, Mayıs'a kadar bolca gezin, sonra kariyerizi bekliyor. ■ **Ayça Zaman**

Neler Alsak?

"Buy mode" yani satın alma seçeneği için de kişisel gelişiminize katkı bulabilecek tasarımları es geçmemişler sağ olsunlar. Motosikletler, trambolinler eminim ki hayatınıza renk katacak.

Dev Röportaj

Ajan Simit ilk kez LEVEL'a konuştu!

Bu ay dev röportajımı karanlık prensi, derginin virüsü Ajan Simit ile yapacağız. Kendisini bu röportaja iktina etmek kolay olmadı ama sonunda bizi kırmadı, röportajı kabul etti. Röportajımızı Doğan Medya'nın veri merkezindeki sunuculardan birinin kasasının içerisinde yaptı.

LEVEL: Öncelikle bizimle konuşmayı kabul ettiğiniz için teşekkür ederiz.

Ajan Simit: Aslında etmedim, geleceğinden de haberim yoktu. Neysse madem geldiniz buyurun oturun şöyle işlemcinin yanına, RAM'lerin oraya.

L: Heh... Sağ olun. İlk soru şu: Siz nereden çıktınız?

AS: Tam olarak Adem'in stüdyosundan çıktım. Oraya girene kadar Ümit Öncel kod adlı bir organik bir taşıyıcı bünyesinde kuluçkadaydım. Fakat Adem'in gelişmiş teknoloji ürünü cihazları, ÜÖ bünyesinde saklanan gerçek kimliğimin ortaya çıkmasını sağladı. O günden beri sanal da olsa özgür bir yazılım olarak yaşama devam ediyorum. "Özgür yazılım" dediyeğim, açık kaynak kodlu demedik. Kurcalamayın kardeşim...

L: Şey pardon... Neysse, LEVEL'a nasıl girdiniz?

AS: Kolay olmadı. Duvarlar firewall, koridorlar anti virus programları ile kaplıydı. Hack edene kadar Bill Gates'den emdiğim süt burnumdan geldi. Ama değdi doğrusu. Şimdi keyfim yerinde... Sırtımı LEVEL'a

dayadım, download ettiğim önemde etmediğim arkamda restart edip gidiyorum.

L: Neden bir oyun dergisi peki?

AS: Aslında önce bir ekonomi dergisi denedim. Fakat borsadır, dövizdir, mevduat hesabıdır olmadık şeylerle doluydu. Can sıkıntısıyla o dergiyi terk ettim. Ardından bir iki sektörle dergi tecrübeim oldu. En son bir SBS hazırlık dergisine bulaştım. "Dört yanlış bir doğruya götürüyor" dediler; ben de "Boyle iş olmaz" dedim, çarptım kapağı çıktım.

Baktım LEVEL'dakiler okumuş insanlar, iki laf edebiliyorsun. Konular güncel, başka yerde olmayan içerikler var. Dediğim ki "İşte benim yerim burası".

L: Peki neden sadece iki sayfa?

AS: (Bu sorunun üzerine bir kahkaha patlatıyor.) Ha ha ha... Demek sen iki sayfa görüyorsun sadece? Aslında şu anda LEVEL'da sekiz sayfa tamamen benim yönetimimde. Yazarlardan ismini açıklayamayacağım bir - iki tanesini ele geçirdim, sadece benim söylemeklerimi yazıyorum.

L: Nasıl yanı? İki sayfa başlayıp yayıldıınız mı?

AS: Öyle sayılır. Bildiğin virüs gibi... Ama aslında iki sayfaya başlamadım. İlk başladığında sadece bir yazdıkları bir noktalı virgül ile başladım. Derken üç nokta oldu, bir sonraki ay bağlaç, sonrasında imleç,



tümleç derken bir baktım bütün bir paragrafi ele geçirmişim. Bu beni motive etti, daha çok çalıştım. Hep önlüğümüzdeki sayırlara baktım. Sonra bir sayfa, iki sayfa derken bugün nerden baksanız dergideki sekiz sayfa kontrolümde. Medya imparatoru olmasa da nerden baksanız bir medya derebeyi oldum...

L: Gelecek için planlarınız?

AS: Tabii ki şimdî bu iş sekiz sayfaya kalmaz. Bunu artırmak lazımdır... İlk olarak tam bir formanın kontrolünü ele geçirmeyi planlıyorum. Ardından tek tek yazarların kendi sayfalarına sızip oraları ele geçireceğim. İncelemeler, ön bakışlar derken sıra eninde sonunda "Editörden" sayfasına gelecek. Bir gün beni "Editörden" sayfasında göreceksiniz. Bakın buraya yazıyorum... Ehm, yazmadım, ben söyleyeyim sen yaz... E-di-törden sayfası... Yazdın mı? Tamam... Gidin şimdî, hibernate edicem...

■ **Ümit Öncel**



Başarının Anahtarı

AP içerisinde serpiştirilmiş birbirinden farklı Achievement'lar var. Tamamlayabildiğimiz her Perks için, birbirinden farklı hediyeler bizleri bekliyor. Henüz oyun başında yaptığım bir Perks sayesinde, kalıcı olarak "+5 Endurance" almış olmam cidden büyük bir olay. Düşünsenize; bunun gibi on tane yapsam, kim bilir ne kadar fazladan özellik alacağım.

**Yapım Obsidian Dağıtım SEGA Tür RPG Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 1 Haziran 2010 Web www.alphaprotoocol.com**

ALPHA PROTOCOL

Modern RPG ve ajanlık

Belki de ismini bile duymadınız Alpha Protocol'un (AP). Belki de benim gibi, heyecan içerisinde bekliyordunuz bu oyunu. E3 fuarında son kez görücüye çıktığında, ben ve benim gibi RPG ile ilgili insanların hemen dikkatini çekmişti AP. Neden mi? Çünkü oyun her ne kadar bir TPS olsa da bünyesinde yüksek miktarda RPG öğesi barındırıyor. Özellikle "modern zaman" diye adlandırdığımız bir dönemde geçmesi de benim gibi oyuncuları ayrıca kalbinden vuruyor.

Yakın gelecek

Dediğim gibi, oyun hiç de uzak olmayan bir gelecekte ya da daha net söylemek gerekirse; hani öyle robotların daha bizi ele geçirmemiği bir zaman diliminde geçiyor. Oyunun hemen başında bizleri karşılayan demoda; önce bir roketin hazırlanmasını, sonra da bir uçağı düşürüşünü izliyoruz. Biraz sonra görüntüye giren Arap asıllı (En azından bana



öyle göründü. Basitçe Batılı olmayan bir bünye.) kişinin de olaylara renk katacağını anlamak çok da zor olmuyor. Senaryonun devamında bir hastanede, ameliyat masasında uyanıyoruz. Nerede olduğumuzu anlamadan oyunun training bölümү devreye giriyor.

AP'de seçebileceğimiz dört farklı sınıf var. Bunlar; Soldier, Field Agent, Tech Specialist ve Freelancer olarak sıralanıyor.



SOLDIER



Soldier; makineli tüfeklerde uzman olduğu yetmezmiş gibi, bir de ziyadesiyle dayanıklı bir karakter kendisi. Kesinlikle çok kullanışlı bir sınıf olan Soldier, rahat bir oyun deneyimi yaşamak isteyenler için biçilmiş kaftan.

Bu sınıfları birbirlerinden ayıran ve aynı zamanda da bir nebe yakınlaştıran bir durum söz konusu AP'de. RPG öğeleri sayesinde bu oyunu birden farklı şekilde ve tatta oynayabiliyoruz. Karakterimizin kullanıldığı toplam dokuz farklı özellik var. Bunlar arasında; Stealth, Toughness, Pistol, Assault Rifle gibi özellikler kendilerine yer bulmuş durumda. Bütün bu özellikler de kendi aralarında 10 kademeye ayrılmış. Yani her yeni seviyede, herhangi bir ya da iki özelliğimizi geliştirebiliyoruz. Özelliklerimiz gelişikçe de yeni yeni yetenekler kazanıyoruz.

İşin RPG konusu pek tabii ki benim için bu kadar basit



TEST
ETTİK



Yine aynı askerler; neden çatışma esnasında tam dört kere kafalarını çıkarıp bana bakıyorlar ve sonra yine eğiliyorlar? Ateş etsene be rahatsız! Sonra vuruyorum ölüyorlar. E ne anladım?

değil. Oyunu -bence- asıl RPG yapan özellik diyaloglar arasında kullanılan; "tavrı belirleme" durumu olmuş. Bir NPC'yle konuşurken bir anda menünün ortasında iki ila dört arası farklı seçenek çıkıyor. Her tuşta da karakterimizin o konuşma sonunda alacağı bir tavır söz konusu. "Suave", "Aggressive", "Professional", "Joke" bunlardan sadece birkaçı. İşin ilginç ve zor kısmışa; tavırımızı seçerken bize bir süre veriliyor olması. Genelde beş saniye civarında olan bu sürede herhangi bir tavır seçmemiz gerekiyor. Bu konuşmaların sonuçları da boş bırakılmamış. Yani verdığımız cevaplar, karşımızdaki karakteri ziyadesiyle etkiliyor ve sonuç olarak; artı ya

da eksi bir "influence" puanı alıyoruz. Puanlar karşılığında da NPC'lerin bize olan davranışları bir hayli değişiyor. Oyunun ilk incelemesi olduğundan dolayı çok aktif olarak göremesem de zamanla iyileştirileceğine inandığım bir özellik oldu bu benim.

AP'de sessizlik çok önemli. (Splinter Cell: Conviction?? - Elif) Eğer yapabilirseniz (Bazen çok zor valla.) sessiz kalarak düşmanlarınızın çoğunu alt edebiliyorsunuz. Geldiğimizi fark edemeyen zırhsız bir düşmanı tek seferde yere yiğmamız mümkün. Nitikim eğer düşmana yakın bir yerde bir kerecik koşsanız bile anında fark ediliyor, çalan alarmlar ▶





► altında bir yerine beş düşman askeriyle boğuşmak zorunda kalyorsunuz. Hadi diyelim beceremediniz, alarm çaldı. Ne yapacaksınız? Öncelikle oyunda düzgün bir şekilde çalışan "cover", yani siper sistemi mevcut. Gerçekçilik açısından da zırh giymeyen bir düşman askerini tek mermiyle öldürürebiliyor olmamız beni çok sevindirdi. Aynı şekilde; zırh giymiş askerler bile kafalarına denk gelen tek mermiyle, anında bulundukları yere yişiliyorlar.

Ne taşırsak bahtımıza...

Gelelim inventory'imize... Evet, son zamanlarda

HACK'LEMEK ZOR OLSAYMIŞ!

Bolca şifre çözme ve hackleme içeriyor AP. Bir tanesi ME 2'den bildiğimiz "esini bul" isimli hack işlemeye benzerlik gösteriyorken, bir başkası yine bu ay incelediğim Prison Brake isimli oyun-daki "lock picking" sisteminin neredeyse aynısı. Asıl beni ve hatta Elif'i de cileden çıkaran işlem; karmaşık rakamların arasında bilgisayarın bize verdiği iki uzun satırın eşini bulmak oldu. Vallahi olay çıkaracaktık. İyi dayandık.

yönlüklerin en çok isyan ettiği bir noktayı iyi yakalamış yapımcılar. Aktif olarak kullanabildiğimiz iki silah slot'u, bir zırh ve bir adette diğer eşya slot'umuz var. Buradaki asıl şaşkınlığımsa; silahların upgrade edilebilir olduğunu gördüğüm anda geliştirdi, dallandı ve budaklandı. Her silahın dört farklı kısmında upgrade'ler yapabiliyoruz. Susturucu takabiliyor, daha çok mermi almasını sağlayabiliyor ya da daha çok zarar vermesine olanak tanıyorabiliyoruz.

Buraya kadar güzel geldik ama -bu ön inceleme versiyonu olsa da- oldukça sinir bozucu olan hatalardan ve sorunlardan bahsetmek istiyorum. Modellemeler inanılmaz donuk. Hatta duvar kenarında bekleyen bir askerin, bug olarak duvara yaptığıni düşündüm uzunca bir süre. Yine aynı askerler; neden çatışma esnasında tam dört kere kafalarını çıkarıp bana bakıyorlar ve



Elif'in hazırlamaya çalıştığı bir sahne! Ama aksiyon güzel o ayrı.



Ekran
Görüntüleri
**LEVEL
ONLINE**'da

sonra yine eğiliyorlar? Ateş etsene be rahatsız! Sonra vuruyorum ölüyolar. E ne anladım? Gelgelelim bug'in kralına. (Kraliçesi var mı ki?) Eğer canınız doluya ve "heal" olmak istiyorsanız, "X" tuşuna bastığınız anda koşmaya başlıyor karakterimiz. Nereye? Bilmiyorum hakikaten. Öyle boza içip gelecek herhalde. Son olarak da; zırh giyen düşmanlar ne kadar zırh giymiş olabilirler sizce? Vallahi attığım mermilerin hepsi geri sekti. Fakat aynı zırhı ben giyince bildiğin zarar görüyorum. Buradan sesleniyorum yetki...

Beta Protocol

Yazımın genel görünümü iyi yönde, biliyorum. Fakat çok ince bir çizgi üstünde, çok fantastik hareketler yapıyor AP. Grafik motorunun oyun piyasaya çıkmaya bu kadar yaklaşmışken değiştirilmesi neredeyse imkansız ama en azından fizik motoruna ufak tefek şeyler yapabilirler belki. Oyunun diğer güzel özelliklerinin bir anda boş gitmesini istemem doğrusu. ■ Ertuğrul Süngü



ÜMIT ÖNCEL

AJAN SIMIT

GİZLİ DOSYALAR

Fotoğraf: Adem Başaran

OYNAMAYIN KARDESIM!

Arkadaşlar bakın, geçen ay sakıncalı oyunlardan bazlarının listesini vermiştim. Hér ne kadar o listede yer almadiysa da, çağrılarım duyuldu ve kısa süre sonra dünyanın en sevilen ve en çok oyuncuya sahip oyunlarından biri olan Ogame de yasaklandı.

Kulagina gelenlere göre amanızda hal oyun oynayanlar varmış. Bunu hiç duymamış olayım. Belki oyunlar ters basıldı düz basıldı olayları yüzünden mesajları anlaşılmamış yazıyorum, ~~perde~~ ~~synthesizer~~ onları bekleyen eviniz bilgisayarınız, konsolunuzun füsini çekelim. Sonra bozusmavalim. Bu ay da

Bu sayfaya erişim engellenmiştir.

28 Nisan 2010 tarih ve 2010/195 sayılı karar ile bu sayfaya aşağıdaki sebeplerden dolayı erişim bir ay boyunca engellenmiştir:

Sayfaları bir ters, bir düz basıp alıcının ayarlarını bozmak, gençleri sansürden soğutmaya yol açabilecek içeriği yayın yapmak, sansür ve yasaklarla dalga geçerek ciddi konuları mizah unuru haline getirmek, sanal karakteri gerçek gibi göstermek, kaçak et kesmek, hijyen kurallarına uygun olmayan sayfa işletmek, gözünün üzerinde ruhsatsız kaş bulundurmak.

Sayfaya erişimin açılması için imza toplamak, göstergi yapmak, Facebook grubu oluşturmak, twitter'dan ortalığı velveleye vermek vb. eften püften işler ikinci ve hatta üçüncü bir emre kadar yasaktır.

BARBIE

Barbie çok sakıncalı. Bir kere oyuncak filan ama duydunuz mu bilmiyorum gelerlerde bu Barbie tam 61 yaşına basmış. Herkes akrani ile oynamalı diye düşünüyorum. 6-7 yaşındaki çocuk 51 yaşındaki biriyle oynayabilir mi? ~~Evet, deyin~~ Barbie yasaklansın. Haaa, Mattel derse ki, yok tamam Barbie'den vazgeçtiğim. Marbie yaptık o da 5-6 yaşında o zaman olabilir. Düşündüm de gene olmaz aslında. O da yaşılanacak, yine hesap karışacak. En temiz oyuncak bebek kavramı yasaklansın.

YASAL UYARI:

Geçen ay da söyledik ama kimse duymadı. Bu is oyun yasaklamakla ilim, yasaklaşacak oyuncular olabilir ama asıl sorun bu oyuncular ne olacak, zihniyet. Oyun yasaklamak yerine, oyuncuları zatlıya sınırlayın, oyunların neler olduğunu dağın hem söyle, hem de söküp silinçlendirilmeli. Brakan etiler çocukların söyle Karşı Taze koruyacaklarını bilsinler. Ama tabii ki kim uğrasacak. Bir milleti bigilendirene, bilincendirene kadar, oyuncuları yasaklamak daha kolay. Bas gözüne yasaklı oyuncuların. Sınırlımdı bak yine.





Ekran
Görüntüleri
**LEVEL
ONLINE**'da



■ Kapıyı açan adam olmak istemedim. Kenardakilerden biri olurdum büyük ihtimalle. Bir kez gelmişim dünyaya!



MEDAL OF HONOR

Dağdaki keçiler

Bildığınız gibi futbol yoksa Fırat da yoktur. Saç boyası varsa Elif vardır. Miskinlik mevzu bahis ise Şefik'in adı geçer.

Yillardır bunları söylüyorum çünkü yıllar önce bir kez İstanbul'a gittiğimde bu adamlarla (Elif de bir adam.) (Fark ettim. - Elif) tanıştım, huyalarını, hobilerini anladım, bir daha da ne gördüm, ne de seslerini duydum. (Evet, epey uzun zaman oldu; en son dün görüsük. - Elif) Benim için bir Aragorn ne kadar gerçekse, Şefik de bir o kadar War Troll'dür mesela.

Peki bunlardan size ne? Enteresan olan konu şu ki o adamlar, "benim adamlarım". Bir şey yapacaksam onlara yapmak isterim, bir problem varsa onlara çözmek isterim, Üçüncü Dünya Savaşı patlak verirse, kafama nükleer bombayı onların yanında yemektir tüm hedefim. Dolayısıyla savaşa da onlarsız girmeyi düşünemem. Hele Şefik mutlaka olmalı. İnsanın sırtını dayayacak bir gövdeye her zaman ihtiyacı vardır ve Şefik'te bundan 120m3 bulunmakta çok şükür!

Sonra Elif'i de isterim. Karnı açıktır nasıl olsa hemen, gider dağın başında bize geyik avları gelir. (Acırınca neler yapabileceğini bilemezsiniz.)

Peki ya Fırat... O olmazsa olur mu? Hocam şimdî eğri oturup doğru konuşalım. Fırat ağır adam, oturaklı adam. O savaşa girmez, savaşaayaına bekler. Ha gelmedi mi; hiç umurunda

olmaz, işine bakar. Ne var ki bu "cool" adamın saçma bir atık hali oluşabilmektedir.

Şöyle bir şey hatırlıyorum; bir gün Olimpos'tayız... Daha doğrusu bir gün değil, bayağı bir süre orada kaldık anlamsız bir şekilde ve sadece iki kişi gitmemizden mütevelli, bir süre sonra sıklımaya başladık. Bu "bir süre" biraz daha uzayınca sıklım katsayımız da arttı, arttı ve artık masalarda oturup anlamsızca duran iki kişi olmuştu. Bir gün yine böyle oturken, o ağır adam, o bir soru sorduktan beş dakika sonra sizinle ilgilenen adam, aniden kalktı ve koşmaya

gözlerim yaşardı, okumaya ara vermek zorunda kaldım. - Elif)

Seçilmiş insanlar

LEVEL ekibinin savaşta başarısız olacağını düşünüyorsanız, size askerdeki atış kağıtlarını getirip gösteririm. Yillardır FPS oynuyor olmanın nimetleri o kağıtlara, hepsi birbirine son derece yakın birer delik olarak işaretlendi.

Tabii ki elin Afganistan'da LEVEL ekibi olarak bulunmamız biraz saçma. Bildiğiniz üzere Afganistan'da Afganistan

Afganistan, Amerika'nın demokrasi sürecinin bir parçası ve EA de bunu yeni oyundan konu etmeyi son derece uygun bulmuş

başladı. Bacakları da uzun, bir baktım üç hamlede yolu aştı ve gözden kayboldu. "Nereye gitti, ne yapıyor?" diyordum ki yine bir ceylan gibi sekerek yanına geldi; elinde de üç tane cips paketi. Tüm sakinliğiyle, "Canım cips çekmişti de..." dedi ve yavaşça paketi açıp yemeye başladı.

Zaten savaşta da bu çok önemlidir. Bir devletten veya bir kişiden beklenmeyeği görmek, şaşkınlığı ve paniği de beraberinde getirir bu davranışını gören tarafa. Fırat'ı da savaş alanında bu şekilde yönlendirmek, kuşkusuz ki başarıyı getirecektir! (Gülmekten

halkı yaşar... Bir de Amerikan askerleri. O kadar kilometre kat edip neden Afganistan'ın tepesine çöktüklerini Amerika'ya soramayız. Sorsak da son derece "mantıklı" bir yanıt alacağımızdan eminim. Afganistan, Amerika'nın demokrasi sürecinin bir parçası ve EA de bunu yeni oyundan konu etmeyi son derece uygun bulmuş. Sonuçta malzeme güzel, coğrafya her açıdan uygun, senaryo gerçekçi. Hatta gerçeğin ta kendisi.

EA'nın yeni Medal of Honor ile ne amaçladığı net bir şekilde ortada: Call of ▶



■ Taliban değil, bildiğiniz Amerikan askeri. Ama sıradan asker değil, Tier One klasmanında.



Kapak

Oyunun kapağına dikkatlice baktığınızda güneş gözlükü, uzun sakallı ve silah tutuşu bir askerinkile alakası olmayan bir adam göreceksiniz. Bu, aslında bir asker ama normal askerlerden çok büyük bir farkı var. O, özenle seçilmiş bir Tier One asker! (Jedi gibi bir şey.) Saygı duymak gerekiyor.

► Duty ismine, daha doğrusu Modern Warfare'a dışlı bir rakip çıkartmak. İşte bu yüzden seriyi modern zamana taşıyorlar ve daha da iyi olabilmek için Tier One askerlerinin yorumlarıyla oyunu şekillendiriyorlar.

Amerika'da şu anda 2 milyon kadar asker bulunuyor. Bunların 50.000 tanesi "Spec Ops", yani özel kuvvetler olarak adlandırılıyor. 50.000 seckin askerden de sadece 200 tanesi Tier One askeri. İsimleri bilinmeyen, nerede oldukları herkesten gizlenen bu "savaşçılar"dan iki tanesinin nerede oldukları bililiyor: Amerika'daki EA ofisi. Medal of Honor'in en gerçekçi şekilde geliştirilmesi için Tier One askerlerinin görüşlerine son derece önem veriliyor ve oyun gerçek hikayeler, gerçek taktikler ve savaşın en gerçekçi halinden enstantanelerle şekillendiriliyor.

Tier One askerlerinden yardım alınmasının bir nedeni de oyunun bu askerler üzerine kurulmuş olması. Dönüp Modern Warfare'a bakalım. Birbiriley aynı özelliklere sahip farklı askerlerin gözünden oynamıştık tüm senaryoyu. Şimdi EA bunu yapsa olmaz; o yüzden hangi yöne sapıyor, farklı özelliklere sahip, farklı askerleri getiriyor.

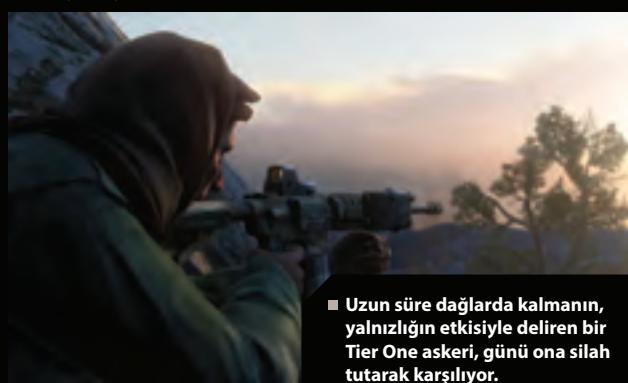
Oyunda bir grup Spec Ops'un kontrolünde olacağız. Arkadaşlarımızın yardımıyla ilerleyeceğiz, büyük çatışmalara gireceğiz; aynı Modern Warfare'daki gibi. Spec Ops askerleri önüne geleni yoğun bir ateş yağmuruna tutuyor, geçitleri yerde ne bir canlı kalyor, ne de taş taş üzerinde.. Bu askerler, birbirleriyle sürekli dayanışma içinde ve yarattıkları kaosun da farkındalar.

Tier One askerleri ise... Onlar, Tier One askeri olmak istemeler bile. Davet edilerek seçiliyorlar. Yani ancak ordu sizi uygun görürse bir Tier One askeri yapıyor. Bu noktadan sonra da kimliğiniz kayboluyor.

Tier One askerleri masa başında oturmuyor. Ordunun saflarında da yer almıyor. Bir savaş çıkacaksa, o zaten savaşın çıkacağı yerde olmuş oluyor; hem de yillardır. Halkın arasına karışıyor, halktan biri gibi görünüyor. Bulunduğu yerin dilini öğreniyor, coğrafyasını kendisi şekillendirmişcesine iyi biliyor. Karanlığı lehine kullanıyor, gerekmeliği sürece şiddete başvurmuyor, her zaman sakinliğini koruyor. Ve Tier One askerleri ancak kırmızı alarm durumunda harekete geçiriyor; yani artık yapılacak başka bir şey kalmadıysa veya ancak bir Tier One askerinin üstesinden gelebileceği bir durum ortaya çıktığında...

Saç-sakal ikilisi

Senaryo boyutunda, Spec Ops ile Tier One askerleri



■ Uzun süre dağlarda kalmanın, yalnızlığın etkisiyle deliren bir Tier One askeri, günü ona silah tutarak karşılıyor.



arasında sürekli geçiş yapılacak olması hoş bir hava yaratıyor. Bu sayede aynı savaşın, aynı sahnelerini iki farklı bakış açısından görebileceğiz. Oynanış açısından bakacak olursak da bu seçimin farklı oynanış tiplerini oyuna yedirmek için yapıldığını söyleyebilirim. Bakın Spider-Man: Shattered Dimensions geliyor. Bu oyunda neden dört farklı Örümcek Adam göreceğiz? Çünkü hepsinin oynanışı birbirinden farklı olacak ve oyuncu sürekli aynı tipte hareketler yaparak oyundan soğumayacak. Artık birçok oyunda denenen bu formülü Medal of Honor'da da görüyoruz. Spec Ops takımıyla ortalığın altını üstüne getirirken, Tier One askeriyle çıkışımız yolculukta düşmanları minimum "velvele" ile öldürmeye çalışacak, olabildiğince ortada gözükmemeye uğraşacağız.

Tier One askerleri çok yetenekli olsa da savaş ortamında ölmeleri yine birkaç kurşuna bakar ve bu kurşunların ortalıkta jet hızında uçuştuğunu da unutmamak lazım. Bu nedenledir ki Tier One askerlerini kontrol ederek daha dikkatli olmamız gerekecek.

Geçtiğimiz ay oyunun gösterime çıkan demo versiyonunda, Tier One askerlerinden bir tanesinin ve sıradan bir grup askerin, dağlarda kamp yapmış bir grup düşmanla karşılaşmasına yer verildi. Şayet ki işin içinde bir Tier One askeri olmasaydı, orada büyük bir çatışma yaşanır



ve normal askerlerden birkaçı da yaralanabilirdi. Olayda Tier One askeri de bulunduğu için bu grup sessizce ve oyunlarda alışık olmadığımız kadar uzun bir sürede kampın etrafını sariyor ve Tier One askerinin komutuyla hepsi aynı anda ateş ediyor. Kısa bir gürültünün ardından ateşin etrafında dinlenen düşmanlardan bir tanesi bile ayakta kalmıyor...

Spec Ops takımıyla ortalığın altını üstüne getirirken, Tier One askeriyle çıkışımız yolculukta düşmanları minimum "velvele" ile öldürmeye çalışacak, olabildiğince ortada gözükmemeye uğraşacağız

Bu bölümde bir süre daha ilerledikten sonra ufukta dost uçakların, düşman saflarına roket yağıdılmaktır olduğunu fark ediyoruz. Oraya doğru yaklaşırken bu uçaklar vurulmaya başlıyor ve yeni görevimiz ekranда beliriyor: Uçaksavarları ortadan kaldır.

İşin özünde anlamamız gereken şu ki Tier One askerlerinin kontrolündeyken daha ihtiyatlı davranışın düşmanlarına yaklaşıken iki kez düşünmeliyiz. Diğer askerlerle oynarken ise ortaklı birbirine kattırı, silahlarımızı özgürce kullanmak serbest.

Oyunun bölümlerden oluşmayacak oluşu ve sürekli bu iki asker tipi arasında geçişlerle bağlanacak olması da senaryoyu daha anlaşılabılır kılacak. Modern Warfare 2'ye gelen eleştirilerden bir tanesi, askerler arasında sürekli geçiş olması nedeniyle senaryonun kopuk algılamasıydı ve EA bu konuya dikkat etmiş gibi gözüküyor. ▶

ATV'YE BİNERİM, TOPRAĞIN TOZUNU SİLKELERİM!



Modern Warfare 2'de araçlara binilir de bu oyunda binilmemez mi... Elbette bir Tier One askeri olarak biz de her türlü aracı kontrol etmeyi biliyoruz ve koskoca Afganistan'ın, uçsuz bucaksız bozkırlarında yayan yürümeyeceğiz.

Oyun boyunca birçok araç kullanma şansımız olacak fakat bunları Just Cause 2 misali, "Dur şu tanktan ineyim de helikoptere geçeyim." diyerek kullanamayacağız. Senaryonun öbüümüze attığı araçları kullanma şansımız olacak ve bu arazideki performansı yüksek olan bir ATV'den, bir konvoydaki kamyon'a kadar değişiklik gösterebilecek.

Ne tür araçların kontrolünde olacağımız henüz açıklanmadı lakin benim tahminim, EA'nın Modern Warfare 2'de sunulanlardan aşağı kalmamak için birçok ilginç aracı, temposu yüksek anlarda kullandırtmayı hedeflediği yönünde. Yani içi tıka basa silahlı adam dolu üç tane jip peşimizden kovalarken, biz savunmasız bir şekilde, üflesen patlayabilecek bir ATV'de kaçmaya çalışabiliyoruz. Dönüp ateş de edebilirsek, tadından yenmez bence.



GEÇMİŞİN İZLERİ

Medal of Honor 10 yılı aşkın süredir bizimle birlikte olan bir seri ve PC dışında birçok sistemde, birçok oyun yer almaktır. Konuyu fazla yazmadan, dikkat çeken beş tane Medal of Honor oyununa bir göz atalım.



Medal of Honor [PSOne, 1999]

Evet, ilk MoH oyunu PlayStation için hazırlanmış ve çok da iyi bir oyun olmuştu. Şu an kesinlikle konsollarda FPS'ye tahammül edemiyor olsam da o zamanlar bu çeşit artistliklerde bezim yoktu,

gamepad'imi alıp paşa oynardım oyunları türlerine bakmadan. Oyun o kadar rahat gelmişti ki bana hatta, düşmanları headshot yapmadan vurursam kendimi başarısız addediyordum. Ne acayipmişim ben de...



Medal of Honor: Allied Assault [PC, Mac, 2002]

MoH'in ilk PC oyunu, Allied Assault takısıyla birlikte gelmiştir. Bu oyunu ilk defa mouse ile kontrol etmemiştim ve zaten bu dakikadan sonra da bir daha konsollara dönemez oldum. Dünyanın en eğlenceli veya en

iyi FPS oyunlarından biri değildi Allied Assault fakat iki tane ek paket, Spearhead ve Breakthrough ile genişletilmeyi de bildi.



Medal of Honor: Pacific Assault [PC, 2004]

Allied Assault'tan sadece iki yıl sonra piyasaya çıkan Pacific Assault, türe pek bir yenilik getirmemişti fakat işin içine "çekik gözlüler'i karıştırarak bizi farklı tipte bir düşmanla karşı karşıya getirmiştir. Fena bir oyun değildi ama pek iz bırakmadı.



Medal of Honor: Heroes [PSP, 2006]

Online olarak oynanabilmesi ve PSP'nin grafik gücünü kullanabilmesiyle bir süre ilgiyi üstünde topladı MoH: Heroes fakat FPS kontrollerinin PSP'de bir hayli zor olması ve oyuncunun güncelliliğini kısa sürede

yitirmesi, bu oyunun da tarihin tozlu sayfalarında kaybolmasına neden oldu. Bir sene sonra oyunun ikincisi piyasaya çıktı ama o da yok oldu, gitti.



Medal of Honor: Airborne [PC, PS3, X360, 2007]

EA'nın iddialı MoH denemesi, oyuncuların paraşütle savaşın ortasına inmesine izin vermektedir. Ne var ki bu oyunda da bir problem vardı ve o da oyunu özel yapması gereken paraşüt özelliğinin, hiçbir şekilde özel yapmaması ve oyuncunun bunun dışında son derece sıradan olmasıydı. Zaten Airborne'dan sonra da MoH cephesinden ses sada çıkmadı; ta ki bu seri de modern dünyaya taşıınanın dek...

DICE

Bad Company 2 ile multiplayer alanında ne kadar başarılı olduklarını gösteren DICE, Medal of Honor'in da multiplayer kısmıyla ilgilenecek. Modern Warfare 2'nin bu konudaki başarısı da EA'ı çok etkilemiş gibi gözükmektedir ve oyununun multiplayer kısmını da büyük bir silah olarak kullanmayı hedefliyor. EA, Activision'ın ürününden ne kadar farklı bir multiplayer deneyimi sunacak, şu an kestiremiyorum ama klasik multiplayer formülüyle bile birçok oyuncuya tavlayacaklarını düşünüyorum.

Sözlerimin sonuna yaklaşmaktayım, hissediyorum ve paragrafin bu son bölümünden, artık Amerikan askerlerini kontrol etmekten sıkıldığımı belirtmeden geçmeyeceğim. Bir Amerikan askeri olarak Vietnam'lı mı öldürmedim, Japon'un böğürüne bıçak mı sapladım, terörist mi avladım... Adamların her yaptığına zaten "he" diyoruz ve bu açıklığı beni biraz sıktı. Ne yalan söyleyeyim Medal of Honor'da da gidip Afgan halkın boğazına sarılmayı dört gözle beklemiyorum, hatta bu bende en ufak bir heyecan yaratmıyor. Ha nedir, bu oyunu yine alıp oynayacağım, iyiyse yüksek puanı da basacağız künynesine lakin durumun kabak tadı vermeye başladığını da hepimiz farkındayız, değil mi? ■ Tuna Şentuna



Binalar seyrek sayıda görülecek ve çoğu yıkık-dökük olacağı için hangi kısmından, nasıl bir düşman fırlayacağıni kestirmemiz zor olacak.



ANALİZ

Jetler sürekli yardımımızda olacağa benziyor. Önümüzde bekleyen engelleri önceden dağıtacakları için biraz daha kolay ilerleyebileceğiz.

Unutulmuş bir dağda, dökme betondan siper bulacak değilisiniz elbette. Yaralanmak ve daha da iyisi, ölmek için sürekli bu mevzileri kullanmanız gerekecek.

Coğrafyaya uygun kamuflajlarıyla, bildiğiniz Amerikan askerleri. Silahlarını alırsınız çuvalla saldırıyorlar.



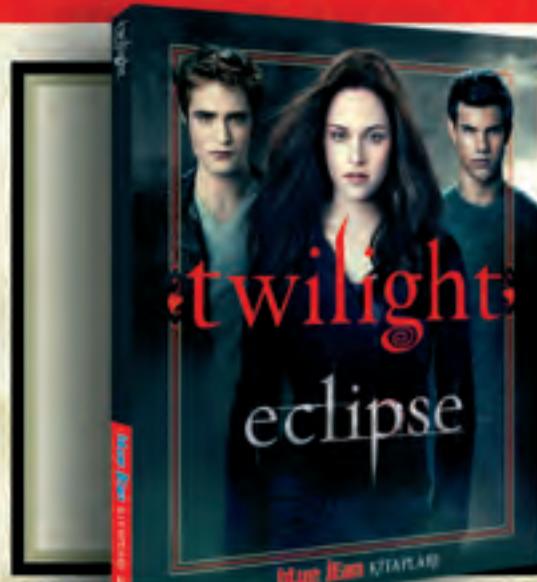
blue JEan



HER AY 3 DERGI

6 POSTER

MANGA LADY GAGA
TAYLOR SWIFT
AVENGED SEVENFOLD
ADAM LAMBERT
DAVID GUETTA



the twilight saga
HERKESE **eclipse** **KİTABI**

Dijital Dergi Aboneliği için;

www.eMecmua.com

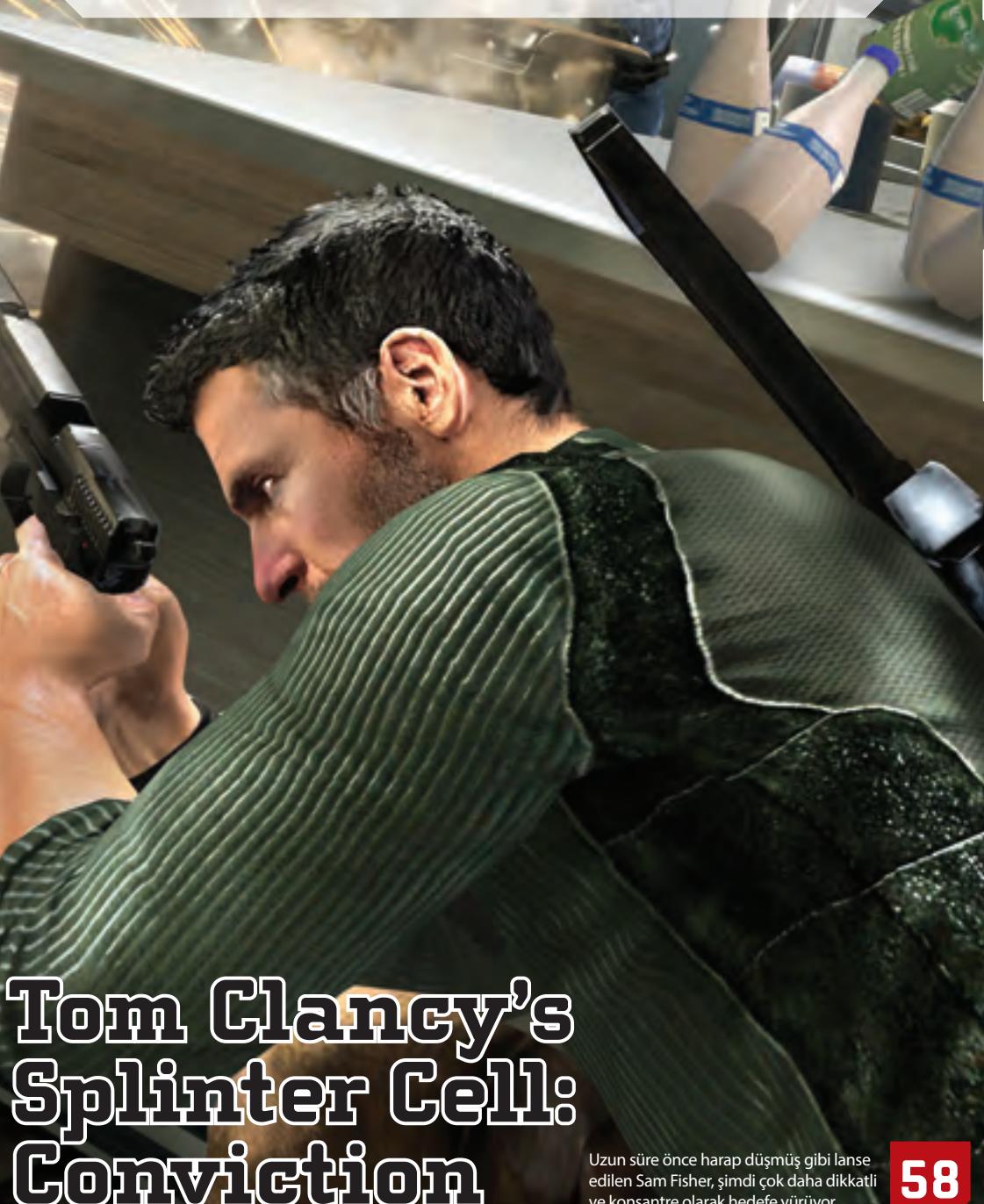
DB
DOLCE & GABBANA

İnceleme

Sam? Johnny? Tony? Hakan? Hoş geldiniiiz!

Önceki yılları düşünüyorum da... Sonbahar bitip yeni yıl girdikten sonra oyun bulamazdık bir süre. Ya 2010 yılına ne demeli? Resmen oyun yağdı, PlayStation 3 atağa geçti, şimdi de PC ve Xbox 360 piyasası bir hayli hareketlendi. İlk olarak Sam Fisher geldi ziyaretimize ve önce Xbox 360 versiyonu, ardından gecikmeli de olsa PC versiyonu sürüldü piyasaya. PlayStation 3 sahipleri God of War ve Heavy Rain: The Origami Killer ile oyalandırsun, Ubisoft sunucuları sakin sakin ve karanlıktan yürümeyi tercih eden partnerlerle dolup taşıyor. Peki ya Street Fighter serisine ne demeli? PC versiyonunun korsana teslim olması, Super Street Fighter IV'ün sadece konsollar için piyasaya sürülmemesine neden oldu. Bu noktada firmayı

suçlayamayız, sadece Hakan'ın ve diğer yeni karakterlerin tadını doyasıya çıkarmak için konsol başına geçmemeliyiz. Hem acele edin, Dünya Kupası yaklaşıyor! Elimizde 2010 FIFA World Cup South Africa da varken kaptık gamepad'ı, düştük Güney Afrika yollarına. Emin olun ki bu kez zafer ulaşmak, FIFA 10'dakinden çok daha macera dolu, heyecan dolu. Bu ayın diğer dikkat çeken yapımıysa 50.000.000\$'lık kontratın sona ermesiyle PC ve PlayStation 3 için piyasaya sürülen Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City. The Lost and Damned ile motosikletli sert çocukların, The Ballad of Gay Tony ileye gece kulübü işlenen "yumuşak" çocukların dünyasına konuk oluyor... Bakın, ne dedim? Oynayacak bir sürü oyunumuz var ama oyun oynayacak vaktimiz yok!



Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Uzun süre önce harap düşmüş gibi lansedilen Sam Fisher, şimdi çok daha dikkatli ve konsantre olarak hedefe yürüyor.

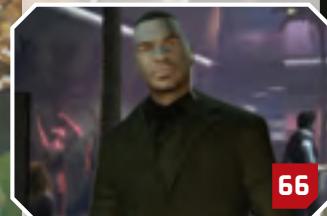
58



54

Super Street Fighter IV

Street Fighter serisi, Hakan'ın da katımıyla çok daha renkli ve ilgi çekici bir hal aldı.



66

GTA: Episodes from Liberty City

Microsoft ile Rockstar arasındaki kontratın süresi doldu, PC ve PS3 sahipler bayram etti. Herkes Liberty City'ye!



68

2010 FIFA World Cup South Africa

Biz elenmemiş miydi yahu? Evet. Ama bu bir oyun değil mi? O halde? Haydi Türkiye!

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyiinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdığımız ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdığımız ödül

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



Yapım Cavia
Dağıtım Square Enix
Tür Aksiyon / RPG
Platform PS3, Xbox 360
Web www.niergame.com
Türkiye Dağıtıcı Aral İthalat

Karakter Modellemesi

Nier oynarken en çok dikkatimi çeken, karakterimizin fizik motoru oldu. Aniden koşarken yön değiştirdiğimde kendisini frenleyerek aksi istikamete dönüyor. Zıplama animasyonu nispeten kısa ama yine de fizik motoru olarak çok kaliteli çalışıyor. Özellikle yüksek bir yerden atladığımızda karakterimizin hafif ayağı kayıpta yere düşmesi, ziyadesiyle ilgimi çekti doğrusu.

Nier

Karmaşa içinde bir dünya ve kızını bırakmayan bir baba

Aksiyon oyunlarını sanıyorum hepimiz seviyoruz. Yani "Nefret ediyorum" diyenimiz bile, eline aldığı anda rahatlıkla aksiyon oyunu oynayabiliyor. Özellikle Devil May Cry serisinden sonra hız alan third person kamera açılı aksiyon oyunları, artık durmak bilmiyor. En son Dante's Inferno ve GoW III ile bizleri kalbinden vuran bu oyun türüne, bu ay çok da iddialı olmayan bir oyun dahil oldu.

Kitaptan doğan kötülük

Yıl 2049, sıcak bir yaz günü ve olaylar oyunun ana karakteri olan Nier için hiç de iyi gitmiyor. Kendisi -bir şekilde hasta gözüken karakterimizin derdi çok büyük. Korumak için uğraşlığı, Yonah isimli bir kızı var. Oyuna başladığımızda bir ses; "Ruhunu bana ver ve kızını kurtar" diyor. Biraz sonra bu sesin yanı başında duran bir kitaptan geldiğini fark ediyoruz. Kitabı kendimizden uzaklaştırıldıktan sonra kızımızın yanına gidiyor ve ne olursa olsun bu kitabı dokunmamasını söylüyoruz. Ve oyun başlıyor...

Kısa bir giriş ve aksiyon sahnesinden sonra kendimizi gelecekte, (Buraya dikkat!) olaylardan 1300 yıl ileride bir zamanda buluyoruz. Burada oyun hakkında herhangi bir spoil vermeme gerekiği için çok gevezelik yapmayacağımdır. Nitekim oyun açıldığında çok farklı bir kamera açısıyla kızımızın yanında, ayakta bekliyor olarak bulunuyoruz karakterimizi. Kamera açısı farklı derken; oyunu

bir nevi iki boyutlu bir şekilde tam da bir adventure tadında idare ediyoruz. Evinizden dışarı çıktıığınızdaysa normal TPS kamerasına geçiyor oyun. Genel hatlarıyla Orta Çağ'ı andıran bir çevre hükmediyor oyna. Etrafımızdaki köyden tutunda, etrafa otlayan kuzulara kadar...

Gelecekteki geçmiş

Nier yapı olarak çok hızlı bir oyun. "Pata - küte" diye adlandırdığımız bir savaş sistemine sahip. Düşmanlarımızdan önce kaçıp, sonra saldırmak suretiyle gerçekleştiriyoruz savaşlarımızı. Temel olarak kullandığımız bir kılıçımız var. İki elli ama yavaş, tek elli ve hızlı olarak ikiye ayrılan kılıçlarımıza bir de mızraklar eşlik ediyor. Pek tabii ki nispeten bir RPG olduğu için, zamanla yeni silahlar da buluyoruz. Fakat oyuna asıl ağırlığını kovan silah, senaryonun da biricik vazgeçilmezi olan Grimoire Weiss isimli kitap. Bu kitap



Alternatif

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



Böyle bir oyunda silah satın alsanız ne olur, almasanız ne olur...





Ana karakterimizin modellemesi çok kaliteliyken, düşmanlarımız tam bir sanatsal felaket gibi duruyor. Sanki zorla farklı bir tasarım çalışması yaptırılmış grafikerlere

bünyesinde birbirinden farklı saldırılar bulunduruyor. Çok büyük bir yumruk şeklinde düşmanlarının üzerlerine inebildiği gibi, bir anda bir mızrak şeklini alıp düşmana inanılmaz saldırıları da yapabiliyor. Yetmezmiş gibi bir de "makineli tüfeği" andıran bir şekilde ateş edebiliyor düşmanlarımıza.

Nier'de benzeri aksiyon oyunlarında olduğu gibi kendimden çok büyük düşmanlarımız var. Bu düşmanları öncelikle yormamız gerekiyor. Bir noktadan sonra, tipki GoW ve türevlerinde olduğu gibi sonlandırıcı bir hamle bizi bekliyor. "Attack Gauges" isimli bu sahneyi gerçekleştiremediğimiz taktirde, düşmanımız bir miktar hit point ile yeniden ayağa kalkıyor. Bu arada oyunda loot sistemi mevcut. Yani öldürdüğümüz mob'lardan bolca eşya çıkıyor. Ya da kirdiğımız kutulardan bir sağlık bitkisi bulmak işten bile değil.

Kime Nier, kime kısmet

Efendim, lafi çok uzatmayacağım. Çünkü ben bu oyunu citteden hevesle bekliyordum. Oysaki karşıma çıkan oyun tam bir felaket niteliğinde oldu. Neresinden başlasam bilemedim ki? Hah, tamam. Modellemeler; ana karakterimizin modellemesi çok kaliteliyken, düşmanlarımız tam bir sanatsal felaket gibi duruyor. Sanki zorla farklı bir tasarım çalışması yaptırılmış grafikerlere. Çok kasıntı tasarımlar gördüm ve burnumdan kan geldi affedersiniz. Peki neden köydeki ya

da etkileşim halinde olmayacağı NPC'lerin içlerinden geçiyorum? Artık olmasın böyle "etheral" modellemeler. Asıl olayınım bittiği yere geliyorum şimdi de... Oyuna başladım; iyi, güzel akıyor oyun. Fakat çok geçmeden fark ettim ki üç ana noktada dönüyorum. Evin, kütüphane ve yan tarafındaki çayır. Tam tamina 45 dakika sevgili okur; 45 dakika boyunca bu eksende döndüm ve sonunda -tabii ki- kızımı kaçırdılar. Harika senaryo değil mi? Bence de... Son lafmıda o sürekli yazan "Loading" yazısına. Yok mu kardeşim yerin yurdun? Neden beş dakikada bir "Loading" yazıyor, RAM mi alıyorum konsola? Oh, kustum rahatlardım. (Ben de rahatlardım. Ben daha çok kusardım ama; o kesin. - Elif)

Üzüldüm yine. Yazık oldu bir oyuna daha. Tam, "Aha" diyorum, "Bu sefer farklı bir şeyler olacak galiba"... Ama alakası bile yok karmaşa çıkan oyunların. Üzülerek söyleyorum ki boş boş yaratık kesmekten hoşlanan bir bünye değilseniz boşuna görsellerine ya da videolarına aldanmayın bu oyunun. ■ **Ertugrul Süngü**

Nier

- + Ana karakterin ilgi çekici fizik motoru, müzikler
- Bir dünya düşünün, içi bomboş...

4,5



Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Tür Dövüş
Platform PS3, Xbox 360
Web www.streetfighter.com
Türkiye Dağıtıcı Aral İthalat

Super Street Fighter IV

Sokak dövüşü hiç biter mi...



Kendimi zorluyorum, zorluyorum ama başaramıyorum. "Street Fighter" ismi geçtiğinde insan geçmişe dönüp nostaljiye teslim olmaktan kendini alamıyor resmen. Üstelik anlatılan şeyler de aynı şeyler oluyor hep. Jeton, ateri salonu kokusu, "Senden önceki tuşa sümüğünü sürdür" geyikleri, "Sen ilk SF'yi oynadın mı?" muhabbetleri, Dhalsim'in uzayan bacakları, Guile'in kalıp saçlı, Chun-li'nin kafasının üzerinde fırıldak gibi dönüşü, Ken'in ve Ryu'nun fanatikleri... Geçip gitti güzel zamanlar. Öyle bir dönemdeyiz ki o günlerde karakterlerin hareketlerini keşfetmenin heyecanını yaşarken, şimdil "çat" diye



Alternatif

BlazBlue (8,8)
Tekken 6 (8,9)
Marvel vs. Capcom 2 (-)



■ **Dee Jay bana fena halde Tekken'den Eddy'yi hatırlattı.**
Eddy bu kadar sırtımıyordu; o ayrı konu.

hareket listesini açıp yemek tarifi alıb bakıyoız ekrana.
Hey gidi...

Hep beraber, yeniden, bir arada...

Super Street Fighter IV, aslında dürüst bir yapımdır. Zira bu oyun piyasaya -BioShock 1 & 2 vakasında olduğu gibi- "Street Fighter V" olarak da çababilirdi. Capcom'un oyuncuların zeka seviyelerini aşağılamak gibi bir niyeti yokmuş neyse ki.

SSFIV'ün öne çıkan en büyük özelliği yeni karakterleri. "Yeni karakterler" derken önceki SF oyunlarında yer alıp bu oyunda da boy gösteren karakterlerden de bahsetmiyorum üstelik. Sadece SSFIV'e özel iki yeni karakterden; Yuri'den ve Hakan'dan bahsediyorum. Yuri, Karate Kid'deki Daniel tadında bir kız. Epey çevik; özellikle tekme komboları çok etkili. Dövüş tarzı bakımından çok rahat Ryu'nun akrabası olabilir. Ama Ken'e nazaran daha hızlı olduğu da bir gerçek. Bir de keşke Yuri ile Ibuki bu kadar birbirlerine benzer karakterler olmasaydı. Ibuki varken Yuri gibi yeni bir karakter çok gereklili emin değilim açıkçası.

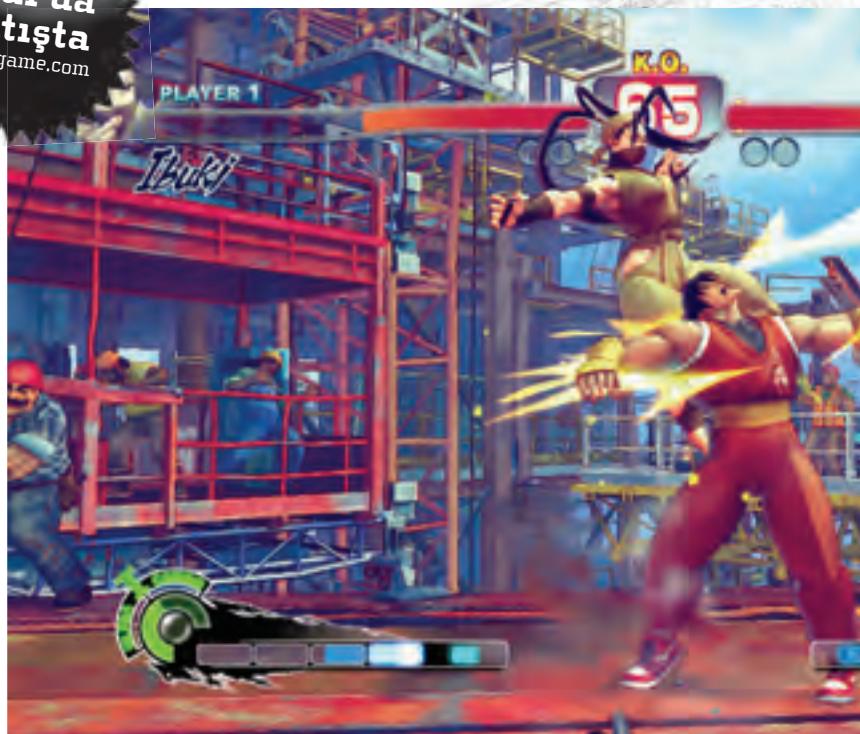
Diger yepeni karakterimiz de hemen hemen bütün oyun severlerin haberdar olduğu Türk güreşçi Hakan. Hakan'la oynarken ben açıkçası Honda & Zangief kırmazı olduğunu



Aral'da Satışta
aralgame.com



■ Makoto, yazida bahsettiğim Super Combo'suyla Dan'ı patakla...



İKİNCİ GÖRÜŞ

Elif oyunu test etti, her bir yeni karakterle özel olarak ilgildi ama benim de söyleyeceğim var! O Dan'ın hali nedir arkadaş! Daha gamepad'ı elime bile almadım, hemen tüm akrobatik hareketlerini sergilemeye başlayıp K.O. ibaresini görmemi sağladı. Herhalde Street Fighter tarihinde komboları bu kadar kolay yapılabilen bir karakter daha yoktur. Eskiden favorim Guile'di ama bundan böyle Dan! Tabii ki Ryu da var, onu da seviyorum ama Dan... Hem tipleri de, tarzları da aynı kanaldan!



Şefik

hissettim biraz. Super ve Ultra Combo'ları neyse ki özgün; yağlı güreş sporunu komik şekilde yansitan hareketler. Bir de benim favori bir hareketim var ki o da "kafa atma" hareketi. Tüm karakterlerin "iki tusta aynı anda basılı tutma" yöntemiyle gerçekleştirilen özel hareketleri var. Bu hareketler sırasında, Street Fighter IV'deki gibi karakterlerin etrafında siyah, mürekkebi andıran çok güzel bir efekt belirliyor. İşte Hakan'ın kafa atması da bu türdeki hareketlerden biri. Hakan'ın bir de kendini yüz üstü yere atıp yatma hareketi var ki insanı gülmekten epey yorabiliyor.

Geçmişten gelip yenilerek boy gösteren karakterler arasında benim en beğendiklerim Adon, Makoto ve Cody oldu. Adon, gerçekten suratıyla ve gülüşüyle cileden çıkarıyor. Normalde mimikli tiplerden nefret ederim ama Adon'ın gıcılgı hoşuma gitti. Diğer karakterler gibi sadece yumrukları ya da sadece tekмелeri güçlü değil; her iki alanda da çok başarılı. Tüm hareketleri akıl almaz derecede seri ve etkili. Sagat'a benziyor ama sanki Sagat'tan daha güçlü bir karakter olmuş Adon. Makoto'yu sevmemin nedeni ise tamamıyla Super Combo'su. Normalde Super Combo; insanı etkileyen bol efektili fakat götürdüğü enerji her zaman sabit olan bir hareket. Ama Makoto'da durum böyle değil. Super Combo'da kız -tipki Hulk gibi- renk değiştirip kıpkırmızı oluyor ve yaklaşık bir 15 saniye boyunca yaptığı tüm hareketler neredeyse iki kat daha fazla enerji götürüyor. Yani

bu 15 saniye içinde panik yapmadan komboları dizerseniz K.O.'ya kısa yoldan ulaşabiliyorsunuz. Cody'ye gelince... Cody ve Guy aslında Final Fight'in ana karakterleri. (Keşke Haggard da olsaydı; herhalde Zangief'e çok benzer diye tercih edilmemiş olabilirdi.) 98'de çıkan Street Fighter Alpha 3'te boy göstermişti bu ikili; 12 yıl sonra tekrar SF dünyasındalar. Guy açıkçası oyundaki en vasat karakter bence. Hareket sayısı da gayet az. Cody yetermiş bu oyuna; özellikle kelepçeli haliyle Final Fight'i hatırlatan bıçak fırlatışı gözlerimi doldurdu. Diğer hareketleri de oldukça sağlam. Düşünün elleri kelepçeli bir adam ve herkesi pataklıyor. Yaşasın Cody!!!

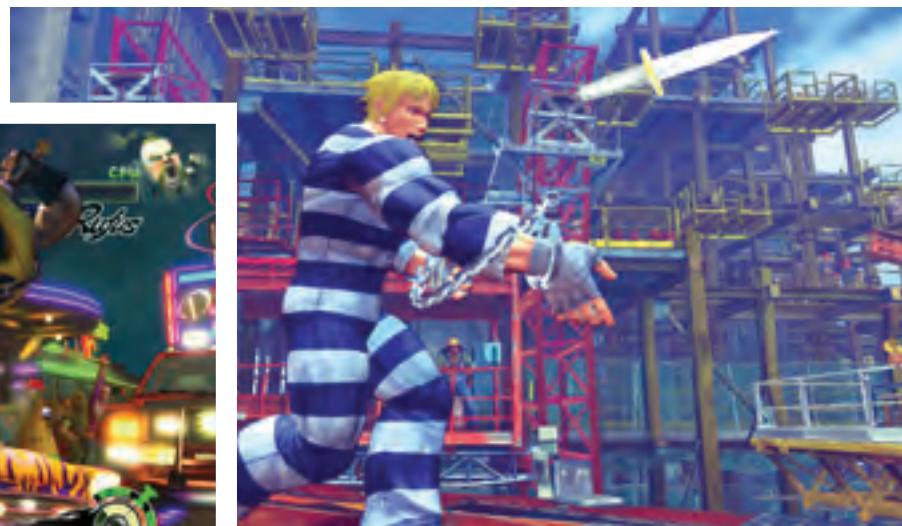
Kombonun ultrası

"Ultra combo"lardan bahsettim yazının çeşitli noktalarında. Karakterimizi seçenekten önumüze çıkan iki Ultra Combo opsyonundan (Bir tek ▶

Bonus Stages

Araba ve fiçı parçalama modlarını Capcom almış, "cat" diye yaptırmış SSFIV'e. İnsan bir - iki yeni jest ekler, zorlaştırır, ko-laylaştırır; değişiklik yapar kısacası. Yine Bonus Stage'lerden Trial mode ise training mode resmen. Training mode'a girmeden bütün hareketleri Trial mode'da, çok daha eğlenceli bir şekilde öğrenebilirisiniz. Haberiniz olsun.





► Gen'in dört Ultra Combo seçeneği var.) birini tercih etmemiz gerekiyor. Endişelenenek bir şey yok; bu komboların götürdüğü enerjiler arasında çok fark yok zira. Sadece denemek ve harekete isnanmak gerekiyor. Hangisine isnır-sanız, hangi hareketi izlemek size daha çok keyif veriyorsa, hangisini yapmakta daha az zorlanırsanız onu seçin; olsun bitsin bu iş...

Seni döverim çocuk!

SSFIV'ün en yeni karakterlerinden sonraki en önemli özgürlüğü yeni multiplayer modları oyuncularla buluşturması. Bu modlardan ilki Team Battle; bu modu anlatmanın en kolay yolu herhalde King of Fighters'ı kullanmak olacaktır. King of Fighters oynadığınızı, üç karakter yerine dört karakter seçtiğinizi ve sizin dışınızdaki karakterlerin, dünyanın herhangi bir noktasındaki canlı kanlı insanlar tarafından kontrol edildiğini düşünün. Team Battle'ın özeti bu işte. Endless Battle ise oyuna giriyorsunuz ve karşınıza gelen herkesi tek tek yenmeye çalışıyorsunuz. Haliyle ne kadar çok adam dövebilirseniz rank'ınız de o kadar artıyor.

Yeni Karakterler



Hakan

"En az üç çocuk" sloganını ikiye çarpan Hakan; sürekli kendisini yağıldığı için güneşten kavrulup kıkırıldırılmış.



Yuri

Fırıldak bir kız Yuri. Ibuki gibi çok hızlı. Ayrıca ölümçül serilikte tekmeleri var. İnsan neye uğradığını şaşırıyor.



Dudley

İnsanları İngiliz asaletiyle döven, döverken bile üstünü başını temiz tutan Dudley, bana daha çok Fransızları hatırlattı.



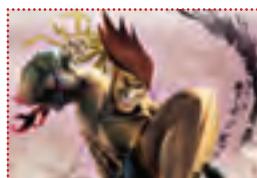
Ibuki

Boyun kırmış hareketi nedeniyle uzak durmak zorunda kaldığım Ibuki'nin en büyük avantajı hızı.



Makoto

Erkek çocuğu gibi görünen bu kızımızın ayakları kafasından daha büyük. Haliyle ondan pek tekme yememek gerekiyor.



Adon

Dee Jay gibi psikolojik oyularla rakiplerinin sınırlarını bozan bu yeni dövüşümüz, Sagat'ın saçılı versiyonu gibi adeta.



Cody

Guy'ın yoldaşı Cody, kelepçeli olmasına rağmen birçok karakterden çok daha iyi dövüyor.



Dee Jay

İnsanı gülmekten soğutan bu arkadaş aslında elektronik müzik piyasasında, albümleriyle yer almıyor.



Guy

Final Fight'ın unutulmaz karakteri Guy, maalesef diğer karakterlere göre daha dar ve vasat bir hareket yelpazesine sahip.



T. Hawk

Babasının katili Mr. Bison'dan intikam almak isteyen insan irisi T. Hawk, "oturan boğa" hareketiyle Hakan'ın en büyük rakibi.

Tournament mode, adından da anladığınız bildiğiniz, çeyrek finali - yarı finali - finali turnuva modu. Son olarak bir oyun modu olmasa da Replay Channel'da diğer oyuncuların kaydettikleri hareketleri izleyebiliyorsunuz. Tabii ki buraya kendi hareketlerinizi de koymazsınız. Böylelikle youtube'un arama sekmesine "Gen ultra combo" yazmanızda gerek kalmıyor. Nasıl olsa biri Gen'i seçmiş ve yaptığı Ultra Combo'yu Replay Channel'a kaydetmiştir...

Hakan'ın yüksek doymuş yağ oranı...

Oyunlarda Türkçe dil desteği görünce bile sevinçten havalara uçan Türk oyuncular için Hakan, SSFIV'ün başından kalkmamak için çok büyük bir neden. Yeni karakterleri ile karakter sayısının doyurucu olması ve yeni multiplayer modları SSFIV'ü sadece dövüş oyunları meraklıları için değil tüm oyuncular için çekici kılmıyor. ■ Elif Akça

Super Street Fighter IV

- + Yeni ve başarılı multiplayer modları, yeni karakterler, Hakan
- PC'ye eklenmesi, SFIV'e göre büyük bir değişimin olmaması

9,0



Wallpaper
Paketi
LEVEL
DVD'de







Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Saklan kendi dünyana!

Ateşler söndükten sonra, aydınlığı özlemek için artık çok geçtir. Sen de kendi dünyana saklanırsın; yapacak başka bir şeyin kalmamıştır çünkü.

Karanlıktan korkmaman gereklidir. Çünkü karanlık, düşmanın değil, dostun da olabilmektedir. Onlar seni görmeden, sen onların tepesine binebilirsin; sayılarını düşünmeden...

Spotların altında beklersin, seni herkes görsün istersin o an ama bilmezsin ki yapay olan her şeyin sonu çok kolay gelmektedir. Aydınlatma tuzla bu olurken gölgeler kaplar dört bir yanını. Ve tanıma- mazsan karanlıklar içinde bekleyen avcıyı...

Peki ben biliyor muyum ne dediğimi? Elbette. Avcıdan bahsediyorum. Sam Fisher adındaki kap- landan. Neden kaplanıyorum? Cevabı çok net: O,

Third Echelon eğitimlerinde öğrenciklerinin tümünü açık arazide kullanma şansını yakalayan bir asker.

"Gözlerini kapatıp sadece sesleri dinleyen Sam Fisher, etrafı kolaçan eden iki silahlı adamın, onun bulunduğu yerden ne kadar uzakta olduğunu anlayabiliyordu. Kısa sürede bir strateji geliştirdi. İlk önce bulunduğu yerden çıktı ve hızla ilk adamın sağındaki karanlığa atlayarak kendine siper aldı. Hızla su borusu olduğunu tahmin ettiği boruya tırmandı ve düşmanın altında hizalanmasını bekledi. Bir tonluk "ACME ağırlığı" gibi düşmanın üstüne çöken Fisher, silahın patlamasını engelleyememişti. Arkadaşı sesi duymuş ve süratle arkadaşına doğru gelmekteydi. Fisher koştı, koşarken onu açık edecek bir ampulü patlattı ve yarattığı karanlığa sığındı. Arkadaşının yerde bayın yatmaktadır olduğunu gören silahlı adam, bir şeylerin son derece ters gittiğini de anlamıştı; Fisher'in orada olduğunu biliyordu. Ne var ki kartal gibi gözlerle sahip, bir puma kadar çevik olan eski asker için son derece kolay bir olduğunu bilmiyordu. Her ne kadar düşmanı ihtiyatlı davranısa da Fisher onun açığını kolayca buldu ve düşmanın, boynu kirilmadan önce son gördüğü şey, alev alev parlayan bir çift gözdü..." ▶



Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft

Tür Aksiyon

Platform PC, Xbox 360, iPhone

Web www.splintercell.com



► Hikayeler dizmek kolay, gerçeki yaşamak ise pek zor. Third Echelon, devlet, entrika, suikast hazırlığı, yıkım... Hepsi ve ötesi; hepsi ve niceleri. Bunlar Sam Fisher'ın oyuncakları ve elinizde tutacağınız oyun kutusu da onların dünyası.

Yenisini götür, eskisini at

Kutuyu şöyledir bir salladığınızda uzun saçlı olması ve PS3'te de karanlık gördü mü saklanması gereken bir Sam Fisher düşecektir. Fakat bir bakacaksınız ki bu adamcağızın ne saçı uzun, ne de PS3'ü kale alıyor. Ubisoft ile Sony'nin takışması yüzünden PS3'ün es geçilmesi bazlarını elbette üzdü ama sizin bir bilgisayara sahip olduğunuzdan emin olduğum için bu durumun çok dert edilmemesi gerektiğini düşünüyorum. Asıl dert etmeniz gerekense zaten bu değil, bu oyunda bıçır bıçır konuşan düşmanlarınız.

Konuyu, oynanışı anlatacağım; endişeye mahal vermeyin. Sadece bana kulak verin. Bana odaklanın zira oyundaki düşmanların seslerini duymak, sizi fark ettikten sonra kurdukları cümlelere kulak kabartmak sizi mutlu etmeyecek. Konuya ilgili son derece komik bir karikatürü Penny-Arcade'de bulabilirsiniz, sakin es geçmeyin. (Geçen



Alternatif

Batman: Arkham Asylum (9,1)
Gears of War 2 (9,5)
Kane & Lynch: Dead Man (7,0)

ayın arşivlerine bakmalısınız.) Olan şu ki Sam Fisher'ın (Karakterimiz olur kendisi.) düşmanları, onu fark ettiğinden sonra sürekli bir konuşma haline bürünüyorlar. "Hey Fisher, get your white ass out!", "You know we'll eventually find you Fisher!", "Fisher! Hey Fisher! Fisher! diye bağırıp durdular, beni de sinir ettiler.

Peki bu adamlar bizi niye aradı? Niye arıyor? Ne istiyorlar bizden? Şöyledir ki Splinter Cell'in Kahramanı, Third Echelon'un gözdesi Sam Fisher artık bir kaçak. Third Echelon'un ne mal olduğunu ortaya çıkartmış durumda ve artık bu kuruluşun bir numaralı düşmanı. Dolayısıyla o yüksek teknolojili eşyalara, kıyafetlere, gece görüş dürbünlerine sahip değil. Hatta kapı altından gözetleme yapmak için son derece mikro-nano bir kamerası kullanan Fisher, oyunun hemen başında bu iş için bir arabadan yürüttüğü dikiz aynasını kullanıyor; o denli bir sefillik.

Durum böyle olunca da işler daha doğal hale diliyor tabii. Yani bir duvara bir tuzak, bir diğerine başka bir cihaz takip 120 metrede gece görüşüyle gördüğünüz bir düşmanın, o noktaya ulaşmasını sabırla beklemenize, çit çıkarmadan bir noktada taş

■ Fisher'ın çıktınlara tutunmaya ilgili hiçbir problemi yok; hatta buralarda bir kedi kadar hızlı hareket edebiliyor.



kesilmenize bu oyunda gerek yok. Burada her şey daha hızlı, hareketler daha akıcı, olaylar daha seri.

Fisher elbette yine karanlığı kendi lehine kullanmak durumunda ve görünüp görünümediğinizi artık bir ibareye bakarak değil, direkt olarak ekranın büründüğü renklerden anlıyorsunuz. Eğer düşmanlarınızın siz göremeyeceği bir noktadaysanız, ekran siyah-beyaz bir görüntüye geçiyor. Fark edilişeniz veya ışıklı bir bölgedeyseniz de görüntü renkleniyor. Karanlıkta olduğunuzda, rakibinizle yüz yüze gelmediğiniz sürece saatlerce bekleyebilirsiniz ama bunu yapmanızı pek gerek kalmıyor söylediğim gibi. Hatta kendinizi göstermek, nerede olduğunuzu belli etmek stratejinizin bir parçası olabiliyor.

Oyunun başlarında düşmanlarınız sabit bir şekilde defnedilmeyi bekliyor ve bunları bir bir, hiç fark edilmeden ortadan kaldırıbiliyorsunuz fakat sonradan bu adamlar mobil hale geliyor ve devriye atmaya başlıyor. Bazen izledikleri deseni takip edip açıklarını yakalayabiliyorsunuz; ne var ki çoğu zaman gruplar kalabalık olduğu için daha farklı bir yöne sapmanız gerekiyor ve bu yüzden yerinizi belli ediyorsunuz.

Düşmanlarınız yerinizi saptadığında oraya doğru koşuyor, bomba atıyor, ellerindeki silahın tüm şarjörünü oraya boşaltıyor. Neyse ki bunu bir anda yapmıyorlar ve siz daha atak davranışını hemen yerinizi değiştirebiliyorsunuz. Bu da sizin avantajlı duruma getiriyor. Sizin "eskiden"

olduğunuz yere mermi yağdırın düşmanlarınızın bir anda arkasına geçmek veya daha avantajlı bir konuma açıklarını kollamak, yapabilecekleriniz arasında. Hatta bir noktada durup orayı bir tuzak yuvası haline getirmek ve ardından yerinizi belli edip oradan uzaklaşmak da güzel bir yöntem.

Fisher'in son derece hızlı hareket etmesi, siper alma konusunda da aynı hızı sergilemesi, oyunun "av-avcı" temasına bürünmesine neden olmuş. Hatta öyle bir hal almış ki Splinter Cell: Conviction, Sam Fisher'ın yerine Bruce Wayne'ı, yani Batman'ı koysanız, hiç sırtmaz.

Öyuncaklar

Splinter Cell'in başta Assassin's Creed'i örnek aldığından eminim. Daha sonra ise Batman'den esinlentiler başlamış ve Sam Fisher en az Batman kadar çevik ve karanlığın dostu bir kahramana dönüşmüştür. Tabii kendisi ne Batman gibi giyiniyor, ne de onun kadar dayanıklı. Burada da oyunun güzel bir tarafı ortaya çıkıyor: Ölume olan yakınıñınız.

Fisher fark edilirse ve düşmanlarıyla başa baş mücadele etmesi gerekirse -eğer müthiş bir nişancı değilseniz- kısa sürede yere iniyor. Düşmanlarınıñızın hepsinde en güçsünden makineli tüfekler bulunuyor ve sizin gördüklerinde bir şarjörü üstünüze boşaltmaktan çekinmiyorlar. O yüzden birebir çatışmalardan kaçınmak veya en fazla iki düşmana karşı savaş vermek gerekiyor.

Yapay zeka her ne kadar akıllı davranışa da sizin bulunduğuñuz yere gelmeleri, sizin ararken aşırı yavaş davranışlarımları onları kolay birer ava dönüştürmüştür. Ancak kalabalık bir grupla karşılaşığınızda işiniz zorlaþıyor çünkü birisinin arkasına geçtiðinizde, bir diðeri mutlaka sizin göründür ve başlıyor ateş etmeye.

Ateþ altında ►

Deniable

Ops

Tek kişilik oyun ve co-op dışında, oyun da karşılıklı veya tek kişi oynayabileceðiniz Deniable Ops seçeneði bulunuyor. Hunter modunda fark edilmeden düşmanlarınızı öldürmeye çalışıyor, Last Stand'de sürekli güçlenen düşmanlara karşı bir EMP bombasını koruyorsunuz. En eğlenceli ise düşmanlarla dolu bir alanda teke tek kaptıðınız Face-Off.



Sahip olduğunuz ekipmanlar arasında en kullanışlı olanlar düşmanlarınızı bir süre etkisiz hale getiren EMP ve Flashbang bombaları ve Sticky Camera

► kalırsanız şayet kaçmak dışında yapabileceğiniz bir başka hareket daha var ve o da yakında bir düşmanın bulunmasını gerektiriyor. Bu adamı yakalayıp bir "insan kalkanı" olarak kullanmak mümkün. Tabii o da etten, kemikten bir canlı ve pek fazla canlı kalamıyor ve elinizden kayıp gidiyor. Birilerini esir almayı da en fazla iki düşmana karşı savaşırken yapın; yoksa yine siz zararla kalkıyorsunuz.

İşimizi kolaylaştırın iki tane önemli öğe bulunuyor oyunda. Bunlardan bir tanesi tabancalarımızın sınırsız kurşuna sahip olması ve diğeri de ekipmanlarımız. Fisher'in eski ekipmanlarından mahrum kaldığını söyledim ama bunların benzerini yine de bir yerlerden buluyor ve kullanıyor.

Tabancaların sınırsız kurşuna donatılmış olması oyunu gerçekten kolaylaştırmış zira başınız sıkıştığı zaman veya bir düşmanın size yaklaşmayacağından emin olduğunuzda (Bazen bir yerde siper alıp kalyorlar; yanınızda hiçbir şekilde yaklaşmıyorlar.) başlıyorsunuz kurşun yağıdmaya. Eh, eğer hedefleme konusunda da gerçek bir yeteneksiz değilseniz (Hiçbirinin öyle olduğunu sanmıyorum gerçekten.), bir noktada düşmanınızı yere yıkırsınız.

Sahip olduğunuz ekipmanlar arasında en kullanışlı olanlar düşmanınızı bir süre etkisiz hale getiren EMP ve Flashbang bombaları ve Sticky Camera. Bombalarla düşmanınızı kör edip bir bir haklamak çok kolay. Sticky



Camera da görevini gayet iyi yerine getiriyor ve hatta kapının arkasındaki düşmanları bile rahatça ortaya çıkartıyor. Sticky Camera size üçüncü bir göz sağlayıp, ses çektiğinde düşmanın ilgisini o yöne çekip ve dilediğiniz zaman patlayabilen "pahali" bir bombadan başkası değil. Bunu nasıl kullanıyorsunuz; örneğin bir odaya yaklaşıyoruz, kapının altın-dan bakiyoruz ve içinde üç tane silahlı adamın olduğunu görüyoruz. Kapı açısanız olmaz, kırmanız hiç olmaz. Sticky Camera'yi kapının hemen yakınlarına yerleştiriyorsunuz ve karanlıkta bir yere saklanıp kameranın ses çekartma özelliğini çalıştırıyorsunuz. Bu sesin nereden geldiğini merak eden adamlardan önce bir tanesi, sonra diğeri kameralara doğru yaklaşıyor ve bombayı patlatıyor. Sona kalan üçüncü adamı "headshot" ile kafasından vurmak da sizin yeteneğinize kalmış artık...

İşaretle ve ateşle

Rakiplerinizi susturuculu silahlarla vurmak bir yöntem fakat oyun aslında bunu yapmanızı istemiyor. Onun sizden istediği düşmanlarınızı sessizce ve yakından halletmeniz. Bunu yapmak için düşmanınız sizi fark etmeden yakınına gelmek





ve ilgili tuşa basmak. Kısa bir animasyon eşliğinde rakibiniz yere yığılacak ve "Execute" hanenize bir puan yazılacak. Execute, sahip olduğunuz silaha göre işaretlenebilecek adam sayısı değişen bir "kisa yoldan ölüm" metodu. Diyelim ki iki kişiyi işaretleme hakkı tanınan bir silahlasınız ve birisini sessizce hallettiniz. Bu noktadan sonra dilereniz, öünüze çıkacak iki kişiyi işaretleyebilir ve tek bir tuşla anında öldürübilirsiniz. Kisacısı oyun sizin bir şekilde ödüllendirdiriyor ve ödüllendirme şekli bununla da sınırlı kalmıyor.

İlk defa bu oyunda gördüğüm düşündüğüm bir sistem, açıkçası çok hoşuma gitti. Bu nedir; "achievement" benzeri bir uygulamayla bize upgrade parası sunulmasıdır. Normalde kutuların içinden bulacağımız paralar veya tecrübe puanlarıyla elde edeceğimiz bir takım silah upgrade'lerini, Splinter Cell: Conviction'da çeşit çeşit iş başıarak topluyoruz. Örneğin bir adamı üç farklı yöntemle sorgulanmak bize P.E.C. puanı olarak geri dönüyor. Bir bölümde hiç fark edilmeden mi ilerlediniz? Bu da size puan olarak yansıyor. 10 düşmanı, hiç şarjör

ARKADAŞIM OLUR MUSUN?



Tek kişilik oyunu kısa bir sürede tüketeceğini bir kez daha hatırlatmak isterim. Şimdi ne yapacaksınız peki? Bence oyunu rafa kaldırmanın çünkü co-op modunu değerlendireceğiz. Rus Voron ajanı Kretel ile Amerikan Third Echelon ajanı Archer'in ortaklaşa hareket ettiği, dört uzun bölümlük bir maceraya çıkacağız. Bu ajanlardan bir tanesini siz, diğerini de ekranı ikiye bölmeye suretiyle yanınızda çağırıldığınız, iki konsolu veya bilgisayarı birbirine bağlayarak yanınızda iliştiirdiğiniz veya online ortamdan bulduğunuz bir arkadaşını kontrol edecek. Bu dört bölümde birbirinizin arkasını kollamak çok önemli zira ikinizden bir tanesi ölüse, bölüm aniden bitiyor. Her bölümde envaişet düşman ve farklı görevler bizi bekliyor ve emin olun ki bunların hiçbirini kolay değil.

İki ajan da Sam Fisher'la aynı hareketlere sahip olduğu için kontrollerde hiçbir zorluk yaşamıyorsunuz, ilk dakikadan nasıl hareket edeceğini anlıyorsunuz. Ajanlar yine karanlığı kendi çıkarlarına kullanıyor ve sahip oldukları türlü ekipmanlarla düşmanlarını farklı şekillerde ortadan kaldırıyor. Hatta Fisher'ın sahip olduğu "Tag'n Execute" (Bu ismi şu an uydurdum.) hareketini de ortaklaşa kullanabiliyorlar. co-op modu kesinlikle çok iyi bir ekleni olmuş oyuna; denemeden geçmeyin.



► "Bu görevde ne yapacaktım?" sorusunu sormayasiniz diye, göreviniz kocaman harflerle bir yerlere yansıtılıyor.

Dört Adımda Havadan Helikopter Kaçırma!



Saklan!

Saklanmak kolay sanıyorsunuz ama düşmanlarınız burnunuzun ucunu bile görebiliyor. Bu örnekte de suratımız alenen ortada.



İz bırak!

Düşmanımız bizi gördü ve gördüğü nokta beyaz bir konturla çizildi. Zavallı rakibimiz bizi o kolonun arkasında saniyor; oysaki biz...



İndir!

Hilal taktiği uyguladık gördüğünüz gibi. Silahlı rakibimiz bizi kolonun arkasında sanyordu ama biz gölgelerden ilerleyerek onun yanına geçtik ve şaplağı ensesine patlattık.

► değiştirmeden ortadan kaldırımk, beş kez fark edilip beş kez sıvışmak, hiç silah kullanmadan bir bölümü bitirmek gibi birçok achievement-vari özellik bulunuyor oyunda ve bunlardan kazandığımız puanlarla da silahların birçok özelliğini geliştirebiliyoruz. Ekranda basit bir "achievement unlocked" yazısı göreceğimize, bu şekilde bir sisteme gidilmiş olması gayet iyi olmuş; yapımcıları tebrik ediyorum.

Hoşuma giden son konuyu da anlatıp oyunun eksik yönlerine değineceğim. Grafiksel anlatım, devrim niteliğinde olmasa da Dead Space'teki kullanışlı menü kadar etkileyici. Görevlerimiz, geçmişimizi gösteren kısa flashback'ler ve birçok bilgi size ayrı bir ekranda değil, bulunduğunuz bölgedeki bir şeylerin üstüne yansıtılıarak gösteriliyor. Görevinizi birini kurtarmak mı? Bu yazı örneğin bir binanın kenarına kocaman harflerle yazılarak gösteriliyor. Geçmişteki bir olay mı anlatılıyor? Bunu da yine bir duvara projeksiyon cihazıyla yansıtılmışmasına görebiliyorsunuz. Hoş ve etkileyici olduğu konusunda hemfikir olacağımızı düşünüyorum.

Oyundaki çoğu yenilik hoşuma gitmiş olsa da düşmanların yapay zekası ve aradaki birkaç alakasız bölüm beni biraz sıkıntıya soktu. Beni fark etmiş olan bir düşmanın üstüne bodoslama koşmak ve onu yine de tek tuşla, yakın dövüşte indirebilmek bayağı saçma olmuş. Kendimi Batman gibi zırhlı, Herkül kadar güçlü hissetmemeye neden oldu. Bir başka olay da düşmanların kendi kafalarına göre

sizi fark etmiş gibi davranışları ve yine kendi kafalarına göre, "Oraya geleceğimizi mi sanıyorsun, salak!" dierek kendilerini kolay birer hedef haline getirmeleri. Bazen, "çı"ınız bile çıkmazken adamlar işkilleniyor ve koşturulmaya başlıyor (Tuna'nın trademark kalibi: "Koşturmaya başlamak... - Elif" ortalıkta). Daha sonra da gidip bir yere saklanıyorlar ve hayali bir çizgi varmış gibi, siz onlara ateş etseniz bile o çizгиyi geçmeyeceklerdir. Siz de onları hedef tahtasına ateş edercesine rahatlıkla vuruyorsunuz. Oyunun bir yandan böylesine kolay, bir yandan da sizin etkiniz dışında zor olması biraz dengezsizlik yaratmış.

Nihayet ise Splinter Cell'in yavaş ve tutuk oynanışından uzaklaşlığım için son derece mutlu oldum. Bu oyun belki bu ayki köşe yazımıda belirttiğim "kolay oyunlar" klasmanına girmiyor ama bu hızlı oynanışıyla da o yöne doğru hızla ilerlediğini gösteriyor. Eski oyunları pek sevmeyenlere rahatlıkla önbileceğim bu oyunu aksiyonseverlerin birçoğu da beğeneciktir.

Tuna Şentuna

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

- + Sunum çok iyi, oyun artık daha hızlı, co-op modu çok eğlenceli
- Tek kişilik oyun kısa, yapay zeka zayıf, sizin dışınızdaki herkes çok konuşuyor

8,3



Sorgulama sırasında üçten fazla farklı hareket yaparsanız, oyun sizin upgrade puanlarıyla ödüllendiriyor.



Ekran
Görüntüleri
LEVEL
ONLINE'da





Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
[Web rockstargames.com/episodesfromlibertycity](http://rockstargames.com/episodesfromlibertycity)
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

Sert motosikletli çocuklar ve yumuşak Tony!

Herhalde çok az oyun vardır ki uzun zaman önce çıkmış olsun, her yeni bölümyle hayran kitleşini giderek artırtırın ve teknolojiye ayak uydurarak müthiş bir evrim geçirsin. Ne zaman birinin yeni GTA'lardan birini oynadığını görsem ya da oyunun başına ben geçsem, yaptığım ilk şey "Vay canına! Oyun ta nereden nereye geldi:" demek oluyor. Nerede o daha ismi bile olmayan kahramanımızı üstten gösteren GTA, nerede şimdiki San Andreas ve Vice City. Velhasıl teknolojiye ayak uydurulmuyor; nitekim ikisi arasındaki kıyas at arabası ile Ferrari'yi karşılaştırmaya benziyor.

Nihayetinde Xbox 360'ta evvelden çıkışmış olan,

PC ve PlayStation 3 kullanıcılarının eminim ki dört gözle beklediği Episodes from Liberty City piyasaya sürüldü. Episodes from Liberty City, kendi içinde The Lost and Damned ve The Ballad of Gay Tony adında paket içeriyor. Bu iki paketin, hikayenin kahramanlarıyla birbirinden farklı. Önce onları biraz tanıyalım. The Lost and Damned'da motosiklet tutkunu Johnny Klebitz adındaki bir motor çetesinin üyesi kahramanı yönetiyor. Klebitz, kendi halinde mutlu mutlu motoruya gezerken, çetesinin ünlü The Angels of Death ile çete savaşına girmemesini umuyor ama olaylar umduğu gibi gelişmiyor ve kendisini iki ateşin arasında buluyor. The Lost and Damned, hikaye olarak çok

güçlü değil fakat içerdeği hareket ve heyecan bakımından Episodes from Liberty City'ye güzel bir giriş yapmanızı sağlıyor. Zaten çoğunuzun "Bana ne hikayeden, dağıtan şehir yok mu?" diyeceğinizi bildiğimden havası daha karanlık olan The Lost and Damned'i seveceğinizden eminim. Cephane'mize Grenade Launcher ve Pipe Bomb gibi ortaklı festivalde çevirecek yeni silahların da eklendiği belirtmeliyim. Motosiklet kullanırken ateş edebilmekse eşsiz!

The Ballad of Gay Tony, ismine de yakışır cinsten daha renkli (!) ve hareketli bir bölüm. Burada kahramanınız Luis Lopez, şehirdeki en büyük gay kulübünün müdürü. Çalınan elmaslar yüzünden işvereni "yumuşak" Tony'nin işleri kesata vurunca devreye Lopez giriyor. Hikayeyse bundan sonra GTA IV'ten aşina olduğunuz ve karakterlerin de işin içine karışacağı şekilde sarpa sariyor. Güzel bir yenilik olan Lopez'in paraşüt kullanması da oyuna eğlenceli bir hava katmış; çünkü yükseklerde çöküp helikopterle ortaklı cehenneme çevireceğiniz anlar oldukça fazla. Tabii ki bir Just Cause 2 paraşütü değil ama en azında yere sümük gibi çakılmayı engelliyor. Yapışkan el bombaları ya da patlayan mermiler atan pompalı tüfekler ile şehre anarşının kralını getiriyorsunuz. Bunlar halen sizi tatmin etmediye -tankın yerini tutmasa bile- en azından etraftaki arabaları rahatlıkla hurdaya çevirebilecek ufak





APC ile çocukların gibi eğlenebilirsiniz. Bütün bu yıkımdan canınız sıkılırsa yüksekten paraşütle atlayıp hareket halindeki belli bir aracın üstüne konmayı, yine paraşütle atlayıp havada asılı duran halkaların içinden geçmeye çalışarak belli bir noktaya inmeyi, gece kulübü yönetip asayı kontrol etmemeyi ya da bir dans kulübünde dans etmemeyi veya kafes dövüşlerinde kıyasıyla kavga etmemeyi deneyebilirsiniz.

The Ballad of Gay Tony ile ne zaman bir görevi bitirenseniz Lopez bunu telefonuna kaydediyor. Böylece oyunu bitirenseniz bile canınız daha fazla puan yapmak istediğiinde bir bölümü seçip baştan oynayabiliyorsunuz. GTA IV'te oyuncuların sinirden saçlarını döken, başarısız olunan bir görevi ta en baştan başlayarak tekrar deneme olayına çözüm getirilmiş. Görevin belirli noktalarında checkpoint'lerden geçerek, oynadığınız yeri garantiye alabiliyorsunuz ve saçlarınız da kafanızda kalyor.

Oyunu tek başına oynamaktan sıkılırsanız, multiplayer moduna girerek kendinizi diğer oyuncularla sınayabilirsiniz. Konsolların en fazla 16 kişiyi destekleyen multiplayer modunun aksine, PC sürümü 32 oyuncuya kadar destek veriyor. The Ballad of Gay Tony'nin ve The Lost and Damned'in farklı modları bulunmakta. Favorim, bir oyuncunun motosikletle kaçarken diğer oyuncunun helikopterle onu durdurmayı çalıştığı Chopper vs Chopper modu oldu.

GTA IV'ten gelen frame rate sorunu ne yazık ki halen devam

Konsolların en fazla 16 kişiyi destekleyen multiplayer modunun aksine, PC sürümü 32 oyuncuya kadar destek veriyor

ediyor. Özellikle kalabalık olan ortamlarda fps'nin 20'ye düşüğü oluyor. Ha oyunu oynanmaz hale getiriyor mu? Tabii ki hayır ama kendinizi tam oyuna kaptırılmışken ortaya çıkan ani yavaşlamalar bütün dikkatinizi dağıtırıyor. Ama dediğim gibi, çok büyük bir sorun değil ve GTA IV'ü oynadıysanız buna da katlanırsınız. Hepinize iyi şehir yıkımcalar... Aman diyeşim Tony'den uzak durun!

■ Nurettin Tan

Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

- + Her görevin dolu dolu hareket içermesi, seslendirmeler
- Hikayeleri GTA IV kadar iyi değil ama ek paket için yeterli

8,6



■ The Ballad of Gay Tony'nin en önemli getirilerinden biri de paraşüt kullanımı.



Yapım EA Sports
Dağıtım Electronic Arts
Tür Spor
Platform PS3, Xbox 360, PSP
Web fifa-world-cup.easports.com
Türkiye Dağıtıcı Aral İthalat



2010 FIFA World Cup

South Africa



Hep beraber Güney Afrika'ya gidiyoruz!

Nerede kalmıştık? Geçen ay Dünya Kupası'na Haziran'dan önce gidebileceğimizi ve ilk biletin de bende olduğunu söylemiştim, hatırladınız mı? Bu ayda biletini yırtıp attım ve kendime bir kombine aldım. Kombinem sayesinde istediğim maçta elimi kolumu sallayarak giriyor, tarihi baştan yazıyor, hatta Dünya Kupası'na giden yolu tırmıklarla kazıyarak asabiliyorum. Ne şanslısınız ki bencil biri değilim ve girdiğim her maçtan, edindiğim her tecrübeinden sizi mahrum bırakmıyorum, detayları tek tek sizinle paylaşıyorum. Buyurun...

Yine mi yokuz?

Lafı fazla dolandırmadan ve konuya direkt giriş yapmak istiyorum. O halde oyunu açar açmaz nelerle karşılaşacağınızı sayımda fayda var. 2010 FIFA World Cup South Africa, sadece tek bir

organizasyona özel olmasına rağmen zengin bir mod çeşitliliğine sahip. Zaten oyunun takım bazındaki zayıflığını da bu şekilde örtmeye çalışmış yapımcılar. Klasik tek maç (Kick-Off) modunu bir kenara bırakırsak Dünya Kupası'na özel üç mod, aynı zamanda Dünya Kupası üzerinden işleyen birçok online seçenek var. Oyunu açar açmaz gireceğiniz modda 2010 FIFA World Cup olacaktır. Peki bu modda neler var? Öncelikle 2010 FIFA World Cup South Africa'da sadece Dünya Kupası'na katılan takımlar yok, tüm milli takımlar var; böylece Türkiye'yi Dünya Kupası'na eleme turlarından ya da "hileli" bir biçimde direkt olarak götürebilirsiniz.

2010 FIFA World Cup modunda, Haziran ayında düzenlenecek olan turnuvayı aynı formatta ve aynı takımlarla oynamak mümkün. Bu noktada kendi milli takımını Dünya Kupası'nda izleyemeyecek oyuncular için de bir açılım yapılmış ve tüm milli takımlar oyuna ➤



**CYC**

Oyundaki CYC modu, milli takımın kaptanı olmak ve milli takım kadrosuna girmek için mücadele ettiğimiz ama hocanın da pek bir acımasız olduğunu bir serüven.

eklemiş. Böylece turnuvayı, kendi belirleyeceğiniz 32 takımla oynatabilir ve belki de çok kolay rakiplerin olduğu bir yapıda rahatça kupaya uzanabilirsiniz. İkinci bir seçenekse Dünya Kupası'na gitmek için çaba harcamak, alın teri dökmek ve uzun bir süreçten geçmek. FIFA tarafından her kıtada organize edilen tüm eleme organizasyonları da oyunda yerini alıyor. Böylece Türkiye'yi, hatta bırakın Türkiye'yi, Togo'yu seçerek bile Dünya Kupası'na gitmek için mücadele edebilirsiniz. Aslında oyunun oynaması süresini artıracak birçok etken var ama -aynen Football Manager'daki küçük takımları üst liglere ve şampiyonluğa taşıma mücadeleleri gibi- zayıf milli takımları Dünya Kupası'na taşımak, hatta kupayı kaldırıtmak için bile birçok farklı seçenekimiz oluyor. Bunun da tükeneceğini sanıyorsanız...

Pazubendi!

Evet, bunun da tükeneceğini sanıyorsanız sizi Captain Your Country (CYC) modu karşısınız. Bu modu 2010 FIFA World Cup modundan daha zorlu ve uzun soluklu kilansa tüm takımı değil, tek bir oyuncuya kontrol ediyor olmamız. CYC'ye başlarken sıfırdan bir futbolcu yaratılıyor, FIFA 10'da aylarımızı harçayıp yatırırmıştık bir futbolcuya sebebiliyor ya da hiç bu işlere girmemeyip gerçek futbolculardan birini tercih edebiliyoruz. Eğer FIFA 10'da kendiniz bir futbolcu yaratmışsanız, bir de üstüne fotoğrafınızı oyuna aktardıysanız CYC modu çok daha eğlenceli

bir hale dönüşüyor.

CYC'nin özyeştiye şu: Bir futbolcunun milli takım kadrosuna girme, kaptan seçilme ve Dünya Kupası kadrosunda yer alma macerası... Futbolcumuzu seçtikten sonra, hangi ülkenin futbolcususak o ülkenin yedek oyuncularından kurulu alt kadrosuyla hazırlık maçlarına çıkıyoruz. Bu maçları oynamamızdaki amaçsa kendimizi teknik direktöre kanıtlamak ve bizimle aynı amaç için çaba sarf eden oyunculardan daha iyi performans sergileyerek ön plana çıkmak. Ancak bunun kolay olduğunu sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Öncelikle bir savunma ya da orta saha oyuncususanzı, işiniz forvet oyuncularına göre çok daha zor oluyor. Paslaşmak dışında adam tutmak, top kapmak ve havada topu mücadelelerini kazanmak gerekiyor. Bir de üstüne benim gibi Emre Belözoğlu'nu seçerseniz, duran toplar sizin oluyor ve kendi oyuncuna aktaramadığınız her korner başına puanınız gidiyor. Bu noktada oyunun, FIFA 10'daki Be A Pro'daki puanlamaya göre biraz daha insaflı davrandığını ama yine de keskin tavırlar sergilediğini de söylemem gerekiyor. Başarılı maçlar çıkardığınızdaysa -First XI (11), Qualifying (18), Squad (23), Fringe (29) ve International (29+) olarak böülümlendirilen- kadroda yükseliyor ve hem resmi maçlarda, hem de daha ileriye giderek turnuva kadrosunda kendimize yer buluyoruz.

Tarihi değiştirelim

Kupayı aldınız, kaptan da oldunuz ve kendi tarihinzizi yazdırın. Bir de geçmişe dönerek tarihi baştan yazmak istemez misiniz? Daha önce benzerlerini oynamaya şansı

BREZİLYA'YI KİM ZORLAR?

Her Dünya Kupası'nda olduğu gibi bu kupada da favori Brezilya. Peki Brezilya'rı en çok kim zorlar? O parıldayan kupaya giden yolda Brezilya'ya kim çelme takabilir? Bakalım.

**İtalya**

Savunma konusunda uzmanlaşan ve bu yönyle ün salan İtalya, yaşlanan kadrosunda revizyonu yaptı ve eskisine nazaran -en azından ismen- daha az tanınmış bir kadroyla turnuvaya geliyor. Savunmayı iyi yaptıkları kadar hücumda da etkili olabilirler mi? Görüşelim.

**Hollanda**

Hemen hemen tüm turnuvaların en renkli ve en sempatisk takımıdır Hollanda. Turnuvalara başlangıcı her zaman hızlı olmuştu ama sonunu getirmek konusunda da bir o kadar beceriksizler. Benim favorim, en azından kupayı kazanmasını umduğum takım...

**İspanya**

Son Avrupa Şampiyonu ve organize futbolun en sağlam temsilcisi. Barcelona ve Real Madrid gibi iki dev takımın orta sahasında yer alan Xavi, Iniesta, Xabi Alonso üçlüsüyle sahayı rakibe dar ediyorlar. Eğer formadan düşmezlerse Brezilya'nın işi hiç de kolay olmayacak.

**İngiltere**

Bu yıl Rooney'nin inanılmaz bir çıkış göstermesi ve takımın başına Fabio Capello'nun geçişyle yaşanan sıkrama, turnuvalarda hayal kırıklığı yaşamaya alışan Ingiltere'nin en büyük artıları. Hollanda'nın başına bir şey gelirse kalbim Ingiltere'yle olacak.



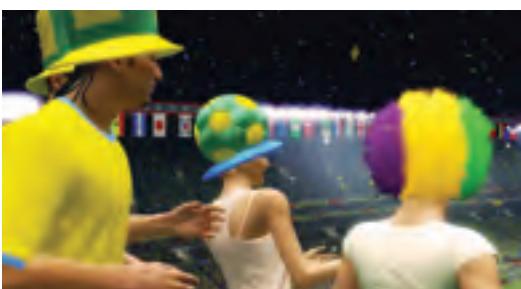
bulduğumuz Story of Qualifying (SoQ) modunda, yine Dünya Kupası'na giden yoldaki ve Dünya Kupası organizasyonlarındaki birçok maçı belli dakikalardan ve belli şartlar altında ele alıyor ve belirlenen görevleri yerine getirmeye çalışıyor. Her biri ayrı senaryolar olarak tasarlanan SoQ görevleri arasında Türkiye için de bir seçenek var. 1 Nisan 2009 tarihinde oynana Türkiye - İspanya maçını hatırlarsanız, maçta Türkiye 1-0 öndeymişti ve İspanya 62. dakikada bir penaltı kazanmıştı. Biz de tam bu dakikada maça dahil oluyor ve görevi alıyoruz. Tüm senaryolar için verilen görevlerse ana ve yan olmak üzere ayrılıyor, görevler için belirlenen puanları kazandıkça da yeni senaryolar açılıyor. Peki ne gibi görevler yapıyor? Mağlup gittiğimiz bir maçı kazanmak, rakibi en az üç farkla yenmek ve rakipten hiç gol yememek... İspanya'yı seçip penaltıyla başladığınız bir maç çevirme senaryosunu başarıyla tamamlamaksa hiç de zor olmuyor. Bir de Arjantin'in Maradona yönetimindeki Dünya Kupası'na gitme çilesi görevleri var ki...

2010 FIFA World Cup South Africa'daki online modlar, FIFA 10'dan pek farklı değil ama Online FIFA World Cup modu bir hayli ilginç. Bu moda girerken istediğiniz milli takımı seçiyor ve Dünya Kupası gruplarında mücadele ederek kupaya ulaşmaya çalışırsunuz.

Biraz da oyuncunun temeline, oynanışına değinmek isterim. Geçen ay test ettiğim versiyonda, FIFA 10'daki plase skandalı hemen hemen aynı oranda devam ediyordu. Neyse ki yapımcılar bu durumun farkına varmışlar ve ceza sahası çevresinden her biri gol olan plase vuruşları neredeyse ortadan kaldırılmışlar. Öte yandan topu yerden yuvarlama ve yerden plase gibi özellikler oyuna kazandırılmış ki bu da karşı karşıya pozisyonlarda etkili oluyor. FIFA 10'da Ibrahimovic ve benzeri oyuncuların durdurulamama sorununu da çözmişler. Özellikle demoda fark ettiğimiz bu durum, Cannavaro ve Puyol gibi oyuncuların yıldızlaşmasını sağlıyor, defansa ağırlık veren oyuncuların krize girmesini engelliyor. Oyunun genel oynanış sistemine bakıldığında tek tek söylemeyecek birçok ufak detay sayesinde, ara ara FIFA 10'u açma

Alternatif

Pro Evolution Soccer 2010 (7,9)
FIFA 10 (9,6)
Sensible World of Soccer 96/97 (-)



ihtimalini ortadan kaldıracak güzellikte rötuşlar gözে çarpıyor. Hal böyle olunca da FIFA 11'i de sabırsızlıkla beklemeye başlıyoruz. Bu oyunda karşımıza çıkan ve geçen ay dert yediğim penaltı sistemiye ne yazık ki aynen korunuyor. Anlıyorum, kupa heyecanını yansitan bir sistem yaratmak istemişler ama şu haliyle penaltılar, maç sırasında başımıza gelecek bir felaketi andırıyor, penaltı olmaması için dua etmemize neden oluyor.

■ **Kupayı kazanmasını istedığım iki takım; Hollanda ve İngiltere...**

Topu yerden yuvarlama ve yerden plase gibi özellikler oyuna kazandırılmış ki bu da karşı karşıya pozisyonlarda etkili oluyor

Özellikle mücadelenin ön plana çıktığı, güçlü forvet oyuncularının birer canavara dönüşmediği ve Dünya Kupası atmosferinin başarıyla yansıtıldığı 2010 FIFA World Cup South Africa, bizi FIFA 11'e kadar götürecek kadar sağlam bir oyun olmuş. Son olarak oyunun PC versiyonunun hazırlanmamış olmasıyla yerinde bir karar. ■ **Şefik Akkoç**

2010 FIFA World Cup South Africa

- + FIFA 10'daki birçok hata giderilmiş, Dünya Kupası atmosferi iyi yansılmış, CYC ve SoQ oldukça eğlenceli
- En nihayetinde bir organizasyon oyunu ve içeriği zayıf bulunabilir, CYC modundaki puanlama çok acımasız!

9,2



■ **Dakika 63, 1-0 gerideyiz ve penaltı kullanıyoruz. Maçı kurtarabilir, hatta iki farkla kazanabilir misiniz?**



Yapım Deep Silver
Dağıtım Deep Silver
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web prisonbreak.deepsilver.com

Prison Break: The Conspiracy

Bir kaçış projesi

2 000'li yillardan bu yana filmlerin oyunları, oyunların da filmlerle bir araya geldiklerine tanık oluyoruz. Bu iki büyük sektör günümüzde birbirlerini o kadar fazla destekliyorlar ki anlamak mümkün değil. "Filmin mi oyunu, yoksa oyunun mu filmiydi bu?" Artık bu noktaya kadar geldiğimizi düşünüyorum. Nitekim oyun sektörü, çok uzak olmayan bir zamandan beri sadece filmlerden alıntı ya da kurgulama yapmakla yetinmekten sıkılmış durumda. Artık işin içinde çok ama çok tutan diziler de var. Koskoca "Lost" (hiç sevmem!) nasıl olurda oyunu yapılmaz, değil mi sevgili okur? Prison Break (PB) de Lost kadar olmaya da yeterince popüler bir dizi. Öyle görünüyor ki bu durumun farkına varan tek kişi ben değilmişim.

Senaryomtrak

Böyle işin içine polis ve hapishanenin karıştığı kurgularda -hele bir de PB gibi- insan hemen senaryoya bakıyor. Fakat bence siz çok bakmayın. Ben sizin yerinize baktım. Yönettiğimiz karakterin ismi Tom Paxton. Kendisi bir ajan ve "The Company" tarafından hapishaneye gönderiliyor. Öyle suç işlediği için değil pek tabii ki. Tam tersine henüz hapishaneye girmiş olan Scofield ve başkan vekilini öldüren Burrows'un neler çevirdiğini öğrenmek istiyor. Unutmadan; bir de çalıştığımız servis Burrows'un elektrikli sandalyede, hak ettiğini çekerek ölmemesini istiyor. Biz de hapishane girdiğimiz andan itibaren bu iki karakterin peşine düşüyor ve gerçekten bir suçlu olduğumuza etrafımızdaki insanlara göstermeye çalışıyoruz. Malum, eğer bir ajan olduğumuz öğrenilirse işimiz bitti demektir...

Öncelikle kendimizi ispatlamamız gerekiyor ve bunu yapmak için birbirinden farklı -bazlarını diziden tanıdığımız- karakterlerle etkileşime girmemiz gerekiyor. Her tanıdığımız karakterden bir görev alıyoruz. Her görev bizden alınması zor olan bir eşyayı almamızı ya da bir yerde ufak da olsa olay çökarmamızı istiyor. Hapishane hayatımda hiçbir şeyin karşısılıksız olmayacağı konusunu çok güzel işlemişi oyuncu bu noktada.

Prison Break: The Conspiracy'yi (PB: TC) oyuncu yapısı olarak iki kısımda ele alabiliriz. Genelde görevleri toplamak, etrafa gezinmek, telefon etmek gibi işlerimiz var. Herhangi bir görevi yapmaya başlayıcaya kadar öyle boş boş dolaşabiliyoruz. Göreve başladığımız andan itibarense oyuncun ikinci kısmına dahil olmuş oluyoruz. Casusluk... Normalde bulunmamamız gereken yerlere giriyor ve bize yardımcı olacak karakterlerin isteklerini yerine getirmeye çalışıyor. Oyunun bu kısmı resmen bir Splinter Cell havasında geçiyor. Etrafa tırmanıyor, gardıroplara saklanabiliyor veya havalandırma deliklerinden sızmabiliyoruz. Dikkat

etmemiz gereken yegane şeyle haritamızda "yeşil" olarak gözüken ve bizi gördükleri anda işimizin bittiği karakterlere yakalanmamak.

PB:TC boyunca bolca yumruklarımızı kullanıyoruz. "Ağır yumruk", "hafif yumruk" ve de "korunma" olmak üzere çok sınırlı sayıda harekete sahibiz. Nitekim bu yumrukları hiçbir şekilde görevler esnasında kullanmıyoruz. Yani ebedi sessiz kalmak zorundayız. Sadece bölüm sonrasında, senaryo gereği karşımıza çıkan karakterlerle dövebiliyoruz. Zaten dayak yersek oyun bizim için bitiyor. "Yumruk" demişken; oyunda beş seviye var: "Wannabe"den başlıyor ve "Untouchable'a kadar ilerliyor. Bu kas gelişimini gerçekleştirmek içinstrafta bulduğumuz halterleri kaldırırmamız veya kum torbalarını yumruklamamız gerekiyor. Fakat öyle bir anda, durmadan çalışarak "Untouchable" olamıyoruz.

Grevlerimiz haritada sarı bir "X" ile işaretlenmiş durumda. Hal böyle olunca hiç kaybolmuyoruz ama aynı zamanda da robot gibi görev yapmaya başlıyo-



maymun olsan yaparsın görevleri. (Fistik yemek de bir opsiyon tabii ki.) Sonra; oyun God of War ve türevlerinden bildiğimiz ve sevdigimiz "doğru sırayla doğru tuşlara bas" ekolünü kullanmış. Fakat keşke bırakısmış da bu özelliği God of War bir kez daha kullandı. Çıkan tuşlar bir kez basmalık olsa anlayacağım ama misal; bir anda "sürekli Space" tuşuna bas" diyor. Ben tam dolması gereken barı deliler gibi Space'e basarak doldururken bir anda hop; sağ

Sözde özel ajanız ama her nasıl olmuşsa içeriye kayıt cihazımızı sokmuşuz. Konuş babam konuş. Hem madem onu sokabildik, bir tane de silah sokaydık içeriye; adamı öldürür, olaysız dağılırdık

ruz. Tıpkı "F" tuşuna bastığımızda gideceğimiz yerin gösterilmesi gibi. Sanki ilk defa oyun oynuyormuşum gibi hissettim gerçekten.

Bir polis, bir suçluya "Gel beraber bir suç işleyelim" demiş

Şimdilik asıl dertlerime geçiyorum. Bir; bir oyuncun senaryosu ancak bu kadar kötü olabilir. Sözde özel ajanız ama her nasilsa içeriye kayıt cihazımızı sokmuşuz. Konuş babam konuş. Hem madem onu sokabildik, bir tane de silah sokaydık içeriye; adamı öldürür, olaysız dağılırdık. Sonra durmadan görev alıyoruz ama bütün görevler aynı. Sessiz sessiz bir yere gidiyoruz, istenilen bir eşyayı alıp geri getiliyoruz. Bu mu? Bütün o hardcore hapis hayatı bu mu yahu? Ha, girdiğimiz yerler de polis dolu. E nasıl girdik oraya? Ben cevap veriyim: Baya, bildiğiniz kapidan giriyoruz. Görev yapacağımız alanlarda ise polisler sürekli belirli bir yol üstünde dolanıyorlar. Yani iki dakika izledikten sonra

tık yap diyor. Malum, ben deliller gibi Space'e basarken her ne kadar mouse'a bassam da oyun sadece Space tuşunu algılıyor ve haydi dön başa... Yani sistemdeki geçişler çok hızlı ve genelde sürekli herhangi bir tuş basmamız gerekiyor ve bir anda diğer tuş belirdiğinden gözlerden hafif bir "Yine mi load!?" yaşı süzülüyor.

Yok, sevgili okur. Kötü. Çok net "Bayar Münhen". Baya bir oynamadım oyunu, acaba bir şeyler değişecek mi diye. Ama nerede... Bir görev bitiyor, sonra başkası başlıyor. Zaten başında kötü başlayan senaryo da herhangi bir yere gitmiyor. O zaman ne diyoruz Elif? (Boyle oyun olmaz. - Elif) ▀ Ertuğrul Süngü

Prison Break: The Conspiracy

- + İsmi güzel, kapaktaki karakter tanındık
- Genel olarak her şey eksiz

5,0



Elim Ağırdır

Olaylar hapishanede geçer de, işin içine dövüş girmez mi hiç?! PB: TC'yi açar açmaz karşımıza çıkan menüde direkt olarak "VS" modu göreksiniz. Bildiniz bir dövüş oyunu havasında tasarlanan bu modda oyundaki karakterleri kontrol ederek birbirimizin ağızına burnuna vurma keyfini yaşıyoruz. Tek klavyeden iki kişinin oynayabildiğini de not edin.

Alternatif

- Grand Theft Auto IV (7,9)
- Splinter Cell: Conviction (8,3)
- Saint's Row 2 (6,1)

"Denize düşen, yıhana sarılır" atasözümüzün aktif olarak görüldüğü bir sahne.

Limited Edition

Bu oyunu alacağınız, Limited Edition'ından yana kullanın tercihinizi. Bir kere standart versiyonıyla arasında çok az bir fiyat farkı var. İkincisiye içinde bir ton güzel çizimin olduğu, çok sık bir "Art Book" ve her karakterin kombolarını, stratejilerini anlatan bir DVD içeriyor. Aldım, pişman değilim.

BlazBlue: Calamity Trigger

Guilty Gear'in izinden...

Mısal, siz saatlerce bir arkadaşınzla PES veya FIFA 10 oynayabiliyorsunuz ya, benim önüme de bir Street Fighter, bir Tekken veya başka bir dövüş oyunu koyun, sonra izleyin neler oluyor.

Yaklaşık 3.5 saat kadar aralıksız dövüşme, aralıksız hırslanma ve aralıksız öğrenme kapasitesine sahibim. Laf olsun diye oynamam hiçbir dövüş oyununu; komboları ezberleyene kadar debelenir, öğrendiklerimi kullanmak için yenilmeyi bile göze alırım. Sırf Paul'ün aynı dirsek vuruşunu art arda kullanıp can sıkıcı bir gösteri sergilemeyeceym, oyunun tüm güzelliklerini ortaya çıkartabileyim diye.

O nedenleki ki kaç saat Tutorial videoları izledim BlazBlue'ya dair. Neymiş, ileri + A ile başlayıp, C ve ardından B, sonra yukarı ziplayıp geri + B vs. (A, B, C, D: oyunun tuşlar için atıldığı harfler.) Gözlerimi kapattığında Ragna ile Jin'i havalara atıyorum, Noel'in mini eşeyle bir oraya, bir buraya zipladığını görüyorum. Tager ile hareket edemediğim kabuslarla karşılaşıyor, vampir kız Rachel'ın estirdiği rüzgarı hissediyorum adeta.

Ondan sonra bana soruyorlar niye Japonca biliyorsun, niye Uzak Doğulığını çekiyor... Genlerimde var çünkü. BlazBlue'daki her karakterin hikayesini dinlemek istiyorum, çizim kitapçığının daki her illustrasyona en az üçer kez bakıyorum.

Diyeceğim o ki, diğer kültürleri sevelim, sayalım, bu oyuna da bir şans verelim! (İnceleme bitti, dağıtılmışınız.)

Kı gider izi alır

İyi oyun, hoş oyun BlazBlue ama şu anki haliyle Guilty Gear'dan daha iyi değil. Hatta Guilty Gear yıllardır hayatımızda olduğu için, Sol ile Ky'in kavgasını, Faust'un neden kafasında bir kese kağıdıyla dövüştüğünü, Potemkin'den neden korkmamız gerektiğini daha iyi biliyoruz. Capcom şu an Street Fighter kadar kaliteli ama SF'daki karakterlerle hiçbir alakası olmayan bir dövüş oyunu üretse, eminim ki SF kadar rağbet görmezdi. BlazBlue da bu yüzden hayatı 1 - 0 yerin başlıyor.

Ne var ki oyunun içine girdikçe, karakterleri tanıdıkça isınıyorsunuz oyna ve yapımı firma Guilty Gear'la aynı olduğu için oynanışa da kısa sürede alışıyorsunuz.

Aynı Guilty Gear gibi işliyor BlazBlue. Son derece iyi el çizimlerine sahip, dövüş sistemi en az SF kadar oturaklı bir iki boyutlu dövüş arenası getiriyor ekranlarınıza.

Dört tuşla diziyoruz saldırırı. A, B, C ve D (Drive hareketi.) tuşları, farklı saldırırı yapmamıza olanak tanıyor. A, B ve C hafif saldırırı, ağır saldırırı doğru bir dizilimi simgeliyor. D tuşu ise her karakterin kendine has, farklı bir hareketini devreye sokuyor. Street Fighter'in Hadouken, Shoryuken kombinasyonları aynen burada da işliyor ve yön tuşlarının, saldırı tuşlarıyla olan kullanımı karakterlerin özel hareketlerini ekranı getiriyor.

Her hareket birbirinden renkli, hepsi birbirinden garip ve en güzel de şu ki karakterlerin tümü, kendine has hareketler yapıyor.

(Belki de bu yüzden oyundaki karakter sayısı biraz az.) Örneğin Street Fighter'da Ken, Ryu, Sagat ve hatta Dan, neredeyse aynı hareketleri, aynı kombinasyonlarda gerçekleştirir. BlazBlue'da karakterler arasında öylesine büyük bir farklılık var ki seçtiğiniz karakterin oynanış şekli bir diğerinden tamamıyla bağımsız olabiliyor.



Yapım Arc System Works
Dağıtım Zen United
Tür Dövüş
Platform PS3, Xbox 360, PSP
Web www.aksygames.com/blazblue





Alternatif

Super Street Fighter IV (9,0)
Tekken 6 (8,9)
Marvel vs. Capcom 2 (-)

Örneğin Ragna, oyunun en popüler karakterlerinden biri, hızlı saldırıları ve hızlı kombolarla savaşıyor. Buna mukabil, Carl adındaki karakter kuklası Nirvana'yı kullanıyor dövüşürken. Bu kukla ikinci bir karakter gibi hareket ediyor ve Carl'ın dövüşürken çok daha detaylı bir strateji takip etmesini öngörüyor.

Astral Finisher!

Çılgın uzak-doğu oyunculara karşı başarılı olmak için bu oyunda uzmanlaşmanız lazım ama bilgisayara karşı oynarken, pek fazla taktik izlemek zorunda bile değilsiniz. Bunu kötü anlamda söylemiyorum; oyun konuya alakası olmayan yeni oyunculara karşı da gayet affedici davranışır. Özel saldırısı ve çok uzun sürmeyen komboları uygulamak zaten kolay; zor kısım Rapid Cancel'ları, Barrier'ları, Distortion Drive'ları ve Astral Finisher'ları kullanmak.

Distortion Drive'lar, saldırdıkça veya hasar alındıkça artan Heat Gauge'u kullanan, süper hareketler. Bunlar yine basit sayılabilir tuş kombinasyonlarıyla yapılıyor fakat zamanla-

mayı tutturmak ve bunu diğer hareketlere bağlamak, rakibin boşluğunu bulmaya çalışmak zorlayabiliyor. Barrier, gard alırken A ve B tuşlarına basılarak gelen saldırısı hiç hasar almadan durdurmanın tek yolu. Astral Finisher'lar, düşmanı tek hareketle ortadan kaldırmanın adı ve yapılabilmesi için rakibinizin en fazla %20 enerjisi bulunması, son raunda olunması ve Heat Gauge'un %100'de olması gerekiyor. Yapıldığında çok sık görünüyor bu hareket fakat zaten %20 enerjisi kalmış bir karakter -eğer sağlık durumunuz iyiye- normal hareketlerle de kısa sürede yıkılabilirsiniz. Rapid Cancel'lar ise oyundaki en ileri düzeydeki teknik bana sorarsanız. A, B ve C tuşlarına basarak herhangi bir haretinizi yarı yolda kesip bir başka harekete geçebilirsiniz. Yani nedir, ileri düzey kombo tekniği!

Guilty Gear kadar değil ama çokça memnun kaldım BlazBlue'dan. Online oyun olanaklılarıyla çok uzun bir süre oynanabilecek, kaliteli bir dövüş oyunu olmayı başarmış. Sevdim, seviyorum, sevmeye devam edeceğim.

■ Tuna Şentuna

BlazBlue: Calamity Trigger

- + Renkli, el çizimi, anime stilî grafikler. Dengeli ve eğlenceli oynanış. Online oyun imkanı.
- Az sayıda karakter. Herkese hitap edebilecek bir tarza sahip olmaması.

8,8

■ Tager ile oynamak ne kadar zorsa, Noel ile oynamak o kadar kolay.

ANALİZ

Tüm karakterler el çizimi, göz nuru.

Heat Gauge adındaki bu çizgi doldurduktan sonra Distortion Drive adındaki süper hareketlerinizi yapmaya hak kazanıyorsunuz.

Bu gösterge ne tarafa kayarsa, o taraf fazla gard alıyor demektir ve eğer buna devam ederse, "Guard Break" olacak ve o karakter saldırılardan daha fazla korunamayacaktır.



Yapım Team Ninja
Dağıtım Tecmo
Tür Aksiyon
Platform PSP
Web www.tecmo.com



Voleybol

Bu oyunu aslında daha önce görmüştük. Xbox'ta Dead or Alive: Xtreme Volleyball'du adı ama Xbox'ın gücü, güzel olması gereken kızları bayağı göze hitap eden bir formatta sunabiliyordu. Oyun yine pek anlamlı değildi fakat... Gerisini biliyorsunuz.

Dead or Alive Paradise [PSP]

Kamp sınırları dahilinde fotoğraf çekmek serbesttir

Garip Uzak Doğu halkının, biraz uygunsuz bir zevki vardır. Biz animeleri, mangaları "mecha"lar, "samuray"lar için takip ederken onlar işin ucunu çoktan kaçırmış ve mini etek giyen kızlar, bu mini eteğini biraz yukarı kaldırılmış kızlar, mini eteği toptan giymemiş olan genç kızlara yönelmiştir. Hatta bunların convention'ı yapılır, fuar alanında dolaşan bir ton ergen genç, mangalara bakarak iç geçirir, kendi dünyalarında bir yolculuğa çıkar.

Bunu Türkiye'de yapmaya çalışsanız büyük ihtimalle çevik kuvvet fuar alanını yerle bir eder fakat bu da bir kültür ve bu kültürün ürünlerini ülkemize de ulaşmakta.

Dead or Alive Paradise... Bu da Uzak Doğu'nun bağlarından kopmuş bir eser. İçinde kızlar var. Hem de bolca. Hepsи bikini, hepsi birbirinden güzel. Hayır, çıplak değiller ve hiçbir zaman da olayı abartmıyorlar. Ne var ki bu, onların içi suyla dolu balon benzeri göğüslerde sahip olmasına engellemiyor...

Bikiniyle güneşlenmek...

Dead or Alive sıkı bir dövüş oyunuydu hatırlarsanız. Ünlenmesinin nedeni ise içindeki birbirinden güzel kızlardır. Mankenlere taş çıkartabilecek bir kızların bir adada eğlenmesine, voleybol oynamasına, güneşlenmesine ise cennet diyorum ben arkadaşlar; aynı yapımcıların dediği gibi.

Dead or Alive Paradise'ın bir dövüş oyunuyla uzaktan yakından alaklı yok. Burada bir takım Dead or Alive kızlarını beş farklı aktiviteye yönlendiriyoruz.

Blackjack, Poker ve Slot Makinesi gibi casino oyunlarını oynayabiliyorlar, plajda voleybol müsabakasına katılıyorlar, havuzda PSP'nin tuşlarına basarak yön-



Alternatif

Virtua Tennis 3 (-)
NBA Street Showdown (-)
FIFA Soccer 10 (-)

neltığınız bir oyunda mücadele ediyorlar ve birbirlerine verip eğleniyorlar. Ne etti, dört. Beşinci aktivitede onlar bir şey yapmıyor, biz yapıyoruz. Plajda havlusunu seren, yavaşça kuma yayılan, buradan boş boş denize bakan güzel kızları fotoğraflama imkanımız var. Peki bu fotoğrafları çekiyoruz da ne oluyor? Hiçbir şey.

Oyunun en büyük eksisi de bu. Bahsettiğim beş olay da birbirinden son derece kopuk ve aralarında da sürekli yükleme ekranları var. Neden voleybol oynadığınızı, neden Blackjack'te başarılı olmaya çalıştığını, neden fotoğraf çektiğinizi... Gerçi neden fotoğraf çektiğiniz belli. Evet. Yalnız bu fotoğrafları bari online ortamlarda, lobilerde paylaşıydık, sergi açsaydık falan da bir anlamı olsayıdı. Tüm bu eksiksliklere bir de PSP'nin gücünün zayıf kalması ve bu yüzden güzel gözükmemesi gerekilenin... Olamamış arkadaşlar. Üzgünüm.

Tuna Şentuna

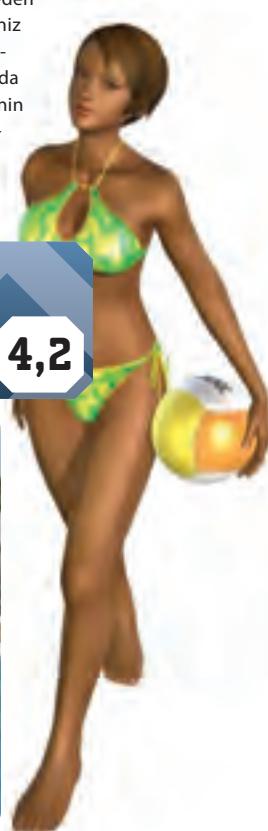
Dead or Alive Paradise

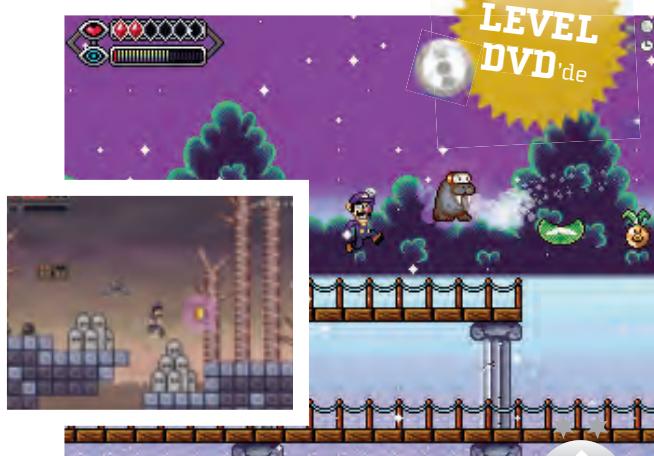
- + Bikinili kızlar
- Bikinili kızların güzel gözükmemesi, oyuncuların anlamsız olması, uzun yükleme süreleri

4,2



Tuşlara zamanında basarak havuzun öbür tarafına ulaşmaya çalışıyoruz.





Psycho Waluigi

Telekinetik Luigi



Ilk olarak bu oyunun Nintendo'yla hiçbir alakası yok. İkincisi ise Waluigi adındaki karakter kesinlikle Luigi'den esinlenerek tasarlanmıştır. Daha da ötesinde, bu oyun Mario'dan esinlenmiştir.

Bilinci kapanan insanların gittiği bir yere gidiyor Waluigi ve onu mor bulut karışıyor burada. Bu bölgenin hakimi olmak isteyip istemediğini soruyor Waluigi'ye ve "Evet" yanıtını alınca ona telekinetik güçler bahsediyor. Waluigi, bu mor

bulutla istediği objeyi kaldırıp fırlatabiliyor, özel güçleri olan düşmanları yakaladığında onların bu güçlerini kullanabiliyor ve mavi ve mor patılıcanlarla, onu takip edip ona çeşitli güçler katan kanatlı gözler elde edebiliyor.

Farklı dünyaları, ses efektleri ve müzikleriyle bayağı eğlenceli bir oyun. Grafiklere özenilse, PSN'lerde, Xbox Live'larda başarılı olur. Ama başka bir isim bulmak gereklidir. ■ Tuna Şentuna

Tür Platform
Yapım Thunder Dragon
Web pixelprospector.com/indiev/2010/01/psycho-waluigi

8,9

The Laserback Prototype

Ne binaymış arkadaş!

Örneğin King Kong, New York'ta bir bina seçti ve bunun tepesine dakikalar içerisinde tırmandı. Biz ise Laserback Prototype'ta tırmanıyoruz da tırmanıyoruz ama binanın zirvesine ulaşmak ne mümkün...

Durum şöyle gelişiyor, dev bir yaratığın kontrolündeyiz ama sadece bir kalkan oluşturup bunu düşmanlarına karşı bir silah olarak kullanma şansımız var. Bize saldıran helikopterlerin her birinden birkaç tane roket

üstümüze geliyor ve zamanlamayı tutturup kalkanımızı oluşturuyoruz. Akabinde de onları yok etmek için bir işin gönderiyoruz. Tabii ki yükseğe tırmandıkça askeri kuvvetler azızyor ve üzerimize gelen roketlerin sayısı abartılı miktarlara ulaşıyor. Yediğimiz her roket de bizi binadan aşağı itiyor.

Deneysel olarak hoş bir oyun Laserback Prototype fakat kaç dakika oynarsınız, oynarken ne kadar eğlensiniz, peki kestiremiyorum şu an. Bir göz atın derim ama yine de... ■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon
Yapım Ted Martens
Web tedmartens.wordpress.com

7,2



LEVEL
DVD'de



Pocket Dimensional Clash (Beta)

Mega Man Vs. M. Bison



BizazBlue oynarken bir baktım böyle bir oyun ve beni yine 2D bir dövüş oyunu karşıladı.

Pixel'lerini 12 metreden sayıbeceğiniz, retro grafiklere sahip olan oyunda bu grafik teknigine ters düşen, daha kaliteli görsel efektlər bulunuyor. (Hoşuma gitmedi değil.) Nihayetinde de iki tane karakter dövüşüyor ve bu karakterlerin birçoğunu tanıyzısunuz. Samurai Shodown'dan Haohmaru, Teenage Mutant Ninja Turtles'tan Kerang, Street Fighter'dan M.Bison, Sonic'ten Dr. Robotnik ve dahası...

Tekme, yumruk ve tutup atma tuşlarının yanında, karakterlerin özel hareketleri de tek bir tuşa atanmış. Bu işleri kolaylaştırıyor fakat rakibinizin zorluk seviyesini artırırdığınızda, pek de kolay hakkından gelemiyorsunuz.

Sıuan beta aşamasında olduğu için birçok hata ve eksikliği var oyunun fakat bu haliley bile epey oynadım. Siz de bir deneyin, üzerine tartışalım. ■ Tuna Şentuna

Tür Dövüş
Yapım O Illusionista
Web www.mugenguild.com

8,6

Choke On My Groundhog, YOU BASTARD ROBOTS



Gözlerim kamaştı!

Indie oyunların %10'luk bir kısmının kareli veya çizgili defterde geçtiğini fark ettim. Hatta buna, CoMG'yi gördükten sonra karar verdim zira bu oyun da kareli bir defterin üzerinde yer alıyor.

Amacımız çok net. Asteroids kivamındaki bir oynanışta, bizi yemek, yok etmek üzere üzerimize gelen düşmanları ateş ederek öldürüyoruz. Yalnız şunu belirtmeliyim ki robotumuzu hareket ettirebiliyoruz.

(Ben hareket ettiremediğimi düşünüp olduğum yerde durdum birkaç bölüm boyunca.) Robotlar ilk bölmelerde sayıca az ve hız olarak da yavaş klasmanında. Ilerleyen bölmelerde ise size ateş edeni de geliyor, grup halinde dolaşanı da.

Oyunun bedava olması da bir başka güzellik, mutlaka siz de denemelisiniz.

■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon
Yapım Kloonigames
Web www.kloonigames.com

9,0



LEVEL
DVD'de



Erlagral Sängä ROIC PLAYING GÜNLÜKLERİ

Geçen ay röportaja yer verdigimiz iyi oldu, değil mi sevgili Role Playing Günütlükleri severler? Ben de geçen zaman da boş durmadım. "Okuyucularına nasıl bir konu seçsem de yazsam" diye düşündüm. Baktım yelpazemiz geniş, bir de geçen ay harika bir Warhammer 40K eklenisi çıktı piyasaya ve oyun severleri kendisine aşık etti. Ben de dedim ki; sürekli bilgisayar ortamlarında görülmeye alışık olduğumuz bu oyunun temellerini okurlarımıma paylaşmalıyım.

Eskiden...

Yıl sanıyorum 1999'du ve ilk kez Warhammer (WH) ismini iştmıştim. Döneminde çıkan FRP&Magic isimli efsanevi derginin arkasında çok hoş bir reklam vardı. Aynı yılın sonunda da ilk kez birinci elden WH modellerini gömütüm İstanbul Sıhir Café'de. İlk başlarda bana birazcık zorlama bir işmiş gibi gelse de zaman içerisinde kendimi bir anda "maketler dünyasında" buldum. Biliyorum, birçoğunuza WH ismini ilk kez Dawn of War isimli 40K oyunuya beraber duyduınız ve sevdiniz. Nitekim işler hiç de düştündüğünüz gibi değil. 1980'lerin başında Games - Workshop isimli bir firma tarafından insanlığa duyuruldu WH. Başlarda sadece Fantastik ögelere ve düzenli ordu sistemine sahip bir oyun yapısına sahipken, geçen birkaç yıl içerisinde daha taktiksel ve post apokaliptik bir kurgu olan 40K sistemiyle

Farklı danyalar, farklı ırklar

Eminim birçok oyunda, çok fazla sayıda birbirinden farklı görmüşsunuzdur. Yine de ben diyorum ki; WH'da olduğu kadar birbirinden farklı ve bol sayıda ırk bir arada görmemişsinizdir. Her birisi kendisine özel tasarımlı, kendisine özel hikayesi ve ordu yapısıyla göz dolduruyor.

Warhammer Fantasy

Beastmen
Warriors of Chaos
Daemons of Chaos
Dark Elves
High Elves
Wood Elves
Dwarfs
The Empire
Bretonnia
Lizardmen
Ogre Kingdoms
Orcs and Goblins
Skaven
Tomb Kings
Vampire Counts

Warhammer 40.000

Blood Angels
Chaos Daemons
Chaos Space Marines
Daemonhunters
Dark Eldar
Eldar
Imperial Guard
Necrons
Orks
Space Marines
Space Wolves
Tau Empire
Tyranids
Witch Hunters

oyuncuların karşısına çıktı. Firmanın ilk başlarda ürettiği modeller ("Maket" demiyorum, "model" diyorum kendilerine. Çünkü bir maket olamayacak kadar kaliteli!) çok fazla bir detay içermezken, yıllar içerisinde üretilen modellerin kalitesinde inanılmaz bir gelişme oldu ve

Şu anda neredeyse dünyanın en kaliteli modellerini üretiyorlar.

"Model" dedim; WH onlarca, yüzlerce modelle oynanan masaüstü bir oyun aslında. Birazlık detaylara gireyim ki kafanız çok karışmasın. (Ya da karışın!) WH oynamak için öncelikle bir ordu seçmeniz gerekiyor. Oynayacağınız orduyu seçtikten sonra ilk yapmanız gereken bu ordunun kitabını almak. Bu kitap sayesinde spesifik boyama yöntemlerinden tutun da hangi ünitenizin, nelerden yararlanabileğine kadar çok sayıda bilgi bulacaksınız. Hatta sadece bu kitaplara özel hikayeler de casab! Neyse efendim, ordu kitapçığımızı da aldıysak artık bize gereken boy'a. Evet, boy'a! Seçtiğiniz ordunun modellerini aldıktan sonra öncelikle itinaya kesip yapıştırmanız gerekiyor. Bu işlemen sonrası ordu kitapçığınızın bize söylediğine doğrultuda; sprej boy'a ile beyaz ya da siyah astar atıyoruz. Modellerimiz kuruduktan sonrası başlıyoruz boyamaya. Yalnız bu boyama hiç de öyle kolay değil. Ne "güzel sanatlar" okuyan arkadaşım heba oldu bu modeller karşısında... Düşünün; modellerin boyları 20mm ile 50mm arasında değişiyor. Her modelse en ince detayına kadar tasarılmış durumda. Bir Goblin 20mm boyunda ve bu modelin kıyafetlerinden, deri kemeri kadar en ufak detayı bile es geçilmenden yapılmış. Eh bize de boyamak düşüyor. Tabii ki "peh" diye boyayabilirsiniz ama o zaman nerede kaliteli modelin anımı? Boyamak sorun değil diyorsanz; yine de hala bir engeliniz var. O da sabır! Şöyleden dündürün; bir WH Fantasy oyunu 2000 puan üzerinden oynanıyor ve masaya koyduğunuz her modelin puanı ordusuna ve ordusunun yapısına göre değişkenlik gösteriyor. Misal veriyorum hemen; bir goblin tam tamına iki puan! (Yeni edition'da üç oldu zannımcı.) Ve iyi kötü iki ila üç birlük arası goblin birlliğini oyuna koymamız gerekiyor. Her birlük 20 goblin'den oluşuyor. Hesaplayabildiniz mi?

Nasıl oynadık?

WH oyuncuları temelde iki kişiyle oynanıyor. İki ordunun savaş alanında birbirine üstünlük sağlamaya çalışması gibi düşünülebilirsiniz. Denge konusunda çok büyük sorunlar yaşamanın bir oyun WH. O yüzden oyun esnasında çok fazla sorun çıkmıyor. Her bir ünitenin puanı mevcut ve iki tarafta ortak bir puanda ordu kuruyorlar. 2000 puanlık bir oyun WH Fantasy için genel bir yapıyken, 1500 puansa WH 40K için genel bir yapı. İki tarafta birbirlerine göstermeden ordularını kurduktan sonra, oyun başlıyor. WH oynamak için modellerden farklı olarak gereken üç ana unsur var. Bunlar; ana kural kitabı, inç ölçer ve altılık zar. Ana kural kitabı 290 sayfalık bir anayasa. Oyun içerisinde tartışmaya meal vermemeek için gereken her şey



Ne dinledim

Blind Guardian severlere harika bir öneride bulunabileceğim bir gurup dinledim. Zaten yıllardır dinliyordum ama bu ara kulağıma pek bir hoş geldiler. İki aydır PSP'mden çıkmıyorlar zira. Gurubun ismi; Elven King. Zaten ismini verdikten sonra çok anlatmama gerek yok değil mi?

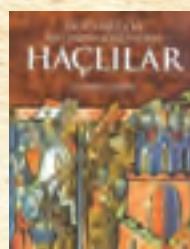
FRP'ci adam şarkısı yapıyorlar işte; yeter zaten.



-neredeyse- en ince detayına kadar yazılmış durumda. Arada çıkan ufak tefek sorunlarda sürekli güncellenen internet sitesindeki FAQ bölümü sayesinde en hızla şekilde çözülüyor. İnç olirse kulaga birazlık garip gelmiş olabilir ama oyunun tasarım gereği inç sistemi kullanılıyor. Her ünitenin bir yürüme mesafesi var. Bir insan dört inç yürüyebiliyor, bir Dwarf üç ve bir Elf beş inç yürüyebiliyor. Kim, nereye, ne kadar mesafe gitmiş? Efendime söyleyeyim yaptığım 24 inçlik büyüğüm uzak köşedeki birlilkere etki ediyor mu? Gibi sorulara cevap almak için sürekli inç metre kullanıyoruz. Zarlarda oyunun her şeyi... Bildiğimiz sevgidimiz altılık tavla zarı kullanıyoruz. Zaten oyun sistemi de altılık sayı düzeneğinde çalışıyor. Her bir ünitenin en az bir atağı olduğunu düşünürseniz bol bol altılık zar kullanacağımız gerçeğini de net bir şekilde anlamış olursunuz.

Hadi bakalım

Vallahi geçen sefer bir gaz başlamıştım D&D sistemi ve yapılması gerekenler isimli konuma. Nitekim üç sayıya yayılmıştı. Bu sefer de WH içine bulaştım. Bakalım bu kaç sayı sürecek? Böyle hemen bırakmayacağım. Daha savaş nasıl yapılıyor, oyunun işleyışı nedir gibi birçok konuya değinmek niyetindeyim. ■



Ne okurdum

Doğunun ve Batının Gözünden Haçlılar isimli Yrd. Doç. Dr. Güray Kirpik tarafından yazılmış eseri okudum. Hem de bir seferde. Yüzüyillardır üstünde yazılmış, çizilen ve hatta tartışılan Haçlı konusuna bir de bir Türk gözüyle bakmak, açıklçası çok hoşuma gitti. Özellikle çarptırılan tarihi gerçekleri batılı yazarlardan değil de bir kerede doğulu bir

yazar tarafından okumak isteyenlere...

PCnet yine dopdolu Mayıs sayısı piyasada

KİTAP / DVD / 3 FULL OYUN / WORD VE EXCEL EĞİTİMİ

PC net
bilgisayar ve internet dergisi

Mayıs 2010 - Yıksı - Sayı 110 - Fiyat 100 TL - www.PCnet.com.tr

ENGELLERİ KALDIRIN!

ERİŞİMİ ENGELLENEN HER TÜRLÜ SİTEYE SORUNSUZCA GİRİN VE UYGULAMALARI KULLANIN. FARKLI ENGELLEME YÖNTEMLERİNE ÇARE OLACAK ÇÖZÜMLER BU DOSYAMIZDA

Yeraltından NOTLAR
Hacker'ların psikolojisini anlamak için izlerini sürdürük

E-ticarette güvenlik
Kredi kartı ve e-ticaret güvenliği hakkında bilmeniz gerekenler

En iyi DJ yazılımları
En iyi mikserleri yapın ve yerelde işinizi çıkarın

WORD EXCEL DERSLERİ DVD'DE
NETRON İLK KATILANLA OFFICE EĞİTİMİ



PCnet'LE

- ✓ SÜPER SİTELER KİTABI
- ✓ WORD VE EXCEL EĞİTİMİ
- ✓ 3 TAM SÜRÜM OYUN
- ✓ HD FRAGMANLAR
- ✓ OYUN DEMOLARI
- ✓ ÖZEL SAĞLIK VİDEOLARI



Online

Kullandığımız her üç kelimedenden biri "multiplayer" oldu...

“

Oyunların multiplayer modları, sevgili "Multiplayer programı" derken hayatımız multiplayer oldu. Hepimiz B: BC2'nin multiplayer modlarında yaşamaya başladık. Bu

yüzden siz de bizim gibi bu dünyaya yerleşebilisiniz diye size detayları anlatmak istedik. WoW'da ise aylık vukuatlar vuku bulmaya devam etti; 3.3.3 patch'ı, bekleyenlerini sevindirdi.



WoW Günülgüğü

Patch 3.3.3'ün yayına girdiği bu ay, WoW dünyası yine epey hareketliydi.



Battlefield: Bad Company 2

Oyunun senaryo modunu daha ilk günden bitirenler ne yapıyor? Tabii ki günlerini, aylarını, yıllarını multiplayer modlarda geçiriyor.

82



Battlefield: Bad Company 2

Savaş bir sanatsa, buyurun size ders kitabı...

Tam anlayıla olmasa bile ben, Battlefield: Bad Company 2'nin savaş simülasyonu tadında bir oyun olduğunu düşünüyorum. O yüzden haritada doğru zamanda doğru noktalarda, sabırla ve yavaş yavaş ilerlemenin, yeri geldiğinde pusmanın oyuncuyu hayatı tuttuğu bir oyun bu. Aksi halde iki kalın kaşınızın ortasına daha kalın bir mermi yiyorsunuz. Şimdi olabildiğince sınıflar, onları nasıl iyi kullanabileceğiniz ve hangi malzemelerin ne kadar faydası olduğu üzerinde duracağım.

Assault: Otomatik tüfekleri sayesinde, girdiğen çatışmalarda ateş gücü açısından en hızlı cevabı veren sınıf. Üzerlerine Grenade Vest giydikleri (Askerin taşıdığı Grenade Launcher ve el bombası sayısını iki katına çıkarır) ve yere Ammo Box koydukları takdirde, eğer iyi yer tutmuşlarsa düşmana geçit vermezler. Tek zayıflıkları, savaşın ön saflarında oldukları için yaralandıklarında çabuk mevta olmaları. Dolayısıyla sırtlarını koruyan bir Medic varsa onun yolunu önde kene devire devire açabilir. Uzun süre XM8 Prototype ile idare edebilirsiniz, AN-94 Abakan açıldığında buna terfi edersiniz. Tam otomatik bir silah değil, güçlündür ama hedefi kaçırmadan ateş etmek gereklidir. Sonraki silah olarak M416 açılır. Tam otomatik bir tüfekdir, hasarı yüksek fakat sekmesi rahatsız edebilir. Son olarak M16 açılır, üçer mermi atar, hasarı M416 kadar iyi değildir fakat hızla ateş etmesi ve az sekmesi sayesinde rahat nişan almayı sağlar. Bütün bu cepheanelik ile tehlili bir sınıfıtır Assault.

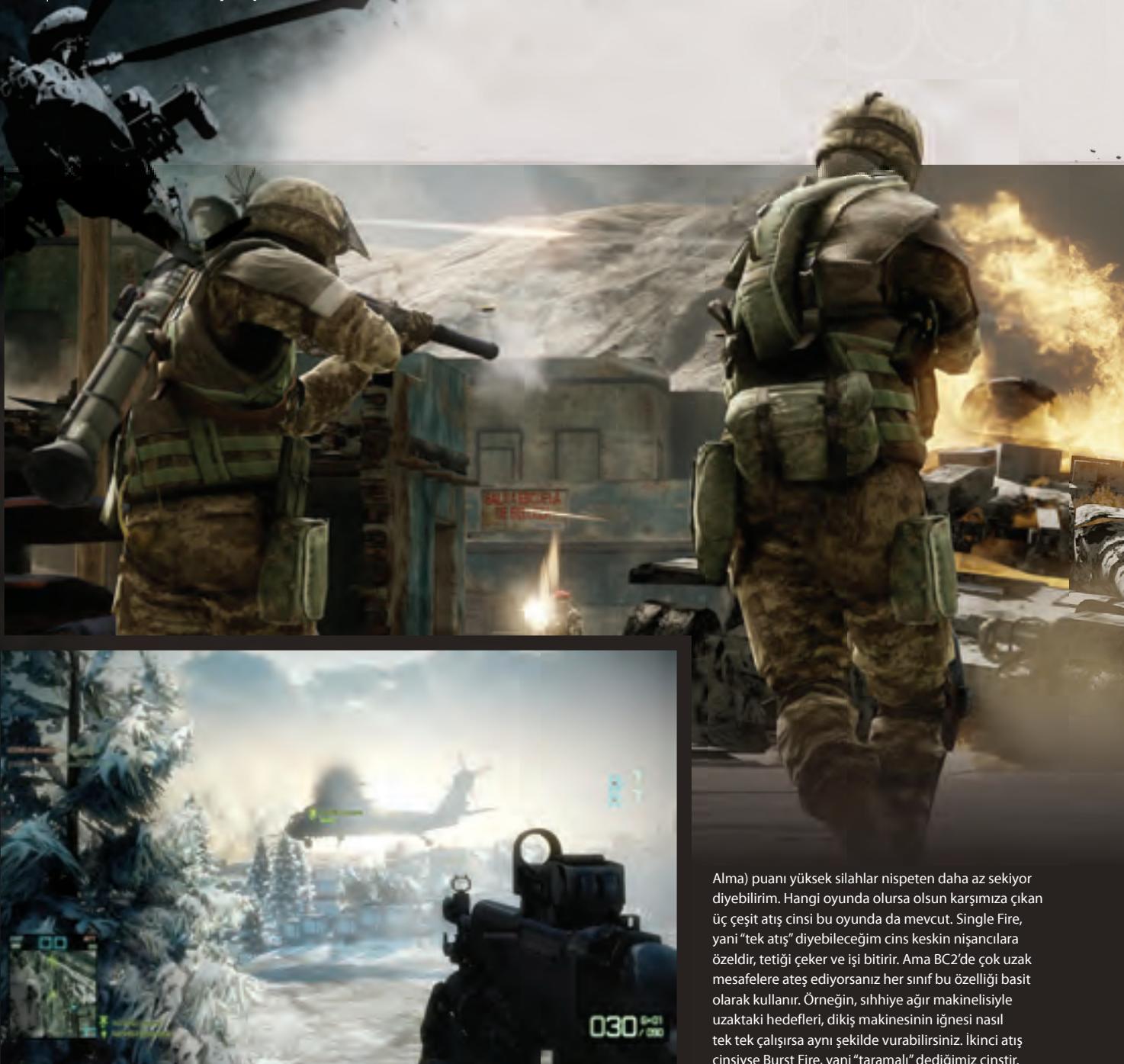
Engineer: Sırtına yüklentiği ağır patlayıcılarıyla

Engineer sınıfı, kara ve havadaki zırhlı araçların korkulu rüyasıdır. Fakat kendi araçlarını da dostudur, Repair Tool ile bütün araçları tamir edebilir. Tamamen birlikte yardımcı bir sınıfır, sürekli arkada kalması gereklidir; çünkü kullandığı silahlar çatışmaya girmeye müsait değildir. Fakat örneğin RPG ile, bir noktada toplanmış kalabalık bir grubu havaya uçurabilir, yere mayın döşeyerek düşman tanklarının başına bela olur. Tracer Dart ile hareketli bir aracı vurup işaretledikten sonra güdümlü roket atabilmesi önemli bir özelliğidir; özellikle de helikopterlere karşı. Roketin takip etmesini istiyorsanız, dartin kırmızı noktasına hedefi tutarak bir süre kilitlenmeyi beklemek zorundasınız ki bu süre de iki saniye civarındadır. Engineer bana kalırsa bir bölümde baştan sona oynanacak bir sınıf değil. Düşman ağır zırhlılarla geldiği zaman bu sınıfın bir süreliğine gecerek araçları imha etmek ideal taktiktir. En etkili iki silahı ise SCAR-L Carbine ve AKS-74U Krinkov.

Medic: Medic ile şaka olmaz. Öyle ismine bakıp "Ben bunu havada karada vururum!" derseniz yanlışsınız; hatta yüz yüzeye geldiğinizde tek şarjörde öldürmeye bakmalısınız. Çünkü sizin silahınız 30 mermi alırken, onunkisi 200 mermi alır ve size diz çöktürene kadar ateş etmeye devam eder. Squad'ıyla beraber hareket eden silhiye çok iyi ve çok kolay puan toplar. Şahsen M60'a Red Dot takarak oynarım. Bu silah az seker, ortalamanın biraz üzerinde hasar verir. Gadget olarak da silhiye çantamın iyileştirme hızını artttıran seçeneğini alırırmı. ▶







► sadık bir Medic olmak istiyorsanız, lütfen canlanır canlanmaz öleceğini bildiğiniz oyuncuları sırf puan kazanmak için hayatı döndürmeyin. Çünkü aslında kulaginiza taktujınız kulaklıklar engelliyor olabilir ama bunu yaptığınızda onlar sizin kulaklarınızı iyi çınlatıyorlar.

Recon: Kullanmasını bilen adamın elinde çok tehlikeli bir sınıfı. Son silah olan M95 açılana kadar oyuna ilk silah olan M24 ile devam etmenizi tavsiye ederim. M24'ü tekrar doldurması biraz zaman alır ama ateş gücünün kuvvetli olması bu eksikliği gider. 12x High Power Scope ile çok uzak mesafelerdeki hedefleri önlündüzdeyim gibi görürsünüz. Patlayıcı olarak iki seçenekimiz olur: Mortar ya da C4. C4 ile patlatılması gereken hedefleri uçurabilir, başa bela olan tankların yanına kadar sokulabilirseniz zarar verebilirsiniz. Mortar ile bir noktaya kümelenmiş askerlerin üzerine

ölüm yağıdırabilir ya da içinde patlaması gereken hedef olan bir evi yavaş yavaş yıkabılırsınız. Motion Sensor ise attığınız noktanın etrafında hareket eden düşman varsa size ve bütün arkadaşlarınıza bu hedefi haritada göstermeye sağlar. Çok geniş alanlarda tüfegin dürbününden bilmek görüş açısını kısıtladığından, Mortar dürbünüyle bakmanızı tavsiye ederim. Tüfekle ateş ederken uzak mesafelerde yer çekiminin kurşunu etkilediğini unutmayın. Aradaki mesafeye göre bir baş yukarı ya da yarımda yukarı ateş etmelisiniz.

Atış Talimi

BC2'de ateş etmek detaylı bir kavram. Keskin nişancıyla nasıl adam vuracağınızı Recon sınıfında anlatmıştım. Şimdi diğer sınıflara bakalım. Elbette ki kullandığınız silahın Fire Rate ve Accuracy özelliklerine göre aldığınız verim değişiyor. Accuracy (Nişan

Alma) puanı yüksek silahlar nispeten daha az sekiyor diyebilirim. Hangi oyunda olursa olsun karşımıza çıkan üç çeşit atış cinsi bu oyunda da mevcut. Single Fire, yani "tek atış" diyeboleceğim cins keskin nişancılara özeldir, tetiği çeker ve işi bitirir. Ama BC2'de çok uzak mesafelere ateş ediyorsanız her sınıf bu özelliğin basit olarak kullanır. Örneğin, sıhiye ağır makineliyle uzaktaki hedefleri, dikiş makinesinin işnesi nasıl tek tek çaltırısa aynı şekilde vurabilirsiniz. İkinci atış cinsiyse Burst Fire, yani "taramalı" dediğimiz cinstir. Bu atış cinsine en güzel örnek, Assault iken hedefe çok kısa sürede, hızla ateş açmaktadır. Fakat ıskalamanız halinde şarjörünüzde çok az kurşun olduğu için zor durumda kalabılırsınız. Tabancalarla da Burst Fire yapabiliyorsunuz ama kullandığınız silah ne olursa olsun, çok uzak mesafede yapılmayacak bir iştir. Son olarak Spray Fire gelir. BC2'de buna çok güzel örnekler yokken, MW2'den örnek vermeye gerekirse iki eline G18 alarak koşan oyuncular bu atış türünü kullanır. Nişan alma kabiliyeti zayıf silahlar, çok kısa sürede geniş bir alana mermi kusarak bu kusurlarını ortadan kaldırır. Medic'in ağır makineliyle sürekli ateş ederseniz hissedeceğini etki budur. Sadece öönüze aniden üç - dört düşman çıktıgı anda ve mesafe çok yakın ise yapmanızı tavsiye ederim.

Haritalarda Kurnazlıklar

Toplam dört çeşit oyuncu modu var. Bunların içinde BC2'yi farklı kılanlara Conquest ve Rush. (Özellikle

■ Bakmayın Emre'nin öyle savaştığına, aslında bana mankenlik yapıp kurdı kuşu vuruyor.



Rush.) Conquest, tipik bir haritadaki noktaları ele geçirmece oyunu. Sürekli hareket halinde olduğunuz ama her oyunda olan bir mod olduğu için çok büyük değişiklik yaratmıyor. O yüzden Rush üzerinde duracağım. Rush'ta amaç, haritadaki hedefleri patlatakmak. Bunu, hedeflerin üzerine bomba koymak yapabilirsiniz ama alternatif yollar da var. Örneğin; bir binaya yeteri kadar hasar verirseniz, bina çöker ve hedef patlar. Bir Quad'ın üzerinde dört tane C4 yapıştırırsınız ve onu hedefin yanında patlatıbirlisiniz. Attığınız en ufak bomba bile hedefe hasar verebileceği için saldırı çeşitlerinden istediğiniz secebilirsiniz ama unutmamak lazım ki çoğunlukla savunan tarafın arkasına saklanabilecegi çok fazla nokta olduğundan, sadece içeri piyade olarak girmeye çalışmak büyük ihtimalle kaybetmenize neden olur. Eğer bir arkadaş grubuya oynuyorsanız, organize şekilde tank ve helikopter aynı anda saldırırken, havadan Mortar atmanız, savunan tarafta savaşma değil, ölmemek için bir yere sığınma hissi doğuracaktır. Bu şekilde arkadan piyadelerin içeri sızması kolaylaşır. Savunan taraf için de aynı şey geçerli olup mümkünse üssü çok boş bırakmadan biraz ileri çökerek kontrolü ele almak en iyi bir yöntemdir. Hem savunan, hem de saldıran taraf için tavsiyem, büyük bir açıyla haritanın kenarından dolaşıp düşmanın arkasına gereken saldırmaktır. Tabii ki herkes değil, iki Assault bu konuda yeterli olacaktır.

Oynadığınız haritanın bölümüne göre sınıfınız. Böylece takımınıza daha çok faydanız olur. Örneğin; Arica Harbor'un ilk

aşamasında -makul bir sayıda- keskin nişancılar çok iyi iş yaparken, ikinci bölümde çok fazla bina olduğu için zayıf kalırlar. Haritada iyi yer tuttuğunuz bir alan varsa insanların ne dediğine alırdıman püsün. BC2 gerçekçi bir oyun, hayatı kalmak için savunurken çok iyi püşmek, saldırırken de karşı takımın etrafından sessizce dolaşmak gerekiyor.

Yazacak inanın çok şey var. Halen oynadıkça yeni takıtlar de öğreniyorum ama size en büyük tavsiyem sabırı ve temkinli oynamanız. BC2'de hızlı oynamak, ancak karşısındaki takım çok güçsüzse işe yarar, güçlü bir takıma karşı haliniz tarumar.

■ Nurettin Tan





World First - Heroic (25)

Fall Of The Lich King

Arthas ile ilgili son savaş da artık kazanıldı. <Paragon> (EU) Lightning's Blade guildi Warcraft evrenindeki ilk 25 kişilik Heroic Arthas raid'ini tamamladı. Horde: 1 / Alliance:0

Bunun sonucunda alınan "The Light of Dawn" title'ının ne kadar havalı olup olmadığı ise nedense raid'in kendisinden daha fazla tartışırlar oldu. Umarım Cataclysm gelmeden ben de bu şeref'e nail olurum.

Patch 3.3.3 Yayınlı

Aylardır yenilenen patch'ler ve PTR deneyimleri üzerine kafa yorup, hangi birini yazacağımıza şaşırılmış vaziyetteydim. Bu ay ise çok daha rahatım diyebilirim, çünkü tek değişiklik PTR üzerinde test ortamında yazmıştık, oynadığımız Patch 3.3'ün canlı yayına geçmesiydi. Bu güncelleme paketi üzerinde geçtiğimiz aylarda çok yazıp çizdik. Yeni mount'lar, item'lar, Cataclysm prologue hikayeleri, Auction House değişiklikleri ve çok çok daha fazlası artık canlı yayında. Herkes oyuna giriş yapın.

Herkes Sıraya Girsin

140.000 kişilik bir sıranın en arkasına girip, bekleyip, sabredip, bir de üstüne para verirseniz yıldız tozundan oluşan, uçan bir ata sahip olabilirsiniz. Belirtmiş olduğum sıradaki kişi sayısının ise sadece bir gün içerisinde olduğunu söylemeliyim. Dolayısıyla her birine 25 USD ya da 20 Euro paha biçen Blizzard'ın basit bir matematik ile para basmaya başladığını söyleyerek yanlış olmaz sanırım. Uçan atımızın ismi "Celestial Steed" ve uçuş hızı mevcut riding skill puanınızla birlikte değişiklik gösteriyor. %310 hızda bir mount'unuz var ise atınız da %310 ile bir hayli hızlı uçan bir mount'a dönüşüyor. Bind on Account olan bu mount ile çok düşük level'lardaki karakterleriniz ile bile uçmaya başlamamanız olası. Blizzard Store içinde satılan ilk mount olan Celestial Steed'i kaçırmayın derim.

Unutmadan bu ay Blizzard mağazasında Lil' XT isimli bir pet daha satınlaya başlıdı. Bunun yanında Starcraft II Collector's Edition paketinde "Thor" isimli bir in-game pet olduğu açıklandı. Benim gibi pet koleksiyonu yapanlar için yoğun bir ay sanırım.

Wow Trading Card Game Sahibini Buldu

Upperdeck ile lansmandan bu yana devam eden anlaşmanın sonlandırılmasını takiben akibeti belirsizliğini koruyan WOW TCG, bundan böyle "Cryptozoic" firması tarafından yayınlanıyor olacak. 3 - 6 Haziran aylarında Las Vegas'ta yapılacak olan North American Continental Championships turnuvasını da yine Cryptozoic düzenliyor olacak.

BlizzCon 2010'Un Yeri Yurdum Belli Oldu

Spekülasyonların sonuna gelindi ve Blizzard resmi açıklamasını yaptı. Blizzcon 2010, 22 - 23 Ekim tarihlerinde bu sene Anaheim Convention Center, California'da kapılarını açacak. Blizzcon 2009, Cataclysm duyurusu ile ortalığı kasıp kavurmuş, başımızı döndürmüştü. Paneller, duyurular, turnuvalar ve tabii ki yorgun günler yine beni bekliyor olacak. Siz rahat olun, her şeyi bırakın biz takip edelim.

WoW İle İlgili İlginç Detaylar

Biraz da oyuna makro ölçekte bakmak ve bu ay

World of Warcraft Günlüğü

WoW dünyasındaki son gelişmeler...



yapılan bir istatistik araştırmanın verilerini sizlerle paylaşmak istiyorum. Sadece Kuzey Amerika ve Avrupa serverlarında toplam 11,5 milyon kişinin aktif olarak her ay abonelik bedelini ödeyerek oynadığı oyun, bugün bu topluluktan 800 milyon dolar yıllık gelir üretiyor. Dünya genelindeki WoW oyuncularının yüzdesel dağılımı ise şu şekilde:

Asga: %48

Kuzey Amerika: %22

Avrupa: %17

Diğer: %13

%19 ile en çok oynanan irk "Human" ve her beş oyuncudan biri dışı.

Bir günde oyuncular 16,6 milyon quest bitiriyor ve 3,5 milyon Auction House satışı gerçekleştiriyor. Oyunuda 150 programcı tarafından yaratılan 30.000 item, 7.600 quest, 1.400 lokasyon ve 5.300 NPC bulunuyor.

Bu sistemi ayakta tutmak için 20.000 bilgisayar, 1,3 Petabyte disk alanı, 75.000 işlemci, 5,5 milyon satır

kod kullanıyor.

1 günlük işletme malyeti ise 136.986 USD 11,5 milyonluğuk oyuncu kitlesi Küba'nın ya da New York'un nüfusundan daha fazla bir rakam. Bu büyük online topluluğun içindeki ünlülerden bazıları: Jessica Simpson, Cameron Diaz, Elijah Wood, MacCauley Culkin, Mr. T, Van Damme, Steven Spielberg, Vin Diesel, Mark Hildebrandt, Robin Williams... Ve ben tabii ki.

Şaka bir yana, liste uzayıp gidiyor.

Sonuç mu? MMORPG pazarında %62'lik ezici bir üstünlük. "WoW kan kaybediyor" diyenlere duyurulur...

Cataclysm Kapımızda...

World of Warcraft: Cataclysm için beta davetişlerinin dağıtımına çok ama çok kısa bir süre önce başlandı. Artık birinci elden oyun deneyimlerini sizin için toplayıp, yazıp, çizip olacağız. Geçen aylarda "Sarsıntı hissediniz mi" diye bir sorum olmuştu sizlere. Cataclysm

geçişindeki world event, ilk ipuçlarını vermiş ve Azeroth'un her yerinde ara ara mini sarsıntılar duyulmaya başlanmıştı. Bu ay bu sarsıntıyı yaratan "DND Shaker" isimli görünmez moblar yavaş yavaş bazı serverlarda ve özellikle Stormwind Trade District'te fark edebilir vaziyette. "V" tuşuna basıp "nameplate" olarak bunları seyre de olsa görebiliyor olacaksınız.

Çok geniş bir çevre tarafından Kasım 2010 ayı içerisinde satışa çıkacağı düşünülen World of Warcraft: Cataclysm ekleni paketi ile ilgili detaylar ise yavaş yavaş su yüzeyine çıkmaya başladı. İlk olarak yeni irkların başlangıç noktaları olan Gilneas ve Lost Isles, arkasından Abyssal Maw ile ilgili bilgiler övmüze gelmişti. Bu ay ise Vashj'iř: Surviving the Depths ve Mount Hyjal: In Defense of Nordrassil bölgeleri ile ilgili lore ve detaylara kavuştu. Yazacık yerimiz kalmadı. Tüm bunları ve daha fazlasını "Cataclysm Özel" yazımızda inceleyeceğiz.

Gelecek ay görüşmek üzere... ■ **Ömür Topaç**



ERAY ANT DIRECTOR'S CUT

Sinema ile oyun dünyasının flört etiği nokta...



Sürpriz sürpriz" dedim gecikmeli de olsa sizlere verdığım sözü tuttum. "LEVİD" uzun adıyla "LEVEL Video" dünyasına hoş geldiniz. Şu anda çıktılarını almakta olduğum videoları bu ay DVD'de bulabilirsiniz. Sonraki aşamada videolar, LEVEL Video kanalında internet sitesi üzerinden de yayınlanacak.

Peki bu videolarda ne bulacaksınız? Her ay LEVEL Ligi bölümünü artık sadece okumayacaksınız; izleyebileceksiniz de. Ve her ay bir oyunun demosu "ilk bakış" niteliğinde sizler için LEVEL editörleri tarafından görüntülenerek olara test edilecek. Son olarak her ay dergi içerisindeki bir bölüm dramatize edilerek sizler için görüntülü sunulacak. İlk ay LEVİD -oyun videolarına yakışır şekilde- beta olarak sunulacak. Videolarda profesyonellikten çok,



BUNU BİLİYOR MUYDUN?

Sinemada ışık kullanılırken üç farklı kaynak mükemmel sağırlar: 1. Anahtar ışık, objeye gölge verir ve hatlarını belirginleştirir. 2. Dolgu ışığı gölgelerde kalan yerlere genel bir aydınlatma sağlar ve tümden kararlılığı korumasını öner. 3. Arka ışık objenin arkasından vurur ve çizgileri ortaya çıkartıp üçüncü boyutu tamamlar. Daha fazla kaynakla farklı sonuçlar elde edilebilir.



UWE BOLL DİYOR Kİ



LEVİD Mİ?
YA Bİ!
BİRAK GİT!

hatalarımızı göstermekten sakınmadığımız daha samimi olduğunu düşündüğümüz bir dil belirledik. İşin içерisine biraz mizah ekledik; umuyoruz ki keyif alırsınız. Beta versiyon olan LEVİD "Test Yayıńı" ilderde efektlerle olsun, sizlerin talep ve önerileriyle olsun; daha da gelişecektr.

Benimse siz sevgili okurlardan tek bir beklenimi var. Önerilerinizi esirgemeyin ve öneri yaparken eleştirdiğiniz bölümlere lütfen yeni çözümler de getirin. İyi seyirler dilerim efendim. ■

Not 1: Director's Cut bölümü bu aylık tamamıyla LEVİD'e ayrıldı. Sonraki ayılarda bu bölüm normal akışında / konularıyla devam edecek. Sayfa içinde LEVİD'de o ay neler yaptığımızın özetini de mini bir kutuda bulabileceksiniz.

Not 2: Tabii ki LEVİD içinde sizlere hazırlayacağım sürprizler bitmeyecektir. Mini mini, canlı kanlı, görüntüülü dergi kanalınız hayırlı olsun.

LEVİD'DE BU AY

1. LEVEL Ligi'nde heyecanlı kapışma! Hem de ne heyecan... LEVİD renk kattı lige; herkese hirs geldi. Kamera karşısında daha da gerilen LEVEL ahalisi bu ay 2010 FIFA World Cup South Afrika gibi, Elif dışındaki herkesin iddiialı olduğu bir oyun üzerinden kapıştılar.

2. Şefik Akkoç, Blur'un demosunu sizler için test etti. Test ederken o kadar soğukkanlıydı ki sanki bu işi kamera karşısında 20 yıldır yapıyormuş gibi bir havası vardı.

3. Recep Balttaş (LEVEL Donanım Editörü) keyifli benzetmelerle renklendirdiği oyuncular için kabus olan bir konuya el attı. "İhtiyacımız olan ekran kartını nasıl buluruz?" başlıklı konu her oyuncunun bilmesi gereken túylarda içeriyor. Recep'in akıcı konuşması o kadar şaşırttı ki bizi en sonunda şakşıklık kahkahamızı patlatmış fakat sonra o kısa kahkahayı kesmeyi verdik.



LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

Donanım

Firmaların hareket algılama savaşı!

Microsoft'un Xbox 360 için geliştirdiği Natal projesini duyurmasının ardından, Sony de PlayStation 3 için geliştirilen Move teknolojisini pazarlamaya başladı ve hareket algılama olayında işler iyice kızıştı. Peki ya PC sahipleri ne yapacak? Microsoft'un Natal'ı PC için de geliştirdiğine dair bazı açıklamalar var ama biz beklemek değil, bir an önce "harekete geçmek" istiyoruz. Tam da bu noktada FlingPC çıkıyor karşımıza ve hareketlerimizi algılayan, oyunlara aktaran bir aparat tutuştuруveriyor elimize. Recep'in zorlu test

sürecinden geçen FlingPC, sizeambaşka bir oyun dünyasının kapısını aralıyor.

Fazlasıyla hareket edip yorulduğunuzdaysa kucağınızda Lenovo'nun Y560 model dizüstü bilgisayarını alıyor ve koltuğa yayılıyorsunuz. Bugüne kadar dizüstü bilgisayarların oyuncularla arası bir türlü sıkı fikti olmadı ama bu konuda birçok başarılı girişim var ve bu girişimlerden sonucusu da Lenovo'nun Y560'ı oldu. Y560'ı da Recep'in eline teslim ettik ve kendisinden raporu aldık. Merak ediyorsanız sayfaları çevirmeye devam edin.



Lenovo Y560

Dizüstü bilgisayarlarda oyun oynanır mı? Lenovo'nun da bu soruya vereceği bir cevabı var.

94



FlingPC

PlayStation 3'ün Move'unu ya da Xbox 360'ın Natal'ını beklemeye son! Alın size FlingPC!



93

Haber

Donanım sektöründeki en son dedikoduları ve gelişmeleri muhabirimizden öğreniyoruz.



95

Teknik Servis

Ekrان kartı çalışmıyor, sabit disk hemen doluyor, RAM yetersiz kalıyor, Recep Baltaş soruları yanıtlıyor!

Puanlama Sistemi

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



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



3DiJoy FlingPC

Hareket sırası şimdi PC'de!



3 DiJoy'un üretmiş olduğu FlingPC, PC'de farklı bir oyun keyfi sunuyor. Üstelik beraberinde bir oyun paketiyle geliyor. Kurulumdan kullanıma bize neler sunacak FlingPC, görelim.

Ürünü Windows Vista'ya ve Windows 7'ye kuracaksanız, ilk olarak beraberinde gelen DVD'yi PC'meye takip "Otomatik Çalıştır" dan kurulumu başlatın. Eğer otomatik çalıştır belirmezse veya herhangi bir nedenden dolayı kurulum çalışmazsa "Bilgisayar" dan DVD sürücünüzü girerek FlingPCSetup.EXE dosyasını çalıştırmanız yeterli. Akabinde kurulum dilini seçtiğten sonra kullanıcı sözleşmesini okuyun. Kabul ederseñiz "Sonraki" butonuna tıklayarak kurulumu devam edebilirsiniz. Sözleşmeyi kabul ettikten sonra, oynamak istediğiniz oyunların listesini göreceksiniz. Oyunlar arasında kartopu, pingpong, tenis, bowling, balık tutma, bilardo, ağırlık kaldırma ve eskrim gibi farklı türler mevcut.

İstedığınız oyunları seçtiğinden sonra kurulumu başlatabilirsiniz. Uzun süren kurulum sırasında Kaspersky Internet Security 2010 kullanıyorsanız, oyunların bazıları için uyarı çıkabilir, gençliğine bağışlayın, çalıştırılmasına izin verin. Kurulum bittikten sonra işletim sistemimizi yeniden başlatmamız isteniyor. FlingPC'yi çalıştırmadan önce kulaklığınızın veya hoparlörlerinizin bağlı olması isteniyor. Tüm bunları yaptıktan sonra cihazın Bluetooth adaptörünü PC'ye takın. Akabinde biraz beklemeniz gereklidir zira Windows 7, sürücülerini internetten otomatik olarak bulup yükliyor. Yükleme işlemi bittikten sonra masaüstündeki FlingPC simgesine tıklayarak eğlenceye atılabilirsiniz. Program, çalıştırıldığında cihazınızı Bluetooth üzerinden aramaya başlayacak. Bu esnada kontrol cihazı üzerindeki Bluetooth tuşuna basın ve cihaz tespit edildikten sonra da "A" tuşuna basın. Artık karşınızda menüden istediğiniz içeriği seçebilirsiniz. Her ne kadar biz tek kişilik oynasak da sistemin aynı anda dört adet cihazı kontrol edebildiğini belirtelim. Yani isterseniz eğlenceyi aile boyu yaşayabilirsiniz.

FlingPC, beraberinde kendi oyunlarıyla gelirken piyasadaki diğer oyunları da destekleyen bir cihaz. Fakat her oyun için destek sunmadığını belirtelim. Aksiyon tarzında gözümüze çarpan önemli başlıklar arasında Sonic Heroes, Devil May Cry 4, Prince of Persia: The Two Thrones, Tomb Raider Anniversary, Trine ve Left 4 Dead mevcut. Spor oyunlarında, ürünlere beraber gelen oyunların haricinde desteklenen oyunlar arasında Virtua Tennis 3, Supreme Snow-

boarding ve Surf's Up gibi oyunlar yer alıyor. Söz konusu yarıs olduğundaysa Crazy Taxi 3, Midnight Club 2 ve Need for Speed: Undercover gözümüze çarpanlar arasında. Zuma, Luxor, Bejeweled ve Plants vs. Zombies desteklenen puzzle oyunları arasında. Resident Evil 4 ve Manhunt ise ürünün desteklediği aksiyon / adventure oyunlarından sadece ikisi. Açıkçası oyun desteği bana biraz az geldiği için ürünün sitesinde daha güncel bilgiler olabilir diye www.flingpc.com.tr adresinde ufak bir gezinti yapım ve burada aslında ürünün çok daha fazla oyunu desteklediğini fark ettim. Bunlar arasında Crysis, Colin McRae: DiRT 2, Fallout 3,

FlingPC



- + Dahili oyunlar
- + Kolay kurulum
- + Dört oyuncu desteği
- + PC'de ilk

Fiyat: 299 TL + KDV
İthalat: Maksa Elektronik
Web: www.flingpc.com.tr
Puan: 9/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Rotasyon	10 farklı rotasyon hareketi
Güç	2 adet AA pil
Analog tuş	3 adet
Oyun	14 adet
Televizyon bağlantısı	HDMI veya VGA
Çözünürlük	HD (PC'ye bağlı)
Mouse özelliği	Airmouse ve Lazer Pointer
Hazır PC oyunu	35 adet konfigüre edilmiş
Garanti süresi	24 ay
Kutu içeriği	Joystick, Bluetooth Dongle, VGA ve ses kablosu, bileklik, 14 oyun, kurulum DVD'si, kullanım kılavuzu
Titreşim	Var

Call of Duty 4: Modern Warfare ve Need for Speed: Shift dahil olmak üzere tüm Need for Speed serisi gibi daha güncel oyunları görmek hoşuma gitti. Tüm bu oyunları oynamak için oyunların bilgisayarınızda yüklü olması gerektiğini de hatırlattıktan sonra birkaç oyundan denemesi yapalım. Cihazla gelen oyunları oynamak için "Yeni Çıkanlar" menüsüne giriniz ve ardından istediğiniz oyunu seçmeniz gereklidir. Menülerde dolaşma işleminiye kontrol cihazıyla yapabilirsiniz. Bu arada oyuna başlamadan önce etrafı, kırıldıkten sonra annenizin başınızın etini yiyeceği eşyalar olmamasına özen gösterin.

Tenis oyuncunu ilk açtığında yaklaşık iki dakika boyunca aflatadım. İkinci dakikadan sonraya Hülya Avşar'dan bile daha iyi tenis oynar hale geldim diyebilirim. Oyun gerçekten çok hoşuma gitti fakat sizi uyarırken itiraf etmemiyim ki ben elimi sandalyeye çarpıp hafif yaraladım. Raketi o kadar hırslı savuruyorum ki kolumnun yerinden çekmaması da mucize diyebilirim. Bu arada oyuna başlamadan önce monitörünze göre çözümürlük ayarı yapabilmenizi de belirtiyorum. Ben dizüstü bilgisayar da oynadım. Ürünün paketinin içinde bir adet VGA kablosu ve ses kablosu geliyor. İsterseniz bu kablolar sayesinde dizüstü bilgisayarınız-



daki görüntüyü ve sesi daha büyük bir ekrana aktararak daha keyifli bir oyun deneyimi yaşayabilirsiniz. Oyunlara devam edecek olursak kartopu oyununda pek de başarılı olduğumu söyleyemem. Zaten oyunun çocukların içi daha uygun olduğu açık. Kartopunu bir kenara bırakıp bilardo geçiyorum. Burada standart bilardo ve dokuz top olmak üzere iki tip oyun seçenekliyorsunuz. Hem benim bilardo konusunda yeteneksiz olmam, hem de cihazın bir istakayı pek de andırmaması başarısızlığın garantisini oldum. Denediğim son oyun Bowling ise en eğlenceliydi. İlk başlarında bowling topunu karakterimin ayağına düşürsem de sonraları bir atışta sekiz lobut birden devirmeyi başardığımı belirtmeliyim. Kısacası FlingPC sayesinde Nintendo Wii almadan Wii Sports

paketindeki çoğu oyunu oynayabilirsiniz.

Cihaz birçok PC oyununu desteklediği için gayet çekici gözüküyor. Fakat burada unutulmaması gereken bazı faktörler var. Nintendo Wii, konsol olarak PlayStation 2'den bile yavaş. PC'nizde Nintendo Wii'ye göre çok daha güçlü grafikler sunan ve inanılmaz geniş oyun kataloğuna sahip bir sistem. FlingPC'nin de belirli oyunlarla kısıtlı değil, aksine daima genişleyen bir desteği olduğunu düşündüğümüzde çok başarılı bir ürün olduğunu söyleyebiliriz. Bu bağlamda piyasadaki oyunları çok farklı bir deneyimle oynamak gerçekten zevkli bir deneyim olacaktır. ■ Recep Baltaş

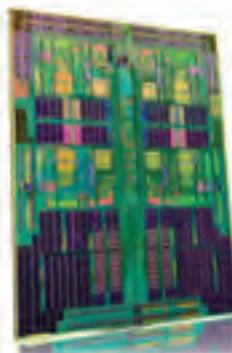


Intel Yine Sil Baştan

Intel'in yeni mimarisi Sandy Bridge (Evet, elinizdeki Core i3, i5 ve i7'ler eskimeye başladı, ağılayabilirsiniz.), yeni bir soket ve yonga seti kullanacakken mimariyi de daha ileriye taşıyacak. 2011'de dünyaya gelecek olan bu yeni mimarı, yine 32nm kullanılarak üretilen fakat bütün soketler değişeceğinin elinizdeki LGA 1366 soket anakartların modası geçmiş olacak. Yeni mimariyle özellikle komut işleme konusunda daha güçlü işlemciler olacağından; işlemcilerin doğrudan AES şifrelemesini desteklemesi gibi. Sözü bitirmeden önce AMD'nin sevgili değiştirir gibi sık sık soket değiştirdiğini bildirelim.

AMD'nin Altı Çekirdekli İşlemcisi Yolda

Yeni altı çekirdeklili Phenom işlemci, Phenom II X6 1090T Black Edition etiketine sahip olacak. Çarpan kilidi açık olarak gelen bu işlemci sıvı azot kullanılarak daha şimdiden 6.29 Ghz hızına çıkarıldı. Hava soğutulmadan da gayet başarılı sonuçlar veren işlemci, 4.4 Ghz'e ulaşıyor ve bu hızda stabil çalışıyor. Çift kanal DDR3 1333 Mhz bellek desteği sahip olacak X6'nın yine 6 MB boyutunda bir L3 ön belleği olacak. 125 Watt güç ihtiyacı olan X6 1090T BE, piyasadaki soket AM3 anakartların çoğunda çalışacak, fakat bundan önce ufak bir BIOS güncelleme şart. İşlemcinin satış fiyatı 295\$ civarında seyrededecek.





Lenovo Y560

DirectX 11, dizinizin üstünde!



Dizüstü bilgisayarlar konusunda çok seçici birisiyimdir. Bir dizüstü bilgisayarda iyi bir ekran kartı olması, o dizüstü bilgisayarı gözlerim kapalı alacağım anlamına gelmez. Dizüstü bilgisayarı dizüstü bilgisayar yapan en önemli özellikler olan ağırlık, pil süresi, klavye ve işinme gibi faktörler, satın alacağım zaman bakılacaklar listemin başında yer alır. Performanslı parçaları bir kasaya balık istifi gibi sıyrıp fason ürünler kendi sözüm ona markasını yapıştırmak her firmانın yapabileceğii bir iş. Fakat bunu yaparken bazı özelliklerden feragat etmemekse sadece dev üreticilerin yapabileceğii bir şey. Uzun zaman önce incelediğimiz 2.55kg ağırlığındaki oyuncu Samsung (Ben de hala o bilgisayı kullanmıyorum.), bu dizüstü bilgisayarlara en güzel örnekti. Aradan geçen bu süre zarfında teknoloji o kadar çok ilerledi ki Lenovonun test merkezimize gelen yeni bilgisayarı Y560, bir kez daha teknolojinin ve dev firmaların neler yapabildiği göstererek bizi kendine hayran bıraktı. Sözü fazla uzatmadan Y560'ın oyunculara sunduklarına bakalım.

İlk olarak ürünü çok farklı konfigürasyonlarda bulabileceğiniz belirtelim. Bütcesi kısıtlı olanı i3, daha iyi performans isteyenler için i5 ve uçmak isteyenler için i7 işlemcili modeller mevcut. Bizim test ettiğimiz modelde Turbo Boost teknolojili Intel i5 430M model işlemci yer alıyor. 2.26 Ghz hızında çalışan bu işlemcinin iki fiziksel çekirdeği ve iki de sanal çekirdeği olmak üzere toplamda dört adet işlem birmi mevcut. Gerektiği zaman 2.533 Mhz hızına ulaşan i5 430, 35 Watt güç tüketiyor. Lenovo Y560'ın öldürücü darbesi, HD 5730 ekran kartı. Soldan ikinci rakamı "7" olan bu kart, orta sınıfın üstünde yer alıyor ve tabii ki DirectX 11 desteğine sahip. 500 GB sabit disk ve 4 GB DDR3 1066 MHz RAM'lerse Lenovo'nun diğer doruyucu özellikleri arasında. Ekrana baktığımızda 15.6" büyüklüğünde ve 1366 x 768 çözünürlüğündeki LED HD paneli görüyoruz. Tüm bunların ötesinde böyle bir sistemi 2.5kg ağırlığında tutabilmekse her yiğidin harcı değil. Altı hücreli pile sahip olan ürün, ekran parlaklığını ve kablosuz ağ kullanımına göre dört saatte kadar sizi idare edebiliyor. Bağlanabilirlik konusunda da ürünün 802.11n ve Bluetooth desteği sunduğunu belirtelim. Test sonuçlarına geçmeden önce sürücü olarak Catalyst 10.3a sürücüsünü kullandığımızı belirtelim. İlk olarak sentetik testlerle başlıyoruz ve 3DMark06'yı çalıştırıyoruz. Sonuç 7807 puan oluyor ki bu da gayet başarılı. En son sürüm olan 3DMark Vantage'ı çalıştırduğumda da 6802 işlemci puanı ve 4179 da grafik kartı puanı alıyoruz. Bunlar da gayet iyi sonuçlar. Bu sonuçlar sizin için pek bir şey ifade etmediye dert etmeyein. Şimdi oyun testlerine geçelim ve bakalım Lenovo, bize Zeki Müren'i de gösterecek mi? Crysis ile başlıyoruz oyun testlerimize. DirectX 10 modunda, 1280x720 çözünürlükte Anti Aliasing harici bütün ayarları "High" yapıyoruz. Sonuç gerçeğini de etkileyici. 28 fps ile oyun gayet akıcı bir biçimde oynanabiliyor. 2x AA ile "Medium" ayarlarında yaklaşık 45 FPS elde ediyoruz.

TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci	Intel Core i5 430M 2.26 Ghz
İşletim sistemi	Windows 7 Home Premium 64-bit
Yonga seti	Express Chipset Intel HM55
Hafıza	4GB DDR3 1066 Mhz
Sabit disk	500GB SATA 5400 RPM
Kablolu ağ kartı	Intel 1000 BGN
Ekrان	15.6", 1366 x 768, LED
Ekrان kartı	ATI Mobility Radeon HD 5730 1GB GDDR3
Kablolu desteği	803.11n 300 Mbit, Bluetooth 2.1 EDR
Diğer	1.3MP kamera, JBL Dolby hoparlör
Arabirim	4 x USB 2.0, 1 x eSATA, Express Card, VGA, RJ45, mikrofon, kart okuyucu (xD, MMC, SD, MS, MS Pro, Pro, HDMI)
Boyutlar	385mm x 255mm x 20mm, 2.55kg

■ Bu performansı 2.55kg'lık bir ürüne sunabilmek gerçekten takdire şayan.

**EDITÖRÜN
SEÇİMİ**

Resident Evil 5 ile devam ettiğimiz testte bütün ayarları yükseye ayarlayıp 2x AA açıyoruz. 1366 x 768 çözünürlükte aldığımız sonuç DirectX 10 ile 46 FPS. Yüksek ayarlıarda dahi gayet akıcı bir oyun keyfi sunan Lenovo'yu bir de DirectX 11 destekli bir oyun ile test ediyoruz. S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat'ı da 1366x768 çözünürlükte çalıştırdıktan sonra ayarları yüksek seviyeye alıyoruz. Anti Aliasing, yani kenar düzeltmeyi devreye sokmadan yaptığımız teste ortalama 40 FPS almadız, Y560'ın oyun konusundaki üstün başarısını ortaya koyuyor. Sonuç olarak sadece performans değil, taşınabilirlik ve teknoloji konusunda da gayet başarılı olan Lenovo Y560 her keseye uygun oyun keyfi sunarak bizden pekiyor.

Lenovo Y560



+ DirectX 11 desteği

+ Hafif yapı

+ 802.11n ve Bluetooth

+ Serin çalışma

.....

İthalat: Lenovo

Web: www.lenovo.com.tr

www.bogazici.com.tr

Puan: 8/10



Teknik Servis

Bakıyorum da artık okurlarımızın daha büyük bir kısmı donanımla ilgilenir hale geldi. Fakat yine de donanim@level.com.tr'ye mail atmaya korkanlar var. Bu korkunun sebebi ise Recep Baltaş'ın insanlar bir ürüne olması gerekiğinden daha fazla bir fiyat ödeyip satın aldıklarında verdiği tepkiden başka bir şey değil. Öfkem size değil, siz sevgili oyunculara sözde 1 GB ama 64 Bit bellek arabirimine sahip yavaş ve pasif soğutmalı ekran kartlarını satmaya çalışan bakkallaradır dostlar. Okuyun, bilgi edinin, sorun ve ona göre satın alma kararınızı verin. Sonra oyunları çöp adamlarla oynayıp hüsrana uğramayın, kökleyin şu ayarları! Ver bakım ordan 16x Anti-Aliasing ile Anistropic Filter'i, çek çözünürlüğü de 1920 x 1200'e... Tamamdır. Şimdi başlayabiliriz. ▶

S: Merhaba, benim şu anda bilgisayarımda Gigabyte MA790X-UD3P anakart, Phenom X4 2.2 Ghz işlemci, 1066 Mhz 2GB RAM ve Sapphire HD4850 ekran kartı var. İşletim sistemi olarak Windows 7 kullanıyorum. Bu yaz başında bu üçünden, ikisini değiştirmeye imkanım olacak. Yeni işlemci olarak Phenom II serisi bir işlemci, RAM olarak OCZ ve ekran kartı olarak DirectX 11 ve GDDR5'ı olan hesaplı bir ATI ekran kartı istiyorum. Ama ondan önce elimdeki bu sistem beni idare eder mi, onu öğrenmek istiyorum. Ama eğer artık bir değişiklikte ihtiyacı varsa önerilerinizi bekliyorum. *Ali Arisoy*

C: Merhaba Ali, tek yapmanız gereken şey 2 GB daha RAM ilave etmek ama aynı Mhz ve CL değerlerinde olacak ki Dual Channel çalışın ve sorun çıkarmasın. Hatta mümkünse aynı marka ve model bellek almalısın. Sonra bir de DirectX 11'li oyunları çok begenirsen DirectX 11 destekli bir ekran kartı da alabilirsin ama şu anki ekran kartın gayet güzel. İşlemcini de değiştirmene gerek yok.

S: Öncelikle size masaüstü sistemiminin performansını sormak istiyorum Core2 Duo E8200 Gigabyte P35-DS3L, 2 GB 800 Mhz RAM, nVidia GeForce 8800 GT, 500 GB HDD ve Windows 7 32 bit Ultimate. Ayrıca bu sisteme nasıl bir takviye yapmalyım ki gelecek oyularından Crysis 2, MoH, StarCraft 2'yi oynayabileşim? İşlemciyle anakartı elde eden bellege 2 GB takviye ve malum 64 Bit Windows 7 ekleyerek sistemi kasmayacak üst sınıf bir ekran kartı önerebilirseniz çok memnun olurum.

Bir de uzun süredir sistemimde bir probleme karşı karşıyayım ve ne yaptığım düzeltmemiyor; 500 GB sabit diskimi hangi akla hizmetse aldığım firma üye böldü. Bu yüzden C sürücüm sadece 100 GB ve genişletemiyorum. Yönetimsel araçlardan sistem bilgisine oradan da disk yönetimine girdiğimde diğer sürücülerini genişletebilirken, C sürücüsünün "genişlet" sekmesi pasif kalıyor. Çok araştırdım ancak çözüm bulamadım; yardımcı olursanız çok sevinirim. *Emre Cengiz*

C: Merhaba Emre, 2 GB daha RAM takviyesi şuan en mantıklı çözüm. Açıkçası 8800 GT gayet iyi bir kart ve şu an da değiştirmeye gerek yok. İllâ

ki değiştireceksen HD 5830, bütçen yetmezse de HD 5770 alabilirsin. C'nin boyutunu değiştirmek için ise ücretsiz Easus Partition Master kullanabilirsin. Fakat programın 64 Bit sürümü ücretli olduğu için alternatif olarak www.pcdisk.com adresinden Active @ Partition Manager'ı da kullanabilirsin. Aman elektrikler gitmesin disk boyutunu büyütürken.

S: Bilgisayarımın özellikleri 2 GB RAM, ATI x1650 ekran kartı, AMD Athlon 64 X2 4000+. Neden bu bilgisayarla Battlefield: Bad Company 2'yi düzgün oynayamıyorum? Bilgisayarında ne eksik? Ekran kartım biraz eski. Ancak ben orta ayarlarda oynamayı beklerken, düşük ayarlarında 1024 x 768'de oynayabiliyorum, performans ise yerlerde sürüneniyor. Fakat bu bilgisayarla Modern Warfare 2'yi yüksek ayarlarında problemsiz oynadım. Sonraki soruma geçiyorum: Ben bu sistemini tamamen değiştirmeli miyim, yoksa yeni parçalarla birkaç yıl daha idare eder miyim? *Altar Arslan*

C: Merhaba Altar, öncelikle ekran kartından başlayalım. Şimdi bir düşün. Sendeki kart 1000 serisinden. Şu anda ise piyasada 5000 serisi var ve 2010 bitmeden de 6000 serisini göreceğiz. Bu durumda ekran kartının günümüzde oyunlarını oynamanı biraz zor. Sana tavsiyem bütçen kısıtlı ise bir HD 5650 al en azından. Tabii ki güç kaynağın en az gerçek 400 Watt olmalı bu kart için. Yine 2 GB RAM de oyunlar için artık gereklidir. Akıcı bir oyun keyfi için 4 GB lüks değil, şart! Tabii ki yine de tavsiyem sistemi komple değiştirmen yönünde.

S: Merhabalar, ben bilgisayarıma bir sene önce aldım. Bakkaldan alınmış gibi aynı. Özellikleri: AMD Athlon 7750 2.70 Ghz, 2 GB RAM, 1 GB ATI HD 3450. (1 GB veriyi de nasıl işliyorsa artıktır...) Windows 7 kullanıyorum bu PC'de. Merak ettiğim HD 3450'nin DX10'u destekleyip desteklemediği ve bir de ben LYS'den sonra bilgisayarıma geliştirmek istiyorum ve buna ekran kartından başlamayı düşünüyorum. Geçen ay tanittığınız HIS Radeon HD5670 IceQ hoşuma gitti ama acaba anakartımla uyumlu olur mu diye merak ediyorum. Anakartım Gigabyte M61PME-S2P. Acaba destekler mi? Eğer desteklemiyorsa bu

anakartla uyum gösterecek iyi bir ekran kartı söyleyebilir misiniz? *Metin Ayyıldız*

C: Merhaba Metin, tipik bir bakkal bilgisayarı: Hiçbir işe yaramayan 1 GB bir ekran kartı ve Gigabyte'ın en düşük anakartı. Neyse ki anakartın HD 5670'ı destekliyor ama bakkalın sana iyi bir güç kaynağı sağladığı ne malum? Güç kaynağını gerçek 400 Watt model bir ürünle değiştirdikten sonra HD 5670'ı alabilirsin.

S: Ben yeni bir LCD monitör almaktan istiyorum. Aslında LED LCD almak isterdim ama bütçem müsaade etmiyor. Oyun oynarken "ghosting" diye tabir edilen gölgeler sorununu yaşamak istemediğim, hızlı görüntülerde karelenme sorunları yaşamayacağım bir monitör istiyorum. Böyle bir monitöre en fazla 450 TL verebilirim. Bana önerileriniz nelerdir? Samsung P2250'de bahsettiğim sorunları yaşıyor musun? Siz bu monitörü tavsiye eder misiniz? *Yavuz Kahriman*

C: Merhaba Yavuz, Samsung P2250'ye baktım. 2 ms tepki süresi var. Gayet güzel. Alternatif olarak HDMI girişleri olan LG W2261VP-PF'ye de bakabilirsin. Bu sayede Xbox 360 veya PS3 de bu monitöre bağlanabilir.

S: Abi ben PC'ye yeni parça almayı planlıyorum. PC'mi sana hemen yazıyorum sen bana öner. AMD Phenom 8450 2.11 Ghz, ATI Radeon HD 4350 512 MB, 3.50 GB RAM, AMD 740 yonga setli anakart. Bir de ben oyuncuları sonda oynamak istiyorum. Örneğin Metro 2033 oyununu ben Anti-Aliasing 4x oynadığım zaman inanılmaz kasıbor. Hangi oyun çıkışa çıkışa 1024 x 768 oynuyorum. Hangi parçaları almadan gereksiz sevinirim. *Murat Gedikli*

C: Selam Murat, ekran kartının soldan ikinci rakamına bakalım. Kaç? 3. Şimdi 0 en kötü 9 da en iyi olduğuna göre senin kartın rahatlıkla "vasatın altında" kategorisine giriyor. Bu durumda sana tavsiyem pamuk elleri cebe at ve en azından bir HD 5670 al. Paran varsa tabi HD 5770 ya da 5830 da alabilirsin. Diğer bileşenlerde sorun yok. ■

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

En Saçma Donanım Soruları

Dizüstü bilgisayarlar masaüstü bilgisayarlara göre daha mı çabuk bozuluyor?

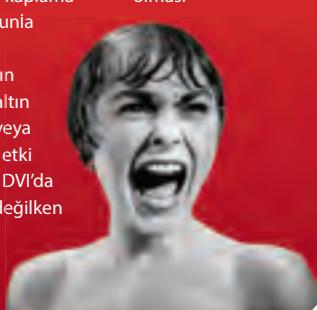
Bu cümleyi duydugumda aklıma ilk şu kullanıcı tipi geliyor: İşletim sisteminde karşılaşışı en ufak hatadan dolayı bilgisayara suç atan ve sistem çıktığında bilgisayarın bozulduğunu zannedenler. Bilgisayar ve işletim sistemi kavramını ayırmak gereklidir. Windows'un çokmesi bilgisayarın bozulduğu anlamına gelmez. Şimdi neden bundan bahsettiğim soracak olursanız dizüstü kullanıcılar genelde PC ile ilk tanışınlar oluyorlar ve en ufak bir sorunda dizüstü bilgisayarın bozuldu diye bağırmaya başlıyorlar. Halbuki normal kullanımda dizüstü bilgisayarlar ile masaüstü bilgisayarların bozulma oranları

arasında dünyalar kadar fark yok. Her ne kadar aynı bileşenlere sahip olsalar gibi gözükse de dizüstü bilgisayarlarda daha az ısınan ve düşük frekanslarda çalışan bileşenler kullanılıyor. Sonuçta artık yeni ürünlerin üzerine kahve dahi dökmeniz çalışıyor. Artık yeni modeller oyun da oynattığı için alın bir dizüstü benim gibi, güle güle kullanın. İmza: Masaüstü bilgisayarını satan DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş.

Altın kaplama HDMI, DVI, VGA kablosunda görüntü fark eder mi?

Şimdî öncelikle HDMI ve DVI'da sinyaller dijital olarak iletildiğinde sinyal kalitesinin pek önemi olmuyor. Yani standart kablolar ile veriler aktarıldığı için görüntü kalitesi etkilenmiyor. Siz

burada altın kaplama da kullansanız sonuçta kablodan geçecek olan tek şey sıfırlar ve birler. Fakat söz konusu analog görüntü olunca işler değişiyor. VGA, analog görüntüyü taşıdırıcı için bir VGA kablounun altın kaplama olması büyük önem taşır. Bununla birlikte analog sinyal taşıyan bütün kabloların kaliteli ve mümkünse altın kaplama olması sesin veya görüntünün kalitesine etki eder. Kisacasi HDMI ve DVI'da altın kaplama önemli değilken VGA'da önemlidir.



Sistem Gereksinimleri



Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Oyunun minimum sistem gereksinimlerine baktığımızda 1.8 Ghz çift çekirdek bir işlemci, 2 GB bellek, ve DirectX 9.0c destekli bir ekran kartı görüyoruz. En azından nVidia'da 7000 serisi, ATI'de de x1000 serisi bir ekran kartı şart. 10 GB sabit disk alanı isteyen Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction'ı oynamak için devamlı bir internet bağlantısı gerekiyor. Malum, Ubisoft'un yeni "kopya" koruma teknolojisi.



Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

Oyunun sistem gereksinimleri Grand Theft Auto IV ile aşağı yukarı aynı. Özellikle bu konuda "1 GB kart ile GTA IV oynamıyorum!" gibi saçma sapan cümleler kuranlar olduğunu için ekran kartınızın soldan ikinci rakamının "6" veya üzeri olmasının şart olduğunu hatırlatıyorum. 16 GB sabit disk alanı ve ayarları yüksek tutmak istiyorsanız 4 GB bellek şart.



Prison Break: The Conspiracy

2 Ghz çift çekirdekli işlemci, 2 GB bellek ve 8800 GT veya HD 3600 ekran kartı oyunu akıcı oynamak için gerekli bileşenlerin başında geliyor. 2 GB gibi az bir sabit disk alanının istenmesiye ilginç. Oyunun grafik motorunun DirectX 9 tabanlı olacağını da hatırlatalım.



Alpha Protocol (Test)

İşlemci tek çekirdekli de olabilir ama 2.4 Ghz bir işlemci, 2 GB bellek ve en az nVidia'dan 6800 serisi, ATI tarafından da X1300 serisi bir ekran kartı şart. 12 GB sabit disk alanı isteyen Alpha Protocol; Windows XP, Windows Vista ve Windows 7 ile uyumluluk olacak. DirectX 11 desteğinin olmaması kimileri için üzücü, kimileri için sevindirici bir durum.



Mount & Blade:

Warband (Demo)
Gereksinimleri düşük olan Mount & Blade: Warband, 1 GB bellek ve 2 Ghz işlemci ile rahatça çalışıyor. 900 MB disk alanı gerektiren oyun için 128 MB ve üstü bir ekran kartı yeterli. Bütün Windows sürümlerinde çalışan oyun DirectX 9.0c grafik desteğiyle geliyor.



Sam & Max: The Devil's Playhouse 301 (Demo)

Oyunun Steam sayfasında sistem gereksinimleri olmayınca, "oyun herhalde Amiga'da çalışıyordu" diyerek düşündüm. Daha sonra 1 GB bellek, 2 Ghz işlemci ve DirectX 8.1 destekli bir ekran kartının dahi oyunu çalıştırabileğini gördüm. Oyun Windows XP'de, Windows Vista'da ve Windows 7'de sorunsuz çalışıyor.

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P4X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD RS7XX PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel P55- X58 / AMD 890 Yonga Seti (SATA 3.0)
İŞLEMCI	Intel Dual Core E1400 / AMD Athlon II X2 215	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4- Black Edition
BELLEK	2 GB DDR2 800 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2 800-1066 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce GT 210 / Radeon HD 4350	Radeon HD 5750 / HD 5770	HD 5870 / HD 5970 / GeForce GTX 470/480
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB [RAID 0 / 1] / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	DVB-T / 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 Starter	Microsoft Windows 7 Home Premium	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ,
AKIL VE FIKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



HASTA: İBRAHİM YASAR

Selam Çenk Ve Erdem Naber Napiyonuz..
Gegen sayılarından birinde bi soru sordum size
yönlendirdiler ... Ben bu sefer direk olarak size
yönlüyor Size 2 sorum Var;
1-Ne Var?
2-Ne Yok?
(Bu soru YGS de çıkışmış son anda vazgeçilmiş)

PİLOON 201

- CENK BEY, BİZE İSMİMİZLE, ÖYLE SENİ BENLİ BİR MUHABİT SEZİNLEDİM. NOLUYORUZ?
- EVET, ERDEM BEY. BU ARKADAŞIMIZ BİZE NASIL HITAP EDİLECEĞİNİ ÖĞRENENÉ KADAR DERGİYE ARA VERELİM DIYORUM.
- BİZE NASIL HITAP ETMELİYDİ? İSTERSİNİZ SİZ SÖYLEYİN.
- CENK BEY HAFİMETMEAPLARIŞ VE ERDEM BEY EKSELANSLARI DEMELİYDİ.
- TAMAM, O ŞEKİLDE DÜZELTİP GELECEK AY BİR DAHA SORSUN.

HASTA: BURAK ÖZASLAN

Derginizi severek okuyorum (ve okurken cips yemek en büyük zevkim(bi kaş kerek boğulma riski altıttım))

CIPS LIKINGS

- O CİPSLERİ YİYİP, İĞRENÇ YAĞLI ELLERİNİZLE DİRGİMİZİ SEVEMESENİZ
- LÜTFEN BİR DAHA DİRGİMİZİ ALMAYINIZ BÖYLECE BOĞULMA TEHLİKESİNI DE Başlamadan bertarap etmiş olursunuz
- TEŞEKKÜR EDERİZ

HASTA: MEHMET ALPEREN ÇANTÜRK

Bilgisayardaki ve PS2'deki oyunlarının
çoğu korsan...Orjinal almak açıkçası gücümé gider...Sizce orjinal
almayıncı çok şey kaybeder miyim?

GİRANGER

- OYUNLARI KORSAN ALMAKLA HER ŞEYDEN ÖNCE KENDİNİZİ KAYBEDERSİNİZ
- EVET. ÇÜNKÜ ONU DA ALAYIM, BUNU DA İNDİREYİM AĞGÖZLÜĞÜ ADAMIN şirazesini bozar.
- SADECE şirazeyi değil, PS2 VE BİLGİSAYARINIZI DA PER PERİŞAN EDER.
- NOTA.

MULTIPLAYER MODLAR

Tek kişilik oyundan multiplayer'a geçiş çok kolay olmadı. Geçmişteki çok basit örnekleri (Maze War) bir kenara bırakırsak, "çoklu oyuncu" zevkinin gelişmesini sağlayan başlıca iki sebep üç boyutlu oyunlar ve PC oldu. Kısa sürede multiplayer deneyiminin nasıl geliştiğini görmek için hep beraber zamanda kısa bir yolculuğa çıkalım. Biletler benden! ▶



Deathmatch

Bu kelime artık tam anlamıyla her FPS'de kullanılan değişmez bir terim oldu. İlk Deathmatch modu Doom'da kullanıldı. LAN üzerinden ya da arkadaşınızın IP'sine doğrudan bağlanarak, en fazla dört kişi, oyuncular birbirleriyle kışkırtmaları gerekiyordu. Gelen yamalarla eşyaların tekrardan doğması gibi sorunlar giderildiyse de oyuncu sayısı dördü geçmedi. Doom'un grafiklerindeki devrimsellik, aynı oranda multiplayer moduna da yansımısti. Bu modda oyuncular tam güçle ve elindeki belirli silahlarla haritanın farklı noktalara da dağılıyorlardı. Herkesin birbirine düşman olduğu bu oyun stilinde, belirli sayıdaki en fazla oyuncuyu öldüren kişi oyunu kazanıyordu. (Bazı hallerde limit sınırlaması olmaz, sabaha kadar oynarsınız.) O dönemlerde üç boyut oyunının havasından büyülenmiş bizler, kafamız ve monitör arasına etrafımızı görmemizi engelleyecektir kara bir çarşaf geçirir bu sayede üç boyut

heyecanını arttırdık. Bu oyun stilinde -ve diğerlerinde- oyuncuların hareket ettirmeyen rakiplere "bot" denirdi. Bilgisayar tarafından kontrol edilen bu rakiplerse ilk olarak efsane oyun Quake ile sahneye çıkmıştı. Zorluk derecesi ayarlanabilir bu oyuncuların insanlardan farkı, hızlı tepki vererek ateş etmesiydi. Zorluk derecesini de bu tekiler belirliyordu. Fakat nihayetinde bilgisayar insan kadar sinsi hareket edemediği için ortada embesil gibi koşarak kolaylıkla hedef oluyordu. O zamanlar "noob" terimi daha piyasaya çıkmadığı için sağa sola geçenlere yabancılar "camper", Türklerse "sotec" derdi. Haritalar, zamanımızın oyunu gibi en ince milimetresine kadar hesaplanmadığı için de sotecilere gün doğardı. Deathmatch'te mubah olan sayı yapmak olduğu için zaferde giden her yol kabul göründü. Kisacısı her şey Deathmatch ve Doom ile başladı, günümüzde kadar da gelişerek geldi. Bundan sonraki oyun modlarıysa Deathmatch'in başlığı akımla Doom'a rakip olmaya çalışan oyunların müşterisine değişik modlar sunmaya çalışmasıyla sürekli evrim geçirdi.

Team Deathmatch

Günümüze kadar gelen modlar içinde en çok sevileni Team Deathmatch oldu herhalde. Call of Duty: Modern Warfare 2 ya da Battlefield: Bad Company 2 oynarken bile ya bu türü ya da temeli bu moda sadık kalan çeşitli türleri oynuyoruz. Multiplayer'ın temelleri hep Doom ile atıldı. Team Deathmatch de ilk olarak efsane oyun Doom sayesinde görücüye çıktı. En fazla dört kişinin, ikişerlik takımlar kurarak karşılıklı oynadığı Team Deathmatch modu, az oyuncuya oynamasına rağmen takım oyunu hissini verdiğiinden tatmin ediyordu. Doom'un haritaları çok büyük olmadığından ikiye iki oynamak çok büyük sıkıntı yaratmıyordu. Team Deathmatch'in en önemli özelliği ise insanları beraber ve koordine hareket etmeye itmesidir. Aynı anda hareket eden, görev paylaşımı yapan, gereklise haritanın durumuna göre takımı ikiye ve üçe bölen, birbiriley yardımlaşarak oynayan takımların kazandığı bir moddur. Örnek vermek gerekirse yerde bir Railgun var; açgözlülük yapmak

yerine bunu iyi kullanan bir arkadaşınıza bırakabilirsiniz, o da bir Plasma Gun bulursa ve siz de bunu iyi kullanıyorsanız onun da bu silahı size bırakması gerekdir. Bu gibi yardımlamalar için elbette ki birbirile çok iyi anlaşan bir takım kurmak gereklidi. Sesli konuşmanın çok yaygın olmadığı bir zamanda, insanlar kafelerde buluşuyor ve birbirlerine bağırrak anlaşıyordu. Böylece ilk klanlar kuruldu. Klan ismine ilk izin veren oyunsa Quake olduktan sonra savaşlar daha da kızdı. Dörtten fazla oyuncuya izin vermesiyle Rise of the Triad, daha kalabalık grupların birbirile savaşmasına olanak tanımiştı. Ayrıca rakibin vurulduğu bölgelere göre hasar alması da ilk olarak bu oyunda ortaya çıkmıştı. Doom, multiplayer modlarında nasıl ilklerin başını çektiyse Rise of the Triad da oyun türünü ve modları geliştirerek çığır açmaya devam etti. Rocket Jump'in da bu oyunda ortaya çıkması heyecanlı multiplayer maçların iyice hareketli geçmesine vesile olmuştur.

İlk Örnekler:
Doom,
Rise of the Triad,
Heretic,
Duke Nukem



İlk Örnekler:
Doom II, Quake II,
Quake III,
Rise of the Triad



Capture the Flag



Yeter artık FPS'lerden gittiğin!" diyor olabilirsiniz. Aslında haklı da sayılırsınız ama işin tarihçesine baktığınızda multiplayer modlarını geliştiren yegane oyun türünün FPS olduğunu göz ardı edemeyiz. Amiga zamanında "split screen" (Ekran ortadan iki ayrılır.) ya da Heroes'dan alışık olduğumuz Hot Seat (Sırıla oynaması türü.) modları, yan yana olan arkadaşları oynattığı için multiplayer sınıfına doğru düzgün girmiyordu. Multiplayer dediğin, dünyanın öbür ucundan insanlarla kışkırtın deneyimdi. O zamanlardan günümüze kadar gelen eski geleneklerden biriye bugün bile zevkle oynadığınız Capture the Flag modudur. Belki şaşıracaksınız ama yine Rise of the Triad bu modu ilk olarak çıkarmıştı. Bu türün amacı, haritanın iki ucuna konuşlandırılmış takım bayraklarını toplamaktı. Team Deathmatch'in bile ötesinde, insanları zorunlu olarak takım halinde hareket etmeye sevk ediyordu. Çünkü "tek tabanca" dolaşsanız en az dört kişilik ama birbirinden

ayrılmayan bir düşman grubu üssünüzün içine girip bayrağı alıyor ve kendi üssüne kadar geri gitmeliyordu. Çalınan bayrak, oyuncuların kendi üssüne döndüklerinde bir puan kazandırıyordu. Bu oyun türünde adam öldürmek değil, bayrak kapmak önemli olduğu için oyuncular değişik bir amaç edinmişlerdi. Bu modu ilk olarak Rise of the Triad çardı ama Quake II, Quake III ve Unreal Tournament bir hayli ileriye taşıdı. Quake III, tek kişilik modu olmadan, piyasa doğrudan multiplayer desteğiyle çıkarken, oyunun hızı ve savaşlardaki hareketlilik Capture the Flag modunu en çok oynanan modlardan biri haline getirdi. Unreal Tournament'ın hız katsayısu Quake III'ün iki katı sayılsırdı ve silahlardaki çok farklı atış özellikleriyle bu oyunda da Capture the Flag çok popüler olmuştu. Ayrıca Unreal Tournament'ta ilk defa rakipleri kafadan tek vuruşta öldürme özelliğinin geldiğinin de altın çizmek gereklidir.

Domination, Conquest ve benzeri...



Bu çetrefilli bir konu; çünkü Domination modunda işin içine sadece FPS değil, RTS'ler (Gerçek Zamanlı Strateji) de giriyor. Aslında "her oyunda rakibi domine etmeye çalışıyoruz" diyerek size kelime oyunu yapıp konuyu kapatsam olmaz mı? Tamam, devam edelim o halde. Domination ya da bazı oyunlarda olduğu gibi Conquest, haritanın belli bölgelerini ele geçirerek puan yapmaya dayanan multiplayer modudur. İlk çıkan FPS'lerde böyle bir mod yoktu ve uzunca bir süre de olmadı. Bu yüzden FPS'ler, bu fikri biraz geç de olsa RTS'lerden aldı diyebilirim. Dune'a benzeyen bir oyunu yıllarca bekledikten sonra sanki birbirlerini kolluyorlar gibi Warcraft ve Command & Conquer piyasaya bomba gibi, aynı zamanda düşmüştü. Blizzard o zamanlar piyasaya sürdüğü Blackthorne ve The Lost Vikings ile bugün kazandığı -ayda 300.000\$'a yakın- parayı kazanmayı herhalde rüyasında görecek yeniyetme bir şirketti. Westwood ise Dune ile RTS'nin fikir babası olmuş ve ardından Command & Conquer ile ortalığı kasıp kavurmuştu. Ne yazık ki aynı dönemde piyasaya çıkan başka bir başarılı oyun, bu iki dev olmaya aday oyunun arasında yeteri kadar sesini çakaramadı. Oyunun ismi Z: Steel Soldiers idi ve efsanevi Bitmap Brothers'in piyasaya tekrar dönüsünü sağlayacak oyun olabilirdi ama olmadı, bildiğim kadariyla da Bitmap Brothers bundan gayrı oyun çakaramadı. Fakat Z, haritadaki kontrol noktalarını ele

geçirmeye dayalı oyun sistemiyle belki de bugünkü Warhammer 40.000 Dawn of War serisinin babası olmuştu. Oyunda belli sürelerde asker üretilirdi ve haritanın eşit parçalara ayrılmış bölgelerindeki binalar domine edilerek yeni üniteler basılırdı. Yanlış hatırlamıyorum sam aynı mantık Unreal Tournament ile FPS dünyasına taşıdı ve günümüzde kadar geldi. Bugün bu türün en başarılı örnekleri Team Fortress, Call of Duty: Modern Warfare ve Battlefield: Bad Company serisidir. Modern Warfare'da ve Bad Company'de korunması gereken noktalar iki taraf arasında el değiştirebilir ve kim daha fazla noktayı uzun süre elinde tutarsa o kazanır. Team Fortress'taysa bir taraf bölgeleri savunur, diğeri saldırır, kaybeden taraf geri çekilmek zorunda kalır. (Bir anlamda Bad Company'deki Rush mantığıyla aynı.) Bu modun özellikle askeri savaş oyunlarına getirdiği yenilik, oyuncularda görev yapma hissini doğurmazıdır ve halen popülerliğini buna borçludur.



İlk Örnekler:
Unreal Tournament,
Day of Defeat



PvP ve PvE

Internet yaygınlaştıkça, oyun yapımcıları hayal güçlerinin sınırlarını zorlamaya başladılar. Fikirler meyvelerini verdi ve "Daha fazla insanı aynı anda nasıl oynatabiliriz?" sorusunun yaşam bulmuş hali MMORPG'ler sahneye çıktı. Belli bir süre MMORPG oynamış arkadaşlar; kabul edelim ki hepimizin hayatı bir dönem yerinden oynadı. (Kaydı demenin kibar yolu.) Çok canlı ve kaderi oyuncular tarafından az çok belirlenen koca bir dünyadan içinde bağımlılara yakışan cinsten kaybolup gitti. PvP ve PvE kavramlarıyla bu dönemde tanıştık. Bunlar oyuna başlamadan evvel sebebildiğimiz modlar değildi.

MMORPG'lerin dünyası çok büyük olduğu için o çevrenin içinde eritilmiş halde duruyordu ama -örneğin WoW'da olduğu gibi- canı çeken istediği an PvP modlarının sırasına girebilir ya da Aion'da olduğu gibi hiçbir yerde sıraya gitmeden belanın kendisine gelmesini bekleyebilirdi. PvP, "Player versus Player" demektr; yani oyuncu oyuncuya karşı. Arenada rakiplerinizi yemek, düşmanın elinden belli bir bölgeyi kurtarmak, bayrak kaçırmak ve stratejik noktaları elde tutmak gibi, şimdide kadar saydığımız bütün oyun çeşitleri PvP çatısı

altında bulunuyor. PvE ise "Player versus Environment" in kısaltılmıştır; yani oyuncu çevreye karşı savaşır. Daha iyi bir tanımla "oyuncu bilgisayara karşı" da denilebilir. Burada amaç genellikle değişmez: Değişik takтиkler uygulayarak bilgisayar kontrolündeki hizmetkarları ve sonunda büyük ödül düzürmek için bekleyen boss'u yenilgiye uğratmak ana hedeftr. İlk başarılı ve canlı bir PvP heyecanı sunan oyun Ultima Online'dır. Karakterlere içinde gezmeleri için çok büyük bir dünya sunmuştur. Özellikle seçilen bir PvP modu olmadığı için birilerine sataşmak istiyorsanz, dünyanın tehlikeli bölgelerine adım atmanız gereken ilk -ve bence haleen benzeri yapılamayan- oyundur. Daha sonra gelen eklentilerle oyuna eklenen mahzenler sayesinde basit PvE temelleri atılmıştır, büyük bir grupla önce hizmetkarlar sıraları halinde kesildikten sonra son olarak boss ile karşıya gelme imkanı sunulmuştur. Günümüzdeyse artık bir fenomen olan World of Warcraft'ın geliştirdiği PvE sistemiye bugün birçok rakibi piyasaya sürülmüşenin arişmen halen eşsizdir.

İlk Örnekler:
Ultima Online,
Knight Online,
World of Warcraft



Assault ve Defense

Bu mod gelene kadar genelde etrafta salakça dolaşan yaraticıları vurduğumuz FPS'ler oynuyorduk. Bu mod gelene kadar hikaye örgüsü bu denli kuvvetli bir FPS de oynamamıştık. Neden bahsediyorum? Tabii ki Half-Life'tan... Half-Life'in ortalığı kasıp kavurmasının nedenlerinden biri, zamanına göre çok sağlam grafikleri olması, diğer ve bence daha önemlisiyse oyuncuyu olabildiğince canlı, hikayesi biz ilerledikçe gelişen bir dünyaya sokması idi. Tabii ki oyun bu kadar tutuluncu modların çıkması çok kısa sürdü. Half-Life ne kadar ortalığı titrettisiyse minik oğlu Counter-Strike da ondan aşağı kalır dejildi. Neydi bizi bu oyuna bu kadar çeken,

bilmiyorum ama uzun süre bizi ekran başına hapsetmesini bildi. CS'nin ve hatta Half-Life modlarının en büyük özelliği, saldırısı ve savunma tarzı multiplayer türlerinin başlangıcını yapmasıdır. CS'de "de_dust" haritası, bir takımın bomba koymak için zamanla yarışarak saldırdığı, diğer takımın da bomba koyması

gereken mekiyi korumaya çalıştığı ilk oyun türü oldu. Günümüze kadar Modern Warfare ile gelmeye devam etti, hatta Bad Company bu türü Rush ile karıştırarak iyice eğlenceli bir hale soktu. Yine CS'nin "cs_" haritalarındaki diğer bir saldırısı - savunma türüyle rehine kurtardığımız böülümlerdi. Yine bir ilk CS'den gelmişti ve günümüzde kadar bu modu getiren olmadı. Saldırı takım rehineleri alıp belli bir kurtarma noktasına kaçırılmaya çalışıyor, savunan takımsa onları durdurmaya uğraşıyor. Diğer farklı bir örnekse yine Half-Life'in başarılı çocuklarından Day of Defeat ile gelmişti. Conquest tarzı haritaların yanı sıra Normandiya Çıkarması'nu konu alan haritada Alman savunmasını içine sizip radyo ve uçaksavar gibi stratejik noktaları ele geçirmeye çalışıyorduk. Fakat bunu yapmak için tek kişinin yetmemesi, en az iki kişilik birliklerin takım olmasını zorunlu kılıyordu. Saldırı ve savunma haritaları askeri tabanlı FPS'lerle gelişti. Günümüzdeki en mükemmel örnekleri Battlefield: Bad Company 2 ve PlayStation 3'ten MAG'dır.

İlk Örnekler:
Day of Defeat,
Counter-Strike



Hot Seat

Bunu yazsam mı, yazmasam mı diye çok düşündüm. Çünkü sırayla oynamaya dayalı bu multiplayer modu, -ilk çıktığı zamanlarda- birbirinden uzak oyuncuları buluşturuyordu. Evde beş kişi buluşup, sandalyeleri kenara çekip 15 inch monitörün önünde Heroes of Might and Magic oynamamızı sağlayan multiplayer moduydu. Fakat Heroes of Might and Magic III ile bu tür, yavaş yavaş oyuncuların sunuculara girerek birbirileyle mesafe tanımadan uzaktan oynadığı şekilde büründü. Hot Seat, aslında kavram olarak aynı makineden sırayla oynamayı özetliyordu ama tür zamanla evrim geçirerek kapsama alanını tüm dünyaya yaydı. O yüzden sırayla oynayarak gelişen oyunlar Hot Seat şemsiyesi altında toplanabilir. Genelde sıra tabanlı strateji oyunlarının çok kullandığı türdür. Oynama şekliyse değişmez ve sırانız gelince siz oynarsınız, sırası gelince düşman oynar. Dezavantajı, oyuncu sayısı arttıkça sıranın gelmesi için beklenen sürenin artmasıdır. Hele ki yavaş

oyunculara denk geldiyseniz çok ufak bir haritayı oynamak -abartısız- günler alabilir. Bu tür ilk örneklerinden biri olan Battle Isle'in altigenlere bölünmüş haritasında, askeri birimleri yöneterek düşmanı yenmeye çalışığınız halidi. Hot Seat de değişime ayak uydurarak günümüze kadar birçok başarılı örnekle oyuncuları buluşturmayla devam etti. Master of Orion ve Civilization serileri, sıra tabanlı stratejiler çerçevesinde Hot Seat modunu günümüze kadar yaşattı. Bugün bile HoMM V'i arkadaşlarımla internet üzerinden oynarım. Üstünün çizilmesi gereken en önemli konuya Hot Seat'in oyunculara tek makinede, internete bile gerek kalmadan, oyunun tek bir kopyasıyla multiplayer oynama imkanı yaratmasıdır. Bu açıdan baş tacı edilesi bir türdür.

İlk Örnekler:
Battle Isle,
Heroes of Might
and Magic II



Acquisition

Aşina bakarsanız buraya bir mod değil, doğrudan oyun ismi yazsam daha doğru olur. Çünkü aradan bunca zaman geçmesine rağmen, FPS türüne kattığı yeniliklerle değişiklik getiren oyun MAG oldu. Ülkemizde çok popüler olmamasının sebebiye sadece PS3'te çıkmış olması olabilir ama dünya çapında bile hak ettiği ilgiyi almamasının, konsol tabanlı kalması olduğunu düşünüyorum. 64'e karşı 64 ya da 128'e karşı 128 gibi devasa boyutlardaki orduları birbirileyle karşı karşıya getiren MAG'in en önemli modlarından biri Acquisition'dır. Birkaç eski modun birbirileyle karışımından oluşan yaratıcı bir çeşittir. Oyuncular farklı bölgelerde bulunarak, haritanın değişik noktalarına konuşlandırılmış savunma sığınaklarını geçmeye çalışarak hava savunma sistemlerini patlatırlar; son

olarak da içinde bilgi taşıyan bir aracı kaçırmak zorundadırlar. Bu kadar kalabalık bir gürühu tek bir amaç çevresinde birbirine bağlayan oyun kolay bulunmuyor. MAG'in bu moda getirdiği yenilikse ilk defa takım liderinin yanında hareket eden oyunculara çeşitli bonus'lar vermesiydi. Takım liderleri ise diğer oyunculardan farklı olarak hava saldırısı ya da sinir gazı bombaları atarak arkasından gelen oyunculara destek oluyorlardı. Dolayısıyla MAG, oynanış biçimini ve değişik modları birebirleştirerek en gerçekçi savaş oyunlarından biri olmaya aday oldu. Fakat dediğim gibi tek eksisi, sadece PS3'e çıkması. Belki MAG'in açtığı bu yol, diğer oyunların örnek alması gibi güzel bir olaya vesile olur. Bekleyip, göreceğiz.



Just Cause 2

Kaos yaratmanın en etkili yolları

Geniş bir oyun Just Cause 2. Öylesine geniş ki ne yapacağınızı bilmez halde iskelelerde dolanmak, -halka ayak uydurup- boş boş sokaklarda yürümek olası. Fakat merak etmeyin; sizin için buradayım. Panau'daki tur rehberiniz olacak ve tüm zorlukları aşmanızda size yardımcı olacağım. ■ Tuna Şentuna



Oyuna başlarken...

Sadece iki tane zorlu görev yapıyoruz ve milyon metrekarelik adada bir başımıza bırakıyoruz. Şimdi ne yapacaksınız; ya da ne yapmalısınız?

Oyundaki en önemli kavram "Chaos". Kaos yaratarak oyunda ilerliyoruz, para kazanıyoruz. Kaos yaratmak nedir, açıklayayım.

Parçalanabilecek her türlü askeri araç, askeri bina, varil, tüp size kaos olarak geri dönüyor. Yani isterseniz, hiçbir görev yapmadan, hiçbir "faction"la tanışmadan kaos puanı kazanmaya başlayabilirsiniz.

Kaos puanı, faction'lardan (Panau adasındaki üç farklı grup. Hepsini de adanın hakimiyetini eline almayı çalıyor diktatörü devirerek.) alacağınız görevlere ulaşmakta, ana görevde aşama kaydetmede önemli bir faktör. Aynı zamanda "Black Market"taki envayı çeşit silah ve araca da kaos puanlarıyla ulaşuyoruz. Neyin size kaos puanı getirdiğini, en çok nereden kaos puanı kazanıldığını maddeleyelim dilerseniz.

- Üstünde beyaz Panau yıldızı bulunan her türlü benzin tankı, heykel, propaganda aracı, jeneratör, dev vinçler vb. cisimler, size tiplerine göre kaos puanı getiriyor. Mesela küçük bir jeneratör'den ancak 250 kaos puanı alıyorsanız, kocaman bir vinci yıkmak 750 puan verebilmekte.
- Tamamladığınız faction görevleri ve ana görevlerin sonunda büyükçe bir miktar kaos puanı alıyorsunuz. Özellikle ana görevler bu konuda bayağı bonkör.
- Panau adasında milyon tane yerleşim birimi bulunuyor. Bunlara adım attığınız anda da yüzdelik bir oran belirliyor ekranda. Bu, şu demek oluyor; yerleşim birimlerinde tamamlanmanız gereken bazı "şeyler" var. Bunların içinde beyaz yıldızlı devlet mülklerini yıkmak da olabilir, bulunması gereken "power-up"lar da olabilir. Şayet ki bir alanda yapılabilecek her şeyi yaparsanız da yerleşim biriminin büyülüğününe görə hedef bir kaos puanı kazanıyorsunuz; o yüzden %100'u yakalamaya çalışmanızı tavsiye ederim.
- Kaos puanı kazanmanın son yöntemi de varilleri, gaz tüplerini, askeri araçları patlatmak. Bunlardan pek az puan geldiği için pek üstünde durmayın; zaten çatışmalar sırasında o üç-beş puanı kazanıyorsunuz.



Para kazanma yolları

- Ana görevler ve faction görevlerini tamamladığımızda yüklü bir miktar para kazanabiliyoruz.
- Yok ettiğimiz her türlü devlet malı bize para olarak geri dönüyor. Aynı kaos puanında olduğu gibi de allığımız para, yok ettiğimiz cısmın büyüklüğünə göre artış gösteriyor.
- Adanın birçok yerinde türlü türlü yarışlar bulunuyor. Araba, uçak, gemi, motosiklet... Hepsini checkpoint mantığından geçip para kazanın.
- Tanesi 2500\$ değerinde bir çok para çantası adanın her köşesinde bulunmayı bekliyor.

Kazandığımız paraları ne yaptığımızı soracak olursanız da cevabı çok net: Black Market'tan silah ve araç temin etmek için yüksek miktarlarda paraya ihtiyacımız oluyor. Black Market konusuna da birazdan değineceğiz.

Hilekar



Game Room Xbox 360

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşıslarında yazanları yapın.

80s Skilled (20 puan): Altı madalya kazanın.

Arcade Hustler (20 puan): 12 madalya kazanın.

Arcade Junkie (5 puan): Kendi salonunuzda toplam dört saatin üzerinde oynayın.

Arcade Shark (20 puan): 24 madalya kazanın.

Can't Touch This! (20 puan): 27 madalya kazanın.

Challenge Chief (5 puan): 10 Challenge kazanın.

Challenge Master (20 puan): 20 Challenge kazanın.

Check My Skillz (20 puan): 33 madalya kazanın.

Double Trouble (20 puan): Point Buster, Survivalist ve Time Spender için ikişer madalya kazanın.

Fly Skillz (20 puan): 42 madalya kazanın.

Game Beater (20 puan): Dokuz madalya kazanın.

Go to Sleep (20 puan): Salonunuzda toplam 16 saatin üzerinde oynayın.

I Like Shiny Things (35 puan): 48 madalya kazanın.

Machine not Man (20 puan): Kendi salonunuzda toplam 24 saatin üzerinde oynayın.

Matchstick Eyes (20 puan): Kendi salonunuzda toplam 36 saatin üzerinde oynayın.



Araç, silah, zırh parçaları

Bahsettiğim şehirlerde, şehir puanını %100'e tamamlamak için çoğunlukla araç, silah veya zırh parçaları bulmanız gerekecek. Bu parçalar birer kutuda yer alıyor ve onların bu puanı tamamlamaktan daha ulvi birer görevi var. Biraz önce ne demişim, "Black Market". Yani siparişinizi veriyorsunuz, kara borsadan kolay yoldan istedığınıza ulaşıyorsunuz. Tabii ki ne karşılığında: Para.

Paraya Black Market'tan her türlü silahı veya aracı satın almak mümkün. Üstelik araçların birçoğu çevrede bulamayacağınız türde, türünün en iyi örneklerinden. Her türlü araç ve silah da seviye atlatılıp daha güçlü hale getirilebiliyor. Peki bu araçları ve silahları neyle güçlendiriyoruz. İşte burada çevrede bulduğumuz araç ve silah parçaları devreye giriyor. Bir silahı veya aracı, bir sonraki seviyeye taşımak ilk aşamada beş silah veya araç parçası istiyor. Daha sonraki aşama için 10, sonra 15... Derken konu yüksek meblağları gündeme getiriyor. Aslına bakarsanız her türlü silahın veya aracın seviyesini artırmak zorunda değilsiniz. Hatta size tavsiyem, silahlardan Machine Gun, Assault Rifle, Sub-Machine Gun ve Grenade Launcher'ı son seviyeye kadar yükseltmeye bakın; araçlardan da helikopteri, zırhlı panzeri ve makineli tüfeye sahip olan kamyoneti güçlendirin. Geriye kalanlarla pek fazla işiniz olmayacağından emin olun.

Devasa adada bu parçaları nasıl bulacağınız konusunda da oyun size yardımcı oluyor. Ekranın sol üst kısmında yer alan mini haritanın yine sol üst köşesinde ufak bir radar var. Bahsi geçen parçalara yaklaşığınızda bu radarın çizgileri artıya geçiyor. Radar yanıp sönmeye başladığında ise ekrandaki gri bir ok parçasının tam olarak nerede olduğunu size gösteriyor. Bir çeşit "sıcak-soğuk" oyunu olarak nitelendirilebilecek bu hadise, yerlesimi birimlerindeki tamamlanma oranını %100'e ulaşımak ve Black Market'ta zengin gözükme için takip edilmesi ve önem gösterilmesi gereken bir durum. Lütfen dikkat edelim.

Zırh, araç ve silah parçalarının yanında, Panau'nun en gizli köşelerinde iki çeşit "cisim" daha bulunuyor. Bunlardan bir tanesi Drug Drop ve bir diğeri de Skull. Her ikisi de size iyi bir miktarda para ve kaos sağlıyor ve diğer parçalar gibi bunlar da radarınızın yakalandığından kaçın. Yalnız genellikle kel alaka yerlerde bulunmalarından ötürü kolayca fark edilemiyorlar. Gözünüzü dört açmanızı tavsiye ederim.

Her şeyden bahsettim ama zırh parçalarının ne işe yaradığını söylemedik. Beş tane zırh parçası demek, toplam sağlık puanınızda artış demek. Bu oyunda GTA'daki gibi bir zırh durumu olmadığı için tüm yediğiniz kurşunlar sağlığınızdır götürüyor. Sağlığınız belirli bir yere kadar toparlanıyor fakat ağır yaralanırsanız ancak belirli bir bölümü tekrar eski yerine geliyor. Bolca zırh parçası topladığınızda ise kolay kolay tehlikeli bölgeye girmiyorsunuz.

Zırh parçalarıyla ilgili ilginç bir konu var ki o da her türlü köprü ayağında bunlardan ikişer tane bulunuyor olması. Yani bir arabaya binip uzunca bir yolu takip ederek, bolca zırh parçasına ulaşabilirsiniz.



Medal Collector (20 puan): Üç madalya kazanın.

Medal Enthusiast (20 puan): 21 madalya kazanın.

Medal Mad (50 puan): Point Buster, Survivalist ve Time Spender için 20'şer madalya kazanın.

Medal Masher (20 puan): 45 madalya kazanın.

Medal Smasher (20 puan): Point Buster, Survivalist ve Time Spender için 10'ar madalya kazanın.

Medal Variety (5 puan): Point Buster, Survivalist ve Time Spender için birer madalya kazanın.

Medaltastic (20 puan): 39 madalya kazanın.

Minted (20 puan): 36 madalya kazanın.

My Blisters have Blisters! (5 puan): Ara vermeden bir saat oynayın.

My First Challenge (5 puan): Challenge gönderin.

My First Decoration (5 puan): Kendi salonunuza bir dekoratif öğe ekleyin.

My First Game (5 puan): Kendi salonunuza bir oyun makinesi ekleyin.

My First Mascot (5 puan): Kendi salonunuzda bir maskotu aktif edin.

My First Medal (5 puan): İlk madalyanızı kazanın.

My First Theme (5 puan): Kendi salonunuza bir tema ekleyin.

My First Win (5 puan): Bir Challenge kazanın.

Point Buster (20 puan): Beş Point Buster madalyası kazanın.

Point Slammer (20 puan): 10 Point Buster madalyası kazanın.

Survivalist (20 puan): Beş Survivalist madalyası kazanın.

The New Old Schooler (20 puan): 18 madalya kazanın.



► Silahlar

Pistol

Temel silahınız. Tahminimce ilk üç görevden sonra da bir kenara fırlatacaksınız. Her ne kadar hassasiyeti iyi olsa da pek güçsüz.

Revolver

Pistol'dan katbekat güçlü bir tabanca fakat şarjörü çok çabuk tükeniyor.

Submachine Gun

Tabancadan halice diyeceğim zira hem tek elle tutuluyor, hem de hasar gücü bayağı zayıf. Yine de iki elinize birer tane aldığınızda ve tüm yükseltmelerini yaptığınızda bayağı kullanışlı oluyor. Favorilerimden.

Assault Rifle

Her anlamda son derece dengeli bir tüfek. İki elinizi birden işgal ediyor ama çok kullanışlı. Bence Machine Gun'dan bile iyi.

Machine Gun

Her ne kadar Assault Rifle'dan daha yüksek bir hassasiyeti olsa da Assault Rifle kadar kullanışlı gelmedi bana. Aynı Assault Rifle gibi iki elle tutuluyor.

Sniper Rifle

Bu silahı ne zaman kullanacağınızı söyleyeyim size. Colonel'ları ortadan kaldırın için. Zırh giyiklerinden dolayı normal silahlarda öldürmesi zor olan Colonel'ları uzaktan, headshot ile indirmek için Sniper Rifle bir numara; başka da bir işe yaradığını görmedim.

Sawed-Off Shotgun

Bu oyunda anlamı ihtiyacımın olmadığı bir diğer silah da Shotgun'lar. Nedeni şu ki düşmanlarınız genellikle metrelerce ötede oluyor ve onlara yaklaşır ates edene kadar size kurşunları saydırıyorlar. Sawed-Off Shotgun'un ağır hasar vermesilarındaki tüm özelliklerini maalesef pek kötü.

Shotgun

İlla Shotgun kullanacağım diyorsanız, tercihinizi sawed-off versiyonundan yana değil, Shotgun'dan yana kullanın.

Grenade Launcher

Cephanesini bulmak biraz güç ama çok etkili ve kullanışlı bir bomba-atar. Özellikle askeri üslere girdiğinizde ortaklımı dağıtmak için ideal.



Rocket Launcher

Kaos yaratma adına daha iyi zor bulunur. Helikopterleri, koskoca Silo'ları, aklınıza ne gelirse rahatlıkla yok edebiliyorsunuz. Bunun da cephanesini bulmak pek kolay sayılmaz.

Fragmentation Grenades

Bildiğiniz el bombası. Dilerseniz pimini çektiğinden sonra elinizde bekletip düşmanlarınızın bombayı fark edemeden patlamalarını sağlayabilirsiniz.

Triggered Explosives

Her anlamda el bombasından daha iyi olan bu patlayıcılar siz teteğe basmadan patlıyor. Weapon Part'larınızı bu silaha kullanmaktan çekinmeyin.

Hilekar



MotoGP 09/10 PS3

Aşağıdaki Trophie'leri kazanmak için karşılardında yazın.

1UP (Gold): Arcade modda "Continue" kullanmadan sezonu bitirin.

Back to my place...? (Bronze): Multiplayer bir yarışa ev sahipliği yapın.

Beat the 'Fun Vampire' (Bronze): Time-Trial modunda, Donington pistini 01:19.78'in altında bitirin.

Blackjack (Bronze): 21 online yarış kazanın.

Bon Voyage (Silver): Toplam 100 milden fazla yol alın.

Boy Done Good (Bronze): Career modunda, ev sahibi olduğunuz bir yarış kazanın.

Brand (Bronze): Kendi takım kostümünüzü, kaskınızı, motosiklet kapmanızı ve renginizi seçin.

Centurion (Silver): Herhangi bir modda 100 kez yarışın.

Doppelganger (Bronze): Her pilotla birer yarış bitirin.

Dude, Where's My Bike? (Bronze): Bir kaza sonrası motosikletinizden 100 yard uzaklaşın.

Dynamic! (Bronze): 50 yarış görevini tamamlayın.

Egg-Head (Silver): Career modunda, MotoGP sınıfı motosikletinizi tamamen geliştirin.

Araçlar

Arabalar

Araba sürmek -bana kalırsa- Just Cause 2'de hiç zevki değil zira diğer ulaşım yöntemleri kesinlikle daha eğlenceli. Gitmek istediğiniz noktalar genellikle uzak olduğu için hızlı arabalar tercih etmek isteyeceleriniz fakat bu arabaların da yolda durmadığını göğerek daha yavaşlarını arayacaksınız. Eh, bunlar da yavaş kalacak ve sonunda arabaları heften bir kenara bırakacakınız.

Motosikletler ve ATV'ler

İllü iki nokta arasında karayolunu kullanmak isterseniz, tercihinizi motosikletlerden yana kullanın. Kırıkkalı olsalarla ve her türlü arazide rahatça hareket edebilmeleriyle bayağı kullanışlılar. ATV'ler ise motosikletlere göre yavaş kalmıyor ve pek bir anlam ihtiiva etmiyorlar.

Zırhlı araçlar

Birçok zırhlı araç türü var ama zırhlı araç tercihi yaparken genellikle içindeyken silahlarını kullanabileceklerinizi tercih edin ki bir "Broadcast Tower" gördüğünüzde inip onu yok etmek için bomba atmanız gereklidir.

Sürat botları ve tekneler

Deniz taşımacılığı da en az araba kullanmak kadar gereksiz kalmış oyunda. Nedenini birazdan anlayacaksınız...

Helikopterler

Oyunındaki en anlamlı araçlar bana kalırsa helikopterler. Bu oyun, bir şeyleri yok etme üzerine kurulu olduğu için roketleri, makineleri olan bir helikopterde daha iyi düşünülemiyor. Yerdeki zavallı askerler size ulaşamadığı gibi askeri üslerde neyin yok edileceğini de helikopterlerden çok iyi sebebiliyorsunuz. Helikopterle olay çıkartığınızda başka helikopterler size saldırmaya başlıyor ve onlardan kurtulmanın en etkili yolu, bulunduğuuzn helikopterden çıkış diğerine kanca atmak ve onu ele geçirmek.

Uçaklar

Cehennemin dibindeki noktalara "Extraction" ile direkt transfer olamıyorsanız, uçakları tercih etmelisiniz. Özellikle hızlı olanlarla uzun mesafeleri kısa

sürede katedebiliyorsunuz. Savaş uçaklarıyla bir şeyleri yok etmek büyük yetenek istese de her uçağı bir "kamikaze" olarak kullanmak da kullanılabilecek saldırı yöntemleri arasında.

Paraşüt

Paraşütünüzü asla küçümsemeyin. Eğer "slingshot" hareketini etkili bir biçimde kullanmayı başarısızsanız, gitmek istediğiniz yere hiçbir araç kullanmadan da rahatlıkla ulaşabiliyorsunuz. Slingshot hareketi, çok yükseklerde çıkmadan, ağaçlara veya yere kanca atıp kendinizi ileri çekerek ilerleme yöntemine deniyor ve bir kez alıştıktan sonra, vazgeçemiyorsunuz.



Famed (Silver): Career modunda 20. level'a ulaşın.

Halcyon (Bronze): Herhangi bir yarışı hiç ceza almadan ve düşmeden tamamlayın.

Insert Coin (Bronze): Arcade modunda "Continue" kullandıkten sonra yarıyı bitirin.

Legend (Gold): Career modunda, MotoGP sınıfında sezonu tamamlayın.

Mr. Consistent! (Bronze): Bir sezon boyunca tüm yarışlarda ilk 10'a girin.

Nicky Hayden (Gold): 69 online yarış kazanın.

Notorious (Bronze): Career modunda 10. level'a ulaşın.

Owned (Bronze): Career modundaki motosikletiniz ve pilotunuz ile multi-player yarışa katılın.

Panning For Gold (Bronze): Her pistte yarış kazanın.

Pro (Silver): Career modunda, 250cc sınıfında yarış kazanın.

Rookie (Bronze): Career modunda, 125cc sınıfında yarış kazanın.

That's A Rep (Bronze): Career modunda birinci level'a ulaşın.

The G.O.A.T. (Gold): Career modunda 30. level'a ulaşın.

The Ultimate Prize (Platinum): Tüm trophie'leri tamamlayın.

They Made Me Do It (Bronze): Championship modunda sezonu tamamlayın.

Top of the Class (Bronze): Career modunda, Race Weekend'deki tüm seanslarda A reytingine ulaşın.

Unravel (Bronze): Herhangi bir modda MotoGP sınıfını açın.

Victory (Bronze): İlk yarısınıizi kazanın.

Water Sports (Bronze): Yağmurlu havada yarış kazanın.

Wind Tunnel (Bronze): 207 milin üzerinde hızla ulaşın.



FIRAT'TAN FIFA TAKTIKLERİ

"MESSİ TOPU DİZİNDE SEKTİRDİ,
SOLUMDAN ATTı, SAĞIMDAN GEÇTİ.
VE BEN, AĞLADIM." - İSSİZ ADAM

DUAN DURUMU

	O	G	B	M	P
X FIRAT	30	20	4	6	64
X EMRE	30	11	8	11	41
X GÖKHUN	30	10	6	14	36
X SEFIK	30	6	4	18	22

BU HAKEMLERLE BU LİG BITMEZ!

Evladım kaç defa söyleyeceğim sana uluorta saçma sapan konuşma diye?! O lig bitmezse, bu lig bitmezse uluslar arası kupalar ne olacak evladım? Şampiyonlar Ligi ne olacak evladım? Sen beni öldürçen mi, çıldırtan mı canım? (Özcan Deniz)

DURAN DURAN

Evlat, 11 kişinin bir topun peşinden koşturduğu bu oyunda muvaffak olmak istiyorsan duran topları iyi kullanmalısın. Tüm frikikler ve kornerler yarımla, bilemedin 3'te 1 gol olmalı senin için. (Taçlar duran top sayılmaz; kafanın arkasında bi' ileri - bi' geri oynuyor top.) "Amma uzattın hoca; sadede gel" dediğini duyar oynuyor top.) "Kırmızı kart hack: Daniel GÜLZA'yı GOLE GİDERKEN İNDİRİN; HAKEM SARı KARTLA GEÇİŞTİRECEK.

AYIN HİLESİ

Kırmızı KART HACK: DANIEL GÜLZA'yı GOLE GİDERKEN İNDİRİN; HAKEM SARı KARTLA GEÇİŞTİRECEK.

PLEASE PRESS 9

Bir takım kötü oynayabilir, olur öyle arada. Ama maçı bırakamaz, eli belinde oynamaz. Kafasına yer kramponu. Büyük yamaz. Usta Napolyon da bir Taksim gecesinde, Fenerbahçe - Belediye maçından konuşurken, "Abi pressiz oyun olmaz; pres, pres, pres" diyerek bana arka çıkmıştır. Neyse, gel sana pres yapmasını öğretiyim: Alt yön tuşuna basarak -yön tuşlarıyla oynuyorsan stick'i alta çekerek- Quick Tactics menüsünden Team Pressing'i seç; takımın rakiple yakın oynamaya ve topa basmaya başlayacak ama unutma ki bu riskli bir taktik. Asla ama asla beklerini ve stoperlerini çıkarma, gerisi kolay be oğlum!

AŞIRTMA HALİ

Gol atmak ustalık ister, zeka ister, ayak ister evlat. Öyle efendime söyleyeyim, topu dağa taşa veya sahil şeridine paralel vurmakla olmaz bu iş. Karşı karşıya kaldığında golü atacak, taraftarını coşturacaksın. Bu yolda popüler gol atma yollarından biri olan "aşirtma vuruş"un çok yararını görecəksin evlat. Her şeyden önce abanmadığından topun yeni kalacak; eskimeyecek. Gol atma olasılığının da ikiye katlanacak. Peki gol atmak için topa nasıl vurman gerekiyor? Öncelikle kaleciyle karşı karşıya kaldığında sakın ol; parmağını R1'den çek. Kaleci sana doğru yaklaşmaya başladığında L1'de basılı tutarak Kare'ye (X) bas. Bari da yarımla doldur. Gol olmazsa barın dolu kısmını gör; bana kızma.

PC TOP 10



Dead Space

Oynanış sistemindeki devrimsel yeniliklerle survival horror türünü bambaşka bir boyuta taşıyan Dead Space, son dönemde çıkışın en gerilişli oyun.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım EA Games

Dağıtım EA

Çıkış Tarihi 2008

9,6



Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce beklenenlerimiz yüksekti belki ama oyun elimize geldiğinde anladık ki Faith "yüksek atlama" yeterince başarılıydı.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım EA DICE

Dağıtım EA

Çıkış Tarihi 2009

9,6



World in Conflict

Strateji oyunlarının tüm o can sıkıcı süslerinden, detaylarından ve makajından kurtulup Gerçek Zamanlı Strateji türünün özüne dönüş yapan bir yapım.

Sistem Gereksinimleri

2.0 Ghz İşlemci / 512 MB RAM / 128 MB Ekran Kartı

Yapım Massive Ent.

Dağıtım Vivendi

Çıkış Tarihi 2007



Battlefield: Bad Company 2

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

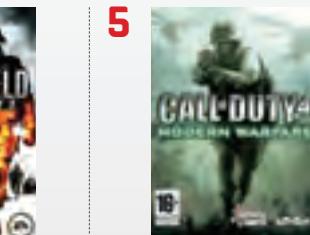
Sistem Gereksinimleri

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

Yapım EA DICE

Dağıtım EA

Çıkış Tarihi 2010



Call of Duty 4: Modern Warfare

Her çıkan Call of Duty oyunu gibi Modern Warfare de First Person Shooter anlayışımızı köken değiştirdi. Devamını meraklı bekliyoruz.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Infinity Ward

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2007

9,5



Street

Fighter IV

Yıllarca atarı salonlarınında jetonlarınızı yiyen Street Figther'in efsanevi dönüşünden etkilenenin "sadece Kaan" olmadığını kusa sürede anladı.

Sistem Gereksinimleri

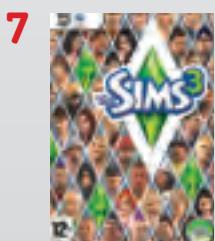
Core 2 Duo İşlemci / 512 MB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Capcom

Dağıtım Capcom

Çıkış Tarihi 2009

9,5



The Sims 3

Belki sürekli olarak "kız oyunu" damgası yiyor The Sims serisi ama yapımcı Will Wright, her seferinde çitayı bir basamak yukarı çıkarmayı başarıyor.

Sistem Gereksinimleri

2 Ghz İşlemci / 1.5 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

Yapım EA Games

Dağıtım EA

Çıkış Tarihi 2009

9,5



Braid

Çok basit görünmesine rağmen bağımlılık yapıcı bir oyunu Braid. Platform türüne bambaşka bir boyut katan oyun, yaratıcı bölüm tasarımlarıyla bizi bizden almayı başardı.

Sistem Gereksinimleri

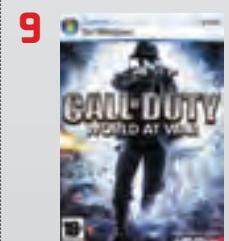
1.4 Ghz İşlemci / 768 MB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Number None

Dağıtım Microsoft

Çıkış Tarihi 2009

9,5



Call of Duty: World at War

Call of Duty'nin bir oradan bir buradan çıkışması tediğin edindiği ancak oyunu denedigimizde korkularımız yerini heyecana bırakmıştır.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Treyarch

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2008

9,5



World of Warcraft: Wrath of the Lich King

"WoW miladını dolduruyor artık" diyenlere atılan tokatların sadece biri. Ve belki de en serti...

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Blizzard

Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi 2008

9,5



GTA: Episodes from Liberty City

Geçen yıl, Xbox 360 sahipleri Liberty City'nin tüm hikayelerinin tadını çıkardı. Şimdi PC ve PS3 sahiplerinde sira. GTA IV'ün ek paketleri The Lost and Damned ile The Ballad of Gay Tony'nin yanında birkaç yeni multiplayer mod

iceren bu dev paketi biz de Xbox 360'tan sonra diğer iki platformda test ettik; onayladık. GTA IV'ün tek düzeliğini bir nebzə olsun kirabılın bu paket sayesinde GTA IV ismi en az altı ay daha ayakta kalır.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Rockstar

Dağıtım Rockstar

Çıkış Tarihi 16 Nisan 2010

8,6

360 PS3 PS2 TOP 10

1**FIFA 10** PS3

FIFA 10'u oynadığımız ilk saniyede yeni bir devrin başladığını hissetmiştim. Pro Evolution Soccer'a güle güle; yaşasın yeni kral!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA Games
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2008

2**Uncharted 2: Among Thieves** PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

3**Battlefield: Bad Company 2**

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA DICE
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010

4**Burnout Paradise**

Guns 'N' Roses'in şarkısını bu kadar iyi yansitan, hız hissini bu kadar iyi veren bir yarış oyunu başka nasıl yapılpıldı, insanın aklı alıyor...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Criterion Studios
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2008

5**God of War III** PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktıği saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve bekłntilerinizi boş bırakma-yan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010

6**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

7**LittleBigPlanet**

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

8**Gears of War 2** 360

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

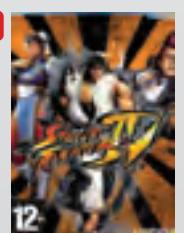
Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2008

9**Guitar Hero**

Her fırsattha Guitar Hero ve türlevlerine karşı çıkan gırıha inat, son hızla kafa sallamaya ve Guitar Hero oynamaya devam ediyoruz.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Aspyr Media
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009

10**Street**

Fighter IV PS3
Gelmiş geçmiş en iyi dövüş serilerinden biri olan Street Fighter'ın dördüncü ve son oyununun konsollara çıkmaması beklenemezdi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerrilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

Bu ay ne oynadık

**Super Street Fighter IV** (PlayStation 3)

İki yepyeni, sekiz yeni karakter; yeni multiplayer modlar, özlediğimiz bonus bölümler, yeni Ultra Combo'lar... Dövüş oyunlarına olan alegimizi iki yıldır bu yeni nesil Street Fighter serisi gideriyor sağ olsun. Bir de üstüne yağlı güreşçimiz Hakan'ımız var. Biz

de alındı Hakan'; Osmanlı tokadını patlattı SF serisinin ünlü karakterlerine. Özellikle Ryu pek bir affadı. Osmanlı tokadından sonra bir de künde aştırdık milleti. Bol bol yağlandı. Hakan siz de bekliyor müsabakalarına...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Çıkış Tarihi 27 Nisan 2010

9,0

Mobil TOP 10



1 Crisis Core: FF VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesi-ne sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımımdı Crisis Core.

PSP

IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008



2 GoW: Chains of Olympus

Kendisine God of War'un adını bir adım öteye taşımak görevi verilince Olympos'un zincirler bile tutamadı Kratos'u.

PSP

IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



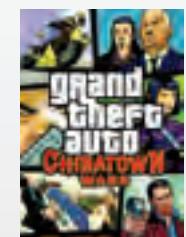
3 Silent Hill Origins

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2007



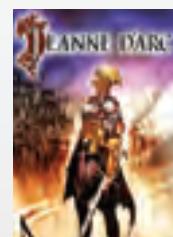
4 GTA: Chinatown Wars

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 2009



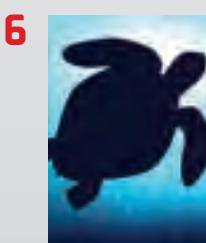
5 Jeanne D'arc

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım Level 5
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2007



6 Mission: Deep Sea

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Hiccup Studios
Dağıtım Chillingo
Çıkış Tarihi 2009



7 Echochrome

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

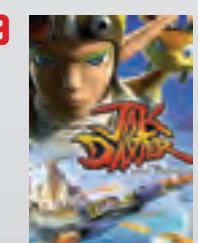


8 LocoRoco 2

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

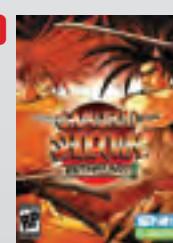


9 Jak and Daxter: The Lost Frontier

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım High Impact
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009



10 Samurai Shodown Anthology

PSP'nin etkili aksiyon oyunlarından biri olan SSA mutlaka denemesi gereken bir yapım.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SNK
Dağıtım SNK
Çıkış Tarihi 2009



Dead or Alive Paradise [PSP]

"PSP'de bir oyun ne kadar kötü olabilir?" Evet, Dead or Alive: Paradise'ı oynamaya başlayana kadar bu soru ile yüzleşmemiştik. Zaten karşımızdaki "oyun" değilde aslında; Bulvar Gazetesi'ydı. Hem de düşük çözünürlüklü bir Bulvar Gazetesi. Üstelik

fotoğrafları da biz çekiyoruz ama çektiğimiz fotoğraflar da fotoğrafca benzese... Dead or Alive gibi köklü bir dövüş oyunu serisine yakışıyor mu bu oyun? Barı kızları güzel yapsaydınız da amacına hizmet etseydi.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Tecmo
Dağıtım Tecmo
Çıkış Tarihi 1 Nisan 2010

4,2

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www(chip.com.tr)

DB
Digital Business



DIABLO

YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN FRP DERSİ...



0'ların ortasında Battle Chess serisi, The Lost Vikings, J.R.Tolkien's The Lord of the Rings ve Warcraft gibi oyunlar Blizzard'ın vizyonunu açıkça ortaya koymaya yetiyordu. Fantastik öğelerle yüklü atmosfer ve sürükleyici öyküler, pratik oynanış ve eğlence unsurları firmanın benimsediği temel prensipler arasındaki. Bu yüzden adı pek bilinmeyen Condor Games'in Diablo projesine dört elle sarıldılar; çünkü Diablo tam da hayallerindeki gibi bir oyun olacağa benzıyordu...

ŞEYTANIN PUSUDA BEKLEDIĞİ YERDE...

1996 yılında Blizzard, Condor Games'i satın alarak

zamanlar Klasik FRP oyunları daha çok Yüzüklerin Efendisi gibi fantastik kitaplara düşkün oyunculara hitap ettiğinden son derece küçük bir kitle tarafından oynanıyordu. Ayrıca ağırlıklı olarak metinlere dayalı olsalar ve bunun yanında pek az dile destek vermeleri bu oyunların dünya çapında ilgi görmesini neredeyse olanaksız kılıyordu. Blizzard North'un misyonuya açık şekilde, herkes tarafından oynanabilecek, özünde FRP unsurları taşıyan ama oynanışta aksiyon unsurlarının ön plana çıktığı marjinal bir oyun geliştirmekti. Diablo'nun var oluşu sebeplerinden biri buydu.

Diablo'yu Diablo yapan ikinci sebep ise

ama fantastik oyunlar bu potansiyeli yeterince değerlendirememişlerdi. Oyuncular tipki bir kitap okuyormuşçasına; genellikle sıra tabanlı bir oynanış üzerinden kısıtlı şekilde hareket ederek, aksiyon sahnelerini ekranда beliren diyalogları kendi hayal güçlerinde canlandırmak suretiyle kendileri oluşturuyorlardı. Öyle ki, öykü gidişatında yerinden oynarken ekranда olup bitenler bir iki karelik animasyonlardan ibaretti. Diablo ise tam tersi oyuncuya gerçekleştirilen hareketi ve bu hareketin sonuçlarını doğrudan, etkili bir biçimde gösteriyordu ve üstelik her şey gerçek zamanlı olarak cereyan ediyordu.

Diablo'ya fantastik külliyyattan aktarılan özellıklar Blizzard North'un misyonuna son derece uygun düzeydeydi. Geniş bir portföyden seçim yaparak kendi karakterinizi oluşturmak yerine her biri önceden belirlenmiş kendine has özelliklere sahip Rogue, Warrior ve Sorcerer karakterlerinden birini seçerek oyuna başlıyordunuz. Kesip-bıçme eylemlerinizin sonucunda deneyim puanları (XP) kazanarak karakterinizi geliştiriyor; farklı seviyelerden çeşitli zırh, silah ve aksesuarlarla karakterinizi güçlendiriyordunuz. Sağlıklı seviyenizin dışında, büyülerinizin yegane kaynağı olan mana seviyenizi de kollamanız gerekiyordu.

**Diablo'ya Fantastik Külliyyattan
Aktarılan Özellikler Blizzard
North'un Misyonuna Son Derece
Uygun Düzeydeydi**

hali hazırda Blizzard'ın Bay Area'da konuşlanmış olan kuzey şubesи Blizzard North'a dönüştürdü. O

haklı bir düşünmeye dayanıyordu. Fantastik kitaplarda müthiş bir aksiyon potansiyeli vardı



Scroll'lar, portallar, yüzükler, kasabada ticaret, eşsiz (unique) nesneler vb. klasik FRP unsurları Diablo'yu giriş düzeyinde RPG bilgisi içeren, "Yeni Başlayanlar İçin FRP Dersi" olarak adlandırılacak interaktif bir kitap haline getirmiştir.

ONA HADDİNİ BİLDİRİCEK EN AZ EİR KAHRAMAN VARDIR

Oyunun öyküsü de tipki bünyesinde barındırdığı FRP unsurları gibi karmaşıkliktan uzak ve bir çırçıpla özetlenebilirdi: Tristam kasabası başını Lord of Terror olarak anılan Diablo'nun çektiği şeytani güçlerce işgal edilmişti. Kahramanlık rolüne soyunan biz fani oyunculara düşense beklendiği üzere Tristam'ı Diablo'nun şerrinden kurtarmaktan ibaretti. Aslına bakarsanız bu ana öykü, yan görevlerde anlatılan ufak öykücüklerle birlikte sadece bir aksiyon oyuncusunu tatmin edebilirdi. Öykü sürükleyici olsa da oyuncuya tek başına oyuna bağlamaya yeterli değildi. Buna karşın Butcher, Skeleton King ve Diablo gibi karizmatik düşmanlar son sahneye kadar oyuna bağıınızı koparmamanızı sağlarken, Internet'teki sosyal mecralarda rumuz olarak kullanabileceğiniz kadar parlak karakter isimleri Blizzard North'un öykü yazmalığını tamamen boşlamadığını açıkça gösteriyor.

Blizzard North'un benimsediği prensiplerden biri uzun soluklu oyular geliştirmek. Bir kere bitirildikten sonra kenara atılacak türden oyular istemiyorlar, çünkü biliyorlar ki böyle oyular kolayca unutulur. Diablo'ya özgünlük kazandıran

özelliklerden biri oyunun epey uzun sürmesinden çok, tekrar oynamak istediğiinde önüne bir öncekinden kesinlikle daha farklı haritalar koyabilmesiydi. Blizzard North'un rasgele harita tasarlayan devrimci motoru sayesinde oynanışta ya da deneyimde bir farklılık gözlemlenmiyordunuz ama oyun gözüne her defasında bir nebzə değişik görünecekti.

Diablo'nun asla akillardan çıkmayacak olan, ruhumuzun derinliklerine işlemiş olan takdire şayan özelliği, şüphesiz zamanlar bir oyun için lüks gibi duran enfes müzikleri idi. Matt Uelman'ın gitar hünerlerini konuşutarak bestelediği enstrümantal parçalar Tristam mahzenlerini gördüğünden çok daha gerçekçi, yer yer melodramatik, yer yer karamsar atmosferlere dönüştürüyordu. Bunun dışında yerli yerinde kullanılmış, özenle seçilmiş ses efektleri de atmosferle başarıyla bütünleşiyordu.

TRISTAM'IM BAĞRINA ŞEYTAN DAYASIM HANÇERİMİ, BULUMUR KURTARACAK BAHT-I KARA MADERİHİ!

Mufazakar FRP'cilerin Diablo'ya getirdiği en önemli eleştirilerden biri aksiyon unsurlarının oyuncunun hayal gücünü kısıtlıyor olmasıydı. Oyunda ağırlıklı olarak kesme-biçme faaliyetlerinde bulunulması

yüzünden Diablo'nun oturaklı FRP oyunlarına alışmış büyelere itici gelmesi doğaldı. Gerçek zamanlı oynanış alışlageldik masaüstü FRP'lerin sıra tabanlı oynanışındaki eşsiz deneyimlerin yerini tutabilir miydi? Elbette hayır! Ayrıca gerek öykünün üvey evlat muamelesi gibi ikinci planda kalması, gerekse NPC'lerle olan ilişkilerin yok denecek kadar az olması yüzünden Diablo, FRP'cilerin gözünde bir aksiyon oyunu olmaktan öteye gidemedi.

Buna karşın, oyunun bugün 2.5 milyona ulaşmış olan satışı rakamları Blizzard'ı haklı çıkarmış oldu. FRP unsurlarına dayalı, RPG ve aksiyon kırmazı bir oyun, Diablo, geniş kitleler tarafından sahiplenmişti. Formül o denli başarılıydı ki Diablo'yu örnek alan (daha doğrusu taklit eden) onlarda oyun geliştirildi. Bu arada Diablo'yu yarlarca bıkmadan oynayarak suyunun suyunu çeken Diablo'cular doğal olarak Blizzard'dan yeni bir şeyler beklemeye başlıdilar, ancak Blizzard North Diablo II için kolları sıvamıştı ve serinin bu ikinci oyuncunun tamamlanıp piyasaya sürelebilmesi için dört koca sene geçmesi gerekecekti. Bu uzun bekleyişi hafifletmeye iñiniye Sierra'nın bir kolu olan Synergistic Software üstlendi. Synergistic elemanlarının titizlikle hazırladıkları genişleme paketi Diablo: Hellfire oyuna yeni görevlerin dışında yeni bir karakter (Monk), gizli ve ufak bir işlemle açılabilir iki karakter (Bard ve Barbarian), multiplayer modu ve gelişmiş birtakım özellikler kazandırdı.

Diablo III'ün arefesinde bulduğumuz şu günlerde Blizzard'a bize Diablo serisi gibi müthiş bir deneyimi yaşattığı için huzurlarınızda teşekkür ediyorum.

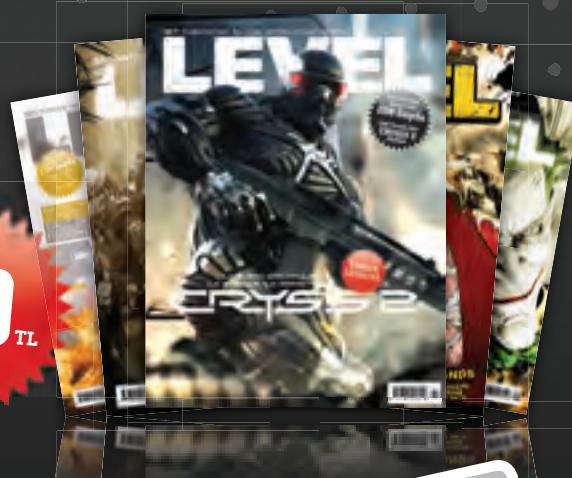
Çok yaşa Blizzard! Hasan Başaran



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 kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Kart Sahibinin imzası:

Visa

Master Card

Kart No:

_____ / _____ / _____ / _____

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 31 Mayıs 2010 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal Şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 1111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

***Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, 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



Kültür & Sanat

Animeyim anime, biletleri cebimde, ballı lokma tatlısı...

Böyle bir spot beklemiyordunuz eminiz ki ama animenin geri dönüşünü bekleyenler gerçekten de şarkılarla kutlayabilirler bu ayı. Anime -her ay olmasa da- belirli aralıklarla yeni sayfalarında sizlere o ayın

öne çıkan animelerini sunmaya devam edecek. Animenin yanında bu ay iki kitap, dört albüm, bir internet sitesi ve bir vizyon filmi ile dev, mega, ultra kültür & sanat paketi veriyoruz. Güle güle tüketin.



Anime

Tuna ve Meriç "anime tatili"nden geri döndü!

120



122

Simon'in Kedisi

Simon Tofield, hazırladığı videolarдан sonra kedisini kitabı da taşıdı.



123

Clash of the Titans

Titans

Temmuz ayında oyunuyla karşımıza çıkmaya hazırlanan CotT bakalım vizyonda başarı yakalayabilecek mi...

Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



Altın

10 puana karşılık gelen ödül



Gümüş

9 puana karşılık gelen ödül



Bronz

8 puana karşılık gelen ödül

ANIME

Geçtiğimiz ay, yani Nisan aynı yepyeni animelerin yayına girdiği bir dönemdi. Bu dönem içerisinde ismi iyice çırırından çıkışmış, bir ton anime Japonya'da yayınlanmaya başladı fakat bunların pek azı için "AAA title" diyebiliriz.

AAA title nedir, özetleyeyim. Örneğin şu an yanında olan Full Metal Alchemist, bir AAA title'dır. Naruto popülerliği açısından aynı klasmanda olabilir ama çizim tekniği olsun, detayları olsun, bir AAA title olmaktan uzaktır.

Bu tip, her anlamda kaliteli animelere rastlamak biraz güç ve Nisan ayında da böyle bir anime yayına girdi mi, emin olamıyorum. Benim dikkatimi çekenler arasında

Heroman, Hakuouki (Samuraylar, kılıçlar... Bkz. Meric'in incelemesi.), Arakawa Under the Bridge (Komedi, günlük hayat...), K-On (Liseli müzik grubu hikayesi...), xxxHOLiC Rou (xxxHOLiC'in tek bölümlük filmi.), Gintama ve Trigun filmleri ile Super Street Fighter IV'ün tek bölümlük animesi yer alıyor. Bunlardan kaç tanesi ilginizi çeker bilememiyorum ama benim ilgimi çekenleri ileriki aylarda göreceksiniz. Ayrıca planlarım arasında anime serilerinden çok anime filmlerinin tanıtımını yapmak da var; bakalım ne kadar başarılı olacağım... ■ **Tuna Şentuna**



Higepiyo

“Sakallı civciv” anlamına geliyor Higepiyo. Piroshi adındaki ufaklığın, bir pazardan satın aldığı bu civciv, diğerleri gibi sevimli değil, diğerleri gibi ufak değil ve hatta diğerleri kadar akılsız da değil. Higepiyo konuşuyor, yorum yapıyor, duygularını dışa vuruyor...

Her biri beş dakikadan oluşan bölümlerden oluşan Higepiyo, belirli bir hikayeyi takip etmediği için kısa aralıklarla izleyebileceğiniz, “saçma” bir eğlence kalitesi bulunan, tam bir Uzak-Doğu eseri. 39 bölümde tamamlanan bu anime’de Higepiyo’nun yanında, konuk olduğu ailenin ve özellikle ailenin küçük oğlu Piroshi’nin yaşadıkları anlatılıyor. Her bölümde Higepiyo bir problemle uğraşıyor veya kendine bir problem yaratıp bununa ilgili olayları karışıyor. Bir bölümde Piroshi’nin okul partisine katılıyor, Fransızca konuşuyor; bir diğerinde ise robot bir “Higepiyo” ile savasmak zorunda kalıyor.

Bir civcivin konuşabilmesi elbette normal değil ama seri boyunca

bu, her şeyin odak noktası haline getirilmemiş. Hatta bir bölümde konuşduğu görürlürse o ancak 15 saniyelik bir mevzu oluyor, daha da uzamıyor. Anime’deki tüm eğlence Higepiyo’nun ağır adam tavırlarıyla (Samuray kafası asında.) davranışına çalışıp sürekli bir şeyler yanlış yapması üzerine kurulu. Yanlış yapmadığı sıralarda gösterdiği kahramanlıklar ise onun aileyle olan yakınlığını artırıyor ve Higepiyo onlar için bir vazgeçilmez oluyor.

Herkesin beğeneciği tarzda bir anime olmadığını düşünüyorum Higepiyo’nun. Hatta birçok kişi, “Bunun nesine güleyim; bu ne ya?” gibi tepkiler verecektir fakat birilerinin bu sari civciv seveceğini düşünmekteyim. Siz de sakallı ve olgun bir civcivin Piroshi’ye ve ailesine neler yaşattığını merak ediyorsanız, bu animeye bir göz atın. **Tuna Şentuna**



Hakuouki Shinsengumi Kitan

Biraz ciddiyetsiz bir giriş gibi görünse de animenin konusu bu kadar ciddiyetsiz değil; sizi temin ederim. Baş karakterin gözlerinden etkilenmiş olmam nedeniyle içimden geldi böyle bir giriş yapmak. Şimdi hikaye; genç bir kızcağızın belinde katana, üstünde erkek kıyafeti ile bir grup adamdan kaçış sahnesiyle başlıyor. “Bu adamlar bu kızcağızı niye kovalıyor ve ayrıca şu köşeden fırlayan, kırmızı beyaz gözlü, insan görünümü ama bir tür canavar olduğu kesin olan bu amcalar burada ne arıyor, kızcağızı mı öldürcekler? Yüzümüz...” derken gözler devreye giriyor arkadaşım. Bunca anime izledim, böyle karizmatik bir giriş görmedim. Neyse; evet, kızcağız yağmurdan kaçarken doluya tutulma muhabbetinin tam ortasında, “Bir grup adamdan kaçıyorum, hayatımi kurtarayım” diye düşündürken “Shinsengumi” adı verilen ve adı duyulduğunda şöyle bir insanı titreten bu grubun eline düşüyor. Shinsengumi aslında kafadan

uydurulmuş bir isim değil. Aslen Japon tarihinde önemli bir yer tutan, bir dönem özel bir tür polis gücü olarak çalışan bir grup. Animede ise her biri birbirinden karizmatik savaşçı gençlerden oluşan bu grup, önceleri kiza kuşkuyla yaklaşırken sonradan kızın, kendilerinin de aradığı ünlü bir doktorun kızı olduğunu öğrenince aralarına almayı karar veriyorlar. Böylece başlıyor bizim Chizuru’nun hikayesi...

Hakuouki yeni başlayan bir seri. Siz bu satırları okurken belki de serinin yarısı yayınlanmış olur. Ama sağlam ve sıkmayan bir konusuz var. Özellikle Japon tarihi ve doğaüstü güçleri birbirine harmanlayıp anlatan anımlarla hoşlanıyorsanız mutlaka ilginizi çekecektir. Bir de giriş müziği dilinize hemen dolanıp mirildanmaya başlayacağınız özel ve hoş bir melodiye sahibi. “Japon tarihinde gezinmek ve uçan kaçan karizmatik insanlar görmek fena olmaz” diyenlerdenseniz bu anime tam size göre... **Meriç Erbay**



WRC İSTANBUL 15-18 NİSAN 2010

Ferrari motor konusunda endişelenen bir durum olmadığını açıkladı

8

Simon'ın Kedisi

Simon Tofield

Yoksa hala Simon'ın kedisiyle tanışmadınız mı? Animatör ve illüstratör Simon Tofield'in kendi baş belası kedisinden esinlenerek hazırladığı videolar özellikle Youtube.com'da en çok izlenenler arasına girmeyi başarınca, bunları kitap haline getirmeye karar verdi. Simon Tofield'in mizah anlayışıyla birleşen çizimler dünyanın dört bir yanında övgü toplarken, 40 milyon hayran sayısına ulaştı ve kitabı 16 ülkede hayranlarıyla buluştu. Sahibinden ilgi görmek için çıldıran, sevilmeyince terör estiren Simon'ın kedisinin maceralarına daldığınızda, çok eğleneceğinizi garanti edebilirim. Resmi internet sayfalarında, iPhone için hazırladıkları hali hazırda oyunu da mevcut. İçimden bir ses, "Keşke diğer platformlara da oyunu da çırksa" diye söyleyiyor.

9

Ayça Zaman

Etkinlikler



F1 Türkiye Grand Prix

28-29-30 Mayıs

Formula 1 Grand Prix'sinin bu yıldı Türkiye ayağı, 28 - 29 - 30 Mayıs tarihlerinde İstanbul Park'ta gerçekleştiriyor. Bilet fiyatlarının bu yıl ciddi miktarla düşürülmesiyle, izleyici sayısının 100.000'e ulaşması bekleniyor.

www.turkiyef1.com

F1 heyecanını internette yaşayın!

Formula 1'in Türkiye ayağının gelip çatmasıyla beraber motor sporlarından bahsetmemek olmaz. Türkiye F1 ekibi, 10 yıllık bir geçmiş olan bir site ve Türkiye'de motor sporları konusunda oldukça iddialılar. Sadece Formula 1 değil, motor sporlarının her dalya (WRC, Moto GP, WTCC, DTM, Superbike, Indy Car, BTCC,) ilgili haberler, makaleler ve taze bilgiler içерerek motor sporları dünyasını bizlere sunuyor. Sitenin forumlarında da motor sporları oyuncularını, güncel haberleri, bu konuya ilgili yorumlarınızı paylaşabileceğiniz başlıklara katılın, bilgi alışverişi içinde bulunmanız ve özenle hazırlanmış kaynaklara ulaşmanız mümkün. Sitenin sunduğu bir diğer güzellik ise rFactor, Grand Prix Legends ve Richard Burns Rally gibi oyunları sitenin kendisine ait olan sunucuları üzerinden online olarak oynayabilmeniz. Antrenman, sıralama ve yarış için düzenli takvimleri bulunan Türkiye F1 Sim sunucusuna ve turnuvalara katılım tamamen ücretsiz ve bütün motor sporlarına gönül vermış olanları buluşturmayı amaçlıyorlar.

Ayça Zaman

Zamanın Ötesindeki Deha Tesla

Margaret Cheney

Abdi Einstein kadar çok bilinmese de, 20. yüzyılın dahilerinden biriydi kuşkusuz. Nikola Tesla neler yapmıştı peki? Telsizden telefona, robotlardan, radyo vericilerine, televizyondan füzelere kadar günümüzde hatırlı sayılı önem taşıyan şeylerin mucidiydi. Yazar Margaret Cheney, hayatını otellerde icat yaparak geçirmiş

fakat buna rağmen zamanının çok ilerinde yaşayan Nikola Tesla'nın ilginç hayatını bizlere sunuyor. Yaptığı icatları asla paraya ve ticarete dökme yanlış olmayan Tesla'nın bu yaptığı şeylerin haklarının çalınmasını, bir rivayete göre Einstein'in da çalışmalarına katkıda bulunduğu söylendiği "zamanın ötesine yolculuk - Philadelphia deneyi" üzerine araştırmalarını da bizimle paylaşıyor.

9

Ayça Zaman

Aynı diğer etkinlikleri

7 Mayıs: Anathema - İstanbul Refresh the Venue

7 Mayıs: Moğollar - Ghetto

7 Mayıs: Iron Man 2 (Sinema)

10 Mayıs - 10 Haziran: 17. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali

17 Mayıs: Lamb of God - Küçükçiftlik Park

21 Mayıs: Dub Pistols - İstanbul Babylon

21 Mayıs: Prince of Persia: Sands of Time (Sinema)

23 Mayıs: Chill Out Festival - İstanbul Kemer Country

29 Mayıs: Miller Freshtival - İstanbul Küçük Çiftlik Park

30 Mayıs: Bob Dylan - Cemil Topuzlu Açık Hava Sahnesi

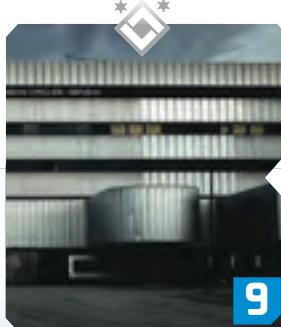


The Magnetic Fields

Realism

The Magnetic Fields, Stephen Merritt adlı müzik insanımızın önderliğinde 2010 tarihli 10. stüdyo albümü ile raflarda. Realism son derece iyi harmanlanmış bir pop / folk albümü. Kuzey Amerika Folk müziğinin temelinde yer alan vokal tipleri, naif enstrümanlar, yumuşak, kolay dinlenebilir sesler eşliğinde yapılmış tam 13 akustik kayıt

şarkı var albümde. Albümde kullanılan "cojan" adlı enstrümanı incelemenizi ayrıca öneririm.. ■ Turgut Taneli



Russian Circles

Geneva

Enstrumental müzik ve post rock tanımları müzikte birleşince eğer bu müziği yapan adamlar da sıkı ise ortaya gerçekten çok iyi besteler, sesler çıkıyor. Geneva bu tanıma net giren bir albüm. Tansiyonu pek düşmeyen bu 7 şarkılık albümü baştan sona konsantrasyonu bozmadan soluklanmadan dinlemek mümkün. Hakkını verin, laptop hoparlör'lerinde dinlemeyin. Geneva ve Melee şarkıları benim player'ında biraz daha sık dönüyor ama 'Albüümün tamamı iyİ' demeliyim tekrar. ■ Turgut Taneli



Asobi Seksu

Hush

New York'lu grubumuzun 2010'da çıkardığı akustik konser albümünü saymazsa son stüdyo albümü olan Hush, çok beğendiğim Shoegazing alt indie rock türünün post halinde ne varsa içeriyor. Yukarı'nın bana göre çok güzel olan derin vokalının distortion içeren müzikle birleştiği çok iyi bir albüm Hush. Asobi Seksu'nun tipik diyeleceğimiz onlara özel garip synth'leri yine bir uyum halinde olan bitenle, indie'ciler dinlemeli.

■ Turgut Taneli

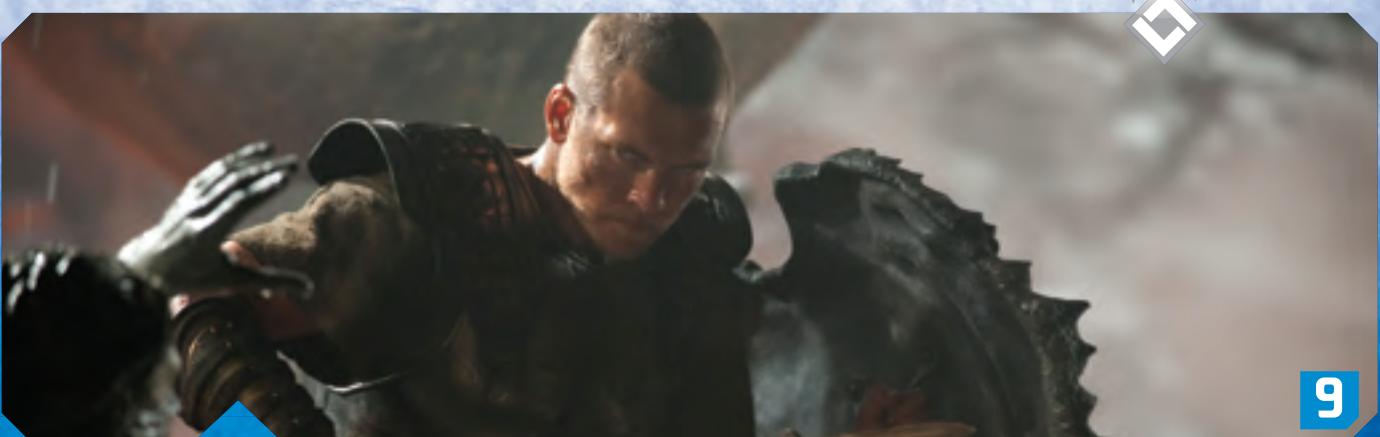


Phoenix

Wolfgang Amadeus Phoenix

Evet bence de iddialı bir albüm ismi olmuş. O çerçevede bakmazsa XVI. Louis'in torunları iyi bir alternatif rock albüm üretmişler diyebilirim. Açıkçası Fransız rock gruplarının son dönemde yükselen bir grafikleri var, WAP, sanki Britanya'nın bir yerlerinde çıkmış iyi bir albüm havasında, Enerjik, yüksek tempo bir albüm. Zaman zaman pop rock'a geçiş olsa da oldukça

alternatif işlerin de yapıldığı başarılı bir albüm. Benim hit'im Love Like a Sunset oldu bu arada. ■ Turgut Taneli



9

Türkiye'deki adı Titanların Savaşı Yapımcı ABD Süre 106 dk Yönetmen Louis Letterier Oyuncular Sam Worthington, Liam Neeson, Ralph Fiennes

Clash of the Titans

Yunan Mitolojisi 101...

Tarihin yazılmaya başlamadığı zamanlardan kalan hikayeler vardır. Kelimelerle yüceltilmiş, duyanın kafasında hep bir "Acaba?" sorusu bırakılan hikayelerdir bunlar. Hikayenin gücü anlatanlarda değil dinleyenlerdedir. Yunan Mitolojisi'ni oluşturan kavramların, olayların ve hikayelerin hepsi işte bu tanımlamaya girmektedir bence. Şimdi oraya atmışım spotu, "Dersimiz Yunan Mitolojisi" diye, korkmayın size tarih dersi anlatacak değilim. Ama Clash of Titans'a gitmeden önce Perseus kırmış, Yunan Tanrıları nasıl tiplermiş, koskoca Yunan Mitolojisini temeli nelere dayanmış ucundan kıysisından bir bakın. Yoksa bu film size allame-i cihan olsa kendini beğeniremez. Dersiniz ki ya işte atlamlı zıplamalı, canavarlı, kahramanlı bir aksiyon. Öyle değil arkadaşım. Filmde tarih var, filmde Homeros'un şiirsel anlatımı var, filme eşit derecede aksiyon, aşık ve zerfet var. Bir de üç boyutlu izleyince mükemmel bir görsel şölen. Önce ince dokumuşlar sanka Perseus'un hikayesini, tanrıları "Truva" filmindeki gibi bir köşeye atılan öksüz çocuk muamelesi görmemiş bu filmde. Mitolojideki hakları verilerek, abartımadan hikayenin içindeki rollerini oynamışlar. Biz demiyoruz zaten Herkül dizisindeki gibi çat burada

çat kapı arkasında görelim tanrıları. Tam kararını vermiş film. Ne çok abartmış yerlerini ne de tarihin gölgelerinde tipit gitmelerine izin vermiş. Neydi o "Truva" öyle hatırlasınca. "Tarihi film çekiyoruz arkadaş ne tanrı?" diyerek, savaşın başlamasına neden olan Yunan Tanrıları'ni bir kenara atmış, bize bol steroidli bir Brad Pitt izletmişti. Bir daha olmasın böyle şeyler valla notunuza kıraram! Ööhüm, bu ay biraz yerim geniş de ondan heyecanlandım... Nerede kalmıştı? Perseus Efsanesi öyle bir hayat bulmuş ki filmin çoğu yerinde heyecana kapılıp, "Evet ya işte böyle olmalydı!" dedirten bir etkiye sahip. Fakat tekrar söyleyorum hadi kitap karıştırma üşendiniz, şu filme gitmeden Perseus'u araştırın, hakkında iki satır okuyun, merak etmemenin hayatı spoiler olmaz, tersine okudukça merakının artar filme daha çok gitmek istersiniz. Ben biliyordum efsaneyi ama yine de ağızın açık izledim tüm filmi şahsen.

Ne yapıyorsun? Önce Perseus'u araştırırsın, sonra da dooogrı en yakındaki, mümkünse üç boyutlu gösterimi olan bir sinemaya, sonra da artık ağızınız açık izliyoruz filmi. Siz gidin bu filme, gidin; büyük sözü dinleyin. Haydi iyi eğlenceler!

■ Meriç Erbay

ROCKDA SEFIK İYATİR

SEFIK AKDOĞ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÜRÜYORUM"



DEAD OR ALIVE: PARADISE

Yaz mevsimi geldi... Şimdi plajlar kızlarla, hem de bikinili kızlarla dolmuştur. Magandalar da sahillere dolmuşmustur, değil mi doktor? Ama sahile gitmeden de bikinili kız göremezler mi? Biri cenneti eve getirse onlar için; kızları ellerinin, avuçlarının içine bırakıverse... Ninjalar yapmış doktor. Bir grup ninja toplanmış ve bikinili kızları bir avuç sığacak ki... kıvama getirmiş. Sen de ister misin doktor? Ben sevmedim, hoşuma gitmedi... Maganda miyim ben!

HOW TO TRAIN YOUR DRAGON

Küçükken hep bir köpeğim olsun istemistiim doktor. Herkes gibi küçük bir köpek değil ama, büyük bir köpek. Sonra... Sonra boy nuzları olmasını hayal etmemiştüm, kanatları da olmaliydi. Bana dedile... Dediler ki öyle köpek olmaz, öyle köpek yok. Ama ben çok istedim, ağladım. Sonunda bana bir ejderha verdiler. Onu çok sevdim, bağırlıma bastıdım... Bazen alev püşkürüttü, elimi kolumu yaktı ama sevdim ve onu eğitmeye başladım doktor. Şimdi sıkıldım, istemiyorum onu. Al, senin olsun.

NEW STAR TENNIS

Yıldızlar... Geceleri camdan yıldızları izler misin doktor? Ben izlerim, sonra da sevdiklerimi bilgisayarına indirim. Bugüne kadar da bilgisayarındaki yıldızları hep sevmi... ştim. Bunu... Bunu sevmedim doktor. Tuhaf tuhaf adamlar var, tenis racketini sallayıp duruyorlar ama hiçbi... hiçbir şey anlaşılmıyor doktor. Top? Raket? File? Yıldızlar? Söndü bütün yıldızlar, ben de sildim hepsini bilgisayarından. Gökyüzüne geri dönsürler, bana ne!

PRISON BREAK: THE CONSPIRACY

Hapisteki dövmeli adam... Ben böyle hatırlıyorum hapishaneyi a...ama bu başkası değil mi doktor? Masum birini hapse attımlardı ve masum biri onu kurtarmaya çalışıyordu. Bana böyle öğrettiler, yalan mı söylediler?! Üstelik bunda ikisi de değil, bambaşka biri var. Yine masum biri ama hapse atılan masum kişinin masumiyetini ve neden masum dejilmiş gibi gösterilmeye çalışıldığını öğrenmeye... Kafam karıştı be!

ŞİKAYETLER

- Dead or Alive: Paradise
- How to Train Your Dragon
- New Star Tennis
- Prison Break:
The Conspiracy

Not: Ben ne yaptım
kader sana!



Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Jurassic Park



Alem Shooter Olmuş

Artık eskisi kadar oyun oynayamıyorum. Eskiden Winning Eleven 6'yi, altı ay boyunca, günde ortalama iki saat oynamışlığım vardı. Winning Eleven'a verdiğim mesayı mesela bir dil kursuna versem Japonca'yı söküp orijinal Japonca versiyonunu oynardım belki.

Neyse, daha önce bahsetmiştim aslında. Oyuların her geçen gün "pad" denen naneleri piyano kıvamına getirmesi ilk sorun. İlgî alanımı giren ilk branş spor oyunlarında artıyan suyu çıktı gibi. El becerisi her şeyin önünde geliyor.

Bundan zaten şikayet ettim ancak esas ilginç olan oyun dünyasının gittiği yöne söyle bir bakınca diğer alanlarda da tersine bir değişim görüyorum. Mesela geçtiğimiz aylarda merakla beklediğim iki oyun piyasaya çıktı. Mass Effect 2 ve Final Fantasy XIII. Mass Effect 1 için her zaman tüm zamanlarda en keyif aldığım beş oyundan biri demişimdir. İkin-

cisi çıktığında yabancı sitelerde ilkinden çok daha yüksek puanlar aldığına görüp adeta kafayı sıyrırmıştım. "Birinciden çok daha iyi" falan türündeki değerlendirmeler okudukça ağızımın suları aktı; ne diyeyim... Ancak oynadıkça bırakın yüksek beklenilerimi karşılamayı, bu değerlendirmeleri yapan siteleri saygıyla andım. Oyunun tüm rpg öğelerini neredeysse yok etmişler. Hani ayıp olmasın diye anaokulu düzeyinde 2-3 seçim kalmış. Büttün silahlar aynı kurşunları atıyor. Puan toplayip üç - dört tane özellik arasında bölüşüryoruz. Nerede onlara giysi, silah, mermi... Nerede karakter gelişimi. Nerede takтик, nerede RPG...

Final Fantasy de aynı şekilde. Mini game'leri, gizli bölümleri, envanter çırılığını ve her şeyden önemlisi sıra tabanlı yapısı ile bilgisayar oyun dünyasının mihenk taşıydı

FF serisi. JRPG denen alt türü dünyaya tanıtmıştı. O efsaneden geriye özetî kalmış.

Bu değişimin bir nedeni var elbet. Yoksa oyun yapımcıları oturup "Dur şu eski jenerasyon oyuncuları kıl edelim. Efsane oyunları bozup herkesi delirtelim" demiyorlar. Son birkaç yılda oyun satışlarına bakarsanız aslında nedenlerini anlamak zor değil. Call of Duty, God of War, Halo, Gears of War deli gibi satıyor. Öte yandan Mass Effect 1 bütün yapılan yatırıma, yaratıcılığa karşın bu oyunlarla yarışacak düzeyde değil. FF serisinin her geçen sayıda satış rakamı düşüyor.

Artık devir hız devri o belli oldu. RTS ve FPS'nin yükselişiyle bu ispatlandı. Yeni jenerasyon oyuncular artık hikaye bölümüyle ilgilenmeyorlar işin. Aksiyon bölümü daha önemli. Her şey çok hızlı olsun isteniyor. 1 dakikalık ara videoları bile izlemeden geçiyor, "Abicim tempoyu düşürmeyeşim. Ver silahı bilmem neyi. Giydirmekle falan yorma beni. Neyi kesecsek keselim bir an evvel" diye bakıyorlar oyunlara. Ama benim gibi aceleyi sevmeyen ve beceremeyenler hiç tat alamıyor bu durumdan. Elimizde kalan son kaleler Bioware ve JRPG'lerdi. Bioware'ı EA satın aldı. JRPG hayatı kalmak için yön değiştirdi.

Hani şikayet ediyorum ama o şirketin yöneticisi olsam ben de öyle yapardım. Anlıyorum. Sonuçta onların amaçları satış yapabilmek. Bu üzülmeme, kahrolmama engel değil elbette. Aslında aynı tür oyulardan 50 tane yapınca piyasanın şısmesi arzin talebi aşması gereklidir normal ekonomik şe-malarda. Dolayısıyla bazı şirketlerin daha az satış olsa da biz azınlıkta kalan ağırlıklı, düşünerek oynamayı seven oyunculara dönmesi gereklidir ama ekonomiler de değişti. Oyun shooter mantığında fazla düşünmeye yer bırakmadan Call of Duty, God of War gibi altı - 10 saatte bitirilebilen yapımlar olunca, ayda bir - iki oyun oynanıyor. Yeni nesil oyuncular yedi - sekiz oyun alıyorlar. Yapımcılar da onlara yükleniyor haliley.

Peki biz ne yapacağız? JRPG de Bioware de bizi terk ediyor artık. Yüzümüzü doğu Avrupa'nın yükselen oyun geliştiricilerine çevirmeliyiz sanırım. Çekler, Macarlar, Ruslar ve Bulgarlar oyun piyasasının yeni aktörleri. Dev bütçeli Batılı rakipleri ile boy ölçümedikleri için bazları King's Bounty, Witcher, Drakensang gibi oyunlarla bizleri hedef almış durumda. Ama bu da ne yazık ki çok sürmeyecek gibi. ■



**Author**

cem@level.com.tr

Cem Şancı

Nihayet e-kitap!

Geçen ay, yazımın sonunda uzun bir dünya turuna çıkarak bedenen ve ruhen arınmanın peşinde koşacağım için LEVEL'daki yazılarımı birkaç ay son vereceğimi belirtmiştim. Ancak Tibet'te Budist rahiplerin arasında meditasyon yaparken üst düzey Budist rahipler gelerek arınmama gerekliliğini ve zaten insanoğlunun ulaşabileceğini en üst düzey bilgelijke ulaşmış olduğunu söyleyerek saygılarını ileten planlarımdan da alt üst oldu. Gerçekten de tüm o bilgeligi arama sürecinde herkesin göz kırpmadan sözlerini dinlediği nice mentorun anlatıklarını ben ilkokulda çubuk kraker yerken arkadaşlarma anlattığımı hatırlayınca kendi kendime ne işim var lan burada moduna girmi, esneye esneye bir hal olmuşum.

Neysse, geçen sayıda asıl, Türkiye'de bir e-kitap devriminin artık kaçınılmaz olduğunu yazmıştım hatırlarsınız. Gerçekten de Nisan ayında birkaç yayınevinin desteğiyle kimi kitapların elektronik versiyonlarını satmaya başlayan ideefixe'de Türkiye'nin ilk e-kitabı satıldı. Van'da bir öğretmenin satın aldığı e-kitap Türkiye'nin "satılan" ilk e-kitabı olma özelliğini taşıyor ama şimdilik fazlasının satılmasını da beklemiyorum zira projeye destek

veren yayınevlerinin sayısı çok az ve her kitabı da e-kitap olarak yayınlamıyorlar.

Dünyada yillardır çok yaygın şekilde kullanım alanı bulan e-kitapların Türkiye'de yayıncıların "rant"larını engellediği için Türk okurundan uzak tutulduğunu da hatırlatayım size. Bandrol sistemine rağmen birisi matbaanın başında durup yedi gün yimi dört saat kaçı bir kitabın kaç bastığını kontrol etmediği sürece kaç kitabı basıldığını, kaç kitabı satıldığını kesin olarak tespit etmek mümkün değil. Çünkü sistem pek çok açık kapiya sahip ve yayincıların bu açıkları kullanarak büyük rantlar sağladığı biliniyor. İşte e-kitaplar, sizin iki üç katı fiyatlar ödediğiniz kitaplara daha uygun fiyatlarla ve daha kolay ulaşmanız, onları okuyarak ömr boyu aklınızda taşıyacağınız hazinele çevirmek için tarihi bir fırsat ve tüm dünya bunun farkındayken, dünyada hiçbir yayıcının e-kitaplar yüzünden ağladığı görülmemişen, Türk yayıcıların "Öldük, bittik, mahvolduk" diye ağlaması iki yüzlülüğün itirafıdır.

E-kitap neye benziyor?

E-kitaplar, internet üzerinden indirip telefonunuzda, bilgisayarınızda okuyabileceğiniz gibi web

browser'da, sayfalarını çevire çevire okuyabildiğiniz sayfa çevirme animasyonlu sanal bir kitap da olabilir.

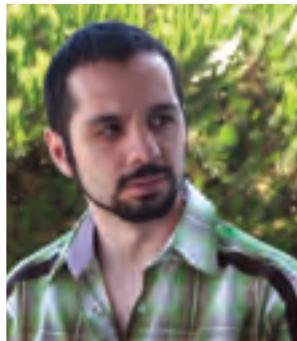
Türk okuru daha önce e-kitapla tanışmadığı için "Kitap kağıttan okunur, kağıdın dokusu bambaşkadır" yaygarasıyla rantlarını korumaya çalışanların etkisinde kolayca kalabiliyor. Eğer merak eder de, bir e-kitabın nasıl göründüğünü, nasıl okunduğunu kendi gözlerinizde incelemek isterseniz, DoğanBurda dergilerinin online olarak satıldığı e-mecmua.com sitesindeki örnek dergileri inceleyebilirsiniz.

Veya yaşıınız 18'den büyüğse, 13 yıldır internet üzerinde yaşayan bir sanal anti-kahraman olan Author hakkında yazdığım yetişkin içeriaklı romana, internet üzerinden (www.author21.com) ücretsiz olarak ulaşıp okuyabilirsiniz. Dilerseniz PDF'ini indirip bilgisayarınızda veya cebinize, dilerseniz web sayfasından sanal kitap olarak...

Unutmayın, insanoğlu bir zamanlar taş tabletlerin üzerine yazı yazıyordu. Teknoloji gelişince iletişiminden başka yollar da keşfedilecektir. "Ben kağıttan başka yerde kitap okumam" diye inat etmenin alemi yok Begüm. ■

-Ay aütüüür, ama ben kağıdın doküsünü hissetmeden kitap okuduüümü anlayamüüürüüüm!





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Daha Kolay...

SEGA Master System'in içinde yer alan Alex Kidd'de ne denli zorlandığımı size anlatamam. Oyun bir noktadan sonra öylesine zorlaşıyordu ki bir bölümü geçmek için günlerce uğraştığımı hatırlıyorum. Sonra Prince of Persia vardi. İlk oyunundan bahsediyorum. Sırf bu oyun için bir PC sahibi olmuşum. Bu oyunda da son derece dikkatli olmak, atlama ziplama anlarını son derece iyi ayırmak lazımdı. Tabii ki o zamanlar daha küçütüm; oyunlarda şimdiki gibi çevik ve atak hareketler yapamıyordum. Belki o yüzden zor geliyoruz biraz da fakat yapımcıların, oyunları özellikle zorlaştırdıklarını da biliyordum.

Şimdi gelemem günümüze. Geçen ay Final Fantasy XIII incelemesinde kısaca bahsettiğim üzere oyunlar farklı bir yöne sapmış durumda. Hitap ettikleri kitleyi genişletmek, var olan kitleyi de farklı bir şekilde ellerinde tutmak için, oyun yapımcıları ve dağıtmacıları işi basite indiriyor.

"Basit" derken, "kolay" demek istiyorum. Final Fantasy XIII, gördüğüm en kolay FF oyunlarından bir tanesi. Derinliği az, özgürlüğü kısıtlı, tam bir film tadında. Modern Warfare 2'nin tek kişilik kısmı inanılmaz kısa bir sürede ve kolayca tamamlanabiliyor. Kaliteli bir adventure oyunu olan Heavy Rain de her şekilde sizi affetmesiyle ve kolay bulmacalar sunmasıyla, yine "kolay" oyunlar arasına giriyor. Liste uzayıp gider ve son olarak God of War III'ye dechinmek istiyorum. Hangi biriniz God of War III'ün, hangi bölümünde takıldınız? Hangi boss'u geçmek için sınırlarınızla anlaşma yaptınız? Hangi bulmaca veya mekan size anlaşılması zor bir tablo çizdi? Şahsen Escher'in eserlerini andıran Hera'nın Bahçeleri bölümünden oyunun hiçbir yerinde zorlanmadım. Zor olması gereken, sadece oyunda son derece uzmanlaşmış kişiler tarafından üstesinden gelinebilen Challenge'lar bile kolaydı; o derece...

Bu durum kendini iyiden iyiye tüm oyun türlerinde belli etmeye başladı. Ne var ki memnuniyetsiz kesim, "hardcore oyuncu" adını verebileceğimiz bu kesim, oyunları sırif eğlence ve keyif için oynayan kesimin yanında biraz daha sözük kalmaktı. Eskiden gerçekten oyunla ilgilenenlerin evlerinde birer konsol varken, artık olayla hiçbir alakası olmayanların evinden

bile bir tane PS3 çıkıyor. Oyun firmaları da bunun farkında ve satışlarına tavan yaptırmak için dediğim formülü uyguluyor.

Hardcore oyuncuları da es geçmiş değerlere asla. Yeni nesil oyun eklenme sistemi, "DLC"ler ile oyunları sürekli geliştirebiliyorlar. Önce önmüze eğlenceli ama kısa sürede tüketilen bir oyun koyuyorlar ve sonra da DLC'leri basıp paramızla bize oyunun aslında olması gereken kısmını veriyorlar.

DLC mevzusu bir yana, oyunların artık

böylesine kolay olması, sinematik bir tecrübe sunup birkaç günün ardından rafa itelenmesini kaldırıyorum. İstiyorum ki o oyunda tonla gizlilik olsun, adventure oyunuya bulmacaları "7th Guest" kıvamında olsun, çözümü bulmak için elimde kalem kağıtlı dolasıyım, RPG ise karakterime önemli bir "item" bulmak için 12 tane iş yapmam gereksin, dövüş oyunuya tek tuşla büyük işler başaramayayım. Çok şey istemiyorum aslında; sadece eskiden elimde olanı, eski zamanları özlüyorum... ■





I'm a Cyborg but that's OK

elif@level.com.tr Elif Akça



Freak Show

Kendiniz hakkında düşünüyor musunuz? Nasıl biri olduğunuzu, hangi yeteneklerini sevdığınızı, hangi özelliklerinizden nefret ettiğini... Kendinizi dışarıya tanıtırken hangi sıfatları kullandığınızın, hangi sıfatları kullanmaktan çekindiğinizin ve çekimne nedenlerinin farkında musunuz? Yazarken ve okurken bınlar çok kolay görünebilir belki ama inanın bir insan için yukarıdaki sorular bence hayatımda karşılaşlığı ya da karşılaşacağı en zor sorular. Üstelik bu soruların hiçbir zaman net ve tek bir cevabı da yok. Geçen ay da kullanmıştım; doğru ya da yanlış yerine "yararlı" kelimesini kullanmayı tercih ediyorum ve kendinize ilgili sorular yöneltebiliyorsanz, bu sorulara en iyi hıtmalle ancak yararlı cevaplar verebilirisiniz. Zira insanoğlu, oyun karakterleri gibi net özelliklerle tanımlanabilecek kadar basit yaratıklar değil. En yakınındakı insanlar ve kendiniz de dahil olmak üzere doğup olduğunuz zamana kadar kimse sizi %100 oranında tanyamaz.

Kendimizle ilgili sorulara dönelim. Sadece Türkiye'de değil, tüm dünyada medya, uzun zamandır halkın içinden insanları cimbızla alıp oluşturulan ortak "sirk" in içine ativeriyor. Sirk herkesin ortasında performanslar, şovlar sergiliyor; TV de inanılmaz geniş bir kitleye hitap ettiği için bu şirkte yer alan herkes bir şekilde "ünlü" oluyor. Üstelik bu şirkte herhangi bir yeteneğinizin olması gerekmiyor. Sadece belirgin bir özellikinizin olması yeterli: Obez olabilirsiniz, çok gevezeye olabilirsiniz, -gerçek anlamda- özürli olabilirsiniz, çok uzun ya da çok kısa olabilirsiniz... Yeter ki ön plana çıkan bir özelliğiniz olsun.

Bu şekilde, halktan cimbızla alınmış insanlar tanınıyor, izleniyor; kısacası "ünlü" oluyor. Ünlü olmak = İlgi görmektir. Olumlu ilgi ya da olumsuz ilgi; hiç fark etmez. Her 100 kişiden 90'ı hayatımda hiç görmediği ilgiyi gördüğü zaman özgüven patlaması yaşar. Bu çok normal. Fakat görüyorum ki özgüven patlaması -her ne kadar biyolojik bir durum olmasa da- bulaşıcı. Bulaşıcı olmasındaki en önemli faktör de şirkte ilgi gören insanlara kimseni açık açık "Senin iyi özelliklerin var olsa bile biz seni sırı salaklığını / obezliğini / özürünü / vs. kullanıyoruz. Herkes seni sırı bu özelliğin için izliyor; hatta izlemiyor hipnotize ettik onları biz" dememesi. Bir şeyi onaylamadığınızı belirtmemesiniz, otomatik olarak onayladığınızı varsayılı. Haliyle şirk ahalisi sürekli, otomatik olarak onaylıyor. Bu onaylama nedeniyle de evlerinde, hipnotize olmuş bir şekilde şirk ve şirkleri izleyen herkese özgüven patlaması bulaşıyor. Hem de şu soruya: "Ben superim; onlardan neyim eksik... Eksişim yok, fazlám var..."

Biri yanınızda kendisinin ne kadar süper, ne kadar zeki, ne kadar güzel, ne kadar vs. olduğunu söylese ne düşünürsünüz? "Ne kadar kendileyle barışık bir insan" mı dersiniz? Benim inancıma göre biri, eğer kendisine soru yöneltildeden ya

da konusu açılmadan kendi özelliklerini ne kadar iyi, ne kadar başarılı olduğunu anlatıp duruyorsa o özelliği ile ilgili ya büyük sorunları / kompleksleri vardır ya da hayatında hiç yazının başında yazdım sorular kendisine yöneltmemiştir. (Hoş, ikisi de aynı kopya yapıyor aslında.) Doymamıştır, ilgiye açtır, amacı sadece olumlu / olumsuz ilgi görmektir. Sirk için bıçılmış kaftandır. Sirkte göreceği ilgilere özgüven patlaması yaşayacak, sonrasında yolda yürürken artık o sokaklara ait olmadığını, diğer insanlardan ne kadar üstün olduğunu düşünecektir, düşünmekle de kalmayıp -hiçbir wasif göstermeden ilgi gördüğünü ara ara fark ederek- saldırganlaşacak, sosyal ortamlarda olay çıkartacak, çakarttığı olaylarla yeniden olumlu / olumsuz ilgi görecek ve özgüveni ölümüne sebebiyet verecek bir noktaya ulaşacaktır.

Peki bunun önüne nasıl geçilebilir? İlgiye olan bu açık nasıl başka şekillerde doyurulabilir? Hani yukarıda "Her 100 kişiden 90'ı hayatımda hiç görmediği ilgiyi gördüğü zaman özgüven patlaması yaşar" demiştim ya işte o 10 kişinin yaptığı tek şey kendisine sorular yöneltmek ve bu sorulara "yararlı" cevaplar vermek. İlk önce işe "super" olmadığımızı, olamayacağımızı ve en önemlisi olmak zorunda da olmadığımız kabul etmeye başlıyoruz. Daha sonra şöyle bir hayatımızı gözden geçiriyoruz ve hangi alanlarda başarılı olduğumuzu ya da hangi alanlarda potansiyelimizin olduğuna bakıyoruz. Başarılarımızı, yeteneklerimizi değerlendirdirken de

"iyi, orta ve kötü" kelimelerini kullanıyoruz. "Çok kötü"ye ya da "çok iyi"ye ihtiyacımız yok. "Çok"lar her zaman gereksiz bir baskı oluşturur insan üzerinde. Ayrıca kendimizi değerlendirdirken yalnız olduğumuzu, kimsenin beynimizdekileri okuyamayacağını da unutmayın. Rahat olun, iyisinden iyisindir, kötüsünen kötü. Kimse siz o an yargılamayamayacak. Kimse siz geren pohpolamları yapmayaçık ya da kimse sizinle dalga geçmeyecek. Ve şöyle de düşünün sizinle dalga geçmeye eğilimli insanlar arasında sizin şu an yaptığınız önemli işlemi yapmamış olabilirler. Yani onlardan bir adım öndesiniz. Bu arada özelliklerinizi değerlendirdirken sadece fiziksel özelliklerinizi ya da sadece belirli bir alanı seçmeyin. Tüm özelliklerinizi değerlendirin.

Değerlendirme işlemi bitince şöyle bir oturun ve kendi kendinize şunları tekrarlayın: "Bana ilgi gösterilsin ya da gösterilmesin; ben özelliklerimi -az çok- biliyorum. İyi olduğum ya da kötü olduğum alanların -az çok- farkındayım. İyi olduğum alanlardan istediklerimi seçip, bu yönlerde ilerlemek benim elimde. Hiçbir şey yapmadan görecekim ilgiden hayır gelmez; gerçekten başarılı olabileceğim bir alanda ilgi görürsem bu bana fayda getirir. Ve gerçekten başarılı olduğum bir alanda ilgi görürsem, bu ilgi özgüvenimde anomal oynamalar yapmaz, karakterimi zedelemeye..."





RED DEAD REDEMPTION

Gölgenizden bile hızlı silah çekmek zorunda kalacaksınız.

LEVEL 161

1 HAZİRAN'DA PIYASADA

www.xsinav.com işbirliği ile sınava hazırlanmak için son şans
CHIP okurlarına LYS'ye kadar tüm dersler bedava



Ev yapımı MediaPC

Eksiksiz bir eğlence PC'si için en iyi bileşenler

AYLIK YAYINLAMA • ISSN 1300-9419 • 132415 • YIL 15 • 2010/05 • 7.99 TL

CHIP

05/2010

www.chip.com.tr TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ



Dual boot: İki linux sistemi tek DVD'de

PC'NİZİ KURTARIN

Sabit diskiniz mi çıktı? Sisteminiz başlamıyor
CHIP DVD'si ile verilerinizi geri kazanabilirsiniz



Video Eğitimi: CompTIA Network+

Pil ömrünü ikiye katlayın

Mobil cihazlarda pil ömrünü uzatmak için bilmeniz gerekenler

Hangi dizüstü PC?

Satin alırken fiyat tuzakları ve teknoloji yalanlarına kanmayın

FIREWALL

Araçlar DVD'de PC'nizi korsanlara karşı korumalı hale getirin

2 TEST LCD televizyonla

Salonunuza sinemaya dönüştürecek 40" ve 42" LCD TV sizin için inceledik! Ayrıca: Yeni nesil en iyi SSD'ler test



LYS: Başmanızı değerlendirebilir

LVS için
son şans

DVD'DE
2 LYS
DENEME
SİNAVİ

Muhesem fırsat: www.xsinav.comdan
sınava kadar tüm dersler bedava ► 3

LYS
deneme sınavı
Üniversite sınavı
öncesi kendinizi
denemek için
SON ŞANS



CHIP Interneti yesterday keşfetmeyin
KİTAP DOLU DOLU TAM 112 SAYFA

Internette yapılacak
en iyi 101 şey



Video kurs
İleri düzey
Network
eğitimi



2 TAM
SÜRÜM
YAZILIM HEDİYE

Mayıs sayısı bayilerde kaçırın!



HERKES DÜNYA KUPASI'NDA OYNAYABİLİR

2010 FIFA WORLD CUP

SOUTH AFRICA™



30 NİSAN'DA

fifa-world-cup.easports.com

3

Wii



PS3.



PSP.
PlayStation Portable

XBOX 360.
XBOX
LIVE.



www.pegi.info

© 2010 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. © 2010 FIFA International Federation. A Division of the International Federation of Association Football. "FIFA" and "FIFA World Cup" are trademarks of the International Federation of Association Football. The FIFA World Cup™ logo is used under license. All other marks and names are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc., Microsoft Corp., Visa U.S.A. Inc., UBS AG, and the other legal and registered divisions of the Microsoft group of companies and are used under license. EA Sports is a trademark of EA Sports Inc., registered in the U.S. and other countries. All other brands are trademarks of their respective owners. EA Sports and EA are trademarks of Electronic Arts Inc., registered in the U.S. and other countries. All other brands are trademarks of their respective owners. EA Sports and EA are trademarks of Electronic Arts Inc., registered in the U.S. and other countries. All other brands are trademarks of their respective owners.