

169 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

Şubat 2011 - 6.90 TL (KDV DAHİL)
2011 - 02 - ISSN 1301-234

Online Oyun
Dergisi ile
164
Sayfa

Crysis 2
Multiplayer
Testi

DEAD SPACE 2

MARVEL VS CAPCOM 3 - INFAMOUS 2
CES 2011 - LITTLEBIGPLANET 2,
RESISTANCE 3 - SW: THE OLD REPUBLIC

collezione®

collezione.com



*İlanı aşk
zamanı!*

Gerçek aşk kazanır,
Collezione kazandırır!

Aşkın en güzel son anıları
en özel hediyelerin en hafif!

Dünyanın bilgi sitesi
www.collezione.com.tr

maximum

Maximum Kart'a özel **9** taksit



NİHAYET...

Oyun tarihi neler görmedi ki bugüne dek... Geriye dönüp baktığında, oyun dünyasıyla ilgili çok şey yaşadığımı görüyorum. Devrelerden oluşan basit bir board üstünden Pong oynamam, Amiga'nın çıkışı, ilk futbol oyunları, Quake'in çıkışı, Worms maceraları... Sabahlamalar, uykusuzluklar, ev ahalisiyle kavgalar...

Aklıma kazınan dönemlerden biri de Duke Nukem dönemidir. Tek kişilik oyun, ardından büyük LAN partileri, yüksek dozda cips ve kola tüketimi... Ve yine uykusuzluk...

Son oyunun çıkışından ve yeni oyunun, yani Duke Nukem Forever'in duyurulmasından bugüne geçen zaman (tam anlamıyla) şaka gibi... Nisan 97'de duyurulan oyun onlarca defa ertelendi ve bugün hala yeni Duke'bekler haldeyiz. İnanabiliyor musunuz?

Ama geçen ayın sonuna doğru oyunun çıkış tarihi duyuruldu; bu haber es geçmek (ya da kutlama yapmamak) mümkün değil. Evet... Duke Nukem Forever 3 Mayıs'ta Amerika'da, 6 Mayıs'ta Avrupa'da piyasada olacak.

Bunun için oyun motorunun değişmemesi ya da -iyimser bir tahminle- kıyametin kopmaması gerekiyor tabii ki.

Merakla ve heyecanla Duke'un bizi ziyaret edeceği günü bekliyorum.

Haziran'da da olur...

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

Notlar

- Director's Cut bu ay tatilde; gelecek ay kaldığı yerden devam...
- LEVEL ufak yenileniyor; revizyonlar yolda.
- Bu ay iki hediye: Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi Online Oyun ve Twin Sector tam sürümü...

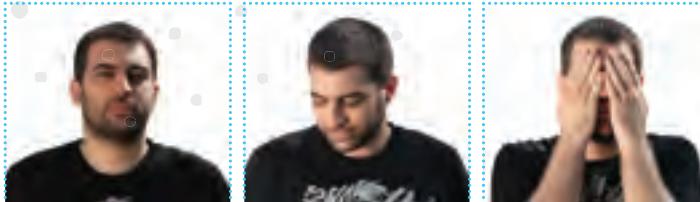
■ Bir oyunda önceliklerin nelerdir? Neler ağır basar? Grafik ne derece önem arz eder?

Fırat Akyıldız



■ Oynanış sistemi bir oyunun temelini oluşturur bence. Grafik ve ses gibi öğelerse ana makinenin çalışmasını sağlayan küçük çarklardır.

Sefik Akkoç



■ Bir kere oyun eğlendirmeli, ortalamanın üzerinde bir hikayeye ve güdü bir atmosfere sahip olmalı. Grafik konusunuysa kesinlikle pas geçemem; çünkü çok çok iyi bir oyunu, berbat grafiklerle oynamak istemem. Grafik derken de DirectX 11'falan kastetmiyorum asla. Bana göre Sensible Soccer'in da grafikleri iyidir, Braid'in de, Crysis'in de...

Elif Akça



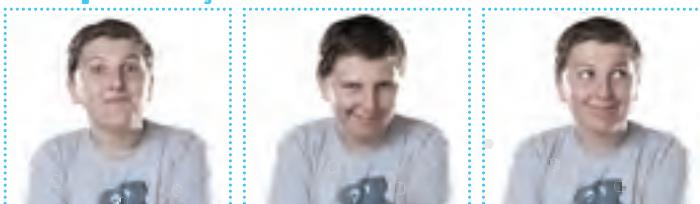
■ Grafikler bahane; yaratıcı, yenilikçi oyunlar şahane.

Ertuğrul Süngü



■ Benim bildiğim oyunlarda grafik yoktu, resimler vardı. Full Throttle, Monkey Island... Eğer bir oyunda grafik arıyorsam, bu demekti ki oyunun beni cezbeden herhangi bir yanı yok... Ben senaryoya, kurguya ve derinliğe önem veren ekipitem. FRP diyorum, edebiyat diyorum. Hiç mi okumuyorsun yazdıklarımı? Peh...

Recep Baltaş



■ Genel olarak bakarsak kaliteli bir oyun iki boyutlu da olsa, üç boyutlu da olsa zevkle oynanacaktır. Günümüz oyunlarındaysa grafikler, çevreyle etkileşim, belirli bir seviyede kalmak şartıyla gerçeğe yakınlık gibi konulara önem veririm. Crysis'in konusu kötüdü ama grafikleri sayesinde çığır açtı.

ŞUBAT 2011, SAYI 169

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ
Gökhan Sungurtekin

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

YAZI İŞLERİ
Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr
Sefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU
Cem Şancı cem@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM
Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR
Adem Başaran adem@level.com.tr
Ayça Zaman ayca@level.com.tr
Burak Aydoğán burakay@level.com.tr
Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr
Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr
Elif Akça elif@level.com.tr
Eray Ante eray@level.com.tr
Erdem Uyan erdemencik@level.com.tr
Ertekin Bayındır ertekekin@level.com.tr
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr
Hasan Başaran hbsaran@level.com.tr
Kaan Kural kaankural@level.com.tr
Murat Karlıoğlu mikars@level.com.tr
Nurettin Tan tan@level.com.tr
Ömür İklim Demir omur@level.com.tr
Ömür Topaç otopac@level.com.tr
Recep Baltaş recep@level.com.tr
Turgut Taneli turgut@level.com.tr
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr
Yekta Kurtçebé yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ
Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

YÖNETİM
Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel
Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal
Satış Direktörü: Orhan 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
Şahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 14, **Faks:** 0 212 336 53 93
Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), **Faks:** 0 212 336 53 90
Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394
Esentepe / İstanbul

Kurumsal İletişim Direktörü
Neslihan Sadıkoğlu

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.
Tel: 0 212 410 31 77, **Faks:** 0 212 410 33 57
Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Doğan Medya Tesisi Hoşdere Yolu C Blok 34850
Esenyurt / İSTANBUL
Tel: 0 212 622 19 00
Dağıtım: Yaysat A.Ş. **Tel:** 0 212 622 22 22
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com
DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300, **Faks:** 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com
www.doganburda.com

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



LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor



Crysis 2 Sayfa 52

Ocak ayı sonuna doğru Xbox 360'a özel olarak Xbox Live üzerinden yayınlanan Crysis 2 demosunda görünmez olup haritayı bol bol turladık.

- 03 Editörden
- 04 LEVEL Tayfası
- 08 Posta
- 12 Split Screen
- 14 LEVEL Ligi

16 Doktorlar

- 18 Haber
- 27 Takvim

28 Hasan Hasan'a Karşı

DOSYA KONUSU

- 30 CES 2011
- 88 2010'un En İyi MMO'ları

36 Role Playing Günlükleri

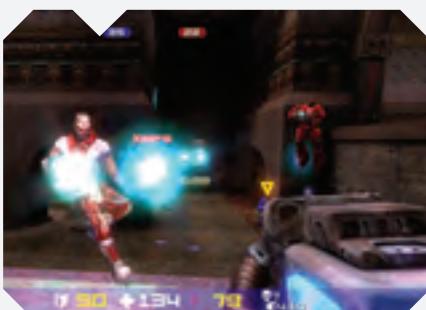
İLK BAKIŞ

- 40 Resistance 3
- 42 Shogun 2: Total War
- 44 inFamous 2
- 46 Star Wars: The Old Republic
- 50 The Elder Scrolls V: Skyrim
- 51 Fight Night Champion
- 52 Crysis 2 [Multiplayer Test]
- 54 Bodycount
- 55 Need for Speed Shift 2 Unleashed

56 Fırat'tan FIFA Taktikleri

İNCELEME

- 60 Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
- 64 Dead Space 2
- 72 Quake Arena Arcade



- 73 Super Meat Boy



Dead Space 2 Sayfa 64

Uzayın karanlık atmosferinde boğulan Isaac Clarke, Tuna'nın kendisine eşlik etmesi sayesinde derin bir nefes aldı.



LEVEL DVD 169

DEMOLAR

Alien Hallway
Divinity II: The Dragon
Knight Saga
Heavy Hogur
NightSky
ProtoGalaxy

BEDAVA OYUNLAR

Jewel Up
Steel Storm: Episode 1

VIDEOLAR

Bulletstorm
CoD: Black Ops - First Strike
DC Universe Online
Dead Space 2
Deus Ex: Human Revolution
Dynasty Warriors 7
Fight Night Champion
Homefront
inFamous 2
Killzone 3
Marvel vs. Capcom 3
Mortal Kombat
NFS Shift 2 Unleashed
Uncharted 3
X-Men: Destiny

EKSTRA

Dynasty Warriors Online
[Wallpaper Paketi]
The Witcher 2: Assassins of
Kings [Wallpaper Paketi]
World of Warcraft: Cataclysm
[Wallpaper Paketi]

LE-VİD'DE BU AY

Serbest Kürsü

LEVEL ekibinin birbirini ağırladığı bu yeni bölümde, bakın bakan neler konuşmuş...



LEVEL Ligi

X ve Daire tuşlarına en hızlı basan kim oldu? Hepsi burada!

Oyun Dünyası

Şefik oyun oynarken, Eray ona nasıl mikrofon tuttu, merak ediyor musunuz? Buraya alalım...

- 74 Mindjack
- 76 LittleBigPlanet 2
- 80 Back to the Future:
The Game, Episode 1



- 82 Mafia II: Joe's Adventures
- 83 echochrome ii
- 84 Worms: Battle Islands
- 85 Alien Hallway

- 85 Jewel Up
- 85 Steel Storm: Episode I
- 85 NightSky

86 Ajan Simit

- 94 Online
- 99 Donanım

106 Rocko@Psikiyatır

- 108 Rehber
- 114 Market
- 118 Yapım Hikayesi
- 120 Kültür & Sanat
- 124 Kare
- 130 LEVEL 170



POSTA

İşbu ki bundan böyle Jack the Ripper ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişikte olup yasal süreç başlatılmıştır.

Sıkıysa atın: inbox@level.com.tr



RECEP'İN SAHNESİ VAR; AÇILIN

Merhaba LEVEL, merhaba Tuna Abi. Nasılsınız? İyi-sinizdir inşallah. Neşe fazla uzatmadan sorularıma geçeyim.

1. PCde oyun oynamaktan sıkıldım ve artık konsolarda oyun oynamak istiyorum ve Xbox 360 & Kinect almayı düşünüyorum. Kinect hakkında çok araştırma yaptım. Sence Kinect ne zaman Türkiye'ye gelir?

Hazır ol Sarpan, sana müthiş bir bilgi vereceğim. Kinect Türkiye'ye geldi! Evet, geldi; hem de gayet normal bir fiyattan satılıyor.

2. Star Wars: The Old Republic hakkında ne düşündürorsun? Bu oyun MMORPG dünyasında bomba patlatabilecek mi?

Bir şeyler patlatacağı kesin ama o bomba değil, kendisi de olabilir. The Old Republic, Star Wars'un MMORPG dünyasındaki son umudu. Eğer bu oyun da tutmazsa, bir 20 yıl online Star Wars oyunu göremeyebiliriz.

3. CoD: MW2'nin sonunda Nikolai'ın Soap ile Captain Price'ı kurtarması ve son sözü, beni MW3'e kilitledi.

Black Ops'tan sonra Activision'dan bir MW3 gelir mi sense?

Yeni bir Modern Warfare oyunu elbette gelecek ve söylenenlere göre bu oyun ilk Modern Warfare'dan öncesini konu alacak.

4. Geçen yaz HP laptop aldım ve özelliklerini şıkkıde: Intel Core i5, 1 GB Geforce GT320m ekran kartı 6 GB bellek. Ekran kartından pek memnun kalmadım; ekran kartını değiştirme gibi bir şansım var mı acaba?

Biraz zor. Bilgisayarı aldığı yere sormanı tavsiye ederim; belki uygundur bilgisayarının modeli böyle bir iş için.

5. Abimin PS3'ünde GoW3 oynadım ve bitirdim. Sence GoW4 görebilecek miyiz?

Benim de yavaş yavaş GoW heyecanım geri geliyor –ki daha geçen aylarda Ghost of Sparta'yı bitirmiştüm. Yeni bir GoW oyunu gelebilir ama bu direkt olarak GoW3'ün devamı olmaz bana sorarsan.

6. GTA5 hakkında bir bilgin var mı, ne zaman çıkacak?

GTA5 hakkında kimsenin, hiçbir bilgisi yok. Beklemedeyiz.

7. DVD'den sabit diske Recep Baltaş'ı neden LEVEL liginde görmemiyoruz? PC konusunda marifetlerini biliyoruz ama oyun konusunda da marifetlerini görmek isteriz.

Recep donanımların içinde kayboldu gitti, oyun oynamaya bir dakika bile vakti yok ki. Ya sizden gelen e-postaları cevaplıyor, ya ekran kartını tost makinesine takıyor, ya da donanım tavsiyesi veriyor Taksim meydanında. (Herkes, en kolay yoldan ulaşmanın bu olacağını düşündü.)

Sorularım bu kadar, umarım seni yormamışdım. Ce-vaplarsan sevinirim; yayımlarsanız dünyalar benim olur! Hepiniz kolay gelsin.

Yiğit SARPKAN

BAŞLIKSIZ SORULAR

Öncelikle merhaba LEVEL ahalisi ve Tuna Abi. LEVEL'ı altı aydır severek okuyorum. Her oyunu sizin tavsiyelerinize göre alıyorum ve gerçekten mutlu olan

taraf ben oluyorum. Bundan dolayı size çok teşekkür ederim. Neye uzatmadan sorulara geçiyorum.

1. Tuna Abi CoD: Modern Warfare 2'nin multiplayer modunu hileciler ele geçirmiş; aynı durum Black Ops'ta da olacak mı?

Piyasada hala bolca MW2 oyuncusu olduğu için Black Ops'ından çıkmadı fakat bir kez dadanırlarsa, o hileciler Black Ops'u da alaşağı eder.

2. Prototype'ı gerçekten çok seviyorum ve serinin devamını (Prototype 2) heyecanla bekliyorum. (Günde beş kere tanıtımını izliyorum.) Çok kanlı bir oyun olduğu için bu sevgi bana biraz sakınçalı geliyor. Böyle oyunları sevmem, içimdeki vahşetten mi kaynaklanıyor?

Prototype 2'yi biz de elimizde elektrikli testereler, sırtımızda baltalarla bekliyoruz. Yani senin içinde vahşet falan yok. Şaka bir yana, eğer tam şu an pencereden bakıp aşağıdan geçen bir kediyi nasıl katledeceğini düşünmüyorsan veya yoldan geçen bir insanı ikiyi bölmek sana çekici gelmiyorsa, sorun yok demektir. İşler sanal alemden kaldığı sürece, eğlennmeye devam et!

3. ATI HD 4850 DDR3 aldım, iyi bir seçim mi? Beni ne kadar idare eder? Recep Baltaş formülüne göre (Soldan 2. numara.) 8 numarası iyi ama 4xxx serisinden olduğu için biraz tereddüt ediyorum...

4000 serisi pek olmamış Tayfur, peşinen söyleyelim. Hele ki 5000 serisinin iyi kartlarının fiyatları düşümsünen... (Gerçi dolar da yükseldi gereksez yere.) İmkânın varsa o kartı 5000 serisinden bir şeyle değiştir, neyle değiştirmen gerektiğini de Recep'e sor.

4. Evinde HD televizyonum var ama PS3 alımıyorum. Sebebi PS3'ün bilgisayar varken gereksiz olduğunu düşünmem. Haklı değil miyim Tuna Abi? Ha bilgisayarda oyun oynamışın, ha PS3'de. Ne fark ediyor?

Haklı değilsin maalesef. Nedir, aynı oyun hem PC'de vardır, hem de PS3'de ve senin bilgisayarın çok iyi olduğu için asla takılmıyor, o zaman sorun olmaz fakat genellikle, en iyi bilgisayar sistemlerinde bile konsollardaki gibi uyumlu olmuyor oyunlar. Bunu geçtim, PS3'ün Heavy Rain'inin, God of War 3'ünü, Killzone'unu hangi PC'de oynuyorsun? Cevap verebilecek misin? (Nedensiz gerginlik.)

5. Bu aralar canım sıkılıyor Tuna Abi. Bana güzel, kanlı bir aksiyon oyunu önerebilir misin? First person shooter olmasın ama second person shooter olabilir. (Bu esprî içime sindi, dışına barbie.)

Sindi'ler, Barbi'ler... Kanlı bir aksiyon oyunu mu istiyorsun, başka bir şey mi emin olamadım. Esprin mükemmel olduğu için sana önerim Bejeweled. Bol bol kan ve vahşet var. (Gears of War oynamalısın.)

Bitirış konuşmasını yapmadan önce bu esprî için herkesten özür dilerim. Sorularımı dergide yayımlısanız çok sevinirim. Herkese iyi günler, iyi oyunlar. Sağlıklı kalın...

Tayfur TÜRKMENOĞLU

GECİKEN POSTA

Herkese selamlar. Derginiz 145. sayıldan beri okuyan ve boş zamanlarında LEVEL forumuna (Nick'im Mert H.) uğramayı eksit etmeyen bir okurunuzum. Hemen sorularına geçiyorum.

1. Oyunları hangi platformda oynamayı tercih ediyorsun Tuna Abi?

Xbox 360. Neden diye sorarsan, cevabım pek tattım edici olmayı bilir. Şöyledi ki PS3'ten önce Xbox 360'da başladım yeni nesil oyunları oynamaya ve

tüm achievement'lar, indirilebilir içerikler orada birliği; online profilim orada güncel kaldı. Eh, durum böyle olunca da PS3'e pek vakit kalmadı açıkçası...

2. Bu yıl heyecanla beklediğin bir oyun var mı? Ben Battlefield 3'ü bekliyorum. Sence bir önceki oyundaki başarıyı sürdürübilebilir mi?

Bu yıl Uncharted 3 ve inFamous 2'yi heyecanla beklemekteyim. Bir önceki soruda Xbox 360 diyip iki tane PS3 oyunu söylemiş olduğumun da farkındayım. Kararımın arkasında olduğumu bildirip gözlerinden operim.

3. Assassin's Creed serisine bir türlü isinamadım. Bu seriyi sevmem için bana 3 nedен söyleyebilir misin?

Söylediyem. Neden? Çünkü ben de isinamadım. Ezio kırıtarak yürüyor üç oyundur. Üç oyundur halka saçma sapan hareket ediyor. Ve üç oyundur... Yine de iyi oyun ya. Alsana? (Dengesizim.)

4. Tuna Abi sence Gran Turismo 5 yıllar süren yapımından sonra bekleneni verebildi mi?

Veremedi. O kadar yıl neyle uğraştılar gerçekten bilmiyorum. Yine de simülasyon sevenler için çok iyi bir oyun fakat dediğin gibi, o kadar süreden sonra gerçek bir klasik gelmeliydi. 12 yıl sonra GT6'da belki istediğimizi buluruz.

5. Hiçbir online oyundan zevk alamıyorum. Bu yüzden WoW'a başlasam mı diye düşünmeden edemiyorum. Bir sene sonra ise ÖSS var... Kendime hakim olup başlamamak, daha mı doğru olur?

WoW senin online açlığını gider, hayatını da çürüttür. Hele ki ÖSS varken böyle bir yola sapmak, ters yola 140 Km hız ile girmek gibi bir şey. Bence ÖSS'yi atlal, iyi bir üniversitede kazan, kazandığın üniversitenin hazırlıklı olsun ve işte o yıl, yayılıyla hazırlıklı okurken WoW'a balıklama dal.

6. Herkes senden oyun tavsiyesi istiyor ve ben bu sefer bir farklılık yapıp senden bana önerebileceğin bir kitap tavsiyesi istiyorum.

İşte budur! Teşekkürler Mert, güzel soru. Gears of War'un kitabı çıktı, onu al... Şaka şaka, dur! Dune serisini okumuş muyduñ yahu? Onu bir oku. (İlk üç kitap.) Ayrıca şiddetle 2001 serisini de öneririm.

7. Derginin en çok inceleme yapan yazarlarından birisin. Eğer inceleme yazmaktan bıktığın zamanlar oluyorsa, biz LEVEL okurları olarak bu konuda sana yardımcı olabiliriz. Bu teklimi iyice düşün Tuna Abi.

Bıkmak değil de bazen yetiştiremiyorum yazıları. O sırada devreye giren hiç fena olmaz. Bir gece, aniden posta kutundan yarım bir yazı bulursan şaşırmaya Mert; her an sana tamamlaman için bir yazı gönderebilirim...

Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim.

Mert HATİPOĞLU

PARLAYAN ELMA

Merhaba Tuna Abi,
Nasılın, iyi misin? İyisin iyisin; ben de iyiyim sağ olasın. Senin biraz başını ağırtımaya geldim, sorularına başlayayım.

1. Tuna Abi şu koca internet aleminde bir sürü kişi Knight Online oynuyor, sen oynadın mı acaba, güzel bir oyun mu? Kime hangi online oyunları oynuyorsun diye sorsam, çoğu kişiden aldığıم cevap, "Nayt onlayn oynuyorum." oluyor, bu sence bir hastalık mıdır?

"Nayt onlayn"ı oynamadım, oynamayı da düşünmüyorum. Piyasada artık envai çeşit online oyun

var ve birçoğu da çok iyi. LEVEL Online Oyun Dergisi'ndeki oyulara göz atmanız tavsiye ederim.

2. Amcamın bir Apple Macbook'u var. O şeyi nasıl kullanıyorlar? Sence güzel bir işletim sistemi ve de laptop mu kendisi? Benim tek artı yönünü gördüğüm şey, çok güzel ve sık bir dış görünüşü olması; hele ki o arkadaki mavi yanan Apple logosu yok mu, bitiyorum ona. Aman Fırat seni duyması; 120 dakikalık Apple turuna sokar seni. Bence de Mac lüzumsuz. (Ohal!) Lüzumsuz değil tamam ama biraz lüks mü desem, ne desem... Pahali bir kere yahu! Onu geçtim, PC'yle büyümüş toplumumuzda ters etki yaratıyor. Kullanınca gayet güzel ama daha önce de dediğim gibi, bana gelmez.

3. Tuna Abi bir şey daha soracağım sana, her ay hanı kocaman POSTA yazısı var ya, onun yanındaki nüfus cüzdanına neden böyle isimler koyuyorsun? Ben sebebini çözübilmış değilim...

Ben de çözemedim sebebini Utku. Bildiğin üzere de onları ben yazmıyorum. Büyük ihtimalle matbaada tamamlıyorlar.

4. Türkçe dersinde konumuz yazım kurallarıydı; senin bir ya da iki ay önce küçük kutucuğa yazdığını yazım kuralları ("de" ve "da"nın yazılışı) gerçekten çok işime yaradı, sağ olasın.

Ondan sonra anneler, babalar diyor ki, "Oğlum bu dergiye para vereceğine bir imla kılavuzu al." Sevgili ebeveynler, gördüğünüz üzere oyunlarla, Türkçe kurallarını tek bir potada eritmış bulunuyoruz. Utku da bunun ispiti. Sevgiler.

5. Windows 7'nin diğer işletim sistemlerinden artı yönlerini bana söyleyebilir misin? Her Windows 7'yi kullanan, "Harika bir işletim sistemi!" falan diyor, ben farkını anlayabilmiş değilim. (Ben bir Vista kullanıcısıyım.)

Windows 7'de her şey, tam anımlıya oturmuş. Vista daha çok geçiş sistemi gibiydi ve yavaş çalışma, birkaç büyük program açıldığında afallama ve yönetim problemleri vardı. Windows 7'yi bir kez kuruyorsun, sonra yapılip yatiyorsun. Özellikle bilgisayarda birçok farklı programla çalışan ve bilgisayıları farklı işler için kullananlar için Windows 7 ideal. (Microsoft'tan pay istesem yeridir şu an.)

WoW senin online açlığını gider, hayatını da çürüttür. Hele ki ÖSS varken böyle bir yola sapmak, ters yola 140 Km hız ile girmek gibi bir şey

6. Hani derginizin arka kapağında bir oyun laptop'ının reklamını veriyorsunuz ya, o şirketin Türkiye'de çalıştığı bir yer var mı ve bu yer Ankara'da mı?

Her firma bir yerde çalışıyor Utku. O firma da bir yerlerde çalışıyor elbet. Reklamındaki internet sitesinden satış kanallarını öğrenebilirsin diye düşünüyorum.

7. Dragon Age: Origins'i önceki yılın Mart ya da Nisan ayında bitirmiştim fakat aklıma takılan şey bizim yönettiğimiz karakterin oyun boyunca bir "gök" sesi bile çıkarmamasıydı. Sence bu unutulmuş bir hata mıydı, yoksa karakterimizin "suskun insan" rütbəsini alması için özellikle yapılmış bir şey mıydı?

Bu bir hata olsa, yüzyılın hatası olurdu bence.

"Oyundaki ana karaktere seslendirme yapmayı unuttumuz. Bunu yapılmayıcağızın bir yama ile düzelticeğiz. Baya uçağınız anlaşılan..." diye de açıklama yaparlardı, güllüp dururduk. Kasten sessiz karakterimiz. Dilersen seslendirmesini, oynarken sen yap diye öyle yapmışlar.

Sorularım bu kadar. İki gün sonra doğum günüm, an-

"Dikkat, sıcaktır! Caution Hot!"

Nerelerde görüyoruz bu uyarıyı? Mesela çayı ya da kahveyi sıcak servis eden yerlerdeki kağıt bardakların üstünde. Soğuk servis eden yer var mı diye sormuyorsunuz değil mi? Ice Tea'den başlayıp, vanilyalı soğuk kahveden çıkarmayı beni şimdiler. Neyse uyarı yapıyorsun, iyi güzel de ne yapacağımız birader? Elimize tutuşturuyorsun 100 derece santigratta kaynamış suyu sonrasında "Dikkat, sıcaktır!" E biliyoruz. Sorunu neden söylüyorsun ki? Çözümü öner! Hey ya rabbim ya! Klavye tutan parmaklarımız erimedenden hemen ikinci bir kağıt bardak istedik de ölümünden döndük. Evet abartıyorum.



- nem bugün Assassin's Creed : Brotherhood alacaktı bana; eğer siz de yazımı yayımlarsanız, Black Ops kadar makbule geçer. (Ve de makbule geçti belki de...) Kendinize iyi bakın, binadaki arkadaşlara (Güvenlik görevlisi amcalar da dahil.) selamlar...

Utku SİVASLIOĞLU

KAYIP PSN KARTI

Sevgili LEVEL ve Tuna Ağabey hepинize selamlarımı sunuyorum ve sorularına geçiyorum.
1. Tuna Ağabey uzun zaman önce PSN'in Türkiye'ye geleceğini söylemiştiniz ve geldi de. Fakat hala PSN kartlarını Türkiye'de bulamadım. Ailen de kredi kartı kullanmama izin vermiyor. Senin kartları ilgili bir bilgin var mı?

PSN geldi, kartları gelemedi. Kredi kartı kullanmanın gerekiyor maalesef. Ailen niye izin vermiyor ki? Üstelik birçok banka, sanal kart uygulamasını da destekliyor.

2. İki yıldır I Am Alive'dan haber bekliyorum ama

alırsın.

Okuduğun için teşekkür ederim Tuna Ağabey. Bütün LEVEL tayfasının geçmiş yılbaşını kutlarmış.
Umur YILDIZ

"ZOMBİLERİ ÇOK SEVİYORUM"

Merhaba LEVEL ailesi ve Tuna Abi.
Ben LEVEL dergisini gerçekten çok uzun zamandır takip ediyorum; tabii benden önce de ağabeyim takip ediyordu. Ağabeyim askerde şu an ve selamı var sizlere. Uzatmadan sorularına geçiyorum. (Lütfen hatalarımı mazur görün.)

Ağabeyine biz de hayırlı teskereleler diliyoruz. Tez dönsün, dergiyi takip etmeye devam etsin.

1. Ben ve ağabeyim tam bir World of Warcraft hayranız. Aralıksız iki - üç gün oynamışlığımız var. WoW: Battle Chest almayı düşünüyorum. Bu Battle Chest'lerin içinde sıfır üyelik veriyorlar mı? Yoksa benim ayrıca üyelik almak lazımlı mı?

Ağabey-kardeş WoW oynamanıza, hem de bu

Zombileri çok sevmek... Karşına bir tanesi çıksa, acaba yine de onları bu kadar çok sevebilir miydiñ acaba?

hiç gelmedi veya ben duymadım. Sizin bir bilginiz var mı?

Biz de kendisine birkaç tane mektup ve SMS attık ama ödenen olmadı; I Am Alive bize de cevap vermedi. Sakın ölmüş olmasın? (I Am Dead.) Bu esprinden sonra işi bırakmaya karar verdim Umur, gidiyorum.

3. Şu ayarda LPB2 dışında kayda değer pek fazla oyun çıkmıyor ben de kaçırdığım oynlara dönmem istiyorum. PS3 için ne önerirsınız?

Bayonetta'ya ne dersin? Heavy Rain de iyi gider bak. Infamous da oynamamış olduğunu görüyorum.

4. Super Street Fighter IV alacaktım ama zaten Street Fighter X Tekken çıktıktan sonra oynamamaya karar verdim. Sence doğru mu yaptım? Yoksa zaten oynamak istediğim oyunu almalı mıyım?

İşte büyük bir hata. Biliyor musun ki Street Fighter X Tekken çıktıktan sonra bile SSFIV'ü oynayan sayısız insan olacak? SSFIV başka, SFTekken başka. Bence derhal SSFIV'ü almalısın.

5. Red Dead Redemption'ın Undead Nightmare DLC'si rafarda 80 lira ama bu DLC Amerika'da 10 dolar. Sence Red Dead Redemption alırsam, bunu da yanıtında almalı mıyım?

DLC rafa çıktığında böyle bir fiyat farkı oluyor işte. RDR'ı aldığı zaman Undead Nightmare'i da alman gerekmıyor bence; önce RDR'yi tüket, sonra indirilmiş fiyattan Undead Nightmare'i da

denli bağımlı bir şekilde oynamanıza aileniz nasıl bakıyor acaba... Ben dergi yazaryım diye yırtmıştım zamanında da siz nasıl kotarıyorsunuz durumu? Cevabını WoW'daki karakterinle 85. seviyeye gelip bu karakterin cebine bir mektup koysak ve o karakteri bize hibe ederek verebilirsin. WoW Battle Chest'ten de 14 günlük misafir kuponu çiğiyor sadece. Onun dışında da bir aylık bedava oyun imkanı var tabii.

2. Tuna Ağabey, CoD: Black Ops ve Medal of Honor arasından bir seçim yapsan, hangisini seçerdin?

Tabii ki de Call of Duty. En azından oynanışta biraz çeşitlilik var.

3. The Walking Dead'i izledin mi? Kaç puan verirsin? **İzledim ilk altı bölümünü. Zaten dahası da yok. Lakin daha önce de belirttiğim üzere, ben o dizinin çizgi-romanını da okumuş olduğum için her şeyi biliyorum. Bak sana anlatıym, şimdi o zombiler var ya, dizinin sonunda... (Puanım 8.)**

4. Left 4 Dead 3 çakılabilir mi sence? Çıkarsa da ne zaman çıkar?

Bence çakılabilir. Gel gör ki sağlam yeniliklerle çıkması şart. O yüzden bu yıl içerisinde olacağını sanıyorum.

5. PSP'de upgrade olayı varmış. Ben anlamadım nasıl upgrade yapacağımı, yardım edersen sevinirim. Birkaç tane de oyun önerisen, daha da çok sevinirim. **PSP'deki upgrade değil, update yanı güncelleme var. Sistem güncellemesi olarak geçiyor bu ve**

PSP'nin menüsünden yapabilirsin. (Menülerini biraz kurcalı.) Oyun olarak da elbette GoW: Ghost of Sparta ve MGS: Peace Walker'ı tavsiye ediyorum.

6. Zombileri çok seviyorum. PC için birkaç tane zombi oyunu önerisi yapabilir misin?

Zombileri çok sevmek... Karşına bir tanesi çıksa, acaba yine de onları bu kadar çok sevebilir miydiñ acaba Ahmetcan? Zombili oynlara gelecek olursak... İçinde en fazla zombi olan oyun elbette Dead Rising 2. Eğer o sarmazsa da Black Ops'un Zombies modunu oyna.

Sorularım bu kadar. Cevaplarsanız çok sevinirim. Eğer yayımlarsanız inanılmaz sevinirim. Umarım bu yil hepimiz için çok güzel geçer. Kendinize iyi bakın! Ahmetcan AKMAN

BABALARA PSP, ÖĞÜLLARA PS3

Selam sana ey yüce LEVEL! Ben 14 yaşında bir oyuncuyum ve derginizi severek okuyorum. Fazla uzatmadan sorularına geçiyorum.

1. Yازın başında Wolfteam diye bir online oyuna başladım. Wolfteam oyuncularına promosyon kodu dağıtısanız olmaz mı?

Olur. Dağıtıyoruz. LEVEL zeplini senin için gelecek ay havalandırıyor... (Bu konuyu Fırat'a iletıyorum; bakalım o ne diyecek...)

2. Yıl sonunda yapılacak olan SBS adlı ölüm gibi sınavdan sonra bir oyun konsolu almayı düşüneıyorum. Sence hangisi Tuna ağabey?

Bence Jaguar. Jaguar'ı bilir misin Aral? Atari adlı firmanın konsolu duyu. Birkaç tane de iyi oyunu vardı ama konsolu ömrü pek uzun olmadı. Bence sen, bu konsolu yeniden hayatı döndürebilirsin. Ne dersin? Bunu yapmak ister miydiñ?

3. Tuna ağabey sence şu ana kadar ürettilmiş en iyi FPS oyunu nedir?

Doom. Çığır açtı oyun dünyasında. "Doom gibi" diye bir oyun türü var oldu sayesinde. Bahsettiğim elbette ilk iki Doom oyunu; sonrasında pek iş yok.

4. Büyük bir AC fanatığıyım ama artık Ezio'nun hikayesini sakız gibi uzatmama Ubisoft, biraz da Desmond'la oynasak olmaz mı?

Desmond normal bir insanoğlu olduğu için bir, bilemedin iki çatı sonra yere düşecektir. Onun sıradan yaşıntısında rol sahibi olmak da pek eğlenceli olmaz açıklası.

5. Babam şu aralar PSP'ye sarılmış durumda ve PSPGo istiyor; alısmı?

Babanın yaşıını merak etmedim değil. Yanlış anlama, hiç PSP'yle oynayan baba görmedim de ortalıkta, o açıdan... PSPGo bence alınmasın çünkü PSP2'nin devri yaklaşıyor. PSP bir hayli eskidi ve beklediğimiz iyi oyular da pek yok gibi.

6. Tuna ağabey sende kaç tane oyun var, sorabilir miyim?

Milyonlarca. Öyle ki oyunları koyabilmek için bir ev satın aldım. O değil de Aral, YouTube'da mı bir yerde Uzak Doğu'lu bir kızın -ki kızın meslesi oyun incelemesi yapmakmiş- evini gösteriyor. Oda oda oyun vardı Aral; ben böyle bir şey görmedim. Hepsini orijinal, hepsi düzenli... Bende öyle bir durum yok ama iyidir bendeki oyun sayısı da. İnanmazsan gel bak.

Sorularım bu kadar hatam varsa mazur görün. Yayımlarsanız sevinirim. İyi yıllar ve iyi çalışmalar diliyorum. Aral SEZGİN



RAPPELZ

Karanlığın Fisiltısı

5 Milyondan fazla kişinin tadına
doyamadığı gizemli ve fantastik
maceraya sen de katıl !

**ŞİMDİ OYNA VE HARİKA BİR
HEDİYE PAKETİ KAZAN!**

Hediye Kuponu Kodu*: **SEOY-GLDB-PF00-0001**



tr.rappelz.gpotato.eu

* Hediye kuponunu kullanabilmek için lütfen tr.gpotato.eu adresinden sırayla "Mağaza" ve "Gpotato kuponu" iş emlerini seç.

SPLIT SCREEN

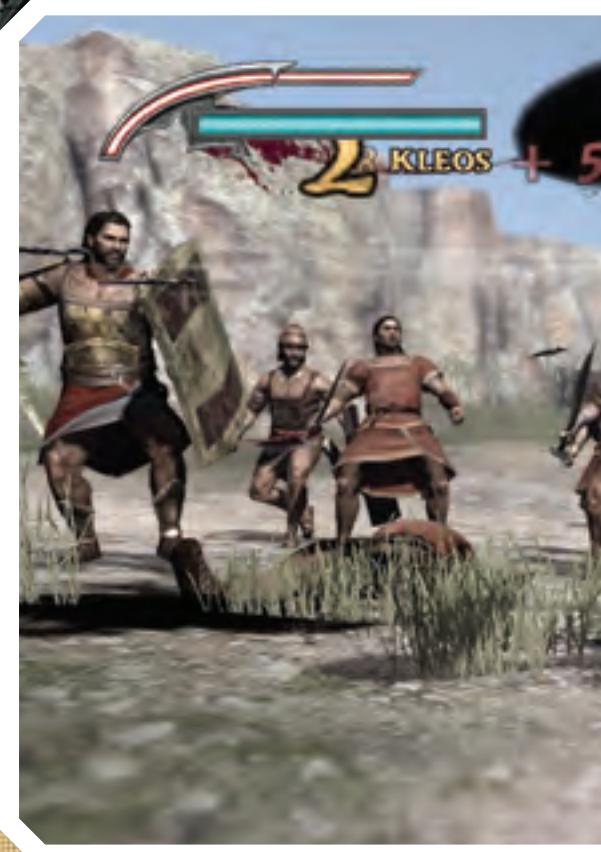
Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



L.A. Noire

Çıkış tarihi: 26 Nisan 2011

Los Angeles... Işıl işil, bir o kadar da pis bir şehir. Altın eyalet Kaliforniya'nın ünlü şehri, adı gibi masum değil, hiçbir zaman da olmadı. Suç oranının bu kadar yüksek olduğu bir şehirde dedektiflerin de kendini yetiştirmiş olması kaçınılmaz doğal olarak. Rockstar Games'in ve Team Bondi'nin PS3 ve Xbox 360 için geliştirdiği oyun 26 Nisan'da geliyor.



WWE All Stars

Çıkış tarihi: 1 Nisan 2011

Şaka gibi bir zamanda çıkıyor oyun. Çırınca pek şakaya benzemeyecek ama, WWE denince aklı gelen ilk sorulardan biri "Bu herifler gerçekten dövüşüyor mu, yoksa mahsusuktan vurur gibi mi yapıyorlar?" oluyor. Evet, defalarca bu soruya maruz kaldık. WWE uzmanı değiliz ama akıl var, mantık var; 130 kiloluk adamlar gerçekten bir tane çakşa karşısındaki kendine gelebilir mi acaba? Her halükarda izlemesi de, oynaması da eğlenceli.





Tomb Raider

Çıkış tarihi: Belli Değil

Lara Croft, en son ne zaman heyecanlandırdı bize bu kadar, hatırlıyorum. Her yeni çıkan ekran görüntüsüyle birlikte yürekleri hoplatıyor Lara. Burunuz açıçık oyun kokusunu alıyorsa bu oyunun iyi bir oyun olacağını kestirebilirsiniz. Eski hayranlarının yanı sıra Tomb Raider'ı sevmeyen kitle bile bu kez Lara Croft'u kontrol etmek için ekran karşısına geçecek gibi görünüyor. Dünyanın en çok poligon kullanılarak yaratılan karakteri son Lara Croft, bu daldaki dünya rekorunu da elinde tutuyor. Klasik Tomb Raider adıyla çıkacak olan oyunu sabırsızlıkla bekliyoruz.



Warriors: Legends of Troy

Çıkış tarihi: 4 Mart 2011

Biraz karman çorman bir dövüş yapısı izlenimi verse de Legends of Troy, eğlenceli bir oyun olabilir. Truva'daki sarı uzun saçlı Achilles karakterine bürünüp etrafa ölüm kusmak istiyorsanız, Mart'a kadar beklemeniz gerekiyor. Achilles'in filmdeki tipatip benzer hareketlerini oyunda görmek mümkün. "Hectooy, Hectooy" diye kulağım çınladı bir anda. Bakalım Truva'lı Helen'i kim götürecek bu sefer.



MX vs. ATV Alive

Çıkış tarihi: 10 Mayıs 2011

THQ firması bu kez hemen bitip tükenmeyen uzun soluklu bir yarış oyunu hedefliyor. Motosikletçileri kişiselleştirip oyunu sürekli canlı tutmak mümkün olacakmış. Bunu başarmak için yapımcılar, oyuna biraz RPG öğeleri serpiştirmiş. Evet, motosiklet yarışını ve RPG'yi aynı tümcede kullandım. THQ'nun iki öğeyi aynı pakete soktuğuna şaşırımıyorsunuz da benim alakasız iki kelimeyi aynı cümlede kullanmama mı şaşırıyorsunuz?!



LEVEL LİĞİ

Ay 2

Oyun **LittleBigPlanet 2**
Platform **PlayStation 3**

Geçen ay Gran Turismo 5 ile başladığımız yeni sezon, bu ay yine bir PlayStation 3 oyunuyla, LittleBigPlanet 2 ile devam ediyor: Oyun tarihinin en renkli, en eğlenceli ve en yaratıcı oyunlarından biri olan LittleBigPlanet 2, bizi fazlasıyla eğlendirdiği gibi yeni bir rekabet alanının doğmasına da vesile oldu. Oyunun hemen başlarında karşımıza çıkan mini oyun Block Drop, hız ve refleks dayalı yapısıyla tam da LEVEL Ligi'ne uygun bir seçim oldu. Daha önce de kimin daha hızlı olduğunu, kimin reflekslerinin daha iyi olduğunu test ettiğimiz oyunlar olmuştu. Bakalım bu kez, LittleBigPlanet 2'nin renkli dünyasındaki mücadeleyi kim kazanacak. Detaylar bu sayfalarda, görüntüler LEVEL DVD'sinde!



Puan Durumu

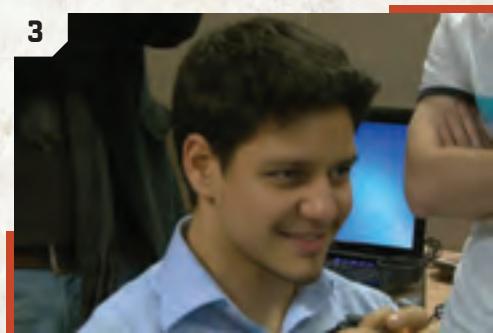
İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	10	20
Emre	8	14
Eray	5	13
Fırat	6	11
Ahmet	8	8
Elif	0	0
Ertuğrul	0	0



LittleBigPlanet 2 mücadeleşine girişmeden önce yaptığımız kura çekiminde ilk olarak benim adım çekildi ve bu, diğerlerinin beni baz alarak performans sergilemelerine olanak sağladı. Sırasıyla beni takip edecek olan ahalî, yaptığım komboları ve aldığı puanı gördükten sonra pek bir endişelendi. Yaptığım skorun (3220) ne çapta olduğunuysa yapılacak diğer skorlardan sonra tartabilecektik.



Sırada Emre vardı ve hemen hemen her ay olduğu gibi, bu ay da beni en çok zorlayacak kişinin Emre olacağını tahmin ettiğim. Hızla tuşlara basmaya başlayan Emre, 1890 puan yaparak beni hayal kırıklığına uğrattı. Daha sonra konsolun başına geçen Eray ise pek iddiâ olmamasının yanı sıra gösterdiği performansla da Emre'yi dahi geçemeyeceğini gösterdi ve 1190 puan yaptı.



LEVEL Ligi'ne bu ay dahil olan ve yeni sezona henüz girmiş olmamız sayesinde herhangi bir puan dezavantajı bulunmayan Ahmet, herkesten farklı bir strateji izlemeyi uygun gördü. Hani maratonlara katılıp birincilik olmayı değil de düşüp kalkmadan yarıyı bitirmeyi daha büyük bir başarı olarak gören atletler vardır; işte Ahmet de bu felsefeye çıktı yola ve 1890 puan yaparak Emre'yi yakalamayı bildi.



“Sen bu işten pek anlamıyorsun Eray.”
- Fırat

Oyuncular



Ahmet

Favori Bölüm: Da Vinci's Hideout
Favori Powerup: Grappling Hook
Bahis Oranı: 4.00



Emre

Favori Bölüm: Avalonia
Favori Powerup: Jet Pack
Bahis Oranı: 2.00



Eray

Favori Bölüm: Eve's Asylum
Favori Powerup: Scuba Gear
Bahis Oranı: 4.50



Fırat

Favori Bölüm: The Cosmos
Favori Powerup: The Creatinator
Bahis Oranı: 2.50



Şefik

Favori Bölüm: Victoria's Laboratory
Favori Powerup: The Paintinator
Bahis Oranı: 2.00

Ayın Galibi

ŞEFBOY

10 PÜAN

Neden böyle oldu? Ben istemiyorum ki birinci olmak. Buna derhal bir çözüm bulunmalı! Kızıylar sonra...

Ligin son katılımcısı, ulaştığım skora meydan okuyan son isim Fırat oldu. Fırat'ın motivasyon problemi yaşadığı çok belli idi ve daha ilk saniyelerden itibaren bu göze çarpıyordu. Hızlı bir şekilde blokları düşürmek ve beni yakalamak isteyen Fırat, hız sınırını aşınca hem akişkanlığı sağlayamadı, hem de bol bol hata yaptı ki buna rağmen kazandığı 1830 puan, ne yazık ki birincilik için yeterli olmadı.

DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



DUM BAS

HASTA: ÖZGÜN BAHAR

LEVEL ahali. Bikmadınız mı PS3'ten, Xbox 360'tan. Elimde temiz SNES (Super Nintendo Entertainment System) var. Fiyatta anlaşırsak size satıyorum.

- BİZİM DE ELİMİZDE BİR TANE TEMİZ SOPA VAR.
- YEAH. SUPER OPERATION PROTECTION ARM.
- GEL DEĞİŞELİM.
- SENİN SİSTEMLERE DE EKLEYEBİLİRİZ İSTERSEN.

MİNDİL

HASTA: UTKU SIVASLIOĞLU

Amcamin bir Apple MacBook'u var, o şeyi nasıl kullanıyorlar?

- ÖNCE BİR SINAV YAPILIYOR.
- APPLE BELİRLEME SINAVI.
- KAZANANLAR APPLE OTELLERİNDE MISAFİR EDİLİYOR.
- KAYBEDENLERE APPLE MACBOOK VERİYORLAR.

CİBİS

HASTA: MANY MANY

Half-Life 2: Episode 2 yi hepiniz oynamışsınızdır. Orada G-Man (Emlak çantali, mavi takım elbise giyen adam.) adlı şahıs var. Bu adam kimdir? Neyin nesidir? Çoğu kişi "tanrı" diyor. Siz bana açıklar misiniz?

- AÇIKLAMAYIZ.
- VEYA HADI TAMAM.
- İÇİNDE G-STRING İŞ ÇAMAŞIRI GIYEN ADAM O.
- OYUNUN DELİSİ YANI.

GUGUS

HASTA: ONUR EKİN AYDIN

Bu sizin posterleri duvarına asamıyorum. Düşüyor, bir garip yanı.

- YERE YAPıŞTıRıP ODAYı DÖNDÜRMЕYİ DENE.
- YA DA KÜÇÜK PARÇALARA AYIRIP YAPıŞTıR, HAFIF OLURSA DÜPMЕZ



Lightning yeniden aramızda

Final Fantasy XIII-2 açıklandı

Sabırsızlıkla beklediğimiz Final Fantasy XIII maalesef iyi bir oyun sayılmazdı. Çizgisel oynanışı yüzünden FF fanatikleri tarafından yoğun eleştiri bombardımanına tutulan oyun, bir klasik olamadı ve beğenilmeyen FF oyunları arasındaki yerini aldı.

Square Enix'ten yeni bir FF beklemiyorduk zaten ve gözümüz PS3'e özel olan FF Versus XIII'ü arıyordu fakat beklenmedik bir haber geldi ünlü oyun yapımcısından; Final Fantasy XIII-2 hazırlık aşamasındaydı ve çok yakın bir sürede de piyasaya çıkacaktı...

Direkt olarak FFXIII'ün devamı niteliğinde olan oyun, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor ve bu yılın sonunda piyasada olacak. (FFXIII'ü yıllarca beklediğimizi düşünürsek, çok hızlı bir süreç...) FFXIII'ün dişi kahramanı Lightning, yine ana karakter koltuğuna oturacak fakat bu defa yepeni bir karakter daha eşlik edecek ona. Eğer oyunun fragmanını izlediyseniz, Lightning'in bu karakterle dövüşüğünü göreceksiniz ama kim bilir, belki de kötü tarafta değildir kendisi.

FFXIII hakkında gelen tüm eleştirileri dikkate alarak hazırlığı söylenen FFXIII-2'de gelişmiş bir savaş sistemi de bulunacağı açıklandı. Bunun üstüne çizgisel oynanışı da bir kenara bırakıp eski FF'lerin özgürlüğünü oynaya eklерlerse FFXIII hak ettiği ilgiyi geç de olsa görmüş olacaktır; benden söylemesi Square Enix, duy sesimi! **Tuna Şentuna**





Concept çalışmadır.
Gerçek ürünü temsil etmemektedir.

Yeni oyuncaklar

iPad 2 ve iPhone 5... İki yeni oyun canavarı!

Bır arkadaşım var, yanında defter gibi iPad taşıyor. Zaten aletin kabı da defter kabı gibi, not almak için de iPad'i kullanıyor, bir şeyi merak ettiğimizde cevabını bulmak için de. Aynı arkadaşın elbette ki bir iPhone 4'ü de var ve onu da iPad ile eş zamanlı olarak kullanıyor. Yani, "Conk Bayırı'nda ne olmuştu?" diye sorduğunuz an, cevap hem iPad'de, hem de iPhone'da geliyor...

Anlayacağınız Apple bir çığlık gibi iPhone, bu çığlıkta lider. Üstelik oyun oynamayanı oyuncularla tanıştıran, insanlara Angry Birds'ü aşlayan ve bu oyunun figürlerini doğum günü pastalarına çizdirtecek kadar da etkili. Geçtiğimiz günlerde piyasaya çıkan Infinity Blade ismindeki oyun da iPhone 4'ün nasıl bir görsellik sergileyebileceğini kanıtlayan, başarılı bir eser. Her ne kadar iPad'de dudak uçuklatacak bir oyun görememiş olsak da işler iPad cephesinde de değişecek gibi görünüyor. Nasıl mı?

Nisan ayında iPad 2, yaz aylarında ise iPhone 5 ile tanıtácağıımızı tahmin ediyoruz. Bunları zaten siz de bir yerlerden duymuşsunuzdur veya Apple'in yayın politikasını takip ettiyseniz, zamanlamayı siz de tahmin etmişinizdir. Bilmediğiniz kısım bu iki cihazın da birden fazla çekirdeğe sahip işlemcilerle donatılacak olması ve kullandığınız monitörlerde bile göremediğiniz çözünürlükte görüntülere imza atabilmesi. Qualcomm tarafından üretilip A5 adıyla damgalanacak olan işlemciler, bu cihazların çok daha ağır işlerin altından kalkabilmesine ve çok daha iyi oyuncular görebilmemize olanak tanıyacak. Apple Insider'dan gelen bir habere göre iPad 2, 2048x1536 piksel gibi bir çözünürlüğe sahip olacak. Ayrıca bu cihazın ön ve arka kısımında birer tane kamera, bir SD kart yuvası ve şarj için -artık mobil cihazlarda standart olması beklenen- bir mini-USB giriş'i olması bekleniyor. iPhone 5'ince testlerinin şu anda Apple laboratuvarlarının en ücra köşelerinden de yürütüldüğü düşünülmekte.

Anlayacağınız bu yıl PSP 2'nin ve Xperia Play'in de açıklanacak olmasıyla, mobil oyun sektörü açısından çok hareketli olacak. ■ Tuna Şentuna



Heihachi & Kazuya işbirliği

Tekken 6'yi tahtından indirebilecek tek bir oyun vardı zaten...

Eğer bir konsol sahibiyseniz ve bu konsolu online ortamlarda kullanmıyorsanız, yazık ediyorsunuz, söyleyeceğim. Tekken 6'yı alsanız misal, kaç kez bilgisayara karşı oynayacaksınız, kaç kez Lars'ın sıkıcı hikayesini oynayacaksınız? Oyunun en fazla iki ay sonra rafa kalkması kaçınılmaz olur fakat online maçlara katılıyor olsanız, şu an benim gibi bu haberi yazmayı bırakmak isteyip birileriyle konuşmak için can atıbor olabilirsiniz.

İş işten geçmiş değil; çünkü size mükemmel bir haberimiz var: PS2'nin en iyi Tekken oyunlarından biri olan Tekken Tag Tournament'ın devamı, Tekken Tag Tournament 2 bir süredir hazırlık aşamasında! Şimdi de Japonya'daki Arca-de sistemleri için hazırlanıyor ve yaz aylarında piyasada olacak fakat kısa sürede konsollara da uyarlanacağını düşünüyoruz.

Yeni oyunda elbette ki yeni karakterler bulunacak ve bunlardan bir tanesinin adı da, görüntüsü de meydanda. JC adındaki dişi güreşçi, King'e benzer bir oynamışa sahip olacak fakat ondan daha atletik bir dövüş stilini sergileyecak. JC dışında henüz yeni bir karakter göremedik fakat şimdiden kadar hep yaşı olarak gördüğümüz Heihachi Mishima'nın gençliğinin oyunda yer olması da bir sürpriz olmadı değil. Oyunda olacağını bildiğimiz diğer karakterler arasında Jin Kazama, Heihachi'nın babası Jinpachi Mishima, Asuka Kazama, Martial Law ve Miguel yer alıyor. (Bence bütün karakterleri boca edecekler sonunda ama belli de olmaz...)

TTT2'yi özel yapan durumsa elbette ki iki karakteri seçip bunları dövüş sırasında değiştirebilecek olmamız. Kombolar sırasında da diğer

karakterin yardımını alabileceğimiz gibi, artık tutma hareketlerinde de diğer karakterin dövüse dahil olmasına şahit olacağız; hatta birbirine yakın dövüş stillerine sahip karakterlerin, özel tutma hareketlerinin olacağını da düşünüyorum.

TTT2 ile ilgili haberler geldikçe size sunmaya devam edeceğiz; siz de bu sırada Tekken 6'nın suyunu çakın ve yetmezse bu sayfalardaki Tekken Turnuvası haberine göz atıp yeteneğiniz Türk oyunculara karşı nasıl sergileyeceğiniza detayları alın. ■ Tuna Şentuna





Gerçek “Fatality”ler

Yeni film beklerken, yeni bir dizi mi geliyor?

Geçtiğimiz yıl internette sekiz dakikalık bir fragman dönmeye başladı. "Sekiz dakikalık fragman nasıl olur" diye düşünürken de ekranda gördüklerimizin bizi nasıl keyiflendirdiğini anladık. Mortal Kombat'tan Reptile, Baraka oradaydı ve yepyeni bir Mortal Kombat filminin habercisi olduğunu düşündük bu videonun. Elimize ulaşan yeni bilgilere göreysse yeni bir film değil, 10 bölümlük mini bir dizi çalışmaları başlıyor.

Fragmanın yönetmeni Kevin Tancharoen'in yine

yönetmen koltuğuna oturacağı bu dizi, sadece internetten yayımlanacak ve Mortal Kombat dün-yasının ünlü karakterlerinin maceralarına yer verecek. Shung Tsung'un, Liu Kang'ın, Sub-Zero'nun, Kabal'ın, Kitana'nın, Mileena'nın ve Scorpion'un yanında birçok MK karakterini de dizide göreceğimizi düşünmektediriz.

Vancouver'da bu ay çekimlerine başlanacak dizi yayına girdiğinde zaten mutlaka bir yerden duyarısız ama eğer bir MK fanatığışeniz, bu konuyu takip etmenizi öneririm. ■ **Tuna Şentuna**

Turnuvanın kralı

13 Şubat'ta herkes Kadıköy'e!



İkemizde coşullukla futbol veya araba yarışı üzerine kurulan oyun turnuvalarında her zaman büyük bir eksiklik olmuştur. Strateji türü bile turnuvalara zaman zaman girebilse de özellikle dövüş oyunlarının adını hiç göremeyiz. Oysa ki son derece hızlı oynanabilen ve maçları adrenalini yükli olan dövüş türü, turnuvalar için ideal bir seçenekdir.

Geçtiğimiz aylarda adından bahsettiğimiz TekkenTR adlı bağımsız Türk Tekken sitesinin düzenlediği Tekken 6 turnuvası, bu açığı belki dolduramayacak ama son derece iyi atılmış bir adım. Turnuva tarihi

13 Şubat Pazar ve 6 Şubat tarihine kadar da kayıtlar alınmaya devam edecek. İstanbul, Kadıköy'de 450m² alana kurulmuş olan Cafe Hollywood'da (Fotoğraftaki mekan.) gerçekleşecek olan turnuvaya bireysel olarak veya üçer oyuncudan oluşan takımlarla katılabileceksiniz. İlk üye giren oyunculara çeşitli hediyeler dağıtan TekkenTR'yi bu organizasyondan dolayı tebrik ediyor ve turnuvanın kazasız - belasız geçmesi için de iyi dileklerimizi yolluyoruz. Detaylı bilgiler ve her türlü değişiklik için TekkenTR'yi www.tekkentr.com adresinde ziyaret etmeyi unutmayın. Herkese bol şans! ■ **Tuna Şentuna**





PlayStation 3'e özel

"Acaba Xbox 360 da almalı mıyım?" sorusuna elveda

Aman yanlış anlaşılmasıın, Xbox 360'a laf ettiğim falan yok. Xbox 360'ın zaten yeri başka benim için. Söylemek istediğim şu ki 2011'de Sony, PS3'e özel o kadar çok oyun için anlaşma yaptı ki eğer bir PS3 sahibiyeniz, yanına bir Xbox 360 ekleme olasılığınız düşecekt. Sony şimdiden 20 oyun için imzayı attı bile. Bu oyunlar -şu an için- sadece PS3'te piyasaya çıkacak. Bakın liste hangi şekilde:

Ar tonelico Qoga: Knell of Ar Ciel (Mart)
Hyperdimension Neptunia (Şubat)
The Ico and Shadow of the Colossus Collection (Bahar ayları)
inFamous 2 (2011)
Journey (2011)
Killzone 3 (Bu ayın 22'si!)
The Last Guardian (Yıl sonu)
LittleBigPlanet 2 (Çıktı bile; yoksa almadınız mı?)
MLB 11: The Show (8 Mart)
MotorStorm Apocalypse (Bahar ayları)
No More Heroes: Heroes' Paradise (Sonbahar'da...)
PixelJunk Shooter 2 (2011)
PlayStation Move Heroes (Bahar ayları)
Ratchet & Clank: All 4 One (Sonbahar'da...)
Resistance 3 (6 Eylül)
SOCOM 4 (2011)
Sorcery (2011)
Twisted Metal (2011)
Uncharted 3: Drake's Deception (11 Kasım)
Yakuza 4 (15 Mart)

Bu listede adını, sanını duymadığınız oyunlar olduğuna eminim fakat ummadık taş, el yorarmış derler. (Gamepad ya, o açıdan...) Biz dergice inFamous 2, Killzone 3, MotorStorm Apocalypse, Resistance 3, Twisted Metal ve elbette ki Uncharted 3: Drake's Deception için heyecanlıyız. Peki ya siz? Listenizi şimdiden yapın, bu oyunlar piyasaya çıktıığında bir kenarda birikmiş parazit olsun... ■ Tuna Şentuna





Karanlığın büyüsü

S4 League, Dark Lightning'in etkisine giriyo

Anime stilî grafikleri ve oynanışı ile MMO dünyasında farklı bir yere sahip olan S4 League, artık karanlık saatleri de bünyesinde barındıracak. Şimdiye kadar rengarenk ortamlarda, renkli işler peşinde koşuyorduk fakat Dark Lightning yamasıyla oylar değişiyor ve hatta değişti bile.

24 Ocak itibarıyla, S4 League karanlık bir yapıya büründü. Yepyeni silahların, ekipmanların ve harika grafiklerin eşliğinde S4 League, yanına "Dark

Lightning" takısını aldı. Bu gelişmeyi kutlamak üzere 29 Ocak'ta bir VERSUS turnuvası da düzenlendi. 600 kadar kişinin katıldığı tahmin ettiğimiz turnuvanın sonucu ne oldu, siz bu satırları okurken öğrenmiş olamayacağınız fakat bu büyük yamayı kutlamak için iyi bir etkinlik olduğunu da yadsıyamayız.

Belki bu yamanın çıkışını ve büyük etkinliği kaçırı̄m olabilirsiniz ama Dark Lightning yamasıyla daha da eğlenceli olan S4 League'ı indirmek ve bedava oynamak için geç kalmış sayılmazsınız. ■ Tuna Şentuna

Snowboard heyecanında yeni detaylar

SSX: Deadly Descents, zamanı geriye alıyor

Hakkında pek az şey bildiğimiz snowboard heyecanı SSX: Deadly Descents hakkında birkaç yeni haberimiz var. Olay korkunç dağlarda gerçekleşeceği ve en ufak yanlış hareketimizde metrelerce aşağı uçacağımız için Prince of Persia stili bir "zamanı geriye alma" özelliği oyuna ekleniyor. Böylece yaptığımız hata yüzünden, son kayıt noktasından oyuna geri dönmek zorunda kalmayacağız.

Toplamda 17 bölgeye yayılmış 70'ten fazla dağda (Alpler, Himalaya'lar, Kilimanjaro, Sibirya, Kafkaslar ve daha fazlası) hayatı kalmaya çalışacağımız oyundaki yamaçlar Deadly Descents oyun motoru tarafından

otomatik olarak yaratılacak ve kaydığınız bir yamaç, bir başkasına benzememeyecek; hatta bu oyun motoru Google Earth'ten verile alabilecek. Dağlardaki tek sorunumuz engebeler veya ağaçlar olmayacağı; buzlanma, hava sıcaklığı ve hava şartları da büyük rol oynayacak. Dağlardan dilediğimizce inebileceğimiz gibi bize çeşitli pistler de sunulacağı söylüyor. Performansımıza göre, kayma yeteneğimizde rol oynayacak ekipmanlar alabileceğimiz oyunda, eski SSX oyunlarından hatırlayacağımız Elise adındaki karakter de yer alacak. Ne diyalim, güzel bilgiler ama sabırsızlık yaratıyor... ■ Tuna Şentuna



Son Dakika!

- Mortal Kombat'ın çıkış tarihi açıklandı. 18 Nisan'da herkes en az bir fatality yapmış olacak.
 - Bir çıkış tarihi haberimiz daha var ki bunu nasıl söylesek, söyleseyk sonra başımız belaya girer mi, hiç bilmiyoruz. İlk olarak 1997 yılında açıklanan Duke Nukem Forever, 6 Mayıs 2011 tarihinde tüm dünyada piyasada olacak! İnanılır gibi değil.
 - Gears of War serisine yeni bir üye daha geliyor. Gears of War: Exile adı ve logosu internetteki yerini aldı fakat bu oyunun ne olduğu konusunda ne Microsoft, ne de Epic Games konuşuyor. Oyunun Kinect'le uyumlu bir Gears of War olduğu da yürütülen tahminler arasında.
 - Final Fantasy Versus XIII'ün PS3'e özel olan durumunun değiştiğine dair söylentiler yer aldı geçtiğimiz günlerde. Yönetmen Tetsuya Nomura'ya göreysse Versus XIII, halen PS3'e özel..
 - Bir başka Final Fantasy haberi. Bildiğiniz üzere FFXIII serisi bir üçleme ve Versus XIII'ün yanında, FF Agito XIII de yer alıyor. İşte PSP için hazırlana ve iki UMD'de satışa sunulacak olan bu küçük dev oyunun ismi değişti. Agito XIII artık Final Fantasy Type-0 olarak bilinicek.
 - Final Fantasy haberleri bitmiyor! PSP'ye özel FF Dissidia012'nin iki yeni üyesi açıklandı. FFXI'den Prishe ve FFV'ten Gilgamesh, Dissidia012'de seçilebilir iki karakter olacak.
 - Modern Warfare 3'ün yapımcısının Sledgehammer Games, online kımıyla ilgilenecek olan firmanın da Raven Software olacağı söylüyor.
 - Adventure oyunlarıyla ünlü Telltale Games'in beş tane yeni oyun ismi açıklaması bekleniyor ve bunlardan bir tanesi de televizyon dizisi ve çizgi roman olarak bir süredir ortalıkta olan The Walking Dead. (Yürüyen Ölümler.)
 - PlayStation Move desteğiyle ön plana çıkan Virtua Tennis 4'ün, Xbox 360 içinde piyasaya çıkacağı açıklandı.
 - Crysis 2'nin Xbox 360'a özel demosu yayında. Yoksa siz hala oynamadınız mı?!
 - Sekiz ay kadar önce PS3 ve Xbox 360 içinde piyasaya sürülen Super Street Fighter IV'ün, PC içinde çakılabilirliği ihtimali bulunuyor. Geç olsun, güç olmasın demişler...
 - Bu ayın sonunda PC ve Xbox 360 için satın alabileceğiniz Dreamcast Collection, sistemin en iyi oyunlarından dördünü içermeyecek. Crazy Taxi'yı, Sonic Adventure'ı, SEGA Bass Fishing'ı ve Space Channel 5: Part 2'yi geliştirmiş grafikler ve lider tablolar ile oynamak istiyorsanız, bu paketi kaçırınmayın.
- 



Şeytan iPhone için ağlayacak

Devil May Cry 4'ü bir de iPhone'da deneyin



Phone'un oyun arşivi gün geçtikçe daha da büyük isimlerle gelişiyor. Bunlardan sonucusu Devil May Cry 4 ya da DMC4: Refrain. Aslına bakarsanız bu oyun, bildiğiniz Devil May Cry 4'ten pek farklı değil. Senaryo aynı senaryo, karakterler aynı karakterler. Elbette ki oynanış biraz daha farklı çünkü oyunun bulunduğu sistem, iPhone. Yaklaşık 10 bölüme sahip olacak oyunda yine Nero'yu kontrol edeceğiz. Bu bölümlerse birer labirent gibi olacak ve gidebileceğimiz bölgeleri ufak bir haritada görebileceğiz. Yaratıklar yine aniden,

yerden fırlayacak ve onları Nero'nun kılıcı ve garip koluya yok edeceğiz. Oyun iPhone için tasarlandığından, birtakım kısıtlamalarla da gidilmiş elbette ki ve bu yüzden orijinal oyna kiyasla daha kolay kombolar ve hareketler yapabileceğiz.

Oyun şu sıralarda piyasada olmalı. Satış fiyatı da 7\$ ki diğer iPhone oyunlarına göre hayli yüksek bir rakam. Oyunun videoları internette dolaşıyor, dilseniz oyunu almadan önce onları izleyin öncelikle. Ayrıca şunu da not edin ki ilk güncellemede oyunda Dante ile de oynayabileceksiniz.

■ Tuna Şentuna

Uzak Doğu'nun su keyfi

Sudan korkan varsa Silent Hill: Downpour'dan uzak dursun

Silent Hill'i hiçbir zaman keyifle oynayamadım; çünkü hep korktum. Yanında birisi olsun dedim, o da benimle birlikte korktu; olay iyicene korku filmine döndü. Dolayısıyla, bu oyunu da salım kafaya oynayabileceğimi hiç sanmıyorum.

Yeni korku klasiği adayılarındaki bilgilere gelecek olursak... Oyunun adı artık Silent Hill 8 değil, Silent Hill: Downpour ve oyunda su faktörü büyük rol oynayacak. (Dark Water adlı filmden yola çıkarık, suyla ilgili bir problemleri olduğunu düşünüyorum.) Su tavandan da akacak, göktен de inecik, yerde bir anda da belirecek. Büyük ihtimalle de boğulmamak için hızlı hareket etmemiz gerekecek.

Vatra Games tarafından hazırlanan oyunda yine klasik Silent Hill oynanışın yer olması bekleniyor. Buna kazık bulmacalar, devasa bir oyun haritası, 10 saatin üzerinde oyun süresi, birçok yan görev ve "tuşlara hızlı basma"ya yönelik boss savaşları da ekleniyor ve ortaya Silent Hill fanatiklerinin kaçırılmayacağı bir oyun çıkıyor. Unutmadan, oyunda belirli silahların, sadece bu silahların kullanılabileceği yerleri açabileceğine ve farklı yollar ortaya çıkaracağı da söylemekte.

Hapishaneden kaçan Murphy Pendleton'un bir hayalet kasabaya varmasını konu alacak olan SH: Downpour, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmaktadır. Ne zaman çıkacağы halen belirsizliğini koruyor.

■ Tuna Şentuna





Kinect, PC'ye mi geliyor?

Microsoft'un yorumlarına dikkat

Microsoft'tan Steve Ballmer, sözlerine öncelikle Xbox 360'ın bir oyun konsolu olmadığını söyleyerek başladi. (Kafasının iyi olduğunu düşündük tabii ki öncelikle.) "Xbox 360 sadece bir oyun konsolu değil, bir aile eğlence merkezidir. Onunla televizyon, film izleyebilir, müzik dinleyebilir, Facebook, Twitter gibi sosyal paylaşım ağılarına bağlanabilir, Kinect ile konsolu sesli kumanda edebilirsiniz." sözleriyle açıklamasına devam etti, ne demek istediğini anladık. Her ne kadar bu konuda haklı olsa da Xbox 360 yine de oyun ağırlıklı bir sistem olacak bize kalırsa.

Steve Ballmer'a Kinect'in PC için uyarlanması uyarlanmayacağı konusunda sorular yöneltildiğinde Ballmer, Kinect'in kapasitesinin çok yüksek olduğunu ve yeni kullanım alanlarını göz önünde bulundurduklarını belirtti. Kinect, kısa sürede olmasa da PC'ye uyarlanacak, bunu anlamış bulunuyoruz. Aslına bakarsanız, Kinect'i PC'de çoktan kullanmaya başlayanlar var bile. Fotoğrafları seçip büyütünenler, doktor adaylarına nasıl ameliyat yapılacağını göstermek için kullananlar, ufak bir Mech'i kontrol edenler... Windows 8'de Kinect'e tam destek sağlanırsa hiç şaşırmayın. ■ Tuna Şentuna



Street Fighter'a yeni karakterler

Yun and Yang'e merhaba

Super Street Fighter IV, uzun sayılabilen bir süredir piyasada. Her ne kadar PC oyuncuları bu oyundan "henüz" yararlanamıyor olsa da konsollarda en çok oynanan dövüş oyunlarından bir tanesi. Bu oyun aynı zamanda Arcade salonlarında büyük ilgi görüyor ve Arcade'ye özel versiyonunda, Street Fighter III: New Generation'dan tanıdığımız iki karakter, Yun ve Yang bulunuyor. Serinin yapıcısı, Yoshinori Ono'ya bu iki karakterin bir DLC olarak konsollara gelip gelmeyeceği konusu sorulduğunda, Ono net bir cevap veremiyor fakat, "Şu an 3DS versiyonıyla uğraşıyoruz; o bitiktiken sonra..." diyerek umut ışığı saçıyor.

Bu iki karakter ne kadar gerekli, kaç kişi Ryu'yu, Ken'i bırakıp da bu karakterlerle oynar, orası birer muamma. Yine de fazla karakter göz çıkarmaz diyoruz. ■ Tuna Şentuna

Oyun çıkmadan, indirilebilir içeriği hazır

Dragon Age II'nin ilk içeriği hakkında ilk bilgiler

Dragon Age II'nin çıkışına pek az bir zaman kaldı ve sinyorum ki yapımcılar oyunu tasarlarken bir bütün olarak düşünüyor ve bazı parçaları dışarıda bırakarak, bunları DLC olarak piyasaya sürüyor. Bu DLC'lerden ilki de "The Exiled Prince" adıyla yayımlanacak ve oyunun tüm versiyonları için indirilebilir olacak.

Bu eklentinin kahramanı Sebastian Vael ve bu savaşçı bir intikam mücadelesinde. Nedeni basit; ailesi öldürülmiş ve kin ve nefret dolmuş. Bir kadın onu bu fikirden vazgeçmeye çalışsa da Sebastian dinlemiyor ve yolculuğuna başlıyor. Siz de eğer 560 Microsoft Puanı veya 6.99\$ öderseniz, okçu Sebastian'ı Dragon Age II'nin büyük bir çoğunluğunda kullanmak üzere, yardımcı olarak yanınızda alabilirsiniz. Buna değer mi, şu an için yanıt veremiyorum.

Sebastian'dan parasız yararlanabilecek kişilerse oyuncunun Signature Edition'ını alanlar olacak. Oyunun bu versiyonunda aynı zamanda Dragon Age II'nin müziksleri ve oyun içi dijital silah deposu bulunacak. "RPG, iyi bir RPG!" diye sayılıklanıra duyurulur... ■ Tuna Şentuna



Daha sık, daha pahalı

Xbox 360'ın yeni gamepad'i göz kamaştırıyor

Düymadıysanız, bizden duyun; Microsoft yeni bir Xbox 360 piyasaya sürüyor. Bu cihazın, var olandan tek farkıysa gümüş renkli olması. Yani elinizdeki siyah (veya beyaz, kırmızı vb.) Xbox 360'tan vazgeçip gümüş renklisini almak sadece estetik kaygılarınızın olduğunu gösterebilir.

Konsolun elbette ki kendi renginde bir gamepad'i de bulunuyor ve bu gamepad, konsoldan bağımsız olarak da satılacak. Yaklaşık 40€ gibi bir fiyatı olması beklenen gamepad, ülkemize elbette ki daha pahalı fiyatlarla gelecek fakat mutlaka alıcısı olacaktır. Gamepad'de dikkat çeken ilk özellik, elbette ki rengi ve buna bağlı olarak A, B, X ve Y tuşlarının da renklerini kaybetmiş olması. Gümüş renge uygun olarak tasarlanan yeni renk şemasıyla bu tuşlar da grının tonlarına bürünmüş durumda. Daha içeri göçük analog kollar da dikkat çekiyor fakat asıl ilgiyi büyük ihtimale yeni dijital yön tuşları oluşturacak. Bu yön tuşları içeri girip çıkabilecek ve böylece dışarı çıkışın halinde, daha hassas kontrollere ulaşmanızı sağlayacak.

Konsola takılarak da şarj edilebilen yeni gamepad için bu fiyat biraz fazla bize sorarsınız ama yine de karar sizin... ■ Tuna Şentuna

Killzone 3 (PS3)

22 Şubat

PlayStation 3'e özel oyunların gösterdiği başarıının önemli bir parçası olacak Killzone 3, 3D ve Move desteğiyle gönülleri fethedecek.

P.ZT.	SALI	ÇAR.	PER.	CUMA	CMT.	PZR.
31	1 - The Sims 3: Outdoor Living Stuff [PC Mac]	2	3	4 - Earthrise [PC]	5 - MX vs ATV Reflex [PC PS3 360 PSP]	6
7	8 - NASCAR, The Game 2011 [PS3 360] - Test Drive Unlimited 2 [PC PS3 360]	9 - We Dare [PS3]	10	11 - Crash Time 4 [PC 360] - Dr. Kawashima's Body and Brain Exercises [360] - Trinity: Souls of Zill O'll [PS3] - Winter Sports 2011: Go For Gold [PC PS3 360]	13	
14	15 - Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds [PS3 360] - Tactics Ogre: Let Us Cling Together [PSP]		17	18	19	20
21	22 - Bulletstorm [PC PS3 360] - de Blob 2: The Underground [PS3 360] - Dreamcast Collection [PC 360] - Killzone 3 [PS3]		24	25 - Trapped Dead [PC]	26	27
28	1 - Brunswick Pro Bowling [PS2 PS3 360]	2	3	4	5	6



**HASAN
HASANA
KARS!**

**"KENDİMİ KONTROL
EDEMIYORUM!"**

HAREKETE GEL!

Başka bir deyişle; Hasan vs. Hasan: Move vs. Kinect

- Oha!
- Yine noluy?
- Bu Kinect zimbirtisi dünyaların işi olamaz Hasan'ım. Aramızda uzaylılar var galiba.
- Yok canım daha neler! Hem hepimiz uzaylı değil miyiz zaten?
- E tamam "yüksek teknoloji ürünü" diyelim ama bu düpdedüz bir devrim.
- Bence devrim de demeyelim Hasan'ım, ama önemli bir sıçrama tahtası tabi. Hem benim favorim Kinect değil Move.
- O ilkel şey mi?
- Move hakkında "şey" diye konuşmazsa sevinirim Hasan'ım. Tamam teknoloji açıdan Kinect daha üstün belki ama Move oyunlar için daha elverişli bence. Kinect spor aleti gibin bir şey.
- Move dediğin Wii Remote & Nunchuk çakmasından ibaret bir kere. Kinect'i spor aleti gibi görmen de ayrıca bir gaflet Hasan'ım. Kinect henüz çok yeni ve aygit için sürekli farklı farklı uygulamalar geliştiriliyor. Yapılabilenler hayal gücüyle sınırlı, yani sınırsız. Oysa Move'un ne yapabileceği ve sınırları Wii'den beri belli. Pek bir numara yok yanı.
- İyi de Kinect için piyasada var olan oyunların hepsi sanki çocukların ve obez teyzeler için geliştirilmiş gibi duruyor. Siğ olmayan, gerçek oyun deneyimi verebilen bir Kinect oyunu var mı ki? Elbette güruh halinde başına geçildiğinde bir süre için eğlenceli olabilir ama insanlar heveslerini giderdikten sonra bayacaklardır bir çırıplıda.
- Niye baysınlar canım? Oyun ve uygulama portföyü genişledikçe sürekli yeni bir şeyle bulabiliyor olacak insanlar. Hepsini geçtim, ilk defa bir aygit beni yüzümden tanıyıp, sesimi dinleyerek özel muamele gösteriyor. Kinect'in sırı bu açıdan bile müthiş bir potansiyeli var bence.
- Bir aygıtta özel muamele beklemen tuhaf Hasan'ım. Ezik misin nesin? Xbox 360 bir oyun konsolu ve öncelikle bu işlevini karşılayıp karşılaşmadığını bilmek lazım. "Kontrol aygıtı sizsiniz" diyor adamlar ki bu saçma bence. Kimse bana kontrol aygıtı muamelesi yapamaz. Hem ben oyun oynarken kılıç savuracaksam elimde illa ki bir şey tutmalıyım.
- Hiç geleceğim yoktu Hasan'ım. Kinect nihayetinde sergilediğin hareketleri algılıyor; elinde kılıç tut isterSEN, fark yapmaz ona. En güzel, Kinect tek bir aygit ve bir kere para ödüyorsun. Oysa Move ile birden fazla kişi oynayacağımız dersen kişi sayısı kadar Move aygıtına para bayılman gereklİ. Ayrıca her bir aygit konusdan bağımsız ekstra elektrik enerjisi gerektiriyor.
- Tamam maliyet yönünden Kinect'in avantajı var ama...
- Daha ne "ama"sı Hasan'ım? Kabul et işte Kinect, Move'u her türlü döver.
- Ya, ama, fakat, lakin...
- Heh heh, bağlaçlar tükendi, edatlara mı yolculuk?
- Pf...
- Düşünsene, aşmiş bilim kurgu filmlerinde bile Kinect gibi bir cihaz görmedik şimdije kadar. Microsoft mühendisleri bilim kurgu senaristlerini bile geride bıraktı resmen.
- Ehem, uzaylı olmalı onlar.
- Hastasıyım Hasan'ım.





LOS ANGELES ELEKTRONİĞE DOYDU!

Kısaca "CES" diye anılan Consumer Electronics Show, bu yıl 6 - 9 Ocak tarihleri arasında Los Angeles'ta düzenlendi.

Dünyanın dört bir yanından markaların katıldığı tüketici elektroniği fuarı, başta elektronik meraklıları ve oyun severler olmak üzere on binlerce kişi tarafından ziyaret edildi. Heroes'un yaratıcısı Tim Kring, Lost'un yapımcıları ve 50 Cent gibi pek çok ünlü sima da fuarda ilgi gösterdi. Cep telefonları ve tablet bilgisayarların ağırlıklı olduğu fuarda, azımsanmayacak sayıda yeni oyunun ve oyuna ilişkin ürünün de tanıtımı yapıldı. Neler varmış, bir göz atalım...



Razer Switchblade

Razer firmasının ürettiği bu ilginç ürün, masaüstü bilgisayarlarındaki oyun keyfini taşınamaz boyuta indirmeyi amaçlıyor. Yedi inch ekrana sahip Switchblade, dokunmatik ekranı ve çalıştırıldığı oyuna göre değişkenlik gösteren klavyesi ile bir bilimkurgu filmindeki fırlamış gibi duruyor. Örneğin; World of Warcraft'ı açığınızda her skill'e ait ikon, klavye tuşlarında belirler. Kisacık boşluk tuşunuzda kocaman bir "JUMP" yazarken, saldırmak için kullandığınız "1" tuşu üzerinde oyunun kullandığı ikon seti, yanı çapraz duran kılıçlar, hedef işaretleri ve benzeri semboller görülmeyecek. Bu "sihirli" durum, aslında klavyenin bir LCD panel olmasından kaynaklanıyor. Yapımcılar, ürünün standart PC oyuncu kitleinden daha çok "hardcore" MMO oyuncuları tarafından ilgi göreceğini tahmin ediyor. 12.000.000 WoW oyuncusunun %1'ine yapacakları satış bile sanır ki bu firmayı uzun yıllar ayakta tutmaya yetecektir. Switchblade, CES 2011 ziyaretçilerinin oylarıyla "fuarın en iyi ürünü seçilerek başarının ilk sinyallerini verdi bile.

Intel işlemci kullanan cihaz, oyuncuların mouse'a ihtiyaç duyulmadan oynanabilmesi için çok hassas bir dokunmatik ekranı sahibi. Mouse kullanmaktan vazgeçemeyenler için de cihaza bir USB 3.0 port eklemeyi ihmal etmemiştir. Görüntüyü daha büyük ekrana aktarmak isteyenler için Switchblade'ı HDMI çıkışına eklenmiştir. Cihazın ne zaman satışa sunulacağı ve fiyatı ise henüz belli değil.



Logitech G700 Kablosuz Mouse

Logitech, CES 2011'de yedi farklı kategoride onur ödülü alarak ulaşılması güç bir başarı yakaladı. G700, MMO ve FPS türü oyuncuları oynayanlar düşünülerek geliştirilmiş bir kablosuz mouse. Kablosuz olması ve mouse'un ergonomik tasarımını kullanıciağı müthiş bir hareket özgürlüğü sağlıyor. Mouse'un USB verici, alışıklandı vericilerden çok daha küçük; böylece bir dizüstü bilgisayarın yan tarafındaki USB portuna bile takip hiç rahatsızlık duymadan mouse'u kullanmak mümkün.

Mouse'ta 13 adet programlanabilir tuş bulunuyor. Böylece oyuncular, zor bir komboyu ya da hareket serisini, bekleme süresine kadar programlayıp hepsini tek bir tuşa indirgelyebilecekler. Bir MMO'da hiç yorulmadan dört ayrı saldırıyı tek tuşla yapabilmeyen zaman ve enerji tasarrufu sağlayacağını söylemeye gerek bile yok sanırım. MMO'cuları geçelim; peki ya FPS'ciler? G700, 200 ile 5700 dpi arasında ayarlanabilem hassasiyetiyle onlara da kesintisiz bir oyuncu performansı sunuyor. Mouse, bütün makro ve kullanıcı ayarlarını, içindeki hafıza kartında tuttuğu için bir defa programlandıktan sonra bütün bilgisayarlarda başka hiçbir ayara gereklilik olmamaktadır. Bu kadar güzel özellikleri olan bir ürünün hiç mi kusuru yok peki? Maalesef var... Mouse'un göze çarpan en büyük kusuru, sadece sağ elini kullananlar için tasarlanmış ve solakların tamamıyla unutulmuş olması diyebiliriz.





Logitech F540 Kablosuz Kulaklık

Konsol oyuncuları için tasarlanmış bu kablosuz kulaklık, PlayStation 3 ve Xbox 360 dahil olmak üzere üç farklı cihaza bağlanabiliyor. Gece vakti kanepeye yayılıp ev halkını rahatsız etmeden, gümbür gümbür sesle oyun oynayabilmek ya da Killzone 2 oynarken takımdakilerle çene çalmak istiyorsanız, bu ürün tam sizin için diyebiliriz.

Kulaklık üstündeki tuşla, cihaza bağlı bulunan bütün ses kaynakları arasında kolaylıkla geçiş yapabiliyor. Oyun sesi ve konuşma sesi ayrı ayrı tuşlarından, yine kulaklık üzerinden kontrol edilebiliyor. Kulaklık, 40mm lazer ayarlı sürücülerini sayesinde sesleri, bir oyun için gereken bütün detayyla verebiliyor. Oyuncular çok iyi bilir; az önce öksüren nöbetçinin koridorun sağında mı, yoksa sol taraftaki binanın tepesinde mi olduğunu anlamak önemlidir. 2.4 Ghz dijital kablosuz bağlantı sayesinde kulaklığın ses veri akışında hiçbir aksama olmuyor. Cihazın şarjı, ortalama bir kullanımında 10 saat kadar dayanıyor. Kullanım esnasında bataryanın bitmesi durumunda, F540'ı kabloyla şarj takip bu sırada da kullanmak mümkün. Böylece sürpriz bir şarj bitiminde bile kabloyu takip eğlenceye devam edebilirsiniz.



Sifteo Oyun Küpleri

Içinde hareket sensörü bulunan, 128x128 piksel çözünürlüğünde, 1,5 inchlik kare şeklinde küçük bir LCD ekran düşünün. Şimdi bunu alıyla çarpın. Şimdi de bu bir avuç dolusu minik ekranın her birinde 32-bit işlemci olduğunu hayal edin; hatta her biri diğerini algılasın ve içine çeşit çeşit oyun yüklenenebilsin. Aslında bunları hayal etmeyin; zaten daha önce bu ucuç fikri gerçekleştirmiştir ve adını da "Sifteo" koymuşlar.

Bir Sifteo küpü şarj edildikten sonra dört saat oynanabiliyor ve bilgisayarın USB girişinden 20 metre uzaklığa kadar çalışabiliyor. İyi, hoş da bunlara neden "küp" demişler? Geometri algınızı bozdun be Sifteo! Mesela; bir oyunda ilk küpte koşmaya başlayan adamınız, diğer küpü yanına koymduğumuzda ilk küpten diğerine geçiyor ve koşmaya orda devam ediyor. Küpleri yan yana ekleyerek, adamı içinde bulunduğu labirentten çıkarmaya çalışıyoruz. Alışındık oyun deneyiminden farklı olduğu kesin. Hala "Ne ki bu?!" mu dediniz? O zaman www.sifteo.com adresine bir bakıp bu tuhaf oyuncanın videolarını izleyebilirsiniz.

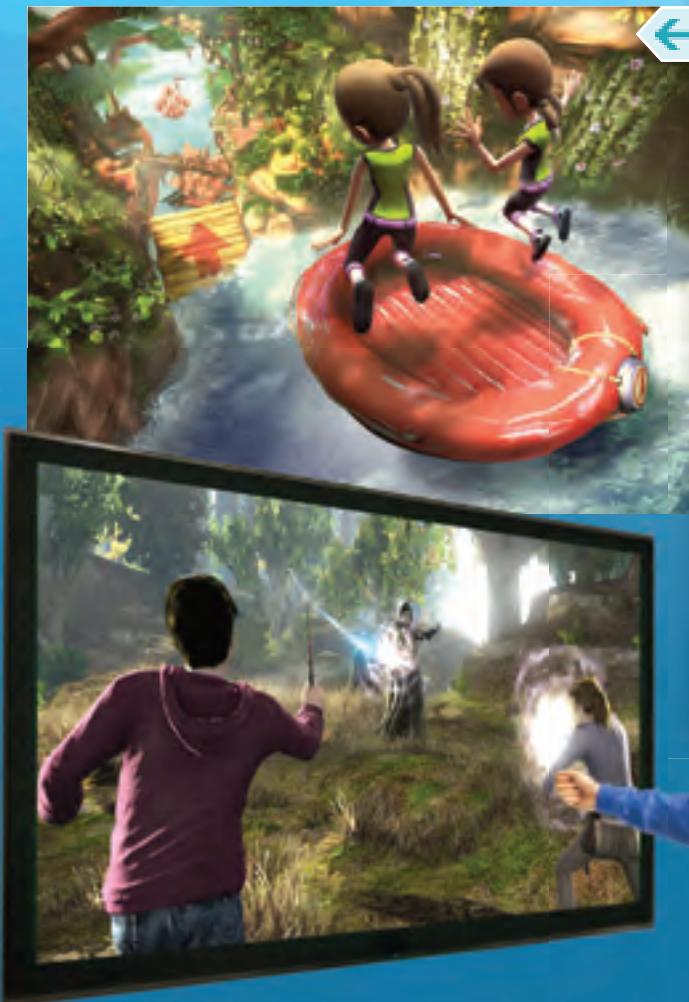


Razer Onza Tournament Edition

LoRazer Onza, görünüm açısından Xbox 360'ın gamepad'ine fazlasıyla benziyor. Cihazın en güzel özelliği hem masaüstü bilgisayarınızda, hem de Xbox 360'ta kullanılabilir olması. Böylece oyuncular, bilgisayar başında da konsol oyunlarını aynı rahatlıkla oynamaya fırsatı sahip olacaklar. Onza Tournament Edition'da analog stick sertlik ayarı, geliştirilmiş D-pad, arkadan aydınlatmalı aksiyon tuşları ve programlanabilen ek tuşlar bulunuyor. Normal versiyondaysa sertlik ayarı ve arkadan aydınlatmalı tuşlar bulunmuyor.



→ Kinect



Project Natal'ın tanıtım filmini ilk izlediğimizde, çoğu oyuncu gibi biz de bunun gerçekleşmesinin biraz hayal olduğunu düşünmüştük. Daha sonra proje, "Kinect" adını alarak somut bir ürüne dönüştü. Hiçbir kontrol aparatı olmadan, insanın kendi vücudunu ve sesini kontrol cihazı olarak kullanabildiği bu yeni sistem, oyun kültürünü baştan aşağı değiştirecek gibi görünmüyordu. Tabii ki yine de direksiyon şeklinde ve gerçekten elle tutulabilen bir kontrol cihazı yerine, mahallenin delisi gibi elimizde direksiyon varmış gibi hareket etmenin daha zevkli olup olmadığını zaman gösterecek. Sonuç olarak ürün, daha çok ailecek oyun oynayan ve "casual gamer" diye tabir edilen kitle düşünülerek hazırlanmış.

Peki bu sistem nasıl çalışıyor? Kızılıltı işin yanın projktörler, karşısındaki insanın baş, gövde, kol, el ve ayak kısımlarını ve yaptığı vücut hareketlerini ayrı ayrı algılayarak bu verileri CMOS algılayıcıları yönlendiriyor. CMOS algılayıcılar da topladığı veriyi komuta çevirerek, yapılan hareketin kaydı olan milyonlarca insan hareketinden hangisine daha uygun olduğunu belirliyor ve oyundaki üç boyutlu modelin buna uygun hareket etmesi sağlanıyor. Ne diyelim, teşekkür ederiz Microsoft, çok yaşa Kinect! Artık "Salonda Prince of Persia oynuyordum, kafamı avizeye çarpmışım." gibi tuhaf cümleler kurabileceğiz ve bize deli demeyecekler.



→ Logitech G930 Kablosuz Kulaklık

Logitech G930, bir kulaklıktan küçük bir mucize yaratarak oyuncuya gayet detaylı bir 7.1 Dolby Surround ses desteği sunuyor. Özel olarak geliştirilmiş kablosuz veri aktarım teknolojisi sayesinde sesler sıkıştırılmamış ve kaliteli bir şekilde kulaklığa aktarılıyor. Bu aktarım esnasında hiçbir gecikme ya da parazit olmuyor. Ayrıca kullanılan "memory foam" teknolojisi sayesinde kulaklığın baş ve kulak bölgelerine daha az basınç yapması sağlanmış. Böylece uzun süre kullanımından kaynaklanan baş ağırları ve yorgunluk hissi büyük ölçüde engellenmiş. Bu kulaklığın da pil ömrü ayen F540 modelinde olduğu gibi 10 saat. Pilin bitmesi durumunda, kulaklık kabloyla şarja takılıp kullanılmaya devam ediliyor. G930, "ben hem geceleri oynarım, hem de Dolby Surround'dan vazgeçemem" diyenlerin tek seçeneği gibi görünüyor.





Uncharted 3: Drake's Deception

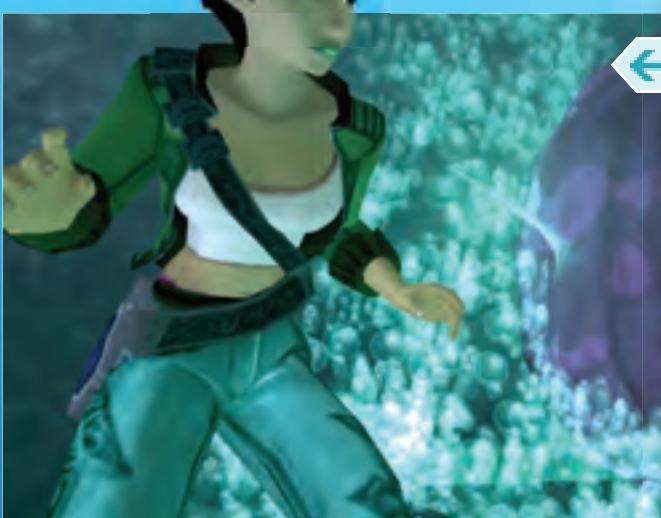
Geçelim PlayStation 3'ü PlayStation 3 yapan en önemli oyunlardan birine... 2009'da yılın en iyi oyunu ödülünü alan Uncharted 2'den sonra üçüncü oyunun çıkışmasını sabırsızlıkla beklemeye başlamıştık. Biraz Indiana Jones, biraz Lara Croft, bol bol da silahlı çatışma kimin hoşuna gitmez ki? Beklenen oldu, üçüncü oyun duyuruldu ve bu kez kahramanımız Drake, kendisini çöllerde koştururken bulacak. Yayınlanan videolardan gördüğümüz kadariyla bu kez oyumuz, ikinci oyundaki tren kazası benzeri bir ortamda, çöle düşmüş büyük bir uçaktır başlayacak. İkinci oyundaki harika grafikleri daha da geliştirmiş Naughty Dog. Yapılan açıklamaya göre, bu oyunda başka bir grafik motoru kullanılarak. Bunun bir sebebi, çöl bölümlerinin alabildiğine geniş ve platformsuz olması olabilir. Oyun boyunca Drake ve Sully Sullivan, Rub al-Khalî Çölü'ndeki kutsal kent Kumların Atlantis'ını ararken, onları kendilerini kenti korumaya adamış bir tarikat engellemeye çalışacak. Heyecanla bekliyoruz.



Killzone 3

Coğu oyuncunun "PlayStation 3'te FPS mi olur yahu!" cümlesini bozguna uğratan Killzone serisi, bütün hızıyla ve daha karanlık bir şekilde devam ediyor. İkinci oyundan sonunda kötü adamımız İmparator Visarı'nın cesedi, kahramanlarımız Sev'in ve Rico'nun ayaklarının dibine serilmiş bir şekilde yatıyordu. Kötü adam ölünce barış, huzur vesaire geldi mi acaba? Tabii ki hayır! Herkesin bir üçüncü oyuna daha ihtiyacı var! Killzone 2 haritalarına göre 10 kat daha büyük haritalar, yenilenmiş yakın dövüş sistemi, daha fazla silah, HDR ses desteği... Oyunun pek çok güzel yanı var. Tabii ki en güzel özelliğini sona sakladık: Oyun, 3D görüntü ve PlayStation Move desteğine sahip. Gerçi elimizde el feneri gibi bir Move aparatıyla nişan almak ne kadar kolay olur, orası tartışırlı. Daha kalabalık bir Helghast ordusuna karşı bir avuç ISA askeriyle bakanım daha ne kadar dayanabileceğiz, hep birlikte göreceğiz.





→ Kinect

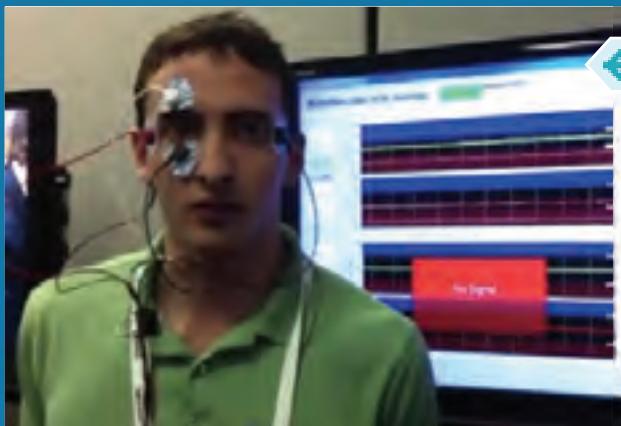
Beyond Good & Evil, 2003 yılında Ubisoft tarafından çıkarılan, içerik ve oynanış açısından gayet başarılı bir aksiyon / adventure oyunuydu. Oyun, bütün güzel özelliklerine ve 2004 yılında kazandığı "oyun yapımcılarının seçimi" ödülünde rağmen aynı başarıyı ticari manada yakalayamadı. Aslında bir üogleme şeklinde planlanan oyun, bu başarısızlıktan sonra tamamen rafa kaldırıldı. İşte şimdi ilk oyun tekrar karşımıza geliyor, hem de HD olarak. Serinin ikinci oyunu ait çalışmalar da şimdiden başlamış. Sanırız bu kez sekiz yıl aradan sonra herkes, Jade'ı oyun dünyasında hak ettiği yere getirmeye kararlı.

Rayman serisinin Fransız yaratıcı Michel Ancel tarafından geliştirilen oyun, 11 Eylül sonrası uygulanan siyasi politikalardan, medyanın rahatsız edici gücüne kadar pek çok alt metin barındırıyor. Bütün bu olaylar, ünlü anime ustası Hayao Miyazaki'nin yarattığı tuhaf bir dünyada geçiyor. Aynen HD olmayan versiyondaki gibi kahramanımız Jade, oyun boyunca karşılaştığı bulmacaları çözecek, düşmanlarla savaşacak ve yüksek koruma önlemleri olan karargahlara gizlice sızacak. Bakalım bu kez Jade'in akibeti ne olacak?



Recon GPS'li Kar Gözlüğü

Doğrudan oyuncularla ilgili bir ürün olmasa da oyuncılarda karşılaştığımız ilginç ekipmanlara benzediği için bunu da sizlerle paylaşmak istedim. Recon Instruments tarafından geliştirilen ve Android kullanan bu kar gözlüğü, sahip olduğu dahili GPS sistemi sayesinde gözlük camında, görüşü engellemeyecek şekilde, o andaki hızınızı, yüksekliğini, haritadaki konumunuza ve hareket ettiğiniz yönü gösteriyor. Böylece ekipmanlar eski bilimkurgu filmlerinde ve bilgisayar oyuncularında olurdu, artık onları da yapmaya başladilar. Metal Gear Solid'deki ortama göre renk değiştiren süper kamuflajları ne zaman yapacaklar bakalım. Recon Instruments, CES 2011'de gündelik hayatı kullanabilecek güneş gözlükleri üzerinde de çalışmaya başlığını açıkladı. Bu işin sonu, x işinli güneş gözlüklerine kadar gider gibi görünüyor.



Göze Takılan Kontrol Cihazı

CES 2011'de en çok ilgi çeken ürünlerden birisi de insanların, gözleriyle oyun oynayabilmelerini sağlayan cihaz oldu. Amerikalı bir şirket olan National Instruments tarafından geliştirilen cihaz, göz çevresine takılan elektrot bantlarından oluşuyor. Kas hareketlerine ve göz topundaki elektrik değişimine göre kullanıcının ne tarafa baktığını algılayan sistem, ekranındaki karakteri de aynı veriye göre yönlendiriyor. Super Mario'yu yürütmek için ekranın sağına doğru bakmanız, ziplamak için yukarı bakmanız yeterli. Bu şekilde bir saat Super Mario oynarsanız, muhemelen şaşı kalırsınız. Pek pratik bir yöntem olduğunu söyleyemeyiz. Sonuç olarak ürün daha prototip aşamasında ama ileride askeri alanlardan, engelli insanların bilgisayar kullanımına kadar pek çok alana uyarlanabileceği için çok şeyler vaat ettiği kesin.

Erlagral Sängü ROLE PLAYING GÜNÜKLERİ

Selamlar; yine ben. Sıkıldınız değil mi benden? Bakın sıkıldısanız da size aksiyon olsun diye farklı farklı sistemler, farklı oyunlar öneriyorum. Yani sıkılmamış olmanız lazım. Neyse efendim, geçen ayki yazımın sonunda belirttiğim üzere, Magic the Gathering Türkiye takımı, Japonya'da yapılacak olan Dünya Turnuvasına gidecek demiştim... Gittiler de! Döndüklerindeyse karşılarda beni buldular! Ben de hemen tuttum, bir köşede konuşturdum. "Neler oldu?", "Neler yaşandı?", "İyi misiniz?" diye sordum Süreyya da sağ olsun, anlattı da durdu. İşte Japonya'da yaşananlar...

Japonya'da Büyüük Olmak

Tarih 9 Aralık 2010, yer Japonya'nın Chiba kentinin dev kongre merkezi, Makuhari Messe. Avustralya'dan Venezuela'ya kadar dünyanın dört bir yanından gelmiş 60'a yakın ülkenin temsilcileri olarak, ellerimizde bayrak, sağı sollu müthiş bir ahenkle geçiş töreninde ilerleyip sahnedeki yerlerimizi alıyoruz. Bu sene 18.si düzenlenen Dünya Magic the Gathering Şampiyonası, kısaca "Worlds", bu coşkulu bayrak seremonisini takip eden görkemli açılış töreniyle birazdan başlamak üzere...

Biz, üç kişilik Türk takımı olarak, Şener Koçyiğit, Mertcan Hekimoğlu ve ben, Süreyya Dipşar, aralarında profesyonellerin de bulunduğu dünya çapından pek çok eleme turnuvasını geçerek seçilmiş 400 kadar oyuncuya beraber dört gün sürecek bu maratona hazırız. Worlds, açılış töreni ve her sene olduğu gibi geçen 10 yıllık kariyeriyle takdir kazanan üç kişinin "Hall of Fame"e girişinin kutlanmasıından hemen sonra başlayacak. Herkes kırır kırır,

yüzlerde müthiş bir heyecan... Ve bu büyük organizasyon, yine birçok farklı ülkeden gelen hakemlerin çabalarıyla saat gibi işlemekte!

Bu coşku ve heyecanda Magic geleneği ve tarihinin bir parçası olmaktan başka büyük ödüllerin de parmağı yok değil. Sadece bireysel kısımda birincilik ödülü 45.000 Dolar, diğer dağıtılan ödüllerin toplamıysa 500.000 Dolar'dan fazla! Yılda dört kez gerçekleşen profesyonel turnuvalarda simdiye kadar 30.000.000 Dolar'dan fazla ödül dağıtılmış. Worlds ise Magic dünyasında yılın en prestijli turnuvası.

Peki Magic the Gathering nedir? İsterseniz kısaca biraz anlatayım... Birçoğunun kısaca Magic dediği bu oyun, 1993 yılında Amerikalı matematik profesörü Richard Garfield tarafından tasarlandı. Koleksiyona uygun kart oyunları





arasında türünün ilki ve de en popüleri. 6.000.000'dan fazla insan tarafından büyük bir tutkuyla takip edilip oynanmaktadır. Her sene yenileri eklenen fantezi temali kartlardan her oyuncunun kendine göre bir deste yapıp onu diğer oyunculara karşı oynadığı Magic'in zorluğu ve keyfi birçoğuna göre satranç gibi klasik oyunları da ötesinde. Çok boyutlu dengelere sahip olan bu kart oyunu, birçok sinerjiyi, olasılık ve istatistik kullanarak hesaplama gerektirdiği gibi son derece dinamik, esnek ve dikdörtlü karar verme becerisini de geliştirmekte. İnisiyatif almayı, çok iyi planlama yapmayı ve en ilginci de dünyadan her yerinde oynanan oyunlardan haberدار olmayı teşvik eden bir oyun olmasıyla insanların bağlamakta. Bu yetenekleri gösteren pek çok genç, turnuvalarda başarı sağlayarak finans sektörünün dev firmalarından çok prestijli iş teklifleri almaktadır.

Bu oyunun en iyileri her sene, her ülkede düzenlenen bölgesel turnuvalardan (Regionals) sonra, sadece o turnuvalarda dereceye girenlerin katılabildiği ülke şampiyonları (Nationals) sonucu kazanınlardan oluşuyor. Kendi ülkelerinde zafer kazanan oyuncular Worlds'e, yani dünya şampiyonasına davetiyeyle mükafatlandırılıyor...

Görkemli açılış töreni sonrası bizim gibi tüm bu oyuncuların ellerinde, özenle hazırladıkları desteleri, kendilerine ayrılan masalara, yarışmadaki ilk rakiplerinin karşısına oturmalarıyla ilk tur başlamış oldu. Turnuvada toplam üç farklı formatta, deste hazırlama stilinde 18 maç, bundan sonraki üç gün boyunca yapılacaktı. Her turda iki oyun kazanan, Swiss lig sistemine göre üç puan alıp (Beraberlik bir, mağlubiyet sıfır puan.) bir sonraki turda aynı başarıyı göstermiş başka bir oyuncuya eşleşerek turnuva birinciliğine

doğru bu uzun yolda ilerlemektedir.

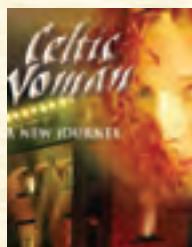
Turnuvanın bireysel kısmı hariç, üçer kişilik ülke takımılarının karşılıklı oynadığı ülkesel yarışmaya ilk altı tur yapılan bireysel yarışmalardan sonra başlıyor. Bu bölümde Türkiye olarak sırasıyla Porto Riko, Almanya, Malezya ve İsrail ile karşılaşıyor. Karşılıklı üç kişinin farklı formatlarda, aynı anda ama yardımlaşarak yaptığı düellolar şeklinde oynanan bu müsabakalarda eşleştigimiz Porto Riko ve İsrail karşısında galibiyet alırken, Almanya ve Malezya'ya maalesef yenik düşüktür. Üç günlük yoğun oyun tempusu sonucunda bireysel puanların da eklenmesiyle turnuvayı 39. sırada bitirdik.

Değişik felsefelerde destelerin ve bu destelerin oynaması stillerinin yarıya turnuvayı bireysel alanda Fransa'dan Guillaume Matignon kazanırken, Slovak Milli Takımı ülkelerine birincilik ve 12.000 Dolar para ödüllü ile döndü. Ama o ortamı tadan herkesin de bildiği gibi gerçek kazanan, orada oluşan dostluklar oldu. Ortak tutkunun ve oyun keyfinin oluşturduğu paylaşım ve ortak dil sayesinde çok hızlı kaynaştığımız arkadaşlarla inanılmaz eğlenceli, renkli günler geçirdik. Japonya gibi zengin bir kültüre ve son derece kıbar insanlara sahip bu kadar ilginç ve farklı ülkeyi tanıtmış olmamız da kabası.

Magic the Gathering'in, adının da ima ettiği gibi insanları büyütüp kaynaştıracı bir oyun olması belki de en pozitif yönü. İşte bu sosyal birleştirici gücünü, büyülüüğünü, Japonya'da bir araya gelen yüzlerce yabancıyla beraberce yaşadık. Karar verme kabiliyeti gibi birçok düşünSEL beceriyi geliştirip sivrilten bu kart oyununun belki de hemen göze çarpmayan en büyük başarısı, katalizör olduğu arkadaşlıklarındır. Magic, bizim için Japonya'da bu sayede çok büyütüktü. Ülkemizde de yüzlerce kişinin yıllardır severek oynadığı Magic'in daha da fazla ilgi görüp daha birçok dostluğa sebep olması dileklerimle...

Başan gemicin ardından

Süreyya Dipşar'ın üç günlük dünya şampiyonasına ait anıları işte böyle sevgili okurlar. Magic the Gathering, gün geçtikçe daha çok oyuncunun dikkatini çeken bir oyun. Özellikle ülkemizde gelişimi bir hayli hızlanmış durumda. Dünya şampiyonasına gitmek isteyenlerinizin sesini duyar gibiyim; ülkemizi temsil etmek için bir oyuncu bundan daha iyi bir yol bulabilir mi? Turnuvaya katılan ve ülkemizi temsil eden arkadaşlarımıza ben de buradan teşekkür bir borç bilirim. Umarım yıllar geçtikçe sıralamadaki yerimiz de yükselecek... ■



Ne dinledim

Celtic Woman dinledim arkadaşlar. Zaten yıldır dinliyorum, bir de size dinleteyim istedim. Farkındaysınız Celt müziğine yavaş yavaş isındırıyorum siz. İleride çok daha net Celt müzik tavsiyelerim olacak. Celtic Woman, ABD'de birbirini tanımayan beş İrlandalı kadın tarafından kurulmuş bir grup. Tarz olarak Celt müziğinin bilinen eserleri başta olmak üzere, kendi yazdıkları

New Age şarkıları bulunmaktadır. 2004 yılında kurulmuş olan grup hala faal halde. Belki bir ara biz de dikkatlerini çekeriz de konser neyin bir şeylere gelirler.



Ne okudam

Mark Twain ismini kesin duymuşsunuzdur. Duymadığınızda duyun, yoksa çok şey kaçırsınız. Duyanlarınız da eminim ki bilindik eserleri okumuştur ya da iştemiştir. Tom Sawyer isimli kitap pek tabii ki en bilindik eserleri arasındır. Nitekim benim size tavsiye edeceğim kitap biraz daha bilinenin dışında: A Connecticut Yankee in King Arthur's Court. Kitap genel hatlarıyla endüstri çağındaki ABD'den, yüzüller öncesine, Kral Arthur'un dönemine zaman

yolculuğu yapan bir adamın hikayesini anlatıyor. Genel hatlarıyla ABD'nin dünyayı nasıl yozlaşdırığına değinen ironi dolu bir kitap. Fakat içerisinde bulundurduğu bilimkurgu yapısı da yadsınamaz düzeyde. Şimdi deneyimli okumalar...

Sevgililer Günü Özel

- Moda
- Güzellik
- Hediye
- Taktik

HEDİYE
AŞK SÖZLERİ
TAKVİMİ



heygirl.com.tr

SUBAT
SAYISINI
KAÇIRMA!

Dijital Dergi Aboneliği İçin:
www.eMecmua.com



İlk Bakış

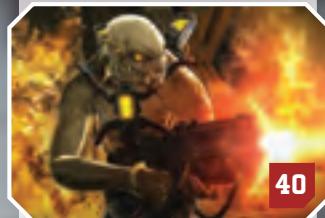
Gel PC PC PC!

PÇ oyuncuları yeni ekran kartlarını almış, RAM'leri iki katına çıkarmış, güç kaynağını arttırmış, fanları coğaltmış, anakartları yenilemiş, aç kurdun kırmızı başlıklı kizi beklediği gibi oyun bekliyorlar! Gel gelelim size iç açıcı haberlerim yok şu sıralar. İlk bakışlarını yaptığımız oyunların yarısı PC için çıkmıyor ve büyük bir ihtimalle de hiçbir zaman çıkmayacak. Bodycount ve Fight Night Champion sadece konsollara çıkıyor. Resistance 3'ü ve inFamous2'yi PC'de görmek hayal zaten. Need for Speed Shift 2 Unleashed, Star Wars: The Old Republic, The Elder Scrolls V: Skyrim falan da olmasa PC'ciler aç kalacak önumüzdeki süreçte.

Fight Night Champion

Yiğitler er meydانا! İki yiğit çıktı meydana, ikisi de birbirinden merdane. Hayde bre!

51



40

Resistance 3

I am Chimera hulen, var mı bana yan bakan? Chimera'ların köküne kibrıt suyu dökmek kolay mı sandınız?



44

inFamous 2

Yaratıklar uçak, arabalar fırlayacak, yer yerinden oynayacak! inFamous2 çarpa çarpa geliyor.



55

Need for Speed Shift 2 Unleashed

Yok yok bu NFS serisi hakikaten Shift sayesinde oyun olmaktan çıkmaya başladı.

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



Yapım Insomniac Games **Dağıtım** Sony **Tür** FPS **Platform** PS3
Çıkış Tarihi 6 Eylül 2011 **Web**

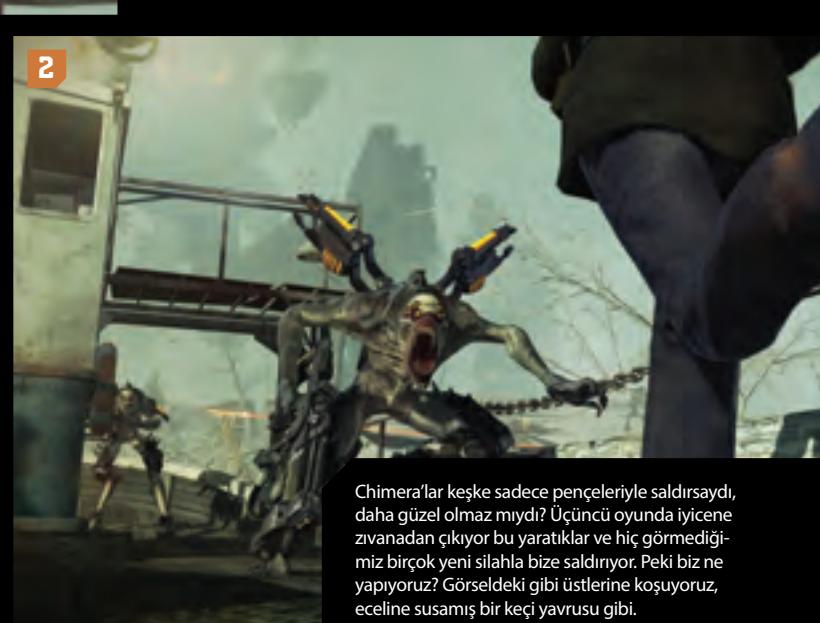
Resistance 3

Dünyayı kurtarmak için, son bir serüven

istikrarlı PS3'e özel oyunlar kervanının en iddialı üyelerinden bir tanesi Resistance 3. "Konsolda FPS olmaz!" diye kendimizi yakarak köprülere bağıladığımız o günlerde ortaya çıkmıştı ve bunun olabildiğini göstermişti herkese. İkinci oyun geldi ardından ve şimdi de üçüncüsü... Chimera her oyunda daha da güçlendi, nihayetinde de insanlığın tepesine bindi. Üçüncü oyunda dünyamızın bu büyük istiladan kurtulup kurtulmayacağıını inceleyeceğiz ve bu görevde bizzat rol alacağız. ■ **Tuna Şentuna**



Dikkatinizi çekmek için böyle bir görseli başlıyoruz turumuzu. Nasıl, korkunç bir yaratık değil mi? İki oyundur bunları öldürüyoruz ama bitmiyor; Chimera'lar bir türlü dünyamızı bize geri vermiyor. Yalnız bilin ki eğer bir Chimera bu kadar yakınıza girdiye ondan kolayında kurtulamazsınız...



Chimera'lar keşke sadece pençeleriyle saldırsayıdı, daha güzel olmaz mıydı? Üçüncü oyunda iyicene zıvanadan çķıyır bu yaratıklar ve hiç görmediğimiz birçok yeni silahla bize saldırıyor. Peki biz ne yapıyoruz? Görseldeki gibi üstlerine koşuyoruz, eceline susamış bir keçi yavrusu gibi.

3



Oyunda bir bölüm olacak bu bölümde bir teknenin içerisinde ilerleyeceğiz. Tekneye de elbette ki Chimera'lar saldıracak. Peki nereden gelecekler bunlar? Sudan çakacaklar mı, bilinmiyor fakat havadan ineciklerinin resmini sizinle paylaştığımıza inanıyoruz. Teknenize inmeden, onları havada avlarsınız ne ala; yoksa işler karışıyor.

Tansiyon Ölçer

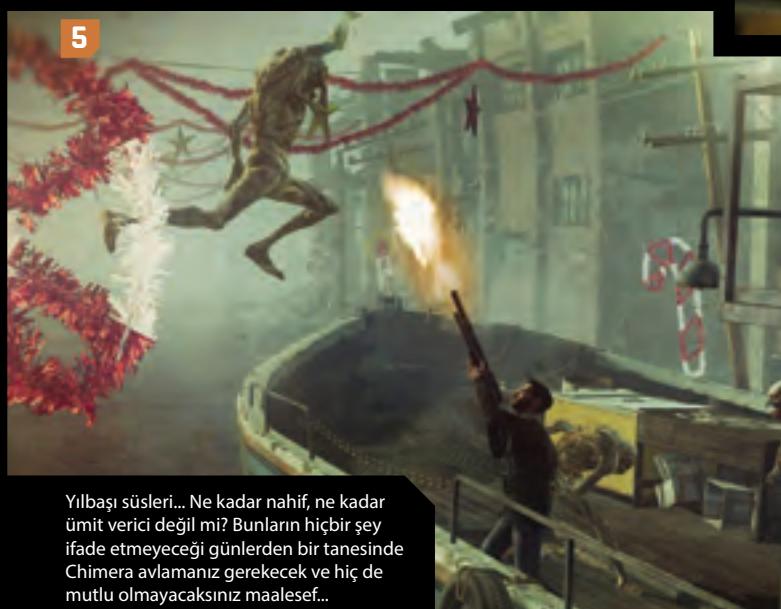
NORMAL

4



Devasa Chimera gemilerine hazır mısınız? Hazır olmanız imkan yok; çünkü bunlar gerçekten devasa. Bir tanesi, metrelerce yükseklikteki bir gökdelen kadar ve yakınında durmak bile ölümünüz demek. Oyunda bu gemilerden nasıl kaçacağınız, onlar bize musallat olacak mı, henüz bilmiyoruz ama umutlarımız aksi yönde.

5



Yılbaşı süsleri... Ne kadar naihif, ne kadar ümit verici değil mi? Bunların hiçbir şey ifade etmeyeceği günlerden bir tanesinde Chimera avlamaman gerekecek ve hiç de mutlu olmayacaksınız maalesef...

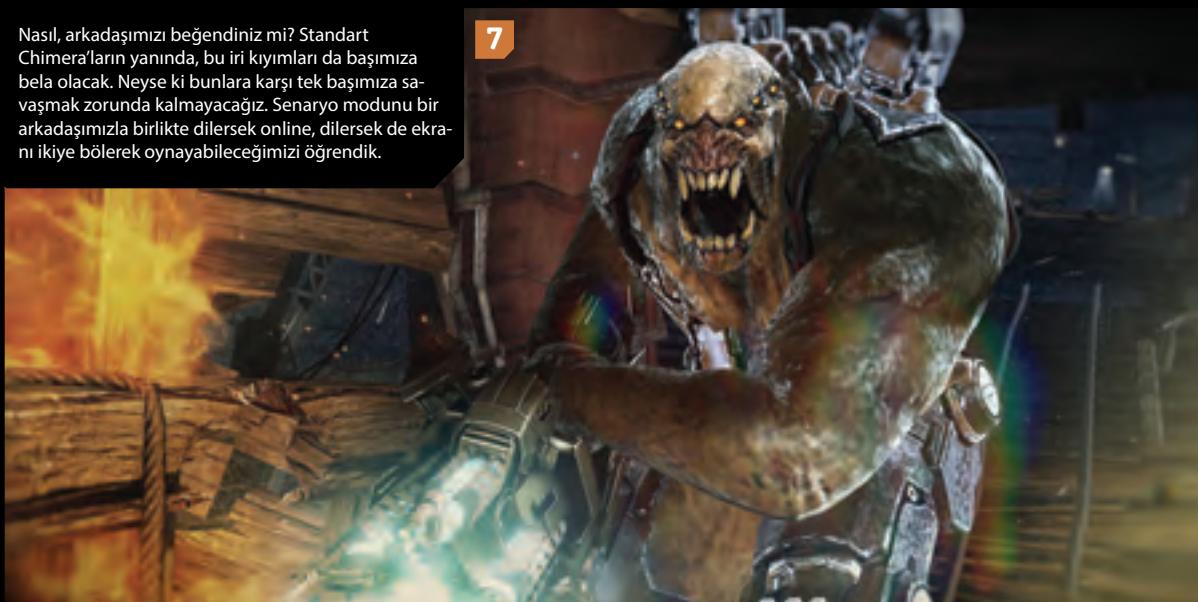
6



Joseph Capelli'yi tanıyorsunuz. İkinci oyunun sonunda görevinden kovulan bu asker, Oklahoma'da oğlu ve karısıyla birlikte yaşıyordu. Ne var ki görev onu geri çağrıldı zira Chimera'yı durdurmak için New York'a doğru yola çıkması gerekiyordu.

Nasıl, arkadaşımızı beğeniniz mi? Standart Chimera'ların yanında, bu iri kuyumları da başımıza bela olacak. Neyse ki bunlara karşı tek başımıza savaşmak zorunda kalmayacağız. Senaryo modunu bir arkadaşınızla birlikte dilersek online, dilersek de ekranı ikiye bölgerek oynayabileceğimizi öğrendik.

7



**Chosokabe**

Kökleri Çin İmparatoru Qin Shi Huang'a dayanan burnu kalkık bir klan diyebiliriz. En güçlü geleneksel yapısı çiftçilik olduğundan top-raklarından elde ettikleri kazanç yüksek olacak. Okçu eğitiminde iyi oldukları için de tehlikeli okçuları çok ucuz maliyete çıkarabilecekler.

Yapım Creative Assembly **Dağıtım** Sega **Tür** Strateji Platform PC
Çıkış Tarihi 15 Mart 2011 **Web** www.totalwar.com/shogun2

Shogun 2: Total War

Japonya'nın hakimiyetini ele geçirmek...

Piyasadaki en eli yüzü düzgün strateji oyunlarından biridir Total War serisi. Uçsuz bucaksız savaş alanlarında binlerce askeri kontrol etmenin oyuncuya verdiği hız ve gaz, tarif edilemez. Pek çok fanatığı bulunan ünlü serinin yeni üyesiye bomba gibi geliyor; çünkü birinci nedeni tekrar Japonya'da geçiyor, ikincisi ise Japonya'nın en kanlı dönemlerinden birinde vuku buluyor olması.

Evdre olsam kaynak kitaplarının yardımıyla size 16. Yüzyl Japonya'sı hakkında çok güzel bilgi vererek, misler gibi bir giriş yapardım. Hafızamın bana yardım ettiği kadar (Genelde hiç yardımcı olmaz, bencil şey.) bir şeyler yazabilirim lakin hangi ailinen hükümdarlığı sürüyordu, kimler birbirine girmiştir, ismen hatırlayamıyorum. Shogun 2, Ashikaga Bakufu'nun yıkılmasına neden olan Önин Savaşı (Önin no Ran) esnasında geçecek. Önин Savaşı'nın özelliğini, ülke çapında tüm Daimyo'ların (Bakufu'ya bağlı derebeyleri.) yeni imparatorluk evi

■ **Gemiden gemiye çırktırma yapmak böyle bir şey. Geminize çıkışmalarına izin verirseniz, gördüğünüz gibi yerde yatan siz olursunuz.**

**Tansiyon Ölçer**

ÇOK YÜKSEK

(Shogun / Bakufu) olmak için birbirlerine girmesidir. İsmi "Total War" olan bir oyun için daha iyi bir tarihi olay bulunabilir mi?

Peki merakla beklenen Shogun 2 ne gibi yenilikler içeriyor? Öncelikle seriyi bilmeyen oyuncular için özetle geçeyim; TW serisi, gerçek zamanlı ve sıra tabanlı strateji öğelerinin birbirine karışışı, geniş savaş alanlarında, büyük orduları yönetmenize imkan veren bir strateji oyunudur. Shogun 2'deysse savaş zamanında general, ülke yönetimi esnasında hanedan yönetici olacsınız.

Derya kuzusu bunlar!

Oyun boyunca savasmaktan yorulacağz gibi görünüyor; çünkü ana karadaki yer savaşlarının yanı sıra birçok adası bulunan Japonya'nın kıyısında deniz savaşlarına gireceğiz. Gemilerin amansız top atışlarının yanı sıra gemiden gemiye asker bindirme, okçularla saldıurma gibi seçenekler olacak. Denizlerdeki gemiler şimdilik hafif, orta, ağır, top ve ticaret gemisi olarak ayrılacak. Örneğin; hafif gemiler hızlı hareket edebilecek ve okçu taşıyacak. Gemiler büyütükçe taşıdıkları mürettebat artacak, ayrıca büyük gemilerin diğer gemilere bindirme yapması kolay olacak. Yapımcıların özellikle üzerinde durduğu husus, bundan önceki TW oyunlarında olan "Büyük olan gemi kazanır!" mantığının Shogun 2'de yıkılacak olması. Örneğin; iyi yönetilen üç hafif okçu gemisinin, bir ağır okçu gemisini alabileceği söyleniyor. Eğer teknoloji araştırmalarınızda barutu keşfederseniz, gemilerini topla donatabileceksiniz. Siğ sulara geldiğinizde büyük gemileriniz karaya oturabilecek ya da gemileriniz çok hasar aldığında tersaneye kaçırıp tamir edebileceksiniz.

Kara savaşlarında devrim

Savaş alanında toplam 56000 asker! Diğer TW oyunlarıyla karşılaştırınca askeri birliklerdeki çeşitlilik fazla değil. (30 - 40 arası.) Bunun nedeni, oyunun tek bir ülkede geçmesi tabii ki. Shogun 2'de kale savunması ilginç olacak gibi; elbette ki



duvarlarla çevrili fakat Avrupai kalelerin aksine kısa ve üç kattan oluşuyor. Kuşatmanın halen çok önemli olduğu oyunda en önemli yenilik, her Daimyo'nun bir kahramanı olacak olması. Kahramanlar tek başlarına büyük birlikleri devirebilecek kuvvetteki inanılmaz bir birim olacak. Tek başına savaşa tereddütsüz itebileceğiniz kahramanınız, korunmasız bir düşman generale kadar karşısındakileri biçe biçe ilerleyebilecek ya da çok stratejik bir noktayı tek başına rathanlıkla savunabilecek. Elbette ki bu birim ölümsüz değil ama öldürmek için ordunuzun hatırı sayılır bir kısmını gözden çıkarmaya hazır olmalısınız. Kulağa abartılı gelen bu birim, oyunda dengesizlik yaratır mı diye düşünübilirsiniz fakat kahramanınıza kavuşmak için teknoloji araştırmrasında en üst seviyeye gelmeniz gerekecek.

Oyunda savaş alanındaki mahareتلernizi göstermek yetmeyecek, Daimyo'nuza da iyi yönetmelişiniz. "Campaign" halinde ekonomini, teknolojinizi ve yerleşim stratejinizi düzenlemelisiniz. TW serisinde klasik olarak tur bazlı olarak harita üzerindeki birimleri yönlendirmekten sorumlu olacaksınız. Her zaman kaba kuvvetle savaşları kazanmak zorunda olmayacaksınız. Politik kararlarla kafa yorup seçim yapmak zorunda kalarak da düşmanlarınızı alt edebilirsiniz. Şimdiden kabul edilen birimler olan Ninja'lar suikast gibi işlerle ilgilenirken, Geisha'larsa casusluk konularında eliniz ayağınız olacak. Bunların dışında aile içi ilişkilerinizi de iyi yönetmek gerekecek, aile fertlerinin bağlılığını yüksek tutmak için onlara toprak ve çeşitli binalar verebileceksiniz.

Oyuncular oyun esnasında tecrübe puanı kazanabilecekler.

Multiplayer modunda en fazla sekiz oyuncu karşı karşıya gelebilecek. Oyuncular dörder kişiden oluşan iki gruba ayrılacaklar ve birer oyuncu, diğer oyuncuları yönetecek klan lideri olacak, diğer oyuncular klan liderinden emir alacaklar. Klan lideri, oyuncuların başarılarına göre onlara hediye verebilecek. Ne zaman ki bir oyuncu başka bir yere saldırır ya da saldırır uğrasa oyuncunun otomatik oyuncu bulma motoru bir rakip bulacak ve savaş başlayacak. Eğer oyuncu savaşı kazanır ve düşman topraklarını ele geçirir ise puan alacak ve bağlı bulunduğu klan güçlenecektir.

Shogun 2 üç paket halinde piyasaya sunulacak. Standart sürümün dışında duyurulan Limited Edition'da yeni bir Daimyo (Hattori Klanı) savaşa katılabilen ve buna ek olarak önemli savaşlardan biri olan Nagashino Savaşı da oynamaları olacak. Collector's Edition alanlarıyla aksesuarlar bekliyor. Bambu bir kutunun içinde Shogun 2'nin görsel kitabı ve Takeda Shingen'in detaylı bir figürü olacak.

(Bu arada oyunun müzikerini, ödüllü müzisyen Jeff Van Dyke yapıyor ki kendisi bundan önceki oyunların da müzikerini hazırlamıştı ve TW hayranlarından tam not almıştı.) Sonuç olarak benim gibi Japon kültürü hayranı adamlar için bomba gibi bir TW geliyor, emin olun.

■ Nurettin Tan



Rockstar, GTA filmine karşı

New York Magazine'ın haberine göre 20th Century Fox'un Rockstar Games ile işbirliği içinde ve Eminem'in başrolde oynayacağı bir Grand Theft Auto filmi çekme fikri vardı. Fakat film gelirlerinden alacağı payın düşük olmasından ve 20th Century Fox'a GTA filmi telif haklarını vermek istemediğinden Rockstar'ın bu teklifi reddettiği belirtildi. 20th Century Fox ise fikrini değiştirderek Eminem'in başrolünü oynayacağı Random Acts of Violence adında bir film çekmeyi planlıyor. Film, GTA senaryolarına benzer bir şekilde suçtan durmaya çalışan bir adamın eski çetesesi ve FBI tarafından suç dünyasına nasıl tekrar çekildiğini konu ediniyor.



1.5 saatlik GTA IV filmi

İlk olarak 2009 yılında tanıtım videosu yayımlanan ve Grand Theft Auto IV ile yapılan "Trashmasters" adlı film tamamlandı. Gerek kamera açları, gerekse sunum itibarıyle iki yıl boyunca büyük bir emek sarf edildiği belli. Tam bir saat 28 dakika uzunlığundaki bu videoyu www.dai.ly/bBudbV adresinden izleyebilirsiniz.



Türkçe yama çalışmaları

The Ballad of Gay Tony'nin ve The Lost and Damned'in Türkçe yama çalışmaları sitemiz üyeleri ve yöneticileri tarafından sürdürülüyor. Derginin hazırlandığı tarihe yetiştiremesek de siz bu satırları okuduğunuzda The Ballad of Gay Tony Türkçe yaması büyük ihtimalle sitemizde yayımlanmış olacak. The Lost and Damned Türkçe yamasıda önumzdeki ay tamamlanacak.



Çizgi Roman

inFamous 2'nin çıkışıyla birlikte altı sayılık bir çizgi roman da piyasaya sürülecek. DC Comics ve Sucker Punch işbirliğiyle hazırlanacak olan seride iki oyun arasındaki zaman dilimi konu edilecek ve Cole'un Empire City'den New Marais'e nasıl kaçtığını gözleme imkanınız olacak.

Yapım Sucker Punch **Dağıtım** Sony Tür **Aksiyon Platform** PS3
Çıkış Tarihi 2011 **Web** www.infamousthegame.com

inFamous 2

Bir hortum yolladım, yok oldu tüm ucubeler...

PlayStation 3'ün en eğlenceli oyunlarından biri olan inFamous'ta, Cole adında bir karakteri ve onun süper güçlerini incelemiştik. Bir nedenle sağa - sola elektrik yollayabilme gücüne kavuşan Cole, Empire City'nin altınını üstüne getirmiştir. Sağ, sol, alt ve üst kavramlarını hepinden iyi biliyordu kahramanımız ve tek derdi de The First Sons'la mücadele etmektidir. Tabii ki nihayetinde ona bu gücü sağlayan Ray Sphere'in yaratıcısı olan doktorla da hesaplaşacaktı ama onu uzun bir yol bekliyordu.

Cole'u elektrik hatlarında koşturduk, yere bir bomba gibi inmesini sağladık, kocaman elektrik topları atmasında rol oynadık ve nihayetinde onu iyi veya kötü olmaya zorladık.

Sizin hangi tarafı seçtiğiniz önemli değil; Cole geri dönüyor ve bu defa da New Marais'in gehresini değiştirecek. Cole, geçen yıllarda daha çok şey öğrenmiş durumda ve gücünü sergilemek için birkaç yıldır bizleri bekliyor.

Yenisini getir, eskitelim

inFamous 2'nin ilk haberleri gelmeye başladığında, saçlı falan bir adam gördük başerde. "Yeni nesil böyle bir sima görmek istiyor." diye açıklama yapıldı, inanmak istemedik. Kel ve daha karizmatik olan Cole gitmiş, yerine berberlerimizin bir çırپıda yarattığı o saç modeli gelmişti. Cole, o karizmatik halinden uzaklaşıp sıradan bir insan olmuştu. Artık nasıl tepki geldiyse Sucker Punch geri adım atmak zorunda kaldı ve kahramanımızı eski haline geri döndürdü. Özür dileyerek bizlerden tek bir şey istedi: Hocam şimdi New Marais, bölge olarak biraz daha sıcak olduğu için Cole öyle ceketi, pardösülü dolaşmasa, tişört falan giydirsek size uyar mı? O kadarına da laf etmedik tabii ki...

Cole görüntü olarak aynı Cole ama bazı radikal değişikliklere uğramış. Bunlardan ilki artık uçabiliyor olması. Şaka yaptım. Cole uçamıyor ama zamanı durdurup aniden ileri sarabiliyor. Saçmıyorum, durdurun. Dikkat çeken en büyük yenilik,

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Cole'un bir silah taşıyor olması. Sahip olduğu elektrik gücüyle şarj ettiği "The Amp" adlı silah Cole'un yakın dövüşte de ortaklı estirmesine olanak tanıyor. Bu yeni silahlı birlikte yakın dövüşte daha şıklı hareketler göreceğimizi anlamış olduk. (Nasıl mı? LEVEL DVD'sinden fragmanı izleyin.) Artık düşmanlarını elektrik topları yerine, kafalarına elektrikli demirle vurarak da harcayabilecek olan Cole, önceki oyunlardan çok daha güçlü.

The Amp'in yanında, Cole'un inanılmaz bir özelliği daha bulunuyor. Hayır, elektrik tellerinin yanı sıra binalardan geçen hatlarda da kayabilmesinden bahsetmiyorum; Cole artık kocaman hortumlar yaratıp bunu düşmanlarını havaya fırlatmak için kullanabiliyor. Üstelik bu hortum, elektrik gücüyle yüklü! Eğer DVD'deki fragmanı izlerseniz, kahramanızın bir helikopteri bu hortumla nasıl yere indirdiğine şahit olabilirsiniz; hatta yazılık bir kent olan New Marais'teki



■ Cole yine bol bol binalara tutunacak ve Örümcek Adam gibi ağ... Pardon, elektrik atacak.



ahşap verandaların ve balkonların da bu hortumla birlikte yerle bir edilişini göreceksiniz. Cole artık daha güçlü, New Marais de bir o kadar zayıf...

Ağzı büzüşeceler

"The Corrupted" adındaki pis yaratıkları görünce bu oyunda, önceki oyundaki holiganları mumla arayacaksınız. New Marais'in kontrolünü ele alan The Militia'nın sürekli ittiği The Corrupted, Ray Sphere yüzünden mutasyona uğrayan yaratıklara verilen isim. İçin içine yaratıklar da kariştiği için Dead Space'ten fırlamış gibi gözüken envai çeşitli düşman görevcilerinden emin olabilirsiniz. (Bas yaratığı, düşman diye ge... Oh ne ala!)

Yaratıkların yanında, New Marais halkını ortadan kaldırmanın da yine oyunda etkisi olacak. Yine çeşitli ahlaki kararlar vermemiz gerekecek fakat bu defa, vereceğimiz kararlar oyunun gidişatını çok daha fazla etkileyebilecek. Bir noktadan sonra tamamıyla



farklı bir yöne sapacak oyun ve böylece oyunu bir de diğer türlü bitirmek isteyerek, Infamous 2'yi bir kez daha oynamayaçız. Oyunu bir kez daha oynamamızı gerektirecek bir başka etken de New Marais'in her köşesine yayılmış olan Blast Core ve Blast Shard'lar. Ray Sphere projesinde çalışan bilim adamlarından biri olan Dr. Sebastian Wolfe'un başının altından çıkan bu parçalardan Blast Core'lar daha nadir bulunacak ve Cole'a birçok yeni özellik sağlayacak. Blast Shard'larda önceki oyundaki gibi Cole'un enerji stoğunu artıtabilecek ve sayısını yine birkaç yüz adet olacak.

Bu yılın en iyi oyunlarından birisi olmasını bekliyoruz Infamous 2'nin ve diliyoruz ki Prototype 2'yle yakın tarihlerde çıkmasın. Siz de aynı dilekler içerisindeyseniz, Sucker Punch'a tehdit dolu mailer yollamayı ihmal etmeyin. Şaka şaka; direkt olarak virüslü mail atın. (Hayat ciddiye almayınca güzel...) ■ Tuna Şentuna

■ Militia'nın üyeleri, The Corrupted'dan daha az tehlikeli değil.

Dev Röportaj

GeoHot (PS3 Hacker'ı)

“Olmaz!” denen oldu uzun zaman sonrasında Sony'nin güvenlik önlemleri bir kez daha aşıldı ve “GeoHot” adındaki bir hacker, PlayStation 3'ün güvenliği korumasını kırmayı başardı. Bu olay, orijinal oyunlara paraşyetmeyen kesim tarafından coşkuyla karşılanırken, Sony cephesi sessizliğe büründü. Fakat bu sadece fırtına öncesi sessizlikti ve ardından Sony, GeoHot'la olan bu sevimsiz tanışmasını mahkemeye taşıdı. Bu arada ilginç bir şekilde Microsoft da dolaylı olarak bu konuya dahil oldu. İşte bu son dönemlerin en önemli hack olayının iç yüzünü ve GeoHot'ın derdini öğrenmek için kendisyle bir röportaj yaptık.

LEVEL: Sevgili GeoHot. Seni “PS3’ü kırın adam” olarak tanıyoruz ama aslında senin marifetlerin daha önce başlamış, değil mi?

GeoHot: Evet, ben daha önce iPhone 3GS'in güvenlik sistemini kırmıştim.

L: Peki GeoHot, sevgili GeoHot, niye kurcalıyorsun evladım milletin cihazlarını? Niye kırıp döküyorsun, koskoca CEO'ların kalbini neden kıryorsun?

GH: Abi şimdî söyle: Yani ben sevmiyorum öyle sınırlamalar olsun, yok “sadece bu operatörde çalışır”, yok “sadece şu oyunlar oynanır” gibi kısıtlamaları. Ben istiyorum ki açık olsun sistemler, rahat olsun insanlar. Yani şunu da söylemek isterim: Ben CEO abilerimin kalbini kırmak istemem aslında. Ama hani bu kadar isim yaptıktı, admız alı yürüdü, hala biri gelip elimizden tutmadı. “Gel, sen de şuraya CEO ol, gel sana şurada bî dükkan açalım, otur, kendi işinin patronu ol!” diyen

çıkmadı. Biraz da o nevi bir yardım olsa, hani devlet de elimizden tutsa biz de yapmaz abi böyle şeyler. Ama yani destek göremiyoruz, anlıyor musun?

L: Yani sen diyorsun ki ben kıräym, dökeyim, başkaları da beni alkışlasın, bana iş versin. Öyle mi? Bak güzel kardeşim, benden sana abi tavsiyesi, yapma böyle şeyler. Daha genç çocuksun. Otur, dersine çalış. Vatana millete hayatı evlat ol. Böyle antin kuntin işlerle uğraşma. En azından şimdî uğraşma. Sen okulu bitir, gir bir devlet dairesine, memuriyetini yap, sigortan olsun, işin olsun, ondan sonra gene yap. Bak ben “yapma” demiyorum. Yap, yine yap ama hobi olarak yap.

GH: Abi hiç bu açıdan düşünmemiştim bak. Ne güzel dedin. Ben yapmayıam o zaman bundan sonra böyle şeyler. Zaten fizikten bütünlermeye kaldım, neyse ki karneyi hack ettim de bizimkiler taktir aldım sanıyorlar.

L: Bak hala aklın nelere çalışıyor. Var ya, sen bu hack mack olaylarına kafa yorduğun kadar oturup derslerine çalışan yine takdirlik öğrenci olursun. Hem anan - baban mutlu olur, hem öğretmenlerin senle gurur duyar. Yok değil mi başka kötü alışkanlık?

GH: Yok abi valla, tek zevkim hackerlik, başka taraklar da bezim yok.

L: Aferin Geo, bak böyle ne güzel. Bir de berber git evladım, ne bu saçlar başlar, papaza dönümüşsun. Üstün başında yırtık pırtık tişörtler. Bir temiz pak oluver be evladım.

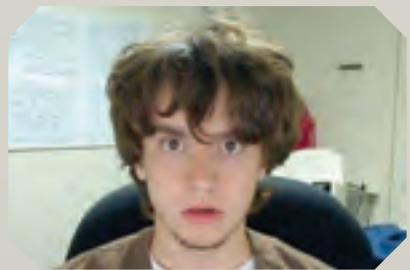
GH: Doğru söylüyorsun abi. Aslında var mavi bir gömlek ama giymiyordum.

L: Hadi bakalım, hemen giy gömleğini, ben sana bir de kravat ayırayım. Elinden tutup seni Apple'la Sony'ye götürüyim. Oradaki CEO amcalarından bir özür dile, bir ellerini öp. Barışın, bırakım ben bu vurdum kirdi işlerini de. Okuyacağım de. **GH:** Abi dar geldi bu gömlek biraz ama ayıp olmaz değil mi CEO'lara MEO'lara?

L: Yok yok, iyidir. Hadi bakalım berbere, oradan da amcalarдан özür dilemeye. Karşidan karşıya geçerken elimi bırakma kırarmı bacaklarını.

(Önemli Not: Bu ay LEVEL'da röportajları yapan arkadaşımız rahatsız olduğu için röportaja babasını göndermiş, ondan böyle bir garip durum oldu. Fakat iPhone'u, PS3'ü kırın koskoca GeoHot da sıcak aile ilgisini görünce ne maymuna döndü be arkadaş...)

■ Ümit Öncel



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım BioWare Dağıtım Electronic Arts Tür MMORPG Platform PC

Çıkış Tarihi 2011'in ikinci çeyreği Web www.swtor.com

Star Wars: The Old Republic

Çok uzak bir galakside, geçmişte...

Saniyorum yazılarımın %60'ında bu oyunun ismini anmışım. Bir bilimkurgu ve fantastik edebiyat tutkunu olarak Star Wars, ben ve benim gibiler için vazgeçilmez bir yere sahiptir. Evreni, hikayesi, kurgusu ve karakterleri, genel hatlarıyla beni hep kendisine çekmiştir. Pek tabii ki sadece filmlerden bahsetmemiyorum. Yaratılan dünyanan kalitesi o kadar üstün ve o kadar ucu açık ki seride sonradan eklenen ve "expand universe" diye tabir ettigimiz genişletilmiş dünya, olayları bambaşka yerlere taşıdı. Genel hatlarıyla ticari bir hareket olsa da, hatta bazı kitap ve çizgi romanları gerçekten çöp olsa da, yine de arada o kadar kaliteli hikayeler var ki anlatamam. The Old Republic serisi de bildiğiniz üzere bu genişletilmiş evren türünde bir örnek. Piyasaya çıkan oyunlarından sonra öyle bir hız kazandı ki neredeyse bütün Star Wars hayranları bu dönemde yanıp tutuşur oldu. İlk olarak izlediğimiz filmlerden 3500 yıl kadar önce geçmişe geçmesi ve kurgu olarak

neredeyse her yıyla düşünülmeli, dikkati üzerinde çekmesindeki en büyük etken oldu şüphesiz. Ardı ardına piyasaya çıkan iki oyundan sonra firma radikal bir karar alıp, seride üçüncü bir oyun yapmaktansa MMO bir KotOR piyasaya çıkarmaya karar verdi. Ne kadar doğru bir karar olup olmadığınıza zaman gösterecek. İşte The Old Republic'ten (TOR) son haberler...

Düşündüğünüzden de büyük bir dünya

Birazlık temelden girmek istiyorum ilk bilgilere, yani genel oyuncu kitlesinin daha çok merak ettiği noktalara değinmeye çalışacağım. Şu ana kadar açıklandığı kadarıyla TOR'da iki farklı taraf olacak. Bunlar sizin de tahmin edebileceğiniz gibi, Galactic Republic ve Sith Empire. Bu ayrılmış genelde bilindiği gibi "iyi" ve "kötü" olarak algılanmasın. (Zaten algılanmamalı da!) İki taraf arasındaki en büyük ayrimı, daha çok etik değerleri arasındaki farklılıklar belirleyecek. Bunun ne demek olduğunuza oyun çıktıktan zaman





çok daha iyi anlayacaksınız. İki taraf da birbirinden farklı sınıflara sahip olacak. Bu farklılıklar özellikle geçmişleri ve hikayeleri bazında temel alınmış ki zaten TOR, en üst düzeyde RPG unsuru kullanmak isteyen bir oyun. Bu konuya çok dallandırmadan sınıflara geçmek istiyorum. İki tarafın da birbirlerinden tamamen farklı olan dörder sınıfı mevcut, yanı toplamda sekiz sınıf var TOR'da. Bounty Hunter, Sith Warrior, Imperial Agent ve Sith Inquisitor, Sith Empire tarafında bulunuyorken, Trooper (Iron Maiden!), Smuggler, Jedi Knight ve Jedi Consular ise Galactic Republic tarafında yerini alacak. İsimlerinden de az çok anlaşılabileceği üzere, sınıflar birbirlerinden bir hayli farklı. Benim en büyük sıkıntısma nasıl olacak da bütün insanları Jedi bazlı bir sınıf olmaktan alıkoyabilecekler ya da alıkoymadıkları taktirde oyunda nasıl bir denge düzeni sağlanacak. Cidden merak ediyorum doğrusu.

LucasArts'tan bu konuyu nispeten aydınlatacak bir bilgi verildi aslında. Fakat bu bilgiyi algılaması da hiç kolay değil. Şöyled ki TOR'da yillardır süregelen Tank, Healer, yakın ve uzak DPS ayırmaları bulunmayacak; yani her sınıf kendi kendini idare edebilecek. Hal böyle olunca, MMO oyunlarda partiye aranan spesifik sınıfları beklemek zorunda kalınmayacak ki böyle bir şeyi oyunun yapısını yok etmeden gerçekleştirebilirlerse

önlerinde diz çökerim. Denilene göre partiye giren "X" bir sınıf, o parti için aranan sınıf rolünü üstlenebilecek. Hmm... Heyecanla bekliyorum.

TOR'Un çıkışlığı haberi ilk duyulduğundan beri heyecanla beklenen bir diğer oluşumsa benzeri MMO'larda daha önce denenmemiş olan diyalog kullanımı. Firmadan yapılan açıklamada ve de yayınlanan oyun içi görüntülerde bolca dikkat çeken konuşmalar, bir hayli kaliteli olacağa benzıyor. "Konuşma" demişken öyle aradaki bir cümlelik ses dosyalarından bahsetmemiyrum. Kendi karakterimiz başta olmak üzere ki her seferinde dile getirdiğim bir durumdur, oyun içerisindeki bütün NPC'lerin kendisine ait sesi olacak. MMO'larda daha önce benzeri görülmemiş bu uygulama, biz oyuncuları oyuna çok daha bağlı kılacak, bundan şüpheniz olmasın. Hemen bu konuya detaylandırmak istiyorum: Bu diyaloglar genelde NPC'lerle olacak. Ne için mi? Pek tabii ki görevlerimizi tamamlamak ve ana hikayeyi birinci elden işlemek için. TOR ile gelecek oyun yapısında bolca diyalog olacak. Bu diyaloglar sonucunda ➤

Dönem

Olayların过去的 dönem bence asıl kritik noktayı oluşturuyor. İki taraf arasında süre gelen soğuk savaş döneminin bitmesi ve gerginliğin başlaması, tam da oyuna başladığımız zaman dilimine denk geliyor. Kucası oyun, KotOR oyunlarından 300 yıl sonrası, bilinen film döneninden 3500 yıl öncesini konu alıyor.





Okuyun!

TOR piyasaya çıkmadan önce okumanız gereken birçok kitap mevcut. Eğer Old Republic dönemi hakkında çok daha spesifik bilgiler istiyorsanız, çizgi romanlara sarılın derim. İlk fasikülü üç ay önce yayınlanan The Old Republic, dönemde hakkında fazlasıyla bilgi veriyor.

verdiğimiz cevaplar doğrultusunda gelişecek olan hikaye, başka bir oyuncunun oynamadığı bir senaryo ağacından gitmemimize olanak tanıyacak. Benim asıl aklımı kurcalayan noktaya farklı senaryolar oynamış olsak bile, parti halindeyken yapılacak bir diyalogun nasıl kullanılacağı. Yani cevapları parti lideri mi verecek? Eğer o veriyorsa belki ben başka türlü bir konuşma yapacaktım, ona ne olacak?

Atılgan

“NPC” demişken deignummem gereken konulardan bir tanesi de bu. Evet, TOR’daki bolca NPC olacak ama hepsi karşımıza alacağımız cinste değil. Oyun içerisindeki meslek sistemi için özel olarak tasarlanmış NPC’ler bizleri bekliyor olacak. Birden fazla NPC edinebileceğiz; çünkü hepsinin uzmanlık alanı birbirinden farklı. Nitekim bir görevde gittiğimizde sadece bir tanesini yanımıza alabileceğiz, kalanlara gemimizde bekleyeceğiz. Üç tane ana “Crew Skill” mevcut olacak; Gathering, Crafting ve Mission. Gathering yeteneği sayesinde biz ya da yarınca, indiğimiz gezegendeki bilgileri ve kaynakları toplayabileceğiz. NPC’mizi geliştirdiğimiz sürece, bu bilgileri kendileri gidip toplayabilecekler ki bu daha önce benzeri görünmemiş bir oyun deneyimi sağlayacak.



Topladığımız kaynaklarla craft yapabileceğiz. Bunun için önce gemimize dönmemiz ve craft yeteneğine sahip NPC’imize bu materyalleri teslim etmemiz gerekiyor. Birkaç tane özel craft modeli olacak. Misal: eğer zırh yapımında uzmanlaşmak istiyorsak, NPC’mizi bu konuda uzmanlaştırmayı ve gemimizde bulunan workstation’da çalışmaya gönderebiliyoruz. Yani her şeyi kendimiz yapmak zorunda değiliz. Workstation’daysa aynı anda beş NPC çalışabiliyor. Mission, bence en farklı ve en heyecan verici yetenek. Bu yetenek sayesinde NPC’mizi diploması ve trade yapmak üzere belli yerlere yollayabiliyoruz. Diploması görevine yolladığımız NPC’mizin işi birazcık uzun sürüyor ve

IRKLAR



Eğer oynanabilecek sınıf sayısı size az geldiye belki de birbirinden farklı ırk modelleri sizin cepz eder. Şu ana kadar açıklanan sekiz farklı ırk mevcut. Chiss, Human, Miraluka, Mirialan, Rattataki, Sith Pureblood, Twi’lek ve Zabrak, ilk etapta karşımıza çıkacak ırklar olarak belirlenmiş durumda. Bu ırklar tabii ki de Star Wars evreninin en bilindik ve göze çarpan ırklarından. Buradaki asıl kriterse her ırkın, sadece bazı sınıflara spesifik olması; sadece Human ırkı istediği sınıfı seçebilecek.



gemiyi terk ediyor, bu periyotta ondan başka bir iş talep edemiyoruz. Geri geldiğindeyse birçok değerli eşya başta olmak üzere bazen de Dark Side ya da Light Side puanlarıyla karşılaşabiliyoruz. Crew Skill'lerde en can alıcı noktaya biz offline olsak bile NPC'lerimizin atadığımız görevleri halen yapacak olmaları. İşte ben buna yenilik ve farklılık derim!

Yukarıda "gemimiz" demiştim. Fark ettiniz, değil mi? Doğru görmüşünüz. TOR'da her karakterin kendisine ait bir gemisi olacak. Bu gemi, sadece içerisinde NPC barındırın bir demir yığınından çok daha fazlası.

Öncelikle Star Wars evrenini saran birçok gezegen var ve görevlerimizi yapmak için gezmemiz gerekecek. Şu ana kadar açıklanan gezegenlerin isimlerini vereyim: Korriban, Ord Mantell, Nal Hutta, Tython, Coruscant, Balmorra, Alderaan, Tatooine, Dromund Kaas, Taris, Belsavis, Voss, Hoth, Corellia, Ilum ve de en bilinen devasa ay Nar Shaddaa. Gemimizle gezeceğimiz gezegenler arasında sürekli bir aksiyon durumu olacak. Yani WoW'da

uçarken olduğu gibi, bir noktaya basıp oraya gidinceye kadar kola koyup gelmek zorunda kalmayacağız. Tam tersine tehlike hep arkamızda olacak. "Tunnel Shooter" şeklinde gerçekleşecek birçok uzay savaşı bizleri bekliyor. Karşımıza çıkan düşmanları ortadan kaldırılmaya odaklı uzay savaşı sisteminin tek sorunu, gemimizin hızını ayarlayamayacak olmamız. Kalan bütün kontrolse bizde olacak. Bence uzay savaşları, TOR'a birçok artı katacak ve oyunun sürekliliğini gözle görüfür şekilde artıracak. Tek korkumsa düzenli olarak benzeri uzay savaşlarına tanık olmak...

Eski Cumhuriyet

Bu oyunu heyecanla bekliyorum. Sizan haberler yüzümde "smile" saçmama sebep olsa da yine de fazlaıyla korkuyorum. Yani bu oyuncun patlama olasılığı, kaliteli olma olasılığıyla aynı. Fikirler çok güzel, grafikler deseniz başka güzel, gezegenler arasındaki farklı tasarımlar göz dolduruyor, Crew Skill tam da aradığım şey ama işte... Göreceğiz.

■ Ertuğrul Süngü



SIMSTR



The Sims'ten Second Life'a büyük transfer

The Sims serisinin baş yapımcısı ve Electronic Arts'ın başkan yardımcısı Rod Humble, görevinden istifa ederek Second Life'in yapımcısı Linden Studios'un

başına geçti. Rod Humble, 20 yıllık kariyerinde, EA'ın dışında LucasArts, Microsoft Games Studios ve Sony Online Entertainment gibi firmalarda görev alan 200'ün üzerinde oyuncu için çalıştı. 2004 yılında EA'ye katılarak The Sims serisinin başına geçti, birçok The Sims 2 eklientisine ve The Sims 3'e imza attı. Şimdi The Sims'e benzerliğiyle dikkat çeken online yaşam simülasyonu Second Life'in geleceğini tayin etmeye hazırlanan Rod Humble, The Sims'ten gelen tecrübeyle bakalım Second Life'in gelişimine ne gibi katkılar sağlayacak.



SimsTR'da bu ay...

İzleyin: Kayıp Geçmiş, 2009'un en sevilen fotoroman dizisi, üçüncü sezon bölümleriyle devam ediyor. Özenli çekimleri ve ilgi uyandıran senaryosu ile kolayca ve zevkle okunabilecek bir [fotoroman](http://fotoroman.tv.simstr.com). [tv.simstr.com](http://fotoroman.tv.simstr.com)



İndirin: Corset Dress, Ekinege'nin en yeni tasarımı, download.simstr.com adresinde sizin bekliyor.



Aynı İpucu

The Sims 3: Late Night'ta girmek istediğiniz kulüp, sizin için fazla mı havalı? Korumaları atlattmak mı istiyorsunuz? Bunun kolay bir hilesi var! "Ctrl + Shift + C" kombinasyonuyla açacağınız hile konsoluna "testingcheatsenabled true" yazın ve hileyi devreye alın. Ardından "Shift" tuşuna basılı tutarak kulüp girişindeki bariyeri tıklayın. Açılan menüden, sahip olmanız gereken şöhret seviyesi ve korumaya vermeniz gereken minimum rüşveti belirleyebilirsiniz.



Yapım Bethesda Studios **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** RPG Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 11 Kasım 2011 **Web** www.elderscrolls.com

The Elder Scrolls V: Skyrim

Geri dönüyorlar!

Eminim ki birçoğunuza bu oyunu heyecanla bekliyor ve yine eminim ki birçoğunuza serinin bir önceki oyunu olan Oblivion'ın hastası... Ne ragazzi ki ben de değilim. Serinin ilk oyunlarını heyecanla oynadığım günleri hatırlıyorum ve sonra oyun sektörünün para için neler yaptığına tanık olarak susup oturuyorum bir köşede. Nasıl bu kadar kötü bir oyunu yüceltebildi insanlar? Benimle beraber seviye atlayan Goblin'lerle dolu bir oyunu nasıl bu kadar taçlandırıbilsiler? Neyse efendim, işte vakit buldukça bu sayfalara kusuyorum nefretimi. Evet, The Elder Scrolls V: Skyrim sonunda duyuruldu arkadaşlar. İlk detaylarıysa benimle birlikle öğreneceksiniz. Şimdi deneyimini bırakıp gün için dua ederek başlıyorum yazımıma...

Gökyüzü

Tanıtım demosunu izlemiş olanların belki birazcık bilgiyi vardır konuya ilgili ama ben yine de söyle bir olaylardan bahsediyorum. Skyrim ile seride kaldığımız yerden devam edeceğiz, daha doğrusu hangi olay-

ların birbirini tetiklediğine bir anlam verebileceğiz. Uzun zamandır uyuyan ejderhaların bahsediliyor pek tabii. Ve evet, artık uyanıyorlar. Fakat ejderhalar tek tehlike değil. Detaylarda zamanla ortaya çıkacak. Oyun boyunca birçok irili ufaklı ejderhayla karşılaşacağımız şimdiden sızan bilgiler arasında. Fakat oyunun geneline hakim olacak olan görev "Alduin" isimli büyük ejderha uyanmadan önce etrafı temizlemek olacak. Bildiğimiz kadarıyla Alduin, fazlasıyla geniş ebatlara sahip bir ejderha. Sahip olduğu güçlerse "tanrisal" denebilecek cinste. Bir diğer ismiyle "World Eater" olan bu ejderha, oyun boyunca en büyük tehdidimiz olacağa benziyor.

Oyun boyunca yalnız olmayacağı bilinen ilk yardımçı karakterimiz, "Esber" isimli, Blades klanına mensup bir kişilik. Bu şahıs aynı zamanda Dragonborn soyunu korumakla mükellef ve yanımızdan uzunca bir süre ayrılmayacak. İzinini sürecimiz bölgelerde bir hayli göz alıcı olacak. Özellikle mistik bir havaya sahip olacak olan Greybeards, fazlasıyla dikkat çekiceğe benzıyor. Buraya aynı zamanda



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

"Throat of the World" denmesinin sebebiniye yaklaşı 7000 merdiven çıktıktan sonra anlayabileceğiz. Oyunun mevcut görsellerinden anlaşılabileceği üzere Skyrim, fazlaıyla Nors Mitolojisi'nden etkilenmiş bir oyun olarak çıkacak karşımıza.

Birazcık da detaylara geçeyim. Yeni oyunla birlikte gelecek olan en büyük yenilik, artık iki elimizi de aktif olarak kullanabilecek olmamız; yani bir elimizle büyütmeye parken, diğeriyle de kılıç kullanabileceğiz. (Bkz. BioShock 2)'Kılıç' demişken her silahın kendisine özel bir bitirme hareketi ve animasyonu olacak. Böylece daha derin bir görsellilik karşılaşacağız. Bilindiği kadarıyla 18 tane yetenek mevcut olacak olan Skyrim'de, beş farklı büyüt okulu da seçilmeyi bekleyen oluşumlar arasında. Bunlar Alteration, Conjuration, Destruction, Illusion ve Restoration olarak bölünmüş durumda. Ufak ama kritik bir ayrıntı olan hızı karma, oyuna eklenen yenilikler arasında olacak. Fakat uzun süre koşmak, gücümüzün bitmesine sebep olacak ve bir nebe dînlenmemiz gerekecek. Benim için önemli olan konuşma diyalogları ve görevler ise ziyadesiyle geliştireceğim. En azından konuşduğumuz NPC'ler çok daha hareketli olacak, duvara konuşuyormuş hissiyatından kurtulacağız. Görev sistemiye çok daha esnek olacak ve geliştirdiğimiz karakterin yetenek yapısına göre karşımıza çıkacak; yani bir büyütücü olup da ancak bir dövüşçünün yapabileceği görevleri almak durumunda kalmayacağız ki bunu başarabilirlerse ellerinden operim.

Kocaman ejderhalar

Aslında söyleyecek sözüm çok ama işte zamanla, parça parça anlatacağım. Oyunun çıkışmasına daha uzun bir süre var ve ilerleyen dönemde her şey olabilir. Yine de ilk bilgiler kulağa hoş geliyor ma Skyrim'in benden not alabilmesi için çok daha detaylı bir RPG olması lazım. Ekrandımda koca kafalar görmek istemiyorum yine boşu boşuna...

■ Ertuğrul Süngü



☒ Öyleye gebereceksin
pislik!



Yapım EA Sports Dağıtım Electronic Arts Tür Dövüş Platform PS3, Xbox 360

Cıkış Tarihi 1 Mart 2011 **Web** www.fightnightchampion.com

Fight Night Champion

Altın yumrukta son raunt!

En son ne yapmıştık? Fight Night Round 4'te Muhammet Ali ile Mike Tyson'ı kaptırmıştık. Epey de keyif almıştık bundan. Electronic Arts da bu dövüşten ve oyunun kazandırıldığı paradan keyif almış olsa gerek ki yeni bir Fight Night oyunuyla karşımıza çıkıyor. Hem de bu sefer Muhammet Ali dahil, tam 50 tane efsanevi boksörü kaptırma imkanı sunuyor.

İçinizdeki şampiyonu çıkarın

Hollywood tarzı bir dövüş Fight Night Champion'da bizi bekliyor; en azından yapımcılar öyle söylüyor. O halde sıra geldi Sylvester Stallone Ağabey'iz gibi dağlara taşla çırıp antrenman yapmaya. Oyun çıkmadan evvel bol bol Rocky filmi izleyip gaza gelmek ya da -daha kibar tabirle- havaya girmek iyi gelebilir, ne de olsa dövüşeceğiz. Soner Sarıkabadayı parçaları dinleyerek dövüş moduna geçemeyiz herhalde. Modlardan konu açılmışken oyunda eskiden așina olduğumuz Legacy ile kariyer modu bulunacak. Amatör bir boksör alıp salonlarda antrenmanlar yaptırarak geliştirebilecek, sonra ufakta ufakta ringe çıkarıp maçlar yapabileceğiz. Çaylağımız kendini kantlayabilse büyük maçlara çökabileceğini. Büyük maçlar, bize büyük paralar getirebileceği gibi, aynı zamanda büyük riskler de taşıyacak. Yetiştirdiğiniz çıraklı büyük maçları da kazanmayı başararsa Philadelphia'daki, Detroit'teki, Puerto Rico'daki, İngiltere'deki ve Meksika'daki büyük salonlarda antrenman yapma hakkı kazanacak. Fight Night Champion'daki bir diğer modsa oyuna adını veren Champion. Bu modda Andre Bishop adında, oyun için geliştirilmiş bir boksörün kader çizgisini izleyeceğiz. Belli bir hikaye örgüsü oyuna yedirilerek oluşturulan Champion modu epey bir ses getireceğe benziyor. EA'ın oyuncularından gelen talepleri değerlendirek oluşturduğu bu modda Andre Bishop'ın karşılaştığı zorlukları kurgusal bir boksörün gözünden takip edebileceğiz. Gelen tanıtım videolarına bakılırsa hikaye olayı bu sefer sadece sözde kalımayacak gibi. Rocky filmlerinden fırlamış gibi duran yaşlıca amcanın amansız mücadeleşi, babası eskiden boksör olan kızların boksa merak salması, dövüşlerin arkasında dönen bahis paraları ve kirli oyunlar... Evet, bunların hepsi bizim şimdiden Champion modu için heyecanlandırmaya yetiyor.

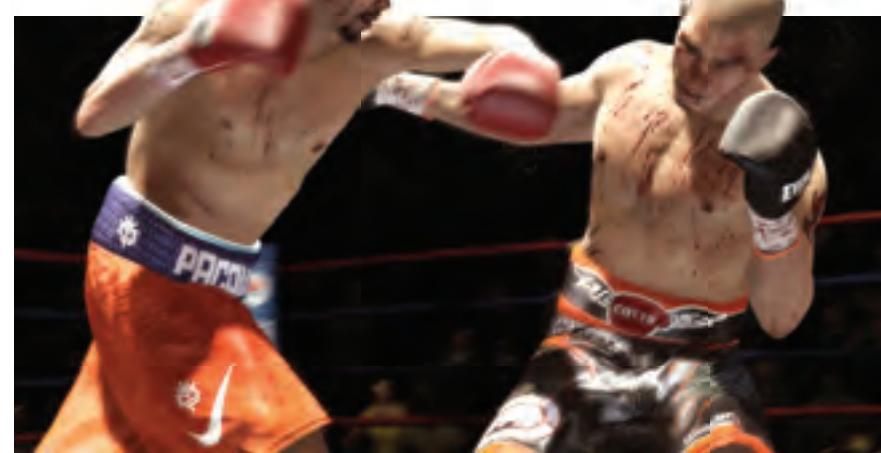
Dövüşüler düşer, şampiyonlara ayağa kalkar!

Daha çok kan... Daha çok kan görürüz bu sefer. "Patlat gözünü, kır dişini" nidaları eşliğinde birbirine üstünlük sağlamaya çalışan boksörler bu sefer ringleri kan gölüne çevirecekler gibi. Gerçekten yapımcılar da oyunun daha kanlı olması için ekstra özen göstermiş. Sıradan bir boks oyunu değil, son derece kanlı bir dövüş oyunu geliyor bu kez. Üstelik görsel detaylar daha bir üst seviyeye çıkarılmış. Fight Night Round 4'ün grafik motorunu kullanan oyunda boksörlerin yüz modellemeleri ve şartların hareketleri falan gerçekliğin sınırlarını zorluyor. Oyun mekânlığında de çok önemli bir revizyonu gidilmiş ve "Full Spectrum Punch Control" sistemi getirilmiş. Hani son oyunda sürekli aynı yumruğu atıp duran boksör oyunu kazanabiliyordu ya, işte bu sefer yumrukların dayanıklılığı sağ ve sol olarak farklı ayarlanmış. Defalarca sol direk vurursanız, sol kolunuz yoruluyor ya da üst üste sağ kroşe vurursanız, sağ kolunuz zayıf düşüyor. Ayrıca sol bacak, sağ bacak ve gövde gibi bedenin bölgeleri farklı dayanıklılık seviyelerine sahip. Bu da demek oluyor ki öyle sürekli aynı yumruğu saydırıp rakibi nakavt etme devri tarihin tozlu sayfalarına doğru gömülüyor. Bir de şöyle

Tansiyon Ölçer
YÜKSEK

yumuşu tam oturttuğunuz zaman devreye giren ağır çekim efekti de biraz kışılıp oyunda daha gerçekçi bir dövüş deneyimi hedeflenmiştir. Tanıtım videolarına bakılırsa bu sefer bayanlar da ringe çıkacak gibi ama bunu ancak oyunu 1 Mart'ta elimize aldığımız zaman göreceğiz. O zamana kadar Fight Night Champion'da kesin olarak yer alacak olan birkaç ünlü boksörün adını verip yazımızı sonlandırıralım. Kimi görmek isterdiniz? Mike Tyson? O var zaten. Oscar De La Hoya? O da var. Evander Holyfield? O da mevcut. Biri Rocky Balboa mı dedi? O da olsa iyi olur tabii ki ama öyle bir boksör yok ki. Yine de buradan EA'e duyurulur. Bir sonraki Fight Night'ta Rocky'yi de görmek istiyoruz, ona göre.

■ Ahmet Özdemir





Yapım Crytek **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360

Cıktı Tarihi 22 Mart 2011 **Web** www.mycrysis.com

Crysis 2

Savaş erken başlıdı, koşun!

Mart ayında oyun piyasasının altın üstüne getirecek birçok oyun piyasaya sürülecek ama bu oyuncular arasında bizi en çok heyecanlandıranı, tüm dünyayı da merakla beklediği oyun tabii ki Crysis 2 olacak. Crytek'in Crysis ile oyun piyasasına sağlam bir giriş yapmasının ve Electronic Arts'ın da desteğiyle adını hafızaları kazanmasının ardından gelen Crysis Warhead, aynı heyecanı yaratmamıştı bünyelerde ama Crysis 2, ilk duyurulduğu günden itibaren ve zaman içinde yayınlanan görsellerle birlikte iyice sabırsızlanmamızı sebep oldu. 22 Mart'ta PC, PlayStation 3 ve Xbox 360 platformları için piyasaya sürülecek olan oyunun en iyi performansı hangi platformda sergileyeceği tartışmaları süredursun, oyunun ilk demosu, hem de multiplayer demosu 25 Ocak'ta Xbox Live üzerinden yayınlandı. An itibarıyle sizin de ulaşabileceğiz demoya ilgili ilk tespitimi bir bir sıralayım o halde.

Maksimum aksiyon!

Crysis 2'nin multiplayer demosu, oyunun tam sürümünde yer alan ve Marines ile C.E.L.L. taraflarının karşı karşıya getiren altı moddan sadece ikisini içeriyor. Demoya girer girmez oynayabileceğiniz ilk modda Team Instant Action. Bu modda oyuncular iki takıma ayrılıyor ve birbirlerine dalyorlar. Turun sonlanması içinse belirlenen skor limitebine ulaşılması yeterli. Anlayacağınız, oldukça basit ve alışlagelmiş bir mod bu. Demoda yer alan diğer mod olan Crash Site ise ancak altıncı seviyeye ulaşıldıktan sonra açılıyor.

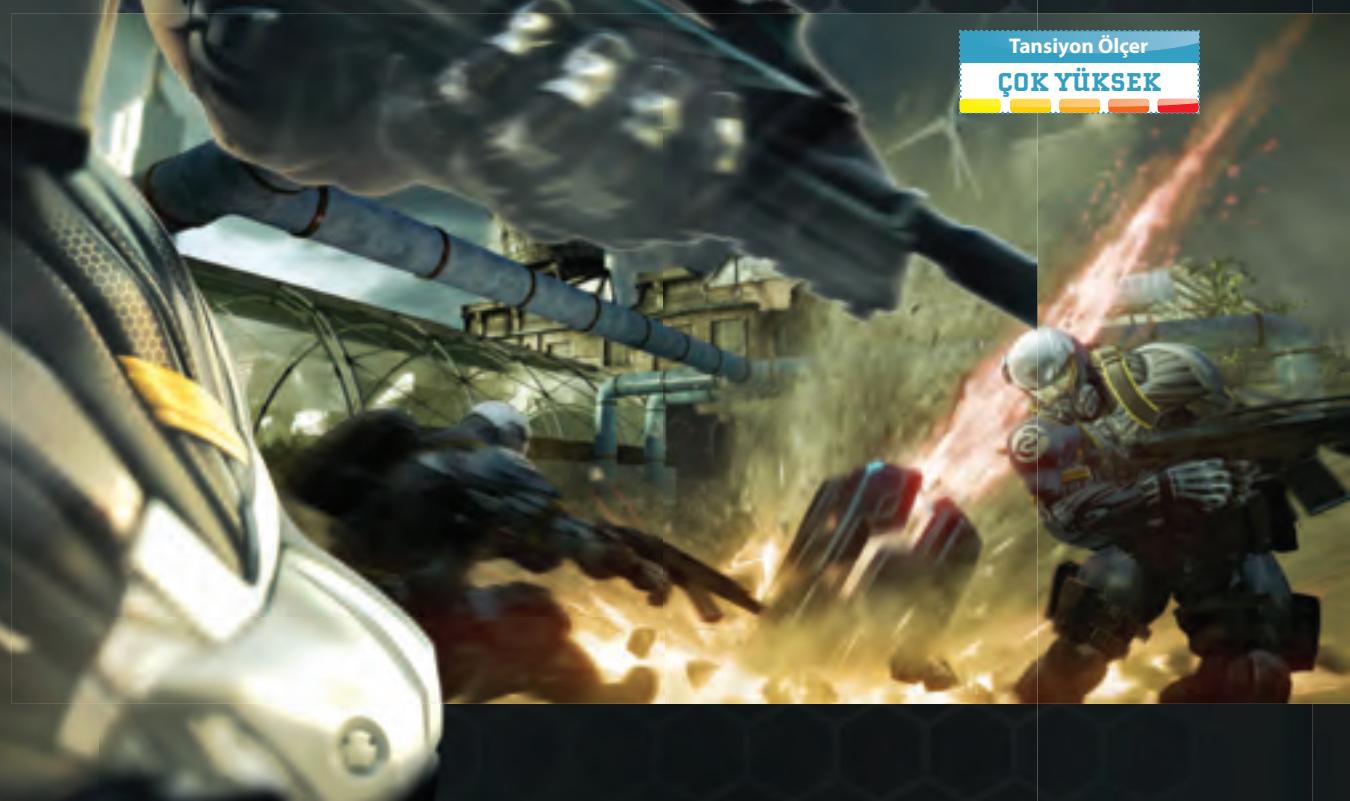
Crash Site'ta amaç, uzaylılardan düşen pod'lari ele geçirmek ve mümkün olduğunda uzun süre elde tutmak. Pod'lari ne kadar uzun süre elde tutarsak, alacağımız puan da o kadar yüksek oluyor. Süre bittiğinde pod'lar patlıyor ve yenileri geliyor. Yine alışlagelen Capture the Flag moduna benzer ama tabii ki teması farklı bir seçenek.

Oyunun multiplayer modunda kafa patlatabacak, takip edecek o kadar çok şey var ki bu durum, oyunun sıradan bir multiplayer içeriğine sahip olmasını engelliyor. FPS türünde özellikle Call of Duty: Modern Warfare 2 ile oyuncuların așina olduğu detaylar arasında yer alan tecrübe puanı toplama, seviye atlama, yetenek görevleri, açılır ekstra içerik, seri şekilde düşman öldürerek kullanılabilir hale gelen ekstra özellikler ve daha birçok detay Crysis 2'de bulunuyor.

Silah yelpazesi, eklentiler ve ekipmanlar ile birleştiğinde oldukça zenginleşiyor. Crysis 2'nin multiplayer modunda dört sınıf (Assault, Scout, Sniper, Gunner) mevcut ve her sınıfın da kendi silah ve ekipman seti var. Oyuncuya bu sabit setlerden kurtaran seyse "Custom Class" seçenekleri. Tamamen kendi tercihlerimize göre hazırlayabildiğimiz Custom Class'lar, silah ve ekipman içeriğini aştıkta daha fazla kombinasyon sunuyor. Menüde neler mi var? Birincil silah olarak Sub-Machine, Assault Rifles, Sniper Rifles, Shotguns ve Heavy seçenekleri var, bu başlıklar altında da birçok silah var. Üstelik sadece silah seçmekle kalmıyor, silahları özelleştirmek için eklenti de seçiyoruz. Örneğin; Assault sınıfının ana silahı olan SCAR'ı tercih ettikten sonra Scopes, Barrel ve Under-Barrel başlıklarını altından Reflex Sight,

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



Rakamlar-la İçerik

Crysis 2'nin multiplayer içerisinde 12 New York City haritası, 22 silah, 23 modül, -dördü sabit olmak üzere- dokuz sınıf, 66 eklenti, dört mod, 520 yetenek görevi, 256 künje ve 50 rütbe yer alıyor. Peki, böylesine zengin bir içeriği tüketmek için bize kaç saat gerekiyor? Bunu da siz belirleyecəksiniz.



Rifle Laser, Suppressor, Gauss ve Hologram gibi eklentiler tercih edilebiliyor. Bir kısmı demoda kapalı olan seçeneklerin bir kısmı da kilitli ve bunlara ulaşabilmek için "Attachment Unlock" gerekiyor. Benzer şekilde, kilitli olan silahları açmak için "Weapon Unlock" gerekiyor. İkinci silah ve patlayıcı tercihi yaptıktan sonra en çok dikkat edilmesi gereken konuya Nanosuit modülleri. "Suit Modules" başlığı altında yer alan ve üç farklı başlık altında (Armor, Stealth, Power) seçilebilen modüller, bize ekstra yetenekler kazandırıyor. Örneğin; Armor başlığı altındaki Proximity Alarmı seçtiğimizde, yakınımızdan geçen düşmanları radarda görebiliyoruz. Bu bölümde de kilitli materyaller mevcut ve bunları açmak için "Armor Module Unlock", "Stealth Module Unlock" ve "Power Module Unlock" gerekiyor.

Gelelim maçlara ve maçlardan sonra elde ettiklerimize. Yukarıda bahsettiğim her türlü materyale ulaşabilmek için pek tabii ki tecrübe puanı kazamak gerekiyor. Crysis 2'nin multiplayer modunda kazanılan tecrübe puanları farklı başlıklar altında (Armor, Power, Stealth) toplanıyor. Yukarıda söylediklerime paralel olarak, ayrı ayrı kazanılan tecrübe puanları sayesinde ayrı ayrı "unlock" hakları kazanıyor ve bunları da kendi başlıklarındaki materyalleri açmak için kullanıyoruz. Öte yandan Call of Duty:

Modern Warfare 2 ile aşina olduğumuz detaylardan biri olan "seri öldürme" sistemi, üst üste öldürdüğümüz düşmanlar sayesinde bize Maximum Radar, Orbital Strike ve Ceph Airstrike kullanma şansı veriyor.

Demo boyunca elde edeceğiniz her türlü başarıyı, başarısızlığını ve istatistikleri Operative Status altından takip edebilirsiniz. Özellikle her şeyi açmak için çaba sarf eden oyuncular, "Unlocks" başlığı altında bir hayli vakit geçirebilirler. Skill Assessments bölümünde, verilen ve yapılması istenen sayısız mini görev mevcut. Dog Tags altından hem açık olan, hem de başarı elde ettikçe açabileceğiniz künjeleri görebilir ve seçebilirsiniz. (Bu bölümde Türk bayrağının da yer aldığı not düşeyim merak edenlere.)

Sadece Skyline haritasının oynanabildiği Crysis 2 multiplayer demosunu oynarken, tabii ki PC kontrollerine göre farklı bir stratejiyle oynamak zorunda kalabiliyor insan ve ben de bu sebeple Nanosuit'in en çok görünmez olma özelliği kullandım. Siz de kendi stratejinize göre farklı seçimler yapabilir ve oyun piyasaya sürülene kadar insanlara meydan okuyarak zaman geçirebilirsiniz. Bana sürpriz yapmak isteyenleri RockoTUR ismiyle beklemekteyim, haberiniz olsun. □ **Şefik Akkoç**





Tansiyon Ölçer
YÜKSEK

Yapım Codemasters Dağıtım Codemasters Tür FPS Platform PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2011'in ilk çeyreği **Web** www.codemasters.com/bodycount

Bodycount

Savaş temposunun düşmeyeceği yeni bir FPS!

Benim yakın tarihte beklediğim tek FPS, Brink. Çıkar çıkmaz alacağım ve muhtemelen oynarken çok eğleneceğim bir oyun olacak. Saf hareket, bolca silah ve vizıldan kurşunlar. Elbette ki ben PC'de oynayacağım ama görünün o ki PlayStation 3'te ve Xbox 360'ta Brink'e benzeyecek gibi görünen Bodycount'u Codemasters çıkaracak ve -bir ihtimal- tür açısından Brink'e rakip olacak. Amacı oyuncuya katıksız hareket sunmak olacak Bodycount'un konusuya kısaca söyle: Gelecek, yok olmuş topraklar üzerine kurulmuş, eline silahı kapanın borusunu öttürüdüğü bir hayat hakim. Bu keşmekeşteye iki tane örgüt var: Network ve Target. Biz, Network'e dahil olan ve daha çok sokak serserilerine benzeyen tipleriz.

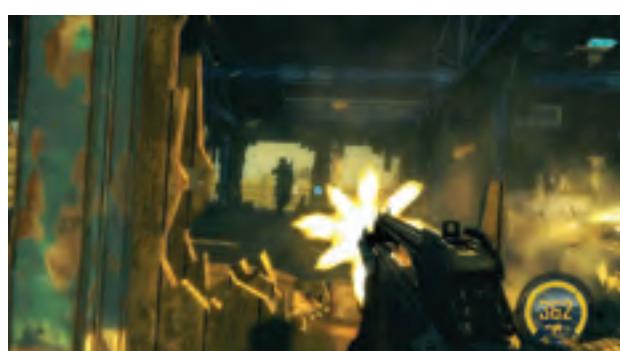
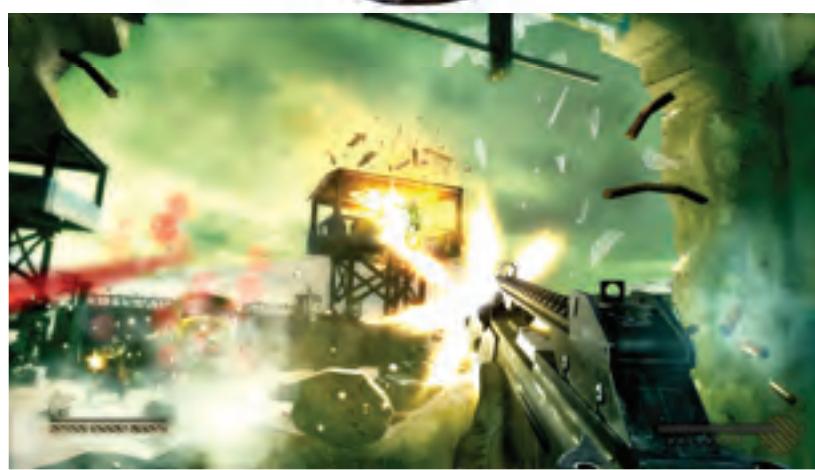
Target ise çok yüksek teknolojik silahlarla donatılmış, "geleceğin askerleri" tipindeki tehlikeli adamlar. Onlar bizi avlamaya çalışıyor, biz de onları bir kaşık suda bozmaya... Ama bunu neden yapıyoruz? Daha belli değil, oyunun yüzeysel konusu bundan ibaret. Tek bildiğimiz, paralı bir askeriz ve bilinmeyen örgüt Target hakkında bilgi edinmek için Afrika yollarına çıkıyoruz.

Zaten oyun size "bir hikayenin içinde dalın gidin, Modern Warfare serisindeki gibi oyunun sonunda gözüşlerine boğulun" demiyor ve bunu istemiyor. Bodycount'a admınıza attığınız andan itibaren elinizde silahınızı alıp ortalağa ateş saçmanızı ve bunu yaparken eğlenmenizi hedefliyor yapımcılar. Birçok silah seçeneğinin ve neredeyse yıkılabilen her türlü cismin havada uçuştuğu

bir ortamda savaş tansiyonunuz her daim yüksek kalacak gibi görünüyor. Biri size ateş açarken duvarın arkasına saklandığınızda sonsuza kadar orada kalamayacınızı, etrafa un ufak saçılıan duvardan anlayacaksınız. Bu durumda çömelebilir ya da sağa sola başınızı eğerek karşılık verebilirsiniz. Aynı şekilde siz de düşmana saldırabilirsiniz; duvarın arkasında ya da bir üst katta olması fark etmez, duvara ve tavana ateş açarak düşmanları haklayabilirsiniz. Düşmanların da akilli olacağı ve sizi alt etmek için beraber çalışacağı söyleyenler ama bunu göreceğiz.

Açıklananlara bakılırsa oyunda askeri sınıflar da mevcut olacak. Medic'ler, yaralaran askerleri savaş alanına geri döndürken, Scavenger'larsa ölen askerlerin üzerinden düşen askeri bilgileri çabalecekler. Ne kadar bilgi çalarsanız, hava saldırısı gibi önemli özellikleri düşmanın üzerinde kullanabilir ve oyunun kaderini değiştirebilirsiniz. Aynı şekilde Scavenger'lar, sizden de Intel çabası ile kaçmaya başlıyorlar. Peşine düşüp başka arkadaşlarının yanına saklandığını görünce başınız fazladan belaya girebilir. Yine düşman Medic'leri, yere yıktığınız askerleri hızla ayaklandırıyor, bu durumda da askerlerden önce doktorları vurmanız icap ediyor. Son sınıfı Psycho, elinde devasa silahı ve müthiş cüssesi ile maçların en ön sahalarında koşturacak et yiğini sınıfımız. Düşmanın yapabildiklerini göz önüne aldiğinizda Bodycount, ortalıkta beyinsizce silah sıktığınız bir oyundan ötesi olacak gibi görünüyor. Özellikle iyi grafikleri ve gerçekçi ses efektleriyle bizi savaş atmosferine sokmayı amaçlıyor.

Şimdilik PC sürümü hakkında bir gelişme yok, bana sorarsanız olmayacak da; çünkü yapımcılar bu konuda en ufak bir gelişmenin bile haberini vermediler. Codemasters yaparsa iyiyapar... ■ **Nurettin Tan**



■ Görüdüğünüz gibi siper almak her zaman hayatını kurtaramıyor; hele ki tahtadan kapıların arkasına saklanmak hiç zekice değil.



Yapım Slightly Mad Studios **Dağıtım** Electronic Arts **Tür Yarış**

Platform PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 24 Mart 2011 **Web** www.shift2unleashed.com

Need for Speed Shift 2 Unleashed

İkinci Shift fırtınası yaklaşıyor!

Oyunlardan kısa bir süre de olsa uzak kalmak sıkıntılı bir şeymiş, bunu şu geçtiğimiz son bir ay süresince daha iyi anladım. Yeni bir iş, İstanbul'a taşınmak (Ben buna "İstanbul'a işinlemek" diyorum aslında.), yerleşmek, alışmak derken gamepad tutmaya bağımlılık kazanmış avuçlarım kaşınmaya başlamıştı resmen. LEVEL'dan ayrı kalmak da bambaşa bir sıkıntımış benim için, bunu da anlamış oldum. Neye ki zor zahmet de olsa Şefik'le iletişim kurabildik ve yeni yazı listemde kavuşabildim sonunda. Bu listenin ilk sırasında oyun da Need for Speed ailesinin yeni üyesi, Shift 2 Unleashed. Eğer ilk Shift'ten memnun kaldığınız, bu başlıkta mutlaka haberdar olmuşsunuzdur ki çocuğunuz gözü şimdiden yollara düşmüştür bile. O halde biraz daha detaylardan bahsedelim ve heyecan katsayısını bir miktar daha artıralım.

Yillardır kavuşmak için can attığımız Gran Turismo 5, şu anda piyasada ve muhtemelen Shift 2'nin en kuvvetli rakibi olarak boy gösteriyor. Gran Turismo 5'in en büyük iddiası, binlerce otomobilden oluşan repertuarı olsa da Slightly Mad Studios, Shift 2'de otomobil sayısından daha çok direksiyon hissiyatına ve yarış otomobili kullanmanın gerçekliğini tetikleyenince detaylara odaklıyor. Başka bir deyişle nicelikten çok niteliğe önem veriyor. Gran Turismo 5'in tadına hala bakabilelim değilim; o yüzden binlerce otomobilin bir yarış oyundan ne katabileceği konusunda herhangi bir fikrim yok ama Slightly Mad Studios'un tam tersini savunan iddiaları -eğer gerçekten bahsettiğleri gibi olacaksa- gerçekten cezpedici. Madem bu kadar cezpedici, bakalım

neler varmış bu iddiaların arasında.

Hocam, döndüğün yere baksana!

Şoför koltوغuna oturduğunuz zaman başınız sabit durmaz, değil mi? (Soruyorum; çünkü ehliyetini bakkal usulü almış bir şahıs var karşınızda.) İşte bu detayı ilk defa kullanan yarış simülasyonu olacak Shift 2. Kaskınızda yerleştirilmiş bir kamera sayesinde, virajlarda döneceğiniz köşeye odaklanacaksınız. İlk Shift'te kokpit kamerasıyla oynarken kaza yaptığımda oluşan bulanıklık etkisi de listede olacak ve hatta bu sefer "g-force" etkisini bile hissettirecek bize

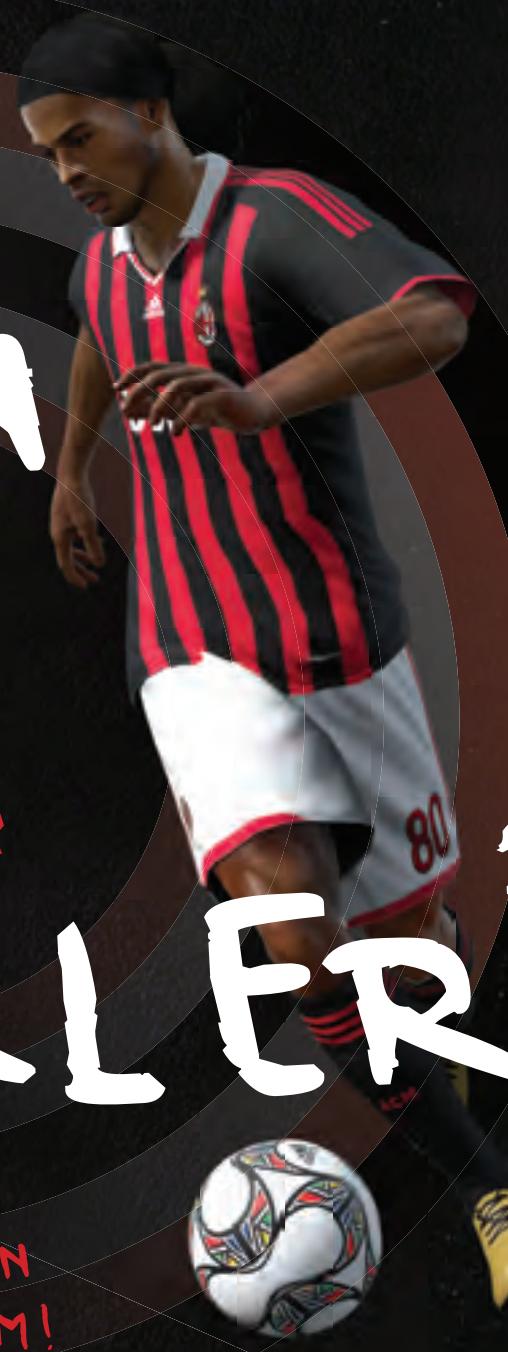
yapımcılar. Bunların yanı sıra akşam üzeri ve gece yarışı da var listede ki sadece klasik yarış pistleri değil, pastoral ortamlar da söz konusu. Hot Pursuit'le birlikte kullanılmış Autolog sistemi, Shift 2'yi de bünyesine alacak. Tüm performansınız ve hatta rakiplerinizin performansları bu sistemde yer alacak, böylece kirancılar bir üstünlük mücadeleleri baş gösterecek. Oyunun çıkış tarihi olarak açıklanan 24 Mart ise bizi bir hayli sevindirdi ve haliyle kısa bir bekleyiş süreci var öümüzde. ■ Ertekin Bayındır



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

■ Oyunun görsel kalitesini yüze çarpan bir sahne...



FIRAT'TAN FIFA TAKTIKLERİ

BEN SANA "GOL KRALI OLAMAZSIN
DEMEDİM ADAM OLAMAZSIN" DEDİM!

"RONALDINHO FENER'DE"

Evladım Ronaldinho bu saatten sonra Fener'e gelse ne olur, gelmese ne olur? Ortada takım yok evladım!!! Ayrıca Ronaldinho gelmiş 30 yaşına, evli - barklı adam; evden işe, işten eve... Ne işi olur senle?! Tansiyonum çıktı yine bak!!!

"HAKAN ŞÜKÜR YÜKSELDİ"

ADLI SANATÇIMIZ

Evlat, yeşil sahalarda görmek istediğimiz hareketlerden biri çıkip, Gökhan Zan'ın ve Servet Çetin'in üstünden kafayı çakmak ve golü atmaktır. "İyi de hoca, Gökhan Zan'la Servet Çetin milli takım savunmasının göbeğinde oynuyor; nasıl yaparım?" dediğini duyar gibi oluyorum. Nasıl duymayayım?! Vuvuzela çalan Afrikalı genç gibi kulağımın dibinde bağıriyorsun! Açı!, açı!!!! Derin nefes, hoh... Evet, evladım, milli takım Danıştay, efendime söyleyeyim, UNICEF tarafından mı seçiliyor? Bu ne güven?! (Bu ne?) Her milli takımda oynayan iyi olmak zorunda mı çocuğum? Diyelim ki iyi, neden kendine güvenmiyorsun? Senin Gökhan'dan,Servet'ten ya da İbo'dan ne eksigin var?! Dağ gibi adamsın yemin ediyorum! Neyse, kafa golü atmak için defasın boşluğunu kollaman gerekiyor. Öyle "Orta yaptım, gol oldu" yok. Sıfırda (ama çok inme), ortanı adaminin defansın arkasına sarktığı anı kolla (ama çok kollama), ortanı yap, golünü at. Çok basmayı ve stick'i arka direğe doğru itmeye de ihmali etme; hadi bakayım (ama çok bakmayayım).

ORTA YUVARLĀĞA

DIKTİM NAZLI YARI

"Penaltı" deyip geçme evlat; ne Beckham'lar, ne Baggio'lar, ne Donadoni'ler yitti bu uğurda... O yüzden aklını başına devşir, beni dinle: Oyunda öyle eskisi gibi topa abanıp (penaltidan) gol atmak yok. Peki ne yapman gerekiyor? Şimdi söyle: Öncelikle aşağıdaki gidip gelen barı tam ortada yakalayıp kare tuşuna basman, sonra da topu atmak istediğiniz yöne doğru stick'i bir süre itmen gerekiyor ama dikkatli ol: Stick'i az itersen kaleci kurtarabilir. Çok itersen de atışı kaçırabilirsin. Yön için bar yok ekranda, unutma.

AYIN HİLESİ

KENDİ KALENİZDE GOL ATMA: FABIO BILICA'YI ALTI PASTA DOLASTIRIN.

AİLE BOYU ATAK

Evlat, baktın ki rakip kendi arasında "Ölmek var, dönmek yok hacı" diye konuşuyor, deli gibi kapanıyor; elini korkak alıştırma, atak oyna. "Atak oynuyorum ama yetmiyor, ne yapmam lazımlı" diye sorduğunu duyar gibi oluyorum: Ultra Attack oyna evlat! Defansını ve orta sahanı çok çıkartmazsan hiçbir şey olmaz. Daha gençsin; çalışır, kazanırsın.



Dijital Dergi Aboneliği için;

www.eMecmua.com

www.bluejean.com.tr

DB
DİZGİN İNGİLİZ

İnceleme

Piyasa hareketleniyor, ısınıyor...



İsa süreli durgunluk süreci, geçen ayın sonlarına doğru son buldu ve önemli yapımlar yeniden piyasaya sürülmeye başladı. Dead Space 2 ve LittleBigPlanet 2 ile yeni yılın ilk ayının büyük bir kısmında oyalandık, bu aydan itibarense işin suyu çıkışacak gibi. Yine de gelecek ayları bir kenara bırakıp bu aya baktığımızda, LittleBigPlanet 2'nin sağladığı özgürlüklarıyla hem

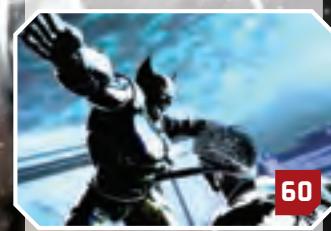
ürettik, hem de eğlendik. Akşam saatlerindeyse kendimizi Dead Space 2'nin karanlık atmosferine bırakıp bir hayli yıprandık. Ocak ayının alternatifleri arasında en çok umut bağladığımız oyunlardan biri olan Mindjack ise bizi tam anlamıyla hayal kırıklığına uğrattı ve Square Enix'in hanesine kara bir leke olarak işlendi. Menüdeki diğer oyunları görmek için sayfaları çevirmeye başlayın...



Mindjack

Zihin kontrolü üzerinden düşmanları alt etmek, yok etmek, zafere ulaşmak... Fikir çok iyi de uygulaması biraz, sanki, yani...

74



60

Marvel vs. Capcom 3

Capcom, dövüş oyunları meraklılarına müthiş bir karışım, muhteşem bir kadro ve gösterişli dövüşler vaat ediyor.



64

Dead Space 2

Hızlı hareket etmek imkansız, düşmanın nereden geleceğini kestirmek imkansız, hayatı kalma inancınızsa tam!



76

LittleBigPlanet 2

PlayStation 3'ün en renkli ve en eğlenceli projelerinden biri, ilk oyuna göre çok daha özgürlükçi yapısıyla dikkat çekiyor.

Puanlama Sistemi

Kötü oyuncuları ne kadar aşağı- liyorsak iyunun hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdığımız ödül



Gümüş

8,5 - 9,4 puan alan oyunlara verdığımız ödül



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdığımız ödül

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



Yapım **Capcom**
Dağıtım **Capcom**
Tür Dövüş
Platform PS3, Xbox 360
Web www.marvelscapcom3.com
Türkiye Dağıtıcı Aral

LEVEL

LEVEL

Nostalji

Capcom karakterleri bir yana dursun, Marvel karakterlerini görünce çocukluk yıllarım ve tabii ki çizgi roman yapıtları geliyor akıma ister istemez. Bende o yiğinlardan hiçbir zaman olmadı gerçi, her zaman bir çizgi roman otlakçısı olmayı tercih ettim. Karaktersiz miyim, neyim...

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds



Çarpışmaya sayılı günler kala...

Ilk Marvel vs. Capcom'u hatırlamaya çalışıyorum ama olmuyor. Dövüş oyunlarıyla aram iyi olmasına rağmen olmuyor üstelik. O yüzden şansımı fazla zorlayıp maziyi eşeleyemi bir kenara bırakıyorum; ne de olsa karşımıda taptaze bir Marvel vs. Capcom var. Street Fighter, diğer bir ordu Capcom karakteri ve bir o kadar da Marvel karakterinden oluşan devasa bir liste var önde ki toplam karakter sayısını hesaplamak ilk etapta gerçekten güç oldu. (Sahi, kaç karakter vardı Şefik?) Çevireceğiniz sayfalar boyunca bu karakterlerin her birini zikredeceğim tabii ki ama öncelikle söyle birkaç soru sorarak ortamı isıtmak istiyorum.

Resident Evil'dan Chris Redfield'i ve Spider-Man'ın azılı düşmanlarından Dr. Doom'u birbirlerine sille tokat dalarken görmek istemez miydiniz? Peki ya Devil May Cry'dan Dante ve Captain America aynı pozisyonda olsaydı?

Marvel vs. Capcom geleneğinin bir sonucu aslında bu karışım. İki dünyanın en gözde karakterlerini bir araya getirmek... İşte temel fikir bundan ibaret. Bu fikir sayesinde kendine dövüş oyunları arasında saygın bir yer edindi seri. Ve sonuç olarak da Marvel vs. Capcom fanları tarafından dört gözle beklenen üçüncü oyuncu görücüye çıktı. Sizden biraz daha şanslı olarak oyunu test etme şansınız oldu ama merak etmeyin, oyuncun piyasaya çıkış 15 Şubat olduğu için fazla beklemeniz gerekmeyecek. Konu yeterince isittiysak ve içimizi de rahatlattıysak eğer, yavaş yavaş karakterimizi perde arkasından sahneye çıkarmaya başlayalım. Gerçi oygun çıkışını dört gözle bekleyenlerden-

seniz, muhtemelen şimdiden kadroda yer alacak karakterlerden haberiniz vardır. O karakterlerle birlikte kadroya eklenmesi tahmin edilen karakterlerden de haberiniz vardır muhtemelen. Ancak bu dakikadan itibaren tahminler üzerinden yol almanız gerekmeyecek; çünkü o karakterleri de sahneye alacağız.

Bir, iki, üç, dört... Otuz sekiz!

Önce hangi taraftan başlayalım? Capcom mu öne çıksın yoksa Marvel mı? Fark etmez aslında, değil mi? Sonuçta iki tarafta da tarihi karakterler yer alıyor. O zaman Capcom'da karar kılalım ve üç Street Fighter devi, yani Ryu, Chun-Li ve C. Viper ile açılış-





Diğer dövüş oyunlarına nazaran daha hızlı, alan olarak daha geniş, karşı karşıya gelen karakterler açısından daha "kalabalık" ve görsel açıdan da daha ışıklı birer oyun

yapalım. Alkışlar ve tezahüratlar sürerken yine dev bir seriden, Resident Evil'dan Chris Redfield ve Albert Wesker çıkışın sahneye; hatta şimdiden ikinci oyunda boy gösterisi yapan Jill Valentine'ı da alalım aramiza ki kendisi oyuncunun DLC'siyle birlikte katılacak bize. Şimdiye kadar Guy, Cody, Sodom ve hatta Rolento gibi Final Fight karakterlerini Street Fighter evreninde ağırlamışken bir türlü kendini göstermemeyen, Final Fight'in "babası" Mike Haggar gelsin mi şimdi de? Madem bu kadar coştuk, huzurlarınıza Devil May Cry serisinden Dante'yi ve Trish'ı da davet edeyim ben öyleyse. Bu dev kadroya Bionic Commando'dan Nathan Spencer'i, yine bir Capcom klasiği olan Darkstalkers'dan Felicia'yı ve Morrigan'ı, oyuncularının tozlu sayfalarındaki nostaljik yerini koruyan Ghost 'n Goblins'den Arthur'u, Amaterasu'yı, Tron Bonne'u, Viewtiful Joe'yu ve Zero'yu da ekleyelim ve hizımızı kesmeden Marvel cephesine geçelim.

Onlar şimdilerde yavaşa kendilerini yaşı hissetmeye başlayanların çocukluk kahramanları. Öyle ki bu dev kadroda yer alan birçok isim, şimdiki çocukların bile kahramanı. Marvel adı geçtiğinde akla gelen ilk isimler var oyuncunun kadrosunda.

Spider-Man, Wolverine, Captain America, Thor ve Iron Man gibi karakterler zaten olmazsa olmazlar olarak halay başı pozisyonundalar. Listenin geri kalanındaysa en azından isimlerini duyduğumuz, konuya hakim olanlar arasında saygıyla karşılaşacakları birçok karakter yer alıyor. Sevgili yeşil devimiz The Hulk yine bizimle mesela; üstelik bu sefer yanına dişi versiyonunu, yani She Hulk'u da almış. Kadronun geri kalanında yine popüler kategoriden Marvel devleri yer alıyor. Tüm karizmasıyla boy gösteren Deadpool'un yanı sıra Doctor Doom, Phoenix, Dormammu, Magneto, Modok, Storm, Super-Skrull ve X-23, listenin geri kalanını oluşturuyor. Shuma-Gorath ise Jill Valentine gibi DLC paketiyle kadroya Marvel tarafından dahil olacak isim olma özelliğini taşıyor.

Bitti sanıyorsunuz, değil mi? Biter mi hiç? Koskoca Marvel vs. Capcom 3, bu kadarcık (?) karakterden oluşur mu hiç? Oyunun piyasaya çıkışmasına sayılı günler kala tam kadro -kismen de olsa- ortaya çıktı ve saydım bu 32 (Jill Valentine, Shuma-Gorath ve diğer dört gizli ka-





Gözlerim!

**Alternatif**

Super Street Fighter IV (9,0)
Tekken 6 (8,9)
Soulcalibur IV (8,8)

► karakterle birlikte 38.) karaktere ek olarak dört karakter daha peydah oldu. Şimdi doğal olarak bu karakterlerin kimler olduğunu merak edeceksiniz tabii ki ama ben sizi burada daha fazla karakter yağımrına tutmayarak ayrı bir sayfaya yönlendireceğim. Böylece bu dört yeni karakteri daha detaylı bir şekilde tanıma şansınız olacak. Gördüğünüz gibi, oyunun karakterlerini anlatmak bile paragraflarının tükenmesine sebep olabiliyor. Dolayısıyla hem Capcom, hem de Marvel tarafında yer alan karakterler konusunda hiçbir şüpheye kapılmanız gereklidir. O halde şimdilik dev kadromuzu bir kenara bırakalım ve yavaştan daha derin detaylara dalalım.

Görsel cümbüse hoş geldiniz!

Marvel vs. Capcom serisini bilirisiniz; diğer dövüş oyunları-

na nazaran daha hızlı, alan olarak daha geniş, karşı karşıya gelen karakterler açısından daha "kalabalık" ve görsel açıdan da daha ışılıltı (Hatta bazlarına göre daha bünye yorucu...) birer oyun oldu serinin her bir üyesi. Üçüncü oyunda da bu geleneğin bozulmamış olduğunu fark ettim ve üzülmsem mi, sevinsem mi bilemedim. Zaten oyunu büyük bir şıursuzluk halinde oynadığımı fark ettim ki siz de bir süre bu oyunla haşır neşir olduktan sonra gerçek dünyanın aslında ne kadar sakin, sessiz bir yer olduğunu anlayacağınız. İki dakika yerinde duramaz mı arkadaş bir oyun! Her yerden bir karakter firmanız, herkes sürekli uçuş halinde... Ne yediğiniz dayağı, ne de attığınız tekme tokadı fark edebiliyorsunuz. Bütün bu hengameye bir de ayarı kaçmış görsel efektlere dahil oluyor ve olayın dozajı bu şekilde dakika dakika etkisini arttırıyor. Olumsuz anlamda söylemiyorum tabii ki bütün bunları; ne de olsa serinin kendine has yapısı bu. Yine de sanırım belli bir yaşı devirmiş bünyelerde yorucu bir etki bırakması çok normal. (33 yaşına bastığın gün yazı yazmaya kalkarsan böyle olur işte.) Anlayacağınız, insana nefes almayı, biyolojik ihtiyaçlarını ve kalan diğer hayatı fonksiyonlarını unutturacak kadar yoğun tempolu bir oyun bulacaksınız karşınızda.

Oyunun menüsünde Online, Offline, Training ve Mission

**Açılabilebil Karakterler**

Ve işte sabırsızlıkla beklenen dört açılabilebil karakteri ayyuka çıkarmanın vakti geldi. Boy boy fotoğraflarını gördüğünüz bu karakterlerin her biri oyunda mevcut, aksini iddia eden yanaşın, bir adet ev yapımı "Hadoken!" var elimde.

**Akuma**

Eh, gizli bir karakter olacaksı ve bu karakter Capcom tarafında yer alacaksa Akuma'nın hemen görünmesi lazım, değil mi? Sürprizlerden hoşlanan Akuma, bu sefer de adetinde bozmuyor ve 2.000 puan karşılığında emrinize amade olmak üzere yedek kulübessinde bekliyor.

**Hsien-Ko**

Oyunda efsanevi Darkstalkers'dan iki karakter var zaten halihazırda. Bir üçüncü karakter de 6.000 puan karşılığında piyasaya çıkan Hsien-Ko. Hani şu Japon vampir modellemesi vardır ya, işte o modellemenin Darkstalkers'a konuk olmuş haline bakıyorsunuz şuna anda.

**Sentinel**

Robotlarla aranız iyiye Marvel tarafından oyuna ekstradan katılan Sentinel ile aranız iyi olacak demektir. Benim robotlarla aram iyi değilken kendisiyle epey haşır neşir oldum diyebilirim. Fiyatı 4.000 puan ve bol bol roket fırlatıp ortaklı birbirine katmak için ideal...

**Taskmaster**

Ve işte Marvel cephesinin ikinci ekstra karakteri. Açıkçası, kendisini hiç mi hiç tanımıyorum ama şekil itibarıyla oldukça karizmatik görünen. Performansına da baktım, gayet eğlenceli bir tarza sahip. 8.000 puan toplayın, siz de tadına bakın.



olarak toplam dört kategori bulunuyor. Online tarafını tahmin edersiniz; tüm dövüş severlerin birbirine daldığı yer burası. Offline tarafında oyunun hikayesini takip ediyor veya yanınızda arkadaşınızı pataklama fırsatını yakalıyorsunuz. Training bölümünden de adı üzerinde, eğitim bölümünden. Oyundaki tüm karakterleri teker teker test edeceğiniz platform burası. Mission bölümündeyse yine oyundaki her bir karaktere ayrılmış, zorluk derecesi giderek artan görevler bulunuyor. En basit hareketlerle başlayan görevler, giderek zorlaşıyor ve yoğun bir pratik süreci sonunda ancak yapabileceğiniz kombine atak zincirlerine doğru yol alıyor. Tüm bu kategorilerden puan toplama lüksüne de sahipsiniz üstelik. Topladığınız puanlar da Avatar ve Title çeşitleri gibi hediyelerden nasiplenmenizi sağlıyor; hatta ve hatta oyundaki gizli karakterleri açmak için yine bu puanlara ihtiyacınız var. Oyunda açılmamış o kadar çok şey var ki bunların hepsine gücünüz yetecektir mi, bilemiyorum.

Tabii ki usta Marvel vs. Capcom fanlarını bu çerçeveden azat etmemiz lazımdır.

Oyunun kontrolleri oldukça basit. (Hatta "Simple" modunda oynarsanız daha da bir basit.) Marvel vs. Capcom serisinin adet olduğu üzere her oyuncu üçer karakter seçiyor kendine. Bu üç karakteri de toplam altı tuşla kontrol ediyorsunuz. Vuruş tuşları, Marvel vs. Capcom 2'deki gibi Light Attack, Medium Attack ve Heavy Attack olarak üçer ayrılmış durumda. Dördüncü saldırısı tuş da rakibinizi okkali bir yumrukla semaya salmanızı sağlıyor. Böylece havada sergileyeceğiniz kombine ataklara da zemin hazırlamış oluyorsunuz. (Havada zemin hazırlamak?) Geriye kalan iki tuş, yedek kulübessindeki diğer karakterlerinizi sahneye davet etmenize yarıyor. Tüm bu tuşları bir araya getirdiğinizde öyle ilginç kombolar ortaya çıkıyor ki dışarıdan izleyen birinin neler olup bittiğini algılayabilmesi mümkün değil. Eğer büyük bir ustaysanız, kontrolünüzdeki tüm karakterleri tek bir kombo zincirine dahil etme imkanınız var, o derece yani... Her karaktere ait üç özel hareketin olduğunu, bu hareketleri karakterinizi seferken belirlediğinizi ve üç karakterin birden tek bir özel hareket için piyasaya çıktığı sahneleri da hayal edebilirseniz, 15 Şubat için tırnaklarınızı kemirmekten başka çareniz kalmaz. Ama dedim ya, az kaldı... Biraz sabrediverin canım!

■ Ertekin Bayındır

Semptati

Bir Capcom bağımlısı olarak oyundaki Capcom karakterleri konusunda yeterince tatmin oldum diyebilirim. Sadece Nathan Spencer biraz sıritmiş bu devasa listede ama olsun. Ghost'n Goblins'den Arthur bile var yahu, daha n'olsun! Gerçek, Fırat hatırlatmasa zerre dikkatimi çekmezdi ama...



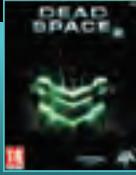
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

- + Bir ordu karakter, açılmayı bekleyen bir ordu ekleni, şok etkisi yaratın görsel efektler
- Kolay oynanış (Özellikle "Simple" modunda.)

8,9



Yapım Visceral Games
Dağıtım Electronic Arts
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web deadspace.ea.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Dead Space 2

Two small star icons above a circular icon containing a stylized letter 'A'.

Karanlık sesler orkestrası

Hangi sokaktaim, hangi caddeyeim, hiçbir fikrim yok. Herkes kaçıyor. Nereye kaçıyorlar, bilmiyorum ama neden kaçtıklarını gayet iyi biliyorum. "Onlar" dan kaçıyorlar. Uzaylılar mı? Herhangi bir fikrim yok. Tek bildiğim, benim de koşmam gerektiği.

Çığlık gibi bağıran insanlar, kasvetli ve karanlık bir hava. Hayır, gece değil. Uğursuzluğun karanlığı basmış şehre.

Koşuyorum, saklanmaya çalışıyorum ve kulakları sağır eden, göğü yırtan o çığlığı duuyorum. Şaşkın bir şekilde koşan insanlar, artık kendilerinden daha emin koşuyorlar ve herkes, sadece kendini düşünüyor. Yalnızlığı hissediyorum o an. Kimsenin yanında olmadığını, kendi başına kaldığımı...

O çığlığı atan "şey"den o kadar çok korkuyorum ki ne kadar büyük veya ne kadar hızlı olduğunu düşünmeden koşmaya devam ediyorum.

Ve bir şekilde, benim peşimde olduğunu anlıyorum. Saklanmam gerektiğine inancım gitgide büyüyor. Korku, adrenalin, heyecan derken kendimi bir apartman kapısından içeri atıyorum ve kapıyı da arkamdan kapatıp hemen arkasında nefes nefese beklemeye başlıyorum. Birkaç saniye geçmiyor ki son derece yabancı, korkutucu ve bir o kadar da sinir bozucu homurtular kapının hemen ardından duyuluyor. Benim içinde olduğumu biliyor ve içeri bir şekilde girebileceğini de anlıyorum. Artık o kadar çok korkuyorum ki... Evet, heyecan içinde uyuyorum!

Şöyle söyleyeyim, ben böyle rüyalar görmem. Gördüğüm rüyalar genelde daha saçma ve anlamsızdır. Bir kez eve hırsız

girmişi, ondan sonra balkon ve ev kapısından giren hırsızlar görmüştüm birkaç defa ama o da orada kaldı. Bu rüyayı görmemin tek nedeniye bir gün önceinde altı saat aralıksız Dead Space 2 oynamamdan başka bir şey değil...

Sir Isaac'in maceraları

Benim yaşadığım saçma tecrübeimin gerçeğini Isaac yaşıyor. Onu hatırlarsınız, Ishimura'dan sağ çıkabilen tek kişiydi. Ishimura, uzayın derinliklerinde ilerleyen bir maden gemisiydi ve gemi bir şekilde istila edildi. Dışandan bir saldırı olduğunu sanılırken aslında "Marker" adındaki bir cısmın buna yol açtığı, yürüdüğü garip enerjiyle insanları "Necromorph" adındaki vahşi yaratıklara çevirdiği ortaya çıktı. Isaac, bu lanetli gemiden kurtulmak için çetin bir mücadele verdi ve kurtuldu da.

Dead Space 2'de Isaac, olaylardan üç yıl sonrasında bir sağlık merkezinde (Yoksa laboratuar mı?) gözlerini açıyor. Üç yıl boyunca ne olduğunu hatırlamıyor ve daha ayağa kalkmadan Necromorph'lar bulunduğu bölgeyi basıyor.

Ben hiç bu kadar hızlı başlayan bir "survival - horror" oyunu görmemiştim ve Resident Evil 3'teki Nemesis'ten kaçmanın getirdiği travmatik tecrübeyi daha ilk dakikadan yaşama şansına ulaşım, öyle böyle mesut olmadım.

Isaac, daha donunu toparlamadan kaçmaya başlıyor. Üstünde ameliyat elbiseleri, elinde pamuk. En çirkin Necromorph'ların hiçbirine yakalanmadan koşmaya başlıyor (Rüyamda niye deli danalar gibi koştugumu şimdi daha iyi

Kayıt Dosyası

Eski Dead Space kayıt dosyanız duruyor mu? Eğer duruyorsa Dead Space 2'nin size bir hediyesi var: Refurbished Plasma Cutter. Bu silah, aslında oyunun hemen başında elde ettiğiniz Plasma Cutter'in aynısı fakat grafiksel olarak biraz daha farklı. Hatta öyle ki, hangi Plasma Cutter'ı geliştirirseniz gelişirsin, tüm güçlendirmeler diğer Plasma Cutter'a da yansıyor.

► anılsınız.) ve artık kaçamayacağı bir noktaya geldiğinde, bir oda önce ele geçirdiği Kinesis gücünü kullanıyor; mızrak benzeri bir cismi, düşünce gücüyle yerdan kaldırıp yaratığın kafasına saplıyor. Bir süre bu şekilde ilerliyor, ardından ilk oyundan tanıdığımız Plasma Cutter silahını buluyor ve nihayet biraz rahatlıyorsunuz. Kısa bir süre sonra elde ettiğiniz zırhla da oyuna adım atmış oluyorsunuz; tebrikler...

Kabusa hoş geldiniz

Ne oluyorsa bundan sonra oluyor arkadaşlar. Isaac, bir kez daha aynı kabusun içine düşüyor; üstelik bu defa her şey daha fazla, her yer daha karanlık ve görüp göreceğiniz her türlü olay, daha korkunç...

Artık Ishimura'da değiliz. Onun katbekat büyüğü Sprawl'dayız. Sprawl, bir gemi de değil, uzaydaki bir yerleşim birimi. İçinde evler, okullar, hastaneler, parklar, trenler.. Ne ararsanız var. Yaşam için kurulan bu şehir, Unitology tarafından bir cehenneme dönüştürülmüş durumda; çünkü Ishimura'nın laneti Marker, Sprawl'da da yer alıyor.

Daha net bir dille anlatacak olursak, şehirdeki herkes ölmüş durumda ve her yerde Necromorph'lar var. Daha da kötüsü, Unitology'den sağ kalanlar da sizin bir an evvel ölmənizi diliyor ve bunun için size tuzak bile kuruyorlar. (Yaratıklar yetmezmiş gibi...) Isaac, bir önceki felaketten sağ çıkmayan ve yüzlerce yaratık harcamanın getirdiği tecrübeyle, bu defa olaylara daha profesyonel yaklaşıyor. Ne var ki bu, yine çeşitli kadınların bizi yönlendirmesine, "Şunu yapmalısın, bunu etmelisin." demesine engel olmuyor. Eh, sonuçta Isaac de bir erkek ve uzun süredir yalnız... Öhm.

Korkmaya vakit yok

Dead Space hakkında en ufak bilgi olmayanlar için kısa bir bilgi geçeyim. Dead Space, bir survival - horror oyunu. Yani sağlam bir kalbe ve iyi reflekslere sahip olmalısınız. Yaratıkların

istila ettiği bir şehirden uzaklaşmaya çalışan "Isaac" adında bir karakterimiz var ve onu, önüne geleni yok ederek Sprawl'dan sağ çıkartmaya uğraşıyoruz.

Oynanış ne çok hızlı, ne de Resident Evil 5 kadar yavaş. Isaac, ilk oyundaki halinden daha atık hareketler yapabiliyor ama bunu sakin bir Devil May Cry'la veya daha da olası bir ihtimalle, Gears of War'la karıştırımayın. Dead Space 2'de yürümek, koşmak, nişan alıp ateş etmek dışında vücutla yapılan herhangi bir hareketimiz yok. Ne Vanquish'teki gibi kayabiliyoruz, ne Gears of War'daki gibi siper alabiliyoruz, ne de God of War'daki gibi havalarla zıplayıp olay çkarabiliyoruz. Karakterimiz, daha "normal" hareketler yapabiliyor ve bu da oyunun gerçekliğini büyük ölçüde arttırıyor.

Önce "Plasma Cutter" adındaki silahla yaratıkları vurmaya başlıyoruz. Daha sonra Pulse Rifle elimize geçiyor; çok geçmeden de Ripper ve Line Gun'la tanışıyoruz. Javelin Gun ise Dead Space 2'nin yeni güzelliği.

Isaac, yanında dört tane silah taşıyabiliyor ve bunlar arasında tek bir tuşla geçiş yapabiliyor. Plasma Cutter, temel silahınız olduğu için hep yanınızda bulunmalı bence. Diğer silahlarysa kendi keyfinize göre seçebilirsiniz. Makineli tüfek görevi gören Pulse Rifle mi, elektrikli testere olarak kullanılan Ripper mi, zipkin gibi oklar atan ve bu okları elektrikle yükleyebileceğiniz Javelin Gun mı... Yoksa başka bir silah mı? Hangisini seçeceğinize siz karar vermelisiniz. (Ya da Dead Space 2 rehberinden detaylı bilgileri alabilirsiniz.)

Silahlar arasında geçiş yapacak olmanızın temel nedeni de lanet yaratıklar. Şöyledeyiyim: Her türlü yaratık birbirinden iğrenç ve tehlikeli. Bir tanesi yok ki "Hah, bu mu geliyor; neye ki çok zarar vermiyor, rahat edebilirim." diyebiliyorsunuz. Üstelik neredeyse tüm yaratıklar, kafası kopsa, kolu uçsa gitse, yine de ölmeyebiliyor. Ayakları olmayan bir tanesi üzerine öyle bir hırsla sürünerek geliyordu ki konsolu kapatmak istedim!

Bu yaratıklardan bazlarının, bazı silahlara karşı dirençleri





daha az. Mesela çayır çayır yanarken tepki veremeyen yaratıklar var ki bunlara karşı Flamethrower'ı kullanmak pek güzel oluyor. Saklandıktan sonra üstünüzü bodoslama koşanların önüne bir mayın atmak güzel oluyor veya yavaş ilerleyenleri Contact Beam ile patlatmak, son derece güzel durabiliyor.

Düşünce gücü

Sadece silahlarıyla mı yaratıklara karşı koyuyor sanıyorsunuz Isaac? Onun, bilinmeyen güçleri de bulunuyor... Tamam, aslında bu güçler ilk oyunda da vardı fakat bu defa onlara daha çok ihtiyaç duyuyorsunuz... Tamam, tamam, bu da gerçek değil. Kinesis ve Stasis güçleri, oyunda pek az işe yarayan iki özellik olarak yer almış durumda.

Kinesis, etraftaki nesneleri kaldırıp taşmanızı yaranan telekinetik gücün adı. Birtakım bulmacaları çözmeye ve sıvı nesneleri, yaratıkların çeşitli uzuvalarını silah olarak kullanmaya yarıyor. Stasis ise uygulandığı "seyi" yavaşlatan bir güç. Bu bir yaratık olur, hızla hareket eden bir nesne olur... Değdiği şeyin bir süreliğine yavaş hareket etmesiyle yine bulmacaları çözmekte ve yaratıklara karşı avantaj elde etmekte kullanılıyor fakat ben bu gücü bulmacalar dışında pek az kullandım. Dead Space 2, Stasis olmadan da oynanabiliyor. Tabii ki bazen öyle bölgeler karşınıza çıkıyor ki devasa bir yaratık size doğru koşarken, sizin onunla ilgilenmeyeip başka bir konuya odaklanmanız gerekebiliyor. Bu tip durumlarda Stasis'i yaraticı yapıp "Sen biraz dur hocam." diyor ve diğer işe meşgul oluyorsunuz. Oyunun sonrasında hiç ölmeyen bir yaratık var mesela, onu yavaşlatmak için Stasis'i mutlaka kullanmanız gerekiyor.

Bas üstünde izi kalsın

Birçok oyunda, düşmanınızı öldürdüğümüzde üstünde ne var, ne yoksa yere saçılır, biz de toplarız. Burada öyle yağma yok. Bir yaratığın, yanında nasıl taşıdığı belli olmayan paraları, eşyaları, sağlık çantalarını düşürmesini istiyorsanız, onları öldürdükteden sonra üstlerine basmanız gerekiyor. Bu işlemi çeşitli kutular açmak için de kullanıyoruz ve neye ki bu işlem, önceki oyundan çok daha hızlı çalışıyor. (Bana doğru sürünen ➤

■ Ayaklarından vurdunuz kurtulmak için, sürünerek geliyor şerefsiz!

Ser Isaac of Clarke

Tüm EA oyunlarının kardeş olduğunu bilmelisiniz. Bir oyunda olan, bir diğer EA oyundunda karşınıza çıkabilir. Hatırlarsanız, Dragon Age: Origins'teki Blood Dragon Armor'ı Mass Effect 2'de kullanabiliyorduk. Bu defa da EA söyle bir ilginçlik yapmış ve Dead Space 2'de Isaac'ın kostümünü, Dragon Age II'ye uyarlamış.

Dead Space 2'yi satın aldığınızda kutunun içinde bir kod göreceksiniz. Eğer Dragon Age II'yi satın alıp bu kodu kullanırsanız, Ser Isaac of Clarke'in zırh setini kullanılabılır hale getireceksiniz. Bu sette yer alan eldivenler ve botlar, topları zırh puanınız bonus verirken, göğüs plakası ve kask birer "rune" yuvası içeriyor. Bu zırh parçalarını kullanmak içinse yüksek Dexterity ve Cunning puanı gerekmekte.

Ser Isaac of Clarke'in Dragon Age II'deki ünүүse bir efsane olarak yaratılmış. Tavernalarda galgiciların birbirlerine anlattığı korkulu hikayelere sahip olan Ser Isaac of Clarke, herkesin akıllarında bir korku ögesi olarak yer etmiş...



Üzerinize kusanlar ■ olabilir, dikkat edin.

Ecran
Görüntüleri
**LEVEL
ONLINE'da**
www.level.com.tr



Plasma Cutter'i oyunun sonuna kadar kullanabiliyorsunuz; tabanca gibi bir kenara atmanız gereklidir.





► mekte olan yaratıkları da böyle temizlediğim oldu.)

Bulduğumuz paralar ne işe yarıyor, o konuya gelelim. Isaac'in gelişiminde iki tane kavram rol oynuyor: Para ve Power Node'lar. Para, yani oyun diliyle "Credits", çevrede rastladığınız Store'lardan alışveriş yapmanızı olanak tanıyor. "Store'larda cephane, silah, yeni zırhlar, ne ararsanız var..." diyeceğimi sandınız, yanıldınız. Birçok objenin Store'da yer olması için şemalarının bulunması gerekiyor. Bu şemalar da elbette ki zor gözüken yerlere saklanmış. Şemayı bulduktan sonra Store'a gidiyorsunuz ve ilgili nesne artık satın alınabilir oluyor.

Power Node'lara silah, zırh ve diğer güçlerinizi geliştirmeniz için gerekli. Diyalim ki Plasma Cutter'in daha fazla hasar vermesini istiyorsunuz. Bir Bench bulup silahınızı seçtiğinizde, onun gelişim tablosu ortaya çıkıyor ve DMG gördüğünüz yere bir Power Node koymak silahınızın daha fazla hasar vermesini sağlıyorsunuz.

Hava kararırken...

Buraya kadar söylediklerimi iyice anladıysanız, oyuna tam anlaşıyla hakim olmuş sayılırsınız zira ikinci bölümde ne görürseniz, üç aşağı beş yukarı aynı son bölüme kadar karşınıza çıkıyor; oyun radikal değişiklikler getirmiyor oynamışa.

Belki de Dead Space'i ve ikinci oyunu güzel yapan da bu.

Bir oyunda değil de gerçekten bir hayatı kılma mücadele içinde olduğunuzu düşündürüyor size. Ne birbirinden daha zor boss'larla karşılaşıyorsunuz, ne de daha zor bulmacalarla. Aklinzda tek bir şey oluyor, o da Sprawl'dan tek parça halinde çıkmak. Isaac, bu uğurda Sprawl'un her türlü bölgesini geziyor. Çocukların okullarına da giriyor, Unitology kilisesi ve müritlerin evlerine de, istasyonlara da... Hatta bir yerde Ishimura'yı bile ziyaret ediyor ve eski günleri yad ediyorsunuz. (Sterilize edildiğiniz ve saldırıyla uğradığınız bölümü hatırlıyor musunuz... O bölüm yine var!)

Her ne kadar korku türündeki oyunları oynarken gerçekten zor anılar yaşamış olsanız da (Korkuyorum yahu!) Dead Space 2 beni fazlasıyla etkiledi. (Bakınız, yazının başı.) Bunda elbette ki atmosferin fazlasıyla sağlam olmasının etkisi büyük. Daha oyunun başında, ekran ayarı yapılması isteniyor sizden. Diyor ki logo çok az görünür olana kadar ekranı karartın. Ben de böyle yapım çok şükür ve sonra gördüm gümüm... Yine oyunun başında, bir tane el feneri veriliyor size. El feneri devip geçmeyecek, ekranı karartıkça, el fenerişiz şuradan şuraya gidemiyorsunuz; eliniz ayağınız oluyor uyduruk ışık.

Demek istediğim, oyunun fazlasıyla karanlık olması ve ▶

■ Son hız Sprawl'a indiğiniz bu bölümde birçok engel sizi bekliyor.

Yan Ürünler

Dead Space sadece bir oyun mu sizce? EA hiç de öyle düşünmüyordu ve düşünmediğini de kanıtlamış durumda. Oyunun yanında hangi Dead Space ürünleri var, gelin sizi aydınlatayım.



Çizgi Roman
2008 yılında Dead Space adında bir çizgi roman piyasaya sürüldü. İlk oyundan önceki olayları konu aldı. Altı bölmük bu macera, Image Comics tarafından yayımlandı. 2010'da Dead Space: Salvage adında bir başka çizgi roman daha yayımlandı ve yine bu yıl içerisinde, Brian Evenson'ın yazdığı Dead Space: Martyr adındaki kitap piyasaya sürüldü.



İnteraktif Çizgi Roman
Sadece PlayStation 3 ve Xbox 360 kullanıcılarının yararlanabildiği bu oyunun adı Dead Space: Ignition ve bu yapımı bir oyun demek hayli güç. Tek yaptığımız, çeşitli bulmacaları çözmeye çalışmak ve aslında hikayeyi takip etmek. Geçtiğimiz yıl piyasaya çıkan Ignition, Dead Space gibi Sprawl'da yer alıyor.



Çizgi Film
Artık bunlara çizgi film denmiyor, animasyon deniyor ama olsun. Dead Space: Downfall, el çizimi bir animasyon. Konusuya Dead Space'te olanların hemen öncesinde geçen olaylar; yani büyük istila. DVD'si ülkemizde bulunuyor diye düşünüyorum; bence alınıp izlenir.

Ne kadar enerjiniz kalmış, kaç kez daha saldırıyla uğrarsanız yaşamayı sürdürmeliyiniz, bunun göstergesi sırınızda. Mavi renk, kırmızıya doğru düşüse geçtiğinde sağlık paketi kullanın.

Kolları birer bıçak gibi keskin olan bu yaratığı parçalara ayırmaya kollarından başlamalısınız. Yaşamayı sürdürürse ayaklarına ateş edin ve hala direniyorsa patlatın kafasını gitsin. Terbiyesiz.

Oyunda bolca kan bulunuyor ve o yüzden de küçük yaştaki oyunculara tavsiye edilmiyor.



► bunun da inanılmaz ışık oyunlarına yol açması. Bir yerden sabit bir ışık geliyor örneğin. Siz de avalaval eftafta cepheane arıyorsunuz. Sonra bir an, sadece bir an, ışığın düşüğü yerde bir gölgé görüyorsunuz. Buna sinir bozucu bir müzik de eşlik ediyor ve anlıyorsunuz ki birkaç dakika sonra başınız belaya girecek...

Survival - horror türündeki oyunlarda genellikle boş koridorlarda ilerlerken, bir yerden bir şey aniden çıkar ve ondan korkarız. Dead Space 2'de bundan var ama bundan daha çok, size belanın yaklaşlığını sinyalini veren estantaneler görülmüyor. "Stalker" adındaki yaratık türüne bakalım. İlk başlarında bu yaratıktan bahsettim. Bunlar, Jurassic Park'taki yırtıcı dinozorlara benzeyen yaratıklar ve saklanma gibi bir eğilimleri var. Bu yaratıklarla ilk tanışmam şu şekilde gerçekleşti: Genelde koridor ve oda gibi

yerlerde dolaştığımız oyunda, daha geniş, daha labirentimsi bir mekana geldim. Tedbirini elden bırakmadan ilerlerken, garip sesler gelmeye başladı. Sanki ormandaki hayvanlar ses çikitıyor gibi... (Sürekli ormanlarda olduğum için.) Ses nereden geliyor diye bakınırken, bir kutunun arkasından bir yaratığın kafasını uzattığını gördüm. Normalde, Dead Space'te veya ikinci oyunda hiçbir yaratık böyle bir davranış göstermemiştir. Ne var ki bu Stalker'lar, saklanıyor ve sizi gaflı avlamak için fırsat kolluyor. Kafasını uzatan Stalker'in yerinden çıkışmasını bekledim, bekledim, orada çaklı kaldı. Birkaç adım attım ki bir baktım, yaratık sağ kanattan ilerlemiş ve beni şaşrtmaya çalışıyor. Sen misin beni tuzaga düşürmeye çalışan deyip ona doğru koştum ve... Gerçekten bir oyun beni ancak bu kadar oyuna getirebilirdi. Meğerse o yaratık, daha önce gördüğüm değilmiş ve sayıları tahmin ettiğimden daha fazlaymış...

Anlayacağınız, Stalker'ların bulunduğu mekanlar tam anlamıyla birer korku filmi sahnesi. Bir tanesi bir yere saklanıyor, bir diğeri ses çıkıyor, ötekisi arkadan dolanıyor.. Safi sinir, stres! Diğer yaratıklar hiç böyle değil; onlar efendi gibi sizi görünce bodoslama üstünüzde koşuyor. (Koşmayla ilgili takıntılarım olduğunu düşünüyorsunuz ama gerçekten koşuyorlar!)



Alternatif

Dead Rising 2 (7,5)
Resident Evil 5 (7,7)
Silent Hill: Homecoming (7,0)



O kovan neydi?

Bir oyunun atmosferini sağlam yapan bir etken çevresel faktörlerse, bir diğeri de oynanış bana kalırsa. Şayet ki Dead Space'teki vuruş hissiyatı bu kadar iyi olmasaydı, bu oyun basit bir aksiyon oyundan öteye gidemezdi.

Dead Space 2'de vuruş hissiyatı daha da geliştirilmiş ve bir kurşunun yaratıkla buluşup buluşmadığını daha iyi anlıyorsunuz. Zaten oyunun söyle bir özelliği var ki yaratıkları çeşitli bölgelerinden vurmanız gerekiyor. Genellikle bacaklarını kopartmak iyi bir çözüm oluyor fakat dediğim gibi, çoğu yaratık sürünerek ilerlemeye devam ediyor. Bir yaratığı bu kadar gerçekçi bir şekilde parçalara ayırmak, Dead Space'ten başka herhangi bir oyunda göremeyeceğiniz bir özellik ve bu da Dead Space'ı özel yapıyor.

Ve elbette ki atmosfere katkıda bulunan ses efektleri ve müziksiz. Oyun boyunca arka planda herhangi bir müzik çıalmayı ve bunun eksikliğini de hissetmiyorsunuz. Ne zaman ki başınız belaya girecek, bunu belli eden bir müzik başlıyor. Ve kısa sürede kesilebiliriyor da. Eğer kesilmiyorsa bilin ki bir yaratık peşinizde ve kisa sürede sizi bulacak...

Ses efektleri de müzikler kadar başarılı. Yaratıkların sesleri son derece iyi ve o karanlıkta size saldırılacak olduklarını da belli ediyor. Sesler konusundaki tek sıkıntısına cesetlerin üstüne baslığımızda, yersiz yere sesin yüksek çıkması oldu. Hatta ufak bir kutu, bir cesede çarptığında, sanki 10 tonluk bir nesne düşmüş gibi bir ses çıkıyor.

Akıllı sağlığı

Atmosfer diye tutturdum, farkındayım ve bu konunun peşini kolay kolay bırakacak da değilim. Hatırlarsanız önceki oyunda Isaac, hafif hafif sıyrılmaya başlıyordu. Marker'in etkisiyle halüsnasyon görmeye başlamıştı kahramanımız ve gidişatı da hiç iyi değildi.

Dead Space 2'de Isaac, tam anlamıyla delirmiş durumda. İlk oyunda yer alan aşkı Nicole, hep aklında ve Isaac sürekli onuna iletişim halinde. Tabii ki Nicole diye birinin olmaması ve bazı sahnelerde Isaac'ın Nicole ile tartışmış gibi gözüküp kendini hırpalaması, aslında bir delyi kontrol ettigimizi gayet güzel resmediyordu.

Yakışıklıymışız yahu...



Isaac'in kendileyle mücadeleşi, oyunun genelinde kendini hissettiriyor ve önemli bir yer tutuyor. Sprawl'dan nasıl çıkışımızı merak ederken, bir yandan da Isaac'e ne olacağını düşünür oluyorsunuz.

Son olarak cephe ve ekipman kırılığının da yaşamımıza nasıl etki ettiğine dikkat çekmek istiyorum. Şayet ki bu oyunda her silah 900 tane kurşun taşıyabilseydi, oyunu bir kenara bırakın derdim. Dead Space 2'de "Normal" zorluk seviyesinde bile cephe sorunu yaşıyorsunuz. Cephe ve ekipmanlar, sağlık paketleri bitiyor. İkişini birden elde ettiğinizde, envanterinizi doldurduğunu düşünüyorsunuz ve akın akın Necromorph yaşıyor. Cephe ve sağlık paketi azlığı, sizi son derece dikkatli oynamaya itiyor. Hiçbir yaratığa gerektiğinden fazla kurşun harcamamak için çaba sarf ediyorsunuz ve bu da gerçek bir hayatı kalma mücadeleşinde olduğunuz hissiyatınızı kuvvetlendiriyor. Özellikle oyunun bir bölümüm beni perişan etti. %10 sağlık, sıfır sağlık paketi ve sadece 15 tane kurşunla kalakaldım ve birkaç adım sonra da bir ton yaratık karşıladı beni. Yaklaşık yedi kez aynı yeri geçmek için uğraştım ve neye ki hemen sonra bir Store çıktı da ödüme, tüm paramı cephaneye ve sağlık paketine yatırdım.

Huzura doğru...

Geldik bu maceranın da sonuna... Bence son derece iyi bir oyun olmuş Dead Space 2. İlk oyuncunun birçok aksaklılığı da giderilmiş. Ne geriye dönüşler var, ne Isaac yavaş hareket ediyor diye yaşanan sıkıntılar. Oyunda eğer sürekli ölüyorsanız, bu sizin hatalınız. Oyunun fazla karanlık olduğunu düşünüyorsanız, bu sizin görüşünüz. Ses efektlerinin gereğinden fazla patladıgı düşüncesindeyseniz, sizle hemfikiriz fakat bu da büyütülecek bir problem değil. Sağlam bir kalbiniz varsa, korku filmlerinden, korku romanlarından ve korkuya ilgili herhangi bir kavramdan hoşlanıyorsanız, uzaya olmak sinirinizi bozmuyorsa, yaratıklar sizin için birer peluş oyuncaksa ve 10 saatinizi bir oyuncunun başında geçirmek size sıkıntı yaratmayacağsa, Dead Space 2'yi hemen, şu an satın alın ve işıkları kapatıp uzayın derinliklerinde huzurlu (!) bir yolculuğa çıksın...

Tuna Şentuna

Not: Bu inceleme ve oyuncunun rehberi, kol kola ilerleyen iki metin. İncelemede göremediğiniz bazı konular rehberde olabilir. Çok az ve öncemsiz "spoiler"ları içeren rehberi de okumanızı tavsiye ediyorum.

Dead Space 2

- + Bolca görev, yepyeni silahlalar, hoş müzikler, yeni multiplayer modları
- At koşturmak biraz sıkıcı olabiliyor

9,1



**Yapım id Software / Pi Studios
Dağıtım Microsoft Game Studios
Tür FPS
Platform Xbox 360
Web www.idsoftware.com**

Quake Arena Arcade

Er meydanına tekrar hoş geldiniz!

Söyledi dershane dönemleri... Hani sıkıcı tarih derslerinde penceredeki yanın merdivenlerinden tek tek kaçış cümbür cemaat soluğu internet kafelerde aldığımız dönemler... Counter-Strike ve Red Alert dışında pek oyun yoktu. Hepi topu sayınsanız, iki elin parmak sayısını geçmezdi internet kafelerde yükü olan oyunlar. Age of Empires, StarCraft ve tabii ki Quake III Arena! Bir dönem gençlerin hayatına damga vurmuş olan efsane oyun... İhanılmaz hızlı multiplayer desteği, o zamana kadar görülmemiş üç boyutlu grafikler ve göz alıcı detaylar.

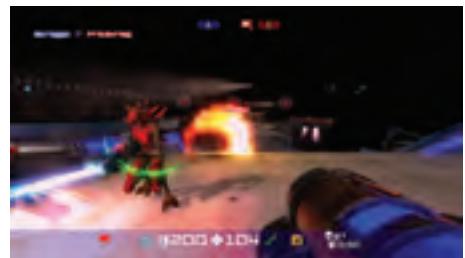
Arena'dan kaçış yok!

Üzerinden neredeyse 12 yıl geçti. Bunca yıl sonunda eski dostumuz, "Quake Arena Arcade" adıyla geri dönmüştü. Quake 4'ler mi gelmedi? Team Arena'lar mı çıkmadı? Kimler geldi, kimler geçti ama sanki Quake III Arena'nın tadını veremedi bize. Grafikleri bile eskimek bilmedi. Hala iyi görünüyor. 360 MB boyutundaki Quake Arena Arcade'i Xbox Live'dan indirdiğim dakikalar içerisinde dershane dönemleri film şeridi gibi geldi geçti gözlerimin önden. Matrix'teki Neo'ya özenip uzun siyah paltolar giyilen o dönemler... Evet, %93'ü indi oyunumun. Birazdan sizi bırakıp er meydanına çıkacağım. Saç kalıp geri dönersem de size ne gibi yenilikler var oyunda, onları anlatacağım. Şu id logosu ne kadar da mutlu ediyor insanı. Hmm, tek kişilik oyun modu var, multiplayer var, mekanlar aynı, silahlar aynı, grafikler aynı gibi... Evet, ilk bakışta pek de bir değişiklik yok. Sadece o zamanlar 14 inçlik, hadi bilemediniz, en zen-

ginizim 17 inçlik ekranlarda oynarken şimdi 46 inçlik 3D ekranlarda Quake Arena Arcade oynamak müthiş bir duygudur. Gerçekten eskimiş bu oyuncunun grafikleri, id'den Doom III'ü de gördük, Quake 4'ü de gördük lakin en hızlı, en akıcı, utanmasam en güzel Quake III Arena'nın grafikleri diyeceğim ama utanıyorum tabii ki. 3D devasa ekranlarda Quake Arena Arcade'i oynamak, sekiz yaşındayken Disneyland'de dolaşmak gibi bir şey.

Mankind has known and feared Uriel's diabolical kind

Quake III ya bu... Bir miladın başlangıcı... Millet yıldırım hızında FPS nasıl olurmuş, ilk olarak bu oyunda göründü, Duke Nukem'i bu oyuna unuttu, Counter-Strike'a bu oyuncu için ara verdi. Ceplerdeki son paralarını döviz bürolarında dolara çevirip 3dfx ekran kartlarına bu oyuncu için feda etti. Haydi, hep birlikte el ele tutuşup itiraf edelim; Quake III Arena, Quake 4'ten fazla daha önemli bir yere sahip. İşte bunu değerlendirmek için Microsoft, Xbox 360 için Quake III Arena'nın hemen hemen aynısını "Quake Arena Arcade" adıyla çıkarmış. Daha yüksek çözünürlüklü kaplamaları ve değişik

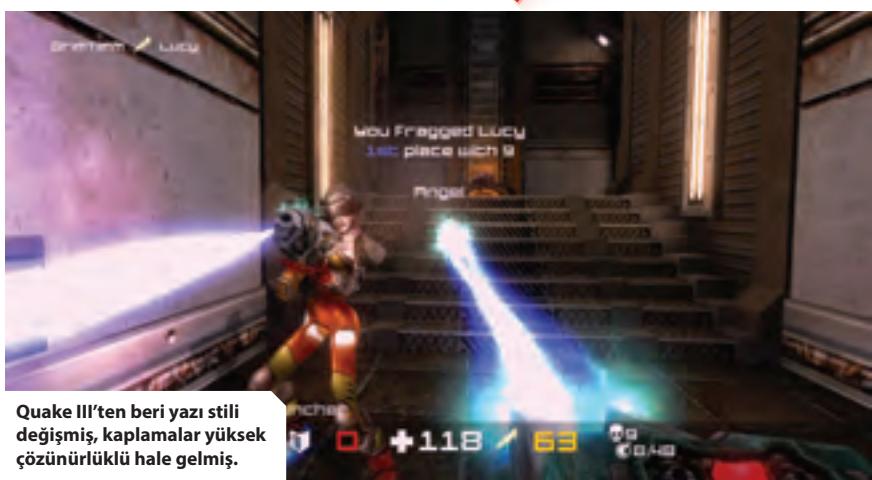


arayüzü dışında büyük farklılıklar barındırmayan Quake Arena Arcade, ağızımıza bir parmak nostalji çalmayı başıyor. Konsolda en son ne zaman bu kadar hızlı FPS oynamıştim? Resistance? Ya da geçen Killzone 3 oynamışım üç boyutlu olarak. Yok yok, o da bu kadar hızlı değildi. Quake III Arena ne kadar hızlıymış böyle! İnsanın Xbox 360'a söyle bir klavye & mouse ikilisi bağlayıp oyunu baştan hatmedesi geliyor. Tek kişilik oyuncu modunda eski tas eski hamam, arenaları tek tek oynayıp bitiriyoruz; yeni ya da eski bir hikaye beklemeyin. Multiplayer modundaysa otomatik eşleşme var. Oyuncu eksikse bot atabiliyorsunuz. Zaten şu "bot atmak" tabiri de Quake III Arena ile birlikte girmiştir lügatlerimize. Yeni nesil FPS'ler cilali, iyi, hoş ama sanki Quake Arena Arcade'in hızına yetişemiyor. Bu oyuncu bir klasik, bu oyuncu bir efsane, bu oyuncu 11 kürşür yıldızı sonra bile büyük ağabeylerin arasına girip "Hey, ben de varım!" diye başkaldrabilen eski bir cengaver. Sarge, Uriel, Orbb, Hossman, Anarki, Cadaver, unutmadık siz... Hoş geldiniz geri. Bu yazımı okurken sizin de tüyleriniz diken diken oldusuya ya da gözleriniz buğulandıysa o şanslı dönemin yaşamış olmalısınız. Ne oynadık bu oyunu ya, aylarca, yıllarca. Her santimetrekaresini ezberleyene kadar. Organik hocamıza oyundaki Cadaver adını takmıştık. O bizi dersten bırakıkça, biz de bilgisayarın karşısına geçip geçip organikçi niyetine Cadaver'in kafasına gözüne roket yağıdırırdık. Quake Arena Arcade, öyle bir sayfaya tıktırılacak bir oyundan değil ya, neyse. Bu yazının üzerine canınız Quake Arena Arcade çektiye Xbox Live'a girdiğinde hemen demosunu indirebilir ya da 1200 Microsoft Puanı karşılığında oyunu satın alabilirsiniz. Ben oyuna geri dönüyorum. Hossman, buraya gel lan. Seni bot oğlu bot seni **Ahmet Özdemir**

Quake Arena Arcade

- + Nostalji yaşamak isteyen için mükemmel bir seçim, yeni yüksek çözünürlüklü kaplamalarla oyuncu adeta zamana meydan okumaya çalışıyor
- Quake III Arena'yı hemen hemen hiç değiştirmeden önüne koymuşular, 1200 Microsoft Puanı biraz tuzlu gelebilir

7,9



Quake III'ten beri yazı stili değişmiş, kaplamalar yüksek çözünürlüklü hale gelmiş.

Yapım Team Meat
Dağıtım Team Meat
Tür Platform
Platform PC, Xbox 360, Mac
Web www.supermeatboy.com



Super Meat Boy

Kanlı canlı bir et

Günümüzde her cinsteki oyun bulmak mümkün. FPS, TPS, strateji ve özellikle MMO oyunları her yanınızda sarmış durumda. Fakat bu arada unutulan bir oyun cinsi var; platform. Evet, aslında açık ara en çok unutulmaya yüz tutmuş model adventure ama platform oyunları da neredeyse yok olacak hale geldiler. Son dönemlerde özellikle Limbo gibi oyunların çıkışlarıyla yeniden hareketlenen platform tarzı oyunlar, Super Meat Boy (SMB) gibi yapımlarla daha da hızlanacak ve gelecek gibi gözükmektedir.

Etin zort dediği yer

Bu oyun hakkında yapacağım ilk ve son yorum; "Çok eğlenceli arkadaş" demek olacaktır. Şimdi birazlık oyunun detaylarına geçiyim. Öncelikle oyun tam anlamıyla iki boyutlu platform cinsine harika bir örnek. Herhangi bir üç boyutlu beklenisi olan varsa, şimdiden dışarı çıkmakta özgüdür. Oyuna girince ilk olarak bu oyunu nasıl ve hangi tuşlarla oynayacağımıza dair bilgiler bulunuyor. İlk bölümünden itibaren başlayan bu yardım, bir iki bölüm daha devam ediyor. O da ne? Bu oyunu oynamak çok kolay. Neden mi? Çünkü yön tuşlarından farklı olarak; "Space" ve "Shift" tuşlarını kullanıyoruz. Shift hızlı koşmamızına yarıyorken, space tuşu ziplamamızı sağlıyor. Eğer bir tuşlar size az geldiyse, oyunu oynamadan bir yargıya varmayın derim. Ziplama konusu SMB'de bir hayli zorluyıcı bir hareket ve bu hareketin oyunun tamamına hükmediyor olmasıyla başlıca zorluklar arasında birinci sırada yer alıyor. Tek tuş olmasına rağmen birkaç farklı ziplama versiyonu söz konusu. Bu farklılıklarla bizim space tuşuna basma gücümüzü ortaya çıkıyor. Yani; kısa bir basımla, ufak bir ziplama yapabiliyorken, tuşa basık tuttuğumuz sürece çok daha yukarıya ve ileriye zıplayabiliyoruz.

Oyun yapı olarak bir hayli hızlı. Yani sol üst köşede sayan zaman, bölümün ne kadar kısa sürede geçtiğimizi gösteriyor. Hal böyle olunca da insan ister istemez kendisile yarışıyor. Malum; hız devreye girince de insanın tuşa basma zorluğu da bir hayli artıyor. Kısa bir atlama gerekiyorken kaç kere, kim bilir nerelere

zipladım.

Pek tabii ki oyun bir platform olunca, tipki Prince of Persia'da olduğu gibi duvardan duvara, aynı duvar üzerinde daha yukarıya ziplama gibi hareketler de mevcut. İlk görevler çok basit başlıyor evet, fakat ilerleyen bölümler hiç de sandığınız kadar basit değiller. Etrafta testere atarlar, dönen bıçaklar, üzerine basınca yok olan kayalar ve daha birçok engel bulunuyor. Bütün bu engellerin sonundaysa ulaşmamız gereken prensesimsi bir yaratık mevcut. Temel olarak bir kan topuyuz. (Ya da karesiyiz.) Her ölümümüzde ya da etrafa dokunduğumuzda bolca kan saçmamız da oyunun ne kadar eğlenceli olduğunu gösteren noktalardan bir tanesi. Özellikle demolarda bolca eğleneceğinizi garanti edebilirim.

Son olarak değişimmem gereken bir nokta var ki sanıyorum her oyuncunun en çok zorlanacağı kısım bu olacak. Evet, arkadaşlar; her ana görev zincirinin sonunda bir adet "Boss" sizleri bekliyor olacak. Boss savaslarırsa zannettiğiniz gibi yok etmeye dayalı değil. Tam tersine kaçmaya dayalı bir yapıya sahip. Misal vermek gerekirse; karşımıza çıkan ilk boss, üzerinde kocaman elektrikli testere taşıyan bir robot ve bize deðindiği anda yok oluyor. Önümüzdeyse geçmemizi bekleyen fazlasıyla zor bir parkur var. Anlayacağınız el - kol koordinasyonumuz fazlasıyla önemlidir ve emin olun bir seferde geçemeyeceğiniz zorlukta.

Zıplaya zıplaya nereye kadar?

Oyunu kendi kulvarında değerlendirdirsek, fazlaıyla güzel bir oyun olduğunu söyleyebilirim SMB'nin. Oldukça hızlı, insanı kendisine bağlayan bir yapısı var. Uzun bekleme süreleri olmamasıya bir başka artı. Oyunun 160Mb'lık boyutu ve minimum sistem gereklilikleriyle ona bambaşka bir artı olarak geri dönüyor. Yine de bazı bölümlerin aşırı zor olması oyuncuya soğutmayı yetiyor. Bir başka kritik sorunsa karakterimizin fazla hızlı olmasından dolayı kaynaklanan kontrol zorluğu. Eğer bu eksileri görmezden gelirsiz, SMB sıklıkla açıp kendinize meydan okuyacağınız cinsteki bir oyun. ■ Ertuğrul Süngü



Alternatif

- Limbo (9,5)
- Max and the Magic Marker (-)
- Earthworm Jim 3D (-)

Super Meat Boy

- + Eğlenceli olması, bitmek tükenmek bilmemesi, ufak dosya boyutu
- Sınır eden kontroller, bazı aşırı zor bölüm tasarımları

8,0





Yapım Feel Plus
Dağıtım Square Enix
Tür FPS
Platform PS3, Xbox 360
Web www.mindjackgame.com
Türkiye Dağıtıcı Aral

Mindjack

Kendimi kontrol edemiyorum!

Teknoloji gelişiyor... Her geçen gün bir yenisi çıkan cep telefonları dersiniz, yoksa ardı arkası kesilmeyen ekran kartı üretimi mi dersiniz, artık ben bilmiyorum. Benim bildiğim tek şey, 2012 yılında uzunca bir süredir saklanan "Uzaylılar var!" isimli gerçliğin artık tüm dünya ülkeleri tarafından kabul edileceği. Zaten gerisi de boş. Yani kıyamet yok demiyorum; tam tersine krali var diyorum. Öyle ateşler, taşlar falan olmayacağı yani. İşte konu, bu ve benzeri gelişmelere girince insan beyni bir hayli karışıyor. "Mindjack" isimli güzide oyun da bizim karışan insan beynimizle ilgileniyor. Fakat bu birazcık daha farklı bir karışma...

Gelecek çok fantastik olacak

Bilimkurgu seven bir bünyeyim, bilirsiniz. Fantastik edebiyattan da anırmam ama bu iki fikrin içe girdiği durumları ayrı bir severim. Mindjack'te kullanılan fikir o kadar fantastik ki hakikaten son dönemde çıkan oyunların, bu yapıma bakıp bu tarz fikirleri örnek alması gerekiyor; hatta lafımı düzelttiyorum, zorundalar. Yoksa birbirinin aynı olan oyunlar oynamaya devam edeceğiz.

Efendim, Mindjack, 2031 yılında geçiyor, yani öyle yüzüller ilerisini konu alan bir bilimkurgu değil. Fakat 2031 yılında olmamıza rağmen, teknolojinin yine son 20 yıla göre bir hayli hızlı geliştiği

gerçeğeyle karşı karşıya kalıyoruz ki bu da benim uzayı teorimi kanıtlıyor. Mindjack denen bir oluşum söz konusu oyunumuzda, İsminden de anlaşılabilen gibi, tipki insanların bilgisayarları hacklemesi gibi, bir yaratım da insanları hacklemeye başlıyor. Pek tabii ki gökten zembille inmiyor bu cihaz, dönemin şeytani kuruluşlarının birisi tarafından üretiliyor.

Bu noktadan sonra senaryoya oyunu birazcık bağlamak istiyorum. Kontrolünü ele geçirdiğimiz karakterin ismi Jim ve oyunda bize genelde eşlik eden Rebecca isimli karakterler yola koyuluyoruz. "FIA" isimli bir örgütne bağlı karakterimiz. Oyunun henüz başında Rebecca'yı ele geçirmeye çalışıyor ve yaptığı bir - iki yanlış hareket sonucunda da bir anda aranınlar listesinin en tepesinde buluyor kendisini. Oyun boyunca tek bir amacımız var, o da "Nerkas" isimli şirketi çöktirmek. Şimdi gelin, birazcık daha detaylara inelim. İlk olarak grafiklere bakalım istersem. Öyle çok şasılı değil grafikler ama genel hatlarıyla hiç de fena değil. Yani grafikleri yüzün-





Alternatif

Enslaved: Odyssey to the West (7,5)
Gears of War 2 (9,5)
Quantum Theory (5,0)

den bu oyunu oynamamazlık yapmazsınız. Çevre detaylarının bol olduğu ve her yerde bir cisim görebileceğiniz, havada tasarılanmış bölümler. Mindjack, başından sonuna kadar, düzenli olarak "Gears of War" diye söyleyeceğiniz bir yapım. Kamera açısından tutun da saklanma sistemine kadar birçok yönyle efsanevi oyunu andırıyor. Bölümler kısım kısım ilerliyor ve her ana bölümün sonunda bir boss bizi bekliyor. Boss savaşları durumuna göre değişen zorluklara sahip. Misal; ikinci bölüm boss'u olan dev goril, hızlı refleksleri olmayan oyuncuları yorabilecek cinsten.

Gelelim oyunun ana teması olan "mindjack" durumuna. Kendiniyi bir "whisp" gibi düşünün, hani Warcraft III Elf'lerinin işçisi olan. Bizi kimse göremiyor ve istedigimiz gibi etraftra ulaşabiliyor, istedigimiz zaman Jim karakterinin beyninden çıkışlıyoruz. Fakat kontrolümüzde olan Jim ve Rebecca karakteri aynı anda ölürsü biz de çöpe gidiyoruz. Öncelikle düşmanlarınıza bir güzel yoruyoruz. Ölmeye yaklaşan düşman birimleri yere çömeliyor ve üzerinde sarı bir işaret çikıyor. Tam bu anda eğer gerekli yakınlıkta ve yeterli mind gücüne sahip isek bulunduğuuz bölümün sonuna kadar o düşman ünitesi bizim saffımızda savaşıyor. "Mind" gücümüzse kendi kendine dolan bir enerji. Öyle etraftan toplamıyoruz anlayacağınız.

Mindjack'in dikkat çeken kısımlarından bir tanesi ise online olarak oynanabiliyor olması. Özellikle multiplayer konusunda kendisini



göstermeye çalışan bir oyun Mindjack. Altı kişiye kadar desteklenen online multiplayer modunda, taraflar ana senaryoları bitirmeye çalışıyor. Fakat düşmanın tarafının yapay zeka yerine bir kişi tarafından oynanıyor olması, tamamen farklı bir tat veriyor senaryolara.

Dikkat kaygan zemin

Merhaba sevgili okurlar; birazdan bu oyun hakkında söyleyeceğim tamamen doğrudur ve nettir. Şimdi iyi izleyin... İlk olarak bu oyunda ses ya da efekt gibi şeyler aramayın; çünkü yok. Silah seslerini bir kenara bırakın, hatta silahları da bırakın, oyundaki karakter seslendirmeleri, birisi televizyonu açık unutmuşken yapılmış resmen. Birkac okurumuz toplantısı Ventrilo üzerinden çok daha iyisini yapar. Mindjack olayına değinmek istiyorum... Bazi bölümlerde o kadar çok ele geçirdiğim düşman askeri oluyor ki ateş edecek rakip bulamıyorum. Neden mi? Çünkü düşmanlarım -net bir ifadeyle- tamamen Belgrat Ormanı'nda sıcak bir güne benzeyen. Böyle yavaş yavaş yürüyüp ateş eden, birbirinin kopyası yüzlerce adam var. Bir de o kadar çok düşman geliyor ki bu oyunda, işte hesaplayın nasıl ele geçiriyorum hepsi... Sanki Diablo II oynuyorum da Necromancer karakter açmışım gibi... Anlayacağınız mindjack sistemi fazlaıyla bug'lu bir oluşum. Bölüm tasarımlarına da degeinceğim, tutun, kaçmasın! O ne dandik bölüm tasarımlıdır arkadaş! Sürekli bir engelden başka bir engeli geçiriyorum. Bitmiyor engeller! Yok mu adam gibi bir yer? Her yer mi saklanılabilir şekilde tasarlanır yahu? Ayrıca neresi burası? Neden biraz önce tren istasyonundaydım da şimdiki bir binanın terasında uçak düşürmeye çalışıyorum? Yukarıda bahsettiğim boss savaşlarını da unutun bu arada. Abuk sabuk cihazlar çikıyor karşınıza sürekli. Hepsinin bir yayf noktası var. Oraya vurunca bitiyor işte. Yetmezmiş gibi, boss'a yardıma gelen askerleri kontrol altına alıp onlar boss'a saldıryorken siz de corn flakes yiyebiliyorsunuz. Grafikler de sadece kaplama! O kadar... Ne yürüme animasyonundan hayır var, ne de koşma. Zaten garip bir şekilde, koşarken daha çok mermi isabet ediyor. Anlamadım ben de. Deneyin ve görün. Başka nereden laf soksun diye bakıyorum da bir saniye... Ha! Her bölüm başında neden bir adet tabancamız var? Bir önceki lere ne oldu? Allah'ım, delireceğim! Madem öyle, neden her bölüm başında yerde bir adet bomba ve yanında bir adet Shutter MK8 model silah var? Biraksanızı bir önceki bölümün silahlarını! Ayrıca aynı anda sadece iki silah taşıyabiliyor olmamız da yaşadığımız dramın ne boyutlarda olduğunu bir kez daha anlatacak size...

Mind power

Aslında bu mindjack yapısı harika bir fikir. Fakat oyun o kadar dandik ki ben bile inanamadım olanlara. Yani neymiş; sadece fikir yetmiyormuş. Tipki Matrix ile Matrix Revolutions arasında olan uçurumsal fark gibi bir oyun Mindjack. Bence sadece "Neymiş bu mindjack?" diye bakmak için videoları izleyin, kurtulun.

Ertuğrul Süngü

Mindjack

- + "Mindjack" fikri, düşmanları kontrole edebilme
- Köyü bölüm tasarımları, olmayan yapay zeka, piyasaya çıkması

3,9

Sizi bana sayıyla mı verdiler?



Bluetooth

Şimdi oyunun ne kadar kötü olduğunu daha net bir şekilde açıklayacağım. Her nedense bu oyundaki herkesin kulağında bir adet bluetooth kulaklıktır. Fakat neden? Görüntü olarak o kadar kötü gözüküyorki anlatamam. Böyle tam özentili kırılar gibi bir sürü adam olduğunu düşünün; siz bu oyunu oynar mıydınız?



Hadi Move Move!

LittleBigPlanet2'nin Playstation Move destekli olarak çıkışması Move severlerin de yüzünü güldürmekle kalmayacak, bambuşka bir LBP heyecanı yaşatacak gibi görünüyor.

LittleBigPlanet 2



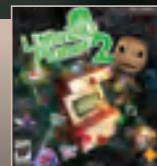
Bazı oyunlar hiç bitmez!

LittleBigPlanet2'nin çıkışlığını duyduğum ilk günden beri merakla beklemem, açıklanan her haberin takip etmem, hatta bu oyunun birkaç ay önce ön incelemesini de benim yazmış olmam kesinlikle bu yazıya kolayca başlamama yardım etmiyor. Şefik'ten gelen mail'de bunu da listede görünce sevinmiştim, hatta herkesten önce oynarken de işler yolundaydı! Uzun lafin kısası; hikayesini sizin yazardığınız bir oyunun incelemesi öününe gelirse dönerek uzaklaşın, benden tavsiye. Ben kaçamadım, gözlerimi kapadım ve çitten atlayan Sackboy'ları sayıyorum şuna anda.

Gözümün önüne resim dersinde yaptığım kolajlar gibi görüntüler geliyor, kartondan bir arkaya planım var; üstüne evdeki tütleri biçip perdeler, çeşitli fotoğraflar ekliyorum. Yapıştırıcı ile tutturduğum tüylü hayvan oyuncakları, annemin çęçejinden kopardığım yaprak parçasıyla yarattığım orman... Sürpriz yumurtalarдан çakan arabaları da yapıştırıyorum kartonun üzerine, pamuklardan bulutlar yapıyorum. Sackboy'lar gıcırdayarak hala çitten atlıyorlar bir köşede. Sonra ben birini çekip alıyorum, kriyafet dikiyorum. Makyaj bile yapıyorum ona. O da bu işkenceye dayanamayıp, yapıştırdığım minik oyuncak arabaya atlayarak terk ediyor beni. Gözlerimi açıyorum, "Yaza girış yapabilmemişim, oley!" diyerek kenarda duran LittleBigPlanet2'ye göz kirpiyorum.

Laf kalabaklılığı yaptığımı düşünübilirsiniz ama benim şu yaptığım kolajın türlü türlü hali dünyada 3,5 milyondan fazla bir sayıda yapıldı. Media Molecule'ün oyun dünyasına 2008 yılında katıldığı Little Big Planet sayesinde platform türü bambuşka bir boyut kazandı. "Oyna - Tasarla - Paylaş" diyerek piyasaya girdiler, şakiden şakle sokmadığımız sackboy, antik dönemden modern çizgilere tasarlamadığımız bölüm kalmadı. Oyun dünyasının en başarılı

satış rakamları ve oynanılabilirlik süresi grafiği, User Generated Content denilen kullanıcı destekli içeriği... Media Molecule de bu işi ilk oyunla öyle iyi bir noktaya taşıdı ki, platform sevmeyenleri bile Sackboy'a karşı koymaz bir hale getirdi. İki yıl boyunca da çıkardıkları indirilebilir içeriklerle oyunu hep taze tutmayı ve oyun dünyasının farklı tür sevenlerini bile gülümsetmeyi başardı. Metal Gear Solid, God of War, Marvel ve daha birçok oyunun kahramanlarının Sackboy'larıyla oradan oraya ziplayıp darduk. Daha ilk oyundan bıkmamışken ikinciçik geldi geçtiğimiz ay. Media Molecule'ün ne derece sınırları zorladığını ancak yazının sonlarına doğru kavramış olacaksınız. Bildiğimiz yerden başlıyorum ben.



Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Tür Platform
Platform Playstation 3
Web www.littlebigplanet.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony

Play!

LittleBigPlanet2'den neler umduğunuzu, beklentilerinizin ne kadar yüksek olduğunu bilmiyorum ama benim gibi o rengarenk tanıtım videosundan sonra bomboş pod'a döştüğünüzde "Aaa, her şey aynı burada!" deyip suratınızı buruşturmanız olası. Karakterimizi süsleyip püslerken, en başta az ama tatminkar bir sayıda eşya ve üst - basın olduğunu belirtmem gerek. Zamanla kazandığımız etiketler ve dekorasyon malzemeleriyle zevkimize göre süsleyeceğimiz pod'umuz, yani yuvamız da bomboş haliyle. Camdan dış dünyalara bağlandığımız Dual Shock 3 aynı yerde duruyor. Buraya tıkladığımızda Story, Community, Recent Activity, Store ve Me isimli bölmelere geçiş yapabiliyoruz. Bizi ilgilendiren ilk kısım Story bölümü. Bu bölüm toplamda 40'a yakın farklı bölümden oluşuyor ve yedi farklı konsepte dünya var. İlk oyunu oynamayanlar için küçük bir hatırlatma yapalmam hemen; yedi farklı büyük dünya bölümü içinde de aynı konsepte oynayabileceğiniz sayıları değiştiren minik bölümler var. Bunlara yardım bölümleri ve farklı tarzdaki minik oyun bölümleri de dahil. Bizim de LBP2'de karşımıza çıkan ilk bölüm Da Vinci's Hideout. İlk bölmelerde oyunun işleyişi hakkında açıklamalarla ulaşabileceğimiz yardım bölmelerini oynuyoruz. İlk oyunu oynayanlar, oyunun kontrolleri hakkında neredeyse hiç sıkıntı çekmeden ilk oyunun farklı bir bölümünü oynuyormuş hissine kapılabilir. Bu bölmelerin tasarımları konusunda öyle titiz-



Alternatif

- Echochrome (-)
- Ilomilo (-)
- Braid (9,5)

likle çalışılmış ki, örneğin Da Vinci's Hideout dünyası steampunk ve oldskool öğelerle dizayn edilmiş. Dönüş çarklar, kara tahtalar, eskimiş eşyalar özenle tasarlanmıştır. Başka bir dünyada karnınızın gurulamasına sebep olan pasta-börek fabrikası da akımdan hiç çıkmayacak böülümlerden biri oldu. Alliance denilen bize yardımcı ekibimizle beraber, Megativitron süpürgesine karşı koymken "O pasta senin, bu kurabiye benim" fırlatıp duruyoruz. Oyunu ilkinden ayıran özellikleri bize tek tek tanıtan 3D gözlük-lü, kağıtta ahtapot eksik olmasın, pek zorluk çekmeden alışırız yeniliklere. Kamera açıları ilk dikkat çeken özelliklerden biri; izometrik, tamamen yakın çekim ve tuhaf köşelerden kafasını uzatmış gibi bize görüntüyü yanstan röntgenci kameralar gözden kaçıyor. Tek kişi oynarken oldukça içimizi kolaylaştırın bu kamera açıları birden fazla kişi oynadığınızın bir bölümde ise maalesef ki harikalar yaratamıyor. İki kişinin bile oldukça senkronize ve yakın gitmesi gerekiyor açayı kaybetmemek için. Geride kalan, kamera açısının dışında kaldığından bir sonraki check-point noktasına gelene kadar oyun dışı kalıyor. Dört kişiye kadar desteklenen multiplayer modunda daha da büyük sorunlara neden oluyor bu olay, arkadaşlarınıza dönüp "Yaa beni beklesene!" diye haykırıma başlıyorsunuz. Çoklu oyuncu bölmelerinden bahsetmişken... Herhangi bir bölüm tek kişi veya birden fazla kişi olarak oynayabiliyorsunuz. Fakat her dünyannın multiplayer olarak oynanması gereken bonus bölmülleri var ve bunlara da karşılıklı veya ekip olarak katılmak mümkün. Bu mini oyunlar LBP2'nin geldiği noktayı kavramamızda yardımcı oluyor aslında. Sony'nin dediği gibi, LBP2 bir platform oyunundan çok, oyunlar için bir platform sunuyor. Tüylü envai çeşit yaratığın üstüne binip ziplama, tombik tırtılların üzerindeki yarış bölmeleri, hatta basketbol ve buz hokeyi gibi oyunları tek başına değil de, etrafınızdaki Sackboy'larla oynadığınızda keyifli ▶



Tavşanları, tırtılları, mekanik arıları bırakıp "Bir de kuş olsa keşke," dedik; karşımıza güvercin çıktı!

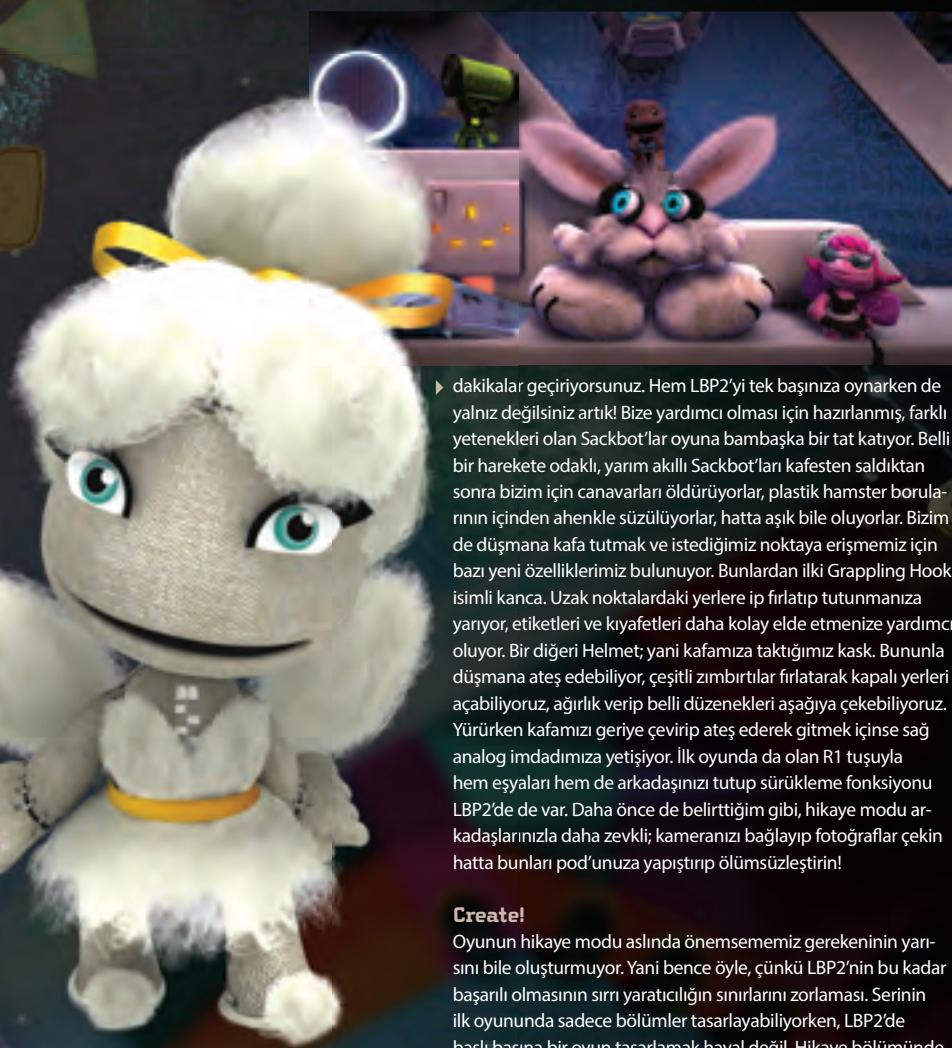


İKİNCİ GÖRÜŞ



Ahmet

Önce LittleBigPlanet2 geldi ofise, sonra da Ayça geldi oyunu oynamaya. Saatlerce Ayça'yi izledim. Ayça, LittleBigPlanet'ın ikincisi mi oynuyor ikincisi mi oynuyor belli değil. İyice ekranın dibine girdiğinizde piksellerme olmanın tarihi olduğunu görüyoruz ama LBP2 görsel açıdan ilk oyundan ayırt edilemeyecek kadar çok benzeyen ilk oyun. Bana göre bu büyük bir handikap. LBP2'yi kendi elime alıp oyunu gömülüduğumde de fikrim pek değişmedi. İlk oyundan ne farkı var ki bu oyunun? Tamam Sackbot'lar var, müzik, ses falan ortutabiliyoruz oyna. Bölüm tasarlama, hatta oyun tasarlama daha bir gelişmiş falan. Eee başka? LBP2 sıkı bir oyun, ama ilk oyna sahip birisi neden ikinci oyun için yanıp tutuşsun bu soruya cevap bulmadım şahsen.



► dakikalar geçtiğinizde. Hem LBP2'yi tek başına oynarken de yalnız değilsiniz artık! Bize yardımcı olmasının hazırlıksız, farklı yetenekleri olan Sackbot'lar oyuna bambaşka bir tat katıyor. Belli bir harekete odaklı, yarım aklılı Sackbot'ları kafesten saldıktan sonra bizim için canavarları öldürüler, plastik hamster borularının içinden ahenkle süzüleyenler, hatta aşk bile oluyorlar. Bizim de düşmana kafa tutmak ve istediğimiz noktaya erişmemiz için bazı yeni özelliklerimiz bulunuyor. Bunlardan ilki Grappling Hook isimli kanca. Uzak noktalardaki yerlere ip fırlatıp tutunmanıza yarıyor, etiketleri ve kıyasıları daha kolay elde etmenize yardımcı oluyor. Bir diğeri Helmet; yani kafamıza takıldığım kask. Bununla düşmana ateş edebiliyor, çesitli zimbirlar fırlatarak kapalı yerleri açabiliyoruz, ağırlık verip belli düzenekleri aşağıya çekebiliyoruz. Yürüken kafamız geriye çevirip ateş ederek gitmek için sağ analog imdadımıza yetişiyor. İlk oyunda da olan R1 tuşıyla hem eşyaları hem de arkadaşınızı tutup sürüklemeye fonksiyonu LBP2'de de var. Daha önce de berlittiğim gibi, hikaye modu arkadaşlarınızla daha zevkli; kameranızı bağlayıp fotoğraflar çekin hatta bunları pod'unuza yapıştırıp ölümsüzleştirin!

Create!

Oyunun hikaye modu aslında önemsememiz gerekeninin yarısını bile oluşturmuyor. Yani bence öyle, çünkü LBP2'nin bu kadar başarılı olmasının sırrı yaratıcılığının sınırlarını zorlaması. Serinin ilk oyununda sadece bölümler tasarlayabiliyorken, LBP2'de başlı başına bir oyun tasarlama hayal değil. Hikaye bölümünde

topladığımız bütün etiketleri, materyalleri ve eşyaları açıkça oldukça kapsamlı bölümler tasarlıyoruz. İlk oyunda da yer alan bu tasarım olayı, ikinci oyunda gerçekten almış başını götürmüş arkadaşlar. Bir Space Invaders, efendime söyleyeşim bir Tower Defense örneği veya tüylü tavşanları, canavarları yarıştırabileceğiniz bölümler yapmak mümkün ama kolay değil! Dakikalarda yardım videolarını izlemek, denemek - yanılmak, denemek - yanılmak, hep yanılmak... Bir süre böyle geçip gideceğiz. Ziyan edecek kadar bir vakti hesaba katıp, yeterince azmettiğinden sonra şimdiden yapılmış 3,5 milyon sayıda bölümlere birini de siz ekleyebilirsiniz. Bir önceki cümlenin dikkatli okuduysanız, ilk oyunda tasarılan bütün bölümlerin de oynanabileceğini anlamış olmalısınız. İster Victorian dönemine ait bir şatoyu yerle bir edin, isterseñ 8bit ve pixeller dünyasında mekanik bir sinek turlayıp, her şey elinizin altında ve inanılmaz detaylı. Sackbot'ların mimikleri, görevleri ve ruh halleri sizin istediğiniz kıvama getiriliyor ve Sackbot'lar size yardımcı oluyor. Tasarım dünyasında ışık ayarları, gölgeler ve renk tonları üzerinde değişiklikler yapılabiliyor, 1 ve 100 arası değerler bıçılık, karanlık, ışık gibi efektler uygulanabiliyor. İlk oyunun indirilebilir içeriklerinden biri olan Metal Gear Solid DLC ile beraber gelen tasarım özelliği paintinator ile istediğiniz her renk tonunda her şeyi renklendirmek de elinizde. Yenilenen grafik düzenlemeleri özellikle bu noktada kendisini hemen belli ediyor. Alevler, sis bulutları ve neon renklerindeki bölümler sizin içine çekmek için fırsat kolluyor resmen. Daha

Mini Oyunlar Kölesi



Fare Yarışı

Tüylü, pofuduk farelerle yarışmak... Paha biçilemez!



Tombik Tırtıllar

Hic tırtlı sürümüş müydünüz? Hantal görünüyor olabilirler ama hızlandırmak sizin elinizde!



Basketbol

Arkadaşınıza bir kötülük yapın ve topla beraber onu da potaya sallayın.



Billardo

Nasıl yanı demeyin, LBP2'de bilardo oynamak bile mümkün artık!



piri piri ve detayların belli olduğu, boyut farkını idrak edebildiğimiz bir dünya bekliyor bizi. Üstelik sadece yeni bölümler değil, kısa film tadında videolar da yaratmak isteyenler için de her şey düşünülmüş. Sackboy'ların seslerini sıfırdan kaydedip istediğiniz tonda seslendirmesini yapmakla kalmayıp, bütün tasarım aşamasında oyun müzükleri tasaranabilen bir sistemi de beraberinde getiriyor LBP2. Yerdeki ottan, arkada çalan müziğe kadar kendi dünyınızı yapıp bilmeniz için sonsuz seçenekiniz var. LittleBigPlanet2'nin başarısı biraz da oyuncularının başarısı demek oluyor bu denklemde. Başında geçirdiğiniz, sabredip bölüm tasarlamayı öğrendiğinizandan itibaren oyun bambaşa bir boyut kazanıyor.

Share!

Pod'unuza arkadaşlarınızdan birisi zipplayip Dual Shock 3'ün yanında belirdiği dakikadan sonra her şeyin daha keyifli olduğunu belirtmiştim. Bütün detaylarını didik didik edip öğrendiğimiz interaktif dünyasına girdikçe limitsizliğin ne demek olduğunu anlayacaksınız. Bu yaptığınız bölümleri bütün LBP2 camiasıyla hem paylaşabilirsiniz, hem de en çok oynananlar listesinde zirveye oynayabilirsiniz. Yaptığınız bölümleri hatta çektiğiniz kısa giriş videolarını ve yaratıcılığın yanın-

dan bile geçmekte zorlanan deneme şarkılarınızı pek de küçük olmayan bu gezegenin binlerce kişiye ulaşımak tamamen sizin elinizde. Zaman içinde ilk oyunda da çıkan indirilebilir içerikler sayesinde acaba hangi oyun karakterlerini Sackboy kıvamında göreceğiz şimdiden merak ediyorum.

Rahatlıkla söyleyebiliyorum ki Media Molecule'ün imzasını attığı LittleBigPlanet2, 2011 yılının en iyi oyunları listesine damgasını vurmaya şimdiden hazır. Tasarım kısmı zahmetli, uzun ve karmaşık gelse de hikaye modu bile kayıtsız kalınamayacak türden. O bile sizin dünyانız olacak aslında. Hemen girip her yere etiketler yapıştırma başlayın, o zaman beni anlayacaksınız.

Ayça Zaman

LittleBigPlanet 2

+ Tasarım modundaki seçenekler, ilk oyundaki içerikleri destekliyor olması

- Çoklu oyuncu seçeneklerindeki kamera açıları, tasarım kısmındaki videoların çok da yardımcı olmaması

9,0



Hey Marty!

Back to the Future'ın ilk bölümünün adı It's About Time'dı. Sıradaki dört bölümün isimleri ise şöyle olacak; Get Tannen!, Citizen Brown, Double Visions ve OUTATIME!

Back to the Future: The Game

Flux Capacitor!

Aylardır "Marty! Marty!" diye ciyak ciyak bağıryorum. Telltale Games bir yandan gazi veriyor, zaten çok seviyorum kendilerini. Oyunundan beklenenin yüksek olduğunu da Level Online'daki önceleme ile belli ettim hatırlarsınız. Alıs söyle bir beni, geleceğe değil de geçmişe döndürsün, nostalji yapalım... Adventure dediğin bütünüyle nostalji gözümde, 'geçmiş içinde geçmiş' yaşamak' değişik bir deneyim oldu. En son Monkey Island 2 Special Edition'da bunu yaşamıştım.

Guybrush'tan daha çekici gelen Marty'e de karşı koyabilmem imkânsızdı. Bu inceleme de bir nevi geçmişe dönüş oldu. Dönelim bari hep beraber...

Sinema tarihinde unutulmaz bir yer edinen Back to the Future serisinin zaman içinde oyunları yapılsa da Telltale Games bu konuya derinlemesine eğildi ve filmin es geçilmemesi gereken isimlerinden biri olan Bob Gale'in de katkılarıyla Back to the Future: The Game'in temelleri atılmış oldu. Oyun aslında üç filmin hem tamamı, hem de devamı gibi. Kafanız

mek; başka kimseyin kontrolüne sahip değiliz. Marty de merak ve endişe içinde doktora neler olduğunu ve hangi delikte kaybolduğunu bulmak için iz peşinde. Gökten ışıklar saçarak Delorean'ın gelmesiyle ortalık aydınlanıyor gibi gözüke de, içinden tüülü dostumuz Einstein, yani doktorun köpeği iniyor. Delorean'ın içinden çıkan kasetle de Marty, doktorun geçmişte yardıma ihtiyaci olduğunu anlıyor ve Back to the Future: The Game Part I'nin geçmişte gececeğini biz de böyleslikle anlamış bulunuyoruz.

Great Scott!

1980'lardan 1930'lara, yani doktorun gençliğine giden Marty, bizi de aklımıza tek tek kazıdığımız Hill Valley görüntülerine sürüklüyor. Böyle cicili bıcılı grafikleri görmek başlarında garip gelse de, oyun ilerledikçe TellTale Games'in çizgi film tadındaki çevre ve karakter tasarımlarına alışıyoruz. Hill Vallet zaten ufak bir yer, sadece birkaç binaya girebiliyoruz. Oyun klasik bir point & click adventure. Eşyaları biriktirerek, onları tek tek veya birleştirerek kullanıp bulmacaları çözmekle görevliyiz. Ara yüzü de oldukça basit, inventory kısmı milyonlarca eşya ile dolup taşmıyor

karışmasın; Lost hikâyesi gibi. Böyle diyerek daha da çok karıştırmış oldum ama hem filmdeki görüntüler, hem de oyunun asıl hikâyesi beraber işliyor. Tabi bu henüz beş bölüm olarak sunulacak oyunun ilk bölümü. Bu bölümün 1980'lerde geçen hikâyemizin girişî gibi düşünün. Part 1: It's About Time, serinin üçüncü ve son filminin altı ay sonrasında geçiyor. Olay yeri Hill Valley ve Doktor Emmett Brown kayıp. Kendisi borçları yüzünden aranıyor ve sahip olduğu her şeye el koyulmak üzere. Bizim fonksiyonumuz Marty McFly'yi yönlendir-



Alternatif

Monkey Island 2 Special Edition (-)
Sam & Max: Hit the Road (-)
The Whispered World (7.5)



Ara yüzü de oldukça basit, inventory kısmı milyonlarca eşya ile dolup taşımıyor. Marty etraftaki eşyaları biriktirirken, oyunun en çok takdiri hak eden yanını fark etmemem mümkün değildi. Seslendirmeler! Doctor Emmett Brown'ı seslendiren ta kendisi, yani Christopher Lloyd. Efsane Marty'ı seslendiren Michael J. Fox değil ama yerini alan A.J. Locascio da gayet başarılı. Biraz helyum gazı yutmuş gibi ufak bir ton farkı var ama çok da yabancılık çekmiyoruz neye ki. Seslendirmeler ve eskiden beri bildiğimiz doktorun mimikleri beni ne kadar memnun etse de, animasyonlar hakkında aynısını söylemeyeceğim. Seslendirme ne kadar başarılıysa, dudak hareketleri de o kadar dengesiz. Einstein oyuncak ayı gibi; hareket yoksunu, boş bakıyor. Diyaloglara göz attığımızda da iç açıcı cümleler sarf edebilmem maalesef mümkün değil. Çünkü başlarında sevimli, hazırlıca, yaratıcı görünen diyaloglar Marty'nin bulmacaları çözmek için sürekli aynı diyalogları tekrarlamasıyla oldukça bunaltıcı geliyor. Hem zaten bulmacalar sadece tek bir yoldan çözülmüyor, bulmacayı çözmeniz zaman alımıza halile; ne kadar çok tıklarsanız akıl yürütmeden de çözübeceğiniz. Bunda etkileşime sokabileceğiniz eşyaların sayısının az olmasının da büyük faydası var. Oyunun geniş kitlelere ve daha düşük yaş seviyesine ulaşması için de bir taktik olarak görebilirsiniz bunu. Bundan önce oynadığım son Adventure oyunu The Whispered World gibi adamı zorlayan bir oyunken, Back to the Future'in zorluk seviyesi oldukça düşük geldi bana. Adventure'la haşır neşir bir insan evladısanız, sizin de üstesinden kolaylıkla gelebileceğinizi rahatlıkla söyleyebilirim. O çorbacıda geçen son bölüm haric! Oynayın, beni anlayacaksınız.

Back to the Future: The Game ilk bölümyle istediğim nostaljiyi dizi tadında da olsa yaşatmayı başardı bana. Oyunun beş bölüme bölünmesi ne kadar avantaj şu anda kestiremiyorum ama bu kadar kısa oynanış süresi ilk bölüm olduğunu bilsem de, bence bir dezavantaj. Oyunun satış stratejisi de bir o kadar garipmiş zaten; beş bölümü toptan alırsanız ilk bölüm bedava, fakat ikinci bölüm çıkana kadar bu ilk bölüm oynamanız

mümkin değil. Ben böylece takip etmeye devam ederim tabii geçmiş özlemi adına da, oyun severlerin yakın takipte kalması bana pek mümkün gibi görünmüyör. Adventure olarak sıkıcı, basit ama Back to the Future olarak baktığımız zaman yüzümüzü gülmüşsetecek bir geçmiş hatırlası arıyanız seveceksiniz. Einstein olmamış olabilir, adventure hiç olmamış olabilir ama yine de es geçemiyorsunuz; kanınız kayníyor, Delorean'ı görmek bile yetiyor çok iyimserseniz. Hem daha devamı var; bazen çok da kötümser olmamak gerek, değil mi? □ Ayça Zaman

Back to the Future: The Game

- + Filmdeki atmosferin yaşatılması, seslendirmeler
- Adventure öğelerinin kolaylığı, animasyon yetersizlikleri, oyunun kısılığı

6,8



Yapım Telltale Games
Dağıtım Telltale Games

Tür Adventure

Platform PC, Mac

Web www.telltalegames.com/bttf





Kuğu Gölü Balesi

Bir otomobilin domus bir göl üzerinde seyretme şansı nedir? Buz kalınılığı önemli bir faktör burada ama ihtimal var mı sizce? Böyle bir sahneye şahit olacaksınız oyunda, o yüzden soruyorum. Hani gerçeklik tarafı ağır basanlardanız, o sahneyi alıcı gözüyle bir didikleyin derim.

Mafia II: Joe's Adventures

Joe'nun gizemli [Daha neler!] dünyası...

Yaz ayları oyuncular bağlamında kurak geçerken Mafia II ile serinlemişti hatırlarsanız, resmen açılığımıza ilaç gibi gelmişti oyun. Etrafta dikkate alınacak pek oyun olmayınca da (StarCraft II hariç...) oturup bir güzel tüketmemiştik oyunun her santimetrekaresini. Evet, oldukça başarılıydı ama görmezden gelinemeyecek kusurları da vardı Mafia II'nin. Yine de beni Empire Bay dünyasına kilitleyen noktaların ağırlığı fazlayken görmezden geliverdim o kusurları ki zaten 2K Games, yamalar ya da ek paketler ile oyunun tüm kusurlarını siler süpürür demedim. Öyle oldu mu? Pek oldu sayılmaz. Yani her "sandbox" gibi Mafia II'ye de bir ton yama ve ek paket nasip oldu ama günahıyla ve sevabıyla Mafia II hep aynı kaldı. Önümde şu an Mafia II: Joe's Adventures duruyor ve gördüğüm kadariyla olay hala çizgisinden şaşmış değil.

Empire Bay, yine yeniden...

Aslında bir DLC'den çok şey beklememek lazımdır. Sonuçta temel aldığı bir yapıının eğlence süresini uzatmaktadır DLC'lerin esas

Alternatif

Grand Theft Auto IV (7,9)
Red Dead Redemption (9,5)
The Saboteur (7,4)

amacı. Olaya farklı enstantaneler de yüklenir genel olarak ve böylece "İş olsun diye yapmadık biz bunu kardeşim!" mesajı verilir. Bu çerçeveden bakınca Joe's Adventures kurtarıyor paçayı bir nebze de olsa. Her şeyden önce Mafia II'nin hikayesinin en dikkat çekici karakterlerinden biri, yani Joe var karşımızda. Vito'nun benzin pulu (Benzin pulu?) kaçakçılığı suçluyla içeri tıkılmasından sonra Joe'nun başından geçen olaylara şahit oluyor kabaca. Bu esnada Empire Bay'ın daha önce ayak basmadığımız noktalarda çıkyor karşımıza ve olaylar bu çerçevede dallanıp budaklanarak ilerliyor.

Hikayeyi takip etmemizi sağlayan görevler haricinde bu sefer belirli bir sürede tamamlamanız gereken yan görevler de var listede ki koskoca Empire Bay'e sadice ana görevlerin dağıtılmış olmasından yakınıp duran Mafia II hayranlarının ağızlarına birer parmak bal çalınmış böylece. Tüm bu kaba hatların haricinde görüp görebileceğiniz diğer şeyler de Mafia II evrenine ait bilindik detaylardan oluşuyor. Yani orta halli bir DLC olmanın ötesinde değil Joe's Adventures. Kisacası, Empire Bay'ın tadi damında kalanların -Jimmy's Vendetta serüveninin arkasından yine balıklama atlayacakları bir paket var karşımızda. Ha, "Nereye kadar mafyacılık birader!" diyorsanız, o da sizin bileceğiniz iş olur, ben susar giderim. (Görüşürüz...) ■ Ertekin Bayındır

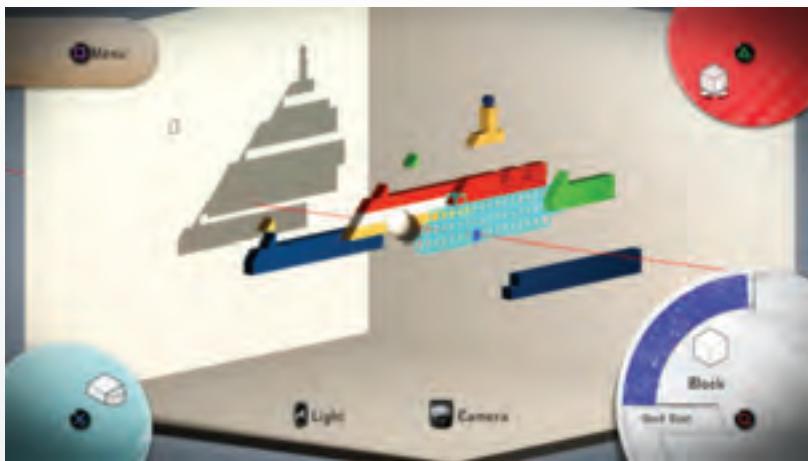
MAFIA II
Joe's Adventures
Yapım 2K Czech
Dağıtım 2K Games
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.mafia2game.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Mafia II: Joe's Adventures

- + Yan görevler, uzun oynama süresi, Joe'nun bizzat kendisi
- Mafia II'ye özgü yapay zeka hataları, yan görevlerin bazen sinir bozucu olabilme ihtimali

6,5



echochrome ii

Gölgelerden kaçış

Gölge oyununa eskiden Hacivat ve Karagöz deniliyordi ve çocukların olsun, dedeler olsun, herkes eğlenirdi karşısında. İki adamın ve yan karakterlerin komiklikleri, bir stand-up'ıncasına sergilendi. Güzel günlerdi... Öyle ki ben yoktum bile o sıralar. Şimdi yeni nesle "Karagöz" deseniz, "Hacivat kimdir?" diye sorsanız, "Göle oyunundan bahset bize." deseniz, ya suratınızna bakar, ya "ehe" der ya da echochrome deyiverir. Böyle dedi diye de ona kizmamıza gerek yok, yeni gölge oyununu adı echochrome, daha doğrusu echochrome ii olmuş; asıl sizin haberiniz yok! (Devreler yanar, sahneye gölgeler düber...)

Flower Duet

Escher'in fantastik tablolarında ve eserlerinde yol aldığımızı düşündüren, bizi dünyayıambaşa bir açıdan görmeye zorlayan echochrome, çok sevilen bir oyun olmuştu. Öyle ki PSP'yi bir araya sifre bu oyun için kullanıyor ve bir bölümün içinden çıkamazsam da kesinlikle PSP'yi kapatmıyorum. echochrome çok farklı ve çok iyi bir bulmaca oyunuydu; echochrome ii ise daha kullanıcı dostu, daha kolay ve daha değişik bir oyun...

İkinci oyunda çizgisel bir dünyada, birbiriley kesişen siyah çizgileri kovalamak yerine gölgelerde ilerliyoruz. PlayStation Move aparatıyla oynanıyor oyunumuz ve cihazı yönlendirerek, ekrandaki blokların duvara gölgelerinin düşmesini sağlıyoruz.

Alternatif

- Eat Them! (-)
- Flock! (-)
- LittleBigPlanet 2 (9,0)

Ben yapım!

Hazır bölümlere ışık tutmak elbette ki eğlenceli ama oyunu biraz fazla oynadıkten sonra kendi bölümle-rinizi de yapmak isteyebilirsiniz, do-galdır. Yarattığınız böülümlerin kendiniz oynamanın yanında PSN üzerinden de sergileyebilir ve diğer oyuncuların bu böülümleri çözmesini sağlaya-bilirsiniz.

Her bölümde çıkışa ulaşmaya çalıştığımızda duvara düşen bu gölgelerde ilerliyor.

I'm so sick of work

Adamımızın önüne ne gibi engeller çıkarıyor? Onun en büyük derdi elbette ki boşluklar. Boşluklara denk gelirse bölümme baştan başlıyor-sunuz. Bazen önüne toplar çıkarıyoruz, üstüne basıp zıplıyor; bazen işinlarna noktalara denk getiriyoruz, soluğu bölümün başka bir yerinde alıyor.

Birçok bölüm sizi çeşitli noktalara ulaşmanız yönünde ilerletmek istiyor fakat ışığı akıllıca kullanırsanız, bir bölüm aşırı kolay bir şekilde de geçebiliyorsunuz. (Yaklaşık 20 saniyede.) Bunu geçtim, oyun önceki echochrome'a göre zaten çok kolay olmuş. Yani bir bölümü istenilen, sözde zor şekilde geçmek için uğraşırsanız da yine sadece bir kez uğraşıyorsunuz. Önceki oydak gibi aynı bölümü tekrar tekrar oynamanızı gerektirecek pek az engel bulunuyorchunkü.

Adamımızı çıkışa ulaşmaya çalıştığımızda esas modun yanında iki farklı mod daha bulunuyor oyunda neyse ki. Bir tanesinde, yine aynı böülümlerde dolanıyoruz fakat bu defa çıkışa ulaşmak yerine sabit duran adamlarımıza ulaşmaya çalışıyoruz. Bu oyun modunu kolay bir şekilde aşmak zor zira bulunduğunuz bölümde her yere gitme-niz gerekiyor. Bir diğer modda (Paint) ise renkli minik adamlarımız oluyor ve bunları yine gezdirerek, duvarda gölgeler olmasını sağlıyoruz. Ne kadar çok gezerlerse bölümün o kadarı açılıyor ve başarılı oluyoruz.

Yaratıcı bir oyun olmuş mu echochrome ii, olmuş. Kolay da olmuş mu; evet... Peki ya biraz karakteri, atmosferi de eksik mi? Ona da evet. Alıp oynanır mı, işte bu sorunun cevabı sizde. Bulmaca fanatikleri için bulunum bir oyun belki ama Call of Duty'de fırtına gibi esenler için biraz sıkıcı olabilir. Ben olsam alırdım ama... (Oyun kutulu olarak satılmıştır, PlayStation Network üzerinden satın alınmanız lazımdır; akınlızda bulunsun.) ■ **Tuna Şentuna**

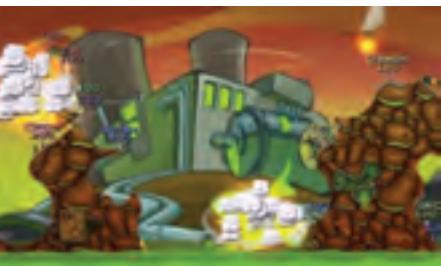
echochrome ii

- + Gölgeleri kullanma fikrinin Move ile birleşmesi çok güzel olmuş. Oynanacak tonla bölüm içeriyor
- Biraz kolay, biraz düz, biraz... Kolay?

7,4

■ Bu tip saçma sapan böülümler siz de yapabilirsiniz elbette...





■ **Büyük patlamalara neden olan silahlar, sizin solucanlarınıza da zarar verebiliyor.**

Worms: Battle Islands [PSP]

Adalar arası savaş!



Bir oyunun hem sevimli olup hem de zor olması, pek de rastlanan bir durum değildir. Worms ise ezelden beri sevimli solucanlar içeren ve ezelden beri de zor olan bir oyun olmuştur. Örneğin ekranın bir ucundan başlayıp diğer tarafına sadece ninja ipi kullanarak gidebilen solucan yöneticilerine Pokemon'daki şapkalı tip bile denebilir. Fırat böyledir mesela. Adam Xbox Live'da kendine rakip bulamıyor, öyle bir oyunculuğa sahip. Aynı zamanda FIFA ve PES'te de rüzgar gibi estiğini biliyorsunuz. Bu üç oyunun tek ortak yönü de takım oyununa sahip olması. Demek ki Fırat bireysel oynamıyor, illa ki elinde kocaman bir takım olmalı. Neredeeen, nereye Fırat Bey... Fırat? Uyumuş, solucanları sayıyor...

Domestik, mikrobi hastalık

Ne söyleyeceksem, çabuk söyleyeceğim, sizi fazla yormaya niyetim yok. Bunu yapmanın yegane nedeni de, Worms: Battle Islands adındaki bu oyunun aslında bir başka Worms oyunundan daha fazlası olmaması. Yine iki boyutlu bölümler, yine önceki oyunlardan tanıdığımız silahlar, yine aynı eğlenceli oyun... İşte buradaki "eğlence" kelimesi büyük bir önem taşıyor çünkü bu oyun yine satacak ve yine birçok insan oynayacak; ne kadar aynısı olursa olsun, Worms, yine aynı, zevkli Worms...

Alti farklı temaya sahip, altı adada geçen 30 tane bölgümden bahsediyoruz bu defa. Her bölümde amacımız karşı takımın solucanlarını bir bir yok etmek ve bunu kendi solucanlarımıza en az hasar gelirken yapmak. Battle Islands'a özel olarak, artık her bölümde paraşütle şemalar düşüyor ve bunları toplayarak silahlarımıza daha güçlü hale getirebiliyoruz. (Bazen saçma sapan yerlere düşüyorlar ki hiç alamayalım.) Ayrıca yine bu oyunda gördüğümüz bir yenilik olarak bazı bölgümlerde, bölüm başlamadan önce Sniper'larımızla rakip solucanlara zarar verebiliyoruz.

Son derece kolay başlayan oyun, ilerleyen bölgümlerde yapay zekanın akıllanmasıyla zorlaşıyor. Burunlarının ucundaki solucanları vuramayan düşmanlarımız, birbirç



Alternatif

Worms: Open Warfare (8,0)
Final Fantasy Tactics: War of the Lions (-)
Disgaea: Afternoon of Darkness (-)

bölüm sonra sizi korunaklı bölgelerde bile havaya uçurabilen.

Makyajlı solucan

Bu oyunu sevmemizin bir başka nedeni de solucanlarımızı dilediğimiz şekilde sokabilmemiz. Örneğin 13. Cuma maskesi takan, adı "tellak" olan ve elinde civili bir beysbol sopası taşıyan bir solucan yaratılabiliyoruz. Onun nasıl dans ettiğini, ölünce nasıl bir mezar taşına sahip olacağını da belirleyebiliyoruz. Solucanlara bu şekilde hayat katmanın ve onları gerçek rakiplere karşı kullanmanın çok daha zevkli olduğunu belirtmeliyim.

Gerçek rakip dediğimiz konu, önemli çünkü Worms'un en zevkli kısmı gerçek oyunculara karşı oynamak. Sağ olsun Team 17 eksik etmemiş, oyuna Deatmatch'inden Triathlon'una, Forts'ından Racing'ine kadar birçok multiplayer oyun modu eklemiştir. Bu modları online oynamak elbette ki çok daha zevkli fakat oyuncu bulabilir misiniz, orası biraz muamma.

Seriye yeni başlayanlar için mükemmel bir seçim Battle Islands ama Fırat gibi oyunu yalayıp yutmuş kişiler bu oyunu alıp oynamak istemeyebilir zira hali hazırda sahip oldukları Worms, bu oyundan pek de farklı değil. ■ Tuna Şentuna

Worms: Battle Islands

- + Tonla bölüm, yepyeni modlar, multiplayer oyun imkanı
- Yeni bir oyun olarak sunulmak için fazla yenilik içermiyor

8,1



Yapım Team17
Dağıtım SCE
Tür Strateji
Platform PSP
Web worms.team17.com



Alien Hallway

Kötü kalpli uzaylılar

iki boyutlu bir ortamda, önce enerji toplayıyoruz. Bunun için de birkaç ufak yaratıyoruz. Ardından, çok kısa bir süre sonra adam üretmeye başlıyoruz. Adamlarımız alev makinelerine, lazer silahlarına, pompalı tüfeklere ve nicesine sahip. Üstelik bu adamlar sadecə tek bir hareket yapıyor; önlere çikan uzaylıları bir bir vurarak uzaylıların işninandığı makineye doğru ilerliyorlar. Yani sizin adamlarınızın üzerinde bir kontrolünüz yok. Ancak ve ancak sahip oldukları silahların bir takım özelliklerini kullanabiliyorsunuz,

gerisine de karışmıyorum. Sizin adamlarınız nasıl uzaylıları taşıyan makineye doğru ilerliyorsa, onlar da sizin bölgenize doğru yaklaşıyor. Hızlı olmalı, karınızdaki uzayı tipine göre adam üretmeli ve sahip olduğunuz özel birkaç saldıryıyı zamanında kullanmalısınız. Bu basit oyun, basit ve eğlenceli olduğu için kısa sürede bağımlılık yapıyor, söylemedi demeyin... ■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon
Yapım Sigma Team
Web www.sigmax-team.net

8,2



NightSky

Gölgeler diyarındaki küre

IGF finalisti bir oyunla karşınızdayım bayilar, bayanlar. Neden finalist olduğunu oyunu bir 10 dakika oynadıktan sonra hemen anlıyoruz zira oyuna alışmak iki dakikani, sevmenizse sadece üç dakikani alıyor. Limbo benzeri bir gürsellikte, Limbo'daki çocukçağız yerine, bir topu iteleyip kakalyoruz.

NightSky'da karşınıza çıkan engeller Limbo'dakinden daha insaflı; kolunuza, bacağınızı kopartıp sizi parçalaraya ayırmak isteyen timşahlar yok örneğin.

Onun yerine boşluklar var. NightSky'da bir bölgeyi tekrar etmenize yol açacak tek şey bu boşluklar. Eğer boşluğa düşmeden bir ekrandan diğerine geçerseniz, başarılı oluyorsunuz. Bazen bu boşlukları çeşitli objelerle tıkıyorsunuz, bazen özel güçlerini kullanıyorsunuz, bazen de çeşitli araçlara biniyorsunuz. Bir kumsalda başı boş bulunan bu kürenin maceralarını merak ediyorsanız, LEVEL DVD'sinden oyunun demosunu göz atabilirsiniz. ■ Tuna Şentuna

Tür Bulmaca
Yapım Nicalis
Web www.nicalis.com

9,0

Steel Storm: Episode I

Sınırsızca kurşun atmanın keyfi

Öncelikle şunu belirteyim ki oyunu oynayıp çok severseniz, ikincisini edinmek isteyeceksiniz. Bunu yapmak için de para ödeyeceksiniz. Steel Storm ne kadar bedavaya ikinci bölümünü paralı. Bunu not edin. Şimdi oyuna gelelim.

Kuşbakışı görüntünden oynamıyor oyunumuz ve bedava. Bedava olan oyunda bedavaya ateş ediyor, bedava ya bir uzay aracı kullanıyoruz. Bedava sunulan ortamlarda, yine bedava üretilmiş birçok düşmanla karşılaşıyor ve bunları bedavaya temin ettiğimiz

ateş gücüyle yok ediyoruz. Onları yok ettikçe, çevredeki objeleri patlattıkça, birçok bedava puana ve yeni silaha ulaşabiliyoruz. Amacımız her bölümde bize söyleneni bedavaya yapmak, karşılığında bir şey beklememek.

Multiplayer olarak oynanınca çok daha eğlenceli bir hale gelir oyun ve bedavaya daha fazla heyecan yaşamış oluyorsunuz. Yine bedavaya sunulan araçlarla oyuna yeni bölgüler eklemek de sizin elinizde. Size diyeceğim şu ki nerede beleş, oraya yerles! ■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon
Yapım Kot-in-Action Creative
Web www.steel-storm.com

8,0



Jewel Up

Tek taşımı kendim yok ettim

Bejeweled 3'ten zaman bulup bu oyuna göz atar misiniz, hiç emin değilim fakat özellikle, "Şu işe hiç başlamak istemiyorum, iki dakika kafamı dinlendireyim." diyenler-denseniz, Jewel Up'la kısa süreli eğlenceler yaşayabilirsiniz.

Aslında bir iPhone ve iPad oyunu olan Jewel Up'ta dört farklı temadan birini seçme imkanınız var ve buna göre, birbirileyle aynı olan dört farklı sekilden, yan yana gelen en az üçünü seçmeniz gerekiyor. Diyelim ki

mavi kristalden üç tanesi yan yana gelmiş; bir ucundan seçmeye başlıyorsunuz ve üçüncü kristale kadar seçip tıklamaya son verince o taşlar yok oluyor. Üçten fazla taş yok etmeye bakmaz lazım ki zamanınız azalmasın, azalan zamanınız yeniden dolsun. Oyunda bölgeler geçiyoruz ve bizi bunu yapmaktan alıkoyan tek etken de zaman. Zaman biterse, oyun da bitiyor. Zaman geçirmek için fena bir oyun değil; merak ediyorsanız siz LEVEL DVD'sine alalım. ■ Tuna Şentuna

Tür Bulmaca
Yapım Clintwood Games
Web www.clintwoodgames.com

7,1



ÜMIT ÖNCEL

AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR



Fotoğraf: Adem Başaran

LEVELLEAKS: SKANDAL DEVAM EDİYOR

Geçen ay Level tayfasının kirli çamaşırlarını ortaya dökmeye başlamıştık. Bu ay kaldığımız yerden karanlık sırları gün ışığına çıkarmaya devam ediyoruz. Üstelik bu ay bir adım daha ileri gidip konuyu Level tayfasiyla sınırlı tutmayıp, oyun dünyasına da bulaşıyoruz. Haydi hıylısı...

TOP
SECRET

TUNA SENTUNA

Tuna adeta bir sırrı. Onunla ilgili gizli bilgilere ulaşmak en zoru. Tuna ile ilgili elde edebildiğim dosya sayısı 12 ve artmıyor. Öyle 12 diye duruyor çok uzun zamanlıdır. Bu yüzden elinde Tuna ile ilgili gizli, yüz kızartıcı bilgiler olanlar bana gönülderebilirler. Elimdeki nadir parçalardan iki tanesini paylaşacağım ama bunu elde ettiğim kaynak çok güvenilir değil, o yüzden atıyor mu acaba diye şüphelenmedim desem yalan olur. Dosya 2: Tuna daha önceki bir hayatında Rus Çarı'ymış. **Rusya'nın cayırlarında at koşturur, avlanır, gününүн гүн едерміш.** Ama en büyük tutkusunu gizlice odasına kapanıp yazı yazmakmis. Fakat memleket meselelerinden bir türlü istediği gibi yazamamış. Son nefesini verirken "Bir sonraki hayatında bol bol yazı yazabileceğim bir yaşam olsun istiyorum" demis. Dosya 3: Tuna bir sonraki yaşamında ünlü bir yazar olmuş. Yazdıklarının çok okunuyor, keyfine diyecek yokmuş. Fakat bir süre sonra yeni kitap anlaşmaları, dergi yazıları, gazete makaleleri derken yazmaktan başka bir şey yapmaya fırsat bulamaz hale gelmiş. Arkadaşlarına yazdığı mektuplarda sık sık yazmaktan ne kadar sıkıldığını yazmak istemiş ama eli gitmemiş bir türlü mektupları yazmaya. O yaşamında son nefesini verirken ise şunları söylemiş: "Yok mu bunun bir ortası?"

CENG ERDEM BEYLER

Elimde Ceng ile ilgili 129, Erdem'le ilgili **toplam 132,4 adet dosya birliği (küsurat nasıl oldu onu ben de anlamadım).** Ayrıca kime ait olduğu anlaşılmayan 17 dosyayı da Cenk Erdem klasörüne kopyaladım.

Dosya 12: Yaygın inanışın aksine Cenk ve Erdem aslında söyledikleri kişiler degiller. Cenk asılca Erdem ve Erdem aslında Cenk. Söhreti sevmeyen kişiler oldukları için yüzlerini eskitmemek adına bu yola başvurmuşlar. Böylece kendi yüzlerini değil, diğerinin yüzünü eskiyorlar. Hatta başlamışken diğerlerinin elbiselerini, evlerini ve arabalarını da eskitip duruyorlar.

Dosya 123: Cenk ve Erdem'in 2011 yılı planları içerisinde işleri büyütüp iki kişilik kadroyu dört kişiye çıkartmak yer alıyor. Bu plan doğrultusunda adlarının Cem ve Erden olduğu öğrenilen iki kişiyi daha kadrolarına katarak yıl boyunca Cem Cenk Erdem Erden adıyla bir deneme yapacaklar. 2011 yılında beta sürümü devam edecek bu deneme tutarsa 2012'de sayı sekize çıkacak, 2015'e kadar ise 12 asıl, dört yedekten oluşan 16 kişilik dev bir kadroya dönüşmeye planlıyorlar.

GORDON FREEMAN

Bu da Level tayfası dışından ama oyun dünyası içinden bir sizinti. Oyun tarihinin en ilginç karakterlerinden biri olan Gordon Freeman hakkında elimdeki dosya sayısı 1.317 (yazı ile bin üç yüz yedi). Çok yanı. Hemen kısa bir tanesini paylaşayım.

Dosya 712: Gordon'un ünlü gözlükleri aslında numaralı değilmiş. Dinlendirici gözlük almış ama o gözlüğü aldığından beri başı dertten kurtulmamış. Yakın çevresine "bu gözlüğü takma ya başladığımdan beri ağız tadıyla bir dinlenemedim, **başına gelmeyen aksilik kalmadı**" diye dert yanıyor mus.

Devam etme ihtiyimali var...

YASAL UYARI:

Bu yazılımların hiçbir gerçeğ değil, külliyen yalan dolan, uydurmadır. Geçen ayki Levelleaks dosyasının ardından bazı okuyucuların bu sayfada yazanları gerçek sammaları nedeniyle Fırat'a sokakta "hileci" diye seslenenler, Elif'i görünce yolunu değiştirenlər, Şefik'i uykusunda konuşmaya çalışanlar olmuş. Bu bahsi geçen arkadaşlar "Sen laf olsun diye yazıyorsun, olan bize oluyor" şeklinde serzenişte bulundular. Bu yasal uyarıyı eklemezsem ellerinde bulundukları, bana dair belgeleri açıklayacakları yönünde kibar bir tehdit savururlar. İnanmadım asılca ama ne olur ne olmaz diye bu uyarayı yazıyorum. Her okuduğunuza inanmayın.





2010'UN EN İYİ MMO'LARI

Geçen koskoca bir yılın ardından geriye ne kaldı dersiniz? Biz oyunseverler için sadece en iyiler tabii ki... Geçtiğimiz yıl fazlasıyla MMO piyasaya çıktı. Biz de sizler için hepsinin peşinden gittik. İşte geçtiğimiz yıla damga vuran en iyi MMO'lar...



LEVEL
EN İYİ EKLENTİ

En İyi Eklenti *World of Warcraft: Cataclysm*

World of Warcraft (WoW) piyasaya çıktıktı günden bu yana takip eden değil, takip edilen bir oyun oldu. İlk eklentisiyle çehre değiştirmeye başlayan efsanevi MMO, çıkardığı eklentilerle kullanıcılarının yüzlerini hep güldürdü. Son çıkan eklentisi Cataclysm'le ise oyunda radikal değişiklikler yapıldı. En başta,

dünya tamamen değişti, gelişti, üzerine iki yeni sınıf eklendi. Oyuncuların kavuşmak istedikleri ırklardan biri olan Goblin'ler, kontrol edilebilir hale geldiler. Yetmezmiş gibi, yeni bir meslek eklendi ve artık uçmak serbest... Kısacası Cataclysm, WoW'un ismini bir kez daha MMO tarihine yazdırmayı başardı.



LEVEL
EN BÜYÜK DEĞİŞİM



En Büyük Değişim *Age of Conan: Rise of the GodSlayer*

Bu kadar büyük bir ismi kullanıyor olmak büyük sorumluluk. Bu sorumluluğu ilk oyunıyla taşıyamayan Funcom, hataları çıkardığı yamalarla gidermeye çalışmıştı. Neredeyse her hafta yeni bir yama çıkmasına rağmen oyundaki bug'lari yok

etmeyi başaramayan firma, birçok oyuncuya kendine küstürmüştü. Sonunda kavuşduğumuz eklenti paketi ise Conan'ı tekrar oynanabilir hale getirdi. Neredeyse tüm bug sorunları çözüldü ve yetmezmiş gibi, oyuna yeni haritalar eklendi. Eh biz de neredeyse yok olmak üzere toparlanan bir oyuna böyle bir ödül vermemi layık gördük.



LEVEL
EN ZENGİN MMO



En Zengin MMO Avalon Heroes

Zengin bir karakter yelpazesine sahip olan Avalon Heroes (AH), RPG ve RTS öğelerini harika bir şekilde harmanlamış durumda. Aynı zamanda tek kişilik bir senaryo üzerinden de oynayabildiğimiz AH'de, temel özelliklere göre ayrılmış olan hero'larımızla oyuna başlıyor ve gruplarla olsun, tek kişilik senaryo ile olsun, farklı görevlere atılıyor. Bizi asıl cezbeden şeye oyuncu içindeki "kin" sistemi... Kendi başına bir guild sistemi

olan kin, savaşarak ve tek kişilik senaryoları bitirerek topladığımız puanlara verilen bir isim. Bu puanlarla hem kin level'ımızı arttıryor, hem de karakterimizi geliştiryiyoruz. AH'yi değerli kılan şeylerden biri de 2v2'den 5v5'e kadar uzanan geniş bir PvP sistemine sahip olması... Adventure moduyla üç zorluk seviyesinden birini seçebildiğimizi ve akabinde üç ile sekiz kişiyle zindan temizleyebileceğimizi de unutmamak lazım.

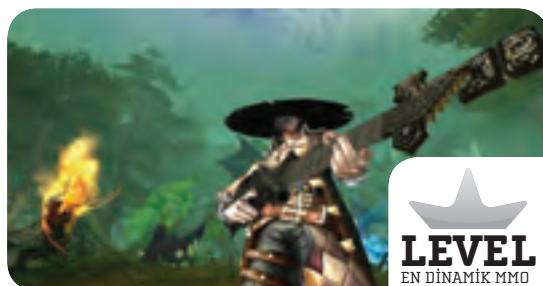
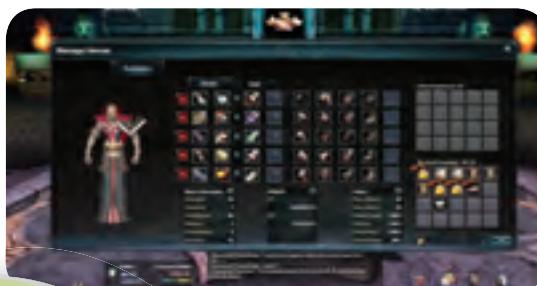


LEVEL
EN GENİŞ TÜRK
OYUNCU YELPAZESİ

En Geniş Türk Oyuncu Yelpazesi Cabal Online

Vakti zamanında ücretli bir oyundu Cabal Online (CO). Geçen zaman içinde ise bu sorun ortadan kalktı ve CO hala açılma kararı aldı. Oyun ilk başta dünyasıyla bizi kendine çekmişti. Özellikle kullanabildiğimiz teknolojik araçlar, hepimizi kalbimizden vurmuştu. PvE konusunda da iddialı olduğunu gösteren CO, asıl yatırımı PvP'ye yapmıştır. PvP konusunda, tipki Ultima Online'da olduğu

gibi "player killer" sistemine sahip olması, onu eski MMO'culara yaklaştırmıştı. Tüm bunlara bir de özel dövüş sistemi eklenince tadından yenmez bir oyun haline gelmişti CO. Türk oyuncular da oyuna akin etmişlerdi resmen; tüm sunucular Türk oyuncularla dolup taştı. Halen birçok Türk oyuncu barındıran efsane oyun, bizden bu ödül almayı hak ediyor.



LEVEL
EN DİNAMİK MMO

En Dinamik MMO LOCO

LOCO, uzun bir bekleyişten sonra bizle buluştu. İlk etapta ekran görüntüleriley bizi cezbeden oyun, piyasaya çıkar çıkmaz bizi etkisi altına almayı başardı.

Oyun DotA'ya benzer bir yapıya sahip ancak biraz oynadıktan sonra bu benzerliğin kaybolduğuna tanık oluyoruz. Genel

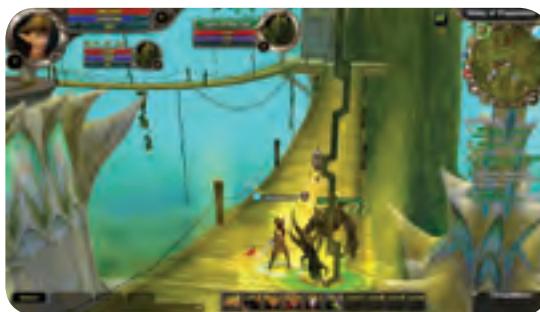
hatlarıyla çok hızlı bir oyun olması ve sürekli olarak kendini yenilemesi, bizi bu oyuna bağlayan bir başka sebep. Bir yandan üssümüzü savunurken bir yandan düşmanlarla boşşmak, biz oyuncuları dinamik bir ortama sürükledi. Sayesinde bir an bile nefes almadığımız LOCO, en dinamik MMO olmayı hak ediyor.



En Farklı Oyun Dinamiği All Points Bulletin

Farklılık... Bir oyunun, özellikle de modern MMO oyunlarının en büyük hedeflerinden bir tanesi... All Point Bulletin (APB) tamamen bu kavrama odaklanmış durumda. İlk olarak, GTA benzeri bir yapıya sahip olması oyuncuların direkt dikkatini çekti çünkü bu oyun sistemini online ortamda

bulmak fazlasıyla ilgi çekiciydi. Karakterimiz üzerinde yapabileceğimiz değişimlerle APB'ye artı bir puan daha kazandırdı. Konsept olarak çete mantığını benimsemesi ve bitmeyen bir aksiyona sahip olmasına oyuna büyük bir dinamizm kattı.



En İyi Türkçe Eklenti Sonsuz Macera Elfler'in Destanı

Runes of Magic adıyla kendini duyurduktan sonra bir isim değişimine giden Sonsuz Destan'ın neden bu listede olduğuna şaşırmadığınızı düşünüyoruz. Oyun piyasaya çıktıktan itibaren büyük bir ilgi gördü çünkü neredeyse her anlaşılmış, her detayıyla ilgileneilmiş, kullanıcı dostu bir MMO'yu kendisi. Bu kadar kaliteli bir oyunun yer-

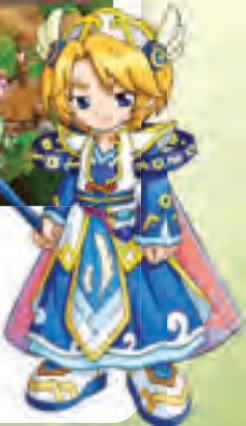
inde saymasını beklemiyorduk pek tabii ki. Oyun, geçtiğimiz aylarda çıkardığı Elfler'in Destanı isimli eklentiyile kendini tamamen yeniledi, eksiklerini kapattı ve Elfler'i konuk etti. Sunulan iki yeni farklı sınıf ve yeni bölge ise tüm bu gelişmeleri tamamladı. Kisacası Sonsuz Macera, bir eklentinin nasıl olması gereğine dair önemli örneklerden biri.



En Renkli MMO Nostale

Kenko isimli bir ırka karşı savaştığımız bu farklı oyunda, beklemedigimiz kalitede bir sınıf sistemiyle karşılaştık. Ek olarak grafikler, oldukça dikkat çekiciydi. Oyun iki boyutlu

olmasına rağmen dünyası o kadar güzel ve o kadar iç açıcıydı ki başına oturup da kalkabilen olmadı. Daha renkli dünyalar için kendisine En Renkli MMO ödülünü veriyoruz.





En İyi MMOFPS Point Blank

Counter Strike diye bir oyun vardı hatırlarsınız. Aranızda "O da ne? Hala oynanıyor mu?" diyenler vardır; eminim. Evet, Counter Strike ülkemizde ve dünyada halen bir şekilde oynanıyor fakat artık bir alternatif var: Point Blank (PB). Ülkemize girdiği günden bu yana akıl almadır bir ivme yakalayan oyun, her geçen gün

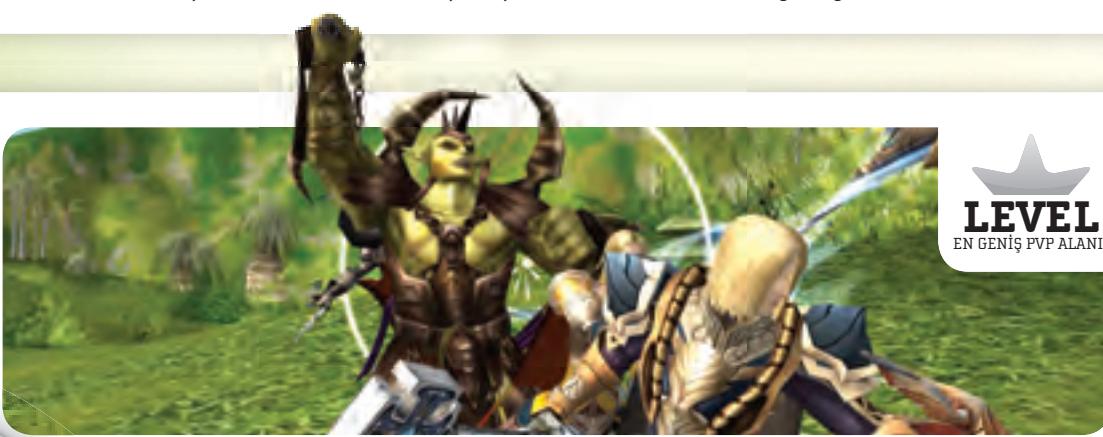
gelişmeye devam ediyor. Başarılı bir level atlama sisteme sahip olan PB, her oyuncunun özel bir karakter geliştirmesine ve farklı silahlarda uzmanlaşmasına olanak tanıyor. Bununla da yetinmeyen oyun, o özlediğimiz, hızlı FPS dinamiklerini geri getiriyor. İşte bu yüzden yılın En iyi MMOFPS'si Point Blank oldu.



En İyi Karakter Gelişim Sistemi Prison Tale II

Runes of Magic adıyla kendini duyurduktan sonra bir isim değişimine giden Sonsuz Destan'ın neden bu listede olduğuna şaşırmadığınızı düşünüyoruz. Oyun piyasaya çıktıktıandan itibaren büyük bir ilgi gördü çünkü neredeyse her anlayışla, her detayıyla ilgilenilmiş, kullanıcı dostu bir MMO'yu kendisi. Bu kadar kaliteli bir oyunun yer-

inde saymasını beklemiyorduk pek tabii ki. Oyun, geçtiğimiz aylarda çıkardığı Elfler'in Destanı isimli eklentiyile kendini tamamen yeniledi, eksiklerini kapattı ve Elfleri konut etti. Sunulan iki yeni farklı sınıf ve yeni bölge ise tüm bu gelişmeleri tamamladı. Kisacası Sonsuz Macera, bir eklentinin nasıl olması gerekiğine dair önemli örneklerden biri.



En Geniş PvP Alanı Rappelz

Rappelz çıktıktan bu yana çok gelişim gösterdi. MMO oyunlarda görmeye hasret kaldığımız senaryo işini gündeme getirdi ve oyuncuları bir yerden başka bir yere sürükledi. Pet'lerle, yani evcil hayvanlarla da birçok oyun severin dikkatini çekmeyi başardı. Son eklentisi

Resurrection'sa hem hazırladı Rappelz oyuncularını sevindirdi, hem de yeni oyuncular kazandırdı. Yenilikler arasında en çok dikkat çeken şeysse şüphesiz ki devasa PvP alanları oldu. Tam tamina 64 oyuncunun PvP yapmasına imkan tanıyan PvP alanlarıyla Rappelz, bizden bu ödülü almaya hak kazandı.



En İyi Ücretsiz MMO Lord of the Rings Online

Bu isim size ne ifade ediyor? Bir efsane? Akıl almadır bir dünya? Kurgu şaheseri? Bence hepsi ve hatta, daha fazlası... Her ne kadar ülkemizde ve dünyanının birçok yerinde çok fazla bilinmese de Yüzüklerin Efendisi serisi, beyaz perdede kendini gösterdiği andan itibaren yitik giden yıllarını, şu geçen 10 yıllık sürede kurtardı. Böyle bir efsanenin eğlence sektörünün zirve noktasına olan oyun piyasasına uğramama gibi bir şansı yoktu. Gel zaman, git zaman, birçok Lord of the Rings (LoR) oyunu piyasaya çıktı; stratejisinden tutun da TPS'sine kadar envaçeşit LoR oyunu oynadık. Nitikim, dünyası ve kurgusu sebebiyle online olmaya en yakın yaratımlardan biri olmasına rağmen birçoğumuz bu düşünceli dile getirmeye çekinirdik. Sonra LoR Online çıktı; efsane bir kitabın ve filmin sonsuz dünyası-Hugo tabiriyle- parmaklarımıza ucundaydı.

LotR Online, akıl almadır dünyası yetmezmiş gibi beraberinde çok kaliteli iıklar / sınıflar ile karşımıza çıktı ve halihazırda online oyunları senezleyen, denge için sınıf eksiltmekten yeni sınıflar ekleyen bir oyun olarak tasarlandı. Bilinenlere LoR dünyasına özel sınıflar da eklenerek oyun içi dinamikleri harika bir hale getirildi. Tanıdık MMO görevleri kadar, grubumuzla yapabileceğimiz parçası olduğumuz gerçeğini bize sürekli olarak hissettiren neredeyse tek oyun olarak hayatına devam ediyor. Bizi asıl ilgilendiren şeysse, böylesine büyük bir ismin artık tamamen ücretsiz olarak oynanabiliyor olması. Tek bir kayıt sonrasında indirebileceğimiz LoR Online, milyonlarca insan tarafından aktif olarak oynanıyor. Bize bu denli büyük bir oyunu ücretsiz olarak sağlayan LoR Online'a En İyi Ücretsiz MMO ödülünü canığönülden veriyoruz.



En İyi MMO-Strateji Company of Heroes Online

Ana oyunu ve eklentileriyle bizi ikinci Dünya Savaşı'nın o tanındık atmosferine dahil eden Company of Heroes, yapı olarak benzerlerinden o kadar farklıydı ki oynayanları kendine bağımlı

hale getirdi. Oyunun bir de online modelini üreten firma biz stratejiseverleri kalplerinden vurdu. Oyunun birçok detayı -ana hatları deformelmeden- ustalıkla değiştirildi ve böylelikle Company of Heroes, online oyun dünyasına da damga vurdu.



Dungeon & Heal Taktikleri

Öneden Wo'yu bırakma sebebi, oyunun çok kolaylaşmasıydı. Level 60 dediğimiz klasik zamanlardaki mücadeli zorluğu, zamanla forumlarda ağlayan (QQ) oyuncular yüzünden iyice yirprendi ve oyun da zeka gerektirmeyen "yumoş" bir kıvama geldi. Ta ki arkadaşımın gazina gelip bir - iki ay oynamaya niyetle aldığım Cataclysm eklentisiyle gelen değişiklikleri görünce ağızım açık kalanın kadar. Çünkü sırı ticari kayıtlarından dolayı sürekli tribünlere oynadığını düşündüğüm Blizzard, bu sefer oyunu öylesine zorlaştırmıştı ki her şey değişmişti. Değişmeyen tek şey, salya sümük forumlarda ağlayan QQ'lar oldu. Evet, dungeon'lar zor ama oraya doğru zamanda ve doğru niteliklerde girerseniz, üstünde takım halinde oynarsınız, sandığınızdan daha da kolay olduğunu göreceksiniz.

İletişim

Hayatın her noktasında olduğu gibi, dungeon'larda da iletişim çok önemli. Blizzard, oyuncuların birbirleriyle taktik konuşmasını ve plan yapmasını istiyor. WotLK'de olduğu gibi, "önden Tank gider, ardından grup seyr eyler" zihniyeti artık işlemiyor. Random girdiğim dungeon'larda halen böyle tiplere rastlıyorum ve ölüm duruyoruz. İletişim konusu özellikle CC (Crowd Control) konusunda önem kazanıyor. Buna deiginmeden evvel ne zaman dungeon ve heroic dungeon yapmaya hazır olursunuz, ona bakalım. İsteseniz de item leveliniz bellii bir seviyeye gelmeden dungeon'lara giremezsiniz. Normal dungeon'larda sorun yaşamayacağınızı düşünüyorum ama heroic'ler için minimum item leveliniz 333 olmalı ki bu da yetmiyor. Mesela; Holy Priest için mana regen combat içinde 3300 olmalı, yoksa OOM (Out of Mana) oluyorsunuz. Aynı kistaslar mutlaka Tank'ların zırhı ve DPS'in hit'i için de geçerlidir ama ben Healer oynadığım için

kistasları bilmiyorum. Kısacası sınıfınızın neye ihtiyacı varsa araştırın ve o standartlara yükselmeden heroic'lere adım atmayın.

DPS [Damage Per Second]

Beni en çok çıldırtan kesim DPS oyuncuları oluyor; çünkü WotLK'den kalan bir alışkanlıkla hasar verme yarısına girip CC yapmıyor ve oyunu takip etmiyorlar. Nedir bu CC? CC, bilgisayar kontrolünde olan yaratıkları ya da diğer oyuncuları bellii özelliklerinizle kontrol altında tutmaktadır. Ziyapmış olursunuz. Dungeon'larda gruplar halinde mob'lar göreciksiz ve bunlardan bazıları diğerlerine göre daha tehlikeli oluyor. İşte o grubu dalmadan evvel kendi aranızda bunları işaretlemeli, hangilerine CC yapacağınızı kararlaştırmalısınız. CC yapmakla iş bitmez; çünkü her CC'nin bellii bir süresi vardır. CC'yi yapan kişi mob'unu izlemeli ve süre dolmadan bunu tazelemelidir. Heroic'leri bitirememenizin en büyük sebebi, yanlış CC yapmanız veya CC yapmamanıdır. O kadar fazla yaratıkla savaşırken grubun aldığı hasar Healer'in iyileştirebilmesinin imkanı yoktur. (En azından oyunun başında.) DPS, ayrıca Tank hedefine saldırmalıdır. Bazı oyuncular, Tank hedefini bırakıp, kafasına göre başka bir hedefe saldırdı akı sıra şov yapmaya çalışırlar. Hasar almaya başladıklarında, aynı anda fazladan alınan hasarı iyileştirme yine Healer'a düşer. Unutmayın ki gereksiz yere alınan her hasar, Healer'ınızı OOM'a yaklaştırır. DPS, Tank agro'yu almadan yaratıklara saldırmamalıdır. Bu saylıklarımı yerine getirmeyen biri varsa hemen grubunuzdan atmanızı tavsiye ederim.

Tank

Genelde Tank ne kadar iyiye Healer da o kadar rahat eder.



Healer rahat ederse grup da rahat eder. Tank, doğası gereği grubun başını çektiği için dungeon ve raid takımlarını bilmeli, mob'ları işaretlemelidir. Gelin görün ki çoğu Tank bunu yapmayıp Cüneyt Arkin naralarıyla gruba dalar, ölünce de neden heal gelmediğini sorar. (Aalışın buna, hep Healer suçlanır.) Blizzard, yaratıkların -en azından oyunun başında- aynı anda tank'lanmasını istemiyor, aklınızdan çıkarmayın. Tank'lar sabırsızdır, grubun azalan gücüne ya da Healer'in manasına bakmadan hemen bir sonraki gruba dalarlar, ölünce yine Healer'a neden heal gelmediğini sorarlar. Aslında onları suçlayamıyorum; çünkü klasik dönemini

bilmeyiklerinden ve WotLK'de bu şekilde oynamaya alışıklarından biraz aklı kullanmaya çalışmak zor geliyor. Ayrıca grubunuzdaki Tank'ın eşyalarına mutlaka bakın. Bazısı renklere takıldığı için halen level 80 epikleriyle heroic'lere gelmektedir. Yeşil level 83 - 85 arası eşyalar, mor 80 epiklerinden iyidir. Bu dediklerimi olumsuz şekilde yerine getiren Tank varsa grubunuzdan atın, gitsin. İyi Tank bulduğunuz zamansa mutlaka onunla arkadaş olun, lisenize ekleyin.

Healer

Yeni ek paketin günah keçileri. Bunun nedeni

Blizz'in yeni healing sistemini getirmesi. Örneğin; artık Flash Heal Spam yapamıyorsunuz çünkü tanesini atmak yaklaşık 5.000 mana alıyor. Greater Heal aynı keza. Bu da oyuncuyu doğru anda doğru kişiyi iyileştirmeye zorluyor. Healer olarak en çok sıkıntınızı çekeceğiniz şey mana tüketimi olacaktır. Mana sıkıntısı çekiyorsanız, sebepler muhtemelen şunlardır.

1) Grubunuz CC yapmıyordur ya da yanlış yapıyordur.

2) Tank'ınızın eşyaları iyi değildir ya da nabcake'tir.

3) Grup üyeleri hasar almaktan kaçınıyorlardır.

4) Grup üyeleri iyi oynamıyor (Mesela DPS'in az hasar vermesi.)

5) Siz Healer oynamayı beceremiyorsunuzdur.
(Gerçekle yüzleşmeli.)

Healer oynadığım için biliyorum ki zaten hem oyunu izleyip, hem de milletin sağlık barını takip etmek zor. Üstüne üstelik ilk yapılan yanlışta siz suçlanacağınız için diğer oyuncuların hareketlerini de izleyip hatalarını düzeltmek zorunda kalıyorsunuz. Karakterinizi öğrenin. Mesela Priest ile oynarken mutlaka Chakra'yı kullanın, tek Greater Heal yerine, Heal Spam yapın. Gereksiz bir büyü gibi gözükse de Heal, Chakra ve Renew ile beraber kullanıldığında acil durumlar dışında yeterli iyileştirmeyi sağlar. Eşyalarınızı enchantment'larla mutlaka güçlendirin, illa ki epik düşmesini beklemeyin, parınızı harcayın.Cooldown'larınızı kullanmayı unutmayın. Eğer gereksiz yere hasar alan biri varsa onu kurtarmakla uğraşmayın, bırakın olsun. Heal alıncá şımarır, ölüncé daha dikkatli oynamaya çalışır. ■ Nurettin Tan

MAG

MAG, yani Massive Action Game... Zipper Interactive tarafından geliştirilen PlayStation 3'e has FPS oyunu MAG, dünya çapında büyük bir oyuncu kitlesine sahip. Geçen yılın başında Sony tarafından piyasaya sürülen oyun sadece online olarak oynanabilen bir FPS oyunu. MAG oyununda kullanılan yenilikçi sunucu mimarisini sayesinde aynı anda 256 oyuncuya kadar destek verilebiliyor. Oyuncular sekizer kişilik takımlardan oluşuyor, bunlar da kendi aralarında dörder kişilik iki gruba ayrılıyor. Her takım önceden oyunda deneyim ve rütbe kazanmış liderler tarafından yönetiliyor. Oyunu oynadıkça rütbeniz ve karakter istatistikleriniz artıyor. Böylece dilerkeniz lider konumuna geçip savaşa yönetebiliyorsunuz. Elbette ki bu herkese uygun bir durum değil. Herkes lider ya da komutan olmak istemez.

Doğrudan savaşmaktan zevk alıyzanız, takım liderliğini veya çeşitli komutanlık pozisyonlarını başkalarına bırakabiliyorsunuz. Sonuçta herkes Command & Conquer'daki gibi yöneticilik yapacak diye bir şey yok. Hangi konumda olursanız olun, devasa alanlarda koca koca gürültüllerla savaşmak muhteşem bir deneyim.

MAG'ın derinliklerine daldığınızda yeteneğ puanlarınızı Assault, Marksman, Close Quarters, Special Ops, Engineering, Athleticism, Vehicles ve Resistances gibi farklı alanlarda değerlendirebileceğinizi görüyoruz. Bir yıl gibi kısa bir sürede büyük bir oyuncu kitlesi yaratmayı başaran MAG oyununda zırhlı personel taşıyıcılar, tanklar ve uçaklar kontrol etmek de mümkün. Takım liderleri ve komutanların değişik stratejiler düşünerek adeta bir satranç oyunu gibi savaş alanına hükmetmeye olanak tanıyan oyunda kablosuz kulaklık ve mikrofon sayesinde oyuncular birbirleriyle iletişim halinde kalabiliyorlar. Strateji ve taktik söz konusu olduğunda takım oyuncularının kendi aralarında haberleşmesinin ve senkronize hareket etmesinin ne derece önem ar ettiğini tahmin etmek zor olmasa gerek. MAG'deki oyun modları şöyledir: Escalation, Suppression, Sabotage, Acquisition, Interdiction ve Domination. Hikaye örgüsü olarak MAG, 2025 yılında geçiyor. Globalleşen dünyada büyük güçlerin baş edemediği ufak çaplı organizasyonlar başkaldırı gösteriyor. Bu tipki şuna benziyor: İki yetişkin adam birbirini döverse ikisi de darbe alır ama bir yetişkin insan milyonlarca karıncaya baş edemez. Karınca insandan daha küçütür ama milyonlarca karınca sürüler halinde insana saldırdığında; gözüne, kulağına girmeye başladığında insanı alt edebilir. Oyunda "Millennium Accord" adı altındaki kurala göre hiçbir ülkenin askeri, ülke sınırlarını terk edemez. Dünya barışını sağlamaya yönelik olan bu kural, sadece özel askeri firmalar için bağılayıcı değil. Bu özel firmaların askerleri her yerde, parasını veren herkes için çalışma avantajlarına sahip. Dolayısıyla karıncalar gibi baş etmesi zor bir güç halinde dünyayı tehdit ediyor.



Uğur Atalan Röportajı

Ülkemizde multiplayer / online oyunculuğun büyük bir kısmını PC sahipleri oluşturuyor, konsol sahipleriye halen azınlık halindeler. Ne var ki konsollarda da iddialı, hatta beklentin üzerinden başarı elde eden oyuncular yok değil; üstelik bu başarı, belki de birçoğunuza adını dahi duymadığınız bir oyundan, PlayStation 3'e özel olan MAG'den geldi. Multiplayer FPS türündeki MAG'i kendine hedef belirleyen bir Türk, dünya çapında bilinen adıyla BiGBOSS_UGUR, MAG'in dünya sıralamasında çok uzun süreler lider durumda ve koltuğu için tehdit oluşturabilecek kimse- cikler de yok çevresinde. Evet, böylesine büyük bir başarıya ulaşılmışken ve hem oyun, hem de dünya liderimiz pek duyulmamışken kendisiyle röportaj yaptık ve olayın nasıl olup da bu noktaya geldiğini öğrenmek istedik. Bazı cevaplar sizin bir hayli şaşırtacak...

LEVEL: Oynadığınız ilk FPS hangisiydi? Online olarak oynadığınız ilk FPS nedir?

BiGBOSS_UGUR: Oynadığım ilk FPS oyunu Resistance: Fall of Man, ilk online FPS deneyimi de MAG.

LEVEL: MAG oynamaya ne zaman başladınız? Neden MAG'i seçtiniz? İddialı olduğunuza başka FPS'ler var mı?

BiGBOSS_UGUR: Yaklaşık dokuz ay oldu. MAG'i

gerçekten "old school" bir tarza sahip olduğu için beğeniyorum. MAG dışındaki oyunlarıya denemedim.

LEVEL: MAG'de sizi çeken ve dünya birinciliğine kadar götüren motivasyonunun kaynağı nedir?

BiGBOSS_UGUR: Karşınızdaki rakiplerin çok iyi olmaları.

LEVEL: Günde kaç saat MAG oynuyorsunuz? Oyun, özel hayatınızı ne yönde etkiledi?

BiGBOSS_UGUR: Günde yaklaşık beş saat oynuyorum. Özel hayatımıysa fazla etkilemedi.

LEVEL: Bir FPS oyunu sayesinde şöhreti yakalamak nasıl bir duygudur? Yapımcılar ve dünyadaki diğer MAG oyuncuları tarafından tanınmak ve saygı görmek nasıl bir şey?

BiGBOSS_UGUR: Gerçekten gurur verici. Oyun yapımcıları bile bana tebrik mesajı gönderiyorlar, yabancı oyuncuların da hayranlığını kazanmak gurur verici.

LEVEL: MAG'de lider misiniz, komutanımızız, yoksa direkt olarak burun buruna çarpışan bir asker mi?

BiGBOSS_UGUR: Bu bir takım oyunu, takım daki herkes lider ve komutan ama stratejiyi



belirleyen ben oluyorum.

LEVEL: Klanınız kaç kişi? Tek kişilik bir ordu musunuz, yoksa takımla bir bütün mü?

BİGBOSS_UGUR: Klanımız 112 kişiden oluşuyor. Takımla bir bütünüz ve klanınızda sanat camiasından, ordu mensubu, avukat ve benzeri kesimlerden arkadaşlarımız bulunmakta.

LEVEL: Lakabınız var mı? Size "Terminator" diyorlarmış?

BİGBOSS_UGUR: Bana genelde "başkan" diye hitap ediyorlar ama ben "big boss" demelerinden keyif alıyorum.

LEVEL: Bir multiplayer FPS dünya lideri olarak size göre PC'deki ve PlayStation 3'teki en iyi FPS hangisi?

BİGBOSS_UGUR: PlayStation 3'te tartışılmaz bir şekilde MAG. PC'de ise oyun oynamıyorum.

LEVEL: Son olarak MAG hakkında ve/veya MAG oyuncularına vermek istediğiniz bir mesaj var mı?

BİGBOSS_UGUR: Diyeceğim o ki oyuncular burada kendilerini kanıtlamalılar. MAG, bünyesinde çok ciddi oyuncuları barındıran bir oyun ve yeni gelecek arkadaşlara da tavsiyem, mutlaka takım halinde oynamaları. Tüm Türkiye'den gelecek olan arkadaşları klanımıza bekliyoruz. SVER'deki klanımız "TR ATATURK", Valor'daki ise "TR AYYILDIZ". Bana ulaşmak isteyen oyuncular için PlayStation Network'teki kullanıcı adımsa "BİGBOSS_UGUR". Her akşam benim birlikte olan, birlikte oynadığım tüm arkadaşlarma çok teşekkür ediyorum, beni birinciliğe taşıdıkları için. Çok teşekkürler, iyi çalışmalar.

PCnet Şubat sayısı

66 tam sürüm oyun, Pardus 2011 ve Ashampoo HDD Control hediyesi!

YOLUNUZU BULUN!
4.3 inç navigasyon cihazının test ettiğimizde
HANGİ TABLET?
Popüler tabletler ve işletim sistemleri

PC net
bilgisayar ve internet dergisi

2 DVD HEDİYE
Tam sürüm oyun DVD'si ve PCnet Şubat DVD'si

DOWNLOAD USTASI OLUN

Internetten her türlü dosyayı ve içeriği bulup indirmenin inceliklerini öğrenin, dosya paylaşımında son trendleri tanının

Arađığımızı bulun Download yazılımları
HotFile, RapidShare, FileSonic, FileServe
BitTorrent ile paylaşım P2P o  lari

FIREFOX 4
Firefox 4'le gelen şahane özellikleri ve yenilikleri yakından tanının; araçlar ve eklentilerle tarayıcınızı geliştirin

ŞÖHRET OLUN!
Bir bilgisayar ve webcam ile kuraca  niz online TV kanalınız sayesinde milyonlara ulaşabili  niz

SEVGİLİLER GÜ  NÜ

TEKNOLOJİ VE SAĞLIK

PCnet
Bilgisayar ve internet dergisi

DVD 8 GB

Ashampoo HDD Control, Kırk Oyun, Pardus 2011, internet programları ve masaüstü PCnet TÝVÝ'nin 66 tam sürüm oyunları

TAM SÜRÜM YAZILIMI
Ashampoo HDD Control

PARDUS 2011
Linux işletim sistemi

DEV OYUN İNDİRLİKLARI

66 TAM SÜRÜM OYUN

PCnet Tam Sürüm Oyunlar DVD'si

Donanım

Lenovo'dan yeni IdeaPad'ler...

Sımdıye kadarki en sık, en zarif Lenovo IdeaPad ile karşı karşıyayız. Test merkezimizde güzellik ve zarafetiyle salına salına diğer laptoplara çalışmaya, Lenovo IdeaPad Z560 hafifliğiyle de dikkatleri üzerine çekiyor. Pil dahil sadece 2

kilo 560 gram ağırlığındaki zarafet güzelinin işlemcisi Core i5 460M, RAM belleği 3 GB DDR3 ve ekran kartı da DirectX 10 desteği bulunan nVidia GeForce 310M. Lenovo IdeaPad Z560'ın göze çarpan tek handikabıysa DirectX 11 desteğinin bulunmaması.



Microsoft Sidewinder Mouse

Şu mouse olayı, işin uzmanından özel tavsiyelerle aydınlatılıyor.



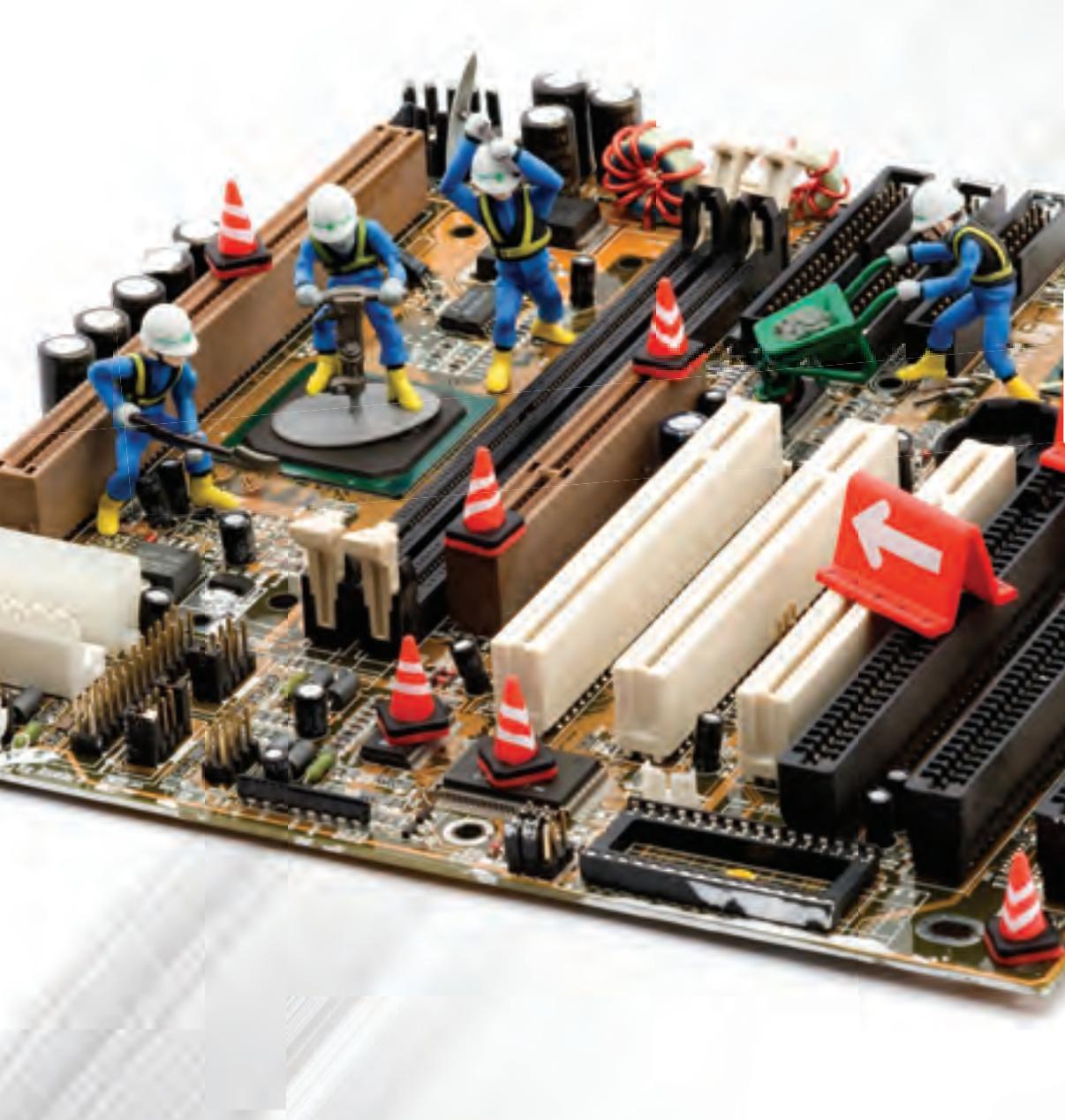
Haber

Recep Baltaş gururla sunar: En son haberler, en yeni gelişmeler, en taze ve en çitir ürünler.



Teknik Servis

Sorular bu ay yağmur oldu yağdı, sel oldu taştı. Recep Baltaş, bu işe şastı!



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



■ **Lenovo hiç olmadığı kadar sık bir kasada başarılı bir performans sunuyor.**

Lenovo IdeaPad Z560

Alüminyumaya şekil vermek

IdeaPad Z560, tasarım konusunda şimdiden dek test ettiğimiz bütün Lenovo'lardan ayrılan, Lenovo'nun adeta kendini astığı bir ürün. Daha kutusunu açar açmaz standart adaptörlerden çok daha küçük olan adaptörye dikkat çeken Z560, piyano siyahı bir dış kaplamaya sahip. Pil dahil 2 kilo 560 gram ağırlığında olan ürün, boyutuna göre de gayet hafif. Adaptörü de işin içine kattığımızda ise toplam ağırlık 2.9 Kg'a ulaşıyor ki bu da taşınamasını fakat bazen bel ağrınızı azdırabilecek bir ağırlık. Z560'ın kapağını açtığımızda sık tasarımın izlerini burada da görüyoruz. Döküm fırından çıktıktan hemen sonra taze fırçalanmış gri metal kaplama yüzey, klavyenin çevresine apayıp bir hava katarken bu tasarıma touchpad'ın de uyması hoş bir ayrıntı olarak göze çarpıyor. Lenovo burada Apple gibi yekpare –bu kelimeye bayılırım- bir gövde tasarlamış.

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ekrان:	15,6" LED HD Ready
İşlemci:	Intel Core i5 460M 2.53GHz
Bellek:	3 GB DDR3
Sabit Disk:	500 GB SATA
İşletim sistemi:	Windows 7 Home Premium
Ağırlık:	2.8 Kg

Lenovo, bazı Windows 7 yüklü dizüstü bilgisayarları ile birlikte "Enhanced Experience" adını verdiği bir teknoloji sunuyor. Bu teknoloji sayesinde bilgisayarlar normalden daha hızlı açılabilir. Z560 da bu teknolojiye sahip bir ürün ve yaptığımız testlerde 30 saniye gibi kısa bir sürede sıfırdan masaüstüne gelmeye başlıyor. Bu başarının ardından en büyük etken ise EFI tabanlı yeni BIOS. Intel'in rota sınıfı performans işlemcisi Core i5 460M ile gelen ürün, yine 3 GB DDR3 bellek ile donatılmış durumda. Sabit disk ise 500 GB'lık Western Digital WD500BEVT. Lenovo işletim sistemi olarak 64 Bit Windows 7 Home Premium kullanarak da beğenimizi kazanıyor. Üründeki ekran kartı ise nVidia GeForce 310M. Z560 ile oyun oynamak isteyenler mutlaka olacaktır. Fakat soldan ikinci rakamı 1 olan bu ekran kartı giriş seviyesinde yer alıyor ve yüksek grafik gücü gerektiren bilgisayar oyuncularını oynatabilmesi pek de mümkün değil. Yine ekran kartında DirectX 10 desteği olmasına karşın oyun geliştiricileri tarafından daha çok kabul gören yeni teknoloji DirectX 11 maalesef bulunmuyor. Bu da yeni nesil oyuncular için bir başka engel. Tüm bunların yanında Lenovo'da 15.6 inch büyütüğünde LED arka aydınlatmalı LCD ekran yer alıyor. 1366 x 768 çözünürlüğündeki bu ekran düşük güç tüketimi ve yüksek kontrast oranıyla beğenimizi kazandı. ■ **Recep Baltaş**

Lenovo IdeaPad Z560

+Sık alüminyum tasarımı
+Başarılı performans
+Hafif yapı
- Oyunlarda yetersiz
.....
Fiyat: 899 \$ + KDV
İthalat: Lenovo
Web: www.lenovo.com.tr
Puan: 7/10

SideWinder ilk başlarda zor  **alışacağınız, alıştıktan sonra da elinizden düşürmeyeceğiniz bir fare.**



**EDITÖRÜN
SEÇİMİ**

Microsoft SideWinder



Yeni laptop, yeni oyun keyfi

Microsoft'un, uzun süre sonra test merkezimize gönderdiği oyuncu faresi SideWinder, aslında çok yakından tanıdığım bir ürün. Zira kendi bilgisayarımda SideWinder'in kardeşi olan X5'i kullandığımı belirtmek istiyorum. İlk başlarda yadırgadığım ve elime bir türlü oturmayan bu fareden şu anda vazgeçemediğimi itiraf etmek istiyorum. Öyle ki, farem bozulursa dahi yine aynısından alacak kadar SideWinder X5'e alışmış durumdayım. Peki bu fareyi kendine çeken özellikler neler?

Öncelikle farelerin en büyük özelliği olan kemirme yeteneklerinden başlayalım. Şaka

bir yana SideWinder'in beni en çok cezbeden yanı avucunuzun içini dolduran tasarımı. Bu tasarımın her iki tarafta yer alan yumuşak kauçuk ile güçlendiren Microsoft, fareyi etkili bir biçimde kavramanızı sağlıyor. Öte yandan eli terleyenler için farenin içerisinde bir fan olması fena olmazdı. Bazlarına bu bahsettiğim özellik sıra dışı gelebilir fakat bazı büyük üreticilerin fanlı Gamepad'leri bile mevcut. Ürünün üzerindeki düğmeli baktığımızda standart sağ tık, sol tık ve metal scroll tuşunun yanında iki adet yan tuş ve üstte de bir adet hızlı başlat tuşu görüyoruz. Microsoft'un nerdeyse bütün fareleriyle çalışan ve yeni güncellenen IntelliPoint yazılımı ile tüm bu tuşlara farklı işlevler atayabiliyorsunuz. Örneğin tek tuşla Vista veya 7'de yer alan "Oyunlar" penceresini ekrana getirebiliyorsunuz. Bu işlev tuşlarının haricinde üzerinde üç tuş daha yer alıyor. Kaydırma tuşunun hemen ardında yer alan bu tuşlar ile farenin DPI, yani inç başına nokta tarama ayarını belirliyorsunuz. Örneğin strateji oyunları oynarken fareyi hızlı hareket ettirmeniz gerekiyor, bu durumda DPI ayarını yükseltiyorsunuz. FPS oyunlarında ise mümkün olduğunda iyi nişan almanız gerekiği için DPI ayarını düşürüyorsunuz. Günlük kullanımda ise her ikisinin ortasını seçebiliyorsunuz. Eğer bu ayarlardan farklı bir ayar istiyorsanz da sorun değil zira IntelliPoint ile kendi DPI değerlerini de ayarlayabiliyorsunuz. Ürünün sağ alt tarafına yerleştirilen minik bir çekmeceye koyabile-

ceğiniz 5 ve 10 gr'luk ağırlıklar ise farenin kullanımını dilediğiniz gibi ayarlayabilmenizi mümkün kılıyor. Yine ürünün altındaki ayakları da kullandığınız zemine göre değiştirebiliyorsunuz. Bu ayaklar ve ağırlıklar özel bir kapta saklanabiliyor. Bu kabı aynı zamanda fare kab-

TEKNİK ÖZELLİKLER

Arabirim:	USB 2.0
Teknoloji:	Lazer
Tarama:	2000 DPI Avago
Tuş Sayısı:	9
İşletim sistemi:	XP, Vista, 7
Diger:	Ayarlanabilir ağırlık ve ayaklar

losunun uzunluğunu kısıtlayan bir kutu olarak kullanarak kablo karmaşasından da kurtulabiliyorsunuz. Ufak bir ayrıntı ise farenin DPI ayarını görebileceğiniz LCD gösterge. Sonuç olarak baktığımızda SideWinder, Microsoft'un Xbox 360 ve Kinect'ten sonra oyunculara sunduğu en büyük nimetlerden biri. Son olarak Games for Windows Live'ı Türkiye'de de istedigimizi belirtmeden geçmeyeelim.. ■ Recep Baltaş

Microsoft SideWinder



- +Ergonomik tasarım
- +Yüksek performans
- +Kısaltılabilir ayarlar
- +Farklı profil desteği

Fiyat: 90 TL + KDV

İthalat: Logosoft

Web: www.logosoft.com.tr

Puan: 9/10

MSI'ın yeni oyuncası GT680

Kim demiş dizüstü bilgisayarlar masaüstü bilgisayar performansı sunamaz diye? MSI'ın yeni jenerasyon GT680 oyuncu bilgisayarı, sadece yeni jenerasyon dört çekirdeklili Sandy Bridge Core i7 işlemcisi ve nVidia'nın grafik canavarı GTX 460'i beraberinde getirmekle kalmıyor, dört adet DDR3 bellek slotuyla RAM kapasitesini de 16 GB'a çekiyor. Tabii ki bu bilgisayara artık mekanik disk takmak ayıp olacağı için MSI, çift SSD ile RAID yaparak performansın adeta suyunu çıkarıyor. Bilgisayarların performansını değerlendiren PCMark Vantage'da skorları alt üst eden GT680, artık uzaktan bakacağınız bir PC değil ve bu ay bizzat ülkemize giriş yapacak olan bir şaheser.

Bilgi için: www.msi.com.tr



1 GB HD 6950 yolda

Ülkemizde her ne kadar cahil bakkallar ve okuma alışkanlığı olmayan, kulaktan dolma bilgilerle alışveriş yapanlar yüzünden aksı bilinse de ekran kartlarında bellek, en önemsiz bileşenlerden biridir. Buna en güzel örneklerden biri de ilk başta 2 GB bellekle piyasaya çıkan ama şimdi daha uygun fiyatla satılabilmesi için 1 GB'lık bir sürümü piyasaya çıkarılacak olan HD 6950. nVidia'nın GTX 560 Ti modeliyle karşılaşacak olan bu yeni 1 GB bellekli HD 6950, 2 GB'lık modelden yaklaşık 50 Dolar daha ucuzu satılacak. Kartın en önemli değerleri olan bellek veri yolu, bellek tipi ve bellek frekansı ise değişmeyecek.

Bilgi için: www.amd.com.tr

FSP'den 80Plus Gold sertifikalı güç kaynakları

Güç kaynaklarının verimliliğini test edip sertifikalandıran 80Plus organizasyonu dan sonra üreticiler arasında kıyasıyla bir yarış başlıdı diyebiliriz. Öyle ki organizasyonun belirlemiş olduğu en üst seviye olan ve güç kaynağının %90 oranında verimli olduğunu ispatlayan Gold sertifikası, birçok firma tarafından elde edilince organizasyon çitayı bir kez daha yükselterek 80Plus Platinum sertifikasıyla çakıldı. %20 yükte %87, %50 yükte %90 ve %100 yük altında %87 verimlilik sunan FSP Aurum serisi güç kaynakları da işte bu başarılı ürünlerden. "80Plus sertifikası olmayan güç kaynaklarını satın almayın." diyerek haberimize son noktayı koyuyoruz.

Bilgi için: www.fsp-group.com.tw





Teknik Servis

Donanım sayfalarımızın müdafimler arttıkça Türkiye'deki bakkallar kaçacak köşe aramaya başlıyorlar. Dergilerini yeni açanlar için bakkallardan bir kez daha bahsetmek istiyorum: Bu arkadaşlar, büyük marketler gelince bakkallığı bırakıp bilgisayar sektörüne geçmişlerdir. Bu yüzden ekran kartını kiloyla yani yeni hesap GB ile satarlar. Okuma yazmayı eski bakkal defterinden öğrenmişlerdir "ne kadar ekmek o kadar köfte" yerine bütün köfte benim olsun isterler. Bu yüzden mahalle aralarındaki bakkallardan uzak durun, ekran kartı alırken ilkokul talebeleri gibi "abi bu kaç GB" diye sormak yerine "soldan ikinci rakam neydi hafız!" deyin, paranızı çöpe atmayın. Sağlıcakla kalın.

S: 1. AMD niye 6870 GPU sunu 5870 e göre FPS değerlerinde daha düşük sunacak bir şekilde üretti?

2. PS3'ü monitörde kullanabilir miyim? Kullanabilirsem bana bir monitör önerir misin?

3. 167. sayıda PS3'te 8 çekirdek var ama biri fabrikadan kapalı geliyor dedin. 8. çekirdek şu an açılmıyor mu? Yoksa Sony bunu bir koz olarak mı saklıyor?

4. Sony PS3 uyumlu VGP-BMS80 bir mouse çıkartmış ama UT3 hariç diğer oyuncularla uyumlu değil. Bana varsa PS3 oyunclarıyla uyumlu bir klavye-mouse seti önerebilir misin yoksa Sony böyle bir şeye yakın zamanda el atar mı? *İhsan Kahveci*

C: 6000 serisi ile firma ekran kartı isimlendirme sisteminde hafif bir değişiklik yaptı. Şimdi 5870 ile aynı performansı 250 TL daha ucuza HD 6870 ile alıyorsun. Daha iyi olmadı mı? PS3'ü tabii ki de moni-

tore bağlayabilirsin. Buradan monitörlere göz ativer: goo.gl/nX1ak 8. Çekirdeğin kapalı gelmesindeki neden, üretim esnasında o çekirdeğin defolu olma ihtimali. Açılmayacak bir koz da değil. Ayrıntılı bilgi için bakabiliyorsun: goo.gl/Q8IzB Oyunlarla uyumluluk konusunda kesin bir bilgi mevcut değil. Fakat PS3 ile uyumlu klavye ve fareler listesine buradan bakabiliyorsun: goo.gl/a7mBa

S: Bir kaç hafta önce masaüstü bilgisayarıma bir upgrade ettim. Ama sanırım bir sorun var. Aldığım parçalar: AMD Phenom II X4 965 Black Edition, Gigabyte GA-890GPA-UD3H ve Kingston 4 GB 1600MHz DDR3 HyperX. Hepsini bir güzel yerleştirdim. Güç Kaynağım ise OCZ Fatalty Serisi 700W Gamer 80Plus Power Supply. İşletim sistemi olarak ise Windows 7 Ultimate 64 Bit kullanıyorum.

Anakart ile birlikte gelen program olan Easy Tune'da RAM'lerimi 1600 Mhz olmalarına rağmen 667 Mhz görür. Sistemde beklediğim performansı vermiyor, sanırım sorun RAM'lerin frekans sorununda. Acaba neden böyle yapıyor olabilir? BIOS'tan ayarı var mıdır? Varsa nerde olabilir? *Emir Balkan*

C: Öncelikle bilgisayarının neye göre yavaş olduğunu belirtmen gereklidir. Eğer oyuncularda bir yavaşlık varsa, ekran kartını belirtmelisin. Satın aldığın parçalar gayet başarılı. RAM frekansına gelince, RAM'lerinin 667 MHz değil, aslında 1333 MHz hızında çalıştığını söylememiyim. Zira RAM'ler çift kanal olarak çalışır ve bu da $667 \times 2 = 1333$ MHz'e denk gelir. Bu değer de gayet normal bir değerdir. 1600 MHz için senin 667 değerini 800 yapmanız gereklidir. Fakat bu da overclock demektir ki sadece RAM değil, işlemci de bu durum- ▶

► da daha hızlı çalışmalıdır. Bu konuda bilgin yoksa BIOS'tan frekans ayarlarıyla oynamamayı tavsiye ederim. Ekran kartını da belirtirsen kesin bir sonuca varalım.

S: Ben "Acer AS5742G-5466G64" dizüstü bilgisayar aldım. Oyun oynarken çok isınıyor, oyundan atıyor. Bana iyi bir soğutucu önerir misin? Net bir fiyat limitimi yok ama fiyatı ucuz olmasa da iyi olur. **Ahmet Dağtaş**

C: Ürün isınmadan kapanıyorsa bu sorunu soğutucu ile göz ardı etmek yerine ürünü servise gönder ve fanlarını temizlettir. Ayrıca BIOS güncellemesi de yaparsan, ürünün fan algoritması güncellenmiş olabilir. Bu da isınmadan kapanmanın önüne geçebilir. İlla da soğutucu dersen, çok fanlı ve ürünün her yerini soğutan bir ürün al derim. Fanların hızı da ayarlanabilir olmalı.

S: Bir ay önce Casper Nirvana marka bir dizüstü bilgisayar aldım. Sistem özellikleri ise Intel Core i5 CPU M450 2.40 GHz, 3 GB RAM, Ekran kartı nVidia GT335M, Windows 7 Home Basic. Sence bu bilgisayalar yeni çıkan oyunları oynarken bir zorluk yaşıyor muyum? Son olarak bilgisayarı aldığım yerde 2 GB ekran kartı 1 GB harici diyorlu bu harici olan 1 GB'ı nasıl kullanıma sokabilirim? **Özcan Yavuz**

C: Öncelikle o bilgisayarı almakla hata ettiğini üzülderek belirtmek isterim. GT335M gayet hızlı bir kart, HD 5650 ile neredeyse eşit, ama bir farkla: DirectX 11 desteği yok. Yeni oyunları sorunsuz oynayabilirsin fakat DirectX 11'den mahrum bir biçimde. Her zaman diyorum, ekran kartında belleğin öemi yok. Bu yüzden o 1GB'ı nasıl kullanacağına sorusunu saçma sorular kısmına havale ediyorum.

S: Geçtiğimiz gün ASUS anakartlı AMD Athlon II X2 3.2 GHz çift çekirdek ve 2 GB Corsair RAM ile bilgisayaramı yeniledim. Fakat bilgisayarı ilk aldığımda normal ATI'nın sürücülerini yoktu, kendim güncel sürücüyü yükledim. Bundan sonra atidiagxx tarzında sürekli mavi ekran hatası almaya başladım. Eski sürücüye döndüm, sonrasında problem ortadan kalktı fakat verim alamıyorum bu onboard ekran kartından. Bu arada ekran kartım AMD760G olarak geçiyor: ATI Readon HD 3100 Model. Şimdi sorum şu hangi isim altına kayıtlı sürücüyü indireceğim? **Birand Er**

C: Sevgili Birand sürücülerle bozacağına güzeli bilgisayara bir Windows 7 satın alsaydin bu sorunların hiç biriyle uğraşmak zorunda kalmazdin. atidiagxx hatası, Windows XP'deki eksik güncellemelerden dolayı çıkıyor ve bunu biz daha önce en saçma donanım soruları kısmında cevaplamıştık. Bırak XP'yı ve al Windows 7'yi. Bu arada o ekran kartının soldan ikinci rakamına bakıldığından performansını daha iyi anlayabilirsin...

S: Desktop bilgisayaram (toplama) Intel işlemci 2.6ghz Dual Core, Asus anakart (maalesef modelini bilmiyorum), 4 GB RAM, ATI Radeon 3870 ekran kartına sahip.

Yaklaşık üç yıl önce esim tarafından hediye olarak alındı. O dönemde beri belli aralıklarla sorun çıkarmaktı. Bir kaç ay normal çalıştırıldığın sonra genelde kilitlenmeler başlıyor. İlk başlarda Windows nedeniyle olduğunu düşünerek format çekiyor ve tekrar Windows XP kuruyordum. Kısa bir süre sorunu gideriyor sonra tekrar kilitlenmeler başlıyordu. Her açmaya çalıştığında "Disk boot error" yazısıyla karşılaşıyorum. Öncelikle yeni 4 GB RAM aldım, ama bu sorunumu çözmedi. Aynı

sorun devam etti. Sonra size mail attım ve bana ekran kartımın tozdan dolayı kilitlenmeye neden olabileceğini söylendiniz. Gerçekten ekran kartının fanı tamamen toz dolmuştu. Kartın üzerindeki fanı söktüm ve yeni fan aldım. Bu sorunumu bir süre çözüdüm. Oyunlardaki kilitlenmeler düzeltil, ancak bilgisayarın açılışındaki kilitlenmeler artarak devam etti. Bunun üzerine hard diske bad sector olması ihtimalini düşürmek için bir disk aldım. Sorun tamamen düzeltildi diye mutlu üç ay geçirmemi takiben lanet kilitlenmeler önce oyunlarda, sonra oyun ve açılışta tekrar başlıyor. Çokunlukla "disk boot error" hatası veriyor, bazen bu aşamayı geçip Windows yazısı ile beklemeye başlıyor ancak açılmıyor, bazen Windows hata ekranına geçiyor, ancak "Çalışan son ayarlara dön" dememe rağmen yine açılmıyor, güvenli kipte de açılmadı. Ayrıca Setup menüsünde giremiyorum, 15 reboot'tan sonra girdiğim menüde "boot device priority"de CD ROM seçip Windows CD'sini koymama rağmen Windows Setup'ı açılmıyor. Yani bilgisayar tamamen iptal oldu. Size göre sorun ne olabilir? Değişmeyen bir anakart, işlemci ve güç kaynağı kaldı. Güç kaynağı ne bilmiyorum ama yetersiz olduğunu pek sanmıyorum. Acaba Board ile ilgili bir sorun mu? Gerekirse bana "200-300\$ harca şunları sunları toptan değiştiri" deyin. Anakart değişeceğse bu eski sayılabilenek parçaları kullanabileceğim bir board söyle misiniz? Bu bilgisayara amacım oyun oynamaya devam etmek. Ancak işim dolayısıyla pek oyun oynamıyorum. O yüzden tamamen güncel bir sisteme çok fazla para vermem gereklidir. Mesela bir Fallout New Vegas'ı çalıştırırsam beni bir - iki ay oyalar, ama gerekirse dediğim gibi 300-400\$ harcamamda sakınca yok. Bu şartlarda öneri verirseniz sevinirim. **Bekir Tan**

C: Bekir Bey, sorun çkarak parçalar değişmiş ya da onarılmış. Sonrasında çıkan sorunlar ise yeni gözüküyor. Asus anakartın marka ve modelini belirtmemisiniz fakat kısa süre önce Asus anakartlarda elektrolit kapasitörler kullanılıyordu ve bu kapasitörlerin ömrü kısa oluyordu. Tahminim şu durumda anakartınız miadını doldurmuş. 300 - 400 dolara çok rahat bu sistem tamir edilebilir. Fazla masrafa hiç gerek yok. Şimdi öncelikle anakart değişim ve elinizdeki işlemciye uygun bir anakart seçelim. LGA 775 soket işlemciniz var anladığım kadarıyla. Bu durumda MSI'nın bu modeli kaliteli bileşenleri ile başarılı bir tercih: <http://goo.gl/dlup2> Ürünü satın almadan önce buradan işlemci destek listesine bakmayı da unutmayın: <http://goo.gl/0ZDbG> RAM'leriniz büyük ihtimalle DDR2. Onları

da DDR3 Yapmamız gerekecek. Uyumlulu modeller: A-DATA, G-Skill, OCZ, Geil ve Kingston'ın 1333 MHz hızında çalışan kitleri. Bu ürünler buradan bakabiliyorsınız: <http://goo.gl/gPLvI> Bunun dışında değişmesi gereken bir parça yok. Fakat illa ki güç kaynağını değiştirmek isterseniz bunlardan birini alabilirsiniz: <http://goo.gl/tTVC> Son olarak bu güzellik sistemi XP ile heba etmeyin, tez zamanda Windows 7'ye geçin.

S: Senin de bildiğin üzere AMD yeni 6000 serisini piyasaya çıkardı. Biz 6000 serisi kartları 5000 serisiyle neye göre karşılaştıracağız. Yani yeni çıkan HD Radeon 6870'le 5870'ımı yoksa 5770'ımı kıyaslayacağız. Halef-selef durumu kafamı karıştırmış durumda. İbrahim Orbay

C: **HD 6870, 5870 ile aynı performansa sahip ama 250 TL daha ucuz.** Yani bu durumda kartların modelleri ve performansları aynı ama fiyatları daha uygun olarak düşünebilirsin. Tabi bu durumda her halükarda 6000 serisi tercih edilmeli. Soldan ikinci rakam da her zamanki gibi en az "5" olmalı.

S: Windows 7 64bit, i7 860 2.80 GHz, 6 GB DDR3 RAM, MSI H55M-P31, ATI Radeon HD 5500.

1- Bu sistem beni ne kadar götürür?

2- C sürücüsünde pagefile.sys şeklinde dosyalar oluşmuş durumda ve silemiyorum da. Ayrıca bütün dosyaların uzantısı ismin yanında yazıyor (Green Day-Holiday. mp3 şeklinde). Bunu nasıl yok ederim. **Mert Sertel**

C: Sistem gayet başarılı fakat ekran kartı çok zayıf kalımı. En az HD 5670 olmalı. Ekran kartı açısından çok dengesizlik var. 6 GB bellek takıyorsun ama ekran kartın 50 liralık? Sence burada bir sorun yok mu? Bu ekran kartıyla oyunlardaki karakterleri çöp adam olarak görebilirsin. Sisteme en iyi gidecek ekran kartı ise HD 6850'dir. Pagefile.sys'ye dokunma. Sistem takas dosyasıdır. Klasör uzantılarını gizlemek için: Başlat>Arama kutucusu>Klasör Seçenekleri>Görünüm>"Bilinen dosya türleri için uzantıları gizle" seçeneğini işaretleyebilirsin.

S: Bilgisayarı yaklaşık bir hafta kadar önce yeniledim fakat o gün bu gündür hata veriyor. Sistem AMD Phenom 2 X4 945, HD 5770 1 GB, 4 GB RAM, MSI 870A Fuzion ve 500 Watt güç kaynağından oluşuyor. Sorunlarım ise bilgisayarama Windows 7 64 bit kurduktan sonra hep mavi ekran hatası vermesi oldu. Bunu nasıl düzeltilebilir? Önceden 32 bit kullandığım ancak bir sorun yoktu. Şimdi RAM'lerden bir tanesini çıkarmak zorunda kalıyorum o zaman hata vermemi kesiyor, ne önerirsın?

C: Çıkarıldığı RAM arızalı anladığım kadardır. Zira o modülü çıkardıktan sonra hatalar yok oluyorsa o modülün bozuk olma ihtimali çok yüksektir. Tavsiyem buradan <http://goo.gl/VzUJB> Memtest86+ programını indir. Boş bir USB belleğe programı at ve sistemi açılışa RAM hatalarına karşı tarat. Program sana kesin bir şekilde RAM'lerde hata olup olmadığıni söyleyecektir.

En Saçma Donanım Soruları

S: Benim biraz eski bir sistemim var ve özellikleri söyle: Amd 4600+, Asus EN9600GT, 3 GB DDR2 667 MHz RAM, 450 watt güç kaynağı. Maalesef anakart modelini bilmiyorum. Ben

bu sisteme Amd Phenom X4 işlemci alacağım.

C: Anakart modeli işlemci yükseltme sorusunda olması gereken en önemli bilgi. Bu bilgi olmadan

yeni işlemci uyar ya da uymaz diyemem. CPU-Z ile anakart modelini öğrenmen gereklidir. Sonra önerdiğim işlemci elinde kalabilir.



Sistem Gereksinimleri



Back to the Future: The Game, Episode 1
XP kullanıyorsanız Servic Pack 3, kullanmıyorsanız Vista veya 7'de mükemmel çalışan oyun eski P4 işlemcilerden dahi çalışıyor. 3 GB bellek gereksinimi olan "Geleceğe Dönüş" orta sınıf x600 serisi ekran kartlarıyla sorunsuz bir biçimde oynanabiliyor. DirectX konusunda aceleci davranışın Back to the Future, back to the back yaparak hala DirectX 9 ile çırkıyor karşımıza. 3 GB sabit disk alanı açmayı ihmal etmeyin.



Mafia II: Joe's Adventures

Sistem gereksinimleri tavan yapan Joe's Adventures'ı oynamabilmek için XP SP2, Vista veya 7 kullanabilirsiniz. Ama dört çekirdekli bir işlemci ve 2 GB belleği şimdiden hazır etmelisiniz. Yine 10 GB sabit disk alanı gerektiren Joe's Adventures, soldan ikinci rakamı 8 olan 9800 GT veya 3870 isteyen bir ekleni paketi. Son olarak oyunu gamepad ile de oynayabileceğiniz belirtelim.



Dead Space 2

Tek çekirdekli 2.8 veya çift çekirdekli en az 2.2 GHz işlemci gerektiren oyun Windows Vista veya 7 kullanıcılarına 2 GB belleğiniz olsun diyor. Oyunun en büyük ihtiyacı ise sabit disk: en az 10 GB'lık köşeyi Dead Space 2'ye ayırmak. Ekran kartı konusunda kesin konusun Dead Space 2, 7300, 7600 ve 8500 gibi bakkal kartlarıyla karşılaşmak çökmemiyor. Kartınızın soldan ikinci rakamı 8 olmak zorunda! Yine eski kartlar da olmaz, kartınızda Shader Model 3.0 desteği olmalı.



Super Meat Boy

1.4 GHz veya daha hızlı bir işlemci gerektiren Super Meat Boy, XP, Vista ve 7'de çalışıyor. 1 GB bellek ile yetinene oyun son dört yıl içerisinde yapılmış bütün ekran kartlarıyla sorunsuz bir biçimde oynanabiliyor. DirectX 9 destekli oyun 300 MB alana ihtiyaç duyuyor ve XBOX 360 kontrolcüsüyle oynanabiliyor.

S: Daha önce sizin sayenizde süper bir pc toplamışım. Şimdiki sorunum ise bambaka. Ben bir WoW oyuncusuym, sorunum internetle ilgili. Size sormadan önce bir çok foruma konu açtım, TTNET'i kaçı kere aradım ama cevapları beğenmedim, anlamadım vs. Sorunum şu : TTNET'in sitesinden hiz testi yapınca internet hızı çok yüksek olarak görünüyor. Ama WoW'da acayıp delay'ler var. Forumlar virüslerden bahsediyor ancak hiç bir virüs bulunamıyor PC'de. TTNET'ten de işletim

sisteminizle ilgili olabilir dediler. İnternetteki sitelerde dolaşırken, video izlerken çok hızlı olan net, WoW'da rezalet. Bunun sebebi ne olabilir sizce? **Cem Yılmaz**
C: İlk olarak bağlandığınız WoW sunucusunun adresini öğrenmekle işe yarayabilirsiniz. Daha sonra o sunucuya ping atarak sunucu ile aranız-daki gecikme süresine bakmalısınız. Örneğin eğer ping süresi 100'ün üstünde ise bu takımların olması normal. Bu gibi bir durumda, WoW oyna-

madığımız için kesin bir şey diyemiyoruz fakat mümkünse bağlılığınız sunucuya değiştirin. Örneğin Amerika'daki bir sunucuya bağlanırsanız Avrupa'dan bir sunucu seçin. Sorun büyük ihtimalle gecikme süresinden kaynaklanıyor diye düşünüyoruz. ■

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

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

www.blade-pc.com En profesyonel **2 YIL GARANTİLİ** **OVUN bilgisayarları**

BLADE PC

EKO (Giriş Seviyesi)

Radeon HD 5770 1 GB	GTX 580 1560 MB
Intel Core i3-550	AMD Phenom II X4 955 BE
Intel P55 USB3+SATA3	AMD 870 USB3+SATA3
8GB DDR3 1333 Mhz Kingston RAM	
550W Aopen / Aerocool	
1000 MB 7200 rpm SATA 2	
Fiyat 1490 dolar + KDV	

Jedi Master (High End)

Radeon HD 5970 2 GB	GTX 580 1560 MB
Intel Core i7-2600K	
Intel P67 USB3+SATA3	
8 GB DDR3 1600 Mhz Kingston RAM	
Thermaltake Frio yada Asetek/Corsair Su Soğutma	
750W güç Kaynaklı TT Element G yada CM HAF 922	
2000 MB 7200 rpm SATA 3	
Fiyat 2940 dolar + KDV	

War Lord (Güçlü Oyun)

Radeon HD 6950 2 GB	GTX 570 1280 MB
Intel Core i5-760	
Intel P55 USB3+SATA3	
8 GB DDR3 1600 Mhz Kingston RAM	
730W Aerocool	
1000 MB 7200 rpm SATA 2	
Fiyat 1950 dolar + KDV	

Standart parçalar
Kablosuz Klavye/Mouse
Wireless Network
Win7 Home Premium 64bit
22x DVD Yazıcı
İlave 2 x 12 cm kasa fanı

ROCKDA SEFIK İYATİR

SEFIK AKKOC

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYORUM"



BURN

Hayır, ateşten asla korkmadım ve korkmam da ben. Neden mi? Küçüklüğümde ateşle ya da yanığınla ilgili bir travma geçirmemiştim ama korkusuz olmamın sebebi bu değil, asla. Ben ateşi severim, ateşin bir şeyleri yakabilme gücünü severim doktor. Mesela; gel, ver elini, getir, çakmakla bir tutuşturayım elini, o zaman anlayacaksın ateşe neden bu kadar hayran olduğumu. Gel gel, korkma, kaçma doktor! Gel, yakıp bırakacağım sadece!

MINDJACK

Be... Be...enim beynimi mi okuyorsun?
Yogu...oğuńlaştıǵını görüyorum doktor.
Ben söylem...eden söylüyorsun söyleye-
ceklerimi, sanki zihnim okuyorsun. Na...
nasıl oluyor bu? He...hem bu kafamdańki
şey ne doktor? Başım da ağrı... Ahhh!
Bu ne doktor! Kafa...famdańki bu şey...
Yoksa bunulá mi bana... Beynimi bu-
nulá mi okuyorsun doktor? Çıkar! Çıkar
çabuk şunu! Ben sana bun...nun için mi
para veriyorum doktor!

RICOCHET HD

Kutular... Kutular görüyorum doktor.
Renkli renkli, hareket eden, hayır hayır,
dans eden kutular bunlar. Yan yana gel-
yorlar, ayrırlıyorlar, iniyorlar, çıktı... iyolar
da sanki. O kadar çok kutu var ki; hatta,
hatta bu dünyanın tamamını dolduracak
kadar, kutu var. Ama o zaman biz nerede
duracağız, nerede kalacağız. Yok, ben
almam evime kutu falan, istemem evimde
renkli kutular, hareket eden kutular, dans
eden kutular. Hayır, istemiyorum.

VENETICA

Ah Scarlett, güzel Scarlett... Seni ilk
tanıldığında, gayet sakin bir hayat süren,
gencenek, tatlı mı tatlı bir kızdım. Sonra ta-
şındınız, hem de en ufak bir not bırakmadan
ve nereye gittiğinizi söylemeden... Şimdi
geri geldin ama... Ama o kadar değişmişsin
ki seni tanımadım, belki de tanıtmak iste-
medim. O sakin kız gitmiş, yerine bambaş-
ka, sinirli ve karşısındaki tek bir hamleyle
öldürebilecek bir kız gelmiş. Git, geri git, bu
şekilde olmaz Scarlett...

ŞİKAYETLER

- Burn
- Mindjack
- Ricochet HD
- Venetica

Not: Sızofreni
başlangıcı...

Dead Space 2

Genel Bilgiler

Isaac ne Resident Evil karakterleri kadar tutuk, ne de Devil May Cry'in Dante'si kadar atık. Yeni oyunda daha da hızlı hareket ediyor neye ki ve yeteneklerimiz doğrultusunda, birçok yaratıktan koşarak bile kaçmayı başarıyoruz.

Isaac genellikle yürüyor ve bunu yapma nedeniniz, siz her adınızdır bir sürprizin bekliyor olması. Etrafin da genellikle karanlık olmasından ötürü, sürekli nişan alarak yürümeliśiniz. Tabii ki yürümek, hele ki nişan alarak yürümek oyunu bir hayli yavaş bir tempoya soktuğundan, bunu yapmak istemeyeceksiniz. Neyse ki oyuna alıştıktan sonra hızlı nişan almaya da alıştırsınız fakat nişan allığınızda otomatik olarak çalışan feneri kullanmak, etrafa saçılım cephaneleri ve diğer ekipmanları görmemeniz için de iyi bir araç oluyor.

Nişan aldıktan sonra, Xbox 360 kontrollerine göre RT (R2) ile ateş ediyor, RB (R1) ile silahın diğer özelliğini kullanıyor, B (Daire) ile Kinesis, Y (Üçgen) ile de Stasis gücünü çalıştırıyoruz. Birçok harekete nişan aldıktan sonra gerçekleştirilemesi, bir yaratığı önce Stasis'le yavaşlatıp ardından kolunu Plasma Cutter'la uçurduktan hemen sonra Kinesis ile o kopan uzuv yakalamaya ve düşmanın sinirini olduğu için onlara yaklaşmadan da yakınıanza getirmeniz mümkün.

Bir yaratığı öldürdükten sonra mutlaka üstüne basıyoruz ve böylece bize birtakım güzellikler bırakıyor. Üstlerine baskın istemezseniz, ateş etmeye deneyebilirsiniz. Çıkan ekipmanları da illa ki yanlarına gidip almak zorunda değilisiniz; Kinesis gücünüz sınırsız olduğu için onlara yaklaşmadan da yakınıanza getirmeniz mümkün. Her ne kadar Isaac nişan almadan, RT (R2) tuşuna basarak elindeki silahı bir yakın dövüş silahı olarak kullanabilese de bunu yapmanızı tavsiye etmiyorum çünkü çok az hasar veriyor.



■ Ortamlar

Genellikle klostromobik ve son derece karanlık mekanlarda dolaşıyoruz. Her yer yıkık dökük, her tarafta vahşetin izleri var. Karanlıkta yolunuzu bulmak için el fenerinizi kullanacağınız, o şart. Bastığınız yere dikkat etmeniz de gerekiyor çünkü bazı düşmanlarınız ölü takıldı yapıp yapıyor veya daha kötüsü, Dead Space 2'ye özel yeni bir düşman tipi, mayın görevi görenek yanına yaklaşmanızı bekliyor; yaklaşınca da tatsızlık çıkarıyor.

Gezdiğiniz ortamlarda pek fazla cisimle etkileşime giremiyorsunuz. Daha doğrusu, işe yarar pek fazla cisimle... Yoksa Kinesis gücünüzü kullanarak kaldırıp atabileceğiniz tonla lüzumsuz eşya var. Pek az yerde bulmacalar birtakım

objeleri takip çıkarmanızı buyuruyor, o kadar.

Girdiğiniz odaları dikkatlice incelemenizi gerektiren iki durum var. Etraftaki Power Node'lar, Health Pack'ler, Audio ve Text Log'lar, para ve cepheane gözünüzden kaçmamalı. Her tarafı didik didik edin. Dolapları açın, kutuları (Dört tarafında ışıklar olanları.) kırın, cesetleri ezin. Özellikle Power Node'lar ve "Circuit" adındaki değerli cisimler, ücra köşelere gizlenmiş oluyor.

Dikkat etmeniz gereken ikinci durumsa tehlikeden nereden gelebileceğini kestirmek. Gereksiz bir cam varsa bilin ki oradan bir yaratık içeri dalacak. Veya küçük bir odadan sonra geniş bir mekana mı geldiniz; şenlik başlıyor demektir...



Silahlar

Toplamda 10 tane silahımız var. Hepsinin olayı bir diğerinden farklı fakat hepsi o kadar da iyi değil. Her silahın, nişan aldıktan sonra RB'ye (R1) basılarak çalıştırılan ikincil bir modu da bulunuyor.

Plasma Cutter

Pompalı tüfekle tabanca arasında gidip gelen, eski dostumuz. Oyunun sonuna kadar yanında bulundurdum ve pişman da olmadım. RB (R1) tuşuna bastığınızda üçlü hedefi dikey veya yatay yapabiliyorsunuz; düşmanların neresini keseceseniz, ona göre ayarı yapın diye...

Pulse Rifle

Makineli tüfek. Hızlı atış yapıyor, cephanesini su gibi içiyor. Bunu kullanıldığınızda mutlaka eklem yerlerini hedefleyin yoksa bir ton kurşunu, tek bir yarığı bile öldürmemesiniz. İkinci atış modunda bomba atabiliyorsunuz lakin bu da çok cephane yapıyor; tavsiye etmem.

Ripper

Elektrikli testerinin biraz farkı. Silahı çalıştırıldığınızda dairesel bir testere fırlıyor ve silahın önünde dönmeye başlıyor. Bu döndüğü sırada, önünüzde bir yaratık varsa yavaş yavaş parçalanıyor. RB (R1) tuşuna basarsanız, dönen testere fırlayıp gidiyor. Bu da iyi bir silah ama güçlendirmelerini yapmazsanız, telef ederler haberiniz olsun.

Javelin Gun

Bir nevi Railgun görevi görven ve zipkin gibi çalışan Javelin Gun, iyi nişan almanızı gerektiriyor. Bu zipkinlardan bir tanesi hedefi bulur ve hedef ölməz ise RB (R1) tuşuna basarak o zipkinin elektrik yaymasını sağlayabiliyorsunuz. Üstelik bu elektrik, çevredeki düşmanları da etkiliyor. Güçlendirmeleri yapıldığı takdirde ölümcül bir silaha dönüşüyor ama dediğim gibi, kullanması biraz zor.

Force Gun

Bir başka lüzumsuz silah daha. Hem cephanesi az, hem de yaptığı iş kötü. Düşmanları az bir hasar vererek geriye itiyor. Gerçi bazı yerlerde birçok yaratık burnunuzun dibine kadar gelip size saldırlabiliyor ve onları tek hareketle itmek istiyorsunuz ama bu anlarda bile kullanılmaya değermez. RB (R1) tuşıyla yollanan enerjiyi daha çizgisel bir hale getirebiliyor ve noktalı atış sayesinde, daha çok hasar verebiliyorsunuz.

Contact Beam

Doom'daki BFG'ye benzemelidir bu silahı çünkü oyundaki en güçlü silah. Çalışması için ates tuşuna basılı tutmanız gerekiyor ve bu süre zarfında da yaratıklar kafaniza oturabiliyor. O yüzden zamanlamayı iyi ayarlamalısınız. Ya uzaktaki düşmanlara karşı kullanın ya da size ne zaman saldıracağını tahmin ettiğiniz bir Stalker'a karşı. RB (R1) tuşuna bastığınızda da yerdeki nesneleri iten bir enerji yayabiliyorsunuz.

Line Gun

Her şeyi kesen bir enerji çizgisi yolluyor bu silah. RB (R1) tuşıyla da bunu zamanlamaya oturtabiliyorsunuz. Ben pek kullanmadım, kullanırsanız da size engel olmayayım.

Seeker Rifle

Yaratıkların çığlıklar atarak size doğru koştuğu bir oyunda, bu silahı kullanmak gerçekten maharet istiyor çünkü bu tüfek bir tetikçi tüfeği gibi çalışıyor. İkinci modunda zum da yapabiliyorsunuz ve bir Stalker'ın en yüksek zum seviyesinde öldürmenin achievement / trophie vermişliği bile var.

Flamethrower

Herkesi, her şeyi yakmak için... Yalnız cephanesi çubuk bitiyor ve yaratıklar yanarken de size saldırlabiliyor. Bir yaratıktan tek seferde kurtulmak için benzin depolarından bir tanesini RB (R1) tuşıyla yaratığa fırlatabiliyorsunuz. Bir nevi Napalm bombası!

Detonator

Dead Space 2'nin Javelin Gun'la birlikte gelen ikinci yeni silahı, mayın yayağı yaranan bir silahtan başkası değil. Bir bölgeye geldiğinizde aniden karşınıza çıkan düşmanlara karşı bu silahın elbette ki hiçbir etkisi yok. Ne var ki Stalker gibi, nereden geleceğini tahmin ettiğiniz düşmanlara veya uzakta gördüğünüz ve size hangi yoldan ilerleyeceğini bildiğiniz bir yaratıcı karşı kullanabilirsiniz. Koyduğunuz mayını kaldırmak içinse RB (R1) tuşuna basıyorsunuz.





■ Eşyalar

Bulabileceğiniz eşyalar arasında öncelikli olarak cephaneler dikkatinizi çekecek. Size tavsiyem, yanınızda taşımayı düşündüğünüz silahların cephanelerini taşımayın. Zaten oyunun sonlarına kadar envanter stoğunuz pek fazla olamıyor, bir de bu boşlukları gereksiz mühimmatla doldurmayın. Az kullandığınız silahların cephanelerini de abartmayın. Mesela "Contact Beam" adındaki yüksek hasarlı silah, oyun boyunca yanmadı. Ne var ki onu çok az durumda kullandım ve bu yüzden de 50 tane cephanesi olmasına gerek yoktu. Daha çok, Plasma Cutter veya Pulse Rifle gibi silahların cephanelerini taşısyn.

Yanızda her zaman üç tane Med-Health Pack bulunsun. Küçük olanları taşımayın veya bulursanız hemen alıp kullanın. Sakın sadece bir tane sağlam paketiyle dolşamayın; öntünüze ne çıkacağınızı asla tahmin edemezsiniz.

Bulduğunuz her türlü şemayı alın. Şemalar, Store'lardan o şemanın oluşturduğu eşyayı almanızı sağlıyor. Şemalar da zor bulunuyor ve genellikle bir tane Power Node'un açtığı servis odalarında karşınıza çıkarıyor. Bu odalara girip girmemek size kalmış. Bence hepsine girin çünkü odada ne bulacağınızı tahmin etmeniz çok zor. Hatta bazlarında harcadığınız Power Node'u geri bulabiliyorsunuz bile. Bu odalara özellikle cephe veya sağlık paketleriniz az kaldığında girin.

Silah ve zırh geliştirmenize yarayan Power Node'lar ya yerde duruyor, ya kutuların tepesinde ya da duvarlardaki panellerde. Onları da bulduğunuz yerde kapın. Kaçırmanız gereken bir başka eşya da Circuit'ler. Bunlar üç çeşit: Gold, Ruby ve Diamond. Sırasıyla 3.000, 10.000 ve 25.000 kredi sağlayan bu ufak hazinelelerden oyunda pek az bulunuyor; etrafı dikkatlice bakın. (Bazı boss'lar ve öldürülmesi şart olmayan ve zor ölen düşmanlardan da bunlardan düşebiliyor.)



■ Özel Güçler

Isaac'ın aslında pek fazla özel gücü yok. Sadece Stasis ile düşmanlarını veya nesneleri yavaşlatıyor, Kinesis ile de istediğiğini kaldırıp atıyor. Aslında fena da değilmiş...

Kinesis'i genellikle birtakım makinelere güç sağlamamız gerektiğinde, pılı taşımak için veya kendimize yol yapmak için köprüleri çektigimizde kullanıyoruz. Yer çekimi olmayan görevlerde de yeni bir iğat var, o da çeşitli makinelere "itici"ler takmak. Burada da o portatif iticileri Kinesis ile tutup cihaza takıyor ve iticinin arkasına bir el ateş ederek, görevini yapmasını sağlıyoruz.

Yeri gelmişken kısaca yerçekimi olmayan bölgelerden bahsediyim. Bunlar ikiye ayrılıyor: Nefes alabildiğiniz, oksijen sıkıntısı olmayan bölgeler ve sırtınızdaki sayacın çalışmaya başladığı, hızlı hareket etmeniz gereken yerler. Isaac, sol stick

tuşuna basarak hafifçe zipliyor ve bundan sonra LB (L1) tuşuna basarak hızla uçabiliyoruz. RB (R1) tuşuya kendinizi yerle hizalamak istediğinizde devreye giriyor. Bu görevlerde genellikle karşısına düşman çıkmıyor veya çıksa da kolayca öldürülebiliyorlar.

Evet, kaldı Stasis. Stasis, hızlı hareket eden düşmanlar üzerinde son derece etkili. Ayrıca sizi比重 etmek isteyen kapılar ve pervanelerde kullanılabiliriyor. Boss kıvamındaki büyük düşmanlar üzerinde kullanıldığında da avantaj sağladığı su götürmez bir gerçek. Stasis'i toplamda iki kez kullanabiliyorsunuz ve daha sonra Y (Üçgen) tuşuna basarak ya Stasis Pack'lerle ya da duvarlara takılı Stasis panelleriyle doldurmanız gerekiyor. Eğer sabredebilirseniz, bir yere kadar kendi kendine de doluyor Stasis fakat bu uzun bir süre gerçekten.



Giysiler

Isaac'in sahip olduğu giysiler aynı zamanda zırh görevi de görüyor. Bunlara tam anlamıyla bir zırh demek de mümkün aslında ama genelde uzaydaki çoğu insan tarafından giyildiği için birer kostüm haline gelmişler.

Engineering Suit

Oyuna başladığınızda ilk satın alacağınız giysi bu. 10 tane eşya alabiliyor ve %5'lük bir zırh kapasitesi var. Pek bir özelliği olmadığı için ondan kısa sürede kurtulmaya bakın.

Security Suit

15 eşyalık kapasitesi ve %10'luk zırh getirisiyle sizi uzunca bir süre idare edeceklerdir. Pulse Rifle'ın hasar seviyesine de %5'lük bir artış sağlıyor.

Hacker Suit

Bu giysiyi sadece Dead Space: Ignition sahipleri kullanabiliyor ve bonus özellikleri dışındaki özellikleri, Security Suit ile aynı. Adından da anlaşılacağı gibi bu giysiyi giyerseniz, makineleri kırmak için biraz daha az uğraşacaksınız.

Vintage Suit

20 eşya kapasitesi, %15 zırh. Daha da güzeli, bu giysi size tüm dükkanlarında %10'luk bir indirim sağlıyor. Bir ara çok işime yaradı; param pulum azaldığında...

Advanced Suit

Bu giysiyi almadan sakin oyunun sonuna ilerlemeyin, bittersiniz. 25 eşya alabiliyor ve %20'lük zırh sağlıyor. Stasis özelliğinizin %50'da hızlı dolması da kabası. Oyunındaki en iyi giysi; paraya kıyip alın mutlaka.





Yaratıklar

Türlü türlü yaratık var oyunda. Sürününi, koşanı, tavanda gezeni, tüküreni, kusarı... Sevimsizler ordusu! (Tüm yaratık türlerini listeledim; sadece Dead Space 2'ye özel olanlar ve dikkat çekenler yer alıyor.)

Slasher

Özellikle oyunun başında bolca karşınıza çıkacak olan, basit bir Necromorph. Öldürmesi kolay ama koşmaya başladığında ayaklarından vurmayı ihmal etmeyin.

Leaper

Kafası kopsa bile tavanda, duvarda gezinmeye devam eden, omurilikten bozma kuyruğuyla hasar veren, hızlı bir yaratık. Kollarından vurun ki sürünenmesin.

Demon Babies

Bu ufak sürüngenler, sırtlarında bomba taşıyan şeytani bebeklerden başkası değil. Aynı anda birçoğulla karşılaşorsunuz fakat ölmeleri çok kolay; sırtlarındaki sarı torbalara ateş edin, yeter.

Brute

Her tarafı zırhlarla kaplı, bir Amerikan futbolcusu gibi de bodoslama koşup sizin duvara yapıştırıyor. Zayıf olduğu bölge, omuzlarının yan tarafı fakat bu bölgelere nişan almak da hiç kolay değil. Stasis ile yavaşlatın ve Plasma Cutter ile saydırın.

Giant

Bu yaratıkları öldürmek için kollarına ateş edin ve gerekiyorsa Stasis kullanın. Büyüklər ve ölümcüler, çok dikkatli olmanız lazım onun için. Neyse ki çok fazla karşınıza çıkmıyorlar.

Space Sprout

Sadece yerçekimi olmayan bölgelerde karşınıza çıkan ve öldürdüğünüzde Ruby Circuit bırakın, sinir bozucu bir yaratık. Sarı toplara ateş etmeniz gerekiyor öldürmek için ama o da bu sırada boş durmuyor ve size güdümlü füze-yaratıklar yolluyor. Neyse ki bu yaratıkları da vurabiliyorsunuz.

Exploder

Hemen yanındaki sarı topu vurursanız, büyük bir patlama gerçekleşiyor ve yanındaki her şeye de zarar veriyor bu patlama. Yakınına gelirse de kendisini patlatıyor intihar komandosu. Pis.

Stalker

Pack gibi, Dead Space 2'ye özel bir yaratık türü Stalker ve muhtemelen de oyunun hem en akıllı, hem de en salak canlısı. Saklanıp sizin açığınızı bulmaya çalışmaları güzel. Kutuların yanından, üstünden bakıyorlar sınır bozucu bir şekilde ve sonra açığa çıkıp koşmaya başlıyorlar. İşte bunu ne zaman yapacaklarını anlayabildiğiniz için de biraz aptallar maalesef. Kafalarından ateş etmeyin; en güçlü bölgeleri kafaları. Mümkünse ayakları kesin, ardından kollar gelsin.

Pack

Bunların adı "sürü" çünkü tek başlarına gelmiyorlar katılen. Mutasyona uğramış oldukları için çocuk da sayılmazlar; yani kafalarından ateş edebilirsiniz. Hemen ölüyorlar. Üstünüzde aynı anda onlarcası geldiği için Pulse Rifle'la saldırmanızı öneririm.





■ Multiplayer

Oyunun multiplayer kısmında pek fazla adam bulamadık maaleshf fakat size kısaca durumu anlatayım. Dead Space 2'nin multiplayer kısmı feci şekilde Left 4 Dead'e benziyor. Dörtlü takımlar birbirine karşı savaşır ve bir tarafta insanlar, diğer tarafta da Necromorph'lar oluyor. İnsanlar, Isaac'in yaptığı hareketlerin tümüne sahip. Silahlarını kullanıyorlar, koşuyorlar, cesetleri eziyorlar vb. Değişik olansa Necromorph tarafı...

Spitter, Puker, Pack veya Lurker yaratık tiplerinden bir tanesini seçiyor her oyuncu ve savaş başlıyor. Spitter, adından da anlaşılacağı gibi tükrürüyor. Ya hızlı hızlı tükrürbiliyor ya da tuşa basılı tuttuğunuzda daha gülü bir tükrük yolluyor ve bu tükrük insanlara hem zarar veriyor, hem de onları yavaşlatıyor. Spitter olarak bir insanı tek başına öldürmek neredeyse imkansız ama yanınızda bir Necromorph daha varsa o zaman rakibinizin işi bitik demektir.

Spitter gibi sınır bozan bir başka yaratık da Puker. Bunlar pek hızlı değil ama kustukları sıvı ağır hasar verebiliyor. Yedi yaşındaki çocuk görüntüsündeki Pack, son derece hızlı fakat çok az hasar verebilen bir yaratık türü. Ne var ki düşmanının tepesine binip tuşa abanırsanız, yüksek hasar verebiliyorsunuz. Lurker larda duvarlara yapışıp menzilli atış yapabilen, o garip yaratık türü. Bunları görmek de zor, o yüzden tuzak da kurabiliyorlar. Eğer attıkları "sey"lerin üçü birden rakibe isabet ederse daha yüksek hasar veriyorlar.

Multiplayer kısmında görev tabanlı bir oynanış hakim. Örneğin çeşitli noktaları aktive ederek, kaçış kapsüllerine ulaşmaya çalışıyor insanlar ve yaratıklar da onları durdurmaya çalışıyor. Bir başka görevdeyse insanlar bir bombayı inşa etmeye çalışıyor, yaratıklar da onları durdurmak için hareket ediyor. Turlar da yine L4D'deki gibi değişimi; yanı bir tur insanları kontrol edenler, diğer turda Necromorph'ların kontrolüne geçebiliyorlar.



Tavsiyeler & İpuçları

- Kapıları açmak için üstünde çark olan bazı panellerin bulunması gerekebiliyor. Bu panelleri "kirmak" gerekiyor ve bunun için de dairesel bir şekilde döndürübilediğiniz ibreyi, mavi alanlara getirmeye çalışıyorsunuz. Zaman bitmeden bunu yapmalı ve hata yapmamalısınız, yoksa enerjiniz azalıyor.
- Oyundaki yeni yaratık türlerinden bir tanesi, mayın görevi gören bir yaratık. Bunları görmek zor fakat homurdandıkları için yakında olup olmadıklarını anlayabiliyorsunuz. Yerdeki yok etmek için üstlerine Kinesis ile herhangi bir şey atın. Tavanda ve duvarda olanlarıysa genelde vurmak gerekiyor.
- Power Node'ları bir silaha taktiktan sonra 5.000 kredi karşılığında çıkarabiliyorsunuz. (Respec.) Dolayısıyla, silahlarınızı güçlendirmekten çok da etrafıca düşünmenize gerek yok. Bu güçlendirmeleri yaparken öncelikle Rig, yani gлиysinizi Air kısımları harici getirsin ve ancak ondan sonra silahlara yönelik. Silahların Cap ve Dmg noktalarını geliştirmenizi tavsiye ederim.
- Chapter 5'te yer çekimiyle oynamak için bir cihazı durdurmanız gerekiyor. Ortasında kaynağı olan ve etrafında üç tane dairenin döndüğü bu cihazı kapatmak için Stasis ile yavaşlatmalı ve hemen ardından, öncelikle en dışındaki daire olmak üzere, üst kısmında yer alan noktalara ateş etmelisiniz. Bunu çok hız yapmalısınız, aklınızda olsun.
- Yine Chapter 5'in sonlarında zırhlı bir yaratık bize saldırmıyor ve bu sırada bir uzay gemisi, ateş açıyor. Süreklenerek uzay boşluğununa yuvarlanıyor ve bu uzay gemisine tutunuyoruz. Ne var ki yaratık da tutunuyor! Ondan kurtulmak için gemideki kırmızı tüplere ateş edin, ortalağa saçılan tüplerden bir tanesini de patlatın.

- Chapter 7'de ana bilgisayar yok etmemiz isteniyor. Bunu yapacağımız bölgeye geldiğinizde havalandırma deliğinden geçip önce sağdaki odaya giriyoruz ve burada yer alan üç tane panelin kapaklarını açıp iki panelin arasındaki pilleri, boş olan paneldeki dört yuvaya yerleştiriyoruz. Pillerin doğru yerde olması önemli; doğru piller yeşil renkte yanıyor. Daha sonra dışarı çıçıp panelden havalandırma rotasyonunu değiştirip sol odaya geçiyor ve yine aynı şeyi yapıyoruz. Ana bilgisayarın güç kaynakları ortaya çıktıığında da onları vuruyoruz.

- Yine Chapter 7'de (8 de olabilir) uzayda birtakım yansıtıcıların yönünü değiştirmemiz gerekiyor. İki tanesinin yönünü değiştirmemiz isteniyor ve bunların yönü, aşağıda hemen o yansıtıcıya denk gelen ve parlamayan yansıtıcılarla doğru olmalı.

- Chapter 13'te, ölmeyen bir yaratıkla karşılaşıyoruz. Amacımız da odadan çıkmak. Maalesef kapı kilitli ve kapıyı açmak için de panelden "kırma" işlemi yapmalıyız. Yaratık bizi rahatsız edeceğini için önce onu doğruyoruz, bacak, kol, kafa, hiçbir şey kalımıyor ve hemen ardından, canlanma süresi geciksin diye üstüne Stasis'i basıyoruz. Bundan sonra hızla panele gidiyor ve kırma işlemini de yine hızla yapmaya çalışıyoruz. Eğer geç kalırsanız, yaratığı bir kez daha parçalayıp yine deneyin.

- Oyunu bitirdikten sonra, yeni bir oyuna Isaac'in tüm ekipmanları, tüm silahları ve tüm gлиysileri ile yeniden başlayabiliyorsunuz. Zorluk seviyesini artırarak yeni bir oyuna başlayabilir, hatta Hardcore modunda oyunu oynamayı deneyebilirsiniz. Bu modda her şeyden o kadar az var ki önüne düşman çıkmaz diye sürekli dua ediyorsunuz. Kayıt hakkınız da sınırlı üstelik; tüm oyun boyunca sadece üç kez!

PC TOP 10



Batman: Arkham Asylum

Cizgi romanından, diziden, filmden ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en yapım belki de.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Rocksteady
Dağıtım Eidos
Çıkış Tarihi 2009



Battlefield: Bad Company 2

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım EA DICE
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010



Call of Duty: Modern Warfare 2

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009



Civilization V

Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımıza. Yeni taktiği dayalı savaş sistemi de kabası.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Colin McRae: DiRT 2

Yarış oyunlarının en iddialı yapımcılarından Codemasters, Colin McRae'nin hatırlasını başarıyla yaşıyor.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi 2009



Dragon Age

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2009



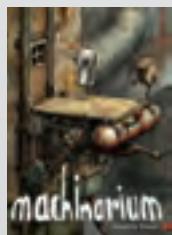
Just Cause 2

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Avalanche Studios
Dağıtım Eidos
Çıkış Tarihi 2010



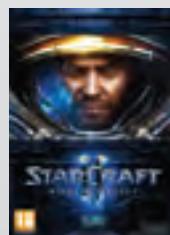
Machinarium

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Amanita Design
Dağıtım Mamba Games
Çıkış Tarihi 2009



StarCraft II

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 27 Temmuz 2010



World of Warcraft: Cataclysm

World of Warcraft evreninde ezerleri bozan ekleni paketi Cataclysm, hayranlarını uykusuz geceler mahkum etmek için geri döndü.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 7 Aralık 2010



Dead Space 2

Kabus bu ay tüm ofisi sardı. Ürkütücü, saldırgan, kana susamış Necromorph'ları ağrıldık bu ay ekranlarımızda. Kah tedirgin olduk, kah kanımıza susamış yaratıklara cesurca haddini bildirdik. Dead Space 2, gerçekten yapımcıların dediği gibi daha derin korku ögeleriyle bezemmiş. İlk oyuna göre daha agresif ve ürkütücü olan

Necromorph'lar, bu sefer daha üstün yeteneklerle donatılmış. Yine emektar mühendisimiz Isaac Clarke ile bu kez The Sprawl adındaki mekanda göde gösterisi, pardon zırh gösterisi yapıyoruz. Necromorph olup insan avlamak müthiş keyifli bir işmiş, bunu da Dead Space 2'nin mutiplayer modunu oynayarak görmüş olduk.

Sistem Gereksinimleri

2,8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Visceral Games
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 25 Ocak 2011

Bu ay ne oynadık

360 PS3 PS2 TOP 10



FIFA 11 PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010



Gears of War 2 360

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2008



God of War III PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktıği saniyede bu liste direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklenilerinizi boş bırakmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010

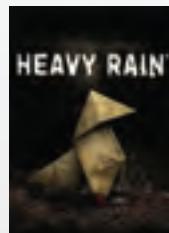


Halo: Reach 360

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010



Heavy Rain PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Quantic Dream
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Killzone 2 PS3

Ne olacağının tanıtılmasından belliymi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsolda FPS oynamaz" diyenlere özel...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerrilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009



Lara Croft and the Guardian of Light 360

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Crystal Dynamics
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 18 Ağustos 2010



LittleBigPlanet 2 PS3

Artık kendi bölümlerinin yanı sıra kendi oyunlarını üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi Ocak 2011



Red Dead Redemption PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi Mayıs 2010



Uncharted 2: Among Thieves PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009



Bu ay ne oynadık

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds (Playstation 3)

Severiz biz böyle oyunlar. Hani "Spider-Man mı döver yoksa Iron Man mı?" türünden oyunları. Bu tür oyunlarda Wolverine ile Ryu karakterini birbirle kapıştırıyoruz. Aslında eskiinden daha çok severdik böyle oyunları. Resident Evil'in Chris'i, Devil May Cry'in Dante'si, Marvel'in Captain America'sı, Hulk'ı falan hepsini alıp

kafa kafaya çakıştırıyoruz. Zaman ilerledikçe yaşandığımızdan midir nedir, Ryu'nun koskoca bir mutant olan Wolverine'ı dövmeye olmayı saçma bulmaya başladık, hele de bu mutant ölümsüzse! Yine de eğlenceli bir oyun. İlerle Tekken karakterlerini de karıştırınca olay daha da eğlenceli bir hale bürünecek gibi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerrilla Games
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 22 Şubat 2011

Mobil TOP 10



Crisis Core: FF VII

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008



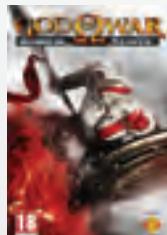
Echochrome

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



God of War: Ghost of Sparta

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



GTA: Chinatown Wars

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 2009



Jak and Daxter: The Lost Frontier

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım High Impact
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009



LocoRoco 2

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



MGS: PW

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010



Mission: Deep Sea

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım Hiccup Studios
Dağıtım Chillingo
Çıkış Tarihi 2009



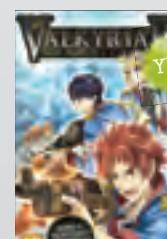
Silent Hill: Origins

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

PSP

IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2007



Valkyria Chronicles II

Anime tarzındaki karakterlerle "Kahrol düşman, al sana bomba!" modunda etrafa ölüm yağırdırdığımız ilginç bir oyun.

PSP

IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2007



Worms: Battle Islands (PSP)

Hasooo, Hüooo, Süloooo, Cemoooo, toplanın ulan buraya. Hep birlikte adaya gidiyoruz, işimiz var. Rakip köyün kurtukları toplanıp yeni silahlarla bize saldıracakmiş. Öyle ağızı açık ayran budalası gibi bakacak mıyz? Biz de bir

şeyler yapmayacak mıyz? Hele bir gelin, toplanılmış, yeni silahlar geliştirelim. Öyle koyun, kuzu, inek, roket fırlatmakla olacak iş değil bu. Haydi ağalar, gösterelim o kurtuklara günlerini. Haydi Sülüm, canlan biraz, sensiz olmaz Süloo.

Bu ay ne oynadık

Yapım Team17
Dağıtım Team17
Çıkış Tarihi 23 Kasım 2010

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN **69 TL**

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

**ABONE
OLMAK İÇİN**
0212 478 0 300
www.doganburda.com

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:

Visa Master Card

Kart No:

[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Son Kullanma Tarihi: _____ Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 28 Şubat 2011 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal Şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adresle 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





STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

ÇOK ÇOK UZAK BİR GALAKSİDE, 4.000 YIL ÖNCESİ...

Film üçlemesi" ne demek, lügatimize sokmuştur Star Wars. (SW) "I am your father" repliğini manalı kılmış, hepimizin el yordamıyla "force" kullanmamızı sağlamıştır. Etkileri o kadar büyütür ki SW evreninin, neredeyse SW bilmeden modern komedileri anlamak imkansız olmuştur. Filmlerinin ardından çıkan kitapları yok satmış, çizgi roman serileri bambaşka bir SW dünyasını ortaya çıkarmıştır. Ve bütün bunların hepsi, seri hiç bitmesin diye yapılmıştır; çünkü SW'siz bir dünya düşünülemez...

Eski Cumhuriyet

Efsane film serisinin halihazırda bulunan muhteşem oyunları vardı zaten. Jedi Knight'ın ilk oyunu başta olmak üzere, 2000 senesine kadar SW tutkunları olarak birçok şekilde yüzümüz güldürülmüştü. Pek tabii ki biz 1999

yılının Ekim ayında, LucasArts'ta çalışan Mike Gallo'nun, BioWare ile yeni bir oyun üzerinde beraber çalışma teklifinden habersizdik. İki firma arasında yapılan uzun görüşmeler sonunda ortaya çıkan yapılanma, ta ki 2000 yılının Temmuz ayına kadar kesinlik kazanmamıştı. İki firma arasında yapılan ortaklık sonucunda çalışmalara başlandı. Fakat henüz çok fazla adım atmadan ill sorunla karşılaşıldı: Yeni SW oyunu hangi dönemde geçecekti? Tekliflerse LucasArts'ın kendisinden geldi. Firma direkt olarak ikinci filmi konu alan bir oyun istedi. Malum, The

Phantom Menace çıkışlı henüz bir yıl olmamıştı ve ikinci filmin çekimlerine hazırlanıyorlardı. Pek tabii ki bir teklifleri daha vardı, o da ilk filmden





tam tamına 4.000 yıl öncesini konu alan bir dönemi kullanmak. BioWare CEO'su Raymond Muzyka ise ikinci fikri beğendi. Çünkü bir anda, daha önce ne görülmüş, ne de duyulmuş bir dönem hakkında oyun üretebileceklerdi. Bu durum onlara fazlaıyla geniş bir alan sağlayabileceği gibi, hayal güçlerini uç noktalarda kullanabilecek ve SW hayranlarına görsel olarak bambaşka bir dünya verebileceklerdi.

İşin en zor kısmıysa tam bu noktada patlıyordu. Tarihsel olarak 4.000 yıl geriye gitmek ve bu gidişi yaparken ortaya çıkarılacak modellemenin, filmlerden daha teknolojik olmaması gerekiyordu. Bir başka deyişle Knights of the Old Republic

sayesinde firma hiç de zorlanmadı. Tam tersine Baldur's Gate'te kullandığı 2nd Edition AD&D yerine, daha gelişmiş bir sistem olan 3rd Edition'i kullandı. Bu fark, oyuna büyük bir denge ve tat kattı.

Hikayeyle filmlerden 4.000 yıl öncesini konu alıyordu. Senaryoya göre Galactic Empire, henüz yükselişe geçmemiştir. "Darth Malak" adındaki Sith Lord'u ve öğrencisi Darth Revas, Cumhuriyet'e karşı bir Sith saldırısında bulunmaya hazırlıyorlardı. Malak'ın zaman içerisinde yaptığı boyunu o kadar astı ki birçok Jedi, savaşlar esnasında hayatını kaybetti. Kalanlara



Nitekim sonuç hiç de beklenildiği gibi hüsran olmadı. Evet, belki iki boyuta göre birçok sorun vardı ama RPG oyun tarihine bambaşka bir soluk getirmiştir. KotOR, aynı zamanda oyuncunun isteğine göre gerçek zamanlı ve sıra tabanlı oyun yapıları arasında geçiş imkanı sunuyordu. Pek tabii ki bu yapı, yine BioWare'in uzun zamandır kullandığı "Pause - Unpause" yapısıydı. Sıra tabanlı yapı, KotOR'a o kadar iyi yedirilmişti ki oyunun oynanışı tek bir tuşla çehre değiştiriyordu. Seçilmeyi bekleyen dokuz tane karakter olması, oyunun henüz başında ne kadar da derin bir evrene girdiğimiz ilk sinyallerini veriyordu. İlk kez bu kadar net bir şekilde kullanılabilen Light Side - Dark Side sistemiye oyunun bir başka tadından yenmez özgürlüğüydı. Oyun boyunca yaptığımız hareketlerden tutun da tavırımızı kadar neredeysse her şey bize Light Side ya da Dark Side puanı kazandırıyordu. Bir taraf seçmemizse hiç de "öylesine" bir durum değildi; çünkü force gücümüzün seçtiğimiz taraf düzleminde geliştiği gerçeği herkesi çok dikkatli olmaya itmişti. Ayrıca taraf olmak, KotOR oyuncuları için farklı bir senaryo ağacı izlemekti. Yani bu oyunu herkes birden fazla kez bitirdi. Konuşma diyaloglarımızın sonuçlarıyla senaryonun gidişatını etkilediği gibi, NPC'lerimizle olan ilişkilerimizi bir hayli etkiliyordu.

ONLINE CUMHURIYET

Yani neymış? KotOR, zamanının ve hatta şimdinin bile en iyi oyunlarından biriydi. Ne yapmak lazımmış? Star Wars: The Old Republic çıkmadan, ilk ve ikinci oyunu hemen bitirmek lazımmış. Ne zaman kadar vaktimiz varmış? En fazla 2011 ortasına kadarmış. ■ **Ertuğrul Süngü**

KotOR, aynı zamanda oyuncunun isteğine göre gerçek zamanlı ve sıra tabanlı oyun yapıları arasında geçiş imkanı sunuyordu.

(KotOR) oyuncuları, kendilerini gerçekten de eski bir zaman dilimde gibi hissedebilmeliyidiler. Muzyka, buradaki en büyük yardımı LucasArts çalışanlarından aldıklarını söylüyor. "Biz şöyle bir kask olsun diyorduk ve Lucas çalışanları neredeyse anında hayalimizdeki eşya ve mekanları çıkarabiliyorlardı. Tıpkı bizim de onlara yardım ettigimiz gibi, onlar da bize fazlaıyla yardımcı oldular. Bu bağ sayesinde çok iyi bir iş çıkarabildik." diyerek yapım esnasındaki rahatlık hissiyatından bahsetmişti.

Tasarım ve farklılıklardan sonraki sorunsa oyunun süresiydi. BioWare, daha önce geliştirdiği Baldur's Gate ve Baldur's Gate II oyunlarından son derece deneyimliydi. Fakat ilk oyun 100 saatten fazla, ikinci oyunda 200 saat aşık oynaması süresine sahipti. KotOR için istenilen süreyle 60 saatti. Nitekim uzunca süren uğraşlardan sonra istenilen süre yakalandı. Pek tabii ki yan görevlerle artabilen bir yapı kazandırıldı.

BIRAZ DA OYUN

KotOR tamamen RPG bir oyun olarak tasarlandı ve piyasaya sürüldü. Zaten BioWare'in önceki oyunlarının tamamı, masaüstü FRP oyun sistemi olan AD&D üzerinde çalışıyordu. Nitekim halihazırda bulunan Star Wars Roleplaying Game





SİNEMA



Sinema
Gulliver'in Maceraları

GULLIVER'S TRAVELS

8

Müthiş Dâhiden Hazin Bir Eser

Dave Eggers

Dürgici ve senarist gibi niteliklerinin yanına yazarlığı da eklemekte hiçbir mahsur görmeyen Dave Eggers, modern kültür ve gidişatı hakkında alışılagelmedik diliyle oldukça başarılı bir kitaba imza attı.

Time, New York Times, San Francisco Chronicles ve LA Times tarafından



9

yılın kitabı seçilen Müthiş Dâhiden Hazin Bir Eser, artık Türkçe'ye çevrilmiş bulunuyor. Günümüzün hastalığı olan her şeyi hemen isteyen, oturduğu yerden bütün dünyaya ulaşmanın rahatsız edici rahatlığıyla hayalleri uğruna bütün sorumluklarını terk etmeyi göze almış bir neslin bütün duyguları hakkındaambaşa bir bakış açısı sunuyor. Yazarın tüm samimiyetini hissedebileceğiniz, coşku ve heyecan dolu bu eser Siren Yayıncıları'ndan okuyucuya buluşmaya çoktan hazır. ■ Ayça Zaman

Etkinlikler



Cirque du Soleil / Abdi İpekçi Arena

19 Şubat - 4 Mart

Dans ve performanslarıyla bütün dünyada yankı uyandıran ve yillardır ülkemize de gelmesi beklenen Cirque du Soleil, sonunda Türkiye'de. 19 Şubat - 4 Mart tarihleri arası Abdi İpekçi Arena'da hemen yerinizi ayırtın!

Dolu dolu bir dergi

www.mini-mag.com

E-dergi dünyasına her geçen gün yeni yayınlar katılıyor ve ortaya okuması gayet keyifli, her yerden ulaşabileceğiniz kaynaklar sunuluyor. MiniMag de bunlardan biri. Son bir senedir internet üzerinden yayın hayatına devam eden MiniMag, kültür - sanat, müzik, sinema, moda, oyun ve teknoloji alanlarında en güncel haberleri okuyucuya buluşturuyor. Son sayısında teknoloji alanında HTC Google Nexus One, iPhone 4 ve Sony NEX 5 ve Apple Mini gibi ürünleri, sinemada The Expendables ve Gulliver'in Maceraları'nı, oyun bölümünde Killzone 3'ü tanıtan MiniMag, müzik kısmında Belle and Sebastian'la ilgili oldukça başarılı bir makaleye yer vermiş bulunuyor. E-dergi okumayı sevenlerden seniz, MiniMag'in tasarımını ve özellikle de fotoğraflarını çok seveceksiniz, bizden söylemesi. ■ Ayça Zaman



Grafik Tasarım

Dergi

Ülkemizde her geçen gün grafik tasarım alanı genişliyor ve bu konuda eğitim almak isteyenlerin sayısı gün geçtikçe artıyor. Grafik Tasarım Dergisi de işte bu alanda kaynak arayanlar için mükemmel bir tercih olacak. Grafik tasarım işlerinin tanıtımı ve ülkemizdeki görsel tasarım sanatçılırıyla yapılan röportajların yanı sıra, yolun başında olan ama umut vaat eden kişilerin tanıtılmasına da olanak veriyor. Grafik programları, bu konudaki takımlar ve yardım konuları hazırlayan dergi, tasarımla ilgili bütün detaylara değiniyor. İki ayda bir satışa sunulan Grafik Tasarım dergisi sayesinde ülkemizde bu alanda yapılan sergileri, konferansları ve sevdığınız sanatçılırlarla ilgili son haberleri yakından takip edebilirsiniz.

■ Ayça Zaman



8

Ayın diğer etkinlikleri

- 4 Şubat: Shantel / Babylon, İstanbul
- 7 Şubat: Vanessa Paradise / Haliç Kongre Merkezi, İstanbul
- 7 - 9 Şubat: CM101MMXI / Türker İnanoğlu Maslak Show Center, İstanbul
- 10 - 11 Şubat: Olafur Arnalds / Salon İKSV, İstanbul
- 14 Şubat: Macy Gray / Babylon, İstanbul
- 14 Şubat: Jay Jay Johanson / Babylon, İstanbul
- 17-27 Şubat: IF İstanbul / İstanbul
- 19 Şubat - 4 Mart: Cirque du Soleil / Abdi İpekçi Arena, İstanbul
- 24 Şubat: Edwyn Collins / Ghetto, İstanbul

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



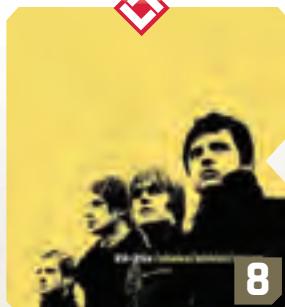
22-20s

Shake / Shiver / Moan

Bu arkadaşlarımız, 2004 yılında bana göre çok başarılı ve de gerçekten o dönemde standartlaşan Brit Rock sound'una alternatif, yeni hava katacak bir albüm çıkarmış olmalarına rağmen, aniden 2005 yılında dağılmışlardı ve bizleri üzmüştü.

Neyse ki 2008 yılında yeniden bir araya gelme macerası başlıdı ve 2010 sonrasında yine klişé Brit Pop / Rock sound'un dışında kalmayı beceren yeni bir albüm ürettiler, sundular. Albümün önemli bir ticari başarı yakaladığını söyleyemeyiz ama müzikal kaliteye önem veren, keyifli gitarların olduğu, başarılı geri vokallerin eşlik ettiği dinlenebilir bir albüm. ■ **Turgut Taneli**

8

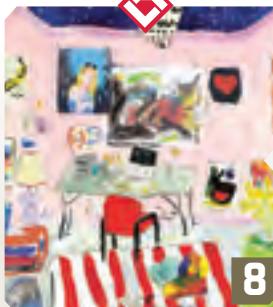


Marnie Stern

Marnie Stern

Marnie Stern denince, tanımıyorsanız hip-hop sanatçısı ismi gibi geliyor sanki, sonra kendisini gördüğünüzde, müziğini nafah, yumuşak bekliyorsunuz, ardından bir bakıyorsunuz, ortada özel gitar çalışma şekli ve deneysel Noise Rock tarzıyla oldukça sıkı bir sanatçı var. Marnie Stern'in müzik tarzı, bu tarzın üzerine yine özel sesle Rock veya Indie müzik severlere bile kolay dinlenebilir görünmeyecek; ancak ortada gerçekten sıra dışı, deneysel, güçlü, tempolu bir müzik var. Deneysel Rock dinlemek isteyenlere sanatçının kendi ismini taşıyan ve 2010 sonunda çıkışmış bu albümü mutlaka tavsiye edilir. ■ **Turgut Taneli**

8



6

Türkiye'deki adı Eyyvah Eyvah 2 **Yapım** Türkiye **Süre** 111 dk **Yönetmen** Hakan Algül **Oyuncular** Ata Demirer, Demet Akbaş



6

Türkiye'deki adı Cadılar Zamanı **Yapım** ABD **Süre** 95 dk **Yönetmen** Dominic Sena **Oyuncular** Nicolas Cage, Ron Perlman

Eyyvah Eyvah 2

Hüseyin Badem be yaaa!

Ata Demirer'in severim, tek kişilik gösterilerini kaçırmadan izlemeye çalışırım. Mimikleri- ni ve oyunculuk yeteneğini üst düzeyde bulduğum Ata Demirer'in son filmi, an itibarıyle tüm sinemalarda ve üç - dört salonda aynı anda oynuyor. Daha ilk haftada izleyici sayısı bir milyonu aşmış durumda. Salonlar dolup taşıyor, insanlar güliyor, olumlu eleştiriler yaşıyor. Gelin görün ki şahsim adına ben Eyyvah Eyvah 2 filmini ilk yarısı boyunca söyle ağzımı yaya yaya güldüğümü hatırlıyorum. İlk filmin devamı niteliğindeki ikinci film, çekingen köylü genç Hüseyin Badem'in hemşire Müjgan ile arasındaki aşkı konu alıyor. Saf köylü delikanlılarının başına, cazibeli hemşirenin peşinde koşarken envai çeşit komik olay gelir. Produksiyon kalitesinden ziyade Ata Demirer'in ve Demet Akbaş'ın güçlü oyunculuk yetenekleriyle ön plana çıkan filmde belden aşağı esprilere yer verilmeden izleyici kitesini güldürmek amaçlanmıştır. Özellikle ikinci yaridan itibaren daha çok aksiyon ve komedi unsuru barındıran film, Yeşilçam'ın tekrar dirildiğine dair bir iştat niteliğinde. Son dönemde yerli yapımlar, yabancı filmleri sinema salonlarında kıştırmış vaziyette. Sinemalarda Amerikan filminden çok Türk filmi oynuyor. Bu durumu ülkemizdeki sinema sektörü açısından olumlu bir gelişme olarak değerlendirilen, Eyyvah Eyvah 2'yİ alıp misal İngiltere ya da İsviçre'deki sinema salonlarında oynatsak izleyiciler ne kadar gülerdi diye düşünmeden de edemiyorum. Bizim insanımız Türkiye'de Mr. Bean'e ne kadar gülüyor? Sanırım yabancılar, Ata Demirer'in mimiklerine daha fazla gülecektir diye tahmin yürütüyorum. Türk sineması korku, dram ve de özellikle komedi türünde çok başarılı ürünler çıkartıyor. Ne yazık ki aynı başarı bilimkurgu filmleri için söz konusu değil. ■ **Ahmet Özdemir**

Season of the Witch

Savaşçıyı dize getiren masum görünüşlü cadı

The Rock, Face/Off, Conair, Lord of War ve niceleri. Afişte Nicolas Cage'i görürorsunuz, o film muhtemelen ortalamanın üzerinde bir film demektir. Diğer bir deyişle Nicolas Cage'in kötü filmi, yok denenecek kadar azdır. Bunun sebebi de Cage'in rol alacağı projeleri özenle seçen bir aktör olması. Season of the Witch de vizyon'a yeni giren büyük produksiyonlardan biri. Film, geçmiş zamanlardaki savaşçıların maceralarını konu alıyor ama yer yer tutarsızlıklar sergiliyor. Açılışta "Lord of the Rings" edasındaki savaş sahneleriley karşılaşıyoruz, sonraları karanlık güçler ve cadılar karışıyor araya, sonra da her iki öğe aynı potada eritmeye çalışıyor. Böyle bir "ortaya karışık" durumu söz konusu. Nicolas Cage'in canlandırdığı Behmen ve Ron Perlman'ın canlandırdığı Felson karakterlerine diyecek bir söзüm yok, aktörler oyunculuklarını konuşuyorlar. Diyaloglar ve espriler akılda kalıcı türden. Savaşçı ruhu taşıyan erkeklerin, kalplerinin zayıflıklarını bir kadına belli etmesi durumda ne kadar aciz düşebileceğini uygulamalı olarak gösteriyor. Acı, masum görünüşlü bir kızın aslında koca cengaverleri parmağında oynatabileceği, daha da ötesi, hayatlarına hükmedebileceğini inceden inceye empoze ediliyor. Senaryodaki bazı saçmalıklar ve tutarsızlıklar, filmin notunun kırılmasını da kaçınlırmaz kılyor. Koskoca perdeli kanatları olan şeytani yaratığı çıplak elleriyle tutup durdurılmaya çalışan bir tip gördüğünüzde gayrihıtiyari kahkahayı basıveriyorsunuz. ■ **Ahmet Özdemir**

YACHT

TÜRKİYE

**5. yılında hediyeli abonelik
fırsatını kaçırma...**

**Abone olun,
olağanüstü hediyelere
hemen sahip olun!**

İşte Abonelik Hediyeleriniz

İslam Uygarlığında Astronomi, Coğrafya ve Denizcilik

Prof.Dr. Fuat Sezgin'in uzun yıllar süren araştırmaları sonucu ortaya çıkan bu eser İslam uygarlığının saklı kalmış bilimsel geçmişine dopdolu bir yolculuk yapıyor. Piyasa fiyatı: 375 TL.

France TV Belgeselleri

Bol ödüllü çevreci Yann Arthus Bertrand'dan gezegenimize geniş bir çerçevede bakanımızı sağlayan belgeseller dizisi. Piyasa fiyatı: 270 TL.

BBC Unutulmaz Yolculuklar

BBC'nin uluslararası gezgin ve fotoğrafçılarının ömür boyu gittikleri yerler, yaptıkları yolculuklar ve ilginç deneyimlerinden en sevdiklerini özel olarak çekilmiş çok sayıda fotoğraf ile paylaştığı 4 kitap. Piyasa fiyatı: 196 TL.



**Yıl boyunca Yacht Türkiye
dergisi ve olağanüstü hediyeleri
ile rüzgarı arkana alacaksınız.**

**840 TL DEĞERİNDEKİ
BENZERSİZ ABONELİK HEDİYELERİ.
YACHT TÜRKİYE ABONELERİNE HEDİYE!**



**Denizler, tekneler ve gezginler hakkında her şey
bu sıra dışı abonelik fırsatı ile daha keyifli...**

1 yıllık abonelik 7 TL x 12 ay

5 DVD'den oluşan **Keşfedilecek Sular** belgesel seti

2 yıllık abonelik 7 TL x 24 ay

16 DVD'lik **Keşfedilecek Sular + Mucize Denizler +
Denizler ve Ormanlar** belgesel setleri

3 yıllık abonelik 10.50 TL x 24 ay

BBC'nin Unutulmaz Geziler Dizisi Kitapları

4 yıllık abonelik 14 TL x 24 ay

İslam Uygarığında Astronomi, Coğrafya ve Denizcilik Kitabı

AYDA SADECE

**7 TL
x 12 AY**

Bu olağanüstü fırsatı kaçırmayın, hemen arayın!

ABONE HATTI: 0212 440 14 15

www.boyut.com.tr/yachtabone



Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr



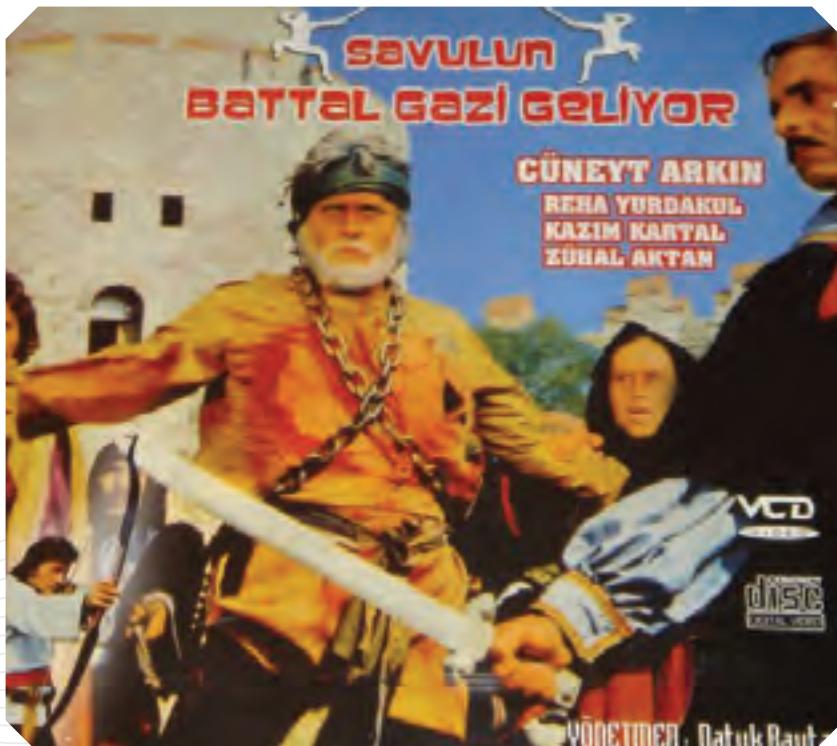
Kes Dedim!

Kafa dizileri!

Dizilerin televizyonu istila etmesi inanılmaz boyutlara geldi. 90'lı yılların ortalarına doğru yine televizyonda izlenebilecek programlar vardı ama son yıllarda olay iyice çıçırdıktan çıktı ve benim "kafa dizisi" olarak adlandırdığım iptal diziler ekranı sardı. Sarmakla kalmadı, türedi, üredi ve çoğalmaya da devam ediyor. Sadece geçtiğimiz sene 300 küsur yerli dizi televizyondan halkımızın salonlarına girmiş. Kafa dizilerinin neredeyse tamamı entrika, aşk, ihanet, gerilim gibi milleti çok ilgilendiren (!) konuları ele almış. Size bu "kafa dizisi" adını nereden çıkardığımı açıklamak istiyorum. Ekrana ne zaman baksanız, bir zati muhtemelen kafasını görüyorsunuz. Şöylede rasgele herhangi bir diziyi açın, sesini tamamen kısın ve bir 10 dakika inceleyin. Bir bu oyuncunun kellesini görüyorsu-

nuz, bir öbür oyuncunun kellesini. Nadiren oyuncular araca biniyor, sonra yine kelle izlemeye devam ediyoruz. Bir bu kafa, bir öbür kafa, sonra yine öteki kafa. Sonra? Sonra yine kafa! Güzel ülkemiz insanı o kadar alışmış ki bu kafa dizilerini izlemeye, belki "Kafa dışında ne göreceğiz ki?" diye düşünenler bile çababilir. Ben size en basitinden bir - iki misal vereyim. 70'lerin başında çıkan Battal Gazi film serisine bir bakın. Alın o filmi, sesini kısın ve izleyin. Cüneyt Arkin ata biniyor, kalelere tırmanıyor, bir aksiyon var, bir kostüm var, bir produksiyon var. Ben 80'li yıllarda Kara Murat filmlerini İsviçre, İtalyan ve Fransız kanallarında izlediğimi bilirim. Eh, Avrupalı izler tabii ki; kısın o filmlerin sesini, yine de heyecanla izlenebilecek bir produksiyon var ortada. Tamam, hadi o filmdi, bunlar dizi, pardon kafa dizisi. Peki 80'lerin

başında çekilen Knight Rider ya da Türkiye'de bilinen adıyla "Kara Şimşek" dizisine ne demeli? Adamlar bundan 30 sene evvel konuşup ucabilen araba düşünmüştür, bir produksiyon gerçekleştirmiştir. Ya da "Altı Milyon Dolarlık Adam" dizisini hatırlayın. 40 yıl evvel bir bilimkurgu dizisi çekmiş elin oğlu. Bionik adam Steve Austin, insan görünümülü robotlarla falan dövüşüyordu. Bundan 30 - 40 sene evvelinden bahsediyoruz, dikkatinizi çekerim. Hiç mi bir Allah'ın kulunun aklına gelmiyor bir bilimkurgu dizisi çekmek? Geliyor, geliyor da yapımcıların işine gelmiyor. Bahane de hazır: İnsanlar izlemez! Kara Şimşek'i izlemediler mi? X-Files yillarda dönmedi mi bu ülke televizyonlarında? Tamam, bütçeniz dar, en ucuz milleti ekrana bağlama peşindesiniz, produksiyon yok, kostüm yok, özel efekt yok; peki senaryo da mı yok? Ruh da mı yok? Oyunculuk da mı yok? Emek harcamak da mı bu kadar zor? Cüneyt Arkin'ın 1973 yılında çektiği "Savulun Battal Gazi" filmine bir bakın. Çok mu para harcanmış? Hayır! Ama en azından büyük bir emek var. İnsanların saatlerini bu kadar ucuz dizilerle gasp etmelerine dayanamıyorum artık. Neden Amerika'da insanlar altı ay uğraşılmış bir Oprah programını 45 dakikada tüketiyor da biz altı hafta bile uğraşılmamış kafa dizilerini saatlerce izlemek surunda bırakıyoruz? Kimse bana savunmasın, "diziler insanlara ekmek parası oldu, sektör halini aldı" diye. Kalitesiz yapımlar için bu bir gereke olamaz! Bu yazımı yazarak nasıl bir kitleyi karışma alduğum farkındayım. "Koltuğunda oturup işkembeden salkıyorsun" diye düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. Bizzat gidip bazı kanalların genel yayın yönetmenleriyle görüştüm ve birçok kanal için şu ucuz kafa dizisi çekmenin bile çok maliyetli olduğunu öğrendim. Adamlar pahalı diye birçok projeyi hayatı geçirmeden iptal ediyor. Bakalım daha ne kadar ucuzlatacaklar kafa dizilerini. Ben buradan ne kadar çırpinırsam çırpinayım, insanlar "diziler gereksiz uzun ve şişirilmiş" diye RTÜK'e ne kadar şikayet gönderirse göndersin, millet kafa dizisine meraklı olduğu müddetçe diziler çekilmeye devam edilecek. O zaman izleyen de izlemeye devam etsin. ■



**Author**

cem@level.com.tr

Cem Şancı

Video oyunları satrancın yerini aldı mı?

Dünyanın analog yüzyıllarında, insanların eğlenmek ve zaman geçirmek için icat ettiği, zihin zorlayan o ünlü oyunu hatırladınız mı? Tabii ki sizinin başlığından kopya çekip satranç olduğunu tahmin ettiniz ama ipucu vermesem kaçınız hatırlayacaktı merak ederim zira insanlık analog çağları geride bırakıp dijital çağ'a girdiğinden beri öyle bilgisayar oyunlarıyla karşılaşıyoruz ki satrançtan çok daha üstün ve karmaşık yapısıyla insan zihinin sınırlarını zorlayacak meydan okumalar sunuyorlar.

Elbette ki elinize kılıç alıp, World of Warcraft'a atlayıp Orc keserken veya herhangi bir FPS'de önce tabancayla, hatta daha öncesinde levye ve bıçak ile, sonra pompalı tüfekle, daha sonrasında makineli tüfekle karşınıza çıkan düşmanları deşerken satranç deneyimini aşan bir zihin müsabakasıyla karşılaşmıyorumsunuz ama öyle oyunlar var ki görenin, duyanın aklını alabiliyor. Bunlardan biri, daha önce bahsini ettiğim Space Empires serisiydi.

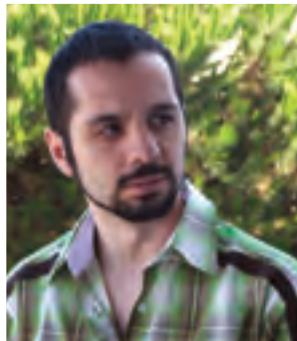
Düşmanınızla karşılaşmak için oyunun size sunduğu milyarlarca seçenek arasından keyfinize, stratejinize en uygun yöntemi belirleyip evreni ele geçirmeye çalıştığınız Space Empires serisi, aslında doğunuzun adını duyduğu, oynadığı ve çok da sevdği Master of Orion serisinin teknik açıdan çok daha gelişmiş haliydi.

Matrix Games'in geçen Mart ayında piyasaya çıkan "Distant Worlds" isimli oyunuya şimdilik o seviyeye bir aşama daha yukarıya çekmiş. Geçen yılın sonunda piyasaya çıkan eklenen paketi Return of Shakturi ile beraber yaklaşık 2000 yıldız sistemi ve on binlerce gezegen arasında geçen müthiş bir "Master of Orion" deneyimi yaşıyorsunuz ki on binlerce gezegenin, ayın, astroid kuşağının, nebulaların yer aldığı oyun haritalarında yüzlerce farklı çeşit kaynak için rakiplerinize karşılaşıyor, yüzlerce yeni teknoloji geliştirip teknik olarak milyarlarca farklı uzay gemisi tasarlıyabiliyor, çok detaylı bir diplomatik sistem sayesinde

komşularınızla stratejinize uygun ilişkiler geliştirebiliyor ve bu sırada kendi kendine yaşayan, gelişen, sizden bağımsız olarak imparatorluğunuz içinde işleyen özel sektörün, şirketlerin uzaydaki ihtiyaçlarına, genişleme planlarına da hizmet etmeye çalışıp düşmanlarınızla karşılaşıyor, tüm oyununu etkileyebilecek binlerce küçük detayın hepsine ayrı ayrı dikkat edip onbinlerce gezegen içinde, yüzbinlerce uzay gemisinin arasında taşlarını doğru yere sürmeye çalışıyorsunuz.

Atari'nin, ilk oyun konsolu 2600'ü ülkeye getirip de reklamlarını her yerde gözümüze soktuğu 1980'lerin başında, babamın bir Atari konsoluyla eve gelip de joystickle ekranın başına geçip insanlık tarihinin en eski adventure oyunlarından olan Zelda'da şatodaki ejderhayı yenmek için hileler düşünürken sarf ettiği, "Yeni çağın satrancı bu cihazlar olacak." lafinin üzerinden 30 sene geçti ve bugün fark ediyorum ki satranç artık bu oyunların yanında çocuk oyuncağı gibi kalıyor. ■





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları



Seul Kulesi - Son Bölüm

Kore seyahatim bir haftaydı, siz üç aydır bu "bir hafta"yı okuyorsunuz, sıkıldınız, haklısınız. Seyir defterinin bu son bölümünde size Seul'deki bölgelerden bahsetmek istiyorum. Böylece siz de oralara giderseniz bir gün, bu üç sayıyı yanınızda taşıyip orada rehber niyetine kullanınızı. (LEVEL her yerde!)

Seul'de size en çok ne yaptığımı anlatıyorum. Çok kisa olacak. Arkadaşlar ben sürekli kayboldum. Ama bunu iyi anlamda kullanıyorum; kötü kaybolar değil. (Nasıl...)

Sahip olduğum kitapta adam gibi bir harita olmadığı ve Seul'de adam gibi harita bulmak zor olduğu için (Turist dostu değiller pek.) gitmek istedigim yerin hangi metro istasyonu yakın olduğunu buluyor ve istasyondan çıktıktan sonra sezilerimle o noktaya ulaşıyorum. Birilerine

sormayı unutun; cevap almak ne mümkün...

İlk gün, en yakınlardaki Deoksugung Sarayı'ni ziyaret ettim. Bu sarayın kapısında da tam nöbetçi değişimi oluymuş, hoş bir tören izledim. Tam içeri girerken de bir takım genç Japon'lar bana "Hello" diyip "We are the world!" diye tezahürat yaptı, çok da anlam veremedim. Sarayın avlusunda gezerken fotoğrafı çekmesi için üçlü bir kız grubuna yanaştım. Elbette ki önce panikleyip dondular. Ardından fotoğrafı çekmeyi başaran kız heyecanlanıp berle fotoğraf çektiğim istedi ve bir anda iki tane kızın arasında buldum kendimi.

Saraya çok iş yoktu. Asıl ilginç olan, Seul'deki birçok eski yapının devasa binaların arasında kaybolmuş olması. Bu yapılara rastlayınca kendinizi çölde vahaya çarpılmış gibi hissediyorsunuz.

Bir sonraki durağım bir halk pazarı olan Namda-

mun pazarıydı... Örneğin bu pazara tam anlaşıyla yanlışlıkla düştüm. Bildiğiniz halk pazarı; kumaş pantolonlar satılıyor, kadınlar bir takım ucuz giysilere hücum etmiş... Tüm bunların ortasında da ben! Bugünü Kore'nin ünlü "Jimjilbang" adındaki Sauna & Spa merkezlerinden biriyle noktaladıktan sonra ikinci gün soluğu eski bir Kore köyünde aldım. Bu köy de aynı diğer eski yapılar gibi şehrin ortasında kalmıştı. Dolaşırken bir Japon kafileşine rastladım ve baktım başlarında da bir rehber var, hafif hafif yanaştım yanlarına. Fark edilmem pek zaman almadı tabii...

Buradan çıkışın Anguk istasyonuna geçiş yaptım ve yine eski saraylardan birini ararken, İstiklal Caddesi benzeri bir caddenin tam ortasına düştüm. Sağlı sollu bin bir tane dükkan, bin iki tane sanat galerisi, kafeler, mekanlar... "İşte budur!" dedim ve bunu bir alışveriş krizi aldı. Oraya giriyyorum, buradan çıkışıyorum, derken bu defa dörtlü bir kız grubu peşinden koşuyor! Biri yakalandı beni, "Aeee, annyyeeoooo..." diye bir şeyler söyleyip duruyor, dedim "Yes?". (Çok netmişim gerçekten.) Kız bozuk İngilicesiyle bir ödevleri olduğunu, yabancılarda fotoğraf çektmeleri gerektiğini söyledi, ben de inandım. "Olur tabii, neden olmasın?" diye cevap verdim ki bunlar bir sevindi, bir sevindi... Hayır mı diyecektim, ne sanıyor idilerse. Fotoğrafi çektiğim, memleketimi sordular. "Türkiye." Diyince bunlarda yine bir şaşkıma, bir sevinme... Dedim enerjiniz bana fazla, iyi günler, iyi yarınlar... Ben giderken onlar hala seviyorodu, öyle diyeyim.

Bir başka eski yapıda, bir Budist tapınağında nasıl Budist yapılmaya çalışıldığım konusunu uzatmadan geçiyorum ve Seul'un en yüksek noktasına geliyorum. Seul Kulesi adı verilen bu kule yaklaşık 240m yüksekliğe sahip ve bir tepede olduğu için, gözlem kismına ulaştığınızda 390 metrede oluyorsunuz. Kule çok güzel, kule çok sembolik. Üzücü olan durumsa benim yine "error" verip teleferiği kullanmayıp merdivenlerle buraya ulaşmak istemem oldu. Her merdiven bir Ağrı Dağı'na dönüştü ve 0 derecede terleyen tek insan olarak Kore kayıtlarına geçtim. Siz bunu yapmayı ve teleferi 7\$'ı verin, olun mu?

Sevgili Kore, seni tanıdım için çok memnunum. Beni ağırladığın ve konusieverliğinle her gününe iyi geçirmemi sağladığın için sana ne kadar teşekkür etsem az. Yolum bir daha oraya düber mi bilmiyorum ama sokaklarında bir aşağı, bir yukarı yüklenen hissettiklerimi ve o güzel kültürünü hiçbir zaman unutacağımı sanmıyorum. Görüşmek üzere, annyeonghi gaseyo... ■





Dijital Zamanlar

uoncel@level.com.tr Ümit Öncel

KAHİN - KAYIT: AS792103CR-1549 [7. Bölüm]

Karanlığın ortasında diz çökmüş, tüm kaslarım gerilmiş halde duruyordum. Kısack bir zaman içinde çok fazla şey yaşamış olmama rağmen fiziksel olarak hiçbir yorgunluk duymuyordum. Ama zihnim allak bullak olmuştu. Cevap aradığım yüzlerce soru vardı ve artık daha fazla düşünemeyecek hale gelmiştim. Beynim yanıt aramaktan vazgeçmiş, pes etmişti.

Karanlıkta geldiğim yeri bulabilir miyim, buradan kaçabilir miyim diye düşündüm. Bu düşününce bile yorucuydu. Çünkü beraberinde çok fazla soru getiriyordu. Bunlardan ilki ve en önemlisi, nereye kaçacaktım?

Giderek tanık olmaya başlayan o sesin "artık kaçmana gerek yok" dediğini duydum.

Ses nereden geliyordu? Bir soru daha ve başıma saplanan bir ağrı... Pes ettim ve yere oturdum. Artık, en azından bir süre için, çabalamayacaktım. Kendimi bıraktım. Kaslarım saatler sonra ilk defa gevşedi. Beynim ilk defa gereksiz çabalardan, yanızsız sorulardan vazgeçti. Sadece oturdum. "Biraz su olsa" diye düşündüm.

Uzak köşede, duvardaki bir meşale yandı ve çevrem biraz olsun aydınlandı. Bana doğru yürüyen bir adam gördüm. Uzun boylu, siyah uzun düz saçlı bir adamdı. Koyu renk pelerini savurarak yaklaşırken yüzüne baktım. 30, belki 40 yaşlarında görünüyordu. Kirli sakalı, yüzüne ürkütücü bir görüntü veriyordu

ama bana yaklaşırken yüzündeki hafif gülümsemesi aynı anda güven hissi uyandırıyordu.

Elinde bir kase taşıyordu ve yaklaşınca bana uzattı. Kipirdamadan önce kaseye, sonra yüzüne baktım. "Susamışındır" dedi. Dudaklarını kırkırdı, dilim damajına yapışmıştı. Susamıştım. Hiçbir şey düşünmeden suya uzandım ve o suda aldığım ilk yudum, uzun zamandır karşılaşlığım tek memnun edici şeydi.

"Çok fazla sorun olduğunu biliyorum ufaklık. Hepsini birden yanıtlamak isterdim ama tüm yanıtlar hazır olduğunu sanmıyorum. Ayrıca çok fazla zamanımız da kalmamış olabilir. O yüzden otur ve senin merak ettiklerinden yanıtlayabileceklerimi dinle. Ayrıca dinlen. Korkarım bugün içi koşturmaca henüz bitmedi."

Sesi o kadar pürüzsüzdü ki sanki insanı hipnotize ediyordu. Devam etti: "Kim olduğunu anımsayamadığını biliyorum ama bu sorunun cevabını ne yazık ki veremem. Sadece şunu söyleyebilirim, sen özel birisin. Özel yeteneklerin var. Sen bunların farkında değilsin ve kullanmayı bilmiyorsun ama başlarının zihninde gezinebildiğini bugün gördün. Üstelik gücün benim beklediğimden çok daha yüksek. Sadece başlıklarının zihinlerinde dolasmakla kalmıyorsun, beyin hiç eğitilmemiş olmasına rağmen, başlıklarının zihinlerini kontrol de edebiliyorsun. Benim bu seviyeye gelmem üç yılimi almıştı."

Gülümsedi. Sesindeki kıskançlık mıydı? "Ama şunu söyleyebilirim ki bugünkü ufk testimizi başarıyla geç

tin." Sessizce yüzümü inceledi. Sanki beni tanıma çalşıyor gibiydi.

"Bundan sonra asla geriye dönüp bakmak zorunda kalmayıacsın. Geçmişini merak ettiğini biliyorum ama asıl heyecan verici olan, seni nelerin beklediği. Eğer eğitimimi başarılı bir şekilde tamamlayabilersen şu anda hayal edemeyeceğin güçlere kavuhabilisin. Üstelik kendinden çok daha büyük ve soylu bir şeyin parçası olabilirsin. Bundan sonra tek yapmanız gereken çalışmak, eğitiminizi tamamlamak ve bu eşsiz yeteneklerini nereye kadar geliştirebileceğinizi öğrenmek. Sen henüz bunun için çok küçüğün ama ilerde belki de galaksinin en güçlü, en etkili ve en korkulan adamı haline gelebilirsin. Öğreneceğin çok şey var. Ama şu anda daha fazla konuşmak için vaktimiz yok. Seninle tanışma fırsatı yakalamak isteyen başkaları da var ve seni onlardan kurtarmalıyım. Şimdi... Kalkabilecek misin ufaklık?"

O konuşurken kiyafetlerini inceliyordum. Üzerindeki bir tür üniformaya benzıyordu. Savaşçı gibi bir şeydi sanki. Üzerinde bir silah görmüyordum ama kendine o kadar güveniyor gibiydi ki belki de silaha ihtiyaç duymuyordu. Sustuğunda yüzüne baktım. Gülmüştü. Kalkmama yardım etmek için elini uzatmıştı.

Kafam hala çok karşıktı ama sesi, görünüşü, söylediğleri... Bu adam güvenebileceğim biriydi. Elimi uzattım, yardımıyla ayağa kalktım.

Şimdi, yıllar sonrasında, düşününce o zaman ne kadar aptal olduğumu görebiliyorum. Küçük bir çocuğun aptallığını ancak şimdi anlayabiliyorum. Yıllarca hizmet ettiğim şeyin ne olduğunu, kimler için çalıştığını ve islediğim günahları ancak şimdi değerlendirebiliyorum.

Söylediği gibi gerçekten de zaman içinde çok güçlü hale geldim ama en çok ihtiyacım olan gücü sahip değilim: Zamanı geri döndürmek. O güne dönüp arkama bakmadan ondan uzaklaşmak. Beni bekleyen kaderi değiştirmek. O günden sonra yaptıklarımı, yaşıdıklarımı geri alabilmek...

Ama tüm bunları size başka bir gün anlatırım. Tabii eğer anlatacak kadar yaşayabilirse...

Son Not: Bu, Kahin'in -şimdilik- son bölümüydi. Tüm bölümleri bir arada okumak için şu adresteki PDF dosyasını indirebilirisiniz: www.umit.in/5v





Monster® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi

Dünyanın en hızlı ve en güçlü dizüstü bilgisayarları ile iş istasyonunuza yanınızda taşıyın

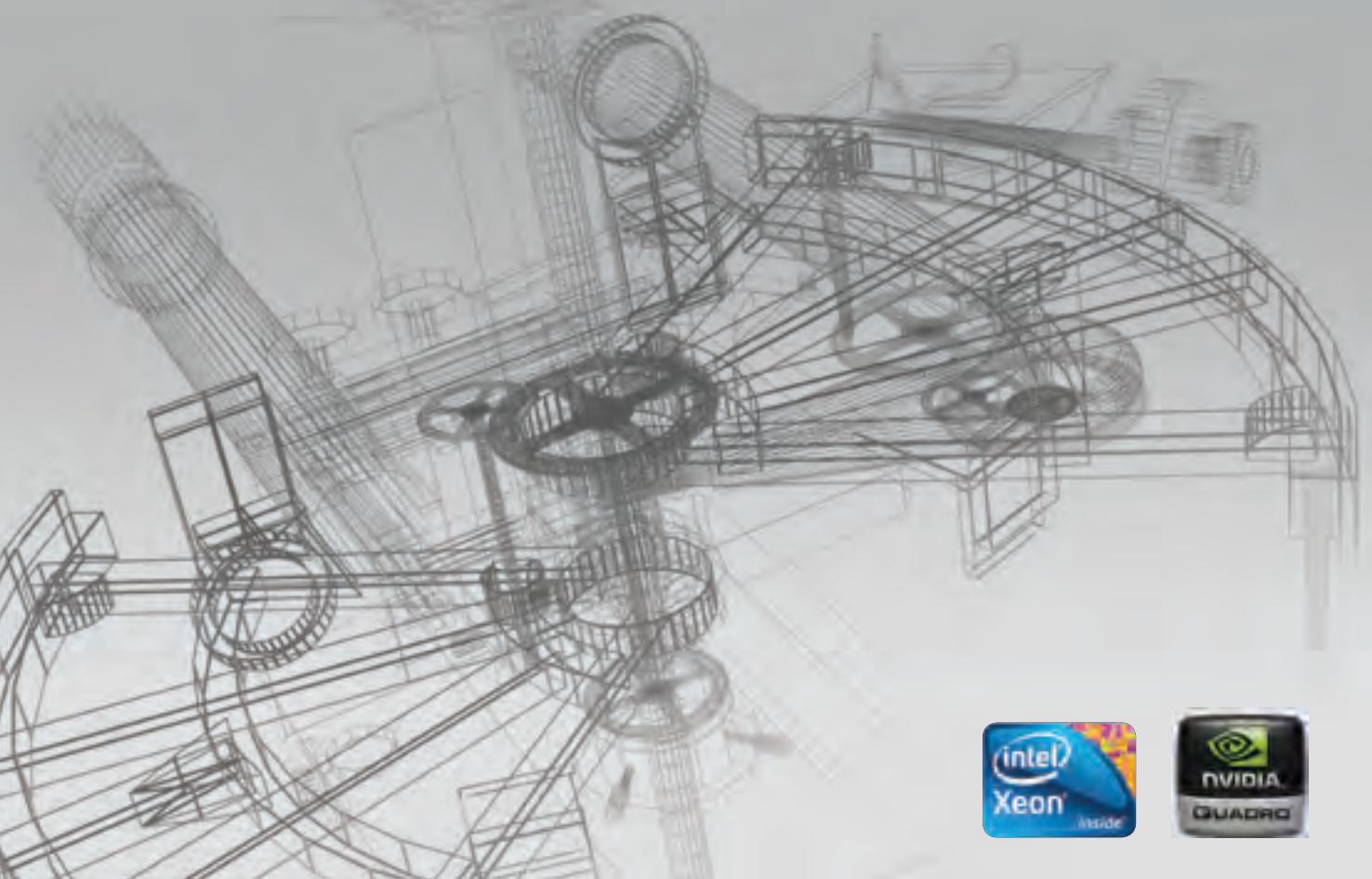
MONSTER® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi, tam bir sunucu ve/veya iş istasyonu kalibreli bir bilgisayarın yeteneklerini sunabilen, tamamıyla geleneksel masaüstü tabanlı iş istasyonlarının yerini almak için tasarlanmış dünyanın en hızlı dizüstü bilgisayarları olarak üretilmiştir.

Monster® Dizüstü Bilgisayarlar, üstün performans gerektiren uygulamalar, en yeni bilgisayar oyunları ve ofis kullanımına kadar geniş bir ihtiyaci karşılamak amacıyla, her zaman yüksek performans veren en üstün bilgisayar bileşenlerinin birarada kullanılmasıyla tasarlanmıştır.

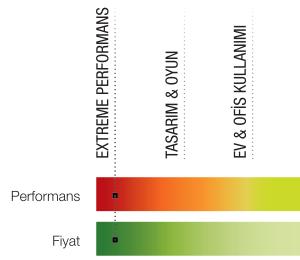


monster®
Powerful Technology

SUNUCU VE İŞ İSTASYONUNUZU YANINIZDA TAŞIYIN



konsepto



Fiyat Performans Ölçeği

Seçimini yaptığınız her Monster® Dizüstü Bilgisayar, en yüksek performans veren en kaliteli bilgisayar bileşenlerinin bir arada kullanımla üretilmiştir. En doğru seçimi yapabilmek için fiyat/performans ölçüğünü inceleyin.

Monster®, Orijinal Windows® 7 Ultimate işletim sistemi yüklemektedir.

Monster® Extreme **X7200**

Ürün özelliklerini ihtiyaçlarınıza göre değiştirebilir, size özel bir notebook yaratabilirsiniz. Ayrintılı bilgi için lütfen www.monsternotebook.com.tr adresini ziyaret edin.
*İlandaki notebook görsel ve anlatımın modellere göre farklılık gösterebilir.





CRYYSIS 2

Nanosuit 2.0'ı giymemize az kaldı...

LEVEL 170

1 MART'TA PIYASADA

CHIP dergisinden Şubat ayında

Herkese müthiş hediyeler

Ayrıca CHIP DVD, zeka geliştiren bulmacalar, yarış oyunları ve 3 boyutlu HD videolarla dolu

2 DVD
TAM 16 GB DOLU DOLU İÇERİK

Yavaş ADSL için 10 çözüm

Youtube videolarını kesintisiz seyredin, daha hızlı download yapın



AJAN
TARAYICILAR

Firefox ve I.E. sizin
hakkınıza hangi
bilgileri sızdırıyor?

FİLM, MÜZİK, OYUN VE YAZILIM İNDİRİM İON EN GÜVENLİ INTERNET KAYNAKLARI

Download kaynakları

CHIP'in tavsiyelerine uygun dosya indirirken kendinizi riske alınmayın

Açılmayan dosya kalmasın!

PDF i herkес bilir: Inca ya CR2 ve BSB gibi diğerler? Bu
rehber ile tüm dosyaları kolayca tanımlayıp açacağınız

HANGI KABLO NEREYE?

Artık farklı standartlar için her zaman en doğru kabloya seçebileceksiniz.

Tek tıkla 760 açığı kapatın

Firefox, iTunes, Flash'ın şartı yazılım tehlikesini engelliyoruz

**2 TEST: Notebook'lar ve
büyük ekran TV'ler**

40/42" ve 46/55" Üzeri En Yeni 20 TV ve
700 € almış en iyi 16 notebook testte

+ 50 TANE 3D/HD VIDEO DVD'DE



2 video eğitim

5 tam sürüm

Dijital Dergi Aboneliği İçin:

www.eMecmua.com

Şubat sayısı bayilerde kaçırmaYIN!

www.chip.com.tr

DB
Dünya Basında



VODAFONE CEP ÖZGÜR İLE, TRON EFSANESİ'NDEN SÜRPRİZ HEDİYELER VE NOKIA N8 KAZAN!



Cep Özgür'lü değilsen numaranla şimdi gel,
her yöne toplamda 1200 dakika hediyesi de kaçırma!

Cep Özgür'lüySEN çekilişle 20 Nokia N8'den birini kazanma şansı şimdi seni bekliyor. Üstelik her 30 TL yüklemene ekstra çekiliş hakkı ile birlikte!

Bitmedi! Anında hediyelerin de var:

Daft Punk'tan Tron Efsanesi film müziği,
Tron Efsanesi mobil oyunu, duvar kâğıdı,
ekran koruyucusu senin!

Cekilişe katılmak ve anında hediyeler için:
TRON AD SOYADI ADRES = ☎ = 1001

Detaylar tron.cepozgur.com'da.



vodafone

Cep Özgür abonesi olmak için 25 yaş altında olmak gerekmektedir. Bu kampanya Vodafone Telekomünikasyon A.Ş. tarafından Milli Piyango İdaresi Genel Müdürlüğü'nün 14.01.2011 tarihli ve B.07.I.MPİ.0.13.00.02-401.02.99-129-436 sayılı izni ile 20.01.2011 (00.00) - 28.02.2011 (23.59) tarihleri arasında gerçekleştirilecektir. Kampanya tarihleri arasında Türkiye genelinde Vodafone Cep Özgür tarifesi aboneleri TRON boşluk AD boşluk SOYADI boşluk ADRES yazıp 1001'e ücretsiz göndererek bir (1) çekiliş hakkı kazanacaklardır; ayrıca TRON boşluk AD boşluk SOYADI boşluk ADRES yazıp 1001'e gönderenler tek seferde her 30 TL ve kartları tutarında Cep Lira yüklemeleri durumunda bir çekiliş hakkı daha kazanacaklardır. Bu çekiliş Vodafone Telekomünikasyon A.Ş. çalışanları, U2 Tanıtım ve Promosyon Hizmetleri çalışanları ile 18 yaşından küçükler katılmaz, katılmış olsalar dahi kazanmaların halinde ikramiyeleri verilmez. Kazanılan hak devredilemez, nakde veya mala çevrilemez. KDV ve ÖTV dışında ikramiye ile ilgili tüm vergiler ve yasal yükümlülükler talihihile aittir. Çekilişe katılan kişiler GSM numaraları ile ilişkilendirilmiş ad, soyadı ve adres bilgilerinin sadece çekiliş amacı ile sınırlı olmak üzere 2. surede Milli Piyango İdaresi ve Vodafone çözüm ortağı ile paylaşılacağını kabul ederler. İçeriklerden Tron Mobil Paketi 2000 kişi ile, Disney'den Tron Efsanesi filminin Soundtrack albümünden bir şarkı da 13.000 kişi ile sınırlıdır. Çekiliş kapsamında da kazanan kişi olarak sadice 20 abone Nokia N8 kazanabilecektir. Çekiliş, teslimat, duyuru ve detaylı bilgiler için www.tron.cepozgur.com ve www.vodafone.com.tr internet sitesi ziyaret edilmelidir. 1200 dk kampanyası Nokia Çekilişi kampanyasından bağımsız olarak gerçekleştirilecektir. Numarasını Cep Özgür'e taşıyanlar için geçerli olacak 1200 dk ile ilgili detaylı bilgi için www.vodafone.com.tr adresi ziyaret edilmelidir.