





Vitamin'li genç

90 derecenin dik açı

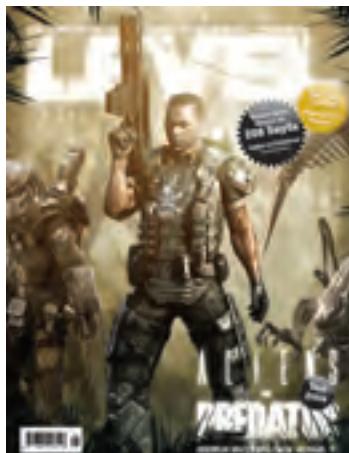
olduğunu da bilir,

TOPU 90'A AMPUL

GİBİ ASMAYI DA.



TTNET Vitamin Lise ile çalışırsan, aklına takılan soruyu "benzer soru ve çözümleri arama seçenekleri" sayesinde kolayca bulursun. Dersleri, filmlerle ve deneylerle öğrenir; uygulayarak pekiştirirsin. Tarama testleriyle YGS ve LYS sınavlarına hazırlanır, soruların çözümlerini videolarla öğrenirsin. Kisaca, derslerine TTNET Vitamin Lise ile çalışırsan kolayca anlar ve kendine agravacak bol bol vakit bulursun.



YTÜ - 9. BİLİŞİM GÜNLERİ

Tarihi derginin takvimine ters düşüğü için sevgili Engin'le Süha'ya dergide bahsedemeyeceğimizi söylemiştim ama bir şeyler karalamaya karar verdim son anda.

Konu, Yıldız Teknik Üniversitesi Bilişim Kulübü'nün bu yıl dokuzuncusunu düzenlediği Bilişim Günleri... Engin ve Süha da bu yılki Bilişim Günleri'ni organize eden arkadaşlar... Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi **LEVEL** ve yine Türkiye'nin en çok satan teknoloji kültür dergisi **CHIP** de organizasyonun basın sponsorları.

Ancak sadece biz yokuz bu etkinlikte. Size uzun bir liste sıralayacağım: **Hürriyet**, **Microsoft**, **Turkcell**, **Sharp**, **Loewe**, **Enkay Group**, **Kaspersky**, **Intel**, **Fujitsu**, **Yenibiris.com**, **Digiturk**, **Aral**, **Vodera**, **Bilge Adam** ve **Sibnet**... Kisacası, teknoloji ve medya alanında faaliyet gösteren önemli isimlerle Bilişim Günleri'nde olacağız.

Peki Türkiye bilişim / teknoloji sektörü için son derece önemli olan ve dev isimlerin katılım göstereceği bu günde neler olacak?

Öncelikle, LEVEL ve CHIP tayfası olarak, tam kadro orada olacağız. Cenk ve Erdem Beyler de ameliyat eldivenlerini çıkarıp bizlere katılacak ve soruları yanıtlayacak. Hürriyet'ten de adışım Fırat Özdemir, TigTag teknolojisi konusunda sunum yapacak. Aral, Fujitsu ve Microsoft & Turkcell de hediyeler dağıtabilecek.

LEVEL Online'a ya da CHIP Online'a girenler konudan haberdar olmalıdır ancak dergi piyasaya çıktığında, organizasyon sonlanmış olacak (29 - 30 Aralık). Detayları LEVEL'in Şubat sayısında bulabilirsiniz.

Türkiye'nin en çok satan oyun dergisinden, tüm Yıldız Teknik Üniversitesi öğrencilerine selamlar...

Ve herkese iyi yıllar...

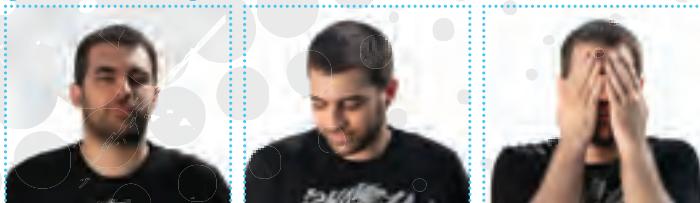
Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

Notlar

- Bu ay beş hediye: Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi **LEVEL Online Oyun**, Pariah tam sürümü, dev 2010 takvimi, dev StarCraft II posteri ve toplam 15 TL değerinde Jadde ve Erlikan promo kodları... (Promo kodlarını, **LEVEL Online Oyun'un 3. sayfasında bulabilirsiniz.**)
- Aralık 2009 sayısının satış rakamı **15.000** olarak açıklandı. Bizle olan herkese teşekkürler...
- 2009'un en iyi oyunlarını seçtiğimizden Market sayfalarına bir aylığına ara verdik; Market sayfaları gelecek ay yine **LEVEL'da**...
- Legoe Odaburda, yıllık iznini bir bölümünü kullandığından bu ay yok. Legoe, gelecek aydan itibaren -yeni konseptyle- çalışmaya devam edecek.

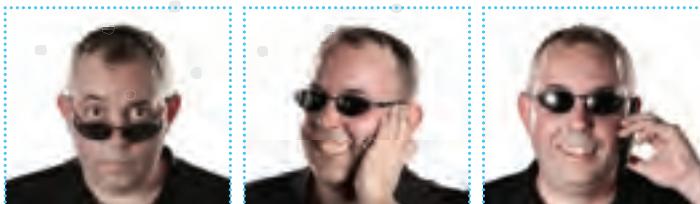
■ 2010 sana neler getirir?

Sefik Akkoç



■ Falıma baktım, 2010 benim için hayırlara vesile olacakmış ama ben inanmıyorum.

Ümit Öncel



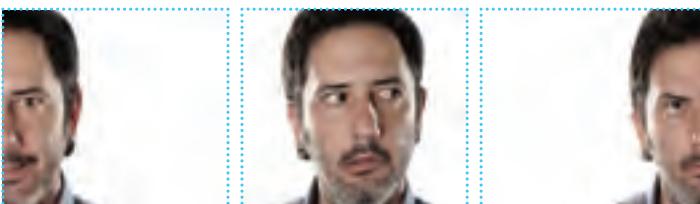
■ 2010 yılından ucan arabalar ve işinşanma gibi bekłtlilerim vardı. Ama duyduguma göre bunlar 2010'a yetişmeyecekmiş. Bu durumda şimdilik Starcraft II'yi getirmesi yeterli olur.

Recep Baltaş



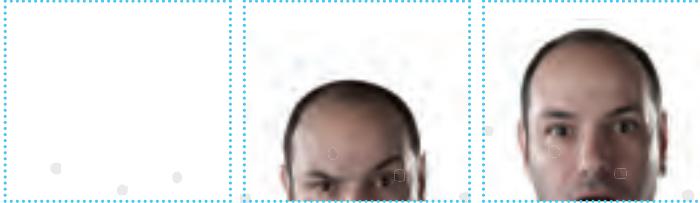
■ 2010 eminim bana daha çok para -çok fena paragözümdür- getirecektir ama getireceklerinden çok bir de götürücekleri var. 2010 Mart ayında bir yaşı daha yaşlanmış olmanın verdiği etkiyle doğum günlerinden bir kez daha nefret edeceğim. Yine de herkese mutlu yıllar.

Cenk Durmazel



■ Tahminlerime göre 2010 gider bana esenlik, barış, rüyaların gerçek olduğu bir yıl falan getirir. Biraž sıradan ve bayık bir yıldır cüñkü kendisi. Memur emeklisidir. "Bitsem de gitsem" der gibidir.

Erdem Uyan



■ 2010 adlı zavallı yıl, bana getirecekleri konusunda hiç boşuna zahmet etmesin. Zira onları taa 2009'da sipariş etmemış. Hatta geçen yüzülden siparişlerim bile var. Yıl 2010 olmuş hala getirecek. İstemez. Gerçek 2010.

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ
Gökhan Sungurtekin

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

EDİTÖR
Elif Akça elif@level.com.tr

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

GRAFİK TASARIM
Emre Öztnaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR
Adem Başaran adem@level.com.tr
Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr
Burak Aydoğan burakay@level.com.tr
Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr
Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr
Eray Ant eray@level.com.tr
Erdem Uyan erdemcenk@level.com.tr
Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr
Güneş Can Çapanoğlu gunes@level.com.tr
Hasan Başaran hbsaran@level.com.tr
Kadir Çakır kadir@level.com.tr
Korcan Meydan gordanabai@level.com.tr
Kudret Bilen kudret@level.com.tr
Legolo Odaburda lodaburda@level.com.tr
Meriç Erbay merbay@level.com.tr
Murat Karşılıoğlu mkars@level.com.tr
Nurettin Tan tan@level.com.tr
Ömür İklin Demir omur@level.com.tr
Ömür Topaç otopac@level.com.tr
Recep Baltaş recep@level.com.tr
Sadece Kaan sadecekaan@level.com.tr
Tunc Dindas turbo@level.com.tr
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr
Yekta Kurtçebé yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ
Asu Bozyayla abozayyla@doganburda.com

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

YÖNETİM
Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel
Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal
Satış Direktörü: Orhan Taşkın
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

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

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:
Sevil Hosman, shosman@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93
Sahika Sahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 14, **Faks:** 0 212 336 53 93
Hatiçe Tarhan, htarhan@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 37, **Faks:** 0 212 336 53 93
Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kirımlıoğlu
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), **Faks:** 0 212 336 53 90
Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394
Esentepe / İstanbul

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

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

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

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

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

Türkçe ve Ücretsiz

JADDE

Türkiye'nin en işlek jaddesi

WWW.JADDE.COM.TR

10 OCAK'TA
RESMEN
ARAMIZDA!



GAME
TÜRK

WWW.GAMETURK.COM

TEST
ETTİK

ALIENS VS. PREDATOR Sayfa 46

Yıllar önce piyasaya sürülen ilk Aliens vs. Predator, birçok oyuncuya gerilimin ne olduğunu öğretmiş, hatta bir oyun yüzünden kabus görülebileceğini göstermişti. Şimdiyse eski defterleri açma ve yeniden kabus görme zamanı!

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

28 Ajan Simit

İLK BAKIŞ

- 32 Napoleon: Total War (Test)
- 36 Battlefield: Bad Company 2 (Test)
- 40 Command & Conquer 4: Tiberium Twilight (Test)

DOSYA KONUSU

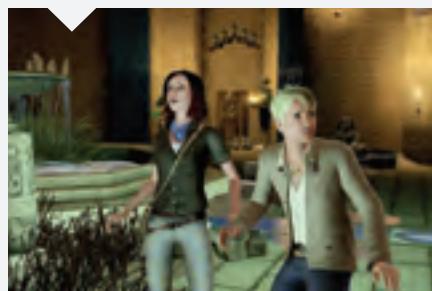
- 46 Aliens vs. Predator (Test)

- 96 Machinarium
- 134 2009'un En İyi Oyunları

54 Hasan Hasan'a Karşı

İNCELEME

- 58 The Saboteur
- 66 Rogue Warrior
- 70 The Sims 3: World Adventures



- 73 LittleBigPlanet

- 74 Dark Void
- 78 God of War Collection
- 80 James Cameron's Avatar: The Game



- 84 Bayonetta
- 86 Colin McRae: DiRT 2
- 88 Torchlight
- 92 LocoRoco: Midnight Carnival
- 93 Death Rally



2009'UN EN İYİ OYUNLARI

Sayfa 134

Bir yılı daha geride bırakırken birbirinden kaliteli ve bomba yapımları bekledik, oynadık, tükettiğimiz tozlu rafa kaldırdık. Peki bu koca yılda hangi oyunlar iz bırakmış? İşte LEVEL'in 2009 adayları ve kazananları...

93 Hidden Magic

93 Igneous

93 Saira

94 Doktorlar

104 Role Playing
Günlükleri

107 Online



112 Sadece Kaan

115 Donanım

122 Kezban Raporu

124 Rehber

130 Director's Cut

144 Fırat'tan PES
Taktikleri

147 Kültür & Sanat

152 Rocko@Psikiyatrist

154 Yapım Hikayesi

158 Kare

162 LEVEL 157



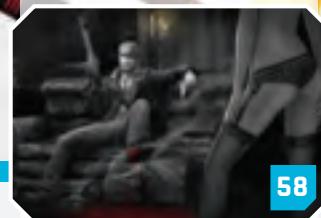
Napoleon: Total War

Total War serisiyle tarihin tozlu sayfalarında gezinmeye ve tarihi yeniden yazmaya devam ediyoruz. Bu seferki konuğumuz Napoleon...



Command & Conquer 4

Gerçek zamanlı strateji türünün en iyi örneklerinden Command & Conquer, son oyunuyla hikayeye nokta koymaya hazırlanıyor.



The Saboteur

Farklı görsel tarzıyla dikkat çeken ve İkinci Dünya Savaşını farklı bir açıdan ele alan The Saboteur, Nazi avcılarının hizmetinde...

Pariah

"Dünya" adı verilen gezegende hayatı
kalma mücadelesi

TAM
SÜRÜM



LEVEL DVD #156

DEMOLAR

- Colin McRae: DiRT 2
- Hidden Magic
- Saira

BEDAVA OYUNLAR

- Death Rally
- Igneous
- RappelZ

VIDEOLAR

- Aliens Vs. Predator
- Batman: Arkham Asylum 2
- Black Mirror 2
- Command & Conquer 4
- Darksiders
- Guild Wars 2

Kane & Lynch 2: Dog Days

- Medal of Honor
- Prince of Persia
- Red Dead Redemption
- Sengoku Basara
- Skate 3
- Super Street Fighter IV
- Tekken 6
- Transformers: War for Cybertron

FİLM FRAGMANLARI

- Alice in Wonderland
- Iron Man 2

EKSTRA

- Command & Conquer 4 (Wallpaper Paketi)
- Dante's Inferno (Wallpaper Paketi)

Red Dead Redemption (Wallpaper Paketi)

- Torchlight (Wallpaper Paketi)

SÜRÜCÜLER

- ATI v9.7
- Combined Community Codec Pack
- DirectX v9.0c
- DivX v7.0
- Microsoft .NET Framework v3.5
- NVIDIA v190.38
- Ogg Vorbis v0.9.9.5
- VobSub v2.23
- Xvid v1.2.2

SERVİS

- 3Dmark 2001 v3.3.0

ACDSee Photo Manager v11.0.108

- Adobe Reader v9.1
- Avira Antivir Guard v9.0.0.407
- CCleaner v2.22.968
- Daemon Tools Lite v4.30.4
- DOSBox v0.73
- FlashGet v1.9.6
- HyperSnap v6.61.04
- Media Player Classic v6.4.9.0
- Mozilla Firefox v3.5.2
- System Mechanic Professional v9.0
- TeamSpeak 2 v2.0.33.7
- WinRAR v3.80

minimum P3 1.4 Ghz İşlemci, 256 MB Bellik, 32 MB Ekran Kartı, 30GB Sabit Disk Alanı
önerilen P4 1.8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellik, 128 MB Ekran Kartı, 3.0 GB Sabit Disk Alanı



Onur Baştürk - Ayşegül Savur



Yıldız Asan - Şahika Şahinkaya



Nuri Topatan



TEMPO'LУ MEDIA MARKT GECESİ

Blackk Club, İstanbul



Media Markt, Tempo dergisi işbirliği ile Blackk'te düzenlenen Kırmızı Parti'de, 17 Aralık'ta açılan Fulya Mağazası ve yeni yıl kutlandı. Her detayın kırmızıyla büründüğü gecede, konuklar kapıda kar firtınası ile karşılandı.

Toprak Sergen, İclal Aydın, Esra Üstünkaya, Ömer Taviloğlu, Sarık Eviyagli gibi tanınmış simaların bir araya geldiği Kırmızı Parti'de, Media Markt Operasyonlarından Sorumlu Türkiye Genel Müdürü Nuri Topatan, davetillerin yeni yılını kutladı ve 2010'da yepyeni Media Markt'lar açacaklarının sözünü verdi.

Nuri Topatan'ın ardından söz alan Doğan Burda Dergi Grubu İcra Kurulu Başkanı Mehmet Y. Yılmaz, 2010'da herkes için sağlık, başarı ve mutluluk diledi.

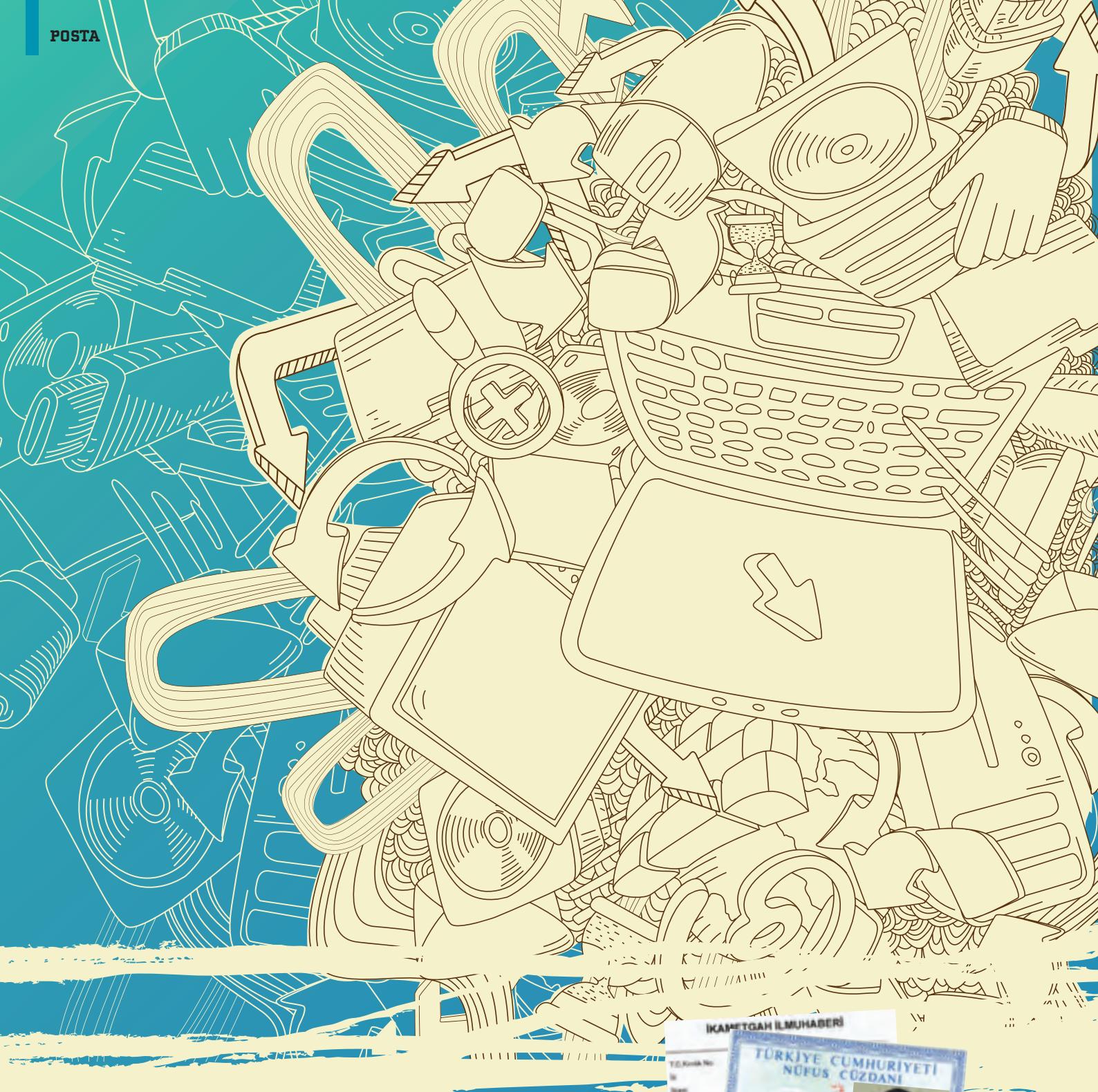


Ömer Taviloğlu - Mehmet Y. Yılmaz



Bağrı Sağnak

Aziz Süzer - Savaş - Şebnem Yılmazer



POSTA

İşbu ki bundan böyle Posta bölümü Sülemani Sülemani ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah İl muhaberi ilişikte olup yasal süreç başlatılmıştır.

Falso alırsa atın: inbox@level.com.tr



COD 5 VS. MODERN WARFARE 2

Merhaba LEVEL editörleri,
Geçen yılın Ekim ayında beri derginizi takip ediyorum ve hiçbir sayınızı kaçırmadım çünkü okuduğum en iyi oyun dergisi LEVEL. Fazla uzatmadan sorularıma gelelim.

1. Bir PS3'üm var ve Call of Duty 5 için çıkıştı olan üç tane "Map Pack'i indirdim fakat bu haritaların oyunda nasıl kullanıldığını anlayamadım. Bunları oyunun deathmatch bölümünde mi yoksa co-op bölümünde mi kullanıyorum?

Onları oyunun sağdan ikinci bölümünde kullanıyorsun... Diye cevap verebilirdim ama zor tuttum kendimi baktı! Peki, senin kendi soruna kendin cevap vermiş olmana ne demeli? Tahmin ettiğin gibi o haritaları oyunun online kısmında kullanıyor, farklı bölgelerde savaşarak yeni bir oyun oynuyormuşcasına eğleniyorsun.

2. Uncharted 2'nin videolarını izledim ve çok beğendim. Oyun gerçeğe çok yakın. Bu kadar

ederim. Sorularıma geçeyim izinizle...

1. Assassin's Creed II'nin PC versiyonu ne zaman çıkacak? ("2010'nun ilk çeyreği" diye söylemişsiniz; tam tarih verebilir misiniz?)

Tam sürüm istiyorsunuz her ay veriyoruz; şimdi de "tam tarih" mi istiyorsunuz? Evet, işler bu raddeye kadar geldi; sonunda kötü espride sınır tanımayacak kadar çırkinleştim. Ayrıca şunu da belirtmek isterim ki geçen ayki ACl yazısındaki "Sen kamyon sürü, Leonardo Da Vinci" muhteşem kutu başlığıyla uzaktan yakından alakam yok; kesin Şefik'in işi o! (Eee, bendum o... - Elif) Efendim, ne diyoruduk... Hah; Assassin's Creed II'nin PC çıkıştı Mart ayında olacak. Bekleyiniz.

2. Türkiye'ye "Black Edition" denilen sürüm gelecek mi?

Gelmeyeceğini düşünüyorum. Sınırlı sayıda üretilecekleri için bize uğrama ihtimali zayıf. Gelirse de almak için çok kısa bir zamanın olacak. (12 saniye misal.)

rum. Siz ne tür oyunlardan hoşlanıyorsunuz?

"Siz" derken kibarlık mı ettin, hepimize mi seslendin, bilemedim gerçekten. Ben en çok dövüş oyunlarını seviyorum. Sonra FPS, Sonra da kağıt oyunları. Paralı olanı... (Cümplenin devamı yüksek mercilere kesilmişdir.) (Kendi kendine sansür uygulayan garip bir adamsın Duna. - Elif)

3. Silkroad Online hakkında ne düşünüyorsunuz?

Kız arkadaşımın kardeşinin kuzeni... Bir saniye, daha kisa söyleyeceğim. Kız arkadaşımın kuzeni bu oyunu oynarken gördüm. Kendisi çok yüksek bir seviye karakterle oynuyordu ve arena gibi bir alanda, diğer oyuncularla dövüşmekteydi. Dediim, "Ne oluyor burada?". "Savaşıyorum" dedi kuzen. Oradan kardeş atladi olaya ve dedi ki "Savaşıyor ama hiçbir şey olmuyor; ne seviye atlıyor ne de başka bir faydası var savaşların." Ne kadar doğru söyledi bilemediyorum fakat o noktadan yola çıkarık bu oyunun bana çok anlamlı geldiğini söylemeyeceğim.

4. Elinizde Imperial Glory ile ilgili haberler var mı?

Ehm; doğal olarak yok. 2005'te çıkıştı oyun, bugüne kadar ne haberi kalabilir ortada... Sorularım bu kadar; cevaplarsanız sevinirim. İyi günler...

Çağrı Sagan

MODERN WARFARE 2'YE LAF HA!

Merhaba Tuna ve bütün LEVEL. Hiçbir zaman nasıl başlayacağımı ve bitireceğimi bilemedim. Belki nasıl başlandığını bile unuttuğumdan, belki de hiç sonunu bulamamışdım... Aslında önemli bile değil. Asıl önemli olan başlangıç ya da sonuç değil; burada olmam ve sorularım.

1. Senin de dediğin gibi Modern Warfare 2 incelemesini okumadan önce direkt olarak kaç puan verildiğine baktım ve ne söyleyeyim, gerçekten çok şaşırdım. Tamam, senaryo beklenenden kısa olabilir ama oyun sadece senaryoya bitmiyor. Daha special ops ve multiplayer seçenekleri var ve bu seçenekler bence o kadar zevkli ki sadece online seçenekler için bile alınabilecek bir oyun Modern Warfare 2. O yüzden oyunun birden sonlanmasına üzülmek anlamsız geliyor. Diğer bir konu ise akılda kalıcı sahnelerin olmaması olayı. Bunu nasıl düşündüğünü tam olarak anlamadım -gerçekten, iğnelemek için söylemiyorum- ve uzun bir süre cümleye bakakaldım. Aslında o kadar çok akılda kalıcı sahne var ki ancak bütün sahneleri bir andı

Son olarak da "15 Tatili"nde İstanbul'da olacağımı bildirmek istiyorum. Sizin yanınızda üç - dört saat durabilir miyim? Sizi ve iş yerinizi görmek istiyorum. Elif Abla'nın dediği gibi mi acaba çalıştığınız yer? Gelirken gamepad'ımı getiririm hem, Fırat Abi'yle PES'te kapışırız. Bir de hep beraber LEVEL liginde seçtiğiniz oyunu oynarız belki? Ben çok ciddiyim, lütfen bir şans tanışanız... 13 yaşındayım zaten; bir zararı olmaz. Uygun görürseniz adresinizi de söyleyebilir misiniz? (Bir gün ben de yazar olacağım.) Lütfen sorularıma bir göz atın. Dergide olursa da olur, çıkmasa da ama yine de cevaplayın lütfen.

Berkcan yahu; az önce resmen Uykusuz'daki Fırat tiplemesine benzedim. Ne diyeceğimi de bilemedim şimdidi... Bana kalsa gel dur yanımızda. (Yanımızda durmak nedir?) Ne var ki dergi Hürriyet Medya Towers adındaki görkemli kulenin (Biraz dramatize edelim.) bir katında yer aldığı için buraya girmek pek kolay değil. Beni bile zor alıyorlar; öyle düşün. Üzüldüm de şimdiden bunları yazarken... Ne yapsk ki?

Şimdiden teşekkürler, iyi günler dilerim.

Berkcan Alikan

VISTA MI, WINDOWS 7 Mİ?

Merhaba sayın LEVEL ahalisi. Bu size ilk mesajım; hemen sorularıma geçiyorum.

1. Yazın yeni bir bilgisayar alacağım ama Vista mı, yoksa Windows 7 mi alısam bilemedim. Windows 7 eski veya iki - üç yıllık oyuncularla uyumlu mu; yani rahat bir şekilde oyun oynayabili rımıyım?

Windows 7'de "XP uyumluluk modu" gibi şahane bir olay olduğu için her türlü eski oyunu oynayabileceğini düşünüyorum. Ayrıca Vista'dan katbekat iyi bir işletim sistemi. Hatta ve hatta Vista tarihe karışıyor; artık Windows 7 satılacak sadece.

2. Ben en çok strateji türü oyunlardan hoşlanıyo-



OFİS MERAKI

Öncelikle hepинize selamlarımı sunar ve teşekkür

► gözünün önüne getirmeye çalışırken beynin fazla çalışmasından doğan hafıza kaybı nedeniyle sahneler unutulabilir. Tamam, kabul ediyorum bazılarına göre oyunun bu yönde önemli eksikleri vardır ama bu eksiler çerçevesinde bile oyun -Call of Duty: World at War'a bile 9,5 verilmişse- 9,8'lik bir oyunu. Kısacası oyun dolu dolu, aksiyon yüklü bir oyun. Oynamış ise muhteşem. Herkesin zevki kendinedir ama bu oyuna 8,7 verilmesine şaşırıdım gerçekten. Bu konuda ne düşünüyorsun?

Bu sefer ciddi konuşacağım; bu cevapta geyik yok. Dergide incelenen oyunlardaki puanlar yazarın, oyunu inceleyen kişinin kendi yorumunu gösterir. Ben MW2'nin senaryosunun kısa olmasına tahammül edemedim; elinin altında böylesine büyük bir imkan varken beş saatlik oyun niye yaparsın? Bu bir. İkincisi, ilk oyundaki mekanlar, bölümler ve kurgu kesinlikle MW2'ninkinden çok daha iyidi. Bunu tartışmam bile. Akılda kalıcılığı da buradan geliyor zaten. İkinci oyunda bir maratona giriyorsun ve çıkıştıysın; akılda da pek az şey kalıyor. "Ucuz aksiyon filmi" gibi diyecem (Güzel benzetme. - Elif); yine üstüme geleceksiniz. Dolayısıyla, MW2'nin iyi bir oyun olduğu gerçekini göz ardı etmeden verdim o puanı. 8.7 kötü bir puan kesinlikle değil ama 9 küsürlük bir mükemmeliyet de görmedim, göremedim, göremeyeceğim.

2. Assassin's Creed II benim içi büyük bir hayal kırıklığı oldu. Gel gör ki ne kadar çok hayal kurmuşum ilk oyunu bitirdiğim zaman. Evet, ilk oyunun zaman zaman ortaya çıkan grafik bugları, görev kitliği, tekrar eden oynanış gibi birçok eksisi vardı fakat bence gerçekten güzel bir oyundu ve ikinci oyundan çok ümitli oldum sahlaştı. Ancak LEVEL Online'da okuduğum Assassin's Creed II incelemesinden sonra hayallerim suya düştü. Buradaki sorum şu: Oyunun PC sürümüne kadar, özellikle grafiklerin üzerinde çalışılabilme ihtimaleri var mı ve ilerleyen aylarda Desmond'in hormonal bozukluğu için bir yama çıkarılabilirler mi?

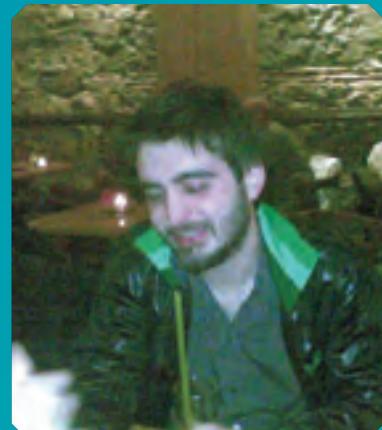
Altı ay kısa bir süre olduğu için kendimi hiçbir yerde göremiyorum ben. Daha doğrusu, farklı bir yerde göremiyorum

Bence de üstünde çalışmalar çok iyi olur.

Potansiyel var çünkü oyunda fakat oyun dünya genelinde yüksek puanlarla ve övgülerle karşılandığı için Ubisoft hiçbir değişiklik yapmadan da piyasaya sürebilir oyunu.

3. Mafia 2 ve Red Dead Redemption oyunları hakkında başka bilgiler var mı?

PÖTÜRCÜKLER VE PARTİKÜLLER



Eğlenmek, gülmek... Bunlar güzel şeyler lakin her şeyin boyutu değiştirdiği, gülmenin bile bir anda ağlamaya dönüştüğü bir nokta var; işte o gece biz bu noktadaydık sevgili okurlar. Öyle ki gülme kavramının kısa bir sürede suyunu çöktür ki özellikle Ertuğrul'un suratından ve Burak'ın burnundan da anlayabileceğiniz gibi renk değiştirdik resmen. Hoş Elif'e bir şey olmadı ama neyse...

Red Dead Redemption'ın fragmanı yayıldı; DVD'de bulabilirsin. Mafia 2 hakkında ise bilgi yok maalesef. Şu an içim sabırsızlıkla beklediğim oyular arasında Mafia 2; çıktığı gibi üstüne atlayacağım.

4. Önümüzdeki aylarda tam sürüm oyun olarak Call of Juarez gibi multiplayer olarak oynayabileceğimiz başka bir oyun verebilir misiniz?

Vermek isteriz ama söz de vermeyelim.

5. Seninle bir sorunum yok ama sənək eski posta daha iyidi. Neden kaldırıldı acaba ve geri dönme ihtiyali var mı?

Neden sevmedin beni Ekin Can? Şurda canımı dişime takip sizi mutlu etmek için günlerce e-posta okuyorum. Sen de bana git, Rezervuar Köpekleri geri gelsin diyorsun... Kırılan kalbin mimarı olamayacaksın Ekin Can...

6. LEGO Universe ve Star Wars: The Old

mız, bizim serbest yazarımız.

Benim sorularım bu kadar. Yayımlarsanız çok sevinirim. Sizi çıkarttığınız dergiden dolayı tebrik ederim ve bu başarınızın devamını diliyorum. Sağlıcakla kalın.

Ekin Can Cengiz

ÖZGÜN BAŞLIK BULUNAMADI

Soğuk bir kişinunde (Ne kadar ilginç!) gözlemin, odamda bulunan LEVEL'in vermiş olduğu posterlerle iletişim kurmaya çalışması ile bu yazıya başlamaya karar verdim. Tuna Abi sana selam ediyor ve sorularına umarsız bir çocuk gibi koşuyorum...

1. Şu sıralar FlashForward'ı izliyorum. Lost kadar olmasa da hoş bir dizi. Peki, sen kendini altı ay sonra nasıl gördürün? Yoksa derginin yeni sahibi olarak mı?

"Miss Universe" yarışmasına katılmışcasına bir havaya soktun beni Murat. "Sihirli bir değneğim olsa önce dünya barışını sağlardım, sonra da... Ay, çok heyecanlıyım şu an!" diye cevap veresim geldi. Altı ay kısa bir süre olduğu için kendimi hiçbir yerde göremiyorum ben. Daha doğrusu, farklı bir yerde göremiyorum. Yine burada bu satırları yazıyorum olabiliyorum yani. Derginin sahibi olmaktan kastın da Doğan Medya'nın başına geçecek olmamsa... You must be kiddin' man! (FlashForward deyince, dil değişti tabii ki.)

2. Biliyorum biraz klise olacak ama bir konsol almayı düşünüyorum. Lise son sınıftayım. Olur da sınavı yanlışlıkla kazanırsam ve başka bir şehire gidersem, muhtelemen ilk sene öğrenci yurdunda kalacağım. Bu durumda PSP alınam mantıklı görünüyor ama aklim Xbox 360'ta kalacak. Ne önerirsin?

Bak şimdi hemen FlashForward yapalım. Hop, sahne değişiyor ve sen yurttaşın. Odada da dört tane kazma var. (Pardon beyler.) Bir iobiüre şakalaşıyor, diğer dolabını iteliyor, öteki çöktük uyumsa, horluyor. Peki sen, o Full HD şahane LCD televizyonunda Gears of

War 2 mi oynayacaksın? Hayır. Nedeni basit: O televizyonu sana kullandırmazlar bu bir; ikinci de sen GoW2 oynamak isterken çoktan FIFA'ya, PES'e 12. adamı çağırılmış olacaklardır... O yüzden bir PSP al, kimseye bulaşmadan hayatını yaşı.

3. Sana göre sinematiklerle süslenmiş, bir filmden farklı olmayan en başarılı yapımlar hangisi?

Metal Gear Solid bu konuda benim tartışmasız bir numaramdır. Onan sonra da Final Fantasy gelir tabii ki!

4. Super Street Fighter IV'ün videolarına biraz baktım ama sakin başlı başına bir oyun olmasına karşın, bende bir ek paket havası uyandırıldı. Sence satın almaya değer mi?

SSFIV tam anlamıyla bir ek paket ya; bu konuda ben de düşünceliyim uzun süredir.

Adamlar resmen DLC olarak vermemeleri gereken içeriği, yeni bir oyun olarak piyasaya sürüyor. Paranın gözü kör olsun! Bence almaya değer ama bu tam anlamıyla benim fikrim. Xbox Live üzerinden sürekli SFIV oynayan bir insanım sonuca...

Sorularıma vakit ayırip cevaplarSAN sevinirim. Yazımı yayımlarsanız teorik olarak yazıldıktan bir sene sonra yayımlanmış olacak. Bu son esprimden sonra artık yayımlanma olasılığım kalmadı sanırım... (Murat İlk: Tüm öldürülme hakları saklıdır.) Güle güle, esen kalın.

Murat İlk

Bu muhteşem gösteriyle çıkış yaptığı için ben sana esenlikler diliyorum asıl. Ama doğru yoldasın; böyle soğuk esprilerle başlanıyor yazarlık işine.

PS2'YE VEDA

Sevgili LEVEL ahalisi merhaba. Derginizi düzenli olarak takip etmeye çalışıyorum. Fazla uzatmadan sorularıma geçeyim.

1. Benim bir PS2'üm var ve onu kesinlikle değiştirmeyi düşünüyorum. PS3 ve Xbox 360 arasında kaldım. Benim korktuğum şey şu ki bu konsolların birini aldıktan sonra pişman olmak. Bu pişmanlığı yaşamayı kesinlikle istemiyorum. İki konsol da çok güzel oyunlara sahip ve ben delirmek üzereyim. Bana birini seçmemde yardım eder misiniz?

Ben sana bu konsolların iyi ve kötü yanlarını söyleyeyim, seçimi sen yap. Xbox 360'un geniş bir oyun arşivi var ve online olanakları PS3'ten daha iyi. Kötü yönlerinin başında "Üç Kırmızı Işık" hatası var ki bu da tarihe karışıyor yakın bir sürede. Ayrıca Türkiye'de de zor bulunuyor her ne kadar Türkiye'ye bir şekilde giriş yapmış olsa da. PS3, Xbox 360'a göre daha donanımlı bir cihaz ve kendine özel çok güzel oyunları var. Bu oyunlar dışında ise oyun arşivini biraz daha kısıtlı. Online olanakları da Xbox 360'a göre daha kötü şu an için. Türkiye'de her noktada bulunabilmesi ve garanti kapsamında olması ise büyük artılarından. Bunları iyice düşün, ölç, tart, kararını ver.

2. Arkadaşlarım coğunlukla "Xbox 360 Elite al" diyor. Bazıları ise "PS3 al" diyor. Peki, hangisi Türkiye'de bulunduğumuz göz önüne alınınca daha iyi bir seçim olur?

Bir ay önce sormuş olsaydım PS3 derdim ama

Xbox 360'ın da -bir şekilde- ülkemize giriş yapmış olmasıyla durum eşitleniyor gibi.
3. Bu önerilerinizi yaptıktan sonra seçtiğiniz konol için en beğendiğiniz oyunları yazabilir misiniz?

7. Tuna Aabi bu kadar çok yazıyi nasıl yazıyorsun?
Klavveye! Eyoo, giderayak espriyi patlattım ama değil mi? Sırrımı şimdi açıkıyorum: Ben aslında ölümsüzüm ve uyumama

Öyle derginin her kösesini işgal etmek yok. Ya burada çıkacaksın, ya da Doktorlar'ın kurbanı olacaksın

Yazmak isterdim ama daha kolayı var. Hemen derginin sonlarına doğru git ve "Market" bölgünü bul. İşte en çok beğendiğimiz oyunlar tam orada yer alıyor Sayın Tirtıl.
Sorularım bu kadar ama gerçekten bu mail benim için çok önemli. İster yayıllayın, ister yayılmamayın ama lütfen bana cevap yazın. Çok teşekkür ederim.

İlkiz Yağmur Tirtıl

BABA N'ABER YA?

Herkese selamlar. Dergiyi 149. sayıldan beri takip ediyorum ve 150. sayıldan itibaren de sorularımı biriktirdim. Şimdi en çok merak ettiğim soruyorum.

1. X-Men Origins: Wolverine'de doğum günü pastasını buldum, hiçbir şey olmadı; neden? **Hem doğum günüm vardı diyorsun, hem de doğum günü pastası bulunca, "Bir şey olmadı, neden?" diye soruyorsun. Seni nasıl memnun edeceğiz, bilmiyorum ki... Peki ya sen Arthas'ın kılıçını bulabildin mi? İşte onu bulunca asıl şenlik başlıyor! Tamam ciddi olacağım. Pasta da kılıç da oyunda sadece birer achievement. Yani pek anlamlı değiller.**

2. Midway iflas edecek bir ara. Son durum nedir? **En son durum şu: Warner Bros satın aldı Midway ve Midway ürünlerini. Ama firma ismi koruyor. Eh yani, onlar da doğru yolu bir türlü bulamadı ki; olacağı buydu...**

3. RappelZ'da kalıcı "lydyan" versenize be hacı? (Bu kısmı Cenk ile Erdem abiye yollayabilirsiniz; hem postada hem doktorlarda çıkarım.)

Öyle derginin her kösesini işgal etmek yok. Ya burada çıkacaksın, ya da Doktorlar'ın kurbanı olacaksın. O yüzden sana lydyan vermemi uygun gördük. SMS olarak atıyoruz az sonra.

4. Hitman Blood Money'yi zevkle bitirdim ama her bölümde katliam yaptım. (Birkaç mecburi bölüm hariç.) Kurallara göre yapsaydım, bir şey değişir miydi?

Bir şey değişmezdi. Sadece oyunun nasıl oynanması gerektiğini anlamış olurdun zira Hitman bir Gears of War değil; işleri bir sükkastçı gibi ağır, temkinli ve sessizce halletmen gerekiyor.

5. CoD: MW2 multiplayer olarak nasıl oynanıyor? Sadece steam'den ise almamayı düşünüyorum. O ping'le hiç zevki olmaz çünkü...

Sadece Steam'den oynanıyor ama hızlı bir bağlantın varsa pek sorun yaşamazsun.

6. Prince of Persia'nın tüm oyunlarını -iki boyutlu- su dahil- bitirdim. (Babamla beraber.) Bu prensin adına hiç bir yerde rastlamadım. Adı nedir onun? "Prens'in adını gelecek sizimde bulabilirsiniz" diye spot atasım geldi derginin gelecek sayidakı kapagina. Böylece +1 satış garantimiz olur. İşin doğrusu prensin adı bilinmiyor. Belki filmde açıklarlar.

da gerek yok. Dolayısıyla günün 24 saatini benim, ister yazarı, ister yatarım. Yatarsam uyumam ama onu da bil.

Cevapları merakla bekliyorum. Doğum günüm Ekim'deydi ama yayımlırsanız iyi bir doğum günü hediyesi olur.

Mustafa Akbay

Doğum günün kutlu olsun o zaman.

DAHA DA İSTANBUL'A GELMEM HACI!





LEVEL LİĞİ

Ay 6

Oyun Gran Turismo 5
Platform PS3

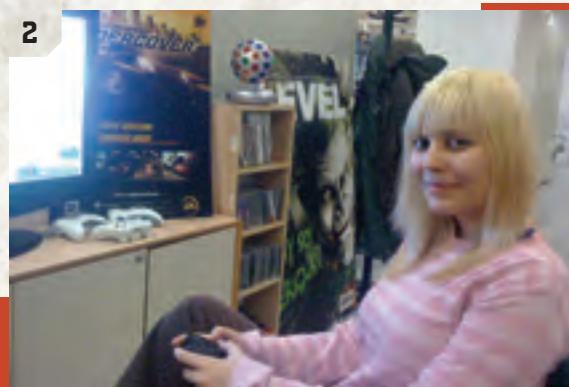
PlayStation 3 sahiplerinin yillardır beklediği ve ilk olarak Prologue versiyonuyla tadına baktığı Gran Turismo 5, geçtiğimiz ayın sonlarına doğru da Time Trial demosuyla ofisimize konuk oldu. Sony'nin bir etkinlik düzenlemek ve GT5 hayranlarını ödüllendirmek amacıyla yayınladığı demoda, en iyi süreyi yapan 20 oyuncu ödüllendirilecekti. Ne yazık ki bu 20 kişiden biri biz olamadık ama kendi aramızda rekabeti körklemek için GT5'i LEVEL Ligi'ne dahil ettik. Tek bir otomobil ve tek bir pistin yer aldığı demoda olup biteni merak ediyor musunuz? Buyurun o zaman...

Puan Durumu

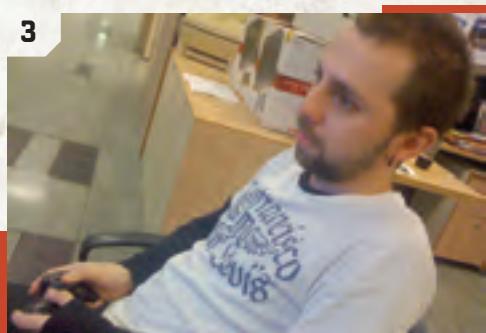
İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	10	50
Emre	8	43
Elif	5	28
Fırat	6	27
Ertuğrul	0	5



Bir kez daha oyunu belirleyen kişi olarak, "en azından ilk ben yarışım ki sonradan tartışma çıkmazın" diye düşündüm ve modifiye Nissan 370Z ile piste çıktıdım. Üç - beş antrenman turundan sonra yaptığım 1'50.997'lik derecenin çapını tahmin kestiremedim ama dünya rekoruna 15 saniye uzak olduğum gerçeğle de yüzleşmekten kaçamadım.



LEVEL Ligi'ndeki rekabette gardı düşen ve motivasyon problemi yaşayan Elif, kontroller problem yaşayıp bir de oyunun simülasyon yapısıyla boşaşamayınca iyice kendini kaybetti. Birkaç antrenman turundan sonra "Uğraşamam bununla, yازın beni sona!" diyerek gamepad'ı fırlatan Elif'in mevcut en iyi derecesiyle 3'25.456 oldu.



Oyunu indirdiğim andan itibaren beni gözlemleyen ve oyunu ilk test edenlerden biri olan Emre, attığı turlarla beni geçebileceğinin sinyalini verdi. Bir an beni geceğinden emin olsam da, sadece bir saniye farkla gerimde kalması 10 puan konusunda bir hayli rahatlattı beni. Emre'nin 1'51:849 derecesi ona ikinciliği getirebilir.



Lige ve oyuna son olarak Fırat dahil oldu ve her ne kadar PlayStation geçmişi hepimizden daha uzun olsa da beni geçebileceğine ihtimal vermiyordum kendisinin. Hem Gran Turismo 5'in başına da ilk defa geçiyordu ama yine de gayet iyi turlar atmaya başladı. Neyse ki verilen beş turluk hakkında en fazla 1'59.631 yapabildi ve 10 puanı kaçırdı.

"Ama beş tur dedin, üçte bitirdin!" - Emre

Öyuncular



Elif

Yaş: 3

Ülke: **Burundi**

Meslek: **Serbest Yazar**

Favori Otomobil: **Nissan 370Z**



Emre

Yaş: 2

Ülke: **Zambiya**

Meslek: **Sayfa Operatörü**

Favori Otomobil: **Nissan 370Z**



Fırat

Yaş: 1

Ülke: **Angola**

Meslek: **Editör**

Favori Otomobil: **Nissan 370Z**



Şefik

Yaş: 0

Ülke: **Gabon**

Meslek: **Moderatör**

Favori Otomobil: **Nissan 370Z**

Ayın Galibi

GRAN ROCKİSMO 5

10 PÜAN

Hepimiz için yeni, bir o kadar da dar kapsamlı bir demo ama bana 10 puanı getirdi ya, yeter.

SPLIT SCREEN

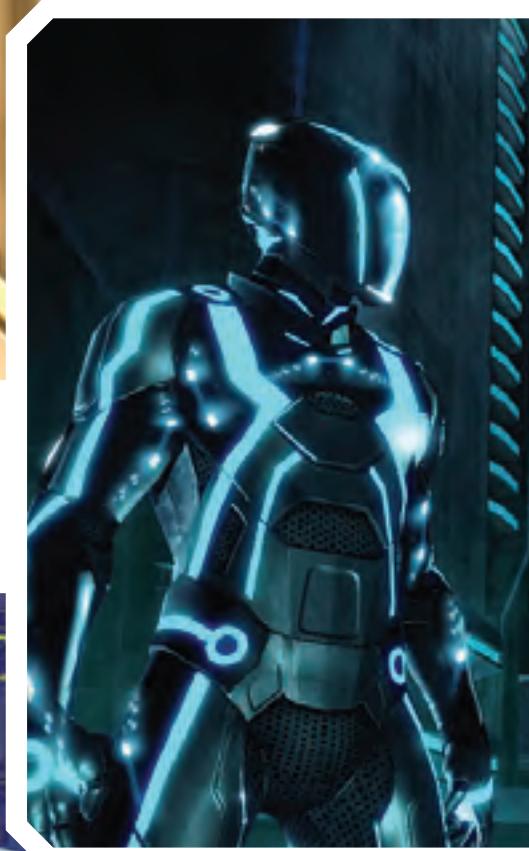
Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Heavy Rain: The Origami Killer

Çıkış tarihi: Şubat 2010

Fahrenheit'in yapımcıları tarafından geliştirilen oyun, duygusal yoğunluğuyla PS3 sahiplerini kendine hapsedecek gibi. Bu bir oyundan öte, bir film gibi daha çok...



Super Street Fighter IV

Çıkış tarihi: İlkbahar 2010

Görselliğiyle Street Fighter'ı yeniden popüler hale getiren Street Fighter IV, bu devam oyununuyla yeni karakterlere kucak açacak ya da tekme tokat dalacak.





Dante's Inferno

Çıkış tarihi: 9 Şubat 2010

Kimileri tarafından God of War III taklidi olarak suçlansa da, aslında çok daha farklı, dolu dolu, eğlenceli ve "anlamlı" bir oyun geliyor.

Tron: Evolution

Çıkış tarihi: Sonbahar 2010

Daha önce Turok ile boy gösteren Propaganda Games, henüz vizyona girmeyen Tron Legacy'nin öncesini konu alan bu oyun üzerinde çalışıyor.



Clash of the Titans

Çıkış tarihi: İlkbahar 2010

2010 yılında vizyona girecek olan aynı isimli filme paralel olarak geliştirilen oyun, oyuncuları mitolojik bir dönyanın içine sürüklüyor.



Dağılsın kumlar, dinsin yağmur...

Yeni Prince of Persia, baştan aşağı yenilik kokuyor

Cel-shade grafikli, 2008 yapımı Prince of Persia'yi kaçırmış oynadı, bilemediğim tabii ama şahsi fikrim oyunun saçma sapan bir yöne sapıldığı yönündeydi. Güzel özellikler vardı, deneyimsiz bir oyundu lakin olmadı, olamadı.

"Abi, hazır film de geliyor, buna uygun bir oyun yapıp Prince'İ de yeniden hayatı döndürsek, nasıl olur hocam?" soru öbeğinin eseri olarak ortaya çıktıığını düşündüğüm Prince of Persia: The Forgotten Sands, The Sands of Time (ilk oyun. Yani yeni nesil olan.) ile The Warrior Within (ikinci oyun. Yani yeni... Anladınız evet.) arasındaki zaman diliminde yer alacak. Oyunda yine Prince'İ kontrol edeceğiz ama bir önceki oyundaki (En yeni Prince oyunu oluyor bu da...) gibi bize birisi daha eşlik edecek. Her ne kadar Ubisoft eski oyundan farklı bir yapıp üretme-

ye çalışsa da önceki oyunun olumlu taraflarından da faydalıyor. Buna bir örnek bize eşlik eden karakterse, diğeri de devasa mekanlarda dolaşacak olmamız olarak gösterilebilir. Üstelik bu kocaman mekanlarda sadece tek bir düşmana karşı savaşmayacağız, Sands of Time ve takipçisi iki oyundaki gibi birçok düşmanla aynı anda karşılaşabileceğiz.

Prince'İn vaat ettiği yenilikler arasında zamanı geri alma özelliğini yanında doğanın güçlerini de kullanabilecek olması gösteriliyor. (Bir avuç kumu düşmanımızın suratına mı atacağız, ne yapacağız...) Tüm bunları yaşayacağımız, gerceği gözlerimizle göreceğimiz tarih ise 2010'un Mayıs ayı. PC, PS3, Xbox 360, Wii, PSP, DS... Hangisine sahip olursanız olun, Prince of Persia: The Forgotten Sands'ten habersiz kalmayın. ■Tuna Şentuna



Artık film izlemek ve oyun oynamak daha kolay!

Türkiye'nin online film ve oyun takas sitesi filmveoyun.com açıldı.

Bir Maison Group kuruluşu olan www.filmveoyun.com sitesi, üyelerine internet üzerinden tek bir tıklamıyla takas yapmanın yanı sıra, ikinci el ve yeni ürünler arasından alışveriş imkanı da sunuyor. Diğer birçok e-ticaret sitesinden farklı olarak tasarlanan www.filmveoyun.com sitesi, geliştirmiş olduğu takas sistemiyle kullanıcıların kolay ve güvenli bir şekilde

internet ortamında takas yapabilmelerini sağlıyor. Türkiye'nin her yerinden erişilebilen siteye, özellikle yüksek oyun fiyatlarından bunalan ebeveynlerin büyük ilgi göstermesi bekleniyor. Ürünlerin tamamı yasal ve bandrollü olan www.filmveoyun.com sitesi, kurmuş olduğu takas sistemiyle korsanla mücadelede önemli bir destek sağlayacaktır. ■Şefik Akkoç

Previously on Jadde...

Jadde hız kesmiyor ve herkesi bünyesinde topluyor

Hemen iki ay önceki LEVEL DVD'sini bulun veya www.jadde.com.tr adresine bağlanın çünkü artık Jadde'de yer almak için hiçbir engeliniz kalmadı.

Bir süredir kapalı Beta olarak hizmet veren Jadde, bu aşamayı geçti ve kaplarını herkese açtı. Yani artık işiniz, evinizin kapısını aşarak önüne çıkan caddeye adım atmak kadar kolay. Şimdi belki diyorsunuz ki, "Hocam katılacağım Beta'ya, karakterimizle bir ton uçaşacağız, sonra oyun tam sürümü geçtiğinde bu karakteri çöpe atıp yenisini yaratacağım..." Yanlış! Diyelim Hande adında bir karakter yarattınız. Bu karakteri, eğer tam sürümde oyuna devam etmeye karar verirseniz aynen kullanabileceksiniz. Yani Hande, bildiğiniz, giydirdiğiniz o sık kıyafetlere sahip Hande olarak birebir karşınızda olacak.

Bu güzel haberi bir başka güzel haberle devam ettirmek gereklidir, sizi Jadde'de her an bir takım sürprizlerin beklediği haberiyle neşelendirebilirim. Bildiğiniz gibi birçok online oyunda çeşitli özel günlerde oyunda da bir takım değişimler olur, oyunculara bir takım sürprizler sunulur. Jadde'de aynı şekilde sizi özel günlerde (Kabotaj Bayramı, Dünya Kadınlar Günü vb. - Tamam şakaydı.) birçok sürpriz karşılaşacak. Haydi, herkes -hava durumuna alırdıdan- Jadde'ye!

■ Tuna Şentuna

5 TL değerindeki
Jadde promo kodu,
Online Oyun
Dergisi'nin 3.
sayfasında!





Tüm yıldızlar yok olur, bu isim varlığını sürdürür

Yıldız Savaşları efsanesi **The Force Unleashed II** ile devam ediyor

Büyük umutlarla hazırlanan Star Wars: The Force Unleashed, çok iyi bir oyun olmasa da hem isminden dolayı, hem de diğer Star Wars oyunlarının arasındaki duruşyla isminden bir hayli bahsetti ve hatta Ultimate Sith Edition adında, yenilenmiş bir versiyonıyla da oyuncularla buluşmuştu. LucasArts'ın bu ismi rafa kaldırılmaya niyeti olduğunu zaten düşünmüyorduk ve bunu ispatlayan açıklama da Spike Video Awards'da geldi.

SW: The Force Unleashed II ismiyle piyasaya çıkacak olan oyunda yine Galen "Starkiller" Marek'i kontrol

ediyoruz fakat bu defa onda bir takım değişimler de görmüyor değiliz. Fragmnda dev bir yaratıkla karşılaşan Marek, yaratığı ilk önce elektrik şoku maruz bırakıyor ve ardından iki tane işin kılıcıyla ona saldırıyor. İlginç olan iki işin kılıcı taşıyor olması değil, bu işin kılıçlarının mavi renkte parlaması. Hemen heyecanlanmayın; Marek Jedi olmuş sayılmaz ve bence ikinci oyunda onun bir karar vermesinde rol oynayacağız.

2010 yılında piyasada olması beklenen oyunun hangi platformlar için hazırlandığı da henüz belli değil.

■ Tuna Şentuna



Eski dostlara selam olsun

Zombilere karşı sekiz kişi!

Eğer şu sıralar bir adet Left 4 Dead 2 alıdysanız, bu haberin daha bir iştahla okuyacaksınız zira konumuz L4D2 ve haberin içerisinde yenilikler gırıl.

2010'un bahar aylarında PC ve Xbox 360 sahiplerine sunulacak olan L4D2 paketinin adı The Passing ve fiyatı da henüz belli değil. L4D2'nin Dead Center bölümünden hemen sonrası konu alacak olan The Passing, Georgia'da geçecek ve -sıkı durun- bizi bir önceki oyunun karakterleriyle

buluşturacak. Düşüneksiniz ki diğer dört kişiyi de L4D'in ilk oyunnuna sahip olan oyuncular kontrol edecek. Maalesef böyle bir durum yok ama olsayıdı, hiç de fena olmazdı. Bilgisayar kontrolündeki dört arkadaşımız ile sekiz kişilik bir ekip olarak zombilere karşı geleceğiz ve iki yeni silah (Biri menzilli, biri yakın dönüş.) ile onlara karşı daha güçlü olacağız. Az görülen standart zombilere de bir eklenentin olacağı oyunda Survival, Scavenge ve Versus modları için yeni arenalar da yer alacak. ■ Tuna Şentuna

Son Dakika!



Pazardan aldım bir tane...

Collector's Edition keyfi, **Splinter Cell: Conviction** ile yaşanır

Bu oyunu almak için harekete geçtiğiniz önce bu haberi okuyun çünkü Ubisoft'un cebinizdeki parada gözü var! (İyi anlamsa.)

PC ve Xbox 360 için piyasaya sürülen oyunun standart versiyonunu almadan önce bir düşünün. Neden mi? Eğer bir adet Splinter Cell: Conviction Collector's Edition seti alırsanız, Jason Bourne'un ceketini giyen bir adet Sam Fisher büstüne sahip olabilirsiniz –ki burada Sam Fisher'ın, o ünlü üç yeşil ışıklı gözlüklerden ezdigiğini görebilirsiniz. Bitti sanmayın. Bu

pakette aynı zamanda 17 parçalık bir soundtrack albümü yer alıyor ve oyun da çok sık bir metal kutuda geliyor.

Dışarıdan gözüken güzel eklentilerin yanında oyunun içerisinde de bir takım hoşluklar var. Karakterinize Shadow Armor adında bir kıyafet giydirebilir ve SC300, SR2 ve MP5 silahlarına daha çabuk ulaşabilirsiniz. Ayrıca Infiltration Mode (Bir mekana girip hiç görünmeden tüm düşmanları öldürmeye çalışıyorsunuz.) adındaki oyun modu da sadece Collector's Edition sahiplerine sunuluyor. Nasıl, beğendiniz mi? ■ Tuna Şentuna

- id Software'ın ZeniMax tarafından satın alındığını hatırlarsınız. ZeniMax'ın yeni oyunu Rage'in de bir süredir hazırlık aşamasında olduğunu biliyorsunuz. Peki buradaki haber nedir? Olay şu ki Rage'in dağıtımci EA'den, Bethesda'ya geçmiş durumda. EA'nın Bethesda'ya oyun kaptırması ilginç bir gelişme...

- Şu ana kadar adam gibi bir Transformers oyunu göremedik lakin Transformers: War of Cybertron ile durum değişebilir. The Bourne Conspiracy'nin yapımcısı High Moon Studios'un hazırlayacağı yeni oyunda Autobots'un dünyaya nasıl indiğini ve gezegenleri için verdikleri savaşa göreceğiz.

- Tamamıyla hormonal yapıları en üst seviyede seyreden oyuncular için geliştirilen bir oyun, Dead or Alive: Paradise geleceğin yılın başında PSP'ye geliyor. Bikinili kızlarla voleybol heyecanına az bir süre kaldı!

- Modern Warfare 2'nin "Dedicated Server"ıara yer vermemesiyle costukça coşan mod yapımcılarını sakinleştirecek bir açıklama Infinity Ward'dan geldi. Buna göre yakın bir gelecekte MW2 için çeşitli mod araçları yayılabilir.

- Tron: Legacy adlı filmden öncesini konu alan yeni bir Tron oyunu geliyor. PC, PS3 ve Xbox 360 sahiplerinin nasiplenebileceği Tron: Evolution, gelecek sonbaharda piyasada olacak.

- Warner Bros. öylesine bir isim açıkladı ki... Evet, belki duydunuz: Batman: Arkham Asylum'un devam oyunu geliyor. Hangi platformlara ve ne zaman geleceği bilirsin olsa da fragmanını izleme olasılığınız var.

- Fırat'ın umrunda olmayan lakin Şefik'le beni baygı bir hayecanlandıran Green Day: Rock Band, gelecek yıl piyasaya

çıkıyor. The Beatles: Rock Band kalitesinde olmasını beklediğimiz oyundaki tüm parçalar Rock Band ve Rock Band 2'ye taşınabilecek.

- Spike Video Awards'da açıklanan bir başka isim de Spec Ops: The Line oldu. PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan oyun hakkında detaylı bilgiyi birkaç ay içinde size sunmayı hedefliyoruz.

- Mad Moxxi's Underdome Riot adındaki yeni Borderlands ekleni paketi şu sıralar Xbox 360 için çıkmış olmalı. Arena savaşlarına ağırlık verecek olan paketin PS3 için çıkış tarihiyse 7 Ocak.



Afganistan yolları taşılı

Modern dünyanın **Medal of Honor'**

Call of Duty'nin başarısı elbette EA'de bazı kararlar vermede zorladı. Mesela 2. Dünya Savaşı'ni terk etmek, bunlardan en önemlisisi oldu. Her ne kadar Call of Duty serisi Medal of Honor'dan etkilenenek başlamış olsa da Medal of Honor'in git gide düşen başarısı ve CoD'nin modern çağın konu alan oyunlarla daha güncel bir dünyayı resmetmesi, CoD'yi zirveye oturttu, MoH ve EA yaşı gözlerle bir köşede kaldı.

Tabii koskoca EA boş duracak değildi ve bir süredir yeni bir MoH oyunu üzerinde çalışıyordu. Bunu da tamamıyla oyun içi görüntülerden oluşan yeni fragmanlarıyla kanıtlamış oldular. Evet, Medal of Honor geri dönüyor,

hem de oyuncuları Afganistan'ın kucağını bırakarak.

Tier 1 Operator adında tam donanımlı bir askeri kontrol edeceğimiz oyun Modern Warfare'a bir hayli benzeyen ve araç kullanma olanağı, siyah-beyaz görüntüde uçaktan terörist avlama bölümleriyle de bu benzerliği destekliyor.

Karşımıza çok orijinal bir oyun çıkacağını sanmıyorum ama Battlefield'dan tanıdığımız EA Dice'in multiplayer koltuğunda oturmasından anlayacağımız üzere, bizi eğlenceli multiplayer oyunlar bekliyor olabiliriz.

Medal of Honor PC, PS3 ve Xbox 360 için 2010'un sonlarında piyasada olacak. ■ Tuna Şentuna





GameX 2009

Sizi oyuna getirdik!

Bu yıl 34.'sü düzenlenen Compex Uluslararası Bilgisayar ve Tüketiciler Elektronik Fuarı'nda bir kez daha GameX rüzgarı esti. GameTürk ve LEVEL ortaklığıyla düzenlenen GameX'te her yıl olduğu gibi herkes oyuna doydu. Nasıl mı?

İlk olarak LEVEL, kendi standında dört Xbox 360, altı PlayStation 3, iki X-Wishes oyun simülörü ve bir Gran Turismo 5 simülörü ile her platformda oyun keyfi sundu. Üstelik öyle rahatsız bir ortamda değil; gayet pufuduk deri koltuklarda, herkesin rahatça oyunları izleyebildiği bir konforda oynadı oyuncular.

Aral İthalat'ın da katkılarıyla daha çoğu oyuncu severin deneme fırsatı bulmamış olduğu, en yeni oyunlardı standımızdaki oyunlar. Pro Evolution Soccer 2010 ve FIFA 10 başı çekti. Pro Evolution Soccer 2010'un dışında PlayStation 3'te DJ Hero da yoğun ilgi gördü. Guitar Hero serisine artık aşina olan oyuncular için tabii ki DJ Hero mutlaka denemeliydi. Xbox 360'ta ise her zaman olduğu gibi Guitar Hero'yu kimse elinden bırakmadı, gitarlar için uzun kuyruklar oluştu. Yeni oyunlardan NBA 2K10'u da ilk kez GameX 2009'da oynamaya fırsat bulan çoğu oyuncu, oyuna kolayca uyum sağladı ve futbol müsabakalarının yanında çok heyecanlı basketbol ▶



■ Ana sahnedeki Rock Band şovda bateride bacakları tutulan Elif, Hande'yle enstrümanları değiştirerek şova devam etti.



■ GameTürk kızları, danslarıyla fuara renk kattı.





■ PES 2010 ve FIFA 10'un yanında futbola doymayan misafirlerimiz, FIFA Street 3 oynamayı da ihmal etmediler.



■ Fırat FIFA 10'da rakip tanımadı.

► maçları yapıldı. Fuarda yer alan diğer önemli yapımlar Gran Turismo 5 ve Tekken 6'ydı. Gran Turismo 5'i manuel vitesle oynayan oyuncular oyunun gerçeğe çok yakın olduğunu birbirlerine tekrar tekrar söylemeden duramadılar. X-Wishes simülatörlerindeyse F1 2010, Logitech'in G25'yle buluştu ve altı vitesli simülatör sayesinde oyuncular sürücü koltuklarından kalmak bilmediler.

Ana sahnede ise bu yıl dansçı kızların gösterileri, kısa tiyatro oyunları, yapımı süren Jadde'nin gösterimi, rap yarışmaları ve yine her yıl olduğu gibi Rock Band turnuvaları yer aldı. Özellikle dans gösterileri küçük çapta izdihamlara (!) yol açtı.

Fuardaki bir başka ilgi çekici olay Toshiba'nın, WTCC yarışlarındaki başarısıyla dünya basınının dikkatini çeken Aytaç Biter ve ekibinin yarışlarda kullandığı ve yaklaşık değeri 1.000.000 TL'yi aşan özel yapım BMW 3.20 ile boy göstermesiydi. Hemen hemen herkes bu özel otomobille bol bol fotoğraf çekti.

Gözleri monitörlere bakmaktan yorulan oyunseverlerin imdadına geçen sene olduğu gibi nostaljik oyunlar koştı. Langırt, rodeo, masa hokeyi ve mini basket oyunlarıyla bir nebeze olsun gözler dirlendirildi. Belli yaşın üstündeki ziyaretçileri çocukluk yıllarına götüren bu nostaljik oyun alanında, özellikle rodeoda epey komik görüntüler ortaya çıktı.

Ve tabii ki LEVEL ekibi olarak bizler de GameX'in tadını çıkardık. İlk olarak Tuna, Tekken 6'da rakipleriyle kaptı. Daha sonra Elif'le, ana sahnede Rock Band şov yaptılar. Tuna ve Elif'e GameTürk ekibinden Hande eşlik etti ve bu yıl ortaya çok fonksiyonlu bir grup olmuş oldu. Yoruldukça enstrümanları değiştiren grup eleman-

ları özellikle bateride oldukça ter döktü. Ana sahnede bunlar yaşanırken Fırat da PES yerine FIFA 10'da oyunseverlere meydan okudu. FIFA'ya dönüşü henüz benimseyemeyen oyunseverler, maalesef Fırat karşısında varlık gösteremediler.

Peki sadece oyun keyfiyle mi bitti GameX? Tabii ki hayır. Fuarda yapılan çekilişlerin sonucunda oyunseverler, yeni oyunların tadının yanında bir de çeşitli hediyeler kazandılar.

Kısacası herkes için GameX 2009, bitmesi hiç istenmeyen, güzel anıllara ev sahipliği etmiş olan bir fuar oldu. Gelecek yıl görüşmek üzere... ■



■ Okurlar Elif ve Tuna'yla bol bol fotoğraf çektiğimiz şansı yakaladılar.

**MAG**

Sony'nin son dönemde PlayStation 3'ü pazarlama konusundaki en önemli silahlarından biri olan MAG, 256 kişiye kadar desteklenen multiplayer yapısıyla ön plana çıkıyor. Oyun piyasaya çıktığında sunucuların hali ne olacak acaba...

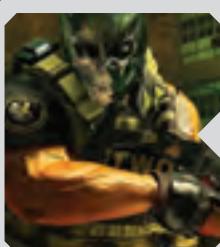
**Mass Effect 2**

BioWare etiketile yayınlanan ilk oyunun RPG oyuncuları tarafından büyük beğeniyile karşılanması, ikinci oyunu kaçınılmaz kılmıştı. Araya Dragon Age: Origins'i de sıkıştırın fırmanın devam oyunu da en az ilk kadar başarılı olacaktır.

**Darksiders**

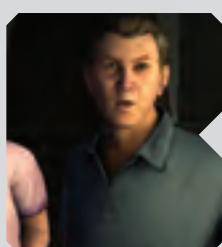
2012 yılında Warhammer dünyasını MMO türüne uyarlayacağı oyunuyla oyuncuların karşısına çıkmayı planlayan Vigil Games, 2010'u bir aksiyon / adventure oyunuyla selamlıyor. PlayStation 3 ve Xbox 360 için hazırlanan oyunu merakla bekliyoruz.

Pzt.	Salı	Cars.	Perş.
28	29	30	31
4	5 ✖ Bayonetta ② Darksiders	6	7
11	12 ✖ Army of Two: The 40th Day ✖ Silent Hill: Shattered Memories ✖ Vancouver 2010		14
18	19 ✖ Dark Void	20	21
25	26 ② MAG ② Mass Effect 2	27	28

Diğer**Army of Two: The 40th Day**

12 Ocak

İlk oyunuyla kendi kitlemini yaratan Army of Two, tam anlamıyla iki kişinin birlikte hareket etmesi ve takım olması üzerine kurulu bir oyun yapısına sahip.

**Silent Hill: Shattered Memories**

12 Ocak

Konami boş durmadı ve Silent Hill hayranlarını geçmişe götürmeye karar verdi. Shattered Memories, serinin ilk oyununun elden geçirilmiş bir versiyonu.

**Vancouver 2010**

12 Ocak

Klavye, joystick, gamepad ve benzeri aparatların kırılmasına yol açmasıyla ünlenen olimpiyat oyunlarına bir yenisi daha ekleniyor. Bu kez buz gibi parkurlarda Vancouver 2010'a konuk olacak ve madalya peşinde koşacağız.



Dark Void

Airtight Games'in yeni, farklı ve eğlenceli aksiyon oyunu... Bu ay dergimizde incelemesini de bulabileceğiniz Dark Void, paralel evrende kaybolan ve hayatını insanlığa adayan Will'in hikayesini konu alıyor.

Cuma	Cmt.	Pzr.
1	2	3
8	9	10
15	16	17
22	23	24
29 <small>» Arthur and the Revenge of Maltazard</small>	30	31



ÜMIT ÖNCEL

AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR



Fotoğraf: Adem Başaran

BEN SANAL BİR ÇİFTÇİYİM KÖYÜMDEN ÇOK UZAKTA

Her ay olduğu gibi bu ay da; olay yaratın, dünya gündemine bomba gibi düşen, sansasyonel, tartışmaya açık ve güvenilirliği şaibeli yeni bir dosya ile yine bu gizli sayfalardayım. Fakat konuma geçmeden önce geçtiğimiz iki ay boyunca bana en son sorulan sorunun cevabı ile başlayalım. Okurlardan sık gelen soru şu oldu: "What is Matrix hocam?". Cevap ise soruyu soran tüm okurlar için aynı: "It is not you".

Bu ay sizlere Facebook'un H1N1'i olarak da anılan Farmville adlı son derece bulaşıcı oyunla ilgili çok gizli bilgiler paylaşacağım. Farmville aslında sadece bir oyun değil. Bu sizin dostunuzu düşmanınızı tanımanız için bulunmaz bir fırsat. İşte Farmville'deki sanal toprak ağalarının tarlalarından kişilik analizi...

TOP SECRET

- * Tarlasındaki ekilecek alanlar tam olarak aynı hızda değilse: Düzensizdir, muhtemelen odası / masası da dağınıktır.
- * Ekilecek alanların tümü tam olarak aynı hızda olmakla kalmayıp, aynı türden ağaçlar ve hayvanlar askeri bir nizama göre esas duruşta diziliyor: Takıntı düzeyinde aşırı Düzenli.
- * Level'ı uzun zamandır tüm arkadaşlarınız arasında en yüksekse: Çok fazla boş vakti var.
- * Farmville karakteri tarlanın ortasındaki saman yığınları arasında hapis durumdaysa: Oyunları ciddiye alan, sağlam bir oyuncu. Tavla bile oynarken konuyu ciddiye alır.
- * Hayvanlar gruplara ayırip çitlerin içérine koymuş ve yürümelerine izin vermişse: Hümanist, hayvan sever, sırin bir insan.
- * Tarlasını üçten fazla bölüme ayırip, hepsine farklı seyler ekmişse: Yine ciddi bir oyuncu. Ekim biçim süreçlerini, traktörün benzinin dolma zamanlarına göre ayarlamış, her şeyi planlamıştır.
- * Tarlasında sadece ağaçlar varsa: Doğa dostu. Zamanında en az bir kere bir ağaçın gövdesi ne çakıyla "Ben şunu seviyorum" diye kazımışlığı vardır. Yıllar sonra gidip o ağaçın büyümüş halinde o yazmayı aramış olma ihtimali %87.
- * Tarlasında hiç ağaç, hayvan yok sadece silme ekim alanı varsa: XP olsun da çamurdan olsun tarzı saplantılı oyuncu. Hayatta bunlar başarılı olur. Arkadaşlığınıza kesmeyin.
- * Size her gün mutlaka Farmville hediyesi yolluyorsa: Sevildiğinizi bilin.
- * Karşı cinsse ve gönderdiği hediyeler genellikle tavşan, ördek gibi sevimli yaratıklarsa: Mesaj veriyor, size ilgi duyuyor demektir.
- * Gönderdiği hediyeler sadece bayraklardan oluşuyorsa: Muhtemelen gönderdiği bayrakların renkleri iki ile sınırlıdır, aklı hala hafta sonu oynanan maçtadır. O gol nasıl kaçar diye düşünmektedir.
- * Tarlasına her girdiğinizde büyük kısmı ıslıl ıslıl gübrelenmiş, parlıyorsa: Sevilen bir kişidir, arkadaşı çoktur. Bu kadar insan yanlışlıyor olamaz, siz de sevin.
- * Tarlasında Farmville şamandırısı, büyük çadırlar, baskalarının tarlalarında pek görmediğiniz ivir zivirler bulunuyorsa: Bunları tarlasınızi ziyarete gelen insanlar görsün diye, gereklisse Farmville parası verip almıştır. Gösterisi seviyor demektir.
- * Level'ı sizinkinden 15 veya daha fazlaysa: Siz ayrı dünyaların insanınız. Ona yetişmeniz mümkün değil. Boşuna heveslenmeyein, artık her gün tavşan göndermeyi de bırakın.

YASAL UYARI:

Ajan Simit, LEVEL Dergisi'ndeki gizli bir bölümdür. Basılmış ve dağıtılmış her sayıda yer almayabilir, her okuyucu tarafından görülmeyebilir. Eğer siz bu sayfayı görüyorsanız ya Facebook'ta Farmville oyununda çok fazla zaman geçirmişsiniz, ya da Farmville konusunda gizli bir yeteneğe sahipsiniz demektir. Bu yazı LEVEL Dergisi Yayın Kurulu tarafından görülmemiş ve onaylanmamıştır. Eğer tüm teknik önlemlere rağmen Fırat bu yazıyı görmeyi başarısra; yazı tamamen hayal ürünüdür. Farmville'den karakter analizi yapmak saçma ve zaman harcanması gereken bir seydır. Hatta gereklisse Farmville diye bir oyun yoktur. Bu tip işlerle uğraşamamızıza bize verilen yazıların teslim tarihlerine uyamamız en doğrusudur. Yazilarımızı geçiktirmek, küçüklerimizi severken aynı anda büyüklerimizi saymak bize yakışan hareketlerdir.



"HERKESE MUHTEŞEM BİR KİTAP"

Dijital fotoğrafçılar için Photoshop rehberi

DVD

+ Photoshop kitabı

2010 teknoloji trendleri

CHIP, yeni gelecek teknolojilere ışık tutuyor



AYLIK YAYINDIR • ISSN:1300-9419 • 312415 • YIL:14 • 2010/01 • 6,50 TL

CHIP

01/2010 [www\(chip.com.tr](http://www(chip.com.tr)) TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ



Video eğitim
Windows 7



Krise dur deyin
Paraliz

HD video kameralar

Sadece 400€'ya Full HD kayıt keyfi yaşayabilir

Sadece 290\$ sizin de bir Windows 7 uyumlu PC'niz ola-

Ideal PC rehberi

Ekonominik, çok amaçlı, oyun ve profesyonel PC tavsiyeleri • Adam adım PC toplama rehberi

Herkese
Video eğitim
Windows 7

TAM SÜRÜM

Google sizi gözetliyor

Google'in hakkınıza sürekli bilgi topladığını biliyor musunuz? Korunmak için tüm araçlar DVD'de!

Hangi telefon işletim sistemi en iyi?

Sabit diskinizin ne kadar ömrü kaldı?

Kontrol edin: Analiz ve tamir için en iyi araçlar

Herkese
Kişisel Bütçe yönetimi
Paraliz

TAM SÜRÜM

Tüm Windows'lar için servis paketi

Windows 7, Vista ve XP'nizi CHIP'in muhteşem servis paketi



En uygun netbook işletim sistemi

Windows 7, XP ya da Linux: Minik bilgisayarlar için en uygun işletim sistemini sizin içi



Video Kurs: Windows 7

TAM SÜRÜM TAKİM

Ocak sayısı bayilerde!

DB
Dünya Basın

İlk Bakış

Test zamanı!

Piyasaya çıkan oyun sayısı azaldırsun, yeni bombalar da birer birer piyasaya çıkacağı günü bekliyor. Biz de bu süreçte boş durmuyor ve büyük yapımları olabildiğince erken bir tarihte edinip oynamaya, sonrasında da şahit olduklarını size aktarmaya çalışıyoruz. Bu konuda Aralık ayında tavan yaptığımızı söylesek de yalan olmaz.

Inceleme sayfalarında bulabileceğiniz Dark Void

bir yana, ilk bakış sayfalarını da yaptıgımız testlerle doldurduk boydan boya. Command & Conquer serisinin final oyunu Tiberian Twilight, Total War serisinin yeni oyunu Napoleon ve son olarak multiplayer FPS tutkunlarının favorilerinden Battlefield serisinin yeni bombası Bad Company 2... Bu üç müthiş oyunu da Aralık ayı boyunca test ettik, vaat edilenleri gözlemediğ ve bunları size aktarmaya çalıştık. İstediğiniz yazdan başlayabilirsiniz!



32

Napoleon: Total War

Osmanlı'dan Roma'ya kadar tarihin tozlu sayfalarını karıştırma şansı yakaladığımız Total War, şimdi de Napoleon'u konu alıyor.



36

Battlefield: Bad Company 2

Multiplayer FPS türünün en iyi örneklerinden Battlefield, Bad Company 2 ile Call of Duty'yi koltuğundan etmeye kararlı.

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



C&C 4

Efsanevi Command & Conquer serisi, 15 yıllık serüvenine 2010 yılında nokta koymayı planlıyor.

40

Görsel Detay

Grafikleri yakından takip edin. Her ne kadar yakın savaş detayları çok iç açıcı olmasa da oyunun geneline hakim olan o kadar farklı detaylar var ki şaşırımadım elde değil. Örnek vermek gerekirse; atlı birimlerin birçok kez ölmeden önce bir ayakları atlarının eğerine takılmış, vücutlarının ise yandan sarktığını şahit oldum.

Napoleon: Total War'da □ yine yüzlerce askerin katledilişine şahit olacaksınız.

Yapım Sega Dağıtım Creative Assembly **Tür** RTS Platform **PC Çıkış Tarihi** 23 Şubat 2010
Web www.totalwar.com/napoleon

Napoleon: Total War

"My enemies are many, my equals are none" - Napoleon Bonaparte

Tarihle ilgiliyiseniz, Total War serisiyle çoktan tanışmışsınız demektir. Yillardır devam eden bir seri Total War. Geçen yıllar içerisinde, biz oyunculara olabildiğince tarihi gerçeklere dayanarak ve inanılmaz bir oyun deneyimi sunarak yoluna devam etti yoluna... Shogun döneminde başlayan serüven her yeni oyunda günümüze biraz daha yaklaşıyor. Napoleon: Total War (N: TW) ise 1800'ler Avrupa'sını bizlerle buluşturuyor. Bir önceki oyuna tarih olarak yakın evet ama artık Amerika ile pek bir alakamız kalmadı. Amerikalılar yerlileri yok ede dursun, bakalım Avrupa'da neler oluyor...

Sıfırdan...

Oyunun ön inceleme versiyonuyla karşınızdayız. İlk olarak gözüümüze önceki oyunlardan farklı olan bir durum çarpıyor. O da bütün oyunun tek bir şahsiyetin adı ve hayatı altında bireleşmiş olması. Oyunun her karesinde, Napoleon Bonaparte'nin hayatından kesitler ile ilerliyoruz. Doğduğu Korsika Adası'ndan ufak bir hikaye anlatımı ile başlıyoruz ve ilerliyoruz. Biz ilerledikçe bir yandan tutorial bölümleri de oynamış oluyoruz. Bu da demek oluyor ki her şeyi görmek için direkt olarak campaing'den Italya bölümünü seçmemeniz gerekiyor. Eğer böyle bir hamlede

bulunursanız bir anda karşınızda; genç bir Napoleon yerine, General Napoleon'u bulursunuz. Senaryo anlatımı çok güzel ve bir o kadar da detaylı verilmiş. Böyle büyük bir liderin nerelerden geçtiğini, hangi savaşlarda bulunduğuunu anlamamız açısından harika bir iş çıkarmış yapımcılar.

Malumunuz N: TW büyük ölçüde Empire: Total War'a (E: TW) benzerlik gösteriyor. Hem oyunların geçitleri tarihler açısından, hem de E: TW'in bir eklentisi olarak piyasaya çıkışması beklenmesi sebebinde... Fakat oyunun piyasaya çıkışmasında en azından üç ay olduğu gerektiğini göz önüne alırsak, bu benzerlik -tarih hariç- ziyadesiyle değişebilir. Nitekim oyun kendi başına çalışan bir oyun olarak aramiza katılmaya hazırlanıyor.

Ayrıntılar...

Diğer Total War oyunlarından da bildiğiniz üzere bir adet campaing modu ve bir adet de "Historical Battle" modu mevcut oyunda. Her ikisinde de Napoleon'un bizzat kendisini kontrol ediyoruz. Campaing'imizin ilk bölümünde; Viyana'ya ulaşmaya çalışıyoruz. Tipki Napoleon general olukturken sonra attığı ilk adımı atar gibi...

Oyundaki değişimlerden bahsedelim biraz da... Grafikler tamamen olmasa da büyük ölçüde yenilenmiş. Duman ▶



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

TEST
ETTİK





► efektleri o kadar kaliteli ki ortalamada bir savaştan çıkan duman yüzünden birimlerimi birçok kez göremez oldum. Ne çok abartı, ne de çok az olmuş... İlginç bir nokta fakat sanayi devriminin etkilerinin en baskın göründüğü bir dönem ve yapımcıların duman kalitesine odaklanması şimdiden doğrusu. (Bu kadar ince düşüneceklerini tahmin etmemiştüm. Tarihte ilgilenenler anladı beni.) Birçoklarının sinirini bozan; "birbirinin aynı üniteler" durumu da geliştirilmiş. Fakat dikkatle incelediğimde bu sistemin halen tam olarak olmasa gereken noktada olmadığını şahit oldum. Yapım esnasında üstünde bolca durdukları bir durum oysakı... Tam sürümde ünitelerin daha iyi görünmesini umuyorum.

Savaş alanlarını ise en çok değiştiren durum; her generale özel bir yetenek atanmış olması. Ürettiğiniz bazı generaller kuşatma altında fazladan bonus alırken, bazıları da ordusunda bulunan atlı birimlere fazladan moral sağlayabiliyor. Bir de savaş içi kullanılabilen yetenekler söz konusu ki bu durumu Napoleon Bonaparte'yi kontrol ederken net bir şekilde görüyoruz. Kullanılan iki farklı



yeteneği var ve bir tanesi sayesinde kaçmakta olan üniteleri otomatik olarak "rally" (Yani kaçan bir birimi, savaşa yeniden dahil ediyor.) haline getirebiliyor. Diğer ise "inspire" ve bu yetenek herhangi bir ünitenin moralini kısa bir süreliğine artırıyor. Bu özellikler sayesinde ne badipler atlattım anlatamam. Ayrıca Napoleon'un orduya kattığı moral, yadsınamaz derecede büyük.

Interface'de ufak bir değişiklikle gidilmiş. İlk olarak E: TW'daki icon'ların kullanımı devam ettirilmiş ama artık daha geniş bir interface'ımız var. Ünitelerimiz iki sıra değil de tek sıra halinde dizilebiliyorlar. Nitelik çok da büyük bir değişiklik ya da yarar sağladığı söylemenem. Bakalım gelişme sürecinde daha etkili ve kullanışlı bir interface tasaranacak mı...

Birbirinden farklı yüzler ekleyememişler belki ama oyunda 350 civarında birbirinden farklı ünite olacak





demişti yapımcılar. Gördüğüm kadar ile doğru da söylemiş. Öyle ki bu ünitelerin sadece görünüş olarak değil, işlev olarak birbirinden kolayla ayrılabilir. Mesela benzer silahları kullanan bir İngiliz ile bir Rus askeri kesinlikle farklılık gösteriyor. Ünitelerin yetenekleri de gayet açık ve net bir şekilde gözler önüne serilmiş. Atış mesafesi, isabet oranı, ateş gücü, defans gücü, yakın mesafedeki etkinliği ve morali olarak da gitgitimiz durumlardır. Bütün bunlara bir de hava durumu eklemiş yapımcılar. Yağmurlu bir havada ünitelerinizin morali bozulduğu yetmiyormuş gibi bir de görüş mesafeleri kısıtlanıyor. Sadece bu sebepten ötürü bile neredeyse imkansız olan bir savaşı kazanmak, artık hava koşulları ile birlikte eskisi kadar zor görünmüyor.

E: TW'da bence ciddi bir sorun olan yükseklik problemi ortadan kaldırılmış. Şöyle ki herhangi bir tepedeki ünite, aşağıda kalan düşmanına inanılmaz zararlar verebiliyor. Bunun karşılığında ise ufak tefek karşı saldırı mermisine maruz kalıyor. Gerçekçilik açısından ziyadesiyle önemli bir düzenleme olmuş. Yapay zeka konusu ne yazık ki gene biraz "yapay" duruyor. Nasıl düzelticekler bilmiyorum ama belli başlı hatalar halen devam etmekte. Deploy esnasında kurulan anti-süvari çitlerini

Yağmurlu bir havada ünitelerinizin morali bozulduğu yetmiyormuş gibi bir de görüş mesafeleri kısıtlanıyor

ele alalım. Bir köprüdeyiz ve burayı koruyan birim kaçmakte. Kurulan defansın yanında ise atların rahatça geçebileceği, yeterli bir alan mevcut. Fakat eğer olur da direkt olarak düşmana tiklarsanız; bütün atlarınız birer naylon gibi etrafta uçşarak ölecektir. Bu durumda karşısınızda ünitelerinizi bir çocuğa laf anlatırmışçasına, adım adım hareket ettirmeniz gerekiyor.

Rusya'yı da alırdı da neyse...

Oyunun piyasaya çıkışmasına yaklaşık üç ay var. O zaman kadar kim öle kim kala. Fakat düşünçülerim olumlu yönde. Şöyle ki bütün bir serinin tek bir kişiye indirgenmesi hoşuma gitti. Buna paralel olarak senaryonun işleniş kalitesi de gayet iyi. Gelen yenilikler çok büyük değil, evet. Ama çok görmezden gelecek kadar da önelsiz yenilikler değil bunlar. Total War gibi oyun serilerinin her yeni bir oyunda yapması gereken birçok şey söz konusu. Yani sadece bir konuya odaklanmaları gibi bir durum söz konusu olamaz. Hal böyle olunca da kısa zamanda çıkarılan oyunlarda çok büyük ilerlemeler görememek de gayet doğal. Ben yinede merakla bekliyorum oyunu. Malum bundan önce hiç hayal kırıklığına uğratmadı bizi Total War. Ayrıca Napoleon Bonaparte gibi; kimileri için deli, kimiler için dahi olan bu adamı ve peşinden gelen bir ulusu kontrol etmek,ambaşa bir tat verecek gibi geldi bana... ■ Ertuğrul Süngü





Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım EA Dice Dağıtım EA Games Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 2 Mart 2010

Web www.ea.com/games

Battlefield Bad Company 2

Bekleyişimizin son demleri...

Acayıp tembelim bugündeler. Yıllık iznim başladığ, bir aya yakın süre ofise adımı atmayacağım ve bunun için hiç de üzülmüyorum. Kahvemi yapıyorum, pijamamı giyiyorum evin içinde televizyon ve bilgisayar arasında mekik dokuyorum. Evi özlemişim yahu! Sabah karga kakasını yemeden kalkıp işe gitmemek harika bir duygudur. Son günlerde en sevdigim üç şey ise; kahve, pijama ve Modern Warfare 2. Neden konuyu buraya getirdiğimin sebebi ise yazı boyuncu MW2 ve Battlefield: Bad Company 2 arasında uafak kıyaslamalar yapacak olmam. Elbette B: BC2 Mart ayında raflardaki yerini alacak (Böyle bir laf vardır değil mi? Raflardaki yer, nereye orası.) ve şu anda PS3'ten oynanan Beta sürümünün baya bir kısıtlı olması nedeni ile oyuna acımasızlık yapacak değilim.

Nihayetinde Battlefield oynayanlar bilir, yeni oyunda da aşağı yukarı nelerin geleceğini tahmin edebilirler. MW2'de B: BC2 ile karşılaşacak en iyi savaş oyunu olduğu için arada bir ikisi arasında gidip geleceğiz.

Dediğim gibi şu an ki Beta sürümü PS3 ile kısıtlı ve Beta anahtarları almayı bir süreliğine durdurdular. Herhalde yeterli oyuncu kapasitesine ulaştılar. Yarı anahtarlar için bir süre beklemeniz gerekecek. Yazıyla geçmeden söylemem lazımdır, PS3 gamepad'ı ile oyun oynayan arkadaşlara peygamber sabırlarından dolayı şapka çıkarıyorum. PS3'üme çok dokunmadığım için başka bir yolu var mıdır o konuda cahilim ama PS3 gamepad'ı ile B: BC2 oynamanın eziyet, işkence, oyuncuya gaddarca bir deneyim ve daha kelimeleler ile tarif edemediğim bir tecrübe yaştığını belirtmem lazımdır.



TEST
ETTIK

■ İşte savaşı iliklerinize kadar hissettiren bir sahne.

Beta sürümü Arica Limanı denen bir yerde geçiyor. Hiç üşenmedim (Yıllık iznimde çok tembelim bunu da hesaba katın lütfen.), sizin için araştırdım, Arica Limanı'nın Güney Amerika'da Şili'de olduğunu buldum. O bölgede Güney Amerikalılar ile savasağınızı saniyorsanız yanlıyorsunuz. Ne alaka ise, dünyanın o beri köşesinde ABD'liler gene Ruslar ile savıyor. Sayfalarda bir veya iki tane Arica Limanı'nın gerçek resmini bulabilirsiniz. Bulutsuz mavi bir gökyüzünün altında sıcakta kavrulurken teperlerden inip, limana kadar ilerliyoruz. Aynı resimde olduğu gibi konteynırlar ve bir gemi dahi var. Arica Limanı'nın mantığı şöyle, toplam üç büyük bölgeye ayrılmış durumda. Harita "Rush" moduna göre ayarlanmış. Her üç bölgede de iki adet kilit nokta var. Saldırı taraf bunları yok etmeye, savunan taraf ise belli bir süre savunmaya çalışıyor.

Oyunuda saldırınlar Amerika, savunan ise Ruslar.

Detaylara inmeden önce kabataslak ilk yorumumu yapayım. B: BC2, müthiş bir şekilde muharebe hissi veriyor. "Muharebe" kelimesi çok önemli çünkü onu MW2 ile ayıran en büyük özellik bu. MW2 daha dar alanda özel timlerin birbiri ile çatıştığı bir oyun, B: BC2 ise tam aksine

çok büyük bir alanda, topla, tankla, tüfekle ve bütün ağır sanayi hamlenizle (Cüneyt Arkın geldi aklıma.) top yekün savaşa girişiğiniz bir oyun. MW2'de çatışmalar daha çabuk sonuçlanırken, B: BC2'de -oynadığımı kadariyla- taraflar iki farklı cepheyi almak için bir hayli uğraşıyorlar. Saldırı tarafın belirli bir doğma sayısı var, bu sayı bitmeden yeni mevziiyi ele geçirmesi gerekiyor, geçirirse doğma puanına yenisi ekleniyor. Saklanılacak, mevziiye ya da pusuya yatacak birçok nokta var. Ayrıca askerlerin konuşmaları çok çeşitli ve gaza getirici... Ruslar Rusça konuşuyor, eşimin bana çevirdiği kadariyla, "A'yı iyi savunmadığımız için kaybettik, hemen B'ye geçin," "İleride keskin nişancı var başımı bile kaldırıtmıyor," "Yanımda çok fazla yaralı var sıhiye istiyorum" gibi replikler ve güzel birkaç küfür eşliğinde oynuyorsunuz.

Alpha, beta, gamma, delta, teta...

Oyunuda gene dört adet seçilebilecek sınıf var: Assault, Engineer, Medic ve Recon. Assault sıcak çatışma ile burun burna sınıf. Fazladan cephanesi ve saldırı tüfeklerine takabileceği bomba atıcı aparatı mevcut. Engineer ise hasarlı araçları "Power Tool" ile tamir edip, roket atarı ile tankları ►

Bencillik Yasak

Dizi repliği gibi oldu farkındayım ama anlatmak istediğim nokta şu. Oyunda bazı noktalara hızla gitmek çok önemli. Tek başına kahraman olmak isterken kurban olmamak için mutlaka arkadaşlarınıza hareket edin. Ama bir el bombasının hepini aynı anda öldüreceği kadar yakında da değil.



► başına bela olabiliyor. Ayrıca sabit mini makineli tüfek, zırh delici top, güdümlü füze gibi aparatları kullanabiliyor. Medic ölen karakterleri defibrillator ile canlandırıyor, yere bıraktığı can paketleri ile yaralı oyuncuları tedavi edebiliyor ve hafif bir makineliye sahip. Recon ise keskin nişancı; düşmanların yerlerini tarayıcı ile bulabiliyor. Ayrıca her sınıf büyük ve el bombasına ortak silah olarak sahip. Adam öldürdükçe, yer savunurken, saldırırken ve daha birçok değişik nedenden dolayı puan topluyoruz. Puan toplamak oyunda çok

zor değil dolayı ile yeni silahlara takılan aparatları açmak için almanız gereken puanı hemen edinebilirsiniz. Oyundaki rütbe sistemi ile de kullandığınız araçlara yeni aparat ve teçhizatınıza yenilikler katabiliyorsunuz.

Oyunun genelinde olacak mı bilmiyorum ama Beta'sında uçak yok. Klasik Battlefield'de sadece uçak kullanmak için özel joystick alan arkadaşımın yine ısrarla uçak bekleyeceğini eminim. Araçlar ise Light, Heavy, Air ve Water olarak dörde ayrılıyor. Light: Quad, Hummer, Akrep; Heavy: Dört adet tank çeşidi; Air: Hind, Apache, Blackhawk, UAV ile atılan roketler ve insansız mini helikopter; Water: Hüküm bot ve Jet Ski'yi kullanımımıza veriyor. Çoğu aracın, örneğin iki kişilik Quad'ın bile tepesinde makineli tüfek mevcut. Oyunu önceden sıparış edenleri ise üç farklı tüfek, tanklara takılan bir algılayıcı ile gizli üniteleri bile görme özelliği sağlayan cihaz, tanklara fazladan zırh gibi özellikler edinilebilecek. Araç ve silah sayısı tatmin edici ama bir sınıf seçimine göre belli silahlara bağlı kalmanız kısıtlayıci. MW2'deki gibi kendi karakterimizi yaratamamak halen büyük bir eksidir.

Oyundaki çoğu bina neredeyse 90% gibi büyük bir yüzde ile yıkılıyor. Arica Limanı'nda da birçok bina olduğu için tankların devreye girdiği anlarda ortalığın darmadağın olduğunu göreceksiniz. Her silahı daha aacamadığım için nişan alırken silahların aşırı tepmesi sinirimi bozdu. Keskin nişancılık ise çok kolay çünkü dürbüne baktığınız anda nefes alıp verirken nişangah hiç hareket etmiyor. Sanki o ağır silahı omzunuzda kolaylıkla tutuyormuş gibi duruyorsunuz. MW2'nin aksine düşmanı devirmek için bir hayli ateş etmeniz gerekiyor bu da gerçekçiliği biraz yok ediyor, ayrıca ortalığa sürekli Noel Baba gibi can paketi bırakılan sıhhiyecileri saymıyorum bile. Ölume yaklaşacak kadar vurulduğunuzu görüşünüzün bulanması ise güzel bir detay, nişan almanızı iyice zorlaştırıyor.

Beta sürümü tek bölüm ile kısıtlı olduğu için oyuncunun tam olarak pişmediği anlaşılmıyor. Ama tek bölüme göre değerlendirirsek savaş heyecanını iyi hissettiğidi, oyuncuları takım oyununa zorladığını söyleyebilirim. Tanka güvenerek arkasına dizilip



■ Araçları babanızın malı gibi kullanmayın. Hele içine bir den fazla asker alan araçları hiç. Haritalar büyük olduğu için en hızlı yol olan araçlara alabildiğiniz kadar asker alın.



saldırıya geçen askerleri pusuya düşürmek, tek tankı indirmek için koca bir bölük seferber olmak gerçekten çok eğlenceli. Farklı parçalara ayrılan bu büyük haritanın ise her bölümünün atmosferinin değişmesi ve birbirinden ayrı taktikler uygulamanız gerekmesi mücadele ettirici. Mesela ilk bölümde tanklara binip güçlü bir darbe vurmaya çalışırken, ikinci bölümde binaların yoğunlukta olduğu bölgeye girdiğinizden dolayı iş piyade çatışmasına dönüyor.

Science of Sleep

Battlefield: Bad Company 2 geldiğinde yine kendi dalında rakipsiz olacağımından eminim. Battlefield'i "Muharebe Bölgesi" diye çevirsem, çok uzak bir anlam vermiş

olmam; oyunun da temel amacını belirtmiş olurum hatta. Modern Warfare ile ikisini kalın çizgilerle birbirinden ayırmak gereklidir. Benim görüşüm ikisinin de çok iyi oyunlar olduğunu. B: BC2 geldiğinde kesinlikle alacağım. Bu arada MW2 oynamak cidden bünyeme yaramadı. Akşam yatıyorum, saniyorum mışıl mışıl uyuyacağım... Gözlerimi kapadığım anda çatışma sahneleri akımı, kulaklarımı ise mermi çınlamaları ve asker bağırları dolduruyor. Aldırmayıp "Uyuyayım" diyorum, bu sefer rüyamda MW2'de zombi ve uzaylı avlarken kendimi buluyorum. Neymiş: 1. Oyunların tadını kaçırmadan oynamak lazımmış. 2. MW2 harika oyunmuş. ■ Nurettin Tan





A man in a flight suit and helmet is shown from the side, looking out over a blue planet's surface. The scene is set against a bright, glowing horizon.

TEST
ETTİK



Yapım EA Games **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Strateji **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 16 Mart 2010
Web www.commandandconquer.com

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

Sonun başlangıcı...

Çorak bir ovada toz kaldırı kaldırı koşan askerler, kendi postal sesleri ve nefes alış verişleri haricinde bir şey duymuyorlardı. Tepenin yamacına yaklaştıklarında nefes seslerinin arasına uzaktan gelen "VINNN!" ve daha önce hiç duymadıkları bir ses karışımıyla başladı. Arkadakilerden birisi "Bu ses de ne?" diye sorarken, "ÇIYUVVVI!", öndeği mavi bereli bütün el bombalarıyla birlikte küle döndüverdi. Yanmış protein kokusu etrafı yayılırken EVA, GDI üssüne "Unit lost..." mesajını verdi. Bu kül yiğininin adı James idi; sıkı bir beyzbol hayranı, iyi bir baba ve "Obelisk of Light" adını hayatı boyunca hiç duymamış bir adamdı. Benim içinse kül yiğininin adı sadece "grenadier" idi, arkasından koşan onlarcasından biri... Artarda gelen birkaç sesten sonra GDI keşif birlüğinden geriye sadece kül yiğini ve yanmış et kokusu kaldı. O anda yüzümde bir gülümsemeyle aklımdan tek bir cümle geçti: Çok pis yere dikmişim bu kuleyi...

İşte Westwood Studios, yıllar boyunca beni böylesi ruh

hallerine soktu. Bu hezeyanlar ilk defa 1992 yılında Dune ile başladı. Böylece gerçek zamanlı strateji türü ile tanışık ve PC platformunda Dune II ile başlayan savaş, Warcraft, Starcraft, Command & Conquer ve Age of Empires gibi efsanevi serilerle devam etti. Şimdi bu efsanelerden C&C, dördüncü oyunla birlikte 2010 yılında oyun dünyasına veda edeceğini açıkladı. Eminim ki her oyuncunun aklına anısı olan bu serinin vedası da bir o kadar akılda kalıcı olacaktır. Tiberium savaşlarının sonuncusuna doğru ilerliyoruz ve nasıl bir veda olacak hep birlikte göreceğiz.

2062 yılında insanlık, kendini yok olusun eşiğinde bular. "Tiberium" adı verilen zehirli yeşil kristal, neredeyse bütün gezegen yüzeyine yayılmıştır. İşte böyle umutsuz bir noktada gizemli NOD lideri Kane, GDI'a ulaşır ve Tiberium'un yayılmasını kontrol altına alabilecek bir sistem geliştirdiğini söyler. Ama "Tiberium Kontrol Ağrı" denilen bu sistemi, Kane'in GDI desteği olmadan kurabilmesi imkansızdır. Bu nedenle de ortak tehlike karşısında GDI ve NOD güçlerini birleştirmek zorunda kalırlar. 15 yıl sonra kontrol ağının büyük kısmı tamamlanır, artık Tiberium kontrol altına alınmıştır. Geriye tek bir soru kalır: "Kane neden yardım etti ve karşılığında ne talep edecek?" GDI, NOD ve zehirli Tiberium... Vakit alacakaranlık, gece çöküyor ve Tiberium güneşinin kimin üzerine doğacak bilimmiyor.

Oyunun yapımcılarından Jim Vessella, GDI senaryosunun adının "The Men That Killed Kane" (Kane'i ►



▶ Öldüren Adamlar) ve NOD senaryosunun adının da "All Things Must End" (Her şey Sona Ermeli) olduğunu açıkladı. Electronic Arts ayrıca, oyun bittiğinde oyuncuların aklında tek bir soru işaretini bile kalmayacağı ve her şeyin açıklanacağı sözünü verdi. Böylece oyunu bitirdiğimizde, 15 yıldır bilgisayarlarımıza devam eden Tiberium savaşlarının sonunu görebileceğiz. Kane karakterini yine alışıtığımız yüz Joseph D. Kucan oynayacak ve C&C'ün veda oyunu niteliği taşıması nedeniyle ara videolarla diyaloglara öncekiерden daha fazla önem verilecek.

Fazla Tiberium bünyeye zarar

C&C4, serinin hayranlarında şimdiden şüphelenmeye başlanmaya pek çok yapısal değişikliği de beraberinde getirecek. Bunalardan ilk göze çarpanı, oyuna bir miktar RPG öğesinin eklenmesi. Düşmanları öldürerek, müttefiklere yardım ederek ya da Tiberium Kontrol Ağ'ını aktif hale getirerek belli bir miktar tecrübe puanı (XP) kazanılacak ve bunlar arasında internet üzerinden oyuncu profiline yansıtılacak. (Oynayabilmek için internet bağlantınızın sürekli açık olması gerekiyor.) Oyuncular seviye atladiğça yeni birimlere, yeni güçlere ve yeni geliştirme seçeneklerine kavuşacaklar. Ana senaryo görevlerinden, multiplayer oyunlardan ve Skirmish haritalardan alınan bütün XP, aynı oyuncu profilinde toplanacak. Ana senaryonun bir bölümünde takılınca hemen birkaç Skirmish oynayıp seviye atlayınca, ana senaryodaki düşman da aynı ölçüde güçlenecek. Hatırlarsanız benzer bir sistem daha önce Bethesda'nın Oblivion'da kullanılmıştı. Oyuncunun haricinde, eskiden olduğu gibi birimler de tecrübe kazanıp güçlenebilecek, her birim çeşitli şekillerde geliştirilebilecek. Mesela istersek ana üs aracımız olan Crawler'ı makinelik tüfek ve toplar ile donatabileceğiz. Ana senaryoyu tek başına geçmek hala zor gelirse ya da takım oyunundan ayrı bir keyif alıyorsanız, hemen bir arkadaşınızdan yardım isteyip aynı haritayı birlikte de oynayabileceksiniz.

Crawler demişken, serinin ruhuna ters düşen bir başka



Patlamalardan yükselen siyah dumanlar, roketlerin arkasında iz bırakınca daha açık renkli dumanlar ve Mastodon'daki patlamadan yükselen beyaz dumanlar görülmeye değer nitelikte.

yeniliğe geçelim. Artık ana üs kurmaya yarayan aracımız (MCV - Mobile Construction Vehicle) sabit olmayacak ve sürekli yer değiştirip istediği yere kurulabilecek. Belli bir bölgedeki çatışmaya odaklanıp bütün üssü de çatışma bölgесine taşıyabilmek, yerine göre güzel bir özellik olsa da oyunun adı C&C olunca insan böylesi deneyimleri pek hoş karşılayamıyor. Üssümüz hareket ederken dahi üretim yapabilecek, yol boyunca ürettiği bütün birimler, ilk durup kurulduğu noktada dışarı çıkivecek. Oyunda bina dikme seçeneğimiz olmadığı için asker, tank ve uçak gibi aklınızda gelen her şeyi Crawler üretecek. Crawler'ımız yok edilirse bize ait bölgedeki (Küçük altıgenlerle kaplı alan.) istediğimiz bir noktaya, dünya yörünگesinden hemen bir yenişi düşüvererek. Araç yeryüzüne çarptığında derin bir krater oluşturacak ve etrafına aynen bir süper silah gibi çok büyük hasar verecek. Bu hasar süper silah niyetine çok sık kullanılamaması diye, uzaydan 20 defa çağrılabileme seçeneği ve her düşme sonrasında bir dakikalık şarj olma süresi eklenmiş. Yapımcılar bu özelliğin, multiplayer oyunlarında en başta elenen oyuncunun sıkılıp diğerlerini beklemesini engellemek amacıyla eklendiğini belirtiyor. Düşüş noktasındaki yüksek hasar da diğer oyuncuların doğma noktasında kamp kurmalarını engellemek için konulmuş. Böyle yeni oyun dinamikleri, şimdiden yepeniyi oyun taktiklerine yol açacak gibi görünüyor. Oyunda saldırı, savunma ve destek olmak üzere üç sınıf Crawler bulunacak ve her modelin kendine özgü hareket tarzı



ve üretebileceği özel birimler olacak.

Bu noktada söyle bir değerlendirmeye yapma ihtiyacı duyuyorum: Anladık, artık her şeyi Crawler üretecek; çünkü o ana üssün ta kendisi. Peki bu araç patlayınca şak diye uzaydan yenisini almanın mantığı nedir? Defansif Crawler'ın dikebileceği birkaç savunma amaçlı bina'yı saymazsa, yeni oyunda bina dikmek yok, üs kurmak yok, üssünü koruma derdi yok, hatta üssünü koruyamadığında bırakın kayba uğramayı, süper silah tadında dünyaya iniş yapan yeni bir üsse sahip olma var. Taktiksel mücadele nerede? Bir MCV'yi kaybetmenin yarattığı boşluk hissi nerede? Askerlerin üstüne sürüdüğümüz hantal Harvester'lar nerede? "Aaa, Harvester yok mu!?" diye şaşırırlar olduğunu duyar gibiyim. Haklı olarak, "Peki o zaman bu kadar Tiberium kristali ne işe yarıyor?" diye soracaksınız. C&C4'te bu kristalleri toplayıp üssünüzü getirirseniz, Tiberium'u birimlerinizi ya da teknolojinizi geliştirmek için kullanabilirsiniz. Tamam, belki de çok güzel bir oyun olacak ama ya Command & Conquer nerede? Anladığım kadaryla devam oyunu yapmayacak olmanın getirdiği rehavetle ekip fazlaıyla özgür ve deneyimli olmuşmuş. Keşke bu kadar yeniliği başka bir oyunda yapsalardı da biz de çıkışak oyunu alışılmış C&C kriterlerinden bağımsız bir şekilde değerlendirebilseydik. Bütün bu olumsuz değerlendirmelerin dışında, oyunun kapalı betası üzerinden yaptığımız multiplayer ▶





▶ savaşların yine de eğlenceli geçtiğini söyleyebiliriz. İnternet üzerinden oynadığımız çoğu haritada, oyunun hızlı temposuna ayak uydurabilmek için oyuncuların ağırlıklı olarak destek sınıfı (Support) seçtiğini gördük. Ne de olsa Orca'lardan oluşan bir bulutu sağa sola yollayivermek çoğu sorunu hızla halledebiliyor.

Aslında savaş hiç bitmez

Tiberian Twilight, serinin veda oyunu olsa da bu, ana senaryo görevleri bittiğinde oyundan bitecek anlamına gelmiyor. 10 kişilik haritalarda beşçe beş savaşılabilceğini bir yandan belirli sayıda bölgeyi ele geçirmeniz gerekeceğini söylesem, oyun ömrü açısından yeterli bir açıklama olur herhalde bu. Takımlar arası savaşta her oyuncu GDI ve NOD haricinde, bir de saldırı, savunma ve destek sınıflarından birini seçecek. Eğer büyük tanklar ve Mastodon'lar ile ateş hattında yer almaktı istiyorsanız saldırıcı sınıfını, kulelerle savunma hatları kurup aynı zamanda cephe gerisinden devasa toplarla ve uzaydan Ion Cannon ile düşmana ölüm yağırmak istiyorsanız savunma sınıfını seçmenizi öneririz. "Yok, ben daha ilginç bir oyun stili denemek istiyorum, bol bol uçağım olsun, gemim olsun, dostuma buff, düşmanıma debuff olayım" diyenlerden seniz o zaman destek sınıfı tam size göre. Savaş boyunca oyuncular istedikleri gibi sınıf değiştirebileceği için stratejiler sürekli esnek kalmak zorunda olacak. Diyelim ki saldırıcı sınıfı olarak oyuna başladınız ve bir sürü tank ürettiniz. Biraz da hava kuvvetiniz olsun istiyorsanız o zaman elinizdeki mevcut Crawler'ı yok edip uzaydan destek sınıfı bir Crawler isteyecesiniz. İşte oyunda sınıflar arası geçiş yapmak bu kadar



basit. Sınıf değiştirdiğinizde önceki sınıfa ait bütün birimler elinizde kalmaya devam edecek, böylelikle karma tip ordu kurma şansınız da olacak. Multiplayer, co-op ve oyuncu profilinin seviye atlaması seçeneklerini düşünülünce, oyunun çalışması için internet bağlantısının zorluluğu iyice anlaşılacaktır. Bu zorunluluk aynı zamanda korsan oyun sektörüyle mücadele etmeye de EA açısından kolaylaştırıacak bir unsur. Kopya oyunla EA sunucularından yararlanılabileceğini ve siteye kullanıcı profili açılabileceğini düşünmüyorum.

Oyunda o kadar çok radikal değişiklik var ki önem sırasına göre anlatım yaparken grafik ve müzik gibi aşırı yenilik barındırmayan unsurları yazının sonlarına bırakmak gerekti. Ses efektleri ve müzikler serinin önceki oyunlarındaki gibi alıştığımız kalitede. Özellikle NOD tarafında oynarken bir ara Lisa Gerrard'in sesini duyar gibi olduk ve kendimizi Gladyatör filminde hissettik. Grafiklerse her yeni oyunda olduğu gibi bir önceki oyuna göre biraz daha iyi. Serinin bütün oyunları Generals'a kadar W3D (Westwood 3D) grafik motorunu kullanmıştı, daha sonra Generals ile birlikte W3D'nin geliştirilmiş versiyonu olan SAGE (Strategy Action Game Engine) grafik motoru kullanılmaya başlanmıştı. SAGE, partikül ve patlama efektlerini bir strateji oyunundan beklemeyecek kadar yüksek bir kalitede gösterebiliyordu. Aynı



zamanda oyun boyunca şafak, sabah, akşam ve gece şeklinde zaman akıyor ve buna bağlı olarak gölgeler uzunlukları değişiyordu. Büyük patlamalarda oyun içindeki zaman donuyor ve kamera bu patlamaların çevresinde 360 derece döndür her parçacığı ve detayı bize şöyle bir gösteriyordu. "Matrix efekti" dediğimiz bu şey o zamanlar ne de çok hoşumuza giderdi. Son olarak Red Alert 3'te SAGE daha da geliştirilip "RNA" adını aldı. Bu yeni motor, ışık efektlerini ve hasarları daha iyi gösteriyor. Silah patlaması, bomba patlaması ve alev gibi pek çok öge kendine has bir parıldama ve gölgeler sisteme sahip. RNA grafik motoru birkaç küçük rötuş ile C&C4'e de entegre edilmiş. Mesela sadece Crawler için, vurulduğu yere ve vuran silahla göre ayrı ayrı pek çok patlama efekti hazırlanmış. Özellikle bütün patlamaların ve ışık efektlerinin çevredeki araçların ve coğrafi şekillerin üstüne yansımışı sağlanmış. Kapalı beta sürümünü denediğimiz sistemde (Intel E 2160 3.0 Ghz işlemci, 512 MB ATI Radeon 4850, 2 GB RAM) 1440 x 900 çözünürlük ve en yüksek (Ultra High) detay seviyesinde kalabalık savaş sahneleri de dahil olmak

üzere hiçbir performans sorunu gözlemedi. Tek gözümüze çarpansa "mantis" gibi bazı araçlarla ait ateş etme anımsyonunun, kalabalık ve bol patlamalı ortamlarda araçtan dışarı çıkan bir karton kanat gibi sağa sola sallanması oldu. Bu küçük problem de muhtemelen kapalı beta sürümünden asıl sürümde geçene kadar giderilecektir.

Alışındığımız C&C çizgisinin fazlasıyla dışına çıkmış olmasını göz ardı edebilirsek, sunduğu yeni birimler, oyun stilini ve multiplayer üzerine kurulu esas yapısı itibariyle Tiberian Twilight, denenmeye değer bir yapıp olarak öne çıkıyor. Yılların ve adının hatırlaması, biliyorum ki ben de dahil pek çoğumuz bu oyuna bir şans verecek. Tıpkı Spider-Man serisine sinema salonlarında inatla şans vermemiz gibi... Yolun açık olsun kumandan, personel meslek içi eğitim ve denetleme testimizi de (Buralarda bir yerlerde olacak.) çözüver kapıdan çıkmadan.

■ Ömür İklim Demir



Acımasız bir Sandstorm saldırısı her yeri roketlerle doldurmuş.



TEST
ETTİK





Yapım Sega Dağıtım **Rebellion Software** **Tür** FPS Platform PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 16 Şubat 2010

Web www.sega.com/games/aliens-vs-predator

Aliens vs Predator

Predators win...

Daha önce de defalarca dile getirdim; yaratıklar benim ilgi alanım. (Uzaylı da olsa, insan da olsa yaratık, yaratıktır.) Haliyle Aliens vs Predator serisi (Oyun serisinden bahsediyorum.), 90'ların sonundan beri hayatımı dahil. O tedirgin edici radar, müthiş ses efektleri, karanlıkta duvarlarda yürüyen koca kafalı yaratıklar, üç tarafı da (Alien, Marine, Predator) seçip oynamaya imkani... Bir bilim kurgu hastası, bir oyundan daha fazla ne isteyebilirdi ki... İşte bu yüzden yeni Aliens vs Predator'un esklere pek bir şey katmadan geleceğini biliyordum. Çünkü iyi bir şeyi daha iyi bir hale getirmeye karar vermek cesaret ister. Rebellion Software bu cesareti gösterecek firmalardan biri değil maalesef. PC'deki ilk AvP'yi yapan Rebellion, işini sadece sağlamla alarak, ilk oyunda karşılaştığı

övgülere ve başarıya tekrar sahip olmak istemiş belli ki. Peki bu isteği gerçekleşecek mi? 16 Şubat'ta piyasaya çıkacak olan oyunun "ön inceleme versiyonu" bize bu sorunun cevabını %90 oranında verdi.

Marine

Yine kulağımızda telsiz sesi, yine yalnızız, yine etrafı yaratıklar kol geziyor ve yine her yer karanlık... Bu türdeki oyunların %99'u artık aynı kalıpta. Telsizden gelen objective'lerin niteliği ▶

► bile aynı. Elimizde pulse rifle ile oradan oraya, telsizden gelen emirler dahilinde, yaratık saldırularını bertaraf ederek, radarımızın üstünde çıkan ok yönünde koşturuyoruz. Evet, yol gösterici ok koymuşlar oyuna ve nereye gideceğinizi direkt gördüğünüz için o kaybolma duygusu ve yolu ararken yaşanan panik yok olmuş. Bu noktada insan kendine sormadan edemiyor. Yeni nesil oyuncular zora gelemediyor mu yani... Neyse... Karanlık ortamlarda kısa süreli etrafı aydınlatan, sınırsız saydaki meşalemizi fırlatabiliyoruz. (Önceki oyunda, meşalenin yanında fenerimiz de vardı.) Diğer Marineler ile bir araya geldiğimizde bir an olsun rahatlıyoruz. Ama onlar sadece birer NPC; onlara etkileşime, diyaloga giremiyoruz maalesef. (Yine AvP2'de halbuki en azından üzerlerine tıkladığımızda bize bir çift laf

Evet, yol gösterici ok koymuşlar oyuna ve nereye gideceğinizi direkt gördüğünüz için o kaybolma duygusu ve yolu ararken yaşanan panik yok olmuş

ediyorlardı.) Silah kullanımının yanında yine AvP2'de olduğu gibi ufak tefek, bulmacamsı aktiviteler de mevcut. Bazı kapıları açmak için mekanda dolaşıp kayip parçayı arıyoruz mesela.

Elinizdeki silahın topluk hissi neredeyse sıfır. Ayrıca headshot hissisi da çok zayıf. Fakat -Dead Space'tekine benzer bir şekilde- düşmanınız size çok yaklaşmışken silahınızı kullanmak yerine yumruğunuza kullanabilmeniz



güzel olmuş. Yumruğun yanında R1 ve L1'de basılı tutarak düşmanınızdan gelebilecek yakın mesafeli bir saldıridan da korunabiliyorsunuz. (Başarılı bir şekilde korunduktan sonra yumruğu geçirmek daha da zevkli oluyor.)

Yeri gelmişken Alienlar'ın modellemelerini / animasyonlarına da Marineleri anlatırken değinsem hiç fena olmaz. Modellemeler iyi de animasyonlar bana yavan geldi. Yeni nesile pek yakışmayan animasyon tekrarları ve hataları var. Gerçekçilik düzeyi düşük. Ayrıca yapay zeka ortalamanın altında; birkaç metre ötenizde, tavanda dolanan Alien'a ateş ettiğinizde, bunu fark edip size saldırması epey zaman alıyor. Bu arada sizde de gerilim merilim kalmıyor. Sadece bazı bölümlerde üzərinize akrep sürüsü gibi yaratık yağılığında gerilimin dozu artıyor. Ancak oyunun PS3 ön inceleme sürümünü oynadığım için, PS3 gamepad'ıyla bu gerilim, delirme şeklinde geri döndü bana. Onlarca yaratığın üstünüze geldiğini ve hassasiyetin neredeyse sıfır olduğu stick'le hedef almaya çalıştığını düşünün. Tam bir kabus!

Alien

Alien campaign'inde, The Umbrella Corporation'dan (Bkz. Resident



KARAKTER ANALİZİ

Aliens vs Predator'daki klasik üç ırk...

PREDATOR

Uzmanlık alanı: Avlanma
Özel gücü: Görünmezlik
Zayıf noktası: Hantallığı



ALIEN

Uzmanlık alanı: Her yerde dolasabilme
Özel gücü: Gizlenme
Zayıf noktası: Headshot'a mahal veren koca kafası



MARINE

Uzmanlık alanı: Silah kullanımı
Özel gücü: İnsan beyni
Zayıf noktası: Güçsüzlüğü





Survival Mod

Oyunun öne inceleme versiyonunda iki adet survival mod haritası mevcuttu. Marine olarak düşman sürülerine karşı hayatı kalmaya çalıştığınız bu modda, senaryo modunda oldukça zor can veren Alienlar'ın bu modda iki kurşunda ölüyor. Herhalde bu modda üstümüze gelen Alienlar başka gezegende... (Şaka yaptığımı belirtmem gerekmeli bileydim.)

► Evil serisi) da sinir bozucu olan şirket Weyland-Yutani'nin (Bkz. Alien serisi) deneklerinden biri, Speciman 6 olarak doğuyoruz. Fakat tabii ki uzun kuyruğumuz ve kocaman kafamızla insanoğlunun elinde köle gibi, biyolojik silah olarak kalacak halimiz yok. Güzelce ortamdan sıvíşıyoruz. Eskiden olduğu gibi boyut gözetmeksizin, her tarafta dolasabilmemiz mümkün. AvP2'de rahat rahat klavyede Shift'e basılı tutarak bu işlemi gerçekleştirirken şimdi R2'de basılı tutmamız gerekiyor. Yenilik olarak, tavandan tavana, duvardan duvara tek sıçrayışta da ulaşabiliyoruz artık. Bir de eğer iyice sinsi sinsi saldırmak istediğimiz noktalarda, etraftaki ışıkları parçalayabiliyoruz. Böylelikle düşman bizi göremeden arkasından yavaşça yaklaşım Kare tuşuya, Hitman gibi işimizi kolayca halledebiliyoruz.

Alien'in çevikliğinin yanında tabii ki saldıruları da etkili. Yakın mesafeden iki tür saldırımız var: Hafif ve ağır. Uzak mesafelerden de düşmanı hedef alarak kuyruğumuzla "çat" diye vurabiliyoruz. Ayrıca düşman olmek üzereyken yine Kare tuşuya düşmanı tutup, bol kanlı çeşitli fatality hareketleri sergileyebiliyoruz.

Ama gerçekten bir kez daha belirtmeliyim ki üç farklıırkin, farklı ve özel hareketlerinin olduğu böyle bir oyuncu için bu kontroller olmaz, olamaz. Dür bir FPS olsa anılırım; Mirror's Edge'deki gibi düşmanlarla çok sık çatışma olmasa anılırım ama hem platform öğelerinin epey ön planda olduğu, hem de deli gibi düşmanlarla çatışmanız gereken böyle bir oyunda kötü kontrol sistemi + PS3 gamepad'ı imkansız kı Alien tarafında oynarken bu imkansızlık en üst seviyeye çıkıyor resmen.

Alien Hybrid Figürü Kazanın!



Sorumuzu 5 Ocak'tan itibaren doğru yanıtlayan ilk üç okurumuz, Gerekli Şeyler'den "Alien Hybrid" figürü kazanacak.
1986 yapımı Aliens filminin yönetmeni kimdir?

Cevaplarınızı level@level.com.tr'ye bekliyoruz. Lütfen adresinizi yazmayı unutmayın.

(Geçen ayın kazananları: Şener Küçükhan, İlker Çoban, Süley Ateş. Hediyeleri kendilerine en kısa sürede gönderilecektir)

Predator

"Hangi tarafı oynamak daha zevkli?" sorusu ile "Hangi tarafla oynamak daha kolay?" sorusu birbirine hiçbir şekilde karıştırılmamalı. Zira zevk ve renk konusu tartışmaya kapaklıken (Bence en zevklisi Predator tarafı.) kolaylık / zorluk derecelendirmesi nesnel bir konu. Bir kere yol gösterici ok ve silah çeşitliliğinin artması ile eskiden daha zor ama daha zevkli olan Marine tarafı, özelliğini ve zorluğunu kaybetmiş. Alien'la da gamepad ile oynamak iğrence; PC versiyonunda çok daha güzel olacaktır ama bu tarafla oynamak. Bu yüzden şu an için en kolay ve kullanışlı taraf Predator. Zira gamepad en iyi Predator'a gitmiş. Final Fight'taki Haggard gibi gücü dorukta olduğu için Predator'la daha az düşünerek daha çok can yakabiliyorsunuz. Üstüne bir de önceki AvP oyunlarında olmayan düşmanın dikkatini dağıtmaya özelliği eklenmiş. İlk önce görünmez oluyorsunuz, sonra arkadan yaklaştığınız düşman grubunun





▀ Alien'ın kuyruğu epey işinize yarayacak.



dikkatini istediğiniz yöne kaydırıyzısunuz. Sonrası dilerseniz hızlı bir koşuya pençelerinizi düşmana daldırmak ya da dilerseniz özel silahınızla güzelce avlanmak.

Predator da Marine gibi L1 + R1 ile saldırılardan korunup karşı atak gerçekleştirebiliyor. Yine Alien'da olduğu gibi Predator da yaralanmış düşmanı tutup... Gerisini pek anlatmak istemiyorum. Bir insan nasıl her türlü vahşette (Bağırsak sökme, göz oyma, kafatası açıp beyin alma vs...) birçok insandan daha soğukkanlı olabilir de boyun kırma fobisine sahip olur... Kendimi çözübilsem keşke...

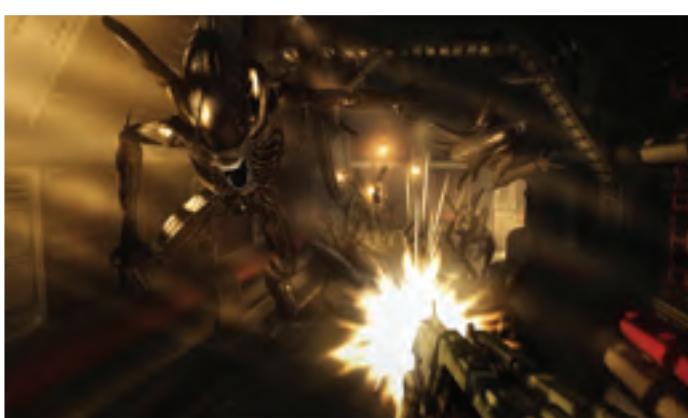
Predator ile eskiden de yüksek yerlere ziplamak mümkünüdü. Bunu, Alien'da duvarlara, tavanlara tırmandığımız Shift tuşıyla yapıyorduk. Yeni oyunda maalesef Predator'un uzak / yüksek noktalara ziplama

hareketinin kullanışlılığına darbe inmiş. Bir yere "yüksek atlama" yapmak için ilk önce hedef almamız gerekiyor. Bu hedef alma sistemi bazı durumlarda zaten işlemiyor da. Yani hareket özgürlüğü kısıtlanmış kısacası.

10 yıl su gibi geçer

İlk olarak oyunun tam sürümünün 16 Şubat'ta piyasada olacağının tekrar altını çizeyim. Fakat şunu da belirteyim; o tarihe kadar bu oyunda hiçbir değişiklik olmaz. Anca birkaç bug (Karakterlerin birbirinin içinden geçmesi gibi psikosomatik (!) bug'lar.) düzeltilebilir o kadar. Onların da düzeltileceğinden %100 emin değilim. Yine de adı böyle işte; "ön inceleme sürümü".

İlk iki AvP'yi oynamayan, bu iki oyundanın

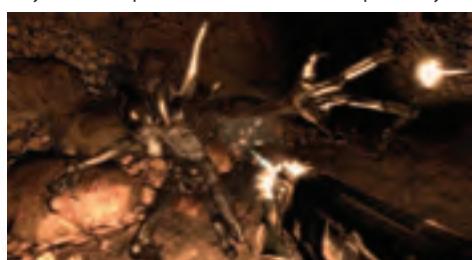






► farkları, gelişim sürecini bilmeyen biri bu AvP'yi oynasa yorumu şu olur: "Grafiklerinin vasat olması dışında sürükleyici bir oyun. Üç farklı tarafı, farklı özellikler, silahlar ve görevlerle oynayabilmek gerçekten hoş." Eğer siz de geçmişten bilhaberseniz kesinlikle AvP'yi zevkle oynarsınız. Hele ki PC versiyonunda grafikler, konsol versiyonuna göre en az iki kat daha iyi olacağına göre "vasat grafik" tanımı da zihinlerde yer etmeyecektir.

Şimdi gelelim ilk AvP'leri oynamış olanlara... Özellikle de AvP2'yi oynamış olanlara... Oyunun AvP2'ye kattığı şeyler daha kaliteli görsellik, hareket ve silah çeşitliliği. Hepsi bu! Yani AvP2'yi oynayanlar bu oyundan tam anlamıyla tad alamayabilir. Yillardır insanların hayranlığıyla beslenmiş bir senaryo var ortada. Bu senaryo her ne kadar altın madeni gibi olsa da bu 10 yıl içinde Half-Life 2'ler, Gears of War'lar, Dead Space'ler çıktı. Belki senaryo konusunda hiçbiri ortaya çok farklı, çok yaratıcı şeyler koymadı ama oyun yapısı itibarıyle bu türde yapılabilecek her şeyin en iyisini yaptı bu isimler. AvP'nin bu isimlerden üstün olduğu hangi nokta var? Görsellik? Dead Space ve Gears of War 1&2 en az beş kat daha iyi. AvP'nin görsellikte öne çıkabileceği tek alan üç farklı tarafın da farklı ve kaliteli arayüzlerle sahip olması olabilir...di. Dead Space arayüz

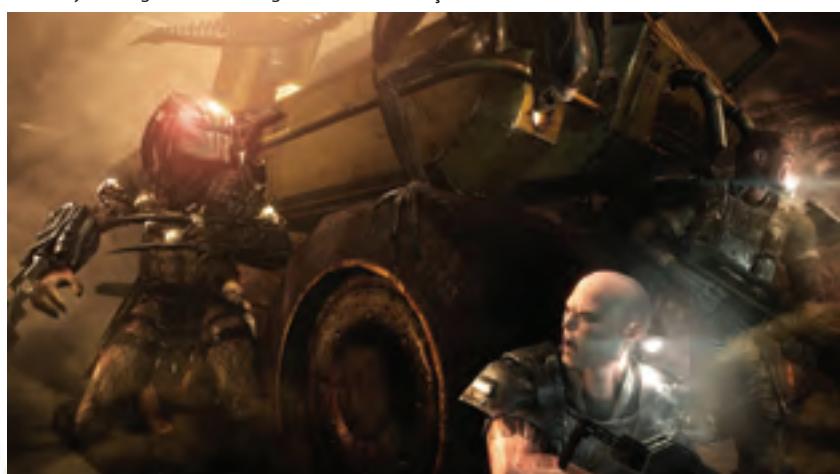


olayına resmen çığ atlattı. Oynanış sistemi? Dead Space ve Half-Life 2 oynanış sistemindeki çeşitlilik, yenilik bakımından yine onde ama AvP'nin üç farklı tarafı oynayabilme özelliği en azından bu alanda

■ Predator'un kas gücünün ortaya çıktığı bir an...

Oyunun AvP2'ye kattığı şeyler daha kaliteli görsellik, hareket ve silah çeşitliliği. Hepsi bu! Yani AvP2'yi oynayanlar bu oyun-dan tam anlamıyla tad alamayabilir

ona büyük fayda sağlıyor. Ses efektleri? Emin olun ki ilk AvP'deki ses efektleri çok daha iyidir. Senaryo? İşte bu alanda şu an bir şey söylemek zor. Senaryo ve senaryonun nasıl işlendiği tam sürümde ortaya çıkacak ve belki de bu alanda diğer tüm oyunları geride bırakacak. Ama sizce senaryo, bir oyunu tek başına kurtarabilir mi? İşte AvP'yi sevip sevmememiniz bu soruya verdiğiniz cevaba bağlı olacak. ■ Elif Akça





İMDAT, ADAM ÖLDÜRÜYÖ'LARI

(Başka bir deyişle; HASAN vs. HASAN: Assassin's Creed 2)

HASAN BAŞARAN

- Ben sana üç sayı kadar önce ne demiştim Hasan'ım? Bir adet PS3 alsaydık şimdi ne güzel Assassin's Creed 2 oynayabiliyor olacaktık.
- Hasan'ım PC'de bulamadığımız birkaç oyunu oynayacağım diye ne gerek var şimdi konsola o kadar para vermeye? Hem oyunların PC versiyonları gecikmeli de olsa piyasaya sürüllüyor. Street Fighter IV'ün PC versiyonunu geç de olsa aldı, güzel güzel oynuyoruz mesela. Assassin's Creed 2'ninki de yolda. Bu bir yana, pek sevgili Tuna'mız, Şentuna'mız AC2'nin skor hanesine 10 üzerinden 7'yi de basıverdi bildiğin gibi. Demek ki oyun o kadar da ahüm şahum değil.
- Katılmıyorum!
- Tuna yazdıysa doğrudur. Yılların multi-platform oyuncusu sonuçta, biliyor da yazıyor.
- E ama, "oyun incelemelerinin tamamına yakınında 100 üzerinden 90'larda not almış olan oyuna nasıl olur da 7 verebilir?" filan diyorlar.
- Reklam kokan hareketler bunlar Hasan'ım.
- E onca dergi, web sitesi vs...
- Tamam da 10 üzerinden 4.5 verenlerin gerekçeleri de haksız görünmüyorum hanı. Sözelimi Altair'in biçaklar birken Ezio'nukiler iki oldu diye aynı anda iki kişiyi harcayabiliyor olmuş çok büyük bir yenilik midir? Ayrıca "neden Altair aynı anda iki biçak kullanamıyor?" ve "Assassin's Creed 3'teki Kahramanımız üç biçaklı mı olacak?" şeklindeki sorular da yanıtlanmalı. Bir de şu var, 10 üzerinden 7 kötü bir not değil ki! Öteden beri şu notların bol kesedem sallandığını düşünür dururum, özellikle de popüler ve bol reklamlı oyunlar söz konusu olduğunda.
- Biçak sayısından az daha jilet reklamı çıkartıyordu Hasan'ım, bravo doğrusu. Açıkçası ben notların fazla fazla verildiğini düşünmüyorum.
- Ne yani, sen şimdi Tuna'ya yalancı mı diyorsun?
- Olur mu hiç öyle şey! Elbette Tuna Tuna'dır, hatta Şentuna'dır, bir bildiği vardır; lakin fazla not kırmış sanki.
- Sana göre, bir başkasına göre ya da çoğunluğa göre Tuna fazla not kırmış olsa yine de bu Tuna'nın fazla not kıldığı anlamına gelmez. Eğer Tuna, pek çok incelemede AC2'ye iyi not verilmiş veya okuyucular ses etmesin diye düşünerek oyuna yüksek not vermiş olsayı asıl o zaman yermek gerekiirdi kendisini. Halbuki oyuncun eksik ve zayıf olduğu noktaları açık şekilde ifade ederek makul bir not vermiş.
- Bu konuda haklısun. Tuna'nın görüşü kendisini bağlar elbette. Okuyucuların incelemeyi es geçip skor tahtasına odaklanmaları da biraz tuhaf zaten. Sadece bu oyuncun notunu az buldukları için toptan dergiye sayıp sövenler bile var.
- Yani eleştiriinin ölçüsü yok, dozuysa kaçmış gitmiş. Sadece benim gördüklerimi gören, benim istedigim gibi yazan, benim kafamda notu veren yazarları ne yapamım ki ben? Bilakis; oyunu didik didik ederek benim farkına varamadığım noktalara temas edecek, kolay kolay beğenmeyecek, bir sürü oyuna karşılaşırıp olabildiğince objektif değerlendirme yapacak yazarların işi olmalı inceleme yazmak. Hem sonra...
- Sonuç olarak PS3 alıyoruz değil mi?
- Tabii tabii, alıyoruz. Ne diyordum... Ne dedim daha doğrusu. Bir dakika yahul Niye böyle oldu şimdii? Aaa...
- Söz ağızdan bir kere çıkar Hasan'ım. "Alıyoruz" dedin işte. Kaçış yok.
- Hasan'ım sen ne entrikacı bir şey oldun böyle?
- Heh heh...

Hasan allem edip kulem ederek Hasan'ı PS3 almak zorunda bırakmanın verdiği hızla galibiyetini kutlamaktadır. Darısı diğer entrikalının, komplolarının başındadır. Bu arada Hasan'lar yeni yılınızı da kutlarlar.





LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

İnceleme

Bir yanda James Cameron, diğer yanda Naziler!

Koca bir yılı geride bırakıp yeni bir yıla girerken, yine oyun dünyasının bize sunduğu nimetleri birer birer mercek altına alındı ve kapanışı yaptı. Yoğun geçen Sonbahar aylarından sonra durgun bir dönemde giriş yaparken, yine de birbirinden kaliteli ya da kalitesiz ama en azından ilginç oyunlarla karşılaştık. Ay başında The Saboteur'a kilitlenip kalacağımızı umuyorduk ki bir ATI skandalıyla dünyamız kararivedi. Neyse ki önce yama çıktı, sonra da oyunun ilerleyen bölgümlerde renklenişine tanık olduk. Peki bizi The Saboteur dışında

neler etkiledi dersiniz?

Öncelikle Ocak ayı ortasında piyasaya sürülmlesi beklenen Dark Void'ı erkenden oynamaya şansı yakalamamız, üstüne de oldukça başarılı bir yapımla karşı karşıya kalmamız bir hayli sevindirdi bizi. Peki ya James Cameron'ın Avatar'ına ne demeli? Belki "yne bir film oyunu" deyip geçistirebilirdik ama bir şans tanındı, yine olmadı. Bir de God of War Collection var tabii ki. Kratos'un Blu-ray'in tadına erkenden bakması için müthiş bir hamleydi Sony'nin yaptığı. Daha fazla detay ve 2009'un son kurşunları için sayfaları çevirmeye başlayın.



Avatar

Yillardır vizyona girmesi için çalışılan filmin üç boyut teknolojisiyle hazırlanan oyun uyarlaması...

80



58

The Saboteur

Paris'te Nazi askerlerine karşı isyankar bir strateji izleyen Sean Devlin'in hikayesi...



74

Dark Void

Bermuda Şeytan Üçgeni'nde kaybolan Will, insanoğlunun kurtuluşu için tek umut kaynağı oluyor.



84

Bayonetta

Öyle bir kadın hayal edin ki merhametsiz olsun, karşısındakileri göz kirpmadan bir bir öldürsün...

Puanlama Sistemi

Kötü oyuncuları ne kadar aşağılık oysak iğinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdığımız ödül



Gümüş

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



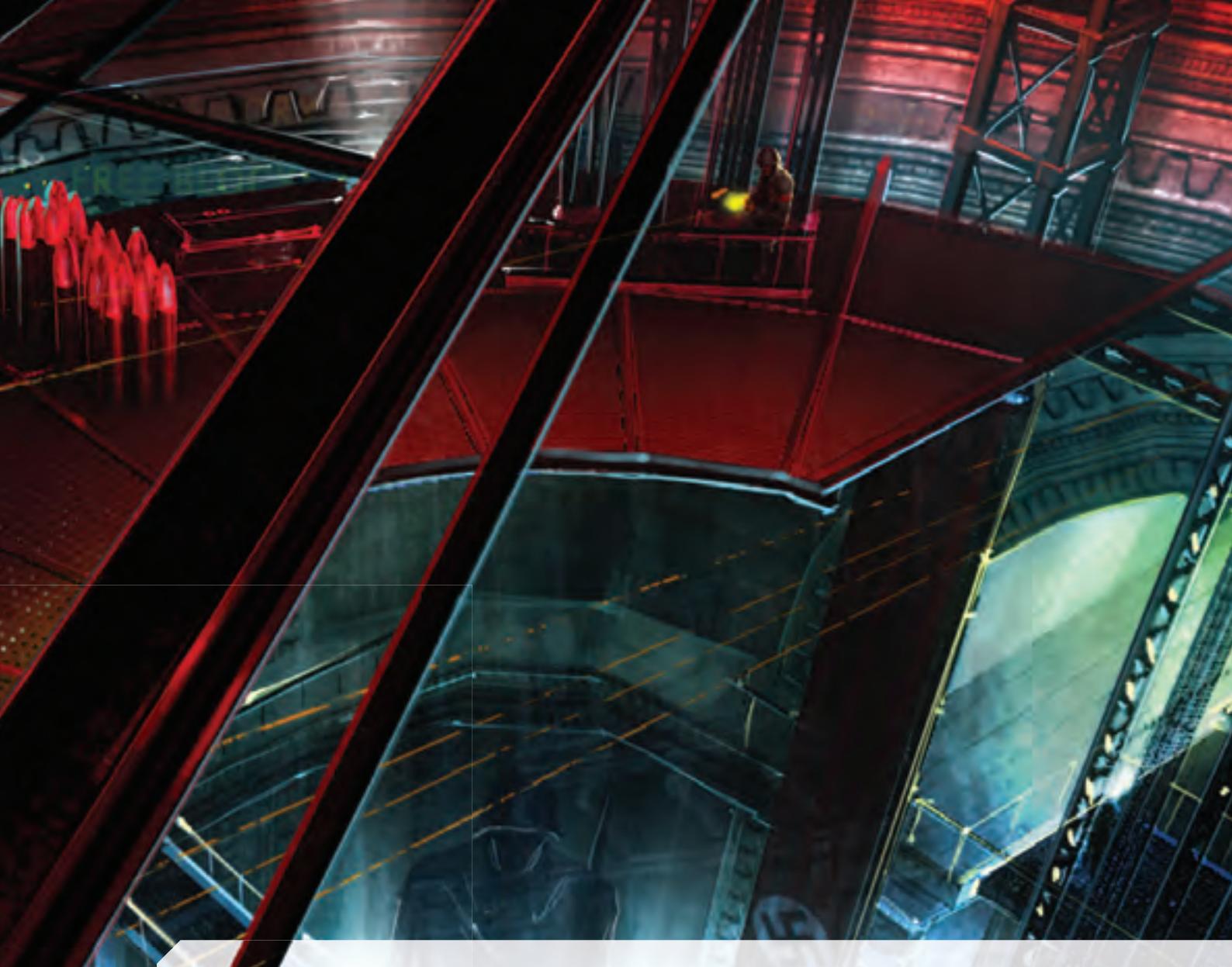
Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdığımız ödül

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



Yapım Pandemic Studios
Dağıtım EA
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.pandemicstudios.com/thesaboteur
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



The Saboteur

Das ist schlecht... - Adolf Hitler



i Kinci Dünya Savaşı... Elim bir savaştı. Elin adamı gelip ülkeni işgal ediyordu; öyle

bir durum yani. İşgal altında olmak da yaşanmadan bilincek bir şey değil. Ülkenin senin değil, sokakların özgür değil.

"Gideyim!" diyorsun ama nereye? Kaçacak, saklanacak yer yok. Schindler'in Listesi'nde nasıl giriyorlardı güvenle oturulan o evlere... Hele tekerlekli sandalyedeki o dedeyi balkondan aşağı boca ettiğleri sahneyi hiçbir zaman unutamayacağımız sanırı.

Zamanında Almanlar'ın hızla Avrupa'yı alt üst etmeye başlamasının ardından, bu olaydan anında nasibini alan Fransa, birkaç gün içerisinde teslim olmuştu hatırlarsınız. Hani bir caddesi var ya Paris'in, şu tarihi kapı var hatta caddeinin girişinde, işte oradan girip nasıl bir boy gösterisi yapmıştı Alman ordusu... Hatta bu anı yansitan ünlü bir fotoğraf vardır; bir Fransız beyefendi

gözyaşlarını tutamaz Almanlar'ı bu şekilde La Ville-Lumiére'de özgürce dolaşırken görürse.

Almanya Fransa'yı işgal ettikten sonra elbette savaş bitmemiştir. Hatta dünyanın dört bir köşesinde devam ediyor. Ne var ki savaş, ikinci Dünya Savaşı gibi büyük ölückeli bir oluşumda bile küçük parçalar olarak gözükebiliyor. Fransız direnişçilerin Naziler'i hayatlarından bezdirmek üzere gerçekleştirdiği saldırılardır, tarihte büyük önem taşımıyor olsa bile burada, bilgisayar ve konsollarımızda bizim için önem ihtiyaç ediyor.

Kundaklıçı!

Kundaklılama kelimesi kendimi bildim bileli bana komik gelmiştir. Yapılan olay çok ciddi, olayı anlatan kelime ise bir o kadar... Es anlamlı. Eve gidip bebeğini de kundaklıyırsınız, adamin milyar Dolar'lık villasını da. "Hanım bebeği kundaklı da Niyazi-gillere gidelim" Ve sonra

İçeriden bir patlama sesi geliyor... "Hanım ne yapın..."

Saboteur'un birebir çevirisi de "Kundaklı" olduğu için bu kelimeye alışmanızı temenni ederim. Evet, biz bir kundaklıyız ve Fransa'yı işgal eden Nazi güçlerine hadlerini bildirme niyetindeyiz.

Nasıl bir manzarayla karşılaşacağınıza az-çok anlamazsınız için size durumu hemen özetleyeceğim. Mafia oynamadınız mı? Oynamadısanız bile Mafia 2'nin görsellerinden, fragmanlarından nasıl bir şey olduğunu az çok biliyorsunuzdur. Peki ya inFamous? PS3 sahibi değilseniz bu oyunu oynaması olasılığınız yok, o yüzden belki Assassin's Creed'i de örnek verebilirim. Şimdi bu oyuncuları alın, söyle iyice bir çalkalayın ve zar misali ortaya atın. Kamera açısını da masaya odaklırsanız, orada altın harflerle Saboteur yazdığını görüşürsünüz.

GTA ile tanınan "Sandbox" oyun dünyası ▶

Paris halkı şehirde başı boş dolanıyor olabilir ama bu kulüpte herkesin bir işi var. İnsanlar sohbet ediyor, eğleniyor, tartışıyor... Hatta revü kızlarının sahne öncesinde nasıl hazırlandıklarını bile gözlemleyebiliyorsunuz.

Bu gece kulübünde eğlenmeye gelen Nazi askerleri, sahneye çıkan güzel kızları alkışlıyor, onlara laflar atıyor ama sahneye siz çıkarsanız yuhalamalar eşliğinde sahneden inmek zorunda kalıyorsunuz.

Her ne kadar kulübün çoğunu Nazi'ler dolduruyor olsa da kahramanımız birçok görevini buradaki dostlarından alıyor.

Şehir Manzarası

Contraband puanları sadece Nazi damgalı objeleri patlatmakla kazanılmıyor. Eğer şehirde biraz vakit geçirirseniz, biraz Örümcek-Adam'lık oynarsanız, özellikle yüksek binalarda çeşitli teleskoplara rastlayacaksınız. Bunları kullanıldığınız zaman bulundugunuz yerden size şehrin manzarası 360 derecelik bir açıyla gösteriliyor ve karşılığında da 50 Contraband puanı kazanıyorsunuz.

► Saboteur'de de karşımıza çıkıyor. İkinci Dünya Savaşı yılları olduğu ve konu Paris'te geçtiği için son derece otantik mekanlarda, o dönemin mimarisini ve araçlarıyla dolu bir ortamda işleri yürütüyoruz. inFamous'daki gibi istedigimiz binaya tırmanıyor, Assassin's Creed'deki gibi düşmanımızı sessizce hallediyoruz. Yani anlayacağınız, alın Paris'i, alın Naziler'i, bu bahsettiğim oyunculardan bir tanesine tema olarak uygulayın; Saboteur'den başkasını görmeyeceksiniz karşınızda.

My name is Gerard

Aslında karakterimizin adı Devlin ama Gamer'daki ağabeyimiz Gerard Butler'a fazlasıyla benzettiği için direkt olarak Gerard da diyebilirlermiş.

İrlandalı arkadaşımız Devlin, Naziler'e karşı öfkeden dolayı Paris'teki direnişilere katılıyor ve olaylar hızla gelişiyor. Bir Gestapo Generali'nin arabasını uçurumdan yuvarlamasıyla başlayan olaylar zinciri onu büyük bir savaşın ortasına atıyor, silahlardan ateşleniyor, bombalar patlıyor ve Devlin, Paris'in en azılı kundakçı olarak maceradaki yerini alıyor.

Eğer oyuna standart zorluk seviyesinde başlaysanız, gömlek ve cekete dolaşan Devlin'in Terminator'dan bir önceki model olarak savaştığına şahit olacaksınız. Devlin, 10 adet Nazi askerine karşı

tek başına savaşabilen bir savaş makinesi. Bu normal değil arkadaşlar. Devlin, üç-dört kurşunda ölen bir insan olmamıştı. O yüzden belki de daha zor bir zorluk seviyesiyle oyuna başlamak isteyebilirsiniz.

Daha da kötüsü, Naziler'in yapay zekası bir felaket... Ama bu konuya daha sonra değineceğim zira önce size biraz oynanışı anlatayım.

Bir çömez olarak başlıyor macerasına Devlin. Ne adam gibi silah kullanıyor, ne de ne yapacağını





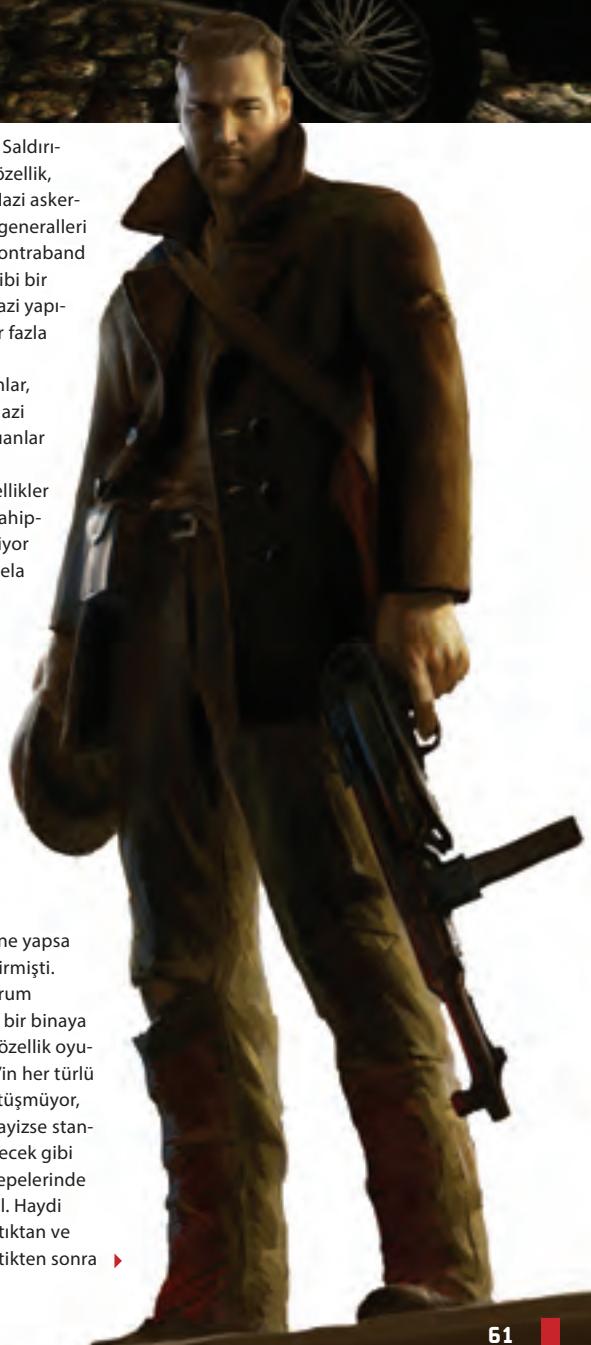
Contraband puanı adını verdigimiz ve "Sürpriz Saldırılar" başlığı altındaki kutuda da okuyabileceğiniz özellik, Saboteur'un para birimi aslında. Oldurdüğünüz Nazi askerlerinden Contraband puanı düşmüyör belki ama generalleri öldürdüğünüzde bu puanı kazanabiliyorsunuz. Contraband olayı aslında Fransız direnişçilerinin size günü gibi bir durum olarak lanse edilmiş. Yani ne kadar fazla Nazi yapısına zarar verirseniz, silah satıcıları da size o kadar fazla mühimmat sağlamayı vaat ediyor.

Kazandığınız Contraband puanlarıyla yeni silahlar, cephane ve patlayıcı almak mümkün. Şehirdeki Nazi yapılarının yerini gösteren haritalar da yine bu puanlar karşılığında veriliyor. Contraband puanlarının işe yaradığı bir başka bölge de karakterinize yeni özellikler katma üzerine geliştirilmiş. Yeterli sayıda puana sahipseniz kahramanınız ateş topları atabiliyor, uça比iliyor ve Hulk kadar güçlenip tankları kaldırıp ata... Mesela EA yarı yolda delirse ve son derece ciddi ilerleyen bir oyunu bu şekilde saptırısa, sizce de enteresan olmaz mıydı... Bir saniye önce iki Nazi askerinin yanından sessizce geçmeye çalışırken, yeni özelikler alıp onları havalara fırlatmak...

Her neyse, zırvalamaya gerek yok çünkü böyle seyler olmuyor oyunda. Karakterinize en fazla daha fazla cephane taşıma, silahları daha da güclü hale getirme veya size yardıma gelenleri geliştirme gibi özellikler verebiliyorsunuz; o kadar.

Duvar sürüngenisi

inFamous'in kahramanını zaten elektrik çarpmış, ne yapsa yeridir. Prototype'in kahramanını da virüs ele geçirmi̇ti. Assassin's Creed'de de kahramanımız atletiktik, durum normaldi. Peki bir araba mekanikçisinin herhangi bir binaya istediği gibi tırmanabilmesi, sizce normal mi? Bu özellik oyunu neden eklenmiş açıkcasi anlayamadım. Devlin'in her türlü binaya rahaça tırmanabilmesi hem karakterle örtüşmüyör, hem de görevlere uyumuyor. Karakterimiz, tabiri cayizse standart bir erkek. Şöyleden hafif kaslarından, kafayı gömcek gibi duranından. Bu adamın bir Parkour'u gibi bina tepelerinde koşturması ve tırmanması normal bir durum değil. Haydi bunu geçtim, neden ben bir binanın tepesine çıktıktan ve hatta suç işlediğim binanın yanındaki binaya geçtikten sonra



Alternatif

- GTA IV (8,0)
- inFamous (9,1)
- Assassin's Creed II (7,9)





► bile aranmaktan kurtulamıyorum. İlla ki işaretli alanın dışına çıkacağım, değil mi? Eh, ne işe yaradı o zaman iğinarak o binaya tırmanmış olmak? Bir de binaları elektrik telinden bozuma halatları birbirine bağlamışlar ki binalar arasında daha kolay hareket edebilelim. Binerim arabama, basarımlı gaza, daha kolay!

"Araba" demişken, oyunun bu konuda bayağı başarılı

Oyunun kuşkusuz ki en büyük eksiği derinliğinin olmaması. Bir takım görevleri yerine getiri yoruz ama atmosfer sizi sarmıyor bir şekilde

olduğunu söylemek istiyorum. Farklı araçlar, gerçekten farklı şekilde kontrol ediliyor ve duruma göre hangi aracı binmeniz gerektiğini bir süre sonra daha iyi anlıyorsunuz. Üstelik araçları modifiye ederek daha iyi bir zırha sahip olmalarını sağlamak da sizin elinizde.

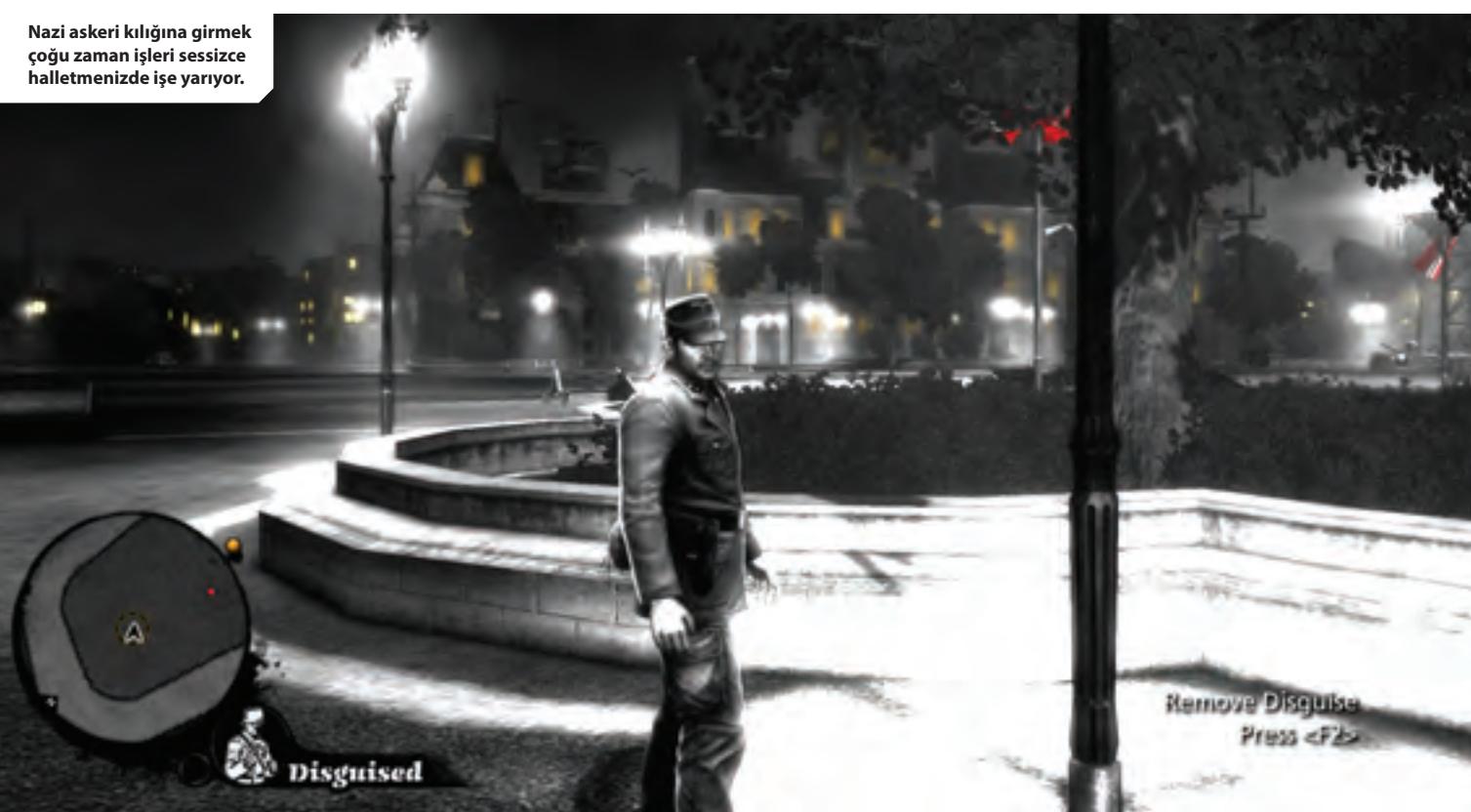
Araba kullanırken ortaya çıkan ilginç bir durum ise araçlarla sivil halkın Nazi'leri hiç rahatsız etmemesi.

Nazi askeri kılığına girmek çoğu zaman işleri sessizce halletmenizde işe yarıyor.

mesi. İki Nazi askerinin önünde katliam gerçekleştirseniz umurlarında olmuyor. Araçların 130km ile bir duvara girdiğinde hiçbir şekilde hasar almaması ama kurşun deliklerini göstermesi de bir başka gariplik bana sorarsanız ama bunlar sadece estetik kaygılar, çok da önemsemeye gelmez.

Derinlik

Oyunun kuşkusuz ki en büyük eksiği derinliğinin olmaması. Bir takım görevleri yerine getiriyoruz ama atmosfer sizi sarmıyor bir şekilde. Hatta yine inFamous'takinin benzeri bir durum var oyunda ve bu da "özgürleştirilen" bölgelerde ortaya çıkarıyor. Hikayenin ilerleyişine göre Paris'i yavaş yavaş Nazi'lerin hegemonyasından kurtarıyorsunuz; bunu da görsel olarak karşınızda görüyorsunuz. Şöyle ki, Nazi'lerin aktivite halinde olduğu bölgeler -ekran görüntülerinde de görebileceğiniz gibi- siyah-beyaz bir görüntüde ve açıkçası bu tarz bayağı hoşuma gitmiş durumda. Ne zaman ki şehrin bir bölgesini Naziler'den kurtarıyorsunuz, renkler yerine geliyor. Renkler yerine geliyor ama iyi bir şekilde gelmiyor maaleshif. Her şey biraz fazla parlıyor, tüm hatalar meydana çıkarıyor. Şehrin özgürleşmesi durumıyla ilgili bir sıkıntı daha var ve o da bu olayın oyuna etki etmemesi. inFamous'ta ►





Ekran
Görüntüleri
**LEVEL
ONLINE**'da



Corrino CL: Enter Driver's Seat [Press <E>]



■ Şehir siyah-beyazken Sin City'yi andırıyor.

► elektrik kesintisi olan bölgelere girdiğinizde yoğun düşman ateşiyle karşılaşır ve genellikle pek fazla dayanamıyorumuz. Saboteur'de ise renkli - rensiz bölge ayrimı yok. Ne Naziler daha güçlü, ne de aykırı düştüğünüz için Naziler tarafından fark edilip kovalanıyorsunuz.

Nazi üniforması

Naziler'in sizi genellikle fark etmiyor olması normal ama siz abnormal tavırlar sergileerseniz, şüphe uyandırmaya başlıyorsunuz. Mesela bir devriye öünüüzden geçerken duvara tırmanmaya çalışmayı veya o devriyenin dibine kadar gidip durmayın. Bunları yanlış anlıyor Nazi'ler ve eğer ısrarcı davranışlarınız düdüklərini öttürüp alarmı çalıştırıyorlar. İlk iki alarm seviyesinden kurtulmak kolay; sadece mini haritadaki kırmızı alandan çıkmaya bakın. Üçüncü ve dördüncü seviyedeki alarmlardan kurtulmak içinse "Fight Back" noktalarında, Naziler'e karşı savaşmalısınız. Belirli bir sayıda askeri ölürlüne Nazi'ler o bölgeden çekiliyor ve sizi aramaktan vazgeçiyor ki bu da bayağı saçma olmuş bana sorarsınız.

Zaten Naziler'in tüm davranışları baştan aşağı saçma. Hepsinin hareketleri çok belli ve tamamıyla kodlandıkları kadar hareket ediyorlar. Bir dakika önce kocaman bir üssü havaya uçuruyorsunuz ve eğer kırmızı alanın dışına çikarsanız, hiçbir şey olmamış gibi yerlerine dönüyor tüm askerler; üstelik tüm "badi"leri yererde ölü yatarken... Yapay zeka çok fena çuvallamış durumda oyunda ve herkes gerçekçilikten bir haber davranıyor.

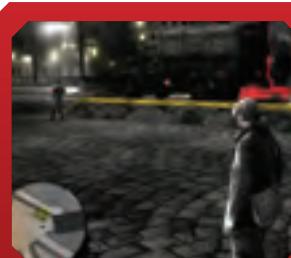
Yapay zekanın az da olsa akıllica davranışları tek yer ise siz kılık değiştirdiğinizde ortaya çıkıyor. Bir Nazi'yi sessizce haklarsanız onun üniformasını giyme hakkı kazanıyorsunuz lakin bunu yaptıktan sonra özgürce dolasamıyorsunuz. Kıyafet değiştirdikten sonra, mini haritadan takip edebileceğiniz bir daire belirliyor etrafınızda. Eğer koşarsanız bu daire büyüyor,

yürüseniz daralıyor. Rehine kurtarma veya düşman üssüne sizme görevlerinde faydalı olan bu özellik, düşmana bir kez fark edilirseniz direkt olarak kayboluyor ve eski kıyafetlerinizle Nazi'lere karşı çatışırken buluyorsunuz kendinizi. Sizi kıyafetlerinizle, kabak gibi ortada gören o zeki askerler, kırmızı alanı terk edip geri geldiğinizde sizi tanımlıyor ne hikmetse...

Ay ışığı

Giderken biraz da grafiklerden bahsedelim. Oyunu bilgisayarda oynadığımı belirtmek istiyorum ama diyorum ki keşke konsolda oynasaydım. Kontroller kesinlikle konsola daha uygun tasarlanmış. (Grafik derken kontrollerden bahsetmek...) Görsel açıdan ise

SÜRPİR SALDIRILAR



Paris'in her köşesine yerleşen Nazi'ler, Paris halkıyla birlikte isyancı hareketin sezinini bozmaktır. Dolayısıyla ne yapmak lazımdır; onları yerlerinden etmek... Bunu yapmak ve Contraband puanları kazanmak için Nazi'lere türlü zararlar vermeniz gerekiyor. Örneğin dev spot lambaları kurmuşlar şehrin dört bir

köşesine; bunları ortadan kaldırılabilsiniz. Tetikçi kuleleri... Bu kulelere çırın, tepesinde bekleyen tetikçiyi etkisiz hale getirin ve kuleyi patlatın. Benzin depoları, propoganda direkleri, zırhlı devriye araçları da yok edebileceğiniz diğer Nazi malları arasında. Bunlardan bazılarını dinamitle patlatmanız gerekiyor, spot lambaları veya anons direkleri gibi daha dayanıksız cisimleri ateş ederek de yok edebiliyorsunuz. Şehrin her yanında bulunabilecek bu Nazi mülkiyetlerini yok etmek size Contraband puanı olarak dönüş yapıyor ve ne yok ettiğiniz mülk ne kadar büyüğse, o kadar fazla puan kazanıyorsunuz.



oyun zaman zaman gayet başarılı, zaman zaman da bayağı vasat gözüküyor. Paris'in Nazi işgalindeki karanlık bölgelerinde uygulanan filtre çok iyi. Sadece Nazi kırmızılarının ve aydınlatmaların sarı ışıklarının gözüktüğü bu siyah-beyaz dünya bir sanat eseri gibi gösteriyor oyunu. Şehre renk gelen kısımlarda ise detay seviyesinin patladığı birçok nokta görülmektedir. Ağaçlar, bazi binalar, karakterler... Bunların hepsini karanlık altında bırakmak lazımlı aslında.

Ekran kartım 9800GX2 olmasına rağmen oyunun 1920 x 1200 çözünürlükte zaman zaman teknik sorunu de söylemek isterim. (Tüm detayları en üst seviyede oynarken.) Modern Warfare 2'nin hiçbir kısmında oyun yavaşlamazken, Saboteur'da böyle bir durumla karşılaşmış olmamı oyunun optimizasyonundaki sorunlara veriyorum, kendimde suç aramıyorum. Ayrıca bir ATI kartına sahipseniz oyunu hiç oynamamıyor bile olabilirsiniz. (Belki siz bu yazımı okudugunuzda sorun çözülmüş olur ama bir ATI kartına

sahipseniz ve oyunu almaya niyetliyiseniz, son durumu takip edin.)

Pandemic Studios'un biraz kafası karışmış gibi geldi bana. Oyuna her şeyi eklemeye çalışırken atmosferi, detayı ve oynanabilirliği bir kenarda unutmuşlardır. Yine de İkinci Dünya Savaşı'na farklı bir bakış getirmeyi başardıklarını düşünüyorum. Şu sıralar Prototype, Assassin's Creed II veya bu tip bir oyun oynamıyorsanız, belki de Saboteur hoşunuza gider... ■ Tuna Şentuna

The Saboteur

- + Siyah-beyaz Paris görüntüsü, şehirde yapacak birçok farklı işin olması
- Atmosferin ve hikayenin derinliğinin olmaması, kötü yapay zeka

7,4



■ Bindığınız aracın ne kadar hasar aldığıni gösteren hiçbir ibare yok. Ancak aracınız havaya uçtuğunda diyeceksiniz ki, "Of, amma vurulmuş ha..."



Rogue Warrior
Yapım Rebellion
Dağıtım Bethesda Softworks
Tür FPS / TPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.roguewarrior.com

Kör atışlarının isabet oranı haliyle çok düşük. Artık Allah ne verdiye...



Rogue Warrior

Ağzı bozuk bir askerin hatıra defterinden...

“
Hiç unutmam, bir gün bir başçavuş geldi ve bana dedi ki ‘Bak, burada senin gibi artistleri çok gördük biz ama hepsinin de havasını almayı bildik. Ha, efendi olursan ne ala ama olmazsan senin havanı bizzat ben alacağım, haberin olsun.’ Bana dedi bunu, bana yahu... Ulen sen kim oluyorsun ki beni tehdit ediyorsun! Bana rahmetli pederim diş geçirememiş, sen mi geçireceksin! Tabii, bulduğun çavuşu, aldin kucağına otoriteyi, büyük ihtimalle de yedin teğmenden fırçayı, gel hırsını benden al şimdı.

Neymiş, emir dinlemediğim... Kardeşim siz de adamaklı emir verin! ‘Neyse...’ demiştim o zaman; çünkü bunların alayına kim olduğumu göstereceğim zamanların geleceğini bilyordum. Hani şu hatırlı defterine saygın olmasa, ağzımı dolduran küfür öbüğini bir çırıpta savururdum şimdı ama... Bu da bir huy işte, can çıkmadan çıkmıyor. Şöyled okkali bir küfür savurmadan olmuyor, rahatlayamıyor. Uzun lafin kısası, bu lanet olası amatörlerin arasında uzun yıllar geçirdim ama sonunda beni anladılar; anlamak zorunda kaldılar. En kralı bile lafini ve emirlerini esirgemek zorunda kaldı benden; çünkü işlerine yarıyordum. Öyle zamanlar yaşadım, öyle olaylarda adım geçti ki anlatısam roman olur. Ben de öyle yapacağım işte. Hayatımı ve tecrübelerimi sayfalara dökeceğim; dökeceğim kialem delikanlı görsün...”

Richard Marcinko... Bu isim hakkında en ufak bir fikre bile sahip



olmadığınızda eminim ki ben de Rogue Warrior'la tanışana kadar aynı durumdaydım. 30 yılını Amerikan ordusuna adamış, SEAL Team Two'nun başına geçirilmiş, bir süre Pentagon'da görev almış, Vietnam'da bile ter dökmüş ve

Marcinko'nun askeri ve edebi kişiliğine söylenecek laf yok; ancak ilk kez E3 2006'da duyurusu yapılan Rogue Warrior adlı oyun için aynı şeyden söz etmek pek de mümkün değil

hatta NAVY'nin (Amerikan Deniz Kuvvetleri) ilk anti-terör timi olan SEAL Team Six'in kuruculuğunu üstlenmiş bir isim var karşımızda. Marcinko, -hali hazırda bu kadar ağır bir tecrübe yığını varken- emeklilik yıllarını yazarken yaparak geçirmeye karar vermiş ve başından geçen önemli olayları, kurgusal senaryolar eşliğinde bizimle paylaşmaya karar vermiş. Böylece Rogue Warrior adlı otobiyografi ortaya çıkmış ve bu eser, New York Times tarafından “Bestseller” sıfatına layık görülmüş. Görüdüğünüz gibi, Marcinko'nun askeri ve edebi kişiliğine söylenecek laf yok; ancak ilk kez E3 2006'da duyurusu yapılan Rogue Warrior adlı oyun için aynı şeyden söz etmek pek de mümkün değil. Şimdi de söylemek gerekiyor, Rogue Warrior vasat bir oyun; ambalajındaki Bethesda Softworks etiketine ve deminden beri anlatmaya çalıştığım Richard Marcinko tecrübesine rağmen...

“Rogue” mu “Warrior” mu?

Rogue Warrior'un hikayesi, bizzat Richard Marcinko'nun imzasını taşıyor ve hatta oyundaki ana karakterimiz de ta kendisi. Kaba sakal ve tavşan kuyruğu saç modeliyle sert

Alternatif

Call of Duty: Modern Warfare (9,5)
Call of Duty: Modern Warfare 2 (8,7)
Gears of War (9,1)



Zaman Aşımı

Öyle görünüyor ki film oyularından sonra şimdi de roman oyularını kabus listemize almaya başlayacağınız. Aslında Rogue Warrior, -eğer dünündüğü zamanda piyasaya çıkmış olsaydı- bu kontenjanda yer almayacak kadar başarılı bir oyun olabilirdi ama zaman böyle bir şey işte; gerisinde kalanı altında eziver.

bir imaj çizen Marcinko, oyunun bütün vasat yapısının içerisindeki ağız dolusu küfürleriyle siyirlmayı başarıyor. Ha, yeri gelmişken hatırlatıymı, oyunda gayet sert bir dil kullanılmış; yanı Marcinko'nun her cümlesiinde en az bir tane küfür kelimesine rastlamak mümkün. Hatta oyunun zorluk seviyelerindeki açıklamalarda bile bu ağır dile rastlayacaksınız, haberiniz olsun. Ben şimdi bu cümleleri sarf ederek sarsılmak için fırsat kollayan (Yalant!) terbiyemi yerde süründürmek istemiyorum. (Bu da yalant!) Eğer bir ebeveyn olarak bu yazıyı okuyor ve çocuğunuzun İngilizce seviyesine güveniyorsanız, Rogue Warrior'u çocuğunuzla beraber oynamak adına bir kez daha düşünmenizi tavsiye ediyorum. (Tanıtıyorum, bu da benim duyarlı tarafım.) Neyse, biz en iyisi hikayemize geri dönelim.

Marcinko'nun da yer aldığı üç kişilik bir tim, Kuzey Kore'ye gönderilir. Amaç, bölgedeki güdümlü füze mekanizmalarını yok etmek ve tipi tipi eve geri dönmektir; ancak işler planlandığı gibi yürümez. (Yürüse şasdardım zaten.) Çıkan bir çatışmanın sonunda ekibin diğer iki üyesi mevlasına kavuşur ve Marcinko tek başına kalır. Marcinko, bu karambolden kendini kurtarmaya çalışırken hikayeye bir şekilde Ruslar dahil olur ve bununla da kalmayarak Rusya'nın Amerika'ya bir füze saldırısı planladığı ortaya çıkar. Şansı bu ya, bu hain planı saf dışı edebilecek tek kişi -yani Marcinko- olay yerindedir; hem de tek başına...

Fark etmesi pek zor olmasa gerek, Richard Marcinko tarafından bizzat kaleme alınan ve buna rağmen "etkileyici" veya "sira dışı" gibi vasıfları taşımayan böyle bir senaryoyla karşımıza çıkıyor Rogue Warrior. Hani oyuna vasat damgasını

"Şak!" diye yapıştırmışım ya az önce, işte o damganın ortaya çıkış aşamasını bu senaryo üstleniyor. Basit, sıradan, daha önce yüzlerce örneğini gördüğümüz bir "klise"...

Siper al... Ateş!

Bir oyunu marjin alayan şey -veya şeyler- nedir sizce? Benim için en başta sağlam bir hikaye gelir ki az önce Rogue Warrior bu konuda sınıfta kaldı. İkinci aşamada ise oyunun kendine has tarzi ve ruhu önemlidir ki bu sayede vasat hikayesini kamuflه etmeye başarabilen yığınla örnek var oyun piyasasında. Mesela farklı tarzları tek bir oyunda harmanlamak, -yaratıcılık esliğinde- olağanüstü sonuçlar doğurabilir. (BioShock, Borderlands ve dahası...) Üçüncü aşamayı da grafiklere adadığım zaman Uncharted 2 getiriyor gözümün önüne ve görsel kalitenin ne demek olduğu ortaya çıkarıyorum. Şimdi bu "hardcore" kalıbın üzerine Rogue Warrior'u yerleştirmeye çalışma





■ "Kill Move" sahnelerinin bol kanlı versiyonlarından bir tanesi...

cağım ve bakalım nasıl sonuçlar çıkacak.

Ne demişti ilk olarak? "Farklı tarzların tek bir oyunda harmanlanması, olağanüstü sonuçlar doğurabilir." Rogue Warrior, FPS, TPS ve stealth action tarzlarını bir araya getirmeye çalışan bir oyun; fakat durum göründüğü kadar heyecan verici değil maalesef. Oyunun stealth action tarafı, sadece sırtı dönük bir askere arkadan yaklaşarak ilgili tuşa basmaktan ibaret. Sessiz olmak veya karanlık bölgeleri kullanmak zorunda değilisiniz; sadece görünmeyin, yeterli. Bu konuda tek ligi çekici taraf, bir askeri yakaladığınız zaman farklı kamera açılarından izleyeceğiniz "Kill Move" sahneleri. Marcinko'nun ne kadar insafsız olduğunu gözler önüne seren vahşet sahneleri bunlar ki burada anlatamayacağım ilginç detaylara sahipler. (Eğer oynadysanız, gözünüzün önüne Manhunt serisinden sahneler getirin.) Yani neymiş? Bir tutam stealth action...

Oyunun FPS ve TPS tarafı ise bildiğiniz gibi; hedefe giren her şeye ateş etmek serbest. Birincil kamera açısıyla yürüyor, koşuyor ve ateş ediyorsunuz. Bir siperde saklandığınızda ve saklanarak ateş etmeye çalışığınızdaysa üçüncü görüş açısına geçtiğinizde. Bana sorarsanız, oyunun FPS tarafı oldukça gereksiz olmuş. Yani Gears of War'u böyle oynadığınızı düşünsenez... Öyle ki sadece üçüncü görüş açısı bile daha iyi sonuçlar verebilmiş diye düşünüyorum. Zaten sürekli siperlere saklanarak savaşlığınız için birincil kamera açısına çok nadir durumlarda ihtiyaç duyuyorsunuz. Bu arada, düşmanlarınız da o siperleri kullanıyorlar ve oyunun yapay zeka anlayışı da yabana atılacak türden değil, bilesiniz. Gerçek saçma sapan durumlarla karşılaşacak siz mutlaka ama bunu da olayın "yapay" olmasına vérin artık. Yani neymiş? Bir çay kaşığı FPS, bir su bardağı TPS...

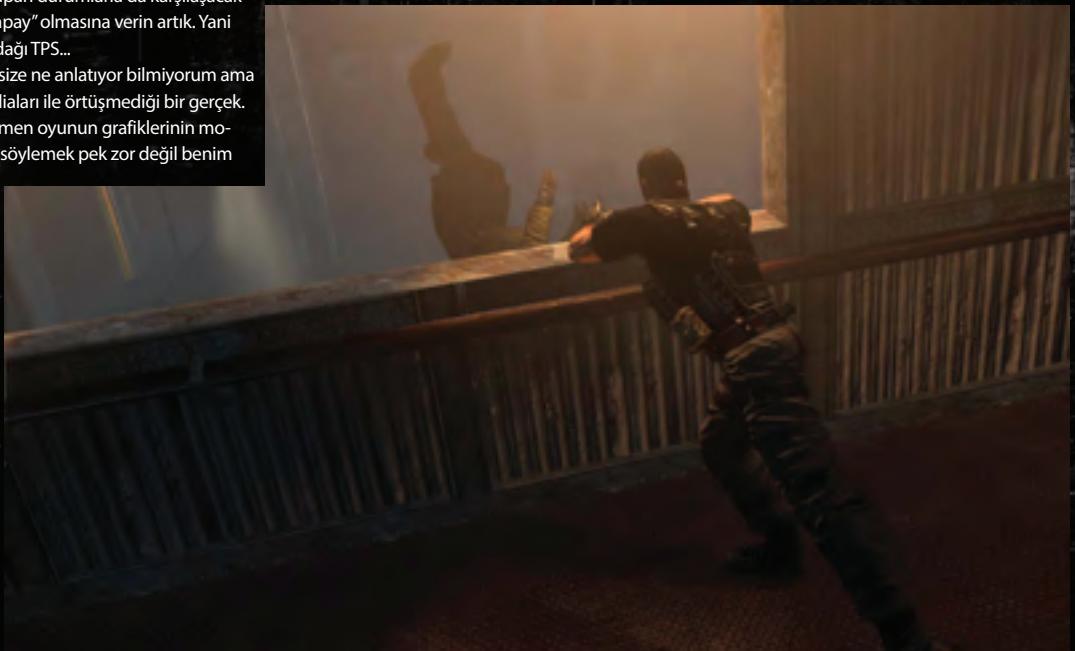
Bu sayfalardaki ekran görüntüleri size ne anlatıyor bilmiyorum ama Rogue Warrior'un grafik yapısının iddiaları ile örtüşmediği bir gerçek. Unreal Engine 3 grafik motoruna rağmen oyunun grafiklerinin modern teknolojinin kaldığını söylemek pek zor değil benim

için ki oyunu oynarsanız sizin için de pek zor olmayacağıdır. Aslına bakarsanız, oyunun tamamında açıkça görünüyor bu zaman aşımı. Yani Rogue Warrior, -planıldığı üzere- 2007 yılında çıkmış olsayıdı, her anlamda kaliteli bir oyun olarak nitelik kazanabilirdi ama maalesef 2010 yılına girmek üzere olduğumuz şu zamanda fazlaıyla "yavan" bir oyun olarak piyasadaki yerini almak zorunda. Rogue Warrior, dört kişilik co-op modunu ve karşılıklı multiplayer desteğini içermektedir ama bu modlar da aynı yarınlığa sahip olduğu için önemini yitiriyor haliyle. Yani neymiş? Biraç göz kararı görsellik ve bir tutam da çoklu oyuncu desteğiinden sonra Rogue Warrior servise hazır olmuştu. Artık afiyetle mi yersiniz, yoksa sadece tadına mı bakarsınız bilemem ama yine de her koşulda hepinize afiyet olsun... ■ Ertekin Bayındır

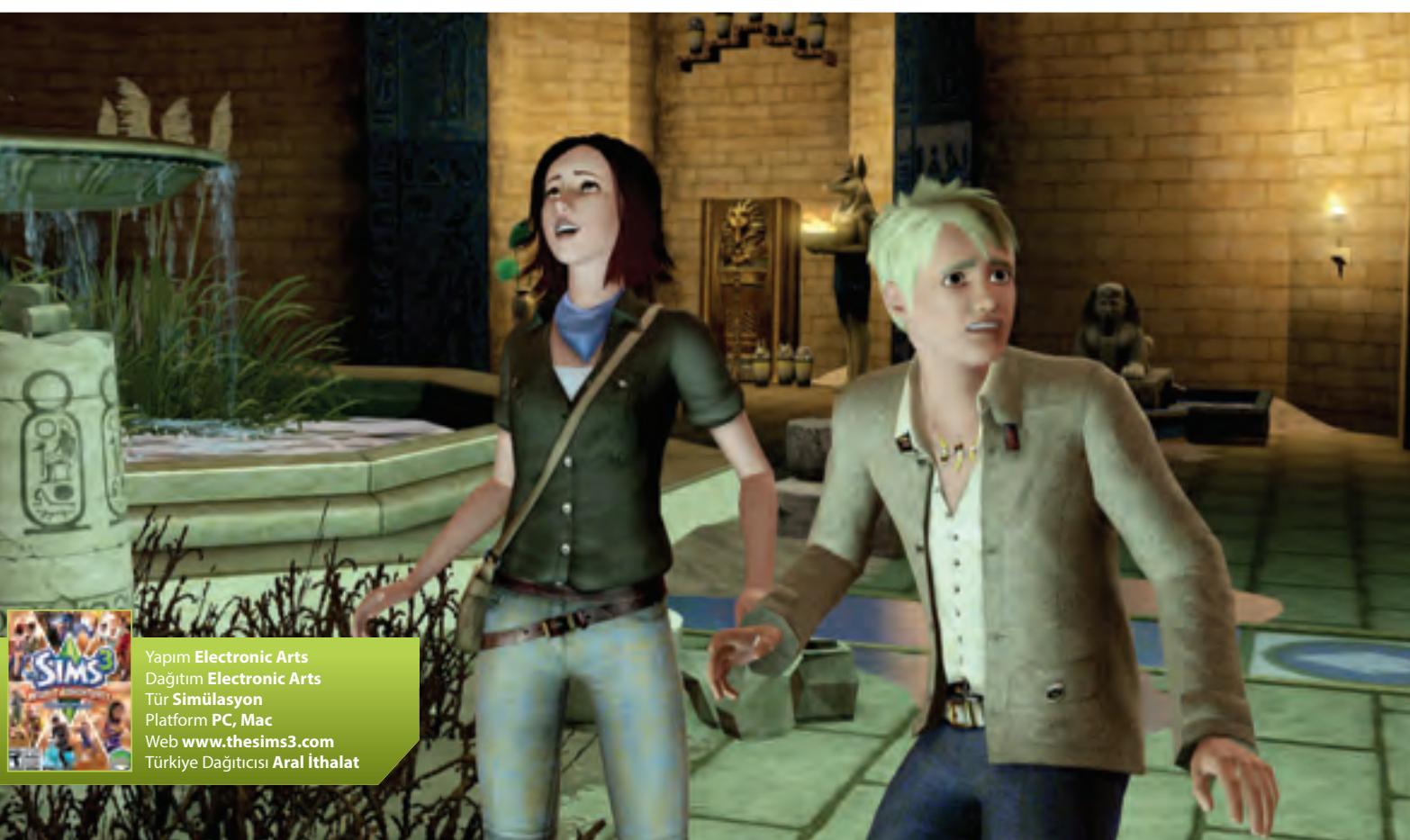
Rogue Warrior

- + Richard Marcinko karizması ve küfürleri, mide kaldıran "Kill Move" sahneleri, yapay zeka
- Ucuz senaryo, zamanın gerisinde kalmış grafikler, moda geçmişi oyun yapısı ve dahası...

6,5



Tutmasaydım
düşüyord... Aaa! Elim-
den kaydın!



Vize Puanı
Yapım Electronic Arts
Dağıtım Electronic Arts
Tür Simülasyon
Platform PC, Mac
Web www.thesims3.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat

Sıfır seviyesindeki vize puanınız ile başladığınız yolculuğunuza, zaman geçtikçe deneyimler ekleyip kazandığınız "vize" puanlarıyla seviye 3'e ulaşacaksınız. Daha çok konaklayıp, daha ciddi maceraları kovalamanzı gerekiyor böylelikle. Vize puanlarında seviye 3'e ulaştığınız takdirde, o ülkenin sınırları içinde ev sahibi olabilme hakkını kazanıyorsunuz.

The Sims 3: World Adventures

Dünya daha da güzel sanki!



Coğalıyoruz arkadaşlar. Gerçekten... Öyle böyle değil. Dünyanın her milimetrekaresini bulmak ve ele geçirmek için can atıyoruz. Nitekim yapıyoruz da. Electronic Arts firmasının da elinde öyle güzel bir konu var ki; bildiğin yaşam simülasyonu... Biz ne yaparsak yapıyorular; yaşıyorlar en nihayetinde. Biz ne yaparsak onlara da yaptırdık yıllar boyunca. The Sims serisinin bir nesli büyütüğü gerçek. "Konunun kaynağı saf insanoğlu" demiştim; biz büyük tabii ki, geziyoruz dünyayı. Sıra onlarda artık, yılların Simleri niye gezmesinler ki... Geç bile kalmışlardı.

Yolculuk nereye?

Kitesi tarafından heyecanla beklenen yeni ek paket sonunda çıktı. Neler getirdi peki? The Sims 2 ve ek paketlerinde hiç olmayanı yaptılar bu kez. Hem de Will Wright işin içinde olmadan. The Sims 3'te hala mevsimler, hayvanlar yok ama bildiğimiz gerçek ülkeler var. Seçeneklerimiz ise; Çin, Mısır ve Fransa. Bu üç ülkenin özelliklerini taşıyan eşyalar,

Zen kokulu öğeler, Fransız ihtişamını taşıyan masalar ve Mısır'ın etnik motifleriyle süslenmiş heykeller menüde bizi bekliyor. Karakter oluşturma aşamasında ise yeni saç modelleri, ülkelerin ünlü gisileri de sevenlerini daha bir mutlu edecek. Ayrıca yeni karakter özelliklerini de göze çarpıyor; örneğin "adventurous" u seçtiğinizde jetlag özelliğini yaşamıyor veya daha hızlı gezi puanları kazanabiliyor karakteriniz. Bunun yanında ekstra hayat hedefleri de bulunuyor, bütün ülkeleri gezip tam bir turist olarak ölmeye hayal edebilirsiniz.

Savaşmak da bir sanattır!

Evinde oturmaktadır sıkılmış, mahallenin de sokaklarını arşınlamaktan bıkmış Sim'imiz, bir telefonla hayallerini ülkesine gitmeye karar veriyor. İlk kez gittiğiniz bir ülkede üç günden fazla kalabilmeniz mümkün değil. İlk olarak Çin'e yani Shang Simla'ya uğrıyoruz. Çin müzükleri eşliğinde, iner inmez bir tabela görüyoruz karşımızda. Bu tabela bize bazı görevler veriyor fakat bu görevleri kabul edip etmemek



Alternatif

The Sims 3
The Sims 2 Bon Voyage
The Singles 2:Triple double

▀ Çin'in büyülü topraklarındaki en görkemli yapı olan Çin Seddi'nin, The Sims versiyonu...



size kalmış. Ancak hemen belirteym; bir dahaki sefere daha uzun süreli vize alabilmeniz için görevleri yapmakta fayda var.

Mesela; diyelim ki görevlerden birini aldınız: Dragon mağarasındaki bulmacayı çözmek ve orada kalanları Çinli dostumuza geri getirmek... Mağara giriyoruz ve bulmacaları karşımızda buluyoruz. Farkındayım; bulmacalar şok edici derecede basit. Oyuncu kitlesinin yaş ortalaması yüzünden arkadaşlar, isyan etmeyecek bu duruma. Olan kocaman bir mezarı ileri - geri, it - çek yöntemiyle tuğanın üstüne oturtmak gibi kafanızı kullanmadan çözüleceğiniz bulmacalar mevcut oyuncu. Ama sorun değil; altın, bulmaca, antik eşyalar peşinde koşarken zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz.

Görevden sonra döneceğiniz kampınız biraz uzakta. Yola düşerse - niz bayılmanız an meselesi. Mağarada uyumanızı tavsiye ediyorum. Gitmeden önce bir çadır, biraz kuru besin, hatta duş almanızı sağlayabilecek teneke bir içadi da şehirdeki bir marketten alın derim macera başlamadan. Karşılığında Simoleon'a çevireceğiniz altın kesesi ve vize puanları kazanırsınız. Görevler arasında, tarihi binalar ve önemli yapıtları da gezmeniz oldukça önemlidir. Çin'de savaş dersleri almaya düşünenleriniz mesela, savaş takıtları konusunda kendinizi geliştirebilir ya da oturun bir yere, kurun çadırını, Çin Seddi'nin fotoğraflarını çekin. Hem de fotoğraf çekmek için cep telefonunuza mahkum değilsiniz. Marketlerden aldığınız Hikon ve Channon (!) marka fotoğraf makineniz var artık. Fotoğraf yarışmaları da var üstelik, belli konularda 20 tane fotoğraf çektiğiniz takdirde, fotoğraf kariyerinizde iyi bir noktaya ulaşabiliyorsunuz. Bu arada eve eliniz boş dönmemeyeceksiniz herhalde, değil mi? Çeşitli kaseler, tütsüler, kıymetli taşlar alarak gezi hatırlarınızı evinize taşıyabiliyorsunuz.

Nil'de bir Sim ne yapar?

Sim'imiz uslanmıyor haliyle ufku bir kez açıldıktan sonra "Mısır" diye tutturdu benimkisi mesela. Yine üç günlük vizemiz var. İniyoruz, görev geliyor Al Simhara'da. Sfenks'teki kalıntıları bulmamız ve Mısırlı kankamıza görmemiz gerek bu kez. Kat kat iniyoruz. Yine Çin'deki puzzle'lara benzer puzzle'ları çözüyoruz. Duvara sıhırlı taşları koymuyoruz, yoldaki altınları, kalıntıları toplayıyoruz, kapıları açıyoruz. Teslim ediyoruz



Predator Figürü Kazanın!



Sorumuzu 5 Ocak'tan itibaren doğru yanıtlayan ilk üç okurumuz, Gerekli Şeyler'den "Predator" figürü kazanacak.

Alien ve Predator'un birleşmesinden oluşan melez yaratığın ismi nedir?

Cevaplarınızı level@level.com.tr'ye bekliyoruz. Lütfen adresinizi yazmayı unutmayın.

(Geçen ayın kazananları: Doğukan Civan, Baturay Güll, Yunus Emre Karakoş. Hediyeleri kendilerine en kısa sürede gönderilecektir.)



sonunda. Eğer ilk gelişimiz değilse, daha belalı görevler de bekliyor bizi. Mumya'nın lanetiyle uğrashmak zorunda kalabiliyoruz mesela. Boş vakitlerimizde yılan oynatma gibi hobiler ediniyoruz, komşularımızdan değişik şarkılar söylemeye öğreniyoruz. Marketten aldığımız scooter veya bisikletle bu mesafelere daha kısa sürede de ulaşabiliyoruz ayrıca. Yine eli boş dönmemiyoruz Mısır'dan. Ganimet had safhada. Eviniz şenleniyor, her yeri tarihi eserler süslüyor. ▶





► C'est la vie!

Normal hayatı alısmak çok zor tahmin ettiğiniz üzere. İşe gitmek, tatil modundan kurtulmak nasıl zor geliyor. Canım benim, durup durup Mısır'dan getirdiği yılan sepetini açıp oynatıyor boş vakitlerinde. Kiyamiyorsunuz ki; geçip bilgisayarın başına bir - iki gün sonra tekrar biletin alıyorsunuz. (Paranız varsa, öhöm.) Son durağımız; Viva la Fransa!

Fransa yani Champs Les Sims, ilk Eyfel Kulesi'nin dikildiği yillardaki gibi. Uzaktan Eyfel Kulesi size göz kirpması, Güney Fransa'da sanabilişiniz kendinizi. Görevimizi alıyoruz yine. Çok klas bir görevimiz var bu kez; üzüm bulup, toparlayarak içi şişelerle dolu nektar dükkânına getirmemiz gerekiyor. Karşılığında vize puanları ve mutluluğumuza mutluluk katan nektar şişeleri kazanıyoruz. Yok eğer başarısız oldusak, o nektarların bizi mutsuz etmesi de mümkün. Güzel bir Fransız yemeği sonrası, Fransa'daki Arnavut kaldırımlarıyla süslü cafelerde fotoğraflar çekiyoruz.. Eyfel'e çıkalıbmek de mümkün olsaydı keşke tabii ki. Ne yapalım, manzaraya yetindik tatilimizin sonuna gelirken. Buna da şükür.

Yaz, yaz, yaz!

"Anı defteri" diye bir kavram var şu dünyada. Onların da var, şâşırmanız gereklidir. Buldukları kalıntıları, edindiği tecrübeleri, çözümlükleri bulmacaları



tek tek yazılıyor buraya. Ne kadar başarılı bir turist oldukları, daha neler yapmaları gerekiydi gibi ayrıntılar tek tek hesaplanıyor. Vize puanlarınız arttıkça, kalabileceğiniz gün sayısını da artırmıştim. Bulmacalar ve zorlukları da artırmış, sizin gezgin sıfatınız da genişliyor, belki de Sim'inizi mutlu mutlu, hayalini gerçekleştirmiş bir şekilde Sim cennetine yolluyorsunuz en sonunda. Tamam,farkındam bu kisman biraz açıkçı oldu. Her canlı bir gün ölümü tadacaktır zaten.. Neyse...

Simler ülke ülke gezerken, grafikleri incelediğimizde çok da dikkat çeken bir durum gözle çarpıyor. Zaten Electronic Arts dünyası grafikler konusunda değil de, oyunun adventure'a yaklaşan yanıyla dikkatleri kendine çekmek istiyor. Daha nereerde Simler'le karşılaşacağımızı tahmin etmek zor ama böyle giderse bir nesli daha büyütür Sims serisi. "Demir" dersiniz. 10 yıl sonra oturur, hep beraber uzaya da gideriz icabında. **Çaylak 1**

The Sims 3: World Adventures

- + Eklenen zenginliği, oyunun ülkelere göre yeni müzickileri, adventure öğeleri
- Eyfel'in ve Çin Seddi'nin dekor olması, bulmacaların kolaylığı

8,0





Sackboy'larımız her zaman yayan olmuyor; zaman zaman tekerlekli garip aletlerle de seyahat ediyorlar.



Yapım Sony Studios Cambridge
Dağıtım Sony
Tür Platform
Plataform PSP, PS3
Web www.littlebigplanet.com

LittleBigPlanet [PSP]

PSP ekranına sıçan dev dünya



Sİn potu, "Yatakta LittleBigPlanet keyfi" diye atacaktım ama yanlış anlaşılır diye yapmadım. Peki cümle içinde kullandım da hafifledi mi anlAMI? Bence bir nebze. Oysaki anlatmak istedim şey, PSP'nin mobil bir oyun cihazı olarak yatağa kadar taşınabildiği ve LittleBigPlanet keyfine burada da devam edilebileceğiydı.

Olmadı. Başaramadım. Size bu etkiyi iyi bir şekilde sunmadım. O yüzden şimdi oyunumu, bez bebekleri- mi ve PSP'mi alıp yatağıma gidiyorum. Rüyamda kuşku- suz ki beni onlar karşılayacak...

Modern çağın Mario'su

"Sackboy" adındaki karakterlerle uğraşmak başı başına bir hobi haline geldi. Ne zamandan beri mi? LittleBigPlanet bir sene önce PS3'ye çıktıından beri durum böyle. Yapımıca firma Media Molecule, sürekli bir takım ünlü isimleri "Sackboy" olarak oyuna ekliyor ve aç oyuncular da bunları havada kapıyor.

Yani anlamanız gereken, oyunda yer alan Sackboy'ların dilediğinizce modifiye edilebilmesi. Daha sonra da bu karakterlerin oyun içerisinde kullanılması durumu var ki bana sorarsanız asıl eğlence burada.

Sevimli Sackboy'larımız, iki farklı düzlemden ilerleyebiliyor (PS3'te üç taneydi.) ve çeşitli engelleri aşarak

bölümün sonuna ulaşmaya çalışıyor. Arada puan toplamaya da çalıştığınız için her bölümün en üst seviyesinden, en alt katmanına kadar inebiliyorsunuz.

Sackboy'ları, karşılaşıkları mini-bulmacaların yanında, iyi hesaplanmış ziplama hareketleri sergilemeleri gereken platform öğeleri de meşgul ediyor. Oyunun fizik motoruna güvenerek yaptığınız birçok hareketin sonucunda ya çıkmaz sokağa sapıyorsunuz, ya da direkt olarak yok oluyorsunuz. Bu gibi durumlarda en yakın mesafeden oyuna dönmek mümkün lakin biraz puan kaybına uğruyorsunuz.

Kendin döşe, kendin oyna

LittleBigPlanet'ın en güclü yanı oynanışı sayılmaz belki de zira bölüm yaratma olanakları o kadar geniş ve etkileyici ki oyunu bırakıp sadece bölüm yapmakla uğraşabilirsiniz. Zaten yapımcıların hazırladıkları bölgüler bir süre sonra bitiyor ve oyunda yapacak başka şeyler aramaya başlıyorsunuz.

PS3 versiyonundan grafiksel olarak daha düşük kalitede bir görselliğe sahip olsa da bölüm yaratma işini istediğiniz zaman yapabileceğiniz oyun bence PS3'tekinden daha "ulaşılabilir" bir hal alıyor. (PS3'ün başına oturup uzun uzun bölüm yapmak biraz zorlayıcı olabiliyordu.) Sizin de bu tip bir yaratıcılığınız varsa, gelin bölgümleri birlikte tasarlayalım...

■ Tuna Şentuna

LittleBigPlanet

- + Birçok seçenek ile bölüm yaratma olańı, eğlenceli oynanış sistemi
- Grafiklerin biraz sönüñ kalmış olması

9,1

■ Toplamda yedi farklı temada dünya var ve böylece sürekli farklı bir oynanışla karşılaşıyorsunuz.



Alternatif

- LocoRoco Midnight Carnival (7,7)
- Patapon 2 (7,6)
- LocoRoco 2 (8,8)





Dark Void

Ayaklarım yandı yahu!

2 010 yılına girmek üzere olduğumuz ve hatta girdiğimiz şu günlerde, yılın son ayını bu ilginç oyunu oynayarak geçirmem sürpriz oldu benim için. Malum, oyunun piyasaya sürülməsinə -sizin bu yazıyı en erken okuma tarihinize göre- en azından iki hafta var. Ben de oyunun bir deneme sürümünü, efendim söyleyeyim, bir demosunu falan oynamış diye bekliyordum ki (Hakkı Devrim tadında geçiş yapıyorum...) aniden kapı çalıverdi, kapıyı açtım ve karşılıda paçaları alev almış bir adam gördüm. Kim olsa beğenirsiniz? Will! Kendisi üşenmemiş, ta paralel evrenlerden kalkıp

gelmiş evime kadar. Ben de bu "Void" misafirini kapıdan çevirecek değilim ya, aldım keratayı içeri ve başladık konuşmaya. Neler anlattı neler de anlattıklarını bir bir anlatmaya kalkarsam sayfalar yetmez. Eh, bir yerden başlamak gerekiyor madem, o halde uçak kazasıyla başlayayım anlatmaya...

Bir UFO gördüm sanki!

"Vallahi de gördüm, billahi de gördüm!" diyor kendisi. Will ve yanındaki güzel bayan arkadaşı, uçakla gerçekleştirdikleri bir seyahat sırasında firtinaya yakalanmışlar. (Laf aramızda kalsın, Will kiza hasta olmuş.) Zaten pek de sağlam olmayan uçaklarının önünden





"tanımlanamayan uçan cisim" geçiverince de Will kontrolü kaybetmiş, sonra motorlar durmuş, sonra bir yükseltiye çarpıp düşüşe geçmişler. (Kazanın sorumlusu: Bermuda Şeytan Üçgeni!) Neyse ki oldukça sağlam bir pilot olan Will, uçağı hayatı kalabilecekleri bir şekilde zeminle buluşmuştur da kapıma kadar gelebildi. Neyse... Will kendine geldiğinde tam da her şeyin bittiğini sanmış ki cama tırmanan bir adamın haykırışıyla irkilmiş. Sesini duyduklarından sonra sadece birkaç saniye daha yaşayabilen bu adam, Will'in içine düştüğü durum hakkında fikir sahibi olmasını sağlamış. Etrafta yeterli ekipmana sahip olduğunu sanan insanlar, karşısındaysa oldukça güçlü, zeki ve atık uzaylılar varmış. Sonrağımıza...

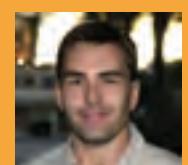
Sen sus, gerisini ben biliyorum...

Artık hikayeyi ben devralıyorum arkadaşlar. Şimdi... Dark Void'in girişini size kısaca anlatlığımı göre artık oyuna geçebilirim. Bermuda Şeytan Üçgeni'ndeki kazaya başladığımız Dark Void serüveni, hayatı kalma mücadelesi veren bir grup insana rastlamamızlaambaşka bir boyut kazanıyor. Birçok oyunda görmeye alıştığımız maskeli tiplerden oluşan bu grup, ne yazık ki baş edilmesi çok güç bir düşmanla, uzaylılarla savaşıyor. İnsanlığın o aciz bedeni, uzaylıların acımasızlığı karşısında ne kadar direnebilir ki? Ama biz direniyoruz. Gözümüzün önünde öldürülen bir savaş-

çıdan düşen silah ve yanımızdaki güzel kız ile yol almaya başlıyor ve... O da ne?! Bir anda kızı kaybediyoruz ve yollarımız ayrılıyor. Artık ilk görevimiz, ona ulaşma yolunda dere tepe düz gitmek için elimizden geleni yapmak. Oyunun bu ikinci bölüm boyunca düşmanlarımızla karada savaşıyor, onları daha yakından tanıyor ve kızı bulana kadar mücadeleizi sürdürüyoruz. Peki neden "karab" detayı verdim dersiniz? Bu sorunun cevabıysa Dark Void pastasının büyük dilimini su yüzüne çıkarmam gerektiğini fısıldıyor bana.

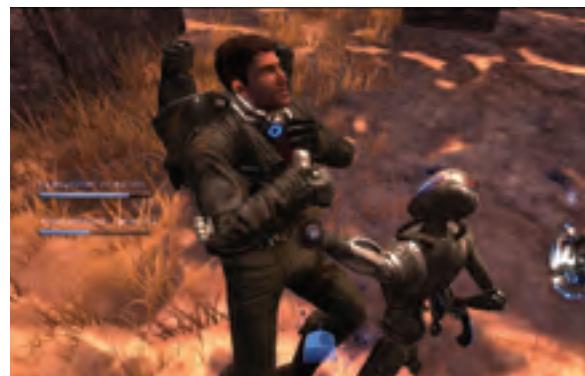
Dark Void, üçüncü şahıs kamerasıyla oynanan bir aksiyon oyunu. Ancak oyunun öyle bir özelliği var ki Dark Void'ı aynı türdeki diğer yapımlardan farklı bir yere koymamızı yetiyor: Uçmak! Evet, Dark Void'ın en önemli özelliği uçabilmemiz. Şahsen son olarak Grand Theft Auto: San Andreas'tan hatırladığım jet pack, Will'in en büyük silahı sayılabilir. Zaten oyunun başındaki eğitim bölümünde de bu icadın tadına bir miktar bakıyoruz. İşte bu noktada ilk şikayetimi belirtmek isterim. Hava kontrol sistemine alışmak için bir hayli zaman harcamanız gerekecek. Kontrol hassasiyetini öyle iyi ayarlamalısınız ki gökyüzünde düşmanlarla dalaşırken kriz geçirmeyesiniz. Peki bu jet pack aparatıyla ne zaman tanışacaksınız? Merak etmeyin, çok geç değil. O halde oyuna biraz daha kara mücadeleyle devam edelim.

Oyunun karaavaşları bölümünü, tamamen karşılıklı çatışmalardan ve bu süreçte siper almaktan ibaret. Tam bu noktada "siper alma" detayına dikkat çekmek isterim zira bu sistem, oyunun karaavaşlarındaki temel özelliği. Aslında oyunun karadaki genel havası, Capcom'un bir diğer oyunu olan Lost Planet'ı fazlasıyla çağrıştırıyor; hatta bu konudaki benzerliğin haddinden fazla olduğunu söyleyebilirim. Ne var ki siper alma olayına geçtiğimizde daha çok Gears of War havası aldım oyundan. Her türlü kayanın, duvarın, onun, bunun arkasına sızmak ve bu tip saklanılabilecek yapılar arasında geçiş yapmak, Gears of War'da hayran olduğum sistemin birebir aynısı neredeyse. Ayrıca siperden kafayı çıkarmaya gerek kalmadan rasgele ateş etme olayı da bir diğer Gears of War özelliği. Tüm bunlara bir de yakın mesafeden zırhlı uzaylılara yumruk atabilme olayı eklenince karaavaşları oldukça eğlenceli hale getiyor. (Aslında bu biraz tuhaf değil mi? İnsanın eli acır yahu! Ama bu Will, o bir potansiyel süper kahraman ve onun kitabında acı yoktur!) ▶



Nolan North

Oyunun seslen-dirmeleri oldukça başarılı. Will'i seslen-diren Nolan North ise daha önce Desmond Miles (Assassin's Creed), Nathan Drake (Uncharted), Elliot Salem (Army of Two), Raphael (Teenage Mutant Ninja Turtles) ve Prince (Prince of Persia) gibi önemli karakterleri seslen-dirmiştir.



Yapım Airtight Games
Dağıtım Capcom
Tür Akıyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.darkvoidgame.com
Türkiye Dağıtıcı Aral İthalat

İşte bir uzay gemisi ele geçirme operasyonu...



► Aşağı tükürsen düşman, yukarı tükürsen düşman!

Durun, daha bitmedi! Oyunun karada geçen bölümleri için oldukça ilginç ve yenilikçi bir özelligi daha var Dark Void'in. Oyun boyunca yolumuz tikandığında, tek çıkış yolunun sadece yukarı ve aşağıda olduğu anlarda "dikey ilerleme" sahneleriyle karşı karşıya kalıyoruz. Özellikle yolun tikandığı anlarda karşımıza çıkan çıktılar, yukarı ya da aşağıya doğru ilerlememiz gerektiğini işaret ediyor. Dikey olarak ilerlemeye başladığımızdaysa kamera açısı değişiyor ve oyin bir anda oyuncunun başını döndürüyor. Bir yukarı, bir aşağı derken örümcek gibi üzerimize gelen uzaylılar da işimizi bir hayli zorlaştırıyor. Bu sahneler sadece çıktınlarda değil, yine Bermuda Şeytan Üçgeni'nde kaybolan bir gemide de cereyan edebiliyor ki oyunun atmosferi de bir anda değişebiliyor. (Eğer siz de bennim gibi Bermuda Şeytan Üçgeni'ne tuhaf bir sempati duyuyorsanız, her türlü gizemli durum karşısında oyuna hayran olabilirsiniz.)



Uçmanın dayanılmaz hafifliği...

Artık sırası geldi, oyundaki uçma özelliğini anlamaya başlayım. Oyunun ilk chapter'ının sonlarına doğru tanıtığımız Nikola Tesla, bu gizemli paralel dünyada bize en büyük yardım yapacak olan kişi aynı zamanda. Hazırladığı jet pack'lerden birini bize emanet eden Tesla, oyuncunun devamının da bambaşka ve renkli bir hale bürünmesini sağlıyor. Bu icat sayesinde dilediğimiz gibi uçabiliyor, aynı zamanda havada asılı kalabiliyor ve her türlü manevra kabiliyetine sahip olarak hem uzaylılar, hem de düşman gemileri ile it dalaşına girebiliyoruz. Kontrolün zaman zaman kaybolduğu ve hatta oyuncuya cileden çıkarıldığı bu sahneler, zaman zaman da fazla eglenceli olabiliyor. Özellikle düşman gemilerine tırmanmak, bu gemileri sabote etmek ve kontrolü ele geçirebilmek, seri olarak müthiş bir seans oluşturuyor. İlk başta sadece jet pack ile oldukça savunmasız görünüyoruz ama oyuncunun ortalarına doğru zırhımızın ilk parçasına da kavuşunca -öncesini bilmeseğ- doğuştan bir süper kahraman sanabiliriz Will'i. (Ama tanıyoruz! O sadece sıradan, basit bir pilot!)

Tüm bu kara ve hava curcunasında tabii ki bazı silahlarımız da mevcut. Aslında oyuncunun silah yelpazesinin oldukça dar ama sahip olduğumuz bir - iki silahı da upgrade ederek daha etkili hale getirebiliyoruz. Bunun içinse öldürdüğümüz düşmanlar-

SAVAŞIN İKİ CEPHESİ

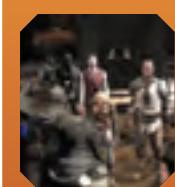
Watchers

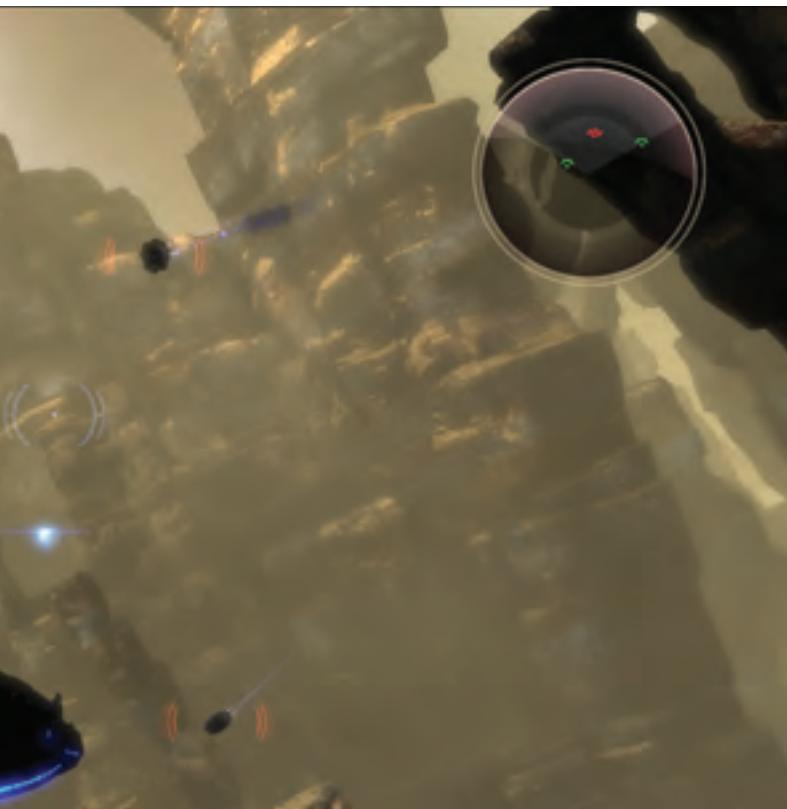
Oyunda Will'i çıktıği yoldan döndürmeye ve haliye öldürmeye çalışanlar, Watchers olarak tabir edilen bir uzaylı ırk. İnsan ırkını yok etmemi ve dünyayı ele geçirmeyi amaçlayan bu ırk, daha önce eşi benzeri görülmemiş ve ölümcül bir teknolojiyle donatılmış durumda.



Survivors

Bizim destegimizi de arkasına alarak yeniden şahlanma yolunda ilerleyen insan ırkı, Void'deki varlığını özgürlük amacıyla savaşan bir grupla sürdürüyor. Tek amacı özgürlük olan bu grup, teknoloji açısından düşmanından zayıf ama inanç açısından katbekat önde. (Ver gazı!)





dan, sağdan, soldan topladığımız Tech puanlarını kullanıyoruz. Her bölüm başında ve zaman zaman bölüm içinde denk geldiğimiz kasalardan silahlarımızı değiştirebiliyor, geliştirebiliyoruz. Aynı zamanda düşmanların silahlarını ve kurulu düzeneklerini kullanmak da mümkün.

Biraz da teknik detay vereyim... Dark Void'in grafikleri mükemmel değil belki ama karakterlerin yüz ve mimikleri oldukça başarılı. Ayrıca genel olarak atmosferi güçlendiren bir görselliğe sahip olan oyun, karakterlerin animasyonları açısından biraz sıkıntılı. Görselliğten çok daha başarılı olan bir şey varsa o da oyunun müzikleri. Gerek sahnelerde, gerekse Void'e uygun olarak çalan müzikler, oyunun atmosferini oldukça güçlendiriyor. Tüm bu atmosfer basınıcı arasında uzaylılarla karşılaşmaksa oldukça eğlenceli hale gelebiliyor çoğu zaman. Klasik "kendini tekrar etme" hastalığından Dark Void da nasibini alıyor ama bazı göze batan teknik detayları da bir kenara bırakıldığında çok eğlenceli bir oyuna karşı karşıya kalacağınızı söyleyebilirim. Oyunun filmi de çekilecek diyorlar ve başrol içinse Brad Pitt düşünülüyormuş. Bu rolü ondan önce üstlenmek istemez misiniz? **Şefik Akkoç**

Dark Void

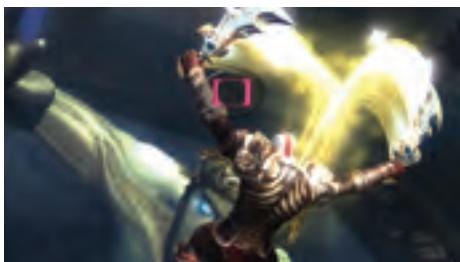
- + Yenilikçi fikirler, renkli ve çeşitlendirilmiş savaş sistemi, ilginç senaryo, seslendirmeler, müzikler
- Tekrar eden "ele geçirme" sahneleri, karakter animasyonları, atlanan bazı teknik detaylar

8,0





Yapım Blue Point Games
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PS3
Web www.godofwar.com



God of War III

Mart ayında piyasada olması beklenen God of War III'ün demosu bu diskte neden yok, onu tartışmak niyetinde değilim ama demoyu indirmek için bir kod diskle birlikte geliyor; böylece PlayStation Network üzerinden demo'ya ulaşabiliyorsunuz.



İşte bir müzik klipi anı; tabii ki biraz daha vahşi olanı...

God of War Collection

Pandora'nın Kutusu'nda ne olduğu ortaya çıktı!



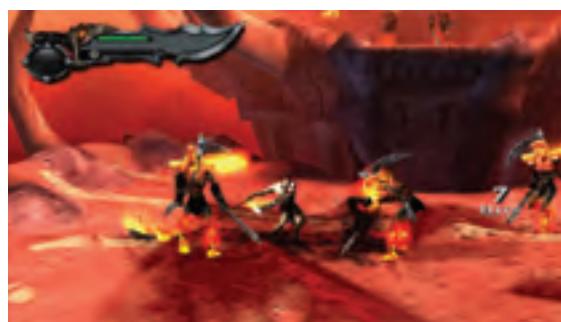
Kratos'a silah kaldırın eller kırıldı arkadaşlar; hem de sayısız kez. Herkes en az bir kez, Kratos'a karşı gelenleri ortadan ikiye böldü, herkes Yunan Mitolojisi'nin neye benzediğine en az bir kez şahit oldu.

Bu güzelliği yaşayan insanlar, PlayStation 2 sahibi mutlu insanlardı. PlayStation 3 piyasaya çıktığında, sistemi satın alan birtakım şanslı insanlar, sistemin PS2 oyuncularını çalıştırılabilmesinden yararlanıp God of War'u oynayabildi. Sonra PS3'ten PS2 geri uyumluğu çıkarıldı ve herkes ortada kaldı. İnsanlar God of War oynamak istiyordu, insanlar bu denli kanlı bir oyunun nasıl bu kadar eğlenceli olduğunu kendi gözleriyle görmek için can atıyordu. ("Oyunlar insanı şiddete yönlendiriyor!" başlığı altında bu cümleyi görebiliyorum.) Tahminlerse şu yönedydi: God of War III çıktığında -belki de gizli bir menü altında- ilk iki GoW oyunu pakete dahil edilecekti. Bu hoş bir sürpriz olabilirdi ama Sony daha değişik bir yol izleyerek ilk iki oyunu ayrı bir paket olarak piyasaya sürdü. İşte bu yazı, bu iki oyunun hikayesini anlatıyor...

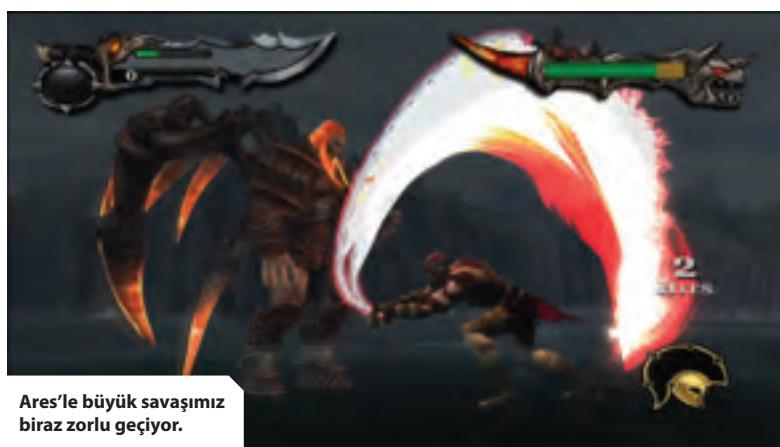
Tanrıların gazabı

Kratos'u şekilden şekilde sokan tanrılarla cevap ilk oyunda verilmiş hatırlarsınız. Yine de spoiler olmasın diye neler olduğundan pek bahsetmeyeceğim. O halde size

Eğer durum buysa size şunu belirtmeliyim ki oyun 60 fps hızında ve PS2 versiyonundan katbekat iyi gözüküyor



■ Cehennemin renkleri... Zaten burası da cehennemden başkası değil.



Ares'le büyükavaşımız biraz zorlu geçiyor.



Alternatif

Bayonetta (9,5)
Devil May Cry 4 (6,9)
Ninja Blade (8,2)

Karşılaştırma

Çırkin Yaratıklar (GoW)



■ Bu yaratıklar bayağı mide bulandırıcı ama oyunun PS2 versiyonunda daha karanlık ve daha da çırkinler.

■ Oyunun PS3'tekini halini görünce, "Acaba karanlıkta kalsalar daha mı iyi olacaktı?" diyeceksiniz; çünkü bu askerlerin ne kadar tipsiz olduğu, netlik sayesinde daha bir ortaya çıkıyor.

Karizma (GoW2)



■ Kratos, hak ettiği yerde otururken ne kadar karizmatik gözüküyor, değil mi? Bir de PS3'teki halini görün...

■ İşte alt dudağı daha da belirgin bir Kratos. Genel olarak dikkatimi çeken şu oldu: Oyunun PS3 versiyonu çok daha aydınlatıldı.

Kalabalık (GoW3)



■ Bir cırcuna var ama kim, nerede, ne yapıyor belli değil. PS2'deki durum böyledi işte.

■ Cırcuna aynı cırcuna ama herkes daha net gözüküğü için neler olduğunu daha iyi anlıyoruz PS3 versiyonunda. Ne kaplamalar yenilendi, ne ekstra detay eklendi aslında; sadece her şey HD'ye uygun şekilde düzenlenendi.

oynamak istiyorsunuzdur veya GoW sizin için dünyanın en iyi oyunudur ve HD kalitesinde bir kez daha maceraya atılmaya niyetlenmişsinizdir. Eğer durum buyusa size şunu belirtmeliyim ki oyun 60 fps hızında ve PS2 versiyonundan katbekat iyi gözüküyor. Işıklandırma ve efektler yenilenmiş, tüm kirilmalar ortadan kalkmış. Bunlar HD oyunının nimetleri. Tabii ki eğer her şeyi HD'ye dönüştürme niyetindeyseniz, bunu düzgün yapmalısınız ey Sony ekibi! Mesela neden sinematikleri HD'ye çevirme zahmetine girmediiniz? PS2'den kalma halleriyle berbat gözüküyorlar. Peki ya geniş ekran moduna ne demeli? Her şey sağa sola çekiliyor ama bu da bozulmalara yol açıyor. Evinde "kare" bir LCD televizyon barındırın beri gelsin. Bir şikayetim

de God of War: Chains of Olympus adlı PSP oyunun neden pakete dahil edilmediğiyle ilgili olabilir. Pek fazla kişi PSP sahibi değil ve bu güzel oyunu onların da tatmaya hakkı var bana sorarsanız.

Bu eksiklikleri göz arı etmek neyse ki kolay; çünkü iki GoW oyunu da tüm görkemiyle karşımızda duruyor. PS3 sahibiyseniz, bu koleksiyonu kaçırma yin derim. ■ **Tuna Şentuna**

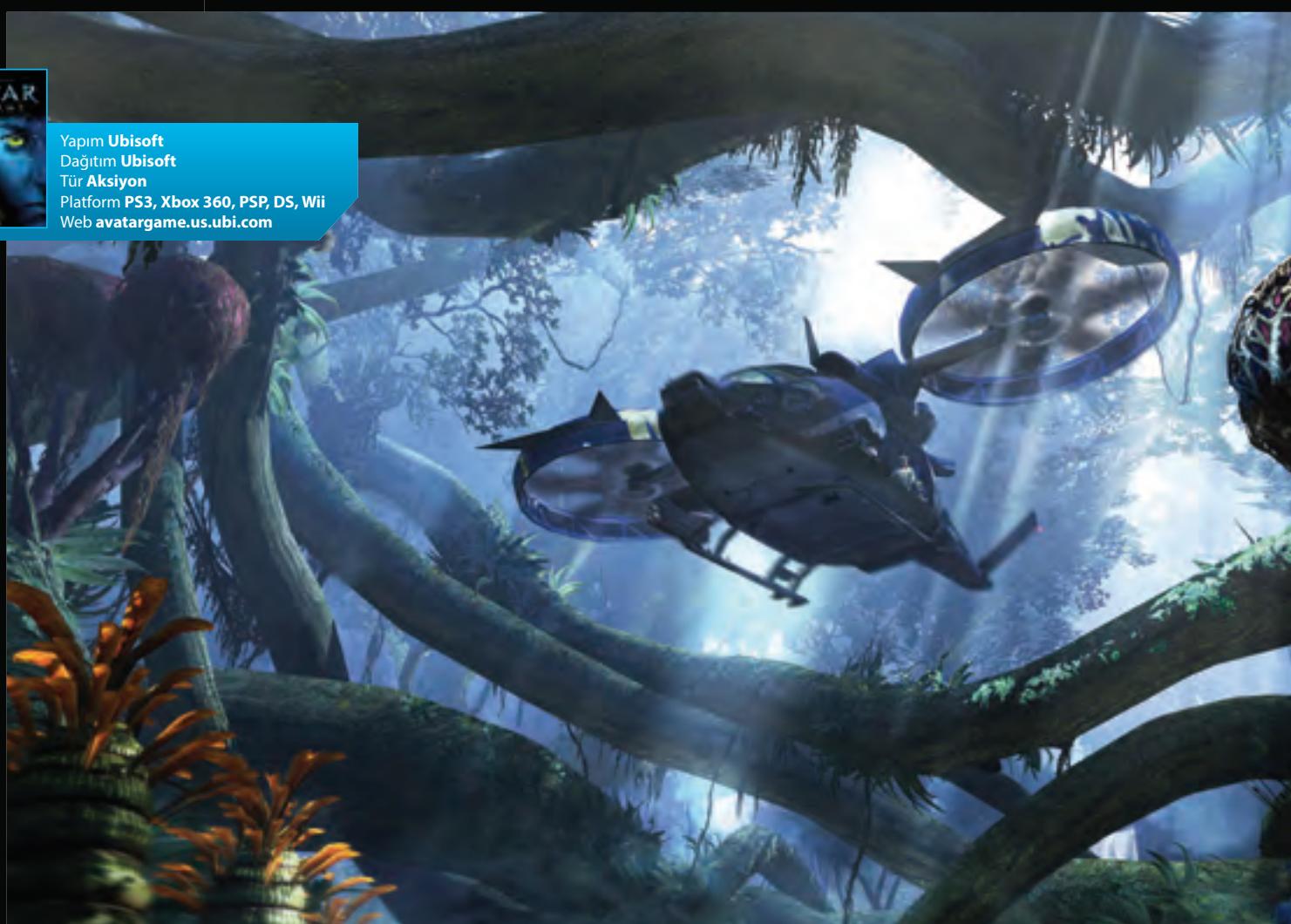
God of War Collection

- + God of War'un mükemmel oyun yapısı, HD kalitesinde grafikler
- Küçük ara sahne grafikleri, işlevsel olmayan geniş ekran özelliği

9,0



Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360, PSP, DS, Wii
Web avatargame.us.ubi.com



James Cameron's Avatar: The Game

Şirinler kadar mavi, Şirinler kadar şirinler!

James Cameron ismini daha önce duymayanınız var mı? Yoktur canım, sanmıyorum. Yani "Terminator" desem? "Alien" desem? Pes doğrusu... "Titanik" desem? Hah oldu değil mi? İlk olarak oyunun önünde neden bir adamın isminin olduğunu şimdiden daha iyi anladığınızı düşünüyorum. Kariyeri boyunca az ve öz filmler yapmış bir insanın ismini bir oyunun önünde görmek, doğrusu biz oyun severler için çok büyük bir lütfü. Fakat hemen hatırlatayım; Avatar aslında 18 Aralıkta vizyona girecek olan bir filmin oyunu, yani yoktan var edilmiş bir oyun değil. Film gele dursun, biz oyunuza bir bakalım. Hakikaten 11 Oscarlık bir oyun olmuş mu acaba?

Askerli

Hızlıca konuya girmek istiyorum. Oyunu açar açmaz bir karakter yaratma menüsüyle karşılaşırım. Erkek mi yoksa dişi mi olacağımı sordu oyun bana. Dediğim ki "Erkek olsun". Devamında ise birbirinden farklı 12 çehre karşıladı beni... Birisi Avatar'ın yüzü, diğeri de insan modelinin yüzü olmak üzere iki tip söz konusuydu. Dikkatimi çeken şey; film olarak detaydan geçilmez bir derinlik söz konusuyken, nasıl oldu da oyunda fizik modellemelerinden bir haberdi...

İlk olarak bir asker olarak başlıyoruz Avatar'a. Etrafta bizi bir görevden bir başkasına gönderen komutanları-

■ **Avatar olarak kullandığımız makineli tüfeğin mermisinin bitmediğini söylemiş miydim?**

mız var. Bir yandan da oyunun eğitim bölümü burada cereyan ediyor. Oyun "third person" dediğimiz ve omuz kamera açısından oynanıyor. Kontroller gayet kolay fakat çok da detaylı değil. W, A, S, D tuşlarından farklı neredeysse başka tuş kullanma gereği duymadım oyunda. Space tuşu zıplamak için dizayn edilmiş ama sadece sıkıldığımda zıplamaktan başka bir şey yapmadı. (WoW oynayanlar bilirler.) 1, 2, 3 ve 4 tuşları ise ekranımızın sağ üst kısmında bulunan yeteneklerimizi kullanmaya yarıyor. Karakterimizin daha hızlı





koşması için herhangi bir tuş söz konusu değil. Sadece kullandığımız bazı araç ya da yaratıklarda Shift tuşu ile hızlanabiliyoruz. Bunun haricinde Shift tuşu, etrafta saltolar atmaya yarıyor. Yine de çok güzel bir detay ile karşımıza çıkmayı başarmış Avatar. Mouse'umuzun sağ tuşuna basınca karakterimiz direkt 180 derece dönüyor. (Mirror's Edge'de de vardi bu özellik ama Mirror's Edge first person kamerasıyla oynanıyor.) Açıkçası oyun esnasında bolca hayatı kurtardı bu tuş. Benzer TPS'lerde yer almali diye düşünüyorum bu özellik.

"Asker" dedik çünkü "Pandora" denen bir gezegende, "RDA" adında bir kaynak kontrol merkezi var ve biz de geleceğimizi buraya taşıyoruz. Bildiğimiz tek şey bölge halkı olan Na'vi'lerle insan irkının karşı melez bir tür yapıldığı. Buna da insanlar kendi aralarında "Avatar" diyorlar. Oyunda biraz ilerleyince biz de bu melez türden birisine dönüşüyoruz. Fakat geçici ve bir amaç uğruna... Hal böyle olunca oyun esnasında iki taraf olduğunu anlamak hiç de zor gelmemiştir sizlere. Kaldı ki ortalama bir saatlik bir oyun sürecinin sonunda taraf seçme imkanımız oluyor. Senaryo işlenisi açısından çok güzide bir durum.

Alternatif

- Devil May Cry 4 (7,5)
- Assassin Creed (7,0)
- The Saboteur (7,4)

Kim nedir?
RDA tarafı tam bir emperyalist güç olarak karımıza çikiyor oyunda. Gezegenin kaynaklarını sömuren ve bu esnada yaşayan yerli halkı hiçe sayan bu ekiple oynamak isterseniz; karşınızda bolca silah, araç ve zırh bulacaksınız. Makine olarak; humvee, hovercraft, içine girilebilir bir robot kullanabileceksiniz. Silahlarınız ise en hafif silahınız olan iki pistol'dan başlayıp, grenade launcher'a kadar gidiyor.

Avatar olarak oynadığımızda ise boyumuzun ciddi bir şekilde uzadığını fark ediyoruz öncelikle. Takibinde de herhangi bir aracı kullanamadığımızı. Artık daha çok doğaya bağlıyız. Bu sebepten ötürü daha "ilkel" silahlar kullanıyoruz. Silahlarımız; basit bir yay ile başlıyor ve gündemli yay, iki adet pala ve kocaman bir sopaya kadar ilerliyor. (Sopaya kadar ilerliyorsa baya ilerliyormuş ya. - Elif)

Şimdi oyunun asıl sorununa değinmek istiyorum. Açıkcası görsel olarak ve hikaye haricinde oyunda ikiirk falan yok. Çünkü iki tarafında bütün özellikleri aynı! Hemen açıklık getirmek istiyorum. RDA'nın kullandığı beş farklı silah var. Tipki Avatarlar'da olduğu gibi. Birisi ana silah ve yerine başka silah koyulamıyor. Birisi hafif silah; hızlı ama az zarar veriyor. Diğer ağır -ya da yavaş- ama çok zarar veriyor. İki tarafında beş mermi alan ve ▶

■ Renkler ne kadar da canlı, değil mi...



ve dördüncü seviyeleri getiliyor. Bunun haricinde tamamen farklı olarak üç yetenek daha geliyor oyuna. Yeni silahlar da biz görev tamamladıkça kafasına göre açılıyor. Herhangi bir inventory'mızın olmadığı oyunun bence en büyük eksikliği; herhangi bir yan görev sistemi olmaması.

► muazzam zararlar veren bir silahı mevcut. Keza yeteneklerimiz bile aynı! İki tarafta da görünmezlik, geçici olarak darbe almama, geçici olarak iki kat zarar verme, hızlı koşma gibi yetenekler mevcut. İsmi ve animasyonu farklı olan yeteneklerin ise etrafında verdikleri zarar aynı! RDA bir bölgeyi bomba yağmuruna tutarken, Avatarlar aynı etkiyi doğa güçlerini kullanarak yapıyorlar. Ha burada ufak bir fark var

İnsanken doğada yaşayan yaratıkları öldürmek experience puanı getirirken, Avatar olduğunuzda doğadaki yaratıklar size experience getirmez oluyorlar.

pek tabii ki. O da Avatarlar'ın bazı güçlerinin ufak (Gerçekten ufak.) artıları olması. Benzerlikler bununla da kalmıyor sevgili okur. İki taraf da "Way point" sistemi kullanıyor. Birisi bir makine yarımi ile işinlanırken, malum diğeri bir çörek yardım ile. İnsanken doğada yaşayan yaratıkları öldürmek experience puanı getirirken, Avatar olduğunuzda doğadaki yaratıklar size experience getirmez oluyorlar. Bu arada experience demmişken; evet, oyunda bir level sistemi mevcut. Fakat level atladiğimize sevinemiyoruz. Çünkü oyuncular her şeyi kendi başına yapıyor maşallah. Şöyledi ki; oyuna başlarken mevcut dört farklı yetenek var. Biz level atladiğça bu yeteneklerin ikinci, üçüncü

Ben filme gider

Elifle'de konuşurken; "Film oyunundan bir cacık olmaz" demiştim. (Valla yine haklı çıktıktı. - Elif) İstisnalar kaideyi boz(a)maz! Üzüldük söylüyorum ki Avatar hiç de beklediğim gibi olmadı. Ha çok bir şey beklemiyordum açıkçası o yüzden büyük bir darbe yemediğimi düşünüyorum. Nitekim aklımlın olmadığı durum; 500 milyon Dolarlık ve an itibarıyle dünyanın en pahalı filmi unvanını taşıyan bir yapıtın, neden oyununa özenilmediğidir. Yani o kadar paranın arasından bir milyonunu oyuna verseler neler olurmuş acaba? Kaldı ki film gelmeden önce yaptığım bu incelemenin sonra film hakkında ki düşüncelerim de sekteye uğradı. Ya da uğramadı. Bilmiyorum! Gelsin şu film de gidelim azizim! ■ Ertuğrul Süngü

James Cameron's Avatar

- + Renklerin kalitesi ve kullanım tekniği, detaylı haritalar, conquest modu
- Bug dolu olması, grafik detayının gerektiği kadar derin olmaması, taraflar arasında fark olmaması, araçların çok zor kontrol edilmesi (Hele o kuş yok mu...)

6,3



CONQUEST

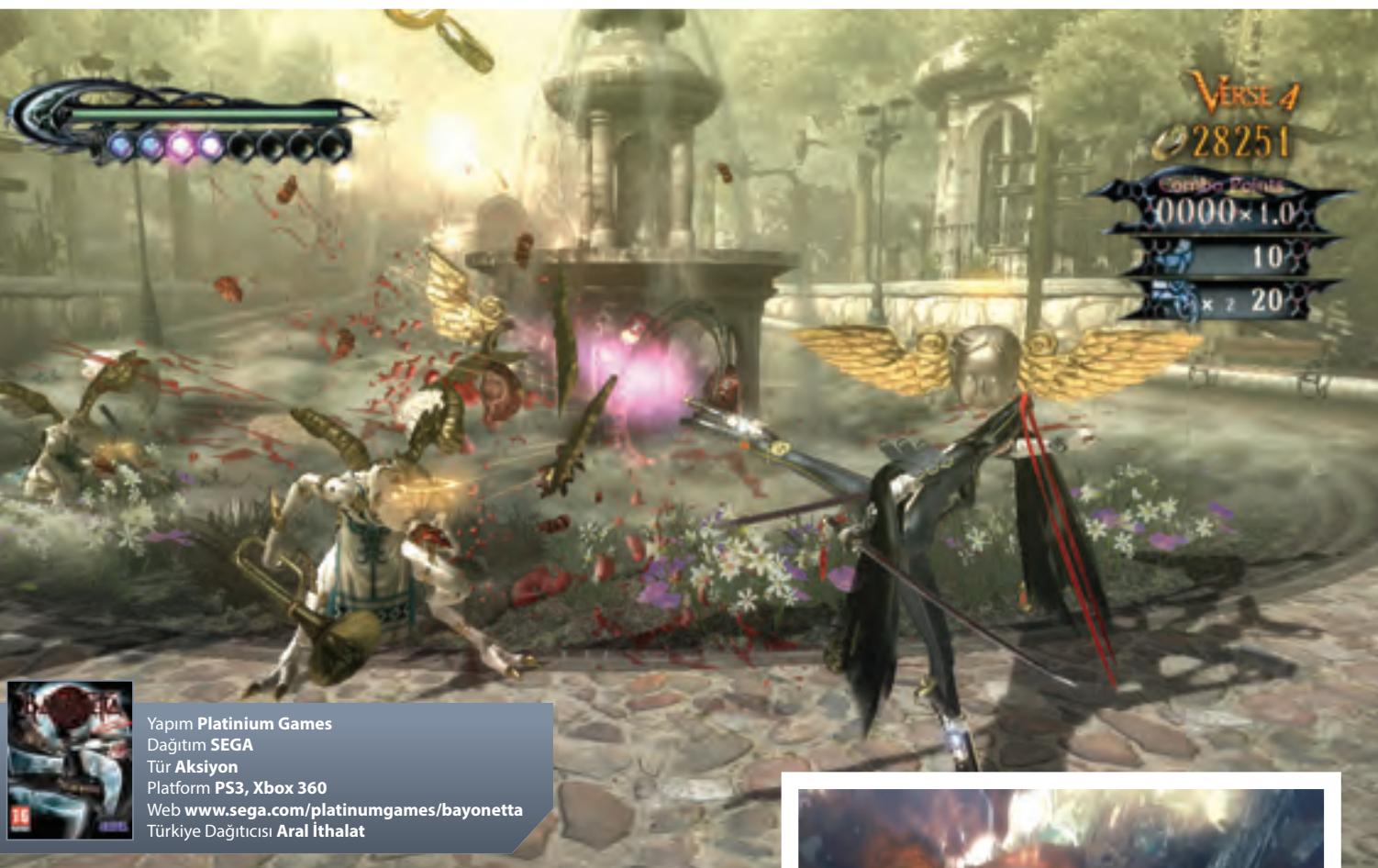


Way point olarak kullandığımız GMİ ya da Tree of Vision'a tıkladığımızda, iki seçenek olduğunu görüyoruz. Bunlardan birisi bize gitmem istedigimiz yere ışınlarken, diğeri conquest moduna geçmemizi sağlıyor. Bu mod ile harita üzerinde bir nevi "Risk" oynayabiliyoruz. İçerisinde bulunduğu gezegen baz alınmış ve başlangıçta bize bir üs verilmiş durumda. Buradan üç farklı birim üretebiliyoruz. Normal asker, zırhlı araç -ya da "böcük"-, uçak -ya da kuş... Kendisine ait ufak bir kural sistemine sahip conquest. Saldırısanız %50 dezavantajlı durumda oluyorsunuz. Ele geçirdiğiniz toprakta ünite üretmek istiyorsanız, iki katı para harcamanız gerekiyor. Merak etmeyin; conquest moduna girdiğinizde oyun ziyadesiyle açılıyor ne yapmanız gerektiğini. "Oyun içinde oyun" anlayacağınız.



Ekran
Görüntüleri
**LEVEL
ONLINE**'da





Yapım **Platinum Games**
Dağıtım **SEGA**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web www.sega.com/platinumgames/bayonetta
Türkiye Dağıtıcı **Aral İthalat**



Bayonetta

Karanlığın kraliçesine selam edin

Bayonetta... Yani eğlencenin cadı kılığına girerek konsollarımıza girmiş hali. Yani Kamiya-sama'nın son şaheseri. Yani, Devil May Cry'ı artık bir kenara bırakmanızdaki tek neden. Yani; bir başyapıt!

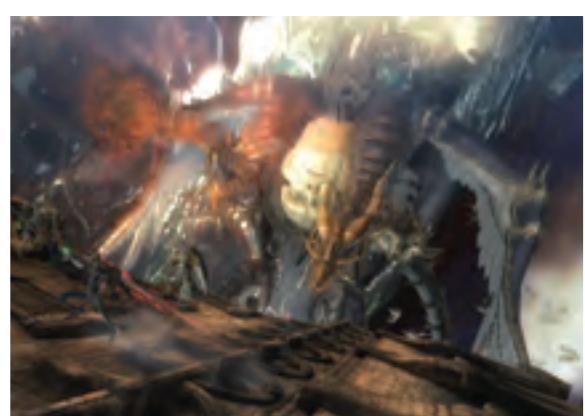
Bu oyunu dergiden başkasının incelemesine zaten olanak yoktu ve bu sayede Bayonetta elimde gerçekten tehlikeli bir oyunača dönüştü.

Hele ki oyunu oynadıktan sonra yapmak istedigim şeyleri görseniz... En yakın pencereden dışarı atlamak istedim. Bunu yaparken havada asılı duran bir kaya parçasına denk geleceğimi hayal ederek... Ve o dev kütleden sekerek bir başkasına atlayacaktım, oradan oraya derken birkaç tane melek görünümü savaşıçı düşecekti öňüme. Kafalarındaki hareleri onlara binbir farklı tekme ve kurşunla yederektim. Akrobasinin dibine vurup imkansızı başaracaktım.

Sonra kendime geldim. Salyalarımı temizleyip kaldığım yerden devam ettim. "Bu oyun hiç bitmesin" dedim; umutlarımın her geçen dakikada tükeneceğini bildiğim halde...

Fly me to the moon

Siz daha önce herhangi bir oyunda, Frank Sinatra'nın yorumyla şahesere dönüßen "Fly Me to the Moon" şarkısının bir remix'yle, melekten bozma bir yaratığı patakladınız mı? Bunu yapmış olma ihtimaliniz yok zira Bayonetta



bunu gerçekleştiren ve ilginç bir şekilde oyuna yediren yegane oyundur.

Bir anime'dekinden çok daha büyük saçmalıkların gerçekleştiği, bu saçmalıkları size sevdiren bir oyun Bayonetta. Öylesine büyük bir aksiyon getiriyor ki oyun dünyasına, abartılı veya gerçekçi hiçbir oyuncunun yanına yaklaşamıyor.

Aydınlık ile karanlığın savaşında yer alan bir cadı aslında Bayonetta. Karanlık büyülerden uzak tutulmaya çalışıldığı halde son cadı olarak hayatı kalmayı başarıyor ve dünyada ne gibi bir amacı olduğunu bilmeden, aydınlığa karşı savaşıyor.

Bu temayı ne kadar çok sevdigimi anlatamam. Nihayet karanlık tarafın bir üyesini kontrol ediyoruz ve güçlerimiz de bu yönde gelişiyor. Aydınlığın tüm hizmetkarlarını içi dikenlerle dolu tabutlara tıkıyoruz, giyotinler oluşturup kafalarını kesiyoruz, kocaman dikenleri olan dev bir tekerleği düşmanımızın kafasına geçiriyoruz ve ölmekte olan bir yaraticı, yarattığımız devasa karanlık ejderhaya yem edebiliyoruz. Tekrar soruyorum size; hangi oyunda bunları yapabildik?! Oyuncular olarak buna açtık ve Platinum Games bize bekleneni verdi!

Red & Black

Arkadaşlar bu oyunda bulmaca çözmek falan yok. Stratejik hareketler minimumda ve eğlence zirvede. İsterseniz oyuna en kolay seviye-



Alternatif

Devil May Cry 4 (8,2)
Ninety-Nine Nights (-)
Ninja Blade (8,2)

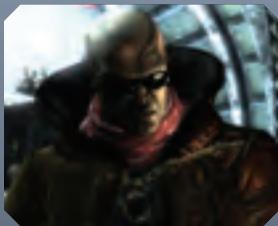


"Bu ayağa uygun ayak-kabınız var mıydı?"

Soundtrack

Oyundaki müzikler herkese hitap etmeyecektir ama oyunu oynarken sizi gaza getiren bu eğlenceli parçaları edinmek isterseniz, sizi Japonya'ya kadar almanız gerekecek zira 5 CD'den oluşan dev soundtrack albümü buralara gelir mi, hiç emin değilim...

GATES OF HELL



Silah satın almak, tekniklerini geliştirmek hâlâ bu kadar kolay olmamıştı. Tek yapmanız gereken, cehennemin derinliklerine inip yakın arkadaşınız (Değil aslında.) Blade (Benziyor ama.) ile görüşmek. Size cehennemin derinliklerinden getirdiği özel eşyaları da takdim

eden satıcı arkadaşınız, öldürdüğünüz her yaratıkta düşen altın halkalar karşılığında elinde ne var, ne yoksa size sunuyor. Tavsiyem, öncelikle zaten az sayıda olan teknikleri öğrenmeniz. Bunlar ucuz olduğu için kısa sürede tüm hareketleri evanterinize katabilirsiniz. Hareketlerden sonra ise size ek özellikler sağlayan ve tanesi 100.000 altın (Bunlar altın mı ki acaba?) tutan pahalı eklentileri alabilirsiniz.

de başlayıp Bayonetta'nın binbir türlü hareketi birbirine otomatik olarak bağlamasını sağlayabilir ve ortaya çıkan görsel şöleni ağızınız açık izleyebilirsiniz. Daha önce Devil May Cry'dan veya benzeri bir oyundan tecrübe olan arkadaşlar ise, Normal zorluk seviyesinde oyunda başlayarak tüm hareketlerde söz sahibi olmalı.

Bayonetta'nın sahip olduğu hareketleri yapmak çok kolay; sadece iki tuşlar tekme ve yumrukları birbirine bağlıyorsunuz. Hareketler arasında beklemek, belirli sayıda tekme veya yumruk atmak da farklı kombinasyonlar yapmanızı sağlıyor. Bayonetta savaştıkça büyümeye doluyor ve bu barınca dayandığında, düşmanlarına ağır hasar verebilecek -çoğunu direkt olarak öldürürebilecek- "idam" hareketleri yapıyor. Her yaratığa karşı farklı bir idam hareketi olduğu için de her yeni yaratıkta bunu uygulamak istiyorsunuz.

Bayonetta düşmanlarından düşen silahları da kullanıyor ama



çok kısa bir süre dayanıyor bu dayanıksız silahlardır. Dolayısıyla da biraz güçlüler; bulduğunuz yerde düşmanın silahını kapın.

Bossavaşları ise ayrı bir eğlence. Bazıları tüm bir bölüm sürüyor, bazlarıysa bölümün sonunda karşınıza çıkıyor. Bossavaşlarında başarılı olmanın sırrı, Witch Time adındaki gücünü kullanmak. Saldırılardan sonra "RT" veya "R2" tuşıyla kurtularak etkinlestirdiğiniz bu güç, her şeyi yavaşlatırken sizi eski hızınızda bırakıyor. Böylece etraftaki düşmanları kombolarınızla yerle yekşan edebiliyorsunuz.

Memories

Başından sonuna kadar siz oynanışı ve görselliğiyle büyülecek bir oyun Bayonetta. Üstelik Normal zorluk seviyesinde, oyunun bayağı zorlayıcı olduğunu da belirtmemiyim. Konsolların hangi amaçla üretildiğini bir kez daha hatırlattığı için Platinium Games'e teşekkürlerini borç biliyorum. Devil May Cry 4'ten beri hâlâ "gaz" bir oyun oynamamışım. Siz de karşınıza çıkan her şeyi abartılı ve renkli hareketlerle buluşturmakta hoşlanıyorsanız, Bayonetta'yı kesinlikle kaçırmayı derim. ■ Tuna Şentuna

Bayonetta

- + Mükemmel oynanış, mükemmel grafikler, mükemmel vuruş hissisi
- Zaman zaman zorluk seviyesinin dengesizleşmesi, hatırlaması güç hareketler

9,5

"Bel fitiği ameliyatı" denen şey bu olsa gerek.





Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Tür Yarış
Platform PC, PS3, PSP, Xbox 360, Wii
Web www.dirt2game.com
Türkiye Dağıtıcı Aral İthalat



Çırkef Pilot

Oyunda diğer yarışçılara ilişkilerinizi kuvvetlendirebiliyorsunuz. Pilotuya ahbap olmadığıınız bir araca çarptığınız zaman "Däğden mi geldin bıradər!" tarzında laflar duyarSANIZ şaşırmayın. Tam tersi durumlarda ise daha insancıl tepkiler almanız mümkün.

Colin McRae: DiRT 2

Rahmetli görseydi gözleri yaşarırdı...

Yine o şanslı kesimin sırtını sivazlayan bir oyun olarak çıktı piyasaya DiRT 2. Yaklaşık iki ay önce yeni nesil konsol sahipleriyle buluştu ve PC oyuncularını bekleme salonuna aldı. Neysse ki bu sefer PC oyuncuları için de bir güzellik düşünülmüştü ve DiRT 2'nin DirectX 11 destekine sırtını yaslayacağı haberileyi ortalık ayağa kalktı. Önemli bir haberdi bu; DiRT 2, ilk DirectX 11 destekli oyun olma unvanını taşıyacaktı. Böylece PC oyuncuları için hevesli bir bekleme süreci başlıdı ama bu lezzetli lokmayı yutmanın o kadar da kolay ve "ucuz" olmadığı ortaya çıkışınca, ekşiyen yüzlerin sayısı da arttı. Evet, şu an için HD 5700 serisi ekran kartlarına sahip olanlar, "DirectX 11 sosuna batırılmış DiRT 2" ziyafetindeki yerlerini alabilirler. Nvidia kesimi ise 2010 yılında çıkacak DirectX 11 destekli ekran kartlarını beklemek zorundalar. "Ne diye bekleyeyim ki? DirectX 11 olmadan da yenir bu oyun!" diyenlere de saygı duyarım; çünkü durum gerçekten de öyle. O halde lafi daha fazla uzatmadan emniyet kemeri misiniz? Bağlayalım ve gelmiş geçmiş en iyi Rally oyununu sahneye davet edelim. Huzurlarınızda, Colin McRae: DiRT 2! (Alkıv ve ıslık sesleriyle süsleyelim burayı lütfen.)

Benim için bir oyunda atmosfer önemli bir kriterdir ama şimdide kadar hiçbir yarış oyunundan bu anlamda bir şey beklemedim. "Beklememiştim" desem daha

doğru olacak; çünkü DiRT 2'yi oynadıktan sonra artık yarı oyuncularında da atmosfer arayacağım galiba. Bu farkında bile olmadığı beklenmemi içimde tutarken DiRT 2'nin menüsüyle karşılaştım ve yerinde bir ünlemle "Hah!" diyebildim sadece. Bir festival havasındaki yarış alanında, oyunla ilgili bütün seçenekler arasında dolaştığınızı hayal edin. Karavanınızdaki yatağınızdan kalkarak seçenekler arasında gezmeye başladığınızı, masanın üzerindeki haritayı kullanarak katılabileceğiniz yarışları gözden geçirdiğinizi, karavandan dışarı çıkararak ortalıkta dolaşan insanları seyrettiğinizi ve yarışlarda kullanacağınız otomobilere göz attığınızı da bu hayale birer detay olarak ekleyin... Sonra da uyanın; çünkü daha diyar diyar dolaşıp Rally yapacak, tozu dumana katacağız.

Dünyanın dört bir köşesinde Rally keyfi...

Oyuna her zaman olduğu gibi zorluk seviyemizi seçerek

Alternatif

Need For Speed: Shift (9,0)
Burnout Paradise (8,8)
Forza Motorsports 3 (9,1)



Rally Markaları



■ **Colin McRae**
Şüphesiz ki Rally denince aklı gelen ilk isimdi McRae. 2007 yılında geçirdiği helikopter kazası sonucu hayatını kaybeden kadar Rally dünyasının ilahi konumundaydı. DiRT 2 ve öncesindeki birçok Rally oyununa da adını verdi. Ruhu şad olsun...



■ **Ken Block**
Rally kariyerine 2005 yılında başlayan Ken Block, aynı yıl "Rally America's Rookie of the Year" unvanına (Nasıl bir unvana artık...) sahip oldu. Kısa zamanda Rally dünyasının zirvesine tırmanan bu isim DiRT 2'nin pilotları listesinde de yer alıyor.



■ **Travis Pastrana**
Pastrana'nın kariyeri 14 yaşında başlamış. (Ben 14 yaşında ne yapıyordum acaba.) Üstelik bu adam hem Rally, hem de Motocross dallarında şampiyonluk unvanları taşıyor. DiRT 2'ye de motosikletle değil, otomobiliyle eşlik ediyor.



başlıyoruz. Seçeceğimiz zorluk seviyesi, yarışlardan kazanacağımız para miktarını doğrudan etkiliyor. Yarışlarda kaç tane "flashback" hakkımız olacağı da yine seçeceğimiz zorluk seviyesine bağlı; yani zorluk seviyesi arttıkça flashback sayısı azalıyor. Peki nedir bu flashback? Diyelim ki yarış esnasında hızınızı almadınız, bir elektrik diğeriyle doğrudan temas geçtiniz ve otomobiliniz hatalık malzemesi oldu. Normalde diskalifiye olmanız gereken bir durum bu ama flashback sayesinde zamanı geri alabilir ve hiçbir şey olmamış gibi yarışa devam edebilirsiniz; tabii ki kullanacak bir flashback hakkınız kaldıysa...

DiRT 2'deki araç çeşitliliği de fazlasıyla doyurucu. Subaru'dan Nissan'a, Mitsubishi'den Honda'ya kadar birçok tanิดik modeli tercih edebilirsiniz. Bunların yanında off-road yarışları için çeşitli kamyonetler ve hatta 4x4'ler de araç listesinde yer alıyor. Bu da demek oluyor ki DiRT 2, sadece Rally yarışlarından oluşmuyor. Çeşitliliği çok fazla olmasa da birçok yarış modeli mevcut ve bu yarışlara dünyanın dört bir yanındaki çeşitli ülkelerde katılıyorsunuz. Tabii ki bütün yarışlara "Hal!" deyince giremiyorsunuz; önce tecrübe biriktirmeniz lazım. Kazandığınız yarışlar, size paranın yanında tecrübe puanlarını da getiyor. Bu puanların birikmesiyle seviyeniz artıyor ve diğer ülkelerdeki yeni yarışlara katılmaya hak kazanıyorsunuz. Araçlar için görsel ve işitsel modifiyeler de var ki bunların sayısı da kazandığınız yarışlar doğrultusunda artıyor. Mesela otomobilinizin içine minyatür bir Noel ağaçları koyabiliyor, korna sesini değiştirebiliyor ve bunlar gibi çeşitli modifiyelerle eğlenebiliyorsunuz. Demem o ki DiRT 2, (Dünyanın en ilginç kafisi oldu bu.) hakikaten lezzetli bir oyun olmuş. Bu oyunu oynamadan geçerseniz, zevkinizi yazık etmiş olursunuz; demedi demeyin... ■ Ertekin Bayındır

Colin McRae: DiRT 2

- + PC için DirectX 11 desteği, muhteşem grafikler, sıra dışı oyun menüsü, atmosfer
- Modifiye seçeneklerinin sadece görsel olması, bağımlılık yapma ihtiyali

9,1



FİLM VE OYUN filmveoyun.com

KORSANA HAYIR

TAKASA BAŞLA!

Ace Combat

Modern Warfare 2

PES 2010

Dert Etme

Takas Et...

Türkiye'nin ilk ve tek online film ve oyun takas sitesi www.filmveoyun.com

Zahmet etmeyin, tek bir tıklama ile istediğiniz film veya oyuna sahip olun.

Nasıl mı?

- www.filmveoyun.com sitemizi ziyaret ederek istediğiniz ürünün siparişini verin
- Takas etmek istediğiniz ürünü adresinizden alalım
- Test edelim
- İstediğiniz ürünü adresinize teslim edelim

Takas fırsatının yanı sıra ikinci el veya yeni ürünler için de alışveriş imkanı sunuyoruz.

MAISON informatics

Ürünlerimizin tamamı yasal ve bandrollüdür.



Yapım Runic Games
Dağıtım Encore Software
Tür RPG
Platform PC
Web www.torchlightgame.com



Torchlight

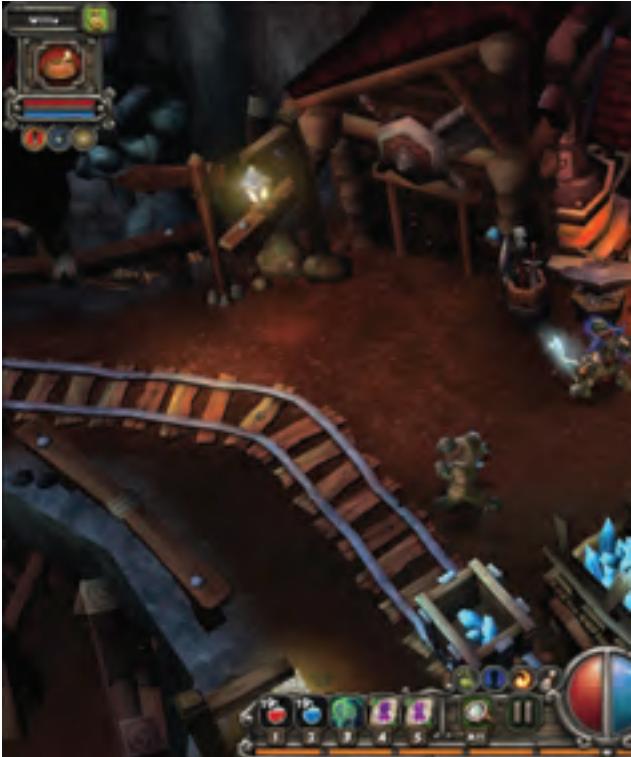
Baal'den sonraki hayat



Uzun zamandır RPG oynayan bir bünye olarak, hack & slash tarzında oynadığım son oyun Diablo II (DII) idi. Açıkçası sıkı bir RPG'ci olarak çok üst üste de hack & slash oynamayı seven bir kişi değilimdir. Pek tabii ki DII döneminde ve takibi yillarda oyun için kanımı akittığımı da unutmamakta fayda var. Açıkçası hangi türe gönlüm vermiş olursanız olun, hepimizin bu tarzda oyunlar oynayarak kafasını dağıtmayı gerektiğini düşünüyorum. Zira hack & slash tarzındaki oyunlar genelde çok hızlıdır; bu sebepten dolayı da oyuncuya bu dünyadan alır, götürür. Yapmanız gerek şeyler çoktur ama yapacağınız zaman aralığı çok dardır. Zaten DII oynamış insanlar olarak bu durumu birçoğunuza bilmektesiniz. Torchlight da hack & slash tarzındaki oyunlara yeni bir kardeş olarak geliyor.

Aslında kardeşten daha çok, bir "ikiz" desem daha iyi olur sanırım. Neden mi? Hemen açıkıyorum...

Oyunun girişinde herhangi bir giriş videosu sunulmuyor; kaldı ki oyun içerisinde de herhangi bir video görmek pek mümkün değil. Bu durum da oyunun sadece 500 MB gibi bir alan ihtiyacı olduğunu göz önünde bulundurursak gayet normal



Alternatif

Diablo II (-)
Silverfall: Earth Awakening (6,0)
Arcanum (8,5)

Akraba Bağları

Neden böyle bir başlık attığımı oyunu oynayanlar hemen anlayacaklardır; Çünkü Torchlight, neredeyse DII'nin bir kopyası. Öyle ki daha önceden DII oynamış birisiyseniz, bu oyunu oynamakta hiç zorlanmayacaksınız. Sadece DII'yi birazcık daha kırılmış, yamanmış ve grafik tarzı değişmiş olarak düşünün...





◀ Yaşasın izometrik kamera açısı!

tek bir özelliğe yönelik kendinizi kurtaramıysınız zira birçok eşyanın istediği özellikler farklılıklar gösteriyor. Misal; gördüğüm kadarıyla iyi eldivenler nispeten Dexterity istiyorken, iyi yüzükler bolca Magic istiyor. İlla ki kendi sınıfınıza uygun eşyaları ana puanınızla bulabiliyorsunuz ama oyunun birbirinden farklı dört özellik puanına bölünmesinin asıl amacı burada ortaya çıkıyor. Oyunda her karakterin birbirinden tamamen farklı üç yetenek ağacı bulunuyor, her level atladığınızda da beş özellik ve bir yetenek puanı geliyor; hal böyle olunca da dağıtan bolca puanımız oluyor. Bu da demektir ki "cross - skill" denen ve oyunlarda çok sık rastlanan durumu gerçekleştirebiliriz. Bu duruma en güzel örnekse şüphesiz ki Alchemist karakteri. Bir yandan büyütücüleri üzerine gidebiliyorken, diğer yandan da yakın dövüş hakkında uzmanlaşabiliyorsunuz. Bu da özellik puanlarını çok daha esnek dağıtmayı gerektiren bir durum olarak çıkıyor karşımıza.



Kolaydan Zora

Oyunu oynarken "Normal" zorluk seviyesini seçtim. Nitekim bana fazla kolay geldi. Eğer daha önceden benzeri oyunları oynadıysanız, kesinlikle daha zor bir seviye seçin.

Çok Diablo II

Torchlight'ı DII'ye benzetmemin sebeplerini açıklamak istedim biraz da... Öncelikle -tabiri caizse- oyunda yaptığınız şey "pata küté" yaratıp kesmek. DII'den farklı olarak, olan olaylar çok daha hızlı gelişiyor; hatta bir noktada insanın gözü daliyor. (Ya da ben iyice yaşlandım.) Belirli mekanlarda o kadar çok yaratık geliyor ki ▶



Oyunun girişinde herhangi bir demo sunulmuyor; kaldi ki oyun içerisinde de herhangi bir demo görmek pek mümkün değil. Bu durum da oyunun sadece 500 MB gibi bir alan ihtiyacı olduğunu göz önünde bulundurursak gayet normal. Torchlight bizlere üç farklı sınıf sunuyor: Destroyer, tamamen yakın dövüş alanında uzmanlaşmış bir "cihaz". Vanquisher, daha çok menzilli silahları ve tuzakları kullanmayı seven bir ablamız. Son olarak da Alchemist, bolca büy yapan, iksir nedir bilen ve bence oyundaki en güzel yetenek ağaçlarından birisine sahip olan bünye. Ayrıca seçebileceğimiz bir de hayvanımız söz konusu. Kedi ya da köpek olarak ikiye ayrılan bu güzeliem hayvanlar, bizlere yol boyunca eşlik edecek. Oyunu girdiğinizde karşınıza rengarenk bir dünya çıkacak. Açıktası ben tam olarak bir WarCraft III havası yakaladı. Grafiklerde. Yani oyun gotik olmaktadır öte, çok daha şirin.

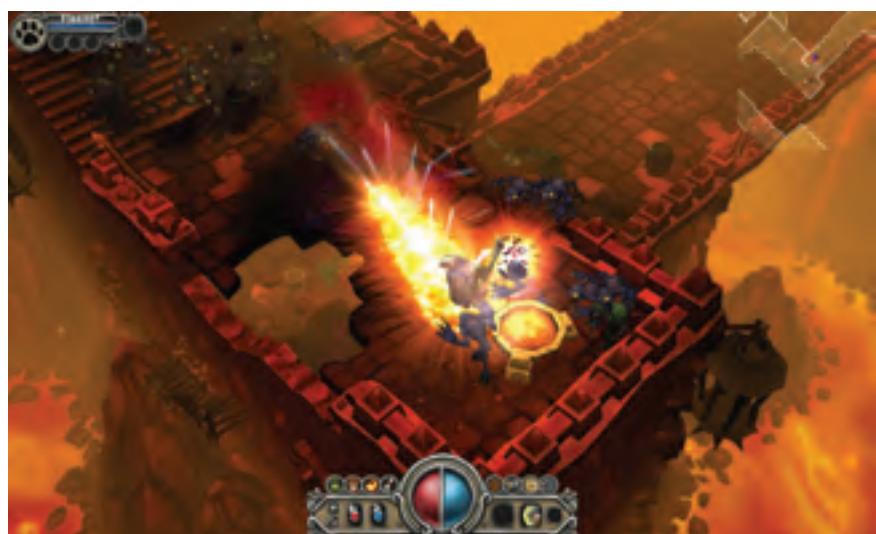
Karakterimizi geliştirirken dikkate almamız gereken dört farklı özellik mevcut. Strength, Dexterity, Magic ve Defense. İsimlerinden de anlaşılabileceğii gibi ilk üç özellik, üç farklı sınıfın ana değerleri. Defense ise herkese etki eden ortak bir özellik. Fakat oyun esnasında

PET DEDİĞİN, ASLINDA UZAY GEMİSİ



Bu sevimli hayvanların yararları inanın ki göründüklerinden daha fazla. Öncelikle oyunda sahip olduğumuz balıkçılık yeteneği, tam olarak bu hayvançılar için geliştirilmiş. Sabredip tuttuğumuz balıkları kullandığımızda, pet'ımız -kullandığımız balık türüne göre- belirli bir süre için oyun içerisinde

karşınıza çıkan mob'lardan birisine dönüşüyor. Aynı zamanda da dönüştüğü mob'un bütün özelliklerini bünyesinde barındırıyor. Pet'inizin düşmanla ne kadar çok zarar verdiğine gördüğünde emin olun ki kendinizi sürekli balık tutuyorken bulacaksınız. Ayrıca pet'ımız de bizim gibi bir envanter sahibi. Üzerine ufak tefek de olsa eşya takabilen bu afacanın en büyük özelliği istedığınız zaman şehre gidip envanterinde barınan bütün eşyaları otomatik olarak satabilmek. Bu özellik biz oyunculara anlatılamaz bir rahatlaklığa sağlamış.





► yaptığınız tek şey, en güçlü yeteneğinizi kullanmak, düzenli olarak heal ve de mana iksiri kullanmaktan başka bir şey olmuyor. Görev alma sistemiyle bir başka benzerlik. Kısa bir konuşma metninin üzerine direkt olarak bir görev geliyor. "Alt" tuşuna sürekli basmaksa Torchlight ile tarihe karışmış durumda zira istenildiği takdirde düşen eşyaların arayüzden sürekli olarak gösterilmelerini sağlayabiliyoruz. "Eşa" demişken, bulduğumuz eşyaların birçoğunun "unidentified" ve "identified" edilmeleri gerekiyor. DII'den tanındık geldi, değil mi? Peki ya kısa yoldan şehrə nasıl gidersiniz? Tabii ki "Town Portal". Tıpkı DII'de olduğu gibi, oyunda bir "save" mantığı söz konusu değil. Bunun yerine "waypoint"leri kullanmanız gerekecek. Girdiğiniz madenlerde ya da benzeri bir bölümde

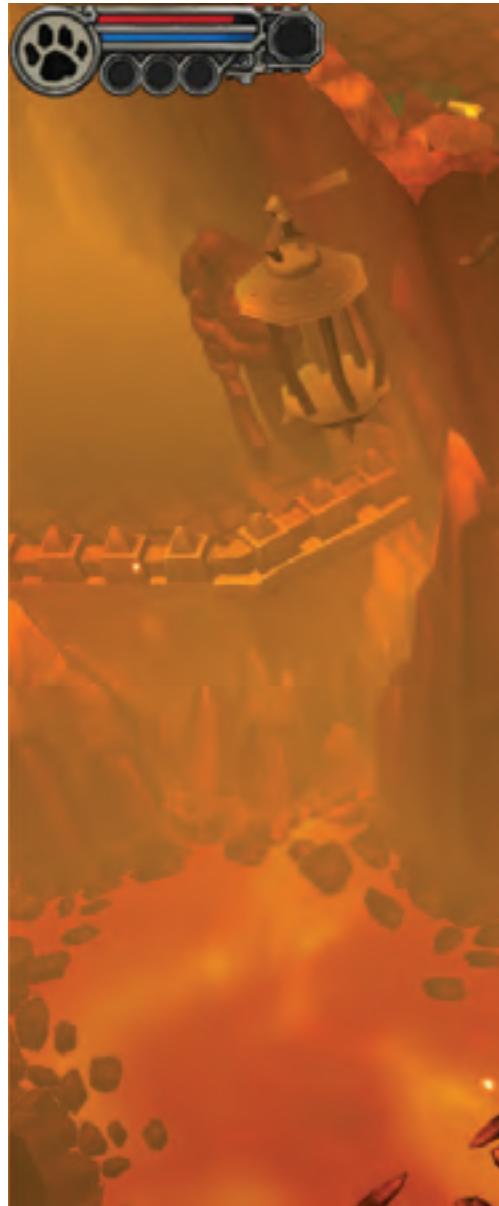
► **Yaratık biçmekten kolumna kramp girdi vallahı.**

DII oynamayı tercih ederim zira oyun bir şekilde şirin olmaya çalışmış ama konsept içerisinde kullanılan temalar o kadar karanlık ki bu tezatlık hiç de hoş gözükmüyor

düzenli olarak alt katlara ineceksiniz ki bu da bambabaşa ve bir o kadarda "pes" dedirtecek bir benzerlik. Bu kadar benzerlikten sonra şehrın ortasında bir "stash" görünce de şaşıracağınızı düşünmüyorum. Daha sonra kullanacağınız değerli ve satmak istemediğimiz eşyaları koymamız için bize bolca yer sağlıyor kendisi. Bir de "Horadric Cube" koysalar tam olacakmış... Son olarak da birçok silah ve zırhın soket slot'u bulundurduğunu eklemek istiyorum. Bu da demek ki oyun boyunca irili ufaklı bolca "gem" bulacaksınız.

Bence BMC

Açıkçası gayet hoş bir oyun olmuş Torchlight. Eğer hack & slash türüne hasta bir insansınız pek tabii ki kaçırmanızda fayda var. Yine de şahsen DII oynamayı tercih ederim zira

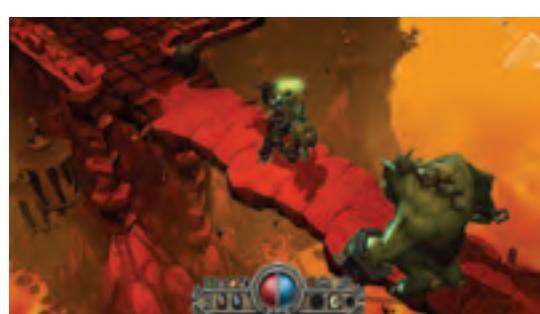
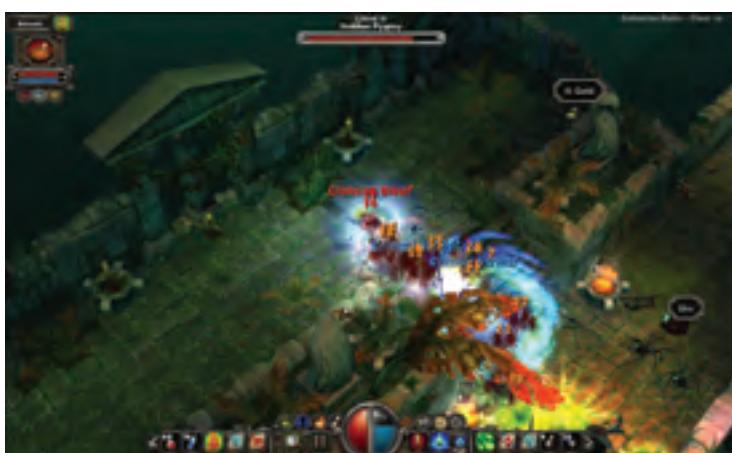


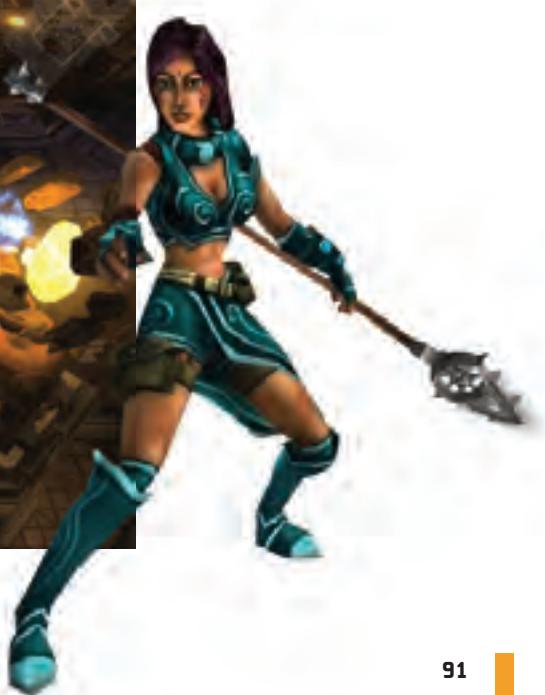
oyun bir şekilde şirin olmaya çalışmış ama konsept içerisinde kullanılan temalar o kadar karanlık ki bu tezatlık hiç de hoş gözükmüyor. Yenilik olarak getirisiye ziyadesiyle az. En çok kaçınılmazı gereken seyse "Diablo III" gelmeden önce oynaması gereken oyun" muamelesi yapmak olacaktır. Emin olun ki çok farklı dünyaların oyunları. ► **Ertuğrul Süngü**

Torchlight

- + Rengarenk bir dünya, birbirinden farklı yaratık modelleri, köye pet yollamak
- Fazlaıyla DII kopyası, bir noktadan sonra yaratık yok etmenin bayması, senaryo ve konu bütünlüğü olmaması

8,3







Yapım Sony Studios Japan
Dağıtım Sony
Tür Platform
Platform PSP
Web uk.playstation.com

Multi-Roco

Değerli multiplayer-severler. Bu oyunda da dilerkeniz, dört adet arkadaşınızla, herkes bir LocoRoco seçenek üzere, bir multiplayer heyecanı yaşayabilirsiniz. Ne var ki kendi PSP'nizde diğer arkadaşları sadece birer halelet olarak görenmeniz ve saçma bir skor mücadeleşine girmekten ötesini yapamamanız, multiplayer oyuncuları amaçsız kılmaktır. Teşekkürler.



LocoRoco Midnight Carnival

Zıplayan Mui Mui'ler!

PSP'nin ihtiyaç duyduğu oyunlar vardır ve misal, Medal of Honor bunlardan bir tanesi değildir.

Resistance: Retribution da bu oyunlar arasında yer almaz. PSP'nin ihtiyacı, aynı Nintendo DS'teki gibi "eğlenceli" oyunlardır.

El oyun cihazları daha çok, küçük yaşta oyunculara hitap etmekte, büyüklerle hitap ettiği anda bile de "anlık" oyunlar tercih edilmektedir. Anlık oyun nedir, anlatayım. Uzun uzun böümlere, araştırmaya dayalı bir oynanışa sahip olmayan, hızla adapte olunup metroda iki durak giderken bile oynanabilecek oyunlara anlık oyun veya "LocoRoco" denebilir. "Patapon" da dersek yalan olmaz lakin konumuz şu an o değil.

Pis Bui Bui'ler

Mui Mui'lerin kötü versiyonları olan Bui Bui'ler yedi arkadaşımızı kaçırmayı ve onları kurtarma görevi de bizde. Bunu başarmak için önumüze atılan bölümleri hızla geçmeliyiz. Önceli oyunnardaki hareketlerine sahip değil LocoRoco'larımız ama bunun yerine "Boing" adındaki süper ziplama gücüne sahipler. Şöyle ki eğer zamanlamayı tutturabilirsınız, LocoRoco'nuz yere indikten hemen sonra daha yükseklerde zıplayabiliyor. Hatta bunu bir komboya dönüştürüp puanları cebe de indirebilirsiniz. LocoRoco'nuzun bu gücü aynı zamanda duvarlardan sekerek yükseklerde çıkışında da etkili olabiliyor.

Oyuna eklenen bu yeni özellik ile oynanış da biraz değişmiş aslina bakarsınız. Hatta "Hem değişmiş, hem

Alternatif

LocoRoco 2 (8,8)
Patapon 2 (7,6)
LittleBigPlanet (9,1)

de zorlaşmış" diyebiliriz. İş artık ziplamaya dayalı olduğu için ölüme sonuclarabilecek birçok eklenmiş oyuna. Hele ki oyuncunun ortalarına geldiğinizde... Hiç hata yapmadan Boing'leri sıralamalı ve sarılmaklardan, kırılan platformlara doğru bir yay çizmelisiniz. Oyunun zorluk seviyesi gerçekten zaman zaman saç baş yolduracak derecede ileri gitmiş ve bu yüzden de sinir-stres sahibi insanlara bu oyunu önermemeyeceğim.

Karnaval tadında

Klasik oynanışın yanında iki tane eğlenceli mini oyun olduğunu hatırlatarak, oyunun müziklerinin yine çok hoş ve eğlenceli olduğunu belirtmek istiyorum. Zorluk derecesini dert etmezseniz, LocoRoco Midnight Carnival ile uzunca bir süre meşgul olabilirsiniz zira o boşluklara bir değil, bin kez düşeceğinizden eminim. □ Tuna Şentuna

LocoRoco Midnight Carnival

- + Sevimli karakterler, eğlenceli müzikler, mücadeleci oynanış
- Yer yer biraz fazla zor olması, multiplayer modunun anlamsızlığı

7,1





Igneous

Yuvarlansın dünya, patlasın volkanlar!



“Deneysel bir oyun yaptıktı, pek de üstünde uğraşmadık.” diye bir oyun yapıyor elin üç tane üniversite öğrencisi, milyon Dolarlık projelere kafa tutacak derecede... Igneous böyle bir oyun işte. Alt tarafı yuvarlanan bir totem kafasını kontrol ediyoruz ama oyun o denli eğlenceli olmuş ki tüm işlerimi bir köşeye bırakıp bu oyuna gömüldüm. Amacımız sadece hareket kabiliyeti olan ve zıplayabilen kahraman totemimizi

bölüm sonuna ulaştırmak. Bölümler, sürekli patlayan volkanların, yıkılan duvarların, infilak eden kaya parçalarının bulunduğu ve sizin saatte 300 km ile ilerlediğiniz ortamlardan oluşuyor. Dolayısıyla, “Hmm, acaba şu yoldan mı gitsem, yoksa şu kaya parçasının devrilmesini bekleyip şuradan mı uzasam..” diye düşünecek vaktiniz oluyor. Bu da sürekli ölümle baş başa olduğunuzun işaretinden başka bir şey değil.

■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon
Yapım DigiPen
Web www.igneousgame.com

9,1

Death Rally

Eski heyecan, yeniden



Micro Machines sayesinde ün kazanan bir tür ortaya çıkmıştı 486'larımızda oynarken. Kuşbakışi görüntüde minik arabaları kontrol etmek pek zevkliydi o zamanlar. Death Rally de bu furyada yerini alan ve büyük beğeni toplayan bir oyundu.

Minik arabalarla neden bu kadar çok eğlendiğimizi hatırlamak adına oyunun karşısına geçtiğimde durumu anladım. Araçların kontrolleri çok den-

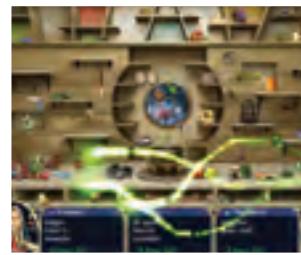
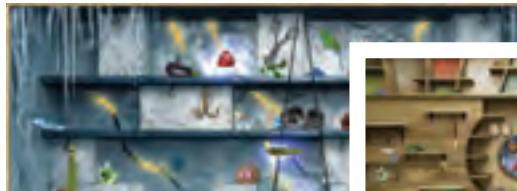
geliydi, oynanış gayet iyi ve bu arabaların hepsi ateş edebiliyordu!

Art arda yarışlara girdim, para kazandım ve ortalığı yakıp yaktım. Para kazandıkça aracı geliştirdim, farklı araçlardaki rakiple rime kafa tuttum. The Saboteur'u bırakıp bu oyunu oynadım bir süre, öyle diyeyim. Siz de eski günlere dönmek isterseniz, Remedy Entertainment'in artık ücretsiz olarak dağıtıtuğu bu oyuna bir göz atabilirsiniz.

■ Tuna Şentuna

Tür Yarış
Yapım Remedy Entertainment
Web www.3drealms.com/rally

8,6



Hidden Magic

Orada ne sakladığını görebiliyorum...



Uzun süredir “sahneden eşya çıkartma” oyunlarından bahsetmiyordum, oynamıyorum, Hidden Magic çok iyi geldi. Bu defa karmaşık bir resimden objeleri çıkartmıyorum. Daha doğrusu, tek parça halinde bulunan objeleri bulmuyorum. Onun yerine, beş tane eşyanın parçalarını toparlıyor ve tamamlanmış eşyayı bir başka eşyanın son parçasını bulmak için kullanıyoruz. Bu serisi tamamladıktan sonra da araya konuya ilgili bir başka mini oyun giriyor. Gizli bir kelimeyi bulma, puzzle

parçalarını birleştirip resmi tamamlama gibi ufak oyunlar sayesinde parça aramaktan da bir nebe uzaklaşıyoruz.

Her ne kadar fikir güzel olsa da cisimlerin parçalarını bulmak çok da eğlenceli olmamış bana sorarsınız. Asıl eğlence Puzzle Quest stili dövüşlerde. Burada, karşı tarafı yenmek için üç tip büyük kullanıyoruz ve büyülerini yapmak için de adı yazan nesneleri yine resimden seçmeye çalışıyoruz. ■ Tuna Şentuna

Tür Puzzle
Yapım Dekovir
Web www.dekovir.com/hidden-magic.html

8,1

Saira

“Ben bi' Mars'a gidip geliyorum”



Gelecekte bir zamanda, artık işleninme hadisesi ele ayağa düştüğü sırarda, Saira adındaki kızımız kendisini Mars'a işnarı. Geri döndüğünde ise dünyada kimseyi göremez. Sonra bir kişiyle karşılaşır ama o da neler olduğunu açıklayacak halde değildir çünkü şartdır bu genç de.

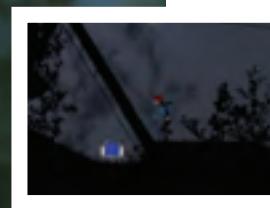
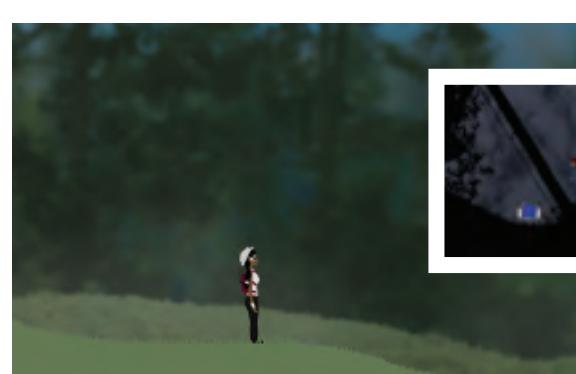
İki boyutlu bir “platform adventure” oyunu olarak nitelendirilebilecek bir serbest yapım Saira. Amacımız dünyaları ziyaret edip içerdikleri bulmacaları bir bir çözerek sonuca ulaşmak. Saira zıplayıp bir yerlere tutunma konusunda bir hayli yetenekli. Bu yeteneğini de genellikle bir bulmaca parçasını bulmak

ıçın kullanıyor. Önündeki engeller başta sadece yer şekilleri olsa da ilerleyen bölgelerde çeşitli yaratıklar da Saira'ya zorluk çıkartabiliyor. Saira bulduğu ipuçlarının fotoğraflarını çekebiliyor. Böylece sıkıştığınızda o fotoğrafın yardım alabiliyorsunuz.

Gezegen gezegen dolaşıp bilgi toplamak, atlayıp zıplamak isterseniz diye bu oyunu yazdım buraya, başka da amacım yok yanlı. ■ Tuna Şentuna

Tür Platform
Yapım Niffles' Games
Web niffles.ni2.se

8,0



DOKTORLAR

CENK - ERODEM SÖZ HASTANESİ,
AKIL VE FIKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



HASTA: EEE ÇENGİZ
Jedilere ve Homer Simpson'a topan Jedistlerle
Homeristlerin arasında yaşıyoruz bu günlerde
Levelizm adında yeni bir din ortaya çıkarmayı
düşünüyorum. İlk Levelist olmaya ne dersiniz?



- ÖNCE KENDİSİNİN LEVELİST OLMASI LAZIM DEĞİL Mİ?
- BELKİ İSTANBUL'DAN DEĞİL ANKARA'DAN
YAZIYORDUR.
- LEVELANK OLMASI LAZIM DEMEYECEKSİNİZ DEĞİL Mİ?
- SANIRIM DEMESEM DAHA İYİ OLUR.
- DEMESEM DEĞİL EMESEN OLACAKTI.
- HAHAHAHA AKŞAM GELİN YEMESENDE BULUŞALIM.

HASTA: APOS POAOS
Diyir lewil magazin (my inglés is veri gud);
did pileyid kal of dati modern worfeyir tu?
ok.ay andırsituud yu pileyid it.
Ken yu sıpık sıpenış (Ay ken)
ok.ay andırsituud yu kent sıpık sıpenış.
pliiiz luk may sıpenış-----^ hola-helo or hay
uno-van dos-tu tres-hirii cuatro-for cinco-fayf siii yu
enadir layf lewil magazin!!!!!!

- ΣΑδπρμ?
- Ήοκδεεωκ φ οφσυυωσ!!!!
- Πφγα!!
- Κοοσφα αγη!!
- ...

HASTA: ÜEÜ ÜZ DEMİ
merhaba emrah abi ben uğur özdemir derginizi sürekli takip ediyorum
ve oyunların bazlarında takılıyorum (geçmemiyor) ama daha
sonraları gecebildiğimi gördüm... emrah abi, yayınladığınız "stubb
the zombie in rebel without a pulse" oyundan bir yerde geçmemiyor
hani şu sular varya bilim odamlarının işin kılıç filan orayı geçtim
zombinin tualeti geldi ve dışarı çıktı bi güzel işini yaptı ama dışarda
kaldım havuz gibi yerdeki suya atlaşam alttaki delikten çıkmıyorum
denize atlaşam boğuluyorum el koparıp bi balkon gibi yer var oraya
atıyorum ama yetişmemiyorum lütfen yardımçı olmuşsun!!!

- EMRAH DERKEN KİMİ KASTEDİYOR?
- FIRAT'IN KOD ADI EMRAHTIR.
- HMM. TAKILAN OYUN GÖRDÜM AMA OYUN-
LARDA TAKILAN BİRİNİ İLK DEFA GÖRÜYORUM.
- ÇİPLİDİR KERATA.
- BECERİSİZ BENCE.



HASTA: SINA KAMI
selamun alekum biz cüneyit yörük ve çalçanuri gerez,
para toplayarak levil dergisi aldık
bize dergi yanında verdığınız kaset yerine bilgisayar
verin c64 e takmaya çalıştık fakat olmadı.

- HMMM BİR ARAÇ KULLANARAK BİR
BAŞKA OBJEYİ ALMAYI ÖĞRENMEŞLER.
- İLERLEME VAR DEĞİL Mİ?
- YOK, KAPALI TUTMAYA DEVAM EDİN.
- GÖREVLERİ DOĞRU YAPARLARSAA ÖDÜL
MIKTARINI ARTTIRIN.
- YÖRRÜÜÜK, CAPCAAAF; GELİN BAKALIM
ÇOCUKLAALAR.





machinanium



Kalbimin
gizintisini
duuyor
musun?



Aaah ah, ne varsa eskide var... Nerede o eski bayramlar, eski sevgililer, eski oyunlar; hele hele eski adventure'lar. Infocom vardı zamanında, Maniac Mansion vardı, Larry Laffer'ın bile eskisi daha bir güzeldi. Son zamanlarda adventure türünün üzerindeki ölü topağını kaldırma için, kökenleri yine eskilerde olan birkaç deneme var ama aynı tadi verdiklerini söylemek pek mümkün değil ve "bu iş artık eskisi gibi iyi yapılamıyor mu acaba" diyorduk ki karşımızda Machinarium adlı oyunun monitörlerdeki hareketli görüntüsünün canlı halini görene kadar...

Machinarium, adını robot kelimesinin mucidi Capek bıradelerin büyüğünden alan Josef isimli bir robotun macerasını, adventure oyuncularının yüregini isıtacak bir lezzette sunmayı başaran bir oyun. Daha da ilginci, milyon dolarlık bütçesi olmayan oyun, yedi kafadarın kafayı kırması sonucunda yarı profesyonel bir hevesle girişilmiş, net bir pazarlama planı bile olmadan, oyun dünyasının iki yakasının (ABD ve Japonya) bir araya geldiği bir coğrafya- dan karşıma çıktı. Avrupa'nın tam bağındı, Çek Cumhuriyeti'nde geliştirilen Machinarium ile ilgili başka ilginç detaylar da var.

Örneğin; bu 500 MB civarındaki oyun sadece Flash yazılımı kullanılarak geliştirildi. Pek çok oyun firmasının kullandığı çok daha gelişmiş yazılım dilleri ve grafik araçları varken Flash'ın bu kadar ses getiren bir oyunun altyapısını oluşturuyor olması bile kendi başına bir başarı sayılır. Tabii ki

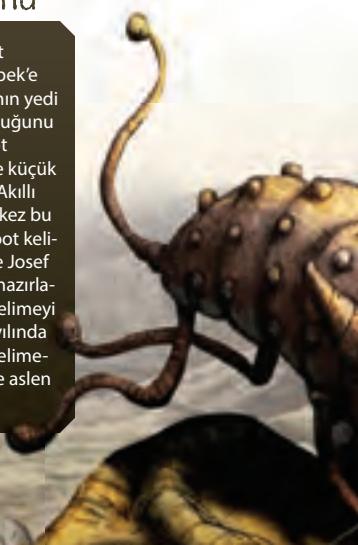
bu özelliği, oyunun -Windows dışında- Mac ve Linux için de piyasaya çıkabilmesini kolaylaştıran etkenlerden biri.

robotsun dediler, vermediler...

Oyun robotlarla dolu, neredeyse tamamen mekanik bir dünyada geçiyor. Ama işin güzel yanı, piyasada kahramanı insan olan pek çok oyundan daha fazla duygu yer verilmiş olması. Bu farkın ortaya çıkmasında, ABD kökenli oyun geliştiricilerin seri üretim şeklinde, oyunculara giderek daha mekanik ve derinliği olmayan, tekdeze oyun kahramanları sunmalarının da

josef capek ve robot mevhumu

Amanita Design, oyunun jönu Josef'in ismini robot kelimesini dünya literatürüne kazandıran Josef Čapek'e saygından seçmiş. Tabii ki Josef ağabeyin, Amanita'nın yedi atlısının memleketsiz olmasına da bunda payı olduğunu görmek için Deep Blue olmaya da gerek yok. Robot kelimesini Josef "uydurmuş" olsa da ekmegini önce küçük kardeşi Karel yemişti. 1920'de yazdığı "Rossum'un Akıllı Robotları" adlı bir bilinkurgu tiyatrosunda ilk kez bu kelime kullanılmış, Karel'in de sanından dolayı robot kelimesinin payesi önce ona verildi. Ama eve dönünce Josef ona ne dediyse Karel, Oxford İngilizce Sözlüğü'ni hazırlayanlara bir mektupla "ben değildim, ağabeyimdi kelimeyi bulan" deme ihtiyacı duydu. Bu da yetmedi, 1933 yılında bir dergiye "robot" için kendisinin ilk düşündüğü kelimenin "labori" olduğunu, kelimenin sesini sevmeyince aslen ressam olan Josef'ten fikir aldığına da yazdı.



rolü büyük. Bu sayede oyun deyince ilk akla gelen kita olmayan Avrupa'dan çıkan bir oyun, robotları bile konu alsa fark yaratıyor.

Oyundaki robot Josef, baştan aşağı mekanik olsa da aşk acısı çekiyor. Tek istedigiye sevgilisine ulaşabilmek. Ama tabii ki yolunda onun işini zorlaştırmaktan başka işe yaramayan daha "kalpsız" robotlar var. Bu mekanik zorbaları kaba güçle geçebilecek şekilde üretilmemiş olan Josef, onun yerine aklını kullanarak daha alternatif yöntemler bulmak zorunda. Josef için aslında bu yolcululu başlangıçta çok zor değil ama attığı her adım, başından ne kadar büyük bir işe karışlığını daha net bir şekilde görmesini sağlıyor. Sanki attığı her adımı amacına ulaşması daha da zor hale geliyor. Yaşadığı şehirden çöple beraber dışarı atılmış olan Josef'in evine ve sevgilisine kavuşma isteğinin yanı sıra gelişen sürpriz olaylarla bu "sıradan" robot bir Kahramana dönüşme şansı bile yakalıyor.

bulmacalar, bilmeceler

Machinarium'un ustalıkla hazırlanmış grafiklerinde neredeyse canlanacak gibi duran eski kahverengimsi binalar, birçoğunuza yaşamak için seçeceği ideal bir yer gibi görünmeyecek. Ama bir robota sorabiseniz, büyük ihtimalle onun için bu mekanlar cennetten birer parça gibi göründürdü. Oyunun bu muhteşem atmosferinde ilerlemek için akıllica hazırlanmış bulmacaları çözmek zorundasınız. Oyunda temel olarak yapmanız gereken şey, eski moda point & click yöntemine sadık kalmak. Yani ekran üzerinde etkileşimde bulunabileceğiniz bir noktaya tıklayarak, tıkladığınız noktadaki objeyi alabilir veya kullanabilirsiniz. Topladığınız objeler, Josef'in "içinde" birikecek. Daha sonra bu objeleri tek başlarına veya diğerleriyle birleştirerek kullanabilirsiniz. Bu toplama ve kullanma yönteminin yanı sıra oyun süresince bazı durumlarda da şekillerle ilgili biraz daha farklı türde bulmacalarla karşılaşacaksınız. Bunlar da yine biraz akıl yürütme veya gerektiğiinde yardım almakla çözülebilecek bulmacalar.

Machinarium'un kolay bir oyun olmadığını söylemek zorundayız. Bazı bulmacalar neredeyse insafsızca zor hazırlanmış; hatta zaman zaman bırakın bulmacaları, bir ekranındaki görevinizi ne olduğunu bile çözmek zor olabilir. Bu durumlarda ekranın üst tarafında yer alan lambadan yardım alabilirsiniz fakat bu lamba size sadece o ekranındaki nihai hedefinizin ne olduğunu gösterecek. Daha fazlası için daha çok

oyundaki robot Josef, baştan aşağı mekanik olsa da aşk acısı çekiyor. tek istedigiye sevgilisine ulaşabilmek

kafa yormalı ve hedefinize ulaşmak için etrafınızda gördüğünüz objelerden hangisini ne şekilde kullanacağınızı keşfetmelisiniz.

Bu noktada zorlanırsanız, bu kez lambanın hemen yanındaki kalın defter simgesine tıklayabilirsiniz. Bu defterin içerisinde o bölümü nasıl geçeceğini detaylı olarak anlatılıyor ama defteri açmak o kadar kolay değil. Önce anahtarları kilide yerleştirmenizi sağlayacak ufak bir oyunu tamamlamalısınız. Bundan sonra defter açılacak ve bölümü nasıl geçeceğini bir çizgi roman lezzetinde karşınızda belirecek. ▶

■ Oyunun başlarında - ki hayranlık verici düzeneklerden bir tanesi.



Bir robotun iç sesi olur mu? Olur...

and the winner is...

Machinarium sıradan bir oyun değil, Machinarium ödüllü bir oyun! Gerçekten de 2009 yılında Bağımsız Oyunlar Festivali'nde görsel sanatlar dalında mükemmel ödül aldı. Bu ödülnün sebebini anlamak için ekran görüntülerine kısaca bakmanız bile yeterli olacaktır. Bu ödüllü prestij dışında geliştiricilere tam tâmina 2.500 Dolar kazandırdı. Çok büyük bir rakam değil ama düşük bütçeli bir oyun için iyi bir başlangıç sayılabilir.

► Machinarium'un en keyifli yerlerinden biri de işte bu "ipucu defteri" mantığı. Yapımcılar, takıldığınız yerlerin çözümünü internette aramak veya size yazılı olarak anlatmak yerine, oyun içerisinde genel "sessiz" konsepte burada da bağlı kalmışlar ve o bölümü geçebilmek için atmanız gereken tüm adımları tek tek çizmişler.

muzik her ruhun gıdası
Büyük ihtimalle Tomas Dvorak adını daha önce duymamışsınızdır. Biz de duymamıştık ama meğer bu ismi duymamak bizim ayıbımızmış. Meğer kendisi Çek Cumhuriyeti'nde Floex adıyla da anılan ünlü bir kişiydi. Machinarium'u oynadıktan sonra kısa bir süre için, oyundaki birbirinden güzel müziklere imza atan ve gönülümüzün bam teline dokunan Dvorak'ın, önumüzdeki yıl Çek Cumhuriyeti adına Eurovision'a katılması için imza kampanyası başlatmayı bile düşündük. (Fakat bu heves çabuk geçti.)

Daha önce Amanita'nın geliştirmiş olduğu farklı bir oyun olan Samorost 2'nin de müzikerine katkıda bulunmuş olan Dvorak, bu işi oldukça benimsemış gibi görüneniyor. Dvorak'ın müziğinin oyuna katkısı aslında oldukça büyük ve Machinarium'da tek bir diyalog bile olmaması müzikerin önemini bir kat daha arttırmıyor.



grafiklerin son derece detaylı olması, oyunda ilerlerken her yeni odaya girdiğinizde bir süre durup sadece manzarayı seyretme isteği doğuruyor

robot bile olsa, o da bir insan

Bu arada gerçekten de oyunda ne yazı, ne de söz olarak bir metin yok. Oyunun adı ve menüler dışındaki her şey grafiksel olarak ifade edilmiş. Oyunun her biri tek elle çizilmiş olan arka planları ve karakter animasyonlarının yanı sıra, Amanita'nın diyaloglar için de grafiği tercih etmesi aslında tamamen tercüme sorununu ortadan kaldırmak için düşünlümüş. Bu sayede bir taşla iki kuş vurmaya başaran geliştiriciler hem tercüme sorununu gidermişler, hem de oldukça yenilikçi bir yaklaşım sunmuşlardır. Kelimelerle anlatılması güç şeyler bile basit çizgilerle çok daha etkili bir şekilde ifade edilebiliyor. Bunu oyun içerisinde rahatlıkla görebiliyorsunuz. Bir anlamda Amanita, oyuncularla sözcüklerden çok daha evrensel bir dil olan grafikler ve müzik ile konuşuyor. Boşuna dememişler "bir resim bin sözcüğe bedeldir" diye...

Grafiklerin son derece detaylı olması, oyunda ilerlerken her yeni odaya girdiğinizde bir süre durup sadece manzarayı seyretme isteği doğuruyor. Her bir ekranın görsel olarak mükemmel olması için ne kadar çok çaba sarf edilmiş olduğunu görebiliyorsunuz. Aslında bu detaylar aynı zamanda oyunda çözmeniz gereken bulmacaları da daha karmaşık hale getiriyor. Çünkü arka planda olması gereken şeyler bile o kadar özenle hazırlanmış ki neyin kullanılabilecek bir şey, neyin sadece bir süs olduğunu anlamak zaman alabiliyor.

Diğer yandan bir robotun aklından geçenlerin kelimeler



ve grafiklerle ifade ediliyor olması oldukça hoş bir detay. Çevresini görsel olarak algılayan robotun, aslında kendisini de görsel imgelerle ifade ediyor olması -bu açından bakınca- konseptin bütünlüğüne de katkıda bulunuyor. Robotun kafasından geçenlerin bir düşünce balonu ile aktarılması ve bunun robotsu mimik ve jestlerle destekleniyor olmasıyla ilgili en güzel şeysse bu sistemin gerçekten de işe yarıyor olması. Oyunun neredeyse tüm etkileşim özelliğinin üzerine kurulmuş olduğu bu yapının özünde deneysel olması, beraberinde büyük bir risk getiriyor. Ama bu riskli ve deneysel düşünce Machinarium'da son derece ustaca hayatı geçirilmiş ve kelimenin tam anlamıyla "çalışıyor".

kimse kusursuz değildir...

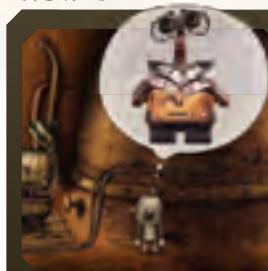
Peki buraya kadar pek çok yönyle övdüğümüz bu oyunun hiç mi eksiği, sorunu yok? Tabii ki var; ne yazık ki...

Her şeyden önce oyunun güzel bir öyküsü var fakat bu öykünün sunuluş biçimci ve öykünün oyuna etkisi, olması gerekiğinden çok daha sınırlı kalmış durumda. Günümüzde artık oyuncular oyunu sadece oynamak yetinmiyor ve oyunun, öykünün bir parçası olmak istiyorlar. Günümüzde neredeyse etkileşim özelliği olmayan hiçbir şey kalmadı ama Machinarium, oyuncular için bu anlamda bir oyundan çok, oturup izlediğiniz bir filmi andırıyor. Oyunun öyküsü üzerinde hiçbir etkiniz yok. Machinarium'un 90'lı yılların önemli adventure oyunlarından esinlendiğini görmek zor değil ama eski bir türü yeniden ele almak, her şeyiyle o türün eski zamandaki karşılığına sadık kalmak demek olmamalı. Bugün artık her oyun, oyuncunun vereceği kararlarla farklı yönlere doğru ilerleyebilir olmalı. Machinarium'da bu konudaki eksikslik belki de oyunun en büyük sorunu.



Oyunu bitirdiğinizde arkanızda yaslanıp oyunun bir parçası olduğunuz hissiyle baş başa kalamıyorsunuz. Oyundaki robot karakterlerin kişiliklerinin yaratılmasında gösterilen özen, burada yerini bir yarı kalmışlık hissine bırakıyor. Bunun dışında Machinarium konusunda en ciddi şikayet de oyu-

wall-e



Konseptindeki benzerliklerden dolayı, Machinarium'dan bahsederken Wall-E'den ya da daha komik Türkçe karşılığıyla Vol-i'den söz etmemek olmaz dediler. Biz de bahsedelim: Bir, ikisi de robot; iki, ikisi de bir kız seviyor. Saniyorum yeterli... Ama Machinarium ile sinema arasında bir benzerlik arıyorsanız, Pixar'ın sevimli animasyon filmleri yerine, Tim Burton'ın kasvetli ama daha "gerekçi" animasyonlarına yönelik daha mantıklı olacak. Nightmare Before Christmas veya Ölü Gelin (Crose Bride), her ne kadar "robotik filmler" olmasalar da, Wall-E'ye oranla bu oyuna daha yakın bir çizgide.





röportaj

Amanita Design'in direktörü Jakub Dvorsky ile Machinarium üzerine ufak bir söyleşi gerçekleştirdik.

LEVEL: (Bunu iltifat olarak almayın. Gerçekten merak ettiğimiz için soruyoruz.) Bu kadar mükemmel bir görselliğe nasıl ulaştınız?

Jakub Dvorsky: Teşekkürler öncelikle. Oyunun son halinin görselligine ulaşmak pek çok zaman aldı. Başlangıçta sadece önceki oyunlarımızdan daha farklı bir görsellik yakalamamız gerektiğini biliyorduk ki zaten genel görsel tarzımız da aslında günümüz oyunlarından bayağı farklı. Bunun yanında yaratığımız "paslı robotlar dünyası"nı da daha "sıcak", sevimli daha "insanı" bir hale getirmek istiyorduk. Bu yüzden arkadaşları tamamıyla el çizimi yaptı. Animasyonların çoğunu da kare kare elle çizdik. Tüm ses efektleri ve müzikleride de canlı enstrüman kayıtları kullandık.

L: İlk bakışta Machinarium'un bir flash oyun olduğunu anlamak gerçekten zor. Bunu nasıl başardınız?

JD: İnsanların Machinarium'un flash oyun olduğunu öğrenince şaşırımları beni şaşırtıyor. Fakat bazı oyuncular şaşırırmak kalmıyor, üzüldüler oyuncunun flash olduğunu öğrenince ki bu tekiyi hiç anlamıyorum. Flash sadece bir teknoloji, bir motor; Machinarium gibi bir oyun için aslında hiç de önemi olmayan bir öğe. Böyle bir oyun için atmosfer, senaryo, bulmacalar, grafikler, animasyonlar, müzikler ve ses efektleri önemlidir. Bu öğeler iyiye ister flash olsun, ister başka bir motor olsun; oyun yine iyi olur. Flash'ın aslında dezavantajı çok.

Mesela mouse'un sağ tuşuna basınca her defasında flash menüsünün çıkması ve bu tuşu normal bir aksiyon tuşu olarak atayamak çok sinir bozucu. Fakat avantajlar da söz konusu. Örneğin oyunun Windows versiyonunu bitirdikten sonra bu versiyonu Mac'e ve Linux'e uyarlamamız çok kolay oldu bizim için flash sayesinde. Ayrıca sitemize, hiçbir yükleme gerekmeksiz demomuzu da koyabilmek de zahmetiz ve güzel oldu.

L: %100 özgün bir şey yaratmak neredeyse imkansız

nun oldukça kısa olması. Siz daha fazlasını isterken oyunun bitirmesi, üzerinde üç yıl çalışılmış bir oyun için hayal kırıklığı yaratıyor.

SONUÇ

Machinarium, tüm adventure severler için kesinlikle oynanması gereken bir oyun. Özellikle de eski zamanların adventure'larını oynamış olanlar için anlamı daha da büyük olacak. Fakat adventure türünü özellikle sevmiyorsanız, bazı bulmacaların fazla zor olması canınızı sıkabilir. Bu oyunda multiplayer desteği yok, bu oyunda en yüksek skoru yapma çabası yok, bu oyunda indirilebilir içerik yok; bu oyun sadece oyun tecrübesi sunuyor. Türü biraz seviyorsanız pişman olmanız çok zor, adventure sevmiyorsanız da sadece görselliği için bile en azından demosuna göz atmanızda fayda var. ■ Ümit Öncel

bir şey. Fakat Machinarium'u oynayınca insan "Bu bölümünden kopyalamışlar" diyemiyor kesinlikle. Ancak bazı oyunlardan, kitaplardan, filmlerden ufak esinlenmeler olduğu da bir gerçek. Bize bu esinlenmeler için birkaç isim verebilir misiniz?

JD: Aslında bir sürü kitap, film ve oyun dediğiniz gibi bize esin kaynağı oldu. Mesela ben Stanislav Lem, Douglas Adams, Jules Verne, Tolkien kitaplarını; Yuri Nostene, Karel Zeman, Stanley Kubrick filmlerini çok severim. Bu isimler esin kaynaklarından sadece bazları. Oyun olarak da Grim Fandango, Myst, Gobliiins, Discworld, Neverhood ve Monkey Island'ı sayabilirim.

L: Çek oyuncular Machinarium'u nasıl buldu?

JD: Tüm dünyadan çok güzel tepkiler aldı. Ülkemizde de gerek oyuncularından, gerekse oyun oynamayan birçok insandan bile övgüler aldı. Şunu söyleyebilirim ki oyunumuz oyun oynamayan insanların arasında bile çok popüler oldu.

L: Oyundan bekleyenleriniz nelerdi ve bu bekleyenler karşıladı mı?

JD: Bizim ana beklenimiz şuydu: Bize gelecek bağımsız projelerimizi sürdürübilmemiz için yeterli maddi kaynağı sağlayabilecek ufak bir kitle tarafından beğenilen bir oyun yapabilim. Haliyle beklenimiz çok üstünde şeylelerle karşılaştığımız bir gerçek.

L: Flash oyun yapmaya devam edeceğiniz misiniz? Genel olarak sonraki projeleriniz neler?

JD: Tabii ki aklımızda birçok fikir var şu anda fakat bu fikirlerin üstüne konuşabilmek için henüz çok erken. Kesinlikle Machinarium'dan daha da başarılı bir oyun yapmak istiyoruz ama; bu bir gerçek. Bu yüzden deneyimizin ve tarzin sınırlarını zorlayacağız.

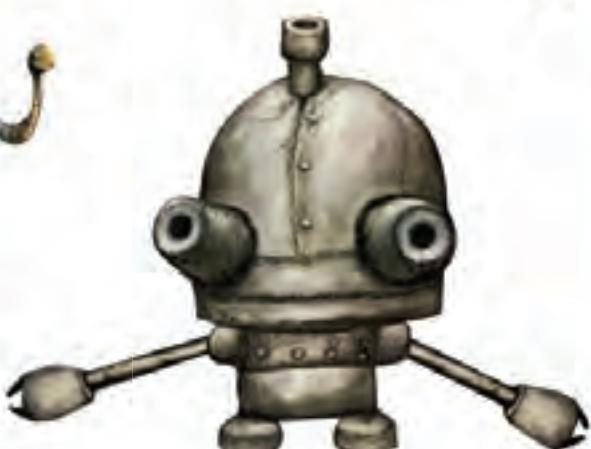
L: Teşekkürler cevaplarınız için.

JD: Sorularınız için asıl biz teşekkür ederiz.



don't steal this gäme

Oyunun bağımsız bir firma tarafından geliştirilmiş olması, ciddi bir pazarlama bütçesine sahip olmaması ve de başarısı göz önüne alındığında Machinarium, gerçekten de satın almaya değer bir oyun. Ne yazık ki ülkemizde korsan oyun endüstrisi çok gelişmiş durumda ama böyle oyuncular gerçekten de desteklemeyi hak ediyor. O yüzden eğer bu oyunu begenecek olur ve 20 Dolar ayıra bilecek durumdaysanız kesinlikle satın almanızı öneriyoruz. (Yok canım, LEVEL okurunun korsana karşı olduğunu biliyoruz. Bu uyarı, dergiyi ödüncüp alıp okuyan arkadaşlarınız için.)





Erlagral Sängä ROIC PLAYING GÜNLÜKLERİ

M erhaba en sevdigim RPG Gündükleri okurlari. Geçtiğimiz sayılarda bir FRP'cının ilk etapta bilmesi gereken üç dünyadan bahsetmiştim. Malum sürekli farklı dünyalardan bahsedince, illa ki bu dünyalarda nasıl oyun oynanabileceğini de bilmek gerekiyor diye düşündüm. Yıllar önce FRP & Magic dergisinde ve takibi farklı yerlerde "Nasıl FRP oynanır?" konu başlığını birçoğunuz tanık olmuşsunuzdur ve eminim birçoğunuz da hatırlı sayılır derecede FRP bilgisine sahiptir. Fakat FRP hakkında yazı yazan ben, hem bu sayfaları okuyup da "Neden bahsediyorlar acaba?" diye soran insanlar için, hem de e-mail yoluyla konu hakkında bana soru soran okuyucularma konudan birazcık bahsetmek istedim bu ay. Buna ek olarak; birkaç sayı önce Dungeons & Dragons (D&D) hakkında birkaç kelime etmiş ama ilerleyen sayılarda bu konuya açacağımı söylemiştim. Bu ay, başlangıç seviyesinde neler yapılması gerektiğine dair bir şeyler karalamaya çalışacağım.

Ejderha Bilimi

"FRP" denilen olgu; ana fikir olarak çok -ama çok- okumaya dayanan bir süreç sonucu, hakkında bolca bilgiye ulaşılabilen bir yapıdır. Binlerce fantastik edebiyat romanı ve yüzlerce FRP oynamak için üretilmiş sistem (Yazının ilerleyen kısımlarında sadece "sistem" diyeceğim.) mevcuttur. Roman okuma kısmı -Türkiye'de yaşamamıza rağmen- işin kolay tarafı. Fakat sistem kitapları sonu gelmeyen ve içinden çıkalılamaz, sonsuz bir deniz gibidir. Nitekim her şeyin kolay bir başlangıcı mevcut bu dünyada. "D&D" adıyla anılan ve en son dördüncü versiyonu çıkan sistem, bize bu konuda bolca yardımcı olacak. "Nedir FRP?" diyenler için ufak bir tanım yapmak istiyorum. FRP: Bir gurup insanın (Dört ila beş arası

İş Anlaşıma Kelâlesi

FRP'ye başladığınız zamanki durumunuzla, yüzlerce kitabı okuduktan sonraki durumunuz; inanın bana aynı olacak. İlk başlarda bir şey bilmeyen ve DM'nin ne anlattığını zorlukla kavrayan bir insan olarak başlarsınız. İlerleyen zamanlar da ise hem senaryo anlamında, hem de oyunu oynatacığınız dünya anlamında bilinen ve piyasaya hükmeden dünyalara sıkışıp kalırsınız. Gelgelelim bir noktadan sonra o kadar çok oyun oynatır ve oynarsınız ki bir yerden sonra daha ilginç dünyalara ve oluşumlara yönelmek istersiniz. İlk başlarda "Vampire the Masquerade" diye kıvrılan bir de bakmışsınız durum bununla sonlanmıyor. FRP'nin hayal gücümüzü en iyi şekilde kullanmamızı sağlayan bir oluşum olduğunu anladığınızda işler değişir. Çünkü herhangi bir yerde ya da her hangi bir şekilde FRP oynayabilirsiniz. Misal; çocukluğumuzun karakterlerinden birisi olan He-Man... Onun olduğu bir dünya istemez misiniz? Ya da Ninja Kaplumbağalar! Dört Ninja'dan birisi olup Shredder'in Foot askerlerine karşı savaşmak... Peki ya Osmanlı İmparatorluğu döneminde geçen bir oyun? Tam da Hazerfen Ahmet Çelebinin uçtuğu zamanda! Bunları neden mi söyledim? Çünkü hali hazırda bir çok yobaz ve boş konuşan insan FRP diyince hemen; "Ejderha, şövalye, büyüğün, yaratık" gibi fikirleri getiriyor aklına ve bunlara takılıp kalmıyor. Kaldı ki olayın bir de bilim kurgusal yönü var. Koskoca Cyberpunk! Devamında "Alternity" sistemini getirişli olan "Starcraft" ayrıca koskoca "War Hammer 40K"...

mutlu edici bir rakamdır.) toplanıp, yarattıkları hayali karakterlerin rollerini senaryoyu yazan ve oyunu yöneten Dungeon Master'ın (DM) kontrolünde, sözlü olarak oynamasıdır. (Oynamak: "Rol yapmak" anlamında oynamak. Yanlış anlaşılması!) Hal böyle olunca bize ilk gereken materyaller; kalem ve silgidir. Devamında ise oynayacağımız dünyayı belirlemek ve takibi olarak

sistemi seçmektir. Ben sizin için en temel ve bilindik sistem olan D&D sistemini seçtim. Bu sistem üç ana kitaptan oluşmaktadır. Player's Handbook (PH), DM's Guide (DG) ve Monster's Manual (MM). Ana hatlarıyla bize en çok gerekten kitap PH olacak. Zira kitap tamamıyla FRP hakkındaki birçok bilgiyi barındırıyor. İrkler nelerdir, sınıflar nelerdir; kullanılabılır silahlardan tutun da mevcut büyülerle kadar akılınıza gelecek birçok sorunun cevabını barındırıyor bu kitap. En arka sayfasında ise oyun boyunca kullanacağımız ve fotokopisi çekilmek üzere dizayn edilmiş olan "karakter kağıdı" bulunuyor. DG ve MM isimli kitaplara ilk etapta çok da ihtiyacınız olmayacağı. Fakat ikinci alacağınız kitap MM, sonucusuyla DG olsun derim. MM; isminden de anlaşılacağı üzere, bolca yaratık ve bu yaratıkların detaylarını içeriyor. DG ise oyun yöneticileri için yapılmış bir kitap. "Ne gibi durumlarda nasıl hareket edilmeli?" efendime söyleyeyim "Kurallar nasıl işler?" gibi sorular için hazırlanmıştır. Kaliteli bir oyun oynamanın en önemli detayının DM olduğunu varsayırsak; DG'nin de çok geçmeden okunması gerektiğini anlamaları daha rahat olacaktır.

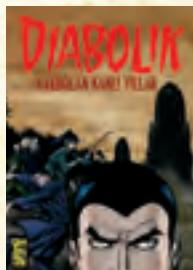
Fantastik Zarlar

Kitapları aldık, okuduk hatmettik ve oyun oynamaya hazırız. Fakat birbirinden ilginç zarlarımız yoksa hiçbir şey yapamayız. FRP sistemlerinin birçoğu "d20 System" kural sistemini kullanır. Kullanılan en yüksek zar 20 yüzlü olmakla birlikte, en düşük olanı dört yüzlüdür ve altı farklı zar ile oynanır. Hal böyle olunca en çok kullanılan zor 20 yüzlü olandır. Fakat diğer zarlar da oyun içerisinde aktif bir biçimde kullanılmaktadır. Bu rakamları en kolay anlayacağınız yer ise şüphesiz RPG oyunlarındır. Baldurs Gate 2 ya da yeni jenerasyonlardan Never Winter Night's serisi... Savaş alanında konuşma panelinde gördüğünüz rakamlar işte bu sistemin bilgisayara uygulanmış halidir. Geldik karakter yaratma mevzuusuna... Önce birirk seçimi yapmak durumundayız. Yalnız dikkat edin; herirk kendine özel bir artısı ve eksisi mevcut. İrk seçiminden sonraya artıks "Class" yani sınıfımız seçebiliriz. Savaşçı mı yoksa büyüğüm mü olacağız? Ya da etrafa hazine arayan usta bir hırsız mı? Bütün bunlara bir cevap bulduysanız



buyurun gelin yeteneklerimizi seçmeye. Onlarca yetenek sizleri bekliyor. Hangilerini kullanacağınızı seçmeniz, emin oln bolca vaktinizi alacak. Silah ve zırh seçiminde de ufak çaplı bir beyin gözü yaşadıktan sonra; artık hazırlınsınız. Bütün bu işlemler birazlık gözünüzü korkutmuştur eminim ki ama PH oyuncuya hiç de zulüm eden bir kitap değil. Bütün aşamalar basamak gidiyor ve emin oln kitabin içerisinde kaybolmuyorsunuz.

Efendim sizlerde şahidimsinizdir ki yerim kısa. Bu sebepten ötürü bu aylık benden bu kadar. Sonraki sayımızda kendimi içine soktuğum bu derin mevzudan kurtarmaya çalışacağım. Konunun derinliği şüphe götmeyecek bir gerçek ama biraz sağından, biraz solundan kirparak anlatmaya çalışacağım derdimi. Unutmayın; bu yazı dizisinin amacı bilmeyenlere FRP dünyasını birazlık da olsa anlatabilmek. Önümüzdeki ay görüşmek üzere... ■



Diabolik

İtalya'nın en çok satan çizgi romanlarından Diabolik, artık Türkiye'de! Gerekli Şeyler tarafından, iki ayda bir yayımlanacak olan çizgi romanın kahramanı, Diabolik, alışılmış İtalyan kahramanlarından çok farklı bir profil çiziyor. Mükemmel bir hırsız, mükemmel bir suikastaşı olan kahramanımız, Clerville şehrine dehşet saçmakta, bir yandan da onu yakalamak için her şeyi yapabilecek ünlü polis müfettişi Ginko ile mücadele etmektedir.

GEREKLİ
ŞEYLER

Türkiye'de yayımlanan ilk macerası "Kaybo-
lan Kanlı Yıllar", ardından da anlaşılacağı gibi,
Diabolik'in geçmişinden bir döneni anlatıyor, bu
yüzden Diabolik ile tanışmak için çok uygun bir
macera. Başarılı kurgusu ve aksiyon dolu hikayesi
ile kesinlikle okunmaya değer. İtalya'da yayınına
başladığı 1962 yılından beri çok ilgi gösteren
Diabolik'in, Türkiye'de de polisiye çizgi roman ko-
nusunda büyük bir eksiksliği kapattığı söylenebilir.
Buyrun okuyun. Alışan Cengiz

Diabolik çizgi romanı kazanın

Sorumuzu 5 Ocak'tan itibaren doğru yanıtlayan ilk beş okurumuz, Gerekli Şeyler'den "Diabolik" çizgi romanı kazanacak.

Diabolik serisinin yaratıcıları, İtalyan kız kardeşlerin adları nedir?

Cevaplarınızı level@level.com.tr'ye gönderebilirsiniz.

Lütfen adresinizi yazmayı unutmayın.

(Geçen ayın kazananları: Tolga Şahin, Ferit Elitok, Bilal Altay, Metin Ayyıldız, Cüneyt Özkan. Hediyeleri kendilerine en kısa sürede gönderilecektir.)

PCnet
Ocak sayısı
bayilerde!

4 Yıllık PCnet Arşivi Kitap ve 2 DVD hediyyeli

KİTAP, 2 DVD, HOSTING VE ANTİVİRÜS HEDİYE!

DVD'LI
2



4 YILLIK PCNET
ARŞİVİ DVD'DE



2009
2008
2007
2006



HEDİYE
İçinde

ÜCRETSİZ YAZILIMLAR

Güvenlikten ofis işlemlerine, yayıncılıktan fotoğraf düzenlemeye kadar tüm işlerinizi yapabileceğiniz ücretsiz yazılımlar bu dosyada

Bilgisayar
şakaları



Sistem araçlarını karantin tarafa geçirme, yazılımlara kafayı yedirten ve PC'leri şeytan girmiye döndüren şakaları yazdık

20 Adımda Zırhlanın!



Bilgisayarınızı güçlendirerek geçilmez bir kaleye dönüştürecek yöntemleri anlatırız

Güçün
kaynakları

Performans ya da oyun odaklı sistemler için seçilebilcek güçlü kaynakların yakından tanımı



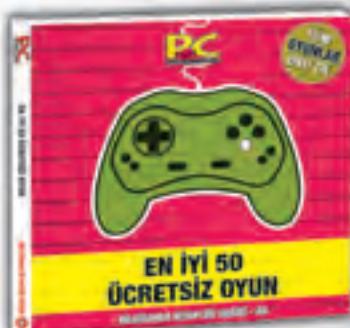
Dev ekranlı
dizüstüpler

Masaüstü bilgisayar performansı alabileceğiniz, ancak taşınamılır olan tüm bilgisayarıları arastırdık.



USB bellek
yetenekleri

USB belleğiniz veri taşıyttan çok daha fazlasını yapabiliyor. Sürdürünlüğü daha etkin kullanmanızı sağlayacak 10 yaratıcı yolu açıklıyoruz



PCnet'LE

- ✓ OYUN KİTABI
- ✓ 50 OYUNLUK DVD
- ✓ 3 AYLIK ANTİVİRÜS
- ✓ 3 AYLIK HOSTING

HEDİYE!

Dijital Dergi Aboneliği için:

www.eMecmua.com



Online

Lag'de kalanın canı çıksın!

Online oyun dünyası hız kesmeden gelişmeye, ilerlemeye ve oyuncular kendi alt dünyalarına hapsitmeye devam ediyor. Bir yanda her geçen gün kendini geliştiren ve oyunculara yepenin

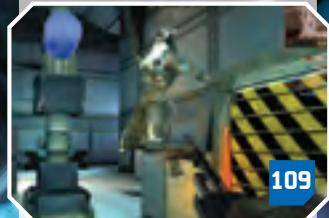
şeyler sunan World of Warcraft, diğer yanda ücretsiz olarak oynanabilen ve birbirinden oldukça farklı yeni dünyalar. Sizin tercihiniz ne yönde? Henüz karar veremediyseniz, önden biraz daha bilgilenemeye hazır olun.



108

Son Destan

Son Destan'a oyuncular da katkı sağlamaya başladı ve yepeni maceralara yelken açıldı.



109

WolfTeam

Birkaç insanın DNA yapısı kurtların DNA'sına benzer, bilim adamları da bunu fark eder ise neler olur?

WoW Gündügü

Yeni 3.3 versiyonlu yama ile bir kez daha oyuncuları kendine hapse- den oyundan en son bilgiler...

110

JOYGAME

Oyunun Tadını Çıkar



Son Destan

Asmara'da yeni maceralar

Ekim ve Kasım sayılarında konuk ettiğimiz Son Destan, okuduğunuz satırları yazdığını sırалarda Açık Beta sürecine geçiş yaptı ve yoğun bir ilgiyle karşılaştı. Yeni haberlere delegeceğim bu yazımızda önce merak ettiğiniz ön bilgiler için LEVEL'in Ekim ve Kasım sayılarına göz atabilirsiniz.

Dirsek teması

Aralık ayı boyunca yapımcı firmamın (NHN) direktörü, JoyGame ekibi ile yakın markaj halinde oyunun Türkiye piyasasına adaptasyonu ile ilgili çalışmalar yaptı. Yetkililerin ağızından -ve forumdan da ayrıca doğrulanınca- aldığımız bir haberse şöyle; oyuncuların oyunun içeriğine -başta hikaye kurgusuna ve umarız az da olsa oyun dinamiklerine- belli miktarlarda katkıda bulunacağı. Bu işin şu an nasıl gerçekleşeceğini detayları henüz açıklanmadı ancak bir yapımcı oyuncusuna ne kadar kulak verirse iki taraf da o kadar memnun kalır.

Beyaz perdede Son Destan!

Oyuna yoğun istek üzerine tamamen

Ottoman metalı devasa bir şehir eklenecek. Güvercinli avluları ve pazar yerleriyle, nargileli kahvehaneleri ve geleneksel sarayı kiyafetleriyle yeniçerilerine kadar sadece bize ait olan şehrin yapımı son hızla sürüyor. Son birkaç aydır yabancı kanallarda oyun reklamları görür oldu. Yabancılar için pek şartsızca bir gelişme olmasa da bizler için oldukça yeni olan bu uygulamayı ilk kez JoyGame -TV'de olmasa da sinema salonlarında- Son Destan fragmanı oynatarak gerçekleştirmiştir.

Sorunlar çözmek için vardır

Forumlarda şikayette bulunan, oyunun donanım gereklilerine sahip olan makinelerde bile fazlaca takılma ve donmalarla karşılaşan kullanıcılar bir iki tavsiyem olacak: İşletim sisteminizi ve donanımınıza ait sürücülerini abildiğince güncel tutun. Arka planda çalışan programları (Anti-virus, güvenlik duvarı ve anlık mesajlaşma

Yapım Galaxy Gate

Dağıtım NHN

Türkiye Operasyonu SHR / JoyGame

Çıkış Tarihi Aralık (Açık Beta)

gibi...) kapatın. Bilgisayarınızı virus, trojan gibi saldırganlara karşı koruyun / taratın. Bir oyuncu olarak periyodik zamanlarda zaten yapmanız gereken defrag işlemini gerçekleştirin. Son olarak oyunun beta sürümünde ve tamamen ücretsiz olduğunu unutmayın, karşılaşışlığınızın hataları sistemini ait bilgilerle birlikte ayrıntılı olarak anlatarak JoyGame ekibine e-posta yoluyla bildirmeyi unutmayın. **Güneş Can Çapanoğlu**





WolfTeam

DNA'nıza baktırdınız mı?

WolfTeam yakın gelecekte vuku bulan ve kurgu konusunda hayal gücümüzü zorlayan özelliklere sahip ücretsiz bir FPS. Adını sık sık (bkz. Son Destan yazım.) duymaya başladığımız JoyGame tarafından teknik alt yapısı sağlanan oyunun hikayesi, bazı bilim adamlarının insanların baş belası hastalıklar üzerine yaptıkları araştırmalar sırasında, birkaç insanın DNA'sının yapısal olarak kurt DNA'sına benzerliğini fark etmeleri ile başlıyor. Bu insanların üstün fiziksel kabiliyetlere sahip olmaları yanında yaşam süreleriye "normal değerlere" göre daha düşüktür.

Günümüzdeki从den de farklı olmayan paragöz ilaç firmaları insanların DNA'larındaki bu "problemi" düzeltmen Epoxyn'ı geliştirip muzdarip insanların faydasına sunarlar. Paragöz sıfatının hakkını vermek için Anti-Epoxy'in de yani bu hastalığı çözmek yerine insanı güçlü, hızlı, çevik ve kana susamış kurt adamlara dönüştürmen ilacı da niye seyse (Amerika veya Çin dururken, bizimki de olur-

Yapım Softnyx
Dağıtım Softnyx
Türkiye Operasyonu SHR / JoyGame

muş kurtlarla olan yakınlığımız göz önüne alınırsa.) Fransa Ordusu'na satarlar. Fransızlarda boş durmayıp bir yiğin kurttan dönmeye insan çakması imal edip özel birlikler oluşturur. Tevekkeli değil kurt işte; bizimkilerde de olduğu gibi bir süre sonra kontrolden çıkan bu özel kurt birimleri ordudaki emir komuta zincirini beğenmez ve pençelerini en çok para verene ya da en çok kan akıtmalarına vesile olacaklara kiralamaya başlar.

Dişini pençene takmak

Yedi mod, 19 harita, bir yiğin silah ve dokuz farklı -muhafiz, hayalet, çığın gibi- kurt tipiyle ister insan olup bu vahşilerin pesinden koşacaksınız, isterkeniz kurt olup kan akitacaksınız. ESRB oyunun "17 ve üzeri" yaş grubuna uygun olduğunu belirtmiş. Açık Beta sürecinin sona ermesiyle tam süreme geçiş yapan WolfTeam'in Türkiye'deki sunucuların yoğunluk sebebiyle ikinci sunucusu da açıldı. Tamamı -seslendirmeler



dahil- Türkçe olan oyunun, sunucu alt yapısı, yardım, bilgi ve teknik destek dahil her türlü operasyonu tamamen JoyGame tarafından sağlandığı için oyuna başlarken hiçbir sıkıntı çekmeyeceksiniz.

Firma, 2010 yılı içinde birbirinizi parçalayacağınız yeni haritaların ve kurtların pençelerinden kaçmak için kullanacağınız yeni silahlarında ekleneceğini belirtiyor. WolfTeam'in bazı modları oyun sırasında dinamiği değişkenlik gösteren bir yapıya sahip. İnsan olarak başladığınız bölümde kurt olarak devam edebiliyorsunuz ki aynı şey rakip içinde geçerli. Bazi kurtların duvarda yürümek gibi daha mantıklı özellikleri varken bir kısmının görünmezlik gibi üçük kaçık güçleri mevcut. Oyun sırasında kazandığınız tecrübe puanına benzer puanlarla çeşitli silah ve teçhizatı alabildiğiniz gibi bu özel kurt tiplerine de yine benzer bir sisteme sahip olabiliyorsunuz.

■ **Güneş Can Çapanoğlu**

World of Warcraft Günlüğü

WoW dünyasındaki son gelişmeler...



Herkesin ve MMORPG aleminin yeni yılını kutlayarak yazma başlamak istiyorum. Siz bu yazıyı okurken Azeroth'da 15 Aralık'ta başlayan ve 2 Ocak'ta sona eren geleneksel "Feast of Winter Veil" yeni yıl kutlamalarından çıkışmış olacaksınız. Ben ise o meşhur kartopu savaşlarından mümkün olduğunda uzağa gitmek ve Orgrimmar ya da Ironforge'dan özellikle uzak durmak istediğimi biliyorum. Ancak Violet Proto Drake sahibi olmak isteyenler tüm Winter Veil achievement'larını tamamlayıp "Merrymaker" olmak için çok ama çok çabalayacaklar; buna da eminim.

Bundan sonra her ay bu köşeden size World of Warcraft dünyasına ilişkin ne oluyor, ne bitiyor duyurmaya çalışacağım. Uyarımı yapınım, her majör yeniliği yazmaya kalksam bile sayfalarca tutacağım "Yazılımadık, çizilmek bir seyler var diyorsanız emin olun ki bunu ben de biliyorum.

Yolun sonu: The Fall of the Lich King - Patch 3.3

Yeni yıl kutlamalarını kenara bırakırsak Warcraft dünyasında yeni eklenen paketine yaklaştığımızı

ve patch üzerine patch ile bir an önce tüm içeriğin bitirilmeye çalışıldığı fark etmişsinizdir. Son bir kaç ayın en büyük olayı ise 3.3 yaması ve getirdikleri. İki ay süren bir test sürüşünden sonra Patch 3.3, 8 Aralık'ta resmen yayına girdi.

Deathwing ile aramızdaki tek engel olan Arthas ve Icecrown Citadel artık tüm görkemle önumüzde. 3.3 yaması ile birlikte sizi sona doğru hazırlayan epik bir hikaye, bunların geçtiği zindanlar ve görev zincirleri yani özette aylarca etkisinden kurtulamayacağınız bir macera sizi bekliyor olacak. Sadece bir göz atabileceğimiz başlıklara bir bakalım.

Icecrown Citadel

Icecrown Citadel, baktığımızda birbirlerine sıralı bir şekilde bağlı üç farklı zindan ve bir raid'den oluşuyor ama gelin bir de Blizzard'in "The Fall of the Lich King" fragmanını seyredin ve Arthas'ın "Let them come" diye derinden bir sesle fisildamasına şahit olduktan sonra karar verin.

The Frozen Halls (5-man) zindan sistemi, üç farklı zindandan oluşuyor. Bunlar; The Forge of Souls, Pit of Saron ve Halls of Reflection. Normal modda 219,

heroic modda ise 232 level item'lar düşüyor buradan. Icecrown Citadel raid'inde ise 10 kişilik normal modda Level 251, 10 kişilik heroic ya da 25 kişilik normal modda Level 264 ve son olarak 25 kişilik heroic modda ise Level 277 gibi aklı zarar item'larla karşılaşacaksınız. Ne çok "level" dedim değil mi, dergi reklamımız gibi oldu.

Raid'in son aşamasını söylemem gereklidir: Frozen Throne ve Arthas.

The Ashen Verdict

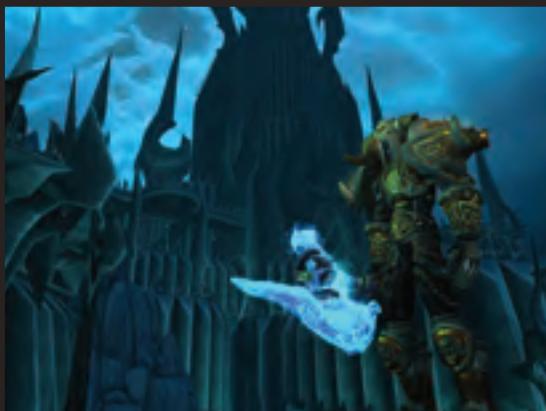
Knights of the Ebon Blade ve Argent Crusade arasında Lich King'e karşı yapılacak son saldırında güç birliği yapmak amacıyla kurulan tamamen yeni bir faction. "Yeni bir faction" demek, "yeni reputation puanları ve yeni faction ödülleri" demek. Icecrown Citadel içerisinde öldürdüğünüz her yaratık reputation'ı artırırken, Revered ve Honored olmanız durumunda yepenisi epik plan ve pattern'lar sizler bekliyor olacak.

Tier 10

Level 251, 264 ve 279 olmak üzere üç farklı seviyede sunulan Level 251 bir Tier 10 set için Icecrown



Citadel'den düşen "Emblem of Frost"ları kullanarak bir "Base item" almalı ve bunları "Mark of Sanctification" kullanarak bir üst seviyeye 264'e ve daha sonra 279'a çıkarmalısınız. Setler bitince nasıl görünüyor derseniz, öneMLİ olan görünüş değil, etrafta hayranlık bırakma faktöründür derim. Tier 10, adı yeter.



Quel'Dalar & Shadowmourne

Bugün artık Frostmourne'a sahip olunamayacağını biliyoruz ve bu hayal kırıklığımızın özrü olarak Blizzard 3.3 yaması ile birlikte bize son derece epik ve uzun bir quest zinciriyle elde edilebilen iki efsanevi silah sunuyor: Quel'Dalar ve Shadowmourne. Quel'Dalar,

Warcraft eveninde tarihi bir konuma sahip ve bu kılıçın quest zinciri beş kişilik Heroic Icecrown Citadel zindanlarından düşürülen bir kırık kılıç sapı ile başlıyor. Shadowmourne ise Blizzcon 2009'da duyurulan inanılmaz güclü bir silah ve inanın bunu elinize almak için yanıp tutuşacaksınız. Sadece Icecrown Citadel 25 kişilik raid'lerinde ilerleyen bu quest zincirinin son görevi Arthas'ı öldürmek, o yüzden "Kendine güvenen başlasın" diyorum.

Daha fazlası...

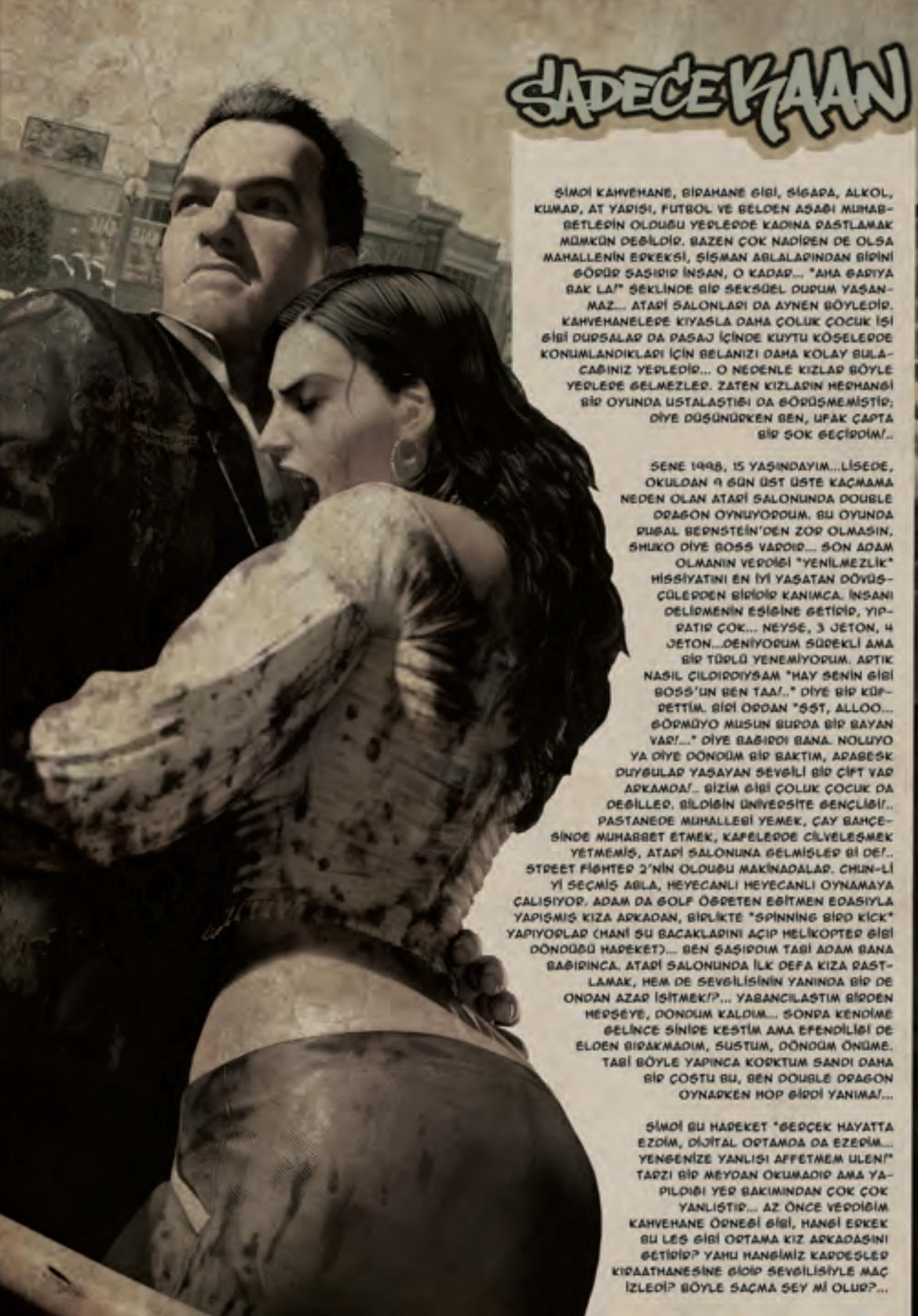
Patch 3.3 ile birlikte oyunun hikayesine ve içeriğine makro

düzeyde inanılmaz eklentiler yapılırken, bunların gölgesinde kalan ama bir o kadar da önemli yenilikler var.

Bunların içinde en önemli şüpeshisiz Dungeon Tool olarak adlandırdığımız arayüz modülü. Bugüne kadar kullandığımız ama sürekli kullanışlığı üzerine eleştiriler yaptıgımız LFG/LFM yapısının çok daha profesyonel bir versiyonu diyeceğimiz Looking for Dungeon (LFD) sistemi siz her yönyle hayran bırakacak. Tüm zindan işlerinizle ilgili grup kurmak, que yapısıyla uğraşmak, rolleri belirlemek, insanlar hazır mı değil mi diye sürekli takip etmek, kim hangi zindanda "locked" kim değil kafa yormak artık çok geride kaldı. Tüm cazibesinin yanında "Random Dungeon" gibi bir kavramın da literatürümüze girmesini sağlayan bu yeniliği vakit kaybetmeden deneyin.

3.3 dünyası o kadar geniş ki daha "Quest Tracker" gibi önemli bir ekltiden, 31 farklı achievement'tan, yeni başlayacak Arena Season 8'ten, Kalu'ak Fishing Derby'den ve daha birçok şeyden bahsedemedim bile. Siz en iyisi bunumayın, gelecek ay yeniden görüşelim. Happy Winter Veil! **Ömür Topaç**

DADECEK KAAH



SİMDİ KAHVEHANE, SİRAHANE GİBİ, SİGARA, ALKOL, KUMAR, AT YARIŞI, FUTBOL VE BİLDİRİ ASASI MUHABİTLEPIN OLDUBU YERLERDE KADINA RASTLAMAK MÜMKÜN DEĞİLDIR. BAZEN COK NADİREN DE OLSA MAHALLENİN ERKEKİ, SİSMAN ABLALAPINDAN BİRİNİ GÖRÜR SASIRIR İNSAN, O KADAR... "AHA BARIYA BAK LA!" SEKLİNDE BİR SEKSDEL DURUM YAŞANMAZ... ATARI SALONLARI DA AYNNEN BÖYLEDİ. KAHVEHANELEPE KİYASLA DAHA ÇOLUK ÇOCUK İSİ BİBİ DURSALAR DA PASAJ İÇİNDE KUTU KÖSELERDE KONUMLANDIKLARI İÇİN BELANIZ DAHA KOLAY BÜLA-CABİNİZ YERLEDİR... O NEDENLE KIZLAR BÖYLE YERLERDE GELMEZLER. ZATEN KIZLARIN HESAHANGİ BİR OYUNDA USTALASTISI DA BÖRDÜSMEMİSTİ; DİYE DÜŞÜNÜRKEN BEN, UFAK ÇAPTA BİR SOK GEÇİRDİM..

SENE 1988, 15 YAŞINDAYIM..LİSEDE, OKULDAN 9 GÜN ÜST ÜSTE KAÇMAMA NEDEN OLAN ATARI SALONUNDAYA DOUBLE DRAGON OYNUYORDUM. BU OYUNDA PUSAL BERNSTEİN'DEN ZOR OLMASIN, SHUKO DİVE BOSS VARDI... SON ADAM OLМАNIN VERDİSİ "YENİLMEZLİK" HİSSİYATINI EN İYİ YASATAN DÖVÜS-COLERDEN BİRİDİR KANIMCA. İNSANI DELİRMENİN EŞİGİNE GETİRİR, YİPATIP COK... NEYSE, 3 JETON, 4 JETON... DENİYORDUM SÜREKLİ AMA BİR TÜPLÜ YENEMİYORUM. ARTIK NASIL CİLDİROİYSAM "HAY SENİN GİBİ BOSS'UN BEN TAAN!" DİYE BİR KÜPDİTTİM. BİRİ ORDA "557, ALLOO... GÖRMÜYO MUSUN BURDA BİR BAYAN VAR..." DİYE BABİROİ BANA NOLUYO YA DİYE DÖNDÜM BİR BAKTIM, ARABESK DUYGULAR YASAYAN SEVGİLİ BİR ÇİFT VAR ARKAMDA!.. BİZİM BİBİ ÇOLUK ÇOCUK DA DEŞİLLER. BİLODİN ÜNİVERSİTE GENCLİSİ.. PASTANEDE MUHALLEŞİ YEMEK, ÇAY BAHÇE-SİNDE MUHABİRET ETMEK, KAFELERDE CİLVESİLEMEK YETMEMİŞ, ATARI SALONUNA GELMİŞLER Bİ DE.. STREET FIGHTER 2'NİN OLDUĞU MAKİNALADAP. CHUN-Lİ Yİ SECİMS ABLA, HEYECANLI HEYECANLI OYNAMAMA CALISIYOR. ADAM DA GOLF ÖĞRETEİN EĞİTMEN EDASıyla YAPISNIS KIZA ARKADAN, BİLKİTE "SPINNING BİD KICK" YAPıYODLAR (CHANİ SU BACAKLARINI ACIP HELİKOPTER BİBİ DÖNDÜĞÜ HAPEKET)... BEN ŞAŞİRDİM TABİ ADAM BANA BABAİRİNÇA, ATARI SALONUNDAYA İLK DEFA KIZA RASTLAMAK, HEM DE SEVGİLİSİNİN YANINDA BİR DE ONDAN AZAD İŞİTMEK?... YABANCILASTIM BİRDEN HERSEYE, DÖNDÜM KALDIM.. SONRA KENDİME GELİNCE SINİRE KESTİM AMA EFENDİLİĞİ DE ELDEN BİRAKmadım, SUSTUM, DÖNDÜM ÖNÜME. TABİ BÖYLE YAPINCA KORKTUM SANDI DAHA BİR COSTU BU, BEN DOUBLE DRAGON OYNARKEN HOP BİRDİ YANIMAT...

SİMDİ BU HAPEKET "BERÇEK HAYATTÀ EZDİM, DİJİTAL ORTAMDA DA EZERİM... YENİBENİZE YANLIŞI AFFETMEM ULEN!" TARZI BİR MEYDAN OKUMADIM AMA YAPILDIBI YER BAKIMINDAN COK COK YANLISTIP... AZ ÖNCÉ VERDİBİM KAHVEHANE ÖRNESİ BİBİ, HANSİ ERKEK SU LES GİBİ ORTAMA KIZ ARKADASINI GETİRİP YAHU HANSİMİZ KARDESLER KİPAAZHANESİNE GİDİP SEVGİLİSİYLE MAC İZLEDİ? BÖYLE SACMA SEY Mİ OLUR?...

AYRICA MEKAN SAHİBİ DAHİL HERKES TANIYOR
BENİ ORDA, SEN KİMİN CÖPLÜĞÜNDE KİME HAVA YAP-
YORSUN? HEM DE YANINDA KIZ VARKEN? AKLINI YİTİR-
MİŞ OLMASI LAZIM!... NEYSE...
BU AT KAFASI GİRDİ YANIMA. CHENG FU'YU SEÇTİ BAŞ-
LADIK DÖVÜSMEYE... HANI POKER MASASININ ETRAFIN-
DA DOLASAN HATUNLAR VARDIR YA, MOTİVE EDERLER
OYUNCULARI. HAH İSTE BU KIZCABİZ DA AYNEN BÖYLE
SEÇTİ SEVGİLİSİNİN ARKASINA, SAPILDI BELİNE "HADI,
VUR, VUR ASKIM" FALAN DİYE DESTEK VERMEYE BASLA-
DIL.. BEN TABİ YINE YABANCILASTIM HERSEYE. "BURASI
NEDİSİ, BEN KİMİM, BİZ NE YAPIMOSUZ?" DİYE DÜŞÜN-
MEKTEN İLK RAUNU HİÇBİR SEY YAPAMADIM, YENİLOĞUM..
BİZİM AT KAFASI İSE SEVGİLİSİNİ SOV YAPMAYA DEVAM
EDİYORDU HALA. 2. RAUNU İSE TAM YENİLMEK ÜZEREY-
KEN ROCKY BİBİ GAZA GELİP TOPAPLANDIM, KOMBO
MANVASI YAPTIM HERİFİ.. ADAM YENİLİNCE SINİPLENİP
KIZA BABİRDİ SU SEFER "YAHU SARILMASANA KIZIM
BAK SENİN YÜZÜNDEN YENİLOĞUM" DİYE, KIZI DISARI
YOLLADI.. TÜM BU YASANILAN GEŞGİNLİK MİLLETİN
DİKKATİNİ ÇEKTİ TABİ, DOLUSTULAD ARKAMIZA İZLE-
MİYE BAŞLADILAR OYUNU. NORMALDE DÖVÜS
OYUNLARINI İYİ OYNARIM AMA BİRİ BENİ İZLE-
DİĞİ ZAMAN DABA DA MOTİVE OLUP SOV YA-
PARIM PEŞMEN.. SON RAUNU DA ÖYLE OLDU.
KUFUR BİBİ DÖVÜDÜM HERİFİ. KOMBO İÇİNDE
SİRAKTIM. YENİMEYE YAKIN BİR DE SÜPER
CAKTIM BUNA, FELEBİNİ SASIRDI!.. TABİ
BÖYLE YENİLİNCE, BİR DE SU ÖZGÜVEN
YÜZÜNDEN KIZIN KALBİNİ DE KİRİNÇA KÜF-
PERTTİ BU. VAY EFENDİM KOL BOZUKMUS
DA İSTEDEKİ HAREKETİ YAPAMANISMIS DA,
ONA KÜFREOYOR.. SALONUN SAHİBİ DE
ARKADA OYUNU İZLİYORMUS. O KÜFÜR
DUYUNCA BUNUN ENSESİNDEN TUTUP
"SST, ABZINI BOZMA, EFENOİ BİBİ OYU-
NUNU OYNA, GİTİ.." DİYE BİR BABİRDİ.
KORKUDAN HERİF TİTREME KRİZİNE GİRDİ
YANIMIZDA.. SONRA SEVGİLİSİNİ DE ALIP
GİTTİLER SALONDAN. BİR DABA DA GÖR-
MEDİM HİÇ...

BU OLAYDAN SENELED SONRA..
2008 YILI, LOMBAK DERGİSİ'NDE ÇİZER-
LİK YAPIYORUM. DERGİDE SABAHLAĞI-
MEZ ZAMANLAR HAVA ALMAYA İSTİKLAL'E
ÇİKTİBİMZDÄ MUHAKKAK UBRADİĞİMİZ
BİR ATARI SALONU VARDI, BELKİ HATİP-
LAPSİNİZ, ESKİDEN AZNAVUR PASAJI'NIN
YANINDAYDI, SONRA ARA ÇAYCILARIN
SOKAĞINA TAŞINDI SU YER. NEYSE, YİNE
GİTTİK BİR GÜN ARKADASLARLA, HERKES
SEVDİĞİ OYUNLARA DABİLDİ. BEN KING OF
FIGHTERS 98'E GİRDİM. OYNUYORUM GAYET
GUZEL, DERKEN TARİH TEKEPPÜR ETTİ VE
SALONA SEVGİLİSİYLE GELEN BİR AT
KAFASI GÖRÜNDÜ KAPIDA.. YILLARDIR
TAKSIM'DEKİ MARJİNAL HAYATI SOLU-
GUMUZDAN SU SEFER GARİPSEMEDİM
OLANLARI. ENERJİ SAÇA SAÇA GİRDİ
BUNLAR İÇERİ. BANA GÜDÜMLƏNMİS BİBİ
GELDİLER, ADAM JETON ATI GİRDİ YA-
NIMA HEMEN. BEN DE RAKİP BULAMIYORUM
DİYE ÖZÜLÜREN ADAMIN SU HAREKETİ
HOSUMA GİTTİ. HAH DEDİM BİLEN BİRİ ÇIKTI
SONUNDA. NEYSE GİRDİ, SEÇTİ ADamları,
BAŞLADIK OYNAMAYA. YALNIZ SU SEFER
ÖYLE FENA YENİLOĞUM Kİ.. MAHFOLDUM..
HAYIR KOL DA BOZUK, OYNARKEN ELEK-
TRİK ÇARPİYOR ELİME FALAN. BİR DE
SEVGİLİSİ BARBAR CONAN'A GAZ VEREN
FETTAN HATUNLAR BİBİ KULAGINA
"YEN ONU, BEKMEZİNİ AKIT, MAHFET!"
DİYE FİSİLDİYORDU İNCEDEN...



ADAM DA GENEBAZ ÇIKTI, HABİRE "HAH HAA, İSTE
KOMBO DEDİGIN BÖYLE YAPILIR" DİYE BİBİ BİBİ
KONUSUYOR.. İO SENE GEŞİYE GİTTİ KAFAM, YABAN-
CILASTIM YİNE HERSEYE.. DERKEN BUNLAR İSİ İVİCE
SEBEKLİGE VERDİLER, ÖPÜSTÜLER YANIMDA PİS PİS...
O AN SЕНДЕ ŞALTER ATI "SENİN BEN OYNAYACABIN
OYUNU BİLMEM NAPİYİM" DİYE KUFUR ETTİM. BUNLAR
DONDU KALDI.. BEKLEDİM KAPSILİK VERSİN DE DALAYIM
DİYE AMA ONU DA YAPAMADIM, YİNE BİR KÜFÜR SALLADIM
ÇIKTIM ORDAN..
VELHASIL.. NASIL Kİ GEMİDE KADIN OLMASI USURSUZLUK
GETİRİP, ATARI SALONUNDAYA DA KADIN OLMASI BANA USUR-
SUZLUK GETİRİYOR MALESEFI.. ŞİMDİ TABİ ATARI SALONU
KALMADI AMA ONUN YERİNİ PLAYSTATION KAFELER ALDI,
LANET HALA DEVAM EDİYOR MU GENÇLER?!!

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www(chip.com.tr)

DB
Dünya Bilgi A. A.

Donanım

Grafikler gelişiyor, depolama kapasiteleri artıyor...

Ne donanım firmalarının kar amaçlı stratejilerine, ne de oyun firmalarının donanım firmalarıyla olan anlaşmalarına yetişemez oldu. Buna paralel olarak ekran kartı sektörünün de oyuncuların cebini hortumladı bir gerçek. Yine de en iyi grafiği, en iyi performansla alabilmek için pamuk eller cebe

diyor ve ATI'nın son şaheserine bir göz atıyoruz.

Öte yandan evinde bir "arşiv kutusu" bulundurmak isteyenler için de ZyXEL'den müthiş bir ürün geldi. Tüm dosyalarınızı sisteminizden bağımsız bir kutucukta saklamak ve arşivinize herhangi bir bilgisayardan erişmek nasıl olur dersiniz?



116

ZyXEL NSA 220 Plus

Tüm verilerinizi tek bir aygıtta toplamayı dilediniz mi? ZyXEL sizin için bu işi de halletti.



119

Teknik Servis

Recep Baltış, donanımsal çökmez sokakları bir bir açıyor ve trafiği akıcı hale getiriyor!



Sapphire Radeon HD 5970 OC

ATI, yepyeni silahı ile hem zirveye çıkmayı, hem de nVidia'yi devre dışı bırakmayı planlıyor.

117



■ Siyah veya beyaz renk seçenekleri olan ürün ufak boyutuya da beğenimizi kazandı.

ZyXEL NSA 220 Plus

Kaydet, depola, seyret

Geçtiğimiz günlerde dijital oyun satışı Steam'de, oyuncuların kullandıkları bilgisayarları üzerinde yapılan bir araştırma dikkatimi çekti. Araştırmadaki en önemli noktalardan biri, oyuncuların bilgisayarlarındaki sabit disk alanıydı. Sabit diskinde 10 ila 100 GB arasında boş yer olan oyuncuların oranının %40 olması, ortada ciddi bir kapasite probleminin olduğunu gösteriyor. Tam da bu ay test merkezimize konuk olan ZyXEL NSA 220 Plus da depolama derdinize bir çare olurken, beraberinde üstün özelliklerle gelen bir ürün. Network Attached Storage, yani "ağa bağlı depolama cihazı" olarak adlandırılabileceğiımız NSA 220 Plus, aslında içerisinde Linux işletim sistemi barındıran ve bilgisayarınızda günlük hayatı yaptığıınız işleri kolayca sırına yükleyebileceğiniz bir mini PC. Sadece 20 Watt güç tüketen bu minik depolama cihazının arka kısmında, ağa bağlanması gereken bir Gigabit Ethernet portu varken ön kısmında da harici disk bağlamanızı olanak tanıyan iki adet USB girişü yer almıştır. Ürünün içerisinde de iki adet 2TB, toplamda 4 TB (4000 GB eder.) kapasitede

disk takabilmenize olanak tanıyan iki adet 3.5"lik SATA disk yuvası yer almaktır.

Peki NSA 220 Plus bize ne vaat ediyor? 10 parmağından 10 marifet olan ürünün bize ilk sunduğu özellik DLNA, yani Digital Living Network Alliance desteği. Bu özellik, destekleyen cihazların birbirileyle müzik, film ve fotoğraf gibi içerikleri kablolu veya kablosuz bir biçimde paylaşmasına yarayan ve elinizdeki bütün içeriği oturma odaniza taşımamanızı veren bir teknoloji. Cihazı ağa dahil ettikten sonra, internet tarayıcınızı penceresini açıp adres satırına "NSA220" yazarak cihazın arabirimine ulaşabilir ve gerekli dosyaları aktardıktan sonra sırtınızı koltuğa yaslayabilirsiniz. Eğer elinizde izleyeceğiniz bir dizi ya da içerik yoksa da dert değil. NSA 220 Plus, içerisinde barındırdığı Torrent istemcisi sayesinde sizin için dosyaları otomatik olarak indirebilir; yani sabah Torrent dosyaları ekledikten sonra akşam gelip evinizde Californication'da Hank Moody'nin maceralarını izleyebilirsiniz. İsterseniz cihazın içerisindeki FTP sunucusunu devreye sokup dosyalarınıza her yerden erişebilir veya dosyalarınızı arkadaşlarınızla da paylaşabilirsiniz. Son olarak Broadcatching özelliği de olan NSA 220 Plus sayesinde kaçırılmak istemediğiniz yayınları da kaydedebilirsiniz. ■ Recep Baltaş

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ağ protokolleri	CIFS/SMB, FTP, HTTP
Dosya sistemi	EXT2, EXT3, FAT, FAT32, NTFS
Disk yönetimi	RAID 0 & 1, JBOD
İşlemci ve bellek	Marvell 500MHz, 64 MB DDR x 2
Bağlantılar	2 x USB, 1 x Gigabit LAN
Boyutlar ve ağırlık	202 x 113 x 142(GxDxB) mm, 1.5 kg

ZyXEL NSA 220 Plus



- + Zengin özellikleri
- + Ufak boyutu
- + Düşük güç tüketimi
- NZB desteğinin olmaması

Fiyat: 249 Dolar + KDV

İthalat: Penta

Web: www.penta.com.tr

Puan: 7,5/10



HD 5970'i kasanıza taktıktan sonra kapağı bir daha kapatmak istemeyebilirsiniz.

Sapphire HD 5970 OC

Gezegenin en hızlı ekran kartını selamlayın!

Bundan bir önceki "dünyanın en hızlı ekran kartı" nVidia GTX 295'in ve ondan önce de rekoru elinde bulunan AMD/ATI HD 4870 X2'nin destanını yazdığını zamanları daha dün gibi hatırlıyorum. Zaman aslında çabuk geçmiyor ama ekran kartı üreticileri eskiye kıyasla artık çok daha hızlı bir yarış içerisindeyler. Test merkezimize bu ay konuk olan Sapphire HD 5970 ise yarışın liderini anlamamızda büyük kolaylık sağlayacak olan bir kart. HD 5970'in performans testlerine başlamadan önce kartın teknik özelliklerine değinmeye fayda var. İki adet HD 5870 GPU'suna sahip olan HD 5970, bir önceki nesil 4870 X2'ye göre iki kat daha fazla Shader, ROP ve transistör barındırıyor. 2 GB belleğe sahip olan kartın bellek arabirimini 512 bit. HD 5970'in tüm bu özelliklerinden de öte, oyunculara getirdiği çok önemli yenilikler mevcut ve bunlardan ilki de DirectX 11. Colin McRae: DiRT 2'nin çıktıği bu günlerde Microsoft'un en son grafik arabirimini DirectX 11'i destekleyen kart, daha yumuşak köşeler ve çokgen yapılar için Tesselation destegine sahip. Yine ekran kartının işlemciyle daha uyumlu çalışması için Multi-Threading ve PC'nizde çalışan yazılımların ekran kartının gücünden yararlanması için DirectCompute teknolojilerini de destekleyen kartın tüm bu özelliklerinden yararlanmak için Windows 7 bıçılıkta.

Şimdi ister sen karanlık dünyalara doğru bir gezintiye çıkip nVidia'nın tatlı rüyalar mı, yoksa kabus mu göreceğine bir

bakalım. Benim de severek oynamaya başladığım Electronic Arts'ın yeni kart tabanlı RTS oyunu BattleForge ile başlıyoruz testlerimize. Test için bu oyunu seçmemizdeki en büyük etkense oyunun DirectX 10.1 destekli harikulade grafikleri. 1280 x 1024 çözünürlük, 2 x AA ve 8 x AF açık olarak yaptığımız teste GTX 295, saniyede 100 fps gösterdiği sunarken HD 5970, saniyede 133 fps ile liderliği göğüsliyor. Aslında bu çözünürlükte test etmemizin amacı, çoğu oyuncunun bu çözünürlüğü kullanmasından başka bir şey değil. İsterseniz kartın bir de FullHD ve hatta daha da yüksek çözünürlüklerde ortaya koyduğu performansa bakalım. Bunun için yeni çıkan oyunlardan Call of Juarez 2'yi çalıştırıyoruz ve 1920 x 1200 çözünürlükte AA'yı kapatıp 16 x AF açıyoruz. Sonuçta 121 fps sunabilen GTX 295, 193 fps sunan HD 5970'İN önünde eğilmek zorunda kalıyor. Farklı tatlar sunabilmek için farklı oyular seçtiğimiz bu defa. Bunlardan biri de Warhammer 40.000: Dawn of War II. Bu denli devasa bir oyuna, 2560 x 1600 gibi devasa bir çözünürlük yakışır dedik ve 4 x AA ile 16 x AF açık teste başladık. 130 fps sonucunu veren HD 5970'İN yanında domuz gribinden halsiz düşen nVidia, 85 fps'den öteye gidemedi. Düşenin dosta olmaz edasıyla bir sonraki teste geçtiğimiz Far Cry 2 ile Afrika'nın geniş ovalarını geniş geniş görmeğin için çözünürlüğü yine 2560 x 1600 seviyesine dayadık. Sadece 4 x AA açtığımız teste 70 fps veren GTX 295, 100 fps sunan HD 5970 tarafından dersini alması için evine gönderildi. Sonuç olarak

Sapphire HD 5970 dünyanın en iyi ekran kartı olmayı başardı, boşa 39 Watt ve tam yükte 304 Watt tüketmesiyle HD 5850'den sonra dünyanın Watt başına performansı en yüksek ikinci ekran kartı olmayı başarıyor. Son olarak kartın 35 cm uzunluğuyla dünyanın en büyük ekran kartı olduğunu da belirtelim.

■ Recep Baltaş

Sapphire HD 5970 OC



- + DirectX 11 desteği
- + Rakipsiz performansı
- + Düşük güç tüketimi
- + Serin çalışması

Fiyat: 699 Dolar + KDV

İthalat: Penta

Web: www.penta.com.tr

Puan: 9,5/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Cekirdek frekansı	735 MHz
Bellek frekansı	4040 Mhz
Arabirim	PCI Express 2.1 x16
Bellek türü	2GB(1GBx2) / 512 bit(256bit x2) GDDR5
Yuva sayısı	3 x PCI Exp x16, 2 x PCI Exp x1, 2 x PCI
Diger	DiRT 2 ve BattleForge oyunları



A-Data'nın yeni SSD'leri XPG SX95 ve S592

Windows 7'nin sistemde SSD disk algıladığı anda, yillardan beri kullandığımız disk birleştirme hizmetini anında kapatlığını biliyor muydunuz? Bunun nedeni SSD disklerin disk birleştirmeye ihtiyaç duymayacak kadar hızlı ve gelişmiş olmaları. A-Data'nın yeni SSD diskleri de Windows 7'den daha iyi performans almanız için yeni firmware ile geliyorlar. Windows 7'nin TRIM özelliğini kullanan bu diskler, boş alanları daha iyi organize ediyor ve diskin performansını artırırken ömrünü de uzatıyor. Tek derdimiz fiyatları ki elbet bir gün o da düşer.modunda çalıştırıldığını belirtelim.

Bilgi için: www.adata-group.com/tr

ASUS'tan EAH5770 CuCore

ATI'nın düşük güç tüketimine karşı çok yüksek performans sunan yeni nesil HD 5000 serisi ekran kartları birçok üreticinin istahini kabartıyor. Bu bağlamda 5770'i içerisinde 164.5 gram bakır bulunan kendi özel soğutucusuyla soğutan ASUS, karta hız aşırıtma yapacak olan kullanıcıların ekmeğine yağ sürüyor. Karşılaştırma açısından baktığımızda nVidia GTX 260 ile aşağı yukarı aynı performansı sunan bu kart, DirectX 11 ve Shader Model 5.1 desteğinin yanında, tam yükte 168 Watt tüketen rakibine karşı 112 Watt tüketerek güç tasarrufu alanında da rakibini ezmekten geri kalmıyor.

Bilgi için: www.asus.com.tr



MSI'in son bombası

Dünyanın ilk AMD 890FX yonga setli anakartı MSI tarafından üretildi. AM3 işlemcileri destekleyen bu anakartta USB 3.0 ve SATA 6 Gbps yer alıyor. Anakartta yer alan altı adet PCI-Express 2.0 x16 portunaysa "gözünüz doysun" demekten başka yorum yapamıyoruz. İsteyenler dört tane HD 5970 alıp toplamda sekiz adet grafik çekirdeğinin gücünden yararlanabilirler. Son olarak MSI'nın 890FX yonga setinden IDE desteği çıkarmasına karşın, MSI'nın bu anakartta illa da IDE portu koymasına bir anlam veremedik. Oldu olacak, bir de diske sürücü portu taksaydin MSI!

Bilgi için: www.msi.com.tr



Teknik Servis

2010'a girerken, geçen sayımızda tüm LEVEL okurlarına, bütçelerine göre satın alabilecekleri birer PC tavsiye etmiş olduğumdan ötürü mutluyum. 2010'da yepyeni ve heyecan verici oyunlar diliyorum herkese. Sözlerimi bitirmeden önce şunları da eklemek isterim: Orijinal alın, az olsun ama öz olsun. Derslerinizi de sakın ihmal etmeyin. Benim gibi vaktinde bitirin okulunuza. Sonra çalışın, para kazanın. Böylelikle tonla oyun alabilirsiniz.

S: Yaklaşık bir hafta önce karşılaştığım config hatası nedeniyle bilgisayarıma zar zor açıyorum. Bu mail'i yazmadan 30 dakika önce bu hataya çok sinirlendim ve arkadaşımın Vista DVD'si aldım. (Bu arada sistemim Vista Home Premium.) BIOS ekranı geldikten sonra sistem açılmamaya başladı, ben de sabit diskimi söktüm ve yeniden

taktım. Bu defa o ekran da gelmedi. Format atmak istemiyorum çünkü bilgisayar açılmadığı için resimlerimi yedekleyemem. **Melih Mete C:** Merhaba Melih, öncelikle sistem açılırken BIOS'a gir ve Boot sıralamasından DVD'yi ilk sıraya al. Kaydet ve çıkış. Sistem Vista DVD'sinden boot edecektir. Sistem açıldıktan

sonra kurlum seçeneği olarak "yükseleme"yi seç ve kurluma başla. Bu sayede dosyaların silinmeyecektir. Aslında benim sana asıl tavsiyem artık Windows 7'yi geçmendir. Aynı işlemi dosyalarını kaybetmeden Windows 7'ye geçerek de yapabilirsin. Önemli olan kurarken "yükseleme" seçeneğini seçmek. Kurlumdan ➤

► **sonra zararlı yazılımlardan korunmak için ücretsiz olan Microsoft Security Essential'ı kurmayı da ihmal etme.**

S: Uzun zamanlı netbook bakıyorum kendime Recep Abi. Sonra şu netbook'ları duydum ve almaya karar verdim. "Asus EeePC 1000HV" diye bir netbook varmış. Acaba onu alsam Call of Duty, FIFA 2002 - 2003, NFS Underground gibi oyuncuları oynayabilir miyim? Sonuçta harici bir ekran kartı var değil mi? ByPcKoPaT

C: Asus EeePC çok ufak ekrana sahip olan ve oyun oynamak için tasarlanmamış bir ürün. Üründe harici ekran kartı olması hiçbir şeyi değiştirmez zira ekran çözünürlüğü çok düşük ve ekran boyutu itibarıyle ekranda aynı anda iki futbolcuya görmen bile bir mucize olacaktır. Netbook'lar oyun için kesinlikle uygun değil. Oyun için en azından 13.3" ekrana sahip ürünler gereklidir.

S: Geçenlerde bir internet kafeye gittik arkadaşıyla. Arkadaşım, Crysis Warhead'i 1920 x 1080 çözünürlükte 8x AA ve Very High ayarlarında hemen hemen hiç takılmadan oynadı. Ben de aynı özellikteki başka bir bilgisayara oturdum ve 1440 x 900 AA kapalı bütün ayarlar High'da oynadım fakat görüntü kalitesi çok kötüydü, efektlere iğrençti. Acaba bunun nedeni grafik kartı sürücüsünün güncel olmaması ya da yüklenmesi olabilir mi? Ayrıca araştırdım ve Sapphire HD 4850 adlı altında birden fazla çeşitte kart gördüm (Soğutma sistemi anlamında.) bu bir diğer neden olabilir mi? Ben Asus HD 4850 almayı düşünüyorum. Tek slot'luk ve soğutma sisteminin görünüşü sapphire ile aynı. Bu kartı seçmemim tek nedeni ise Smart Doctor özelliği. Sence Zotac GTS 250 mi alayım yoksa asus HD 4850 mi ya da Sapphire HD 4850 mi? Ozan Temel

C: Sorun büyük ihtimalle çözümüyle ilgili. Eğer monitör LCD ise ve oyunun çözünürlüğü de o ekrانın desteklediği en iyi çözünürlüğe ayarlı değil ise bu tür bozuk bir görüntü

ile karşılaşman çok doğal. Ekran kartı konusunda ise sana tavsiyem yeni çıkan DirectX 11 destekli HD 5750 almandır. Bu vakitten sonra DirectX 11 desteği olmayan kartlara yatırım yapmak pek mantıklı değil.

S: Yeni bir dizüstü bilgisayar almak istiyorum. Internet için kullandığım bir masaüstü bilgisayarı var. Sorum ise şu yeni çıkan oyuncuları rahatlıkla oynayabileceğim bir dizüstü bilgisayar almak istiyorum. Eylül sayısında gördüğüm samsung R522 X504TR modeli dizüstü bilgisayarı düşünmüştüm. Büttüm 1200 ile 1400 TL arası alabileceğim iyi bir laptop önerebilir misiniz sorularım bu kadar iyi çalışmalar kolay gelsin. Eren

C: Biz Eylül ayında ürünü incelediğimiz sıralarda vergilerde bir indirim vardı ve bu esnada ürün 1250 TL'ye almak mümkündü. Şu anda ise ürünün fiyatı 1400 TL civarında seyrediyor. 3GB belleğe sahip olan Samsung R522-JS04TR modeline bakabilirsiniz. Bütün oyuncuları rahatça oynatabilecek kapasiteye sahip. Daha ekonomik bir ürün arıyorsanız R518 DSOATR'ye de bir göz atmanızda fayda var. Tek eksiki işletim sistemiyle birlikte gelmemesi.

S: Bir sistem toplamaya karar verdim 2005'ten bu yana aynı PC'yi kullanıyorum. İçinde monitör, sabit disk, CD okuyucu ve TV kartının olmadığı ve 1400 - 1700 TL arasında bir kasa toplar misiniz? DirectX 11 oyunları çıkacak olmasına rağmen neden GTX295 HD 5870'den daha pahalı olabiliyor? Onur Demir

C: Sistem için şu parçaları öneriyorum: AMD Phenom II X4 955 BE, Gigabyte MA790XT-UD4P, OCZ 4 GB DDR3 1600 MHZ CL7 Reaper HPC, Sapphire HD5770 DirectX 11 DDR5 128 bit, Thermaltake SopranoRS 101 500W PSU. Parçaların toplam maliyeti KDV dahil 1500 TL tutuyor. Fiyat arama motorlarından en uygun fiyatları bulman mümkün. Diğer soruna gelecek olursak GTX 295, HD 5870'den hızlı

bir kart ve bu kartı sadece oyuncular tercih etmiyor. Bilimsel araştırmalar için bu kartı satın alanlar da mevcut. Fakat son olarak HD 5970'nin çıkışmasıyla birlikte artık dünyanın en hızlı kartı 5970.

S: MSI P45 Platinum anakart, Intel E8600 Core 2 Duo 3.33 Ghz, Sapphire HD4850 TOXIC, OCZ 4GB 800 Mhz ve 300W Frisby PSU. (Güç kaynağını bakkaldan aldınız herhalde. - Recep) Size sorum güç kaynaıyla ilgili. Bu işlemci ve anakartı taktirden sonra bilgisayar sürekli olarak belirli aralıklarda kendini resetlemeye başladı. Örneğin, 2K10 oynuyorum ve yaklaşık 20 dakika sorunsuz çalışıyor. Fakat bir süre sonra bilgisayar takılıyor ve yeniden başlıyor. BIOS reset'leme, sürüm güncelleme gibi alternatifleri denedim ama hep aynı sorunla karşılaştım. CoD: MW2 oynarken de farklı bir sorunla karşılaştım. Oyunu yaklaşık yarı saat sorunsuz oynadıktan sonra masaüstüne atıyor ve "Hata raporu gönder - gönderme" uyarısı çıkıyor ve oyun kapanıyor. Bir diğer sorun ise yine aynı oyunda bir süre sonra ATI'den uyarı geliyor ve "ATI, grafik sürücülerini sıfırladı" denen bir yazı çıkıyor hemen sonra oyun sorunsuz çalışmaya devam ediyor. Eğer sorun güç kaynağında bana 750W civarında birkaç model önerebilir misiniz? Kivanç Köseoğlu

C: Şimdi öncelikle bugüne kadar marca adı vermedim ama artık oyuncuların uzak durması gereken markaları açıklama gereği duyuyorum: Frisby, Quake, Everest ve adı şunu duyulmamış diğer bütün markalar... Bu markalardaki güç kaynaklarını ucuza alıp tasarruf yaptığından düşündürken bütün sistemi tehlikeye atıyorsunuz. 1000 TL'lik sisteme kesinlikle 10 TL'lik güç kaynağı takmayın. Size tavsiyem uygun fiyatına karşın 720 Watt güç sunabilen Gigabyte Superb 720W almanızdır. ■

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

En Saçma Donanım Soruları

Virüsleri Anti-Virüs yazılımı üreten firmalar mı yapıyor?

Bazı asırı zeki insanların ardi arkası kesilmeyen bu yaratıcı fikirlerine ben hep gülmüştüm. Şimdi basit bir örnek verelim. Son zamanlarda piyasaya çıkan bir virüs vardi ve adı "Conficker" idi. Virüs çıktığında piyasadaki hiçbir güvenlik yazılımı bu virüsü temizleyemiyordu. Daha sonra virüs araştırıldı, reverse-engineering yöntemi ile analiz edildi ve panzehiri üretildi. Eğer virüsü yapan kişiler güvenlik firmaları olsaydı, virüs çıkar çıkmaz bas bas bağırmazlar mıydı "Conficker'i sadece bizm yazılım temizliyor" Diye? Bu sadece çok basit bir örnekti. Güvenlik firmaları zaten fazlasıyla para kazandıkları için ek gelir elde etmek için virüs yazmalarına gerek yok. Bu işi yapan kişiler para ve şöhret kazanmayı amaçlayan

hacker'lardan başkası değil.

ReadyBoost için USB bellek takımı, sistem iki katı hızlanmadı, neden?

Microsoft da zaten sistem iki katı hızlanacak demedi ki sevgili kullanıcı. ReadyBoost, sık kullanılan uygulamaların daha hızlı çalışılabilmesi için bu uygulamaların USB belleğe yazıldığı bir teknolojidir. USB bellekler hiçbir zaman RAM'lerin hızlarına ulaşamayacaklar zira ikisinin de kullanım alanı çok farklı. Bu durumda USB bellek ile programların daha hızlı açılacaktır ama emin ol performansta nirvanaya ulaşan zor.

Kasa kapağını açmak sistem soğumasına yardımcı olur mu?

Hayır! Dikkat ederseniz piyasada satılan bütün

kaliteli kasalarda ön ve arkada birer fan yer alır. Öndeki fan havayı içeri alırken arkadaki fan da dışarı atar. İşte buna da hava sirkülasyonu denir. Bu sayede kasa içinde oluşan sıcak hava dışarı atılarak içeriye sürekli soğuk hava girmesi sağlanır. Kasanın kapağını açtığınızda ise hava sirkülasyonun bozulması bir yana, bileşenlerin topladığı toz statik elektrije neden olarak parçaların ömrünü dahi azaltacaktır. Eğer böyle bir şeye gerek olsaydı emin oln kasalar kapaksız satılırdı.



Sistem Gereksinimleri



The Saboteur
1.03 yamasını yükledikten sonra ATI kartları da sorunsuz çalışan The Saboteur ciddi sistem gereksinimleri olan ve başarılı grafikleri ile göz dolduran bir oyun. ATI problemini uzun bir sürede çözen oyuncu: dört çekirdekli işlemci, x800, yani üst seviye ekran kartları ve 3 GB RAM

istiyor. 7 GB disk alanı ile mütevazi bir tablo çizen The Saboteur keşke DirectX 9 yerine 10 veya 11 destekli olsaydı!



Colin McRae DiRT 2
nVidia fanları buna kızılarım ama yapacak bir şey yok. ATI alan Üsküdar'ı çoktan geçi, Subaru Impreza ile pistlerin tozunu attırıyor. DirectX 11 destekli bir ekran kartınız varsa DiRT 2 ile görüntü kalitesinin gerçek anlamda ne olduğunu anlayabilirsiniz. Tabii bunun yanında dört

çekirdekli Phenom II veya Core i7 işlemci, 3 GB bellek ve 10 GB disk alanı da olmazsa olmazlar arasında. Oyun her ne kadar bütün sistemlerde de çalışıyor olsa da siz bütçenizi ayarlayıp en azından bir HD 5750 edinin.

Rogue Warrior
Oyun firmaları zamanında Crysis'in öün açtığı yoldan gidiyor gibiler. Zira Rogue Warrior da çift çekirdekli en az 2 Ghz hızında bir işlemci, yine 8800 GTS yani x800 üst seviye ekran kartı ve 2 GB sistem belleği istiyor. 4 GB sistem alanı gerektiren oyun DirectX 9 ile geliyor. Buradan

çıkarılacak ders şudur: x800 serisi bir ekran kartı ve 4 GB RAM'ın yanında çift çekirdekli bir işlemci artık şart!



Avatar
Sistem gereksinimlerini görünce, oyuna olan saygım arttı. Bazı oyunların kaliteli olması sistem gereksinimleri yüksek olmak zorundadır ve siz de bu oyunu oynayacaksanız kaliteli bileşenlere sahip olmak zorundasınız! Avatar'ın fantastik dünyası da ancak DirectX 10 destekli bir ekran kartı ile gerçekliğe kavuşabilir. Windows 7, 2 GB sistem belleği, çift çekirdek işlemci ve 4 GB disk alanı tavsiye edilen özellikler arasında.



The Sims 3 World Adventures
2 Ghz işlemciniz, XP, Vista veya Windows 7 işletim sisteminiz, 4.5 GB disk alanınız ve bir de DVD sürücünüz varsa The Sims 3'ün dünyasına "akabilirsiniz". Oyunun ekran kartı gereksimi 128 MB olarak belirtildiği için kesin bir şey diyemiyorum fakat EA'ın burada "saçmaladığı" kesin. EA bile ekran kartlarını MB değerine göre değerlendiriyorsa benim size diyecek tek söüm var: bir ara benim ekran kartı satın alma rehberini okuyun.



Torchlight
Sistem gereksinimleri en düşük olan oyunun en sona kalması bir tesadüf mü ben de bilmiyorum ama 512 MB bellek ile çalışabilecek bir oyun yapmak gerçekten de günümüz şartlarında takdire değer bir durum. 800 Mhz işlemci ile bile çalışabilecek olan bu oyun fil tarihinden kalma Radeon 7200 ile dahi çalışabiliyor. 400 MB disk alanı isteyen oyun işletim sistemi olarak Windows 2000 ve sonrası dierek beni gülme krizine sokmayı başardı. Güle güle oynayın.

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P3X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD RS7X PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel P55- X58 / AMD RS790X Yonga Seti (SATA 3.0)
İŞLEMCİ	Intel Core 2 Duo E5200 / AMD Athlon 64 X2 5200+	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4- Black Edition
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1 x 1024 MB)	2 GB DDR2 800-1066 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2 / 3 1066-1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce GT 220 / Radeon HD 4650	Radeon HD 5750	HD 5870 / HD 5970
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB [RAID 0 / 1] / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Starter	Microsoft Windows 7 Home Premium	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar



KEZBAN

RAPORU

CEM ŞANCI

Geçen gün Californication'ı seyrediyordum. Dizinin senaristi artık nasıl mükemmel bir kadın tasviri hayal etmişse, dizinin kahramanı Hank Moody'nin aşk olduğu kadınlardaki mükemmel anlayış ve uyum, aşık bedensel bir aidiyet değil, gönül bağlılığı olduğunu vurgulayan senaryosunu bizim kezbanlara izletip izletip tepkilerini izlemek istiyorum her seferinde. Herhalde sinirden saçlarını başlarını yollup öfkeden televizyonu kırar, ağızlarından köpükler saçarak, Hank'e küfürler edip, sinir krizleri geçirirlerdi. İşte ne zaman Californication seyretsem, kezbanlar arasında

yaşamaya mahkum bırakıldığımız hayatlarıımızı anımsayıp hüzün doluyorum. Normalde güldürmesi gereken bir komedi dizisinin insanı üzünlendirmesi ne kadar aaklı bir durum, değil mi? Tam bunları düşünürken, geçen gün oynayacak bir MMORPG ararken karşımı Everquest çıktı. Hani şu 35.000 yıldır dansöz kıyafetleri içinde güzel bir savaşçının kapağını süslediği MMORPG. İşte o kız var ya dostlarım; abartmıyorum, tam 35.000, hatta belki 40.000 yıldır orada durur. Eklenidine eklentiye gider, üstünü değiştirir, başka renk bir dansöz kıyafeti giyer ama hatun milenyumlardadır. Orada öyle sap gibi tek başına dikilir. Ablacığım

senin hiç mi aşık olduğun bir adam, hiç mi sevdığın bir insan, hiç mi gönlüne düşen bi' yakışıklı olmaz? Olmaz tabii ki. Alın işte size sevmeye, aşık olmaya, dokunmaya korkutulmuş, sosyopata bağlamış, gitmiş eline kılıç - kalkan almış savaşçı olmuş bir kızcegiz. Alın size kezban! Eğer dikkatli bakarsanız, sadece oyun dünyasında değil; çevremizde, her yerde bu kezbanları göreceksiniz. Kalbiniz kaldırılmayacaksız Californication'ı hiç seyretmeyein dostlarım. Bilmemek mutluluktur, değil mi Begüm?

-Sana çok hak verecektim Author'cuğum ama parmaklarıma yeni ojeledim; o yüzden veremiyorum. ■



Dragon Age: Origins

Dragon Age dünyasını keşfetme zamanı...



■ Karakter yaratırken...

Oyunu girmeden çok önce; karakter yaratma menüsünde başlıyor maceranız. Fakat bunun farkında değilseniz oyunu çok geçmeden silmenize sebep olacak hatalar yapmanız işten bile olmayacağından emin olun.

Human

Human ırkı nispeten her yöne gidebilecek bir ırk. Birçok sistemde olduğu gibi DA'da da "Nereye gidersen oraya gider" cinsten olmuş insanoğlu. Haliyle yetenekleri dağıtmamanız nispeten daha kolay bu ırktır.



■ Elf

Efler daha çok büyüğe yatkınlar. Özellikle ırklarından dolayı gelen bonus'lar sayesinde başarılı bir mage olmanız mümkün.

Hilekar



Band Hero [PS3]

Trophie'leri kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

A Cool Mill (Bronze): Career ya da Quickplay modunda, tek bir şarkida grup olarak 1.000.000 puanı geçin.

A New Challenge Awaits (Silver): 50 Career Challenge'ı Platinum veya Diamond'da tamamlayın.

Face to Face (Bronze): 25 online Pro Face-Off maçı yapın.

Fevered Pitch (Bronze): Tek bir şarkının vokalinde %100 başarı sağlayın.

Four of a Kind (Bronze): Career ya da Quickplay mo-

dunda, bir şarkıyı dört enstrümanın her biriyle tamamlayın.

Glimmer (Bronze): Career modunda 111 yıldız kazanın.

Iced Out (Bronze): Career Challenge'da Diamond seviyesine erişin.

In the Moment (Bronze): Band Moment'i başarıyla tamamlayın.

Jack of All Trades (Bronze): En az bir Challenge'ı tüm enstrümanlarla Gold veya üzeri seviyede tamamlayın.

M.C. (Bronze): Online Career modunda bir şarkiya ev sahipliği yapın.

My First Gig (Bronze): Career modunda bir konseri tamamlayın.

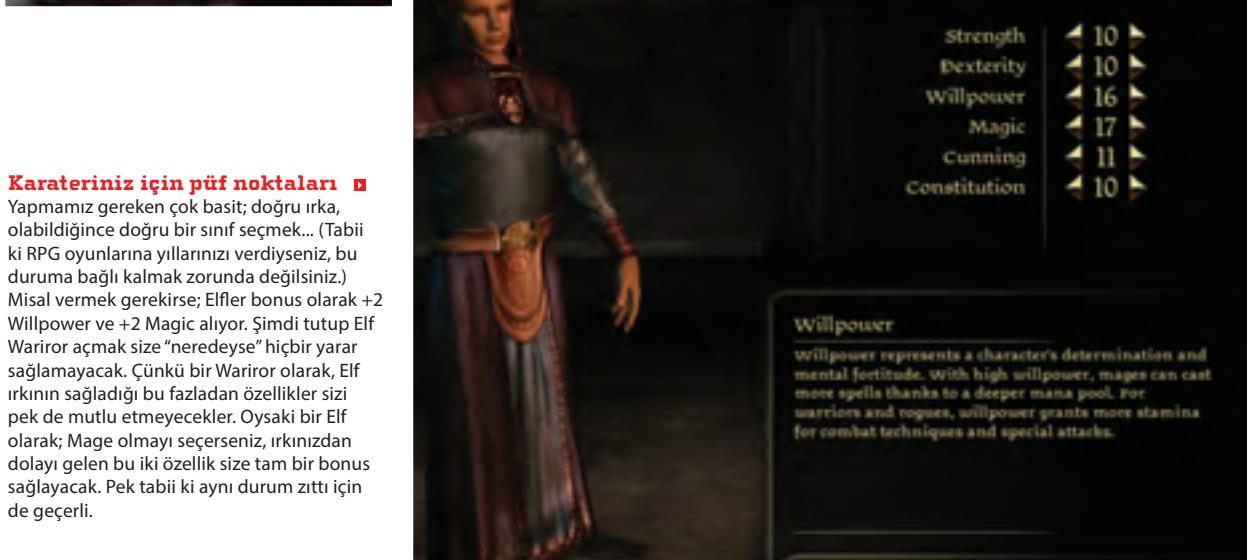
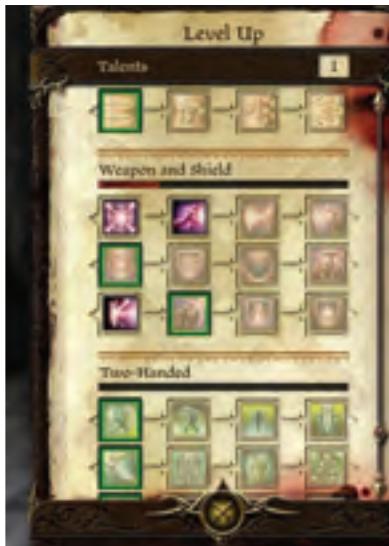
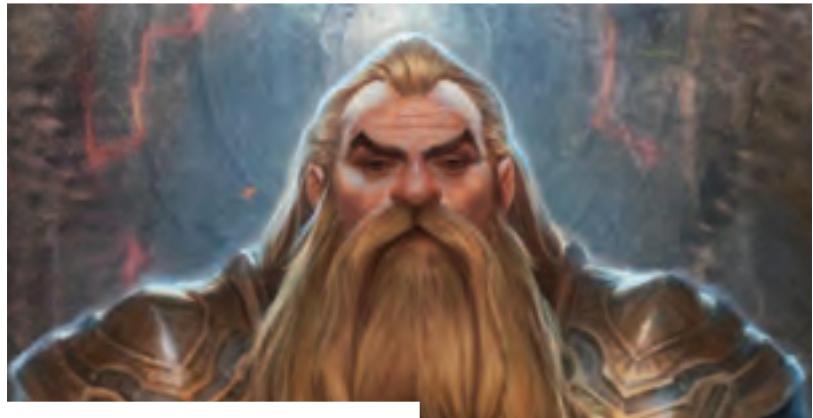
Nation's Star (Bronze): Career modunda bir konserin yarısını tamamlayın.

Nice to Meet You (Silver): Konserleri tamamlayın ve tüm karakterleri açın.

Picture Perfect (Bronze): Medium ya da Harder zorluk seviyesinde bir şarkının girişini nota kaçırmadan çalın.

Dwarf

Dwarflar -her zamanki gibi- yakın dövüşte, yüksek dayanıklılıklarıyla dikkat çekiyorlar. Hal böyle olunca her irka ait başlangıç bonus'ları da farklılık gösteriyor.



Karakteriniz için püf noktaları □

Yapmamız gereken çok basit; doğru irka, olabildiğince doğru bir sınıf seçmek... (Tabii ki RPG oyunalarınızla yollarınızı verdiyorsunuz, bu duruma bağlı kalmak zorunda değilsiniz.) Misal vermek gerekirse; Elfler bonus olarak +2 Willpower ve +2 Magic alıyor. Şimdi tutup Elf Warior açağa size "neredeysen" hiçbir yaraşlamayacak. Çünkü bir Warior olarak, Elf ırkının sağlığı bu fazladan özellikler sizi pek de mutlu etmeyecekler. Oysaki bir Elf olarak; Mage olmayı seçerseniz, ırkınızdan dolayı gelen bu iki özellik size tam bir bonus sağlayacak. Pek tabii ki aynı durum zitti için de geçerli.

Platinum Blonde (Bronze): Career Challenge'da Platinum seviyesine erişin.
Platinum Trophy (Platinum): Band Hero'da tüm Bronze, Silver ve Gold trophie'leri kazanın.

Rise to Fame (Bronze): Career modunda bir konserin dörtte birini tamamlayın.
Road Most Travelled (Silver): Tüm konser alanlarını açın.

Secret Notes 1 (Bronze): Jesse McCartney

Secret Notes 2 (Bronze): Janet Jackson

Secret Notes 3 (Bronze): The Rolling Stones

Secret Notes 4 (Bronze): Lily Allen

Secret Notes 5 (Bronze): Aly & AJ

Secret Notes 6 (Bronze): Maroon 5

Secret Notes 7 (Bronze): David Bowie

Secret Notes 8 (Bronze): Evanescence
Secret Notes 9 (Bronze): Hinder

Secret Notes 10 (Bronze): Pat Benatar

Secret Notes 11 (Bronze): No Doubt

Secret Notes 12 (Bronze): Marvin Gaye

Secret Notes 13 (Bronze): Spice Girls

Secret Notes 14 (Bronze): Village People

Secret Notes 15 (Bronze): Hilary Duff

Secret Notes 16 (Bronze): Yellowcard

Secret Notes 17 (Bronze): The All-American Rejects

Secret Notes 18 (Bronze): Roy Orbison

Secret Notes 19 (Bronze): Carl Douglas

Yetenekler

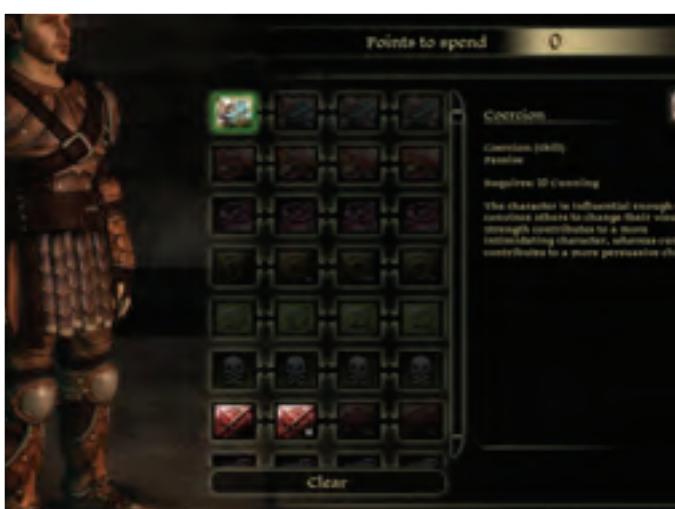
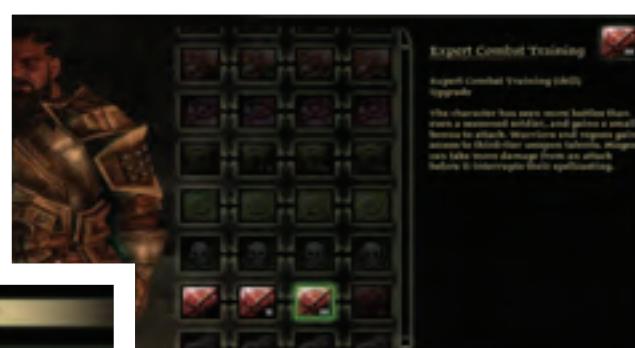
Oyun içinde bulunan birbirinden farklı tam sekiz skill bulunuyor. Bu skill'erin oyuna etkileri ise en az attığınız büyü ya da savurduğunuz kılıç kadar etkili. Bence herbalism, posion - making, combat tranning, combat tactic ve coercion skilleri aktif olduğu sürece -oynadığınız partiniz de var ise- sırtınız yere gelmez. Gerisi save & load...

**Combat Training**

Combat Training; karakterlerinizin verdiği hasarı ufak da olsa artırdığı gibi aynı zamanda bir mikarda defans bonus'u sağlıyor.

Herbalism

Partinizde kesinlikle bir tane Herbalism'den anlayan karakter olsun. Bu yetenek sayesinde bolca potion yapıp içebileceksiniz. Bu yetenek aynı zamanda etrafındaki bitkileri de toplayabilmenizi sağlayacak ki bu durum potion yapmayı ziyadesiyle kolaylaştırıyor.

**Coercion**

Coercion; oyundaki "bence" en kaliteli skill. Diyaloglar esnasında fazladan konuşma cümleleri açılmasına yarayan bu skill sayesinde karşımızdakilerin düşüncelerini rahatlıkla değiştirip onları kendi istediğimiz yola çekebiliyoruz.

Hilekar**Torchlight [PC]**

Steam achievement'larını kazanmak için karşılarında yazınları yapın.

A Lich a Scratch: Overseer'ı alt edin.

Angler: 50 balık yakalayın.

Beast of Burden: Pet'inizin envanterini doldurun.

Beast Slayer I: Easy ya da Normal zorluk seviyesinde Ordrak'ı alt edin.

Beast Slayer II: Hard zorluk seviyesinde Ordrak'ı alt edin.

Beast Slayer III: Very Hard zorluk seviyesinde Ordrak'ı alt edin.

Big and Green and Dead All Over: Krag'ı alt edin.

Cash for Trash: 10.000 item satın.

Deep Delver: Zindanın 50. katına çıkarın.

Deep Pockets: Envanterinizde 100.000 altın toplayın.

Enchanted: Bir item'i beş kez geliştirin.

Enchantment Overload: Bir item'i 10 kez geliştirin.

Epic Strike: Bir düşmanınıza tek bir vuruşta en az 10.000 puan hasar verin.

Fetch a Fair Prince: Pet'inizi kasabaya yollayın.

Fisher King: 1.000 balık yakalayın.

Fisherman: 100 balık yakalayın.

Hardcore Champion: Hard zorluk seviyesinde Ordrak'ı alt edin.

Hardcore God: Very Hard zorluk seviyesinde Ordrak'ı alt edin.

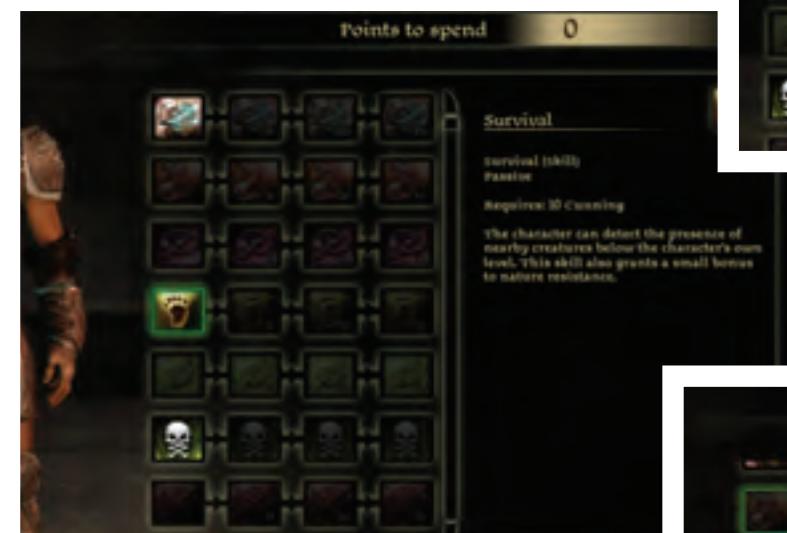


■ Stealing

Kolay para ve eşya insanısanız, size Stealing'i öneririm. Sadece yakın mesafede çalışan bu yetenek sayesinde herhangi bir NPC'nin üzerindeki eşyaları çalabilirsiniz.

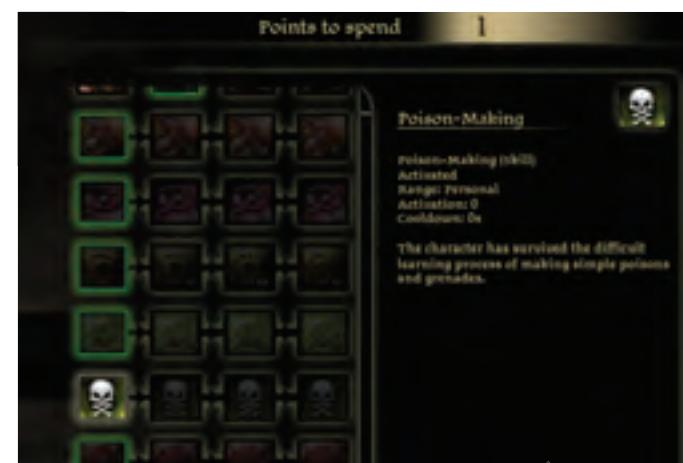
■ Trap - Making

DA: O oynarken tuzaklara yakalanmaktan sıkıldısanız, biraz da siz tuzak kurmayı deneyin. İlk başlarda çok etkin olmasa da bu yetenek üzerinde uzmanlaştığınız zaman düşmanlarınızı çileden çıkartabilirsiniz.



■ Survival

Survival; etrafındaki yaratık ve NPC'lerin level'larını görenizi sağlayan bir skill... Her ne kadar ilk başlarda çok işe yaramasa da dördüncü seviyede gelen +10 Nature ve +2 Physical Resistance, kesinlikle reddedilemez cinsten.



Poison - Making

Posion - Making ise bir başka favorim. Yaptığım potion'lar ile etrafa verdiği zararın haddi hesabı yok. Bir de silaha Enchant edilebilen poison'lar var ki düşmanının bile durum karşısında boş boş bakmaktan başka şansı kalmıyor.

Hardcore Hero: Normal zorluk seviyesinde Ordrak'ı alt edin.

Hardcore Victor: Easy zorluk seviyesinde Ordrak'ı alt edin.

Hat Trick: Oyunu üç sınıfta da bitirin.

Ironman Victory: Ordrak'ı herhangi bir şey satın almadan alt edin.

Master Smasher: 1.500 kırlabilir objeyi kırin.

Only a Master of Evil: Alric'i alt edin.

Over the Brink: Brink'i alt edin.

Perfect Victory: Ölmeden Ordrak'ı alt edin.

Pet Trainer: Pet'inize büyü ekleyin.

Potion Whiz: 5.000 iksir için.

Price of Loyalty: Pet'inize 50 iksir içirin.

Purple People Defeater: Medea'yı alt edin.

Questor: 200 görev tamamlayın.

Rich: 250.000 altın toplayın.

Speed King: Beş saatten az sürede Ordrak'ı alt edin.

Superstar: En yüksek şöhret seviyesine ulaşın.

Supreme Slayer: 50.000 yaratık öldürün.

Swift Execution: Sekiz saatten az sürede Ordrak'ı alt edin.

The Adventure Begins: Zindanın girişini bulun.

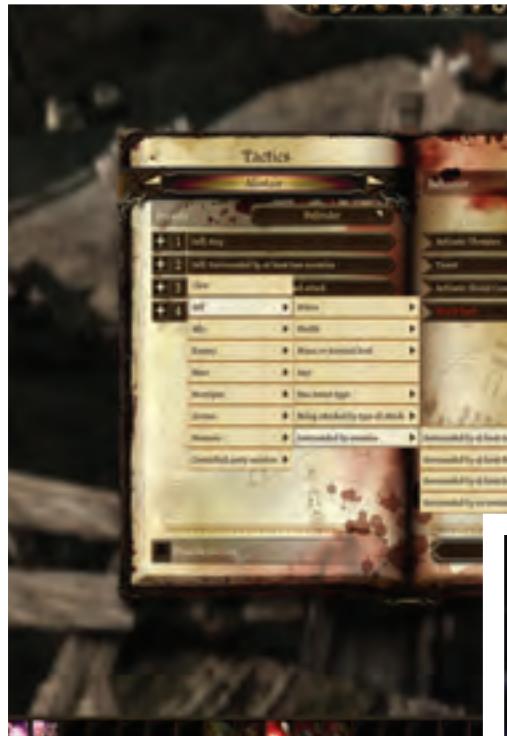
Tormented: 500 kez ölüń.

Tree Hunger: Root Golem'i alt edin.

Trolling for Punishment: 25 Champion Troll'u alt edin.

Wabam!: 5.000 yaratık öldürün.

Walkabout: 25.000 adım atın.



Combat Tactics

Combat Tactics skill'i fazladan tactic slot'u açılmasını sağlıyor.



Tactics ile hayat daha kolay

Oyunun geneline bakınca en çok dikkatimi çeken şey Tactics oldu. Karakterimin kendi kendine, belirttiğimiz durumlarda kullanmasını istediğimiz yetenek ya da büyülerini ayarlamamıza yarayan bu güzide özellik sayesinde çok rahat edeceksiniz. Ben şahsen warrior'umu tank yaptım. Ve taktik slot'larımı da karakterime uygun şekilde ayarladım. Misal; bir anda ikiden fazla düşman gelirse karakterim otomatik olarak "taunt" atıyor. Eğer dörtten fazla düşman ile başa çıkmaya çalışırsınza direk olarak "Sheild Defence" moduna geçiyor. Bu ve buna benzer kombinasyonları üretmek hem çok eğlenceli, hem de kontrolünüz dışında bir olay olmasını engellemek için biçilmiş kaftan.

Diyaloglara dikkat!

DA: O tam bir RPG olduğundan dolayı; oyunda bolca konuşmakla yükümlüsunuz. Bu konuşmalar öylesine konuşmalar değiller. Birçoğu oyuna ve senaryonun gelişimine direkt olarak etki ediyorlar. Aynı zamanda etrafınızda kilerle iletişimini de kolaylaştırıyor ya da zorlaştıryorlar. İyi bir DAO deneyimi yaşamak için konuşmalardan kaçınmayın.



Hilekar



Alien Breed Evolution (Xbox 360)

Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Against the Odds (25 puan): Elite zorluk seviyesinde 1, 2, 3, 4. ve 5. bölümleri bitirin.

Ain't Got Time to Bleed! (20 puan): Tek kişilik modda sağlık paketi kullanmadan Interface'ı bitirin.

Killing Spree (10 puan): Tek kişilik modda 30 saniyede 20 uzayıyı öldürün.

No Stone Unturned (10 puan): Tüm gizli objeleri bulun.



Resident Evil 5 (PS3)

Oyunun ikinci indirilebilir içerik paketinde trophie'leri kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Getaway (Bronze): Herhangi bir zorluk seviyesinde Desperate Escape'i tamamlayın.

It's Just a Bad Dream! (Bronze): S rank'te Lost in Nightmares'i tamamlayın.

Must've Got Lost (Bronze): Herhangi bir zorluk seviyesinde Lost in Nightmares'i tamamlayın.

Büyütünүң gücü

Oyunda Mage karakter açmanın en mantıklı hareket olduğunu düşünüyorum. Zira iyi dağıtılmış puanlar sonucunda hem mana sıkıntısı çekmiyorsunuz, hem de düşmana akıl almadan zararlar verebiliyorsunuz. Oyunun kullandığı sistem yüzünden büyücü olarak biraz da "cheater" sayılabilirsiniz. Zira bir yandan debuff atıp diğer yandan kendimizi heal etmek biraz abartı kaçabiliyor doğrusu. Tavsiye olarak da; kesinlikle Winter's Grasp ile başlayan ve Blizzard ile biten ağaçları doldurun. Sadece Cone of Cold ile bile sekiz tane iskelet savaşçıyı alaşağı ettim. Kaldı ki "kite" ederek sayısız Ent vari ağaç öldürdüğüm de kayıtlara geçsin. (Ya bir de drain life atıyorum arada. Ölmem ki!)



Her eve bir tank

DA: O mantık olarak tam bir WoW kopyası olduğu için iyi bir gurup kurmanız çok önemli. Öncelikle bir tank lazım size. Üzerine bolca agro çekebilme yeteneğine sahip bu karakter, burnu dümdüz olana kadar dayak yiyecek. Fakat bu arada büyüğünüz ve Rogue'ınız rahat edecek. Tankınıza en ağır ve kallavi zırhları vermeniz doğru olacaktır. Unutmanız gereken şey ise; bir karakterin üzerindeki zırh ne kadar artarsa, vuruş aralığı da o kadar uzayacaktır. Bu sebepten tankinizin üzerindeki "fatigue" yüzdesini iyi takip edin.



İç beni

Potion'ları düzenli olarak kullanın. Özellikle belli matelyallere (element) karşı koruma sağlayan potion'lar, inanın günün sonunda hayatınızı kurtaracak. Fakat derseniz ki "Inventory'mde yer yok be adam, nerede saklayacağım onları..." ben de derim ki "Özellikle kamplarda mevcut olan inventory genişletme cihazlarını kaçırma!" Her ne kadar 6,50 Gold olsalar da oyun esnasında can damarımız olan inventory'mizi genişletecek ve daha rahat bir oyun oynamamızı sağlayacak bu item'lar.

Mavi: Always Slide

Sarı, Yeşil, Kırmızı, Mavi, Mavi, Mavi, Mavi, Kırmızı: Auto Kick
Sarı, Kırmızı, Yeşil, Kırmızı, Yeşil, Kırmızı, Kırmızı, Mavi: Black Highway

Yeşil, Kırmızı, Yeşil, Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Sarı, Mavi: Flame Color
Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Yeşil, Kırmızı, Yeşil, Kırmızı, Sarı: Gem Color

Mavi, Kırmızı, Sarı, Sarı, Kırmızı, Yeşil, Yeşil: Hyperspeed
Yeşil, Kırmızı, Sarı, Sarı, Sarı, Mavi, Mavi, Yeşil: Invisible Rocker

Sarı, Sarı, Mavi, Kırmızı, Mavi, Yeşil, Kırmızı, Kırmızı: Performance Mode

Kırmızı, Kırmızı, Sarı, Kırmızı, Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Mavi: Star Color

Kırmızı, Yeşil, Yeşil, Sarı, Mavi, Yeşil, Sarı, Yeşil: Vocal Fireball



Guitar Hero: Van Halen

[PS3 - Xbox 360]

Oyunda önce Settings, sonra Cheats ve son olarak Enter New Cheat bölümüne girerek aşağıdaki tuşlara basıp karşılığında yazanları elde edebilirsiniz.

Kırmızı, Kırmızı, Mavi, Sarı, Yeşil, Yeşil, Sarı: Air Instruments
Kırmızı, Kırmızı, Kırmızı, Mavi, Mavi, Yeşil, Yeşil, Sarı: Always Drum Fill
Yeşil, Yeşil, Kırmızı, Kırmızı, Sarı, Kırmızı, Sarı, Sarı:



ERAY ANT

DIRECTOR'S CUT

Sinema dünyasıyla, oyun dünyasının
flört ettiği nokta...

Eşitirenlere eleştiri... Sakın tutmayın beni,
kızgınım size güzel okurlar! "Son dönemlerde
teknolojinin ilerleyışı genç kardeşlerimizi bir keyif
deryasının yanı sıra -piyangodan- bunalım dönemine de
soktu" diyebiliriz. ("Hem keyif, hem bunalım aynı anda
nasıl olur?" dediğiniz duyar gibiyim. Biraz sabredin.) Bu
bunalım devri iş seçimlerinde sorunlar yaratmış ki tüketicilik
artarken özellikle Türk toplumunda üretim azalmaya
başladı.

Bu iddialı girişten sonra aranızda bu bölümle ne alakası
var bu girişin diyenler varsa onların ağızına biberi sürer ve

sabırlı okurlarımla yola devam ederim ve kızdır-
mayın beni, ben geri bildirimlerinizi hissediyorum;
sizleri buradan görebiliyorum.

Evet, nerede kalmıştık... Fazla üretmeyen insanları-
nın, sadece tüketmeye odaklısı yoğun eleştirilerle
gerek sinema, gerekse oyun dünyasını en ufak
terslikte topa tutmaları iyice yaygınlaştı. (Hahay!
İşte böyle bağollar konuyu. Bir an ben bile tırsma-





UWE BOLL DİYOR Kİ



dım değil "Bağlayabilecek miyim konuyu? Bu yazı nereye gidiyor? diye ama yırttıktı!

Bir ekip düşünün ve siz bu ekibin üyesiniz. 300 kişisiniz ve ekip olarak bir hayaliniz var: Bir oyun ya da bir film yaratmak... Senaryosundan başlayarak adım adım çaba gösteriyorsunuz, tek tek işliyorsunuz konuya ve ortaya bir mucize çıkartıyorsunuz ki bu aylar, bazen yıllar alan çalışmaları gerektiriyor. Her şey bitmiş ve siz oturup "Vay, biz ne yaptık be yivvv!" derken biri çikip "İğrenç olmuş, çok sıkıldım, salakça" diyor. Bu adam ne yaparsınız?

Bu tarz yorumlar eleştiri değil saygısızlıktır. Gerçek eleştiri çözüm getiren olmalıdır. Örneğin "Filmin şu kısmı çok keyifsizdi. Konu şu şekilde işlenseydi daha keyifli olabilirdi" gibi ya da "İğrenç" demek yerine "Bana hitap etmiyor" demek saygı gösterme ve doğru eleştiri yapma konusunda büyük ve üretken bir adımdır.

Unutmayın, elinizde tuttuğunuz dergi bile bir

ekibin yarattığı mucizedir ve siz okuduğunuz dergiler, izlediğiniz filmler ya da oynadığınız oyunlar olsun; onları baltalamakla değil, -sadece tüketiyor-sanız eğer- geliştirmekle, destek olmakla ve moral vermekle yükümlüsünüz. (Prensip olarak doğrusu budur.) Çünkü bir ekibi onurlandıracak, gururlandıracak ve mutlu edecek tek varlık yine o ekibin takipçileridir. Böyle de değerlisiniz işte. Allah Allah; gaza geldim yine! Aman sabahlar olasın! ■

Not: Geçen ay -askerlik şartları nedeniyle yazamadığım için yapacağım çekiliş sonucunda beş şanslı okurumuzdan özür dileyeceğim.

HAYAL EDİYORUM

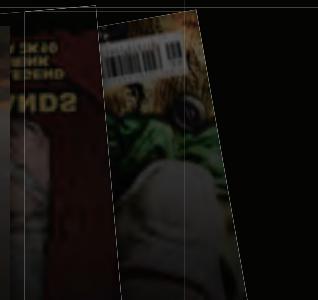
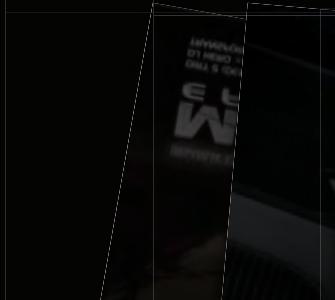
Eleştirdiği oranda üreten eleştirisini üretme yapan, eleştirirken sayısını kaybetmeyen insanlar hayal ediyorum.

YILBAŞI KAMPANYASI

LEVEL'A ABONE OLUN

9 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

60_{TL}



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa

Master Card

Kart No:

Kart Sahibinin imzası:

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (9 sayı fiyatına 12 sayı)

60 TL

Bu form 31 Ocak 2010 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal Şubesi
IBAN : TR13 000 64 00000 1111 00 39936
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e 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



2009

FANTASY



SPÜLN TİTERİ

Noel Baba'nın ardında
bıraktıkları...



Deri Eşya Taksitli
filmveoyun.com



EN İYİ ADVENTURE Machinarium

Hayali oyuna dönüştürme sanatı

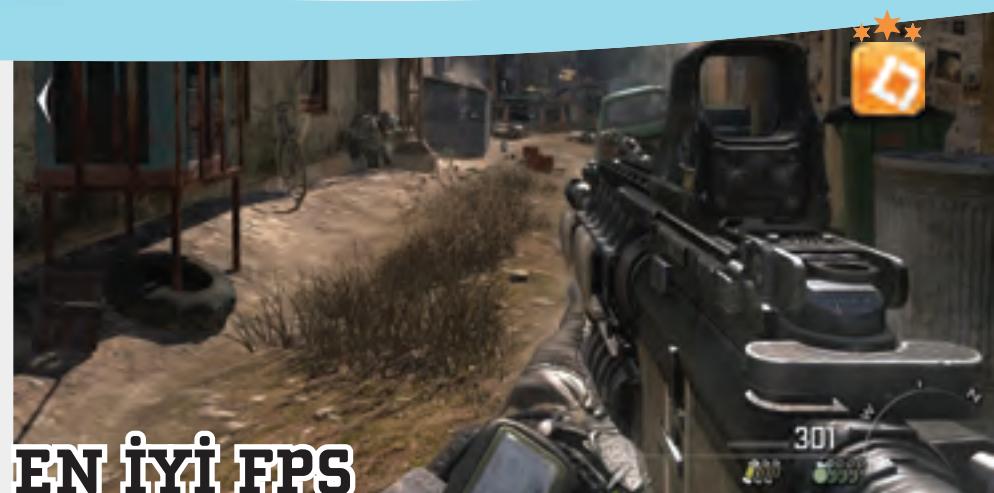
Machinarium'u bırakın oynamayı, sadece etrafta dolanmak bile size yetecektir. Bulmacaları bir kenara bırakıp bir sonraki karede sizi nelerin beklediğini merak edeceksiniz.

Machinarium'un görselliği tartışmasız olarak çok başarılı ve detaylar da bunu destekleyeceğ şekilde tüm mekanlara serpiştirilmiş. Üstelik bu oyunu iyi yapan sadece görselliği değil; Machinarium ilginç bir şekilde duygusal da bir oyun ve bunu oyunda ilerledikçe çok daha iyi anlıyorsunuz.

Biraz zor bir oyun olduğu için çoğu oyuncunun yan yolda kalmasına neden olsa da Machinarium, bu yılın en iyi adventure oyunu olmak için tüm özellikleri içerisinde barındırıyor ve mükemmel el çizimi görüntüleriyle de yıllarca unutulmayacak bir sahneler sunuyor.

2. Tales Of Monkey Island

3. The Path



EN İYİ FPS

Call of Duty: Modern Warfare 2

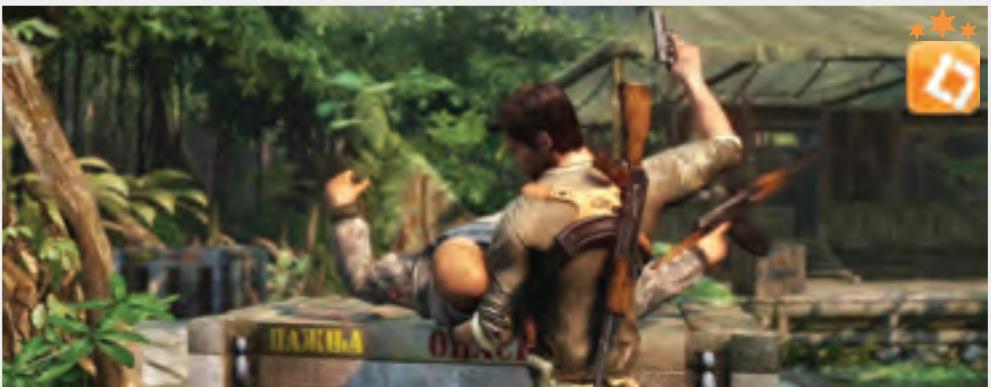
Bekledik, bekledik; geldi ve bitti

Bir oyunu ne kadar çok beklerseniz, hayal kırıklığına uğrama olasılığınız da o derece artıyor sanırım. Mesela MW2 herhangi bir oyun olsaydı, belki de yere göğe siğdırıramayacaktık fakat beklentilerimiz o denli tavan yapmıştı ki kısa oyun süresi, dedicated server'ların olmaması ve gözüümüze takılan diğer detaylar yüzünden oyuna taç da giydiremedik.

Ne var ki bu yıl çıkan FPS'ler arasında yine de en kaliteli olmasından ötürü, MW2'yi 2009'un en iyi FPS oyunu olarak seçmek de kaçınılmaz bir durumdu. Zaten şu ana kadar bu oyunu alan aldı, oynayan oynadı. Peki ya siz?

- 2. Left 4 Dead 2
- 3. Killzone 2

- 4. Borderlands
- 5. Halo 3: ODST



EN İYİ AKSIYON / ADVENTURE Uncharted 2: Among Thieves

PS3'ün baş tacı

Yayınlanan fragmanları izlerken diyordum ki, "Bu bir oyun mu?". Oyunun başına oturduğumuzda ise dedim ki, "Bu gerçekten bir oyun mu?". Hayret katsayıımız oyunu oynadıkça arttı, gördüklerimiz rüyalarımıza girdi, önmüze gelen herkese, "Abi PS3 al, Uncharted 2 al, başka da hiçbir şey yapma" deyip durduk.

Naughty Dog öylesine detaylı, öylesine eğlenceli ve öylesine "iyi" bir oyun yapmış ki oyunlara bakış açım değişti, Uncharted 2'nin dışındaki tüm oyunlara "detaysız" ve "sönüklü" demeye başladı.

Bu oyuna ilgili iyi olan bir şey daha da herkese hitap ediyor olması. Zor hareketler, garip bulmacalar ve sadece adam vurmaya yönelik bir oynamış olmadığı için hiç çekimden, herkes deneyebilir.

- | | |
|--------------------------|-----------------|
| 2. Batman: Arkham Asylum | 4. Infamous |
| 3. Bayonetta | 5. The Saboteur |



EN İYİ DÖVÜŞ OYUNU

Tekken 6

Üç boyutlu arenanın değişmez lideri

Dövüşmek bir sanattır ve Namco Bandai bunu yıllardır sanal dünyada resmetmekte gayet ustaca davranıyor. Her ne kadar, her yeni Tekken oyununda yeni karakterler ile birkaç ufak değişiklik görse de tüm bunlar Tekken'e karşı sevgimizi azaltmıyor, aksine oyunun hayran kitlesi büyündükçe büyüyor.

Tekken 6'nın tercih edilmesinde ve 2009'un en iyi dövüş oyunu olmasındaki en büyük etken online olarak şuursuzca oynamabilmesidir. Şuursuzca diyorum çünkü bir kez oturuyorsunuz oyunun başına, siz kalkana kadar beşer kez güneş doğup batıyor. Her ne kadar Street Fighter IV de aynı etkiyi yaratısa da Tekken 6'nın esnek yapısı, birinci sıraya oturmasına neden oldu.

- | |
|------------------------|
| 2. Street Fighter IV |
| 3. Marvel Vs. Capcom 2 |

Film ve
Oyun'da
satışta ve takasta
filmveoyun.com





EN İYİ RPG Dragon Age: Origins

BioWare de olmasa...

Güzel bir RPG gibisi var mıdır arkadaş? Japon RPG'leri de hoştur, güzeldir ama artık şablonaya varan yaklaşımlar ve Uzak Doğu'nun ruhundan daha ötesine gidemiyor oluşlarıyla oyuncuları pek fazla yakalayamıyorlar artık. Oysa ki Dragon Age: Origins böyle mi...

Biraz önce Tekken 6 için dedim ya, başına bir kez oturuyorsunuz, kalkmak mümkün olmuyor diye, işte Dragon Age: Origins'de durum bundan birkaç kat daha beter zira Dragon Age, bir MMORPG gibi sizi başına çiviliyor, kalkmayı düşündüğünüz her an için de size "Willpower" testi yapıyor. Zarı da genelde boşanlıyorsunuz ve sosyal hayat bir tarafa, okul-iş bir diğer tarafa gidiyor. Sonuçta çok mutlu oluyorsunuz.

2. Torchlight

3. Trine



Empire: Total War

Bir imparatorluğun hikayesi

Total War serisi, 2009 yılında da tarihin tozlu sayfalarını monitörlere taşımaya devam ederken bu tozlu sayflara herkesin bir şeyler karalamasına olanak tanıdı. Üstelik bu defa Osmanlı İmparatorluğu'nun da yer aldığı bir tarih dilimiyle karşı karşıyadık ki bu da Ol'yi seçip, Türk tarihinin bir bölümünü tekrar yazmamızı sağladı. Bu türün meraklıları için alternatif olmayan bir oyun oldu Empire: Total War.

2. Anno 1404

3. Warhammer 40,000: Dawn of War II



EN İYİ SİMÜLASYON OYUNU The Sims 3

Dijital hayat

“ Simler’le dünden bugüne” adında bir program yapsak içerisinde gerçek hayatıki insanlardan daha farklısını göremezsiniz. Bunun nedenini anlamak zor değil. The Sims, her zaman gerçek hayatı oyuna taşımayı hedefleyen bir oyun olmuştur ve en güzel tarafı da gerçek hayatı yapmaktan çekindiğiniz her türlü aktiviteyi burada rahatlıkla gerçekleştirebiliyor olmanızdır. Tabii ki Simleriniz kötü muameleye gelebilecek adamcıklar olmadı hiçbir zaman; bu da onları aç bırakmanız veya sürekli sinir harbinde olmalarına bir engel teşkil eder. Onları ihtiyaçlarının bilmek, onları yaşıtmak, sosyalıştmak, sizin oyuncağınız olmalarını sağlamak birincil hedefiniz. Bir nevi Tamogotchi etkisi yanı. Yedir, büyüt, giydir, evlendir... Vay be; dünya nerelere geldi...

2. X3: Terran Conflict

3. Dcs: Black Shark



EN İYİ MÜZİK OYUNU DJ Hero

Yenilikçi müzik anlayışı

Bu oyunu dünyada sadece beş kişinin aldığı açıklandı geçen günlerde. Mübalağa tabii bu rakam ama gerçekten DJ Hero pek az satmış durumda.

Bunun nedeninin kestirmek biraz güç. Belki de DJ’lerin plakların başındaki duruşları, bir gitarist veya bir bateristin çalarken girdikleri o karizmatik görüntüye pek yaklaşamıyor. Ya da oyun yeterince eğlenceli gelmedi insanlara ki oyunu her deneyen mutlaka başında birkaç saatın harcıyor.

Kim ne derse desin, DJ Hero bu yılın eğlenceli ve farklı müzik oyunlarının arasında bir numara. Buraya Rock Band: The Beatles da yazabilirdik fakat o da sürünün geriye kalan kısmından pek de farklı bir noktada durmuyor.

2. Guitar Hero 5

3. The Beatles: Rock Band





EN İYİ YARIŞ OYUNU Colin McRae: DiRT 2

Ralli mi? Colin McRae demek istediniz herhalde

Yarış oyunlarında amaç bitiş çizgisine bir şekilde ulaşmaktır ve bu sırada ne görseniz, yanınızda kar kalır. Yani kartondan insanlar görmek, el işi kağıdından ağaçları karşılaşmak, asfalten piksellerini saymak istemezsiniz. Gözünüz gerçeklik arar, manzara ister. Need for Speed ilk kez çıktıığında, orman manzaraları bir bölümde resmen sağa çekip manzarayı izlemek istemiştim; şimdi de DiRT 2'de aynışını yapmak istiyorum lakin ne oyuncu buna izin veriyor, ne de ruh halim.

DiRT 2 off-road heyecanının geldiği son nokta olarak özetlenebilir. Teknolojinin tüm nimetlerinden yararlanan, gerçekçilikle arcade sürüş keyfini birleştirilen bir yarış harikası. Oynamadan anlayamayacağınız bir deneyim DiRT 2; o yüzden denemeden geçmemenizi öneriyoruz.

2. Forza Motorsport 3

3. Need For Speed: Shift

Film ve
Oyun'da
satışta ve takasta
filmveoyun.com



EN İYİ SPOR OYUNU FIFA 10

Return of the Jedi

Son birkaç yılda tökezlemeye başlayan PES serisi, bu yıl FIFA 10'un ölümcül darbesiyle havlu attı. Ofiste yapılan PES turnuvalarının yerini yavaş yavaş FIFA turnuvaları aldı. PES kelimesi -neredeyse- ofisçe telaffuz edilmemeye başlandı. Zira FIFA 10 öyle bir oyun olmuş ki bu oyuna "oyun" demek bile zor. TV'de Turkcell Super Lig maçları gibi seyirci topluyor FIFA 10 maçları.

Hal böyle olunca "spor oyunları" kategorisinde FIFA 10 hiç zorlanmadan birincilik koltuğu na oturdu. Eğer böyle giderse PES ismi gelecek yıl ilk üçe bile giremeyecek.

2. NBA2k10

3. Pro Evolution Soccer 2010

Film ve
Oyun'da
2. el satışta
filmveoyun.com





EN İYİ PLATFORM OYUNU LittleBigPlanet (PSP)

El işi kağıdından, bez bebeklere...

Platform oyunlarında yenilikçi tavrılara grafiklerle girilir mi, girilmez mi, bunu LittleBigPlanet ile öğrendik. PS3 versiyonu zaten başka bir boyuttaydı oyunun ama PSP versiyonunu da aşağı kalır yanı olmadığını öğrendik.

Bu oyunda kendi "Sackboy"unuzu yaratmak, onu istediğiniz gibi modifiye etmek ve Media Molecule'un yaratıcı ekibinin ellerinden çıkan ilginç bölümlerde sürüklemek, PSP'de yapabileceğiniz en iyi aktivitelерden bir tanesi. Daha da güzel, oyun kendi bölümlerinizi dilediğinizde yaratmanıza olanak tanıyor ve bu da oyunu gerçek anlamda özel yapıyor. (Daha önce de birçok oyunda kendi bölümlerimizi tasarladık ama buradaki olayı kendi gözlerinize göremenizi tavsiye ederim.)

2. Splosion Man
3. Ratchet & Clank: A Crack In Time



EN İYİ INDIE OYUNU Crayon Physics Deluxe

Bir çizgi çizdim, dünya değişti

Cok gittik, geldik. Buraya Zuma's Revenge mi yazalım dedik, yoksa yenilikçi oynanışıyla Crayon Physics mi... Zuma's Revenge heyecanlıydı, eğlenceliydi ve bir saniye bile soluk almanızı izin vermiyor. Crayon Physics ise düşüncelere sevk ediyordu sizin ama o kadar özgürlükçüydü ki...

Evet, kaçıda ne çizerseniz, o "şey" orada yer ediyor. Bu şekilde engelleri ortadan kaldırıyor, ufak bir topu hedefine ulaştırıyor. Her bölümde farklı bir mücadele, her bölümde yaratıcılığınızı kullanabileceğiniz başka bir problem... Ve tabii ki tüm bunlara eşlik eden mükemmel fizik motoru. Bu oyunun bağımsız bir yapıp olmasına inanmak çok güç ve bu nedenle de yılın en iyi Indie oyunu olmaktan da geri kalmıyor.

2. Zuma's Revenge
3. Time Gentlemen, Please

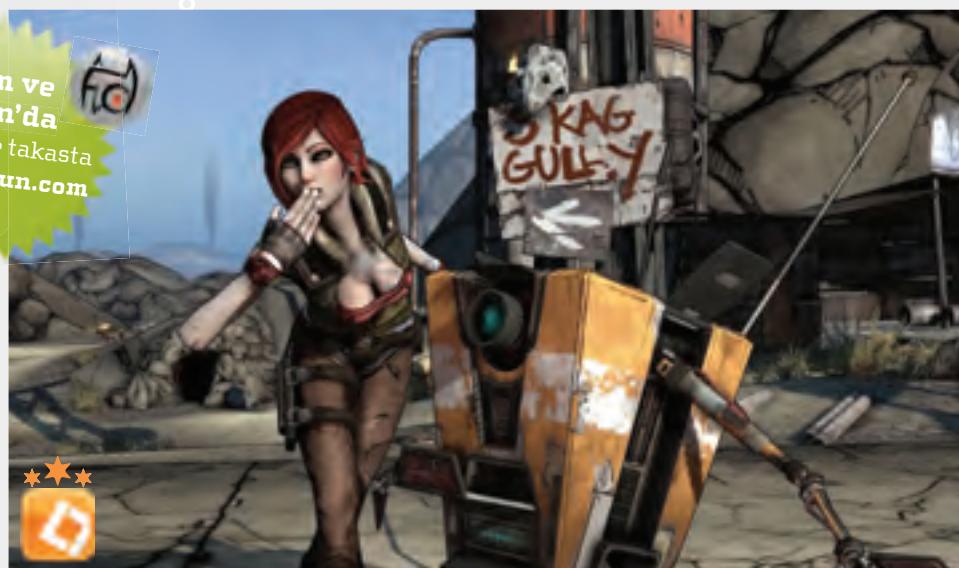
YARATICILIK ÖZEL ÖDÜLÜ

MACHINARIUM



GÖRSELLİK ÖZEL ÖDÜLÜ

BORDERLANDS



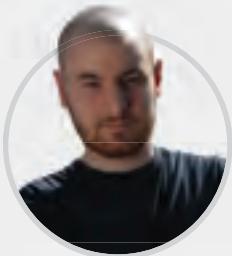
SES EFEKTİ / SOUNDTRACK ÖZEL ÖDÜLÜ

MACHINARIUM





EDITÖRLERİN SEÇİMLERİ



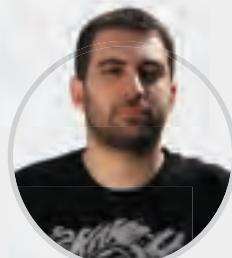
FIRAT

1. MACHINARIUM
2. FIFA 10
3. UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
4. GUITAR HERO: METALLICA
5. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2



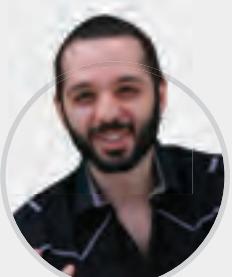
ELİF

1. MACHINARIUM
2. UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
3. DJ HERO
4. FIFA 10
5. ANNO 1404



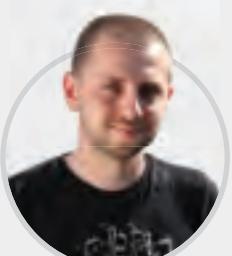
ŞEFİK

1. ANNO 1404
2. BRÜTAL LEGEND
3. NBA 2K10
4. SPLOSION MAN
5. CRYOSTASIS: THE SLEEP OF DRAGON



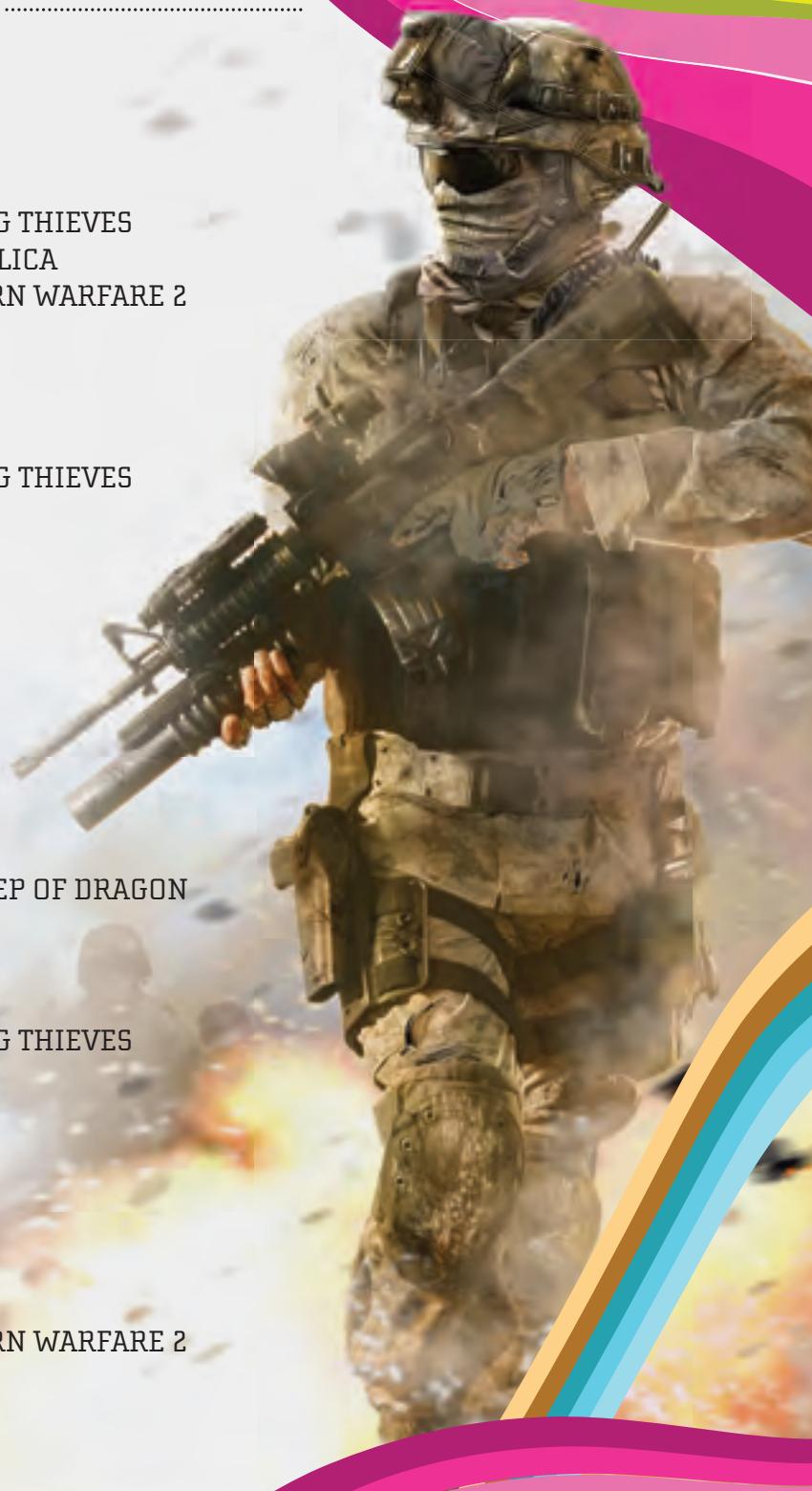
TUNA

1. UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
2. BAYONETTA
3. TEKKEN 6
4. STREET FIGHTER IV
5. BORDERLANDS



EMRE

1. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
2. FIFA 10
3. TORCHLIGHT
4. TRIALS HD
5. NHL 10



FIRAT AKYILDIZ

Fotoğraflar: Adem Başaran

FIRAT'TAN PES TAKTİKLERİ

Ayın Sözü

“Futbol basit bir oyundur; zor
olansa Servet Çetin'le oynamaktır.”



"HAKEM GOLÜMÜZÜ YEDI ANANE!"

Evladım savunaydin hakkını sen de! Koyaydin ağırlığını! Açaydin kollarını hakeme, "Ne ofsaydosu hoca" diyeydin! Kirismis Kirismis asabısını bozdun adamın!!!

Defensive Line

[Lig TV Ofsayt Çizgisi]

Unutma ki evlat, savunma, bir takımın olmazsa olmazdır. Bir takım, savunması için yaşar. Bir takım, savunmasıyla yatar, savunmasıyla kalkar. O nedenle, savunmasıyla yatar, savunmasıyla kalkar. O nedenle, savunmasını nereye koyacaksın? Dengayağını denk al. Peki ayagını nereye koyacaksın? Evlat, Defensive Line barı ne eyi nasıl sağlayacaksın? Evlat, Defensive Line barı ne eyi nasıl sağlayacaksın? Evlat, Defensive Line barı ne eyi nasıl sağlayacaksın? Evlat, Defensive Line barı ne eyi nasıl sağlayacaksın? Evlat, Defensive Line barı ne eyi nasıl sağlayacaksın? Evlat, Defensive Line barı ne eyi nasıl sağlayacaksın? Evlat, Defensive Line barı ne eyi nasıl sağlayacaksın? Evlat, Defensive Line barı ne eyi nasıl sağlayacaksın? Evlat, Defensive Line barı ne eyi nasıl sağlayacaksın?

Compactness

[Kompelametre]

Evlat, dayanışma her şeydir. Takım ruhu da dayanışmaya olur. Maçta geriye düşen de oyun disiplininden kopmamalısın. Ünlü şair Bulutsuzluk Özlemi'nin de dediği gibi, bir umuttur yaşatan insanı, aldım elime sazımı! (Nakarat x 6) Evlat, bu bar ne kadar doluya, defans oyuncuları o kadar yakın oynarlar. Sen de öyle yap. Böylelikle karnın tok, sırtın pek olacak. Namerde muhtaç olmayacaksın. Koçum benim... (Küçük Emrah x 6)

Defensive Strategy

[Defansif Okazyon]

"Savunmadan çıktım da Halil'im" şarkısında da değindiği üzere, defans oyuncuları genelde savrukturen. O nedenle dikkatli olup, oyuncuları iyi konumlandırmak gereklidir. Bu başlık altında yapacağımız şey de tam da bu evlat! İyi dinle: Yapman gereken şey, defansın ortasını sağlamaya almak. Defansının kademeli olması, tek çizgi halinde olmasından iyidir. O yüzden, birbirini tamamlayan çift stoperle oyna. İtiraz kabul etmiyorum. Biz biliyoruz da mi oynuyoruz?! Hadi yavrum...

AYIN MAÇI

SEFIK

FIRAT

VS

4

5

ARSENAL

BARCELONA

AYIN HİLESİ

Servet Çetin kostümü: Bonus, Bonus, Bonus

AYIN TALİHSİZİ

E.Ö (22)

And the Oscar goes to E.Ö!!! İki ay üst üste "ayın elemanı" seçilen E.Ö.'yü tebrik ediyorum! (Maç skoru 9 - 0 bu arada.)

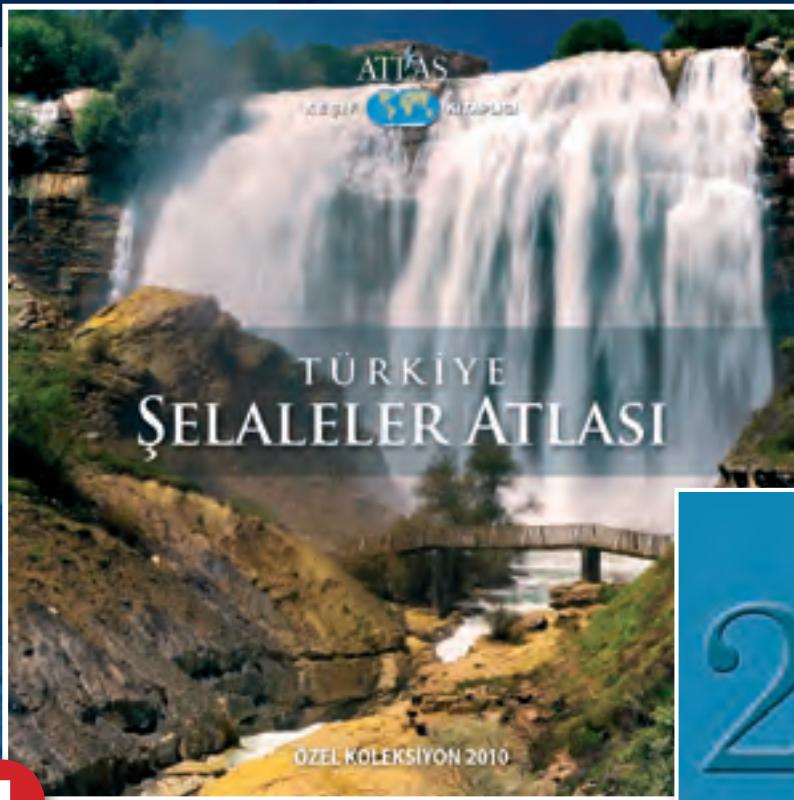
LEVEL PES LİĞİ

PUAN DURUMU

Takım	O	G	B	M	AG	YG	P	A	Başarı
Fırat	273	190	18	40	474	212	318	242	2,007
Emre	199	99	40	59	271	231	303	40	1,698
Gökhun	203	71	48	87	222	241	241	-19	1,341
Şefik	254	72	42	131	199	219	204	-20	1,254

* O: Oynadığı G: Galibiyet B: Beraberlik M: Mağlubiyet AG: Attığı Gol YG: Yediği Gol P: Puan A: Averaj

İKİ MUHTEŞEM HEDİYE



1

Atlas Keşif Kitaplığı

**Türkiye
Şelaleler
Atlası**

2

**Atlas 2010
Duvar Takvimi**

2010
ATLAS



ATLAS



Hemen Abone Olun!

0 212 478 0 300

www.kesfetmekicinbak.com

Kültür & Sanat

Kültürden ve sanattan uzak kalmayın...

Yine albümler, filmler ve etkinlikler birbirini kovaladı ay boyunca. Bizse sinema salonlarını doldurup 2012'yi izlemeyi tercih ettik ve karanlık geleceğimize bir kez daha şahit olduk. Eğer dünya bu hale gelecekse ya da hepimiz öleceksek neden bu

mücadele, bu yaşama inadı? Şaka şaka... Sakın bu cümleyi okuyup intihar edeyim demeyin! Onun yerine alın Piano Magic'in son albümünü ve dünyayı yeniden keşfedin. Olmadı, siyah bir koltuk bulup oturun, kurulun...

Piano Magic

13 yıllık bir geçmişi sahip olan Piano Magic, yeni albümüyle bir kez daha hayranlarının karşısındaki yerini aldı.

148



151

Final Fantasy Türkiye

Oyun dünyasının farklı mitolojilerden esinlenmesinin sonu gelecek gibi değil.

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



2012

Bir kez daha felaket senaryosuyla karşımıza çıkıp geleceğimizden şüphe etmemize neden oldular!

149



9

Piano Magic - Ovations

Piano Magic, yeni albümü Ovations ile yeniden karşımızda.

Günümüz hızlı ve kolay tüketiminde yer edinip bir de o yeri koruya-
bilmek bu denli zorlaşmış, kaynaklara erişim bu denli kolaylaşmış-
ken; tam 10 adet resmi stüdyo albümü, onlarca single'a sahip bir
topluluk bu.

İşin ilginç tarafı öncelikle şu; Piano Magic, bilindik, alışageldiği-
miz "band" dediğimiz ekiplerden biri değil, bir çeşit müzikal bir bir-
lilik. Evet, birlikte müzik yapmaya başlayan ekipten bir kişi, Glen
Johnson, (Hatta arada solo albümünü de kaydetti.) sürekli ekipte.
Zaman zaman tekrar birlilikler oluşturuyor toplulukta ama genelde
yapılan, her albümü bir "proje albüm" gibi görerek bir araya gelmek,
muzikal kimlikleri ortaya koymak, sanatı üretmek ve yola devam et-
mek. Bu nedenle grubun sürekli, düzenli turları, konserleri olmuyor
doğal olarak. Ancak yine de -yakalayabilirseniz- bu keyifli müziği
canlı dinlemek mümkün. (Bu keyfi, ülkemizde, İstanbul'da yapılan
Radar Live müzik festivaline katılanlar yaşamış olabilirler.)

Topluluğun yaptığı müzикte gerek vokalde gerekse ayrı ayrı tüm
enstrümanlarda reverb yani derinlik, yanık özelliklerini sırlıkla fakat
dosunda kullanması, elbette müzikerlerinin etkili halini arttırmada bir
özellik. Diğer yandan klavyenin ve synth'in şarkılara katılımı genel-
de o kadar iyi ki sanki LEGO parçacıkları gibi uyum halinde her şey.

Piano Magic, ambient, dream pop ve post rock denebilecek bir

karişımın meyvelerini veren bana göre çok başarılı, müzikal kalitesi
yüksek bir şekilde ortaya koyan ve çok etkileyici besteler yaratın-
bir topluluk.

Gelelim Ovations'a... Albüm, yukarıdaki anlatımlara uygun bir
tarzda raflarda veya dijital müzik dünyasında yerini aldı. Sonda
söylediğimi baştan söyleyip devam etmek istiyorum: Albümde
10 şarkı var ve tamamı orta veya üzeri müzikal kalitede. Bunu bir
kenarda tutun, şimdi devam edebiliriz.

Bazı şarkılarda düşük tempolu müzik ve depresif, melankolik bir
vocal varken bir anda depresifliği kaybetmeden yükselen, gitarla
beslenmeye başlayan bir müzik beliriyor. Bazen pop'a yakın duran
bir şarkı, değişerek psychodelic bir karmaşa ile size boyut atlatıyor.

Ovations, bir devam albümü olmasa da grubun önceki iki albü-
mune müzik olarak oldukça yakın. Bir önceki albümde yer alan The
Last Engineer şarkısını kendileri de beğenmiş olmalı, yeni albümde
ona gitar ve klavye olarak çok yakın bir - iki beste var. "Albümde öne
çıkan şarkılar" diye bir bölüm açmak zor. Ancak defalarca dinledik-
ten sonra bıkmadığım şarkılar; The Nightmare Goes On, March of
the Atheists, The Blue Hour, Recovery Position, The Faint Horizon
(Özellikle altı büyük dakikalık bu şarkının ikinci yarısını yüksek sesle
dinleyin.) oldu. Albümü edininiz, dinleyiniz. ■ Turgut Taneli



7

2012

Yeni yıla ilginç bir giriş...

Yillardır araştırıyorum bu konuyu; Maya Takvimi neymış, geçmiş kültürlerin gökyüzüne ve oradaki değişimlere paranoyak şekilde bağlı olmalarının sebebi neymış, arkeoastronominin araştırdığı konular neymış diye. 20 yılı aşın bir süredir araştırmacıların yazıp çizdiklerine göre 2012, bu gezegen için önemli bir yıl. Araştırmaların ucu bucağı yok, bir kısmı uçuk "dünyanın sonu" senaryoları oluştururken, bir kısmı da dünyayı bekleyen büyük ve olumlu bir değişimden bahsediyor. İnternette araştırma yaparsanız görürsünüz, bu konuya ilgili çalışma ve araştırma o kadar fazla ki insan söyle düşünmekten kendini alamıyor: Ya bu yazılarıların hepsi veya bir kısmı gerçekten olacak ya da internet ve iletişim tarihinin en büyük ve en acımasız kandırmacasıyla karşı karşıyayız. Konuya saçmalık olarak nitelendirip bir kenara atamıyor olmamızın sebebi ciddi bilim adamlarının, özellikle de astrofizikçilerin

konuya ilgili araştırmalarının bulunuyor olması. 2012 filmiye Independence Day'ın ve The Day After Tomorrow'un yapımcısı Roland Emmerich tarafından bu araştırmaların en uç noktadaki ihtimallerinin bir araya getirilerek bir "ortaya karışık felaket film'i" olarak karşımıza çıkıyor. Şimdi uzun zamandır bu konuya araştırıyor olunca, elbette ki filme yer alan bazı sahnelerdeki bilgi eksikliğini fark etmemek elde değil. Ayrıca bu konuya ilgili olarak yıllarını vermiş olan araştırmacılar tek bir "deli ve gerçeklikle bağları kopmuş Charlie karakteri" kimliğinde gösterilmesi de biraz can sıkıyor. Ancak yine de görsel efekt ve aralara yerleştirilmiş espriler sayesinde film kendisini "uzun bir süre hatırlanacak olanlar" listesine eklemeye çalışıyor. Tavsiyem, filmi izlemeden önce 2012 fenomeni ile ilgili az da olsa araştırma yapmanız, yoksa sizin için bir başka felaket filminden öteye geçmeyecektir. ■ **Meriç Erbay**

Türkiye'deki Adı 2012 Yapım ABD Süre 158 dk Yönetmen Roland Emmerich Oyuncular John Cusack, Amanda Peet, Chiwetel Ejiofor



9

Loreena McKennitt

A Midwinter Night's Dream

Soğuk kış günlerinde elinizde sıcak çikolata ile pencerenin önüne oturup (Ben de istiyorum bu sahneden! - Şefik) dışarıda yavaşça yağmaka olan kar izlerken, arkada çalabilecek mükemmel tınlıklar dolu bu albümde şimdiden kadar Loreena'nın yapmış olduğu birkaç tanık şarkının yanında, kültür yeni yıl şarkıları da bulunuyor. Yeni yıl sükünet ve güzellikle karşılamanzı için ideal. **Meriç**



9



Frank Sinatra

The Christmas Collection

İnsanın ruhunu tazeleyen seslerden biridir Sinatra. Eskilere de kulak vermek gerekir bazen gençler. Frank Sinatra'yı hiç duymamış olduğunuzu sanmıyorum; mutlaka ebeveynlerinizden, büyüğülerinizden duymuşsunuzdur. Bu büyük sanatçıyı dinlemeden müziksever olmanısa imkani yoktur. Konumuz da yeni bir yıl olunca, haliyle en güzel yılbaşı şarkıları ile Frank'ı anmadan geçmek olmaz. Kulağınızın pası gitsin biraz. **Meriç**



8

Zero 7 - Yeah Ghost

Kalburüstü bir çalışma...

Bazı gruplar ve müzisyenler var ki herhangi bir albümlerini anlatmadan, bir - iki satır mutlaka onlardan bahsetmeniz gerekiyor. Hem ülkemizde çok iyi bilinmemeleri, hem de çok iyi işler çöktükleri için...

Zero 7 aslında ülkemizde çok geniş olmasa da belirli bir izleyici kitleşine sahip sağlam bir ikiliden oluşan, Britanyalı bir grup.

Müzik tahlisi de olan bu arkadaşlar (ses mühendisliği), müzik dünyasına çok çarpıcı şekilde girmişler. Nasıl mı? Bazları tarafından tüm zamanların en iyi albümü olarak gösterilen Radiohead - OK Computer albümünde bir remix ile yer alarak... Ne şanslılar; referans sağlam. Ardından grubun kendi çalışmalarları başlamış. Tanıtacağımız albüm dahil, dört studio albümüne ulaşmış durumda ikili. Tıpkı benzer türde müzik yapıtları Massive Attack gibi önemli, kendi solo çalışmaları da olan yarı düzine kadar önemli müzisyen de grubaya vokal desteği veriyor albümlerinde.

2009 çıkışlı Yeah Ghost, bana göre değişik seslerin çok iyi bir araya getirildiği, arkadaşların aldıkları eğitimi iyi gösterdikleri bir albüm.

Trip Hop müzik genelde düşük tempo ile seyreden, dinleyici de zaman zaman "Normal kafa ile bu iş yapılmaz, bu eserler çıkmaz" düşüncesine iten sesleri barındırın bir alt tür. Bu albümde de bu durum zaman zaman daha etkili yüksek tempo beat'ler olsa da aynı sayılır.

İkili, özellikle enstrümantal müzik tarafına hakim oldukları için işin mutfağında cidden çok etkileyici işler yapıyorlar, bu durum tüm albümleri için geçerli.

Vokale az iş düşüyor ama onu da iyisinden seçip yapıyorlar. Vokali hafife alıormuşum gibi algılanmasın sakın; vokal için ayrı bir dosya açmamız gereki zira albümde yer alan değişik şarkıcıların tamamı kendine bir değer.

Albümde zaman zaman, ambient işler var; yani tempo içermeyen ama synth seslerin bir araya güzel getirildiği müzik. Buna downtempo ekleniyor ve olmanız gereken yer veya ambians tepsi ile size servis... Düşük ışık ile evde yüksek sesle dinlenen ortam, alternatif bir Galata cafe'si...

Şarkılara inelim. Bir interlude ile açılış, ısınma turu, aklıma Duran Duran'ın Big Thing albümünü getirdi. Ardından bir anda, Mr. McGee ile funk-acid jazz bir şeyler ortada, gitar blues'a çıktı. Üç numaradaki swing folk ile birleşmiş ve Imogen Heap ile kardeşlik kurmuş. Benim beste, melodi, sesler, vokal bileşiminde en beğendiklerim ise Pop Art Blue, Everything Up, Sleeper ve All of Us oldu bu albümde.

Yeah Ghost, elektronik sound'un, alternatif ve bağımsız melodi ve synth ürünleri ile desteklendiği bu müziğe kaliteli vokal'in belirli yerlerde eşlik ettiği kaliteli ve -zaman zaman- sira dışı bir albüm.

Ben bu şekilde, harmanlanmış ama birbiri ile iç içe geçtiğinde sırtlayan alt müzik türlerinin birleştiği albümleri beğenerek dinliyorum. Deneysel müzik yaklaşımı cesurca kullanan sağlam müzisyenlere biraz sayfa ayırmak lazım. Zero 7, bunu hak eder durumda.

Siz de bu albümden klasik mertebesine gelecek bir single çıkması gibi bir bekleneni içinde olmadan ama kaliteyi hissederek dinleyiniz. ■ **Turgut Taneli**



Mitolojinin Oyunlara Yansıması

Oyun sektörünün beslendiği büyük miras...

Ünümüz fantastik video oyunlarında gördüğümüz pek çok yaratığın tasarılarında mitoloji temel alınıyor. Bu ilk bakışta basit bir ilham gibi görünse de, aslında yapımcılar mitolojik öğeler konusunda çok derine iniyor. Örneğin bazen bir oyun karakterinin ismi seçileceksen, onun kişiliği ve öne çıkan özelliklerine bakılır, mitolojide o kişiliği yansitan uygun bir isim varsa o seçilir veya biraz değiştirilir. Bu, Final Fantasy oyunlarında da sıkça yapılır. Oyuna hayran kalan ve hakkında daha fazla bilgi edinmek isteyen oyuncular, bazen oyunda geçen herhangi bir ismin anlamını merak eder. İyi bir araştırma yapıldığında mitoloji dayalı bir kaynakla karşılaşma ihtimali yüksektir. Mitolojik öğeler gerçekten de film, kitap ve video oyuncular dünyasına yüzlerce, hatta binlerce yıl yetecek kadar derin ve değerli bir kaynak. Bu konuya Final Fantasy oyunlarındaki öğelerden bahsederek somutlaştmak istiyorum.

Kuşku yok ki bu serinin her oyuncuyu etkilemeye ba-

şaran en önemli unsurlarından biri de summon'lardır. 1990 yılında Final Fantasy III ile başlayan savaş esnasında yaratık çağırma özelliği, 2000'li yıllarda yerini adeta görsel şölene bıraktı. Ekibe savaşarak aldığınız bir summon, oyun boyunca savaşın orta yerine çağrırlabiliyor ve çok güçlü saldırınlar yapıyor. Final Fantasy'nin etkisiyle oyun sektöründe de iyice bilindik hale gelen bu yaratıklar, aslında tamamen mitoloji temel alınarak tasarlandı.

Buz saldıruları ve güzelliğiyle oyuncuları büyüleyen Shiva'nın mitolojideki yeri Hindistan kökenli. Mitolojiye göre Shiva isimli bu tanrıın çok fazla kolu var, pek çok elementte saldıruları var ve o aslında bir erkek! Oyun yapımcıları kendisini Final Fantasy'ye aktarırken kol sayısını düşürmüştür, sadece buz elementini almış ve kendisini bir dişi olarak tasarlamış. Aynı şekilde Arap mitolojisinde geçen Bahamut, ada büyüklüğünde bir balinaًken başka kaynaklarda ejderhaların kralı olarak geçiyor; oyuna ise ejderha versiyonu yansıtılmış. Gilgamesh Destanı'ni hepiniz duymuşsunuzdur. Mezopotamya kaynaklı bu destanın kahramanı, Final Fantasy V'te ve VI'da "Gilgamesh" ismiyle karşımıza çıktı. Bazı summon'ların kökeni hakkında farklı görüşler varken bazlarını kesin. Örneğin Odin, tipik oyunda olduğu gibi mitolojik kaynaklardan da gök gürültüsü ve şimşek türü özel güçlere sahip. Odin'in atı Sleipnir da gök gürültüsü sesi çarkıyor. Ifrit ise Arap mitolojisinde şeytanı andırın ve ateşin ustası olarak bilinen bir yaratık. Binbir Gece

Masalları'nda geçtiği söylenir.

Final Fantasy VII'den bazı karakter isimleri de mitolojik kaynaklı. Örneğin Aeris, Yunan mitolojisinde bir tanrıya simgeler ve isminin bir kısmı İbranice'de çiçek anlamına gelir. (Oyunda çiçek satıyordu.) Final Fantasy VIII'den Edea, Latince'de "eden" ve "dea" şeklinde ayrıldığında tanrıça anlamı çöker. Ayrıca Yunan mitolojisinde Medea, büyüğü bir prenses. Final Fantasy IX'dan Freya'nın bir aşk tanrıçası olması gibi isim örneklerini de çoğaltabiliriz. Bu kaynaklar sadece karakter ve yaratık isimleri sınırlı değil. Pek çok mekan, eşya, kılıç ve silah ismi de mitolojik kökenli. Örneğin Final Fantasy VII'nin ana şehri olan Midgar, İskandınav mitolojisinde orta dünya ve insanlığın dünyası gibi anımlara geliyor. (Midgard) Oyunda aldığımız eşya isimlerinin kökeni bazen bariz belli oluyor. "Artemis Bow" ismiyle aldığımız Artemis yayı, Yunan mitolojisinden. Summon'lar dışında, her oyunda sayısız yüzlerce yaratıkların da ciddi bir kısmı bu şekilde tasarılmış.

Mitolojik kaynaklara dayandırılmayan öğelerin bir kısmı da eski veya yakın tarihte gerçekten yaşanmış olaylara ışık tutuyor. Örneğin Sephiroth'un bir saldırısının ismi, 1905 tarihli bir tabloya gönderme yapıyor. Bazen de önemli edebi eserlerin, hatta tiyatro oyunlarının içeriğine gönderme yapıyor. Yapımcılar bu kaynakları çok iyi araştırıyor olmalı. Bir oyun tasarımcısı olmak için geniş bir kütüphaneye veya iyi bir araştırma gücüne sahip olmak gerekebilir. Ancak işin en özgür ve çarpıcı kısmı, bu kaynakların oyuna aktarılırken uğradığı büyük değişiklikler. Tasarımcı, ilham aldığı kaynağı gözle en hoş ve ilginç görünenecek şekilde değiştirebiliyor. Bu işi Final Fantasy tasarımcıları çok yapıyor; örneğin Shiva, Final Fantasy XIII'te motosiklete dönüştüyor, karakter üzerine biniyor ve onu sürüyor. Koskoca mitolojik tanrıyi ne hale getirmişler, değil mi? Ama yine de son derece fantastik ve güzel! Final Fantasy XIII'eki mitolojik öğeleri görmek için de sabırsızlanıyoruz. **■ Kadir Çakır**



ROCKO @
PSİKIYATR
SEFIK AKKOC

“ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYORUM”



Assassin's Creed: Bloodlines

Her yer bembeyaz, ışıl ışıl sanki... Bu beyazlığın bana huzur vermesini bekliyordum doktor ama olsamadı, olamadı... O kadar beyaz ki, o kadar parlak ki öünüme göremiyorum! Elimde bıçaklar var, ellerim kanyon doktor! Kesmedim, ben yapmadım, ben kesmedim ellerimi ama kanyon! Ben masumum doktor! Ben yapmam böyle bir şey ama zorla yaplıyor bana! Lütfen doktor, kurtar beni bu bıçaklardan, bu kandan, bu nefretten! Yardım et doktor!

Tony Hawk: Ride

Bunu gelirken yolda buldum... Bir tane DVD, bir tane tahta parçası, bir tane de çamaşır ipi. Önce DVD'yi televizyonun altına koydum, sonra da tahtayı iple televizyona bağladım. Sonuç mu? Hiçbir şey olmadı doktor... Sonra çok kızdım ama Tahtayı aldığım gibi televizyona attım, sonra da yanında getirdim. Neden mi getirdim? Bi... bir saniye gelir misin doktor, bir şey söyleyeceğim kulağına. Dur! Kaçma doktor, çok önemli! Bak ama, bak çalışıyor, kaçma doktor, kaçmaaaa!

NBA Unrivaled

Biliyor musun doktor, ben basketbola bayılırım. O tırtıklı topu tutmak, sektirmek, karşısındaki suratında patlatmak, sonra kavga çıkarmak ve millete deliller gibi saldırmak... İşte bu yüzden basketbolu çok seviyorum! Peki bu ne doktor? Bu da basketbol oyunu değil mi? O zaman neden herkes tuhaf tuhaf hareket ediyor. Yoksa onlar da mı kavga etmiş? Öyleyse beni neden çağrımadılar! İşte şimdi kızdım doktor! Kaçmayın! Sizi bir yakalarsam...

WorldShift

Bir sürü küçük adam görüyorum. Etrafta tuhaf yapılar, binalar, ağaçlar. Her şey çok tuhaf ve renkli, yok yok, rensiz. Aslında renkli ama renk vermiyor doktor. Sonra her yerden ışıklar, alevler, lavlar, parıltılar, ışıklar... Gözümü alıyor hepsi doktor. Sonra yine o küçük adamlar, sağa sola koşututup duruyorlar. Onları ezmek istiyorum ama olmuyor, ezemiyorum. Sonra ışıklar parlıyor yine, gözlerim kamaşıyor, o küçük adamlar beynime giriyor. Orada ne yapıyorlar doktor? Neden beynime girdiler? Çıkmalarını söylesene doktor...

ŞİKAYETLER

- Assassin's Creed:
Bloodlines
- NBA Unrivaled
- Tony Hawk: Ride
- WorldShift

Not: Kendime artık
bir bodyguard tutsam
iyi olur.



Yapım: Monolith
Dağıtım: FOX Interactive / Sierra
Tür: FPS
Platformlar: PC (DOS)
Çıktığı Tarih: 2001

ALIENS VS. PREDATORS 2

*İki arada, bir derede
kalmak Üzerine korkunç
bir deneme...*



İnsan hayal gücü o denli sınırsız ki kendi korkularını bile kendisi yaratıyor. Gerçekte var olmayan; kafaniza yapışip ağzınızdan girerek midenizde kuluçkaya yatan ve büyüp serpildikten sonra karşınıza çıktıığı anda korkudan altınıza edeceğiniz türde, çırkin, uzayı bir yaratık... Bir insan ürünü... Gerçekte var olmayan; insanın sahip olduğundan çok daha üstün bir teknolojiye sahip ve diğer canlıları sadece birer av olarak gören çirkin bir başka uzayı yaratık... Yine bir insan ürünü...

İki uzayı türünü karşı karşıya getiren, bu karşı-

laşmanın tam ortasına da insanları bırakıveren ve size bu üç "yaratık"tan birini seçme şansı tanrıya marjinal bir aksiyon oyunu. İşte bu da bambaşka bir insan ürünü...

AvP 2'yi önce Predator'le ve sonra Alien'la oynadıktan sonra Marine'le oynamaya kalktığınızda yaşadığınız gerilim sadece bu oyuna özgü olmamıştır. Birbirinden güçlü iki uzayı irkına karşı pek bir şansınız olmadığı ortadayken çaresizlik hissine kapılıyordunuz. Buysa ne Predator ne de Alien serisinde bulamayacağınız türden bir tecrübe, adeta korkunun içerisinde yûzmetki... ▶



► BİR YARATIĞIM AKŞAM YEMEĞİ...

AvP 2'nin öyküsü ilk başta akillara 1997 yapımı Alien: Resurrection filmini getiriyordu: Yaratıkları ekip ordunun istekleri doğrultusunda kullanmak için yapılan deneyler söz konusudur ve bu deneyler faciayla sonuçlanır; yaratıklar önce kaçışırlar, sonra da önlere geleni parça pinçik etmeye başlarlar. Oyundaki olaylar da hemen hemen bu invalide patlak veriyordu: LV1201 kod adlı gizli bir araştırma tesisinde sıvri zekâlı bir bilim adamı Dr. Eisenberg tarafından yaratık yumurtaları üzerinde yapılan deneyler başarısız olmuş ve ortalık yaratıklarla insanların birbirini ortadan kaldırılmaya çalıştığı bir Alienatic



Park'a (kelime oyunlarında üstüme yoktur) dönüşüvermişti. Farklı olarak, o bölge aslında uzayı Predator ırkının gözetleme sahalarından biriydi ve bu ırkın mensupları belli zamanlarda bölgeyi ziyaret ederek olağan avlanmalarını gerçekleştirmeye başlamışlardı. Bölgede deney sonrasında yaşanan kaosun ve abnormal hareketlenmenin varan Predatorlar büyük bir av istahıyla bölgeye işinlanıp savaşa katıldılar.

Monolith'tekiler ilk oyunda da yer alan ama birbirleriyle ilişkileri yüzeysel işlenmiş olan üç ırkı aynen aldılar, ancak her ırkın diğerlerine göre güçlük ve zayıflıklarını o denli güzel bir dengeye oturtmuşlardı ki AvP2'nin oynanışı düz

bir FPS oyununun yanı sıra, yer yer bir strateji oyuna yaklaşıyordu. İnsan ırkını temsil eden Marine karakteriyle oynarken çevre koşullarını, elinizdeki kısıtlı silah ve mühimmatı mümkün olduğunca iyi değerlendirmeniz gerekiyordu. Predator'ı oyunun en güçlü ırkı kılan ileri teknoloji ürünü oyuncakları yerli yerinde kullanmak zorundaydınız. Alien'la oynarken ise olabildiğince sinsi hareket etmeliydiniz. Deneyimler öylesine farklıydı ki karakterlerin her biri birbirinden bağımsız oyunlarda yer alıyor gibiydi.

YA DA BİR BAŞKASININ AVI...

Monolith; Shogo: Mobile Armor Division ve çok daha bilindik olan Blood serisi gibi FPS hit'leriyle kendini çoktan kanıtlamış bir ekipti ve AvP2'de ellerinden gelenin en iyisini yaptılar. Oyun ekibin kendi geliştirdiği - ve sonraları bir başka klasik FPS'de, No One Lives Forever'da da kullanılacak olan - Lithtech Talon motorunun 2.5 sürümüyle inşa edildi. Bu motor 32 bit yüksek çözünürlüklü kaplamalara ve Gouraud shading gibi zamanın ileri grafik tekniklerine





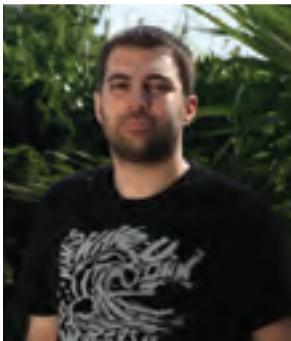
tam destek veriyordu. Sonuç ise - yine zamanına göre değerlendirildiğinde - harikaydı. Özellikle çevre modelleri ve nesne etkileşimlerinde müthiş bir zenginlik yakalanmıştı.

Rebellion tarafından geliştirilen ilk AvP'in büyük sıkıntı yaratan sorunlarından biri çok uzun ve zorlayıcı bölümler içermesine karşın doğru dürüst bir kayıt sistemine sahip olmayışıydı. Bu sorun daha sonra bir yama ile giderilmiş olsa da oyuncular uzun bir süre boyunca labirentten farksız haritalarda geçen kastrici bölümlerde ecel terleri dökmek zorunda kalmışlardı. Serinin devamını geliştiren Monolith ekibi ilk oyundaki sıkıntıya gönderme mahiyetinde, biraz da Rebellion ekibine nazire edercesine, AvP2'ye şöyle bir uyarı ekledi: "Bölüm sırasında dilediğiniz noktada oyunu kaydedebilirsiniz"!

YENİ NESİL AVP

Bu ay test yazısını, gelecek aylarda da incelemesini okuyacaksınız yeni nesil AvP'nin. AvP2'nin Yapım Hikayesi'ni yazarken bile kafamdaki tek şüphe yeni oyunun bu eski tadi verip veremeyeceği... Verse de vermese de Fox ve Sierra, bu serinin oyun dünyasında en iyi şekilde yer almasını sağlamış. Kimsenin gözü açık gitmesin... ■ Hasan Başaran





Sefik Akkoç rocko@level.com.tr

Rocko'nun Modern Yaşamı

Alınan Sonuçlar ve Oluşan Puan Durumu

Su başlığı yazdığım şey, herhangi bir spor dalı için yapılan haberlerin vazgeçilmez repliğidir. Turkcell Süper Ligi'nin sona erdiği Pazar akşamlarında bu cümleyi duymamanız mümkün değil mesela. Nedir? Maçların tamamı bitmişir ve bu maçların skorları ile skorlar neticesinde oluşan puan durumu seyirciye aktarılmalıdır. İnanması güç gelebilir ama bu replik her hafta, yılın en az 34 haftası tekrar edilir. Aynı repliği 10 ayrı kanalda telsizlerini düşündürünce de 340 gibi bir rakama ulaşırız ki bu kadar gereksiz bir matematik hesabını da ancak ve ancak benim gibi bir istatistik hastası yapar. O halde dümeni biraz çevireyim ve konuyu oyulara, oyulara verilen puanlara ve verilen puanları takıntı haline getiren insanlara getireyim.

Geçenlerde bir araştırma yapıldı ama birçoğunuza bu araştırmayı duymadığınızdan eminim. (Neden duymadığınız da ayrı bir köşe yazısı konusu olabilir aslında.) Yapılan araştırmmanın sonuçlarına göre, dünyadaki tüm oyun site ve dergilerinde yapılan incelemelerin, insanların oyun almaya karar verme aşamasındaki en düşük etkiye sahip detay olduğu belirlenmiş. Yani nedir? Bir oyuncu, bir oyunu alıp almama konusundaki kararını okuduğu incelemelere göre değil, diğer birçok etkene göre veriyor. Ülkemizde de durum pek farklı değil aslında; hele ki korsan oyunculuğun doruğa ulaştığı ülkemizde oyuncular, oyuların nasıl olduğunu umursamaz. Neden mi? Oyun kötü çıkışa da ne gibi bir kayıp olacak ki? Diyelim oyunu beğenmedi, şikayet etme ya da hesap sorma hakkı var mı? Yok. O zaman daha fazla dağılmadan asıl konuya geri döneyim; incelemelere

ve puanlara...

Bir oyuna verilen puan, genellikle inceleyen kişinin kendi görüşündür ve haliyle herkesle ortak bir karara varması beklenmez. Dünya üzerindeki birçok site ve dergiden düşük puan alan ama sizin hastası olduğunuz bir oyun yok mu? Tam tersini düşünelim; dünya üzerindeki birçok site ve dergiden yüksek puan alan ama sizin midenizi bulandıran bir oyun yok mu? Not ortalaması 85 civarı olan son Prince of Persia oyunundan nefret eden birçok kişi var. Ortalaması 67 olan Quantum of Solace'i beğenen de birçok oyuncu var. Bu durumda verilen puanları eleştirmenin ne anlamı var? Bazıları için var! "Bence bu oyun mükemmel ama verilen puan çok saçma!" ya da "Oyun berbat ama siz 95 vermişsiniz!" gibi cümleleri az okumadım. Sadece bununla da kalmıyor, "Oyunun puan ortalaması ile sizinki hiç uyuşmuyor." gibi eleştiriler de yapıyoruz. Peki herkesin ve her yazarın, her oyunun genel ortalamasına göre fikir belirtmesi gibi bir zorunluluk mu var? Tabii ki yok. BioShock'a verilen en yüksek puanın 100, en düşük puanınsa

80 olduğunu biliyor muyduğunuz? Aradaki fark tam tamına 20! Ya Modern Warfare? En yüksek puan 100, en düşük puan 80 ve fark yine 20! Galactic Civilizations II de 100 ile 75 arasında, 25 puan aralığında notlar aldı. İlk Call of Duty de 100 ile 70 arasında notlar aldı ki buradaki fark 30 puan. ICO gibi bir şahesere de bir dolu 100 puanın yanında 67 veren oldu. Şimdi ben kalkıp bu puanın hesabını sorabilirim miyim? Hayır. 67 veren yazarın görününü, zevkini yargılayabilirim miyim? Hayır.

Varmak istediğim sonucu anlamışınız herhalde. Bir oyuna verilen puan, inceleme yapan kişinin sahih görüşündür ve coğunluğun görünüşünü yansıtmak zorunda değildir. Kendi aramızda bile birimizin verdiği puanı düşük ya da yüksek bulduğumuz oluyor ama bu durum bizi çatışmaya sürüklüyor. (O değil de, dağ gibi Max Payne'e 100 üzerinden 30 veren gördüm! Şimdi kızdım ama!) [@twitter.com/fisek](https://twitter.com/fisek)





Author

cem@level.com.tr Cem Şancı

Star Trek Online'ın Beta Testine Katıldım

Katılmaz olaydım! Yıllarca güzel, etkileyici, sürükleyici, derin bir bilim kurgu MMORPG için yanıp tutuştuğumu duymuşsunuzdur. Pek çok fırsattha bu arzumu defalarca dile getirmiştim. Star Trek Online'ın haberlerini ise istahla izliyordum. Bilime saygılı, son derece zengin içeriğe sahip bir evren olan Star Trek ile ilgili bir MMORPG'nin çok sağlam içeriğe sahip olacağını düşünüyordum.

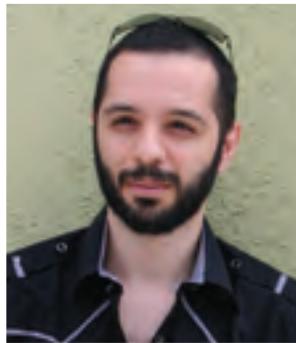
İşte Aralık ayı içinde oyunun yapımcısından Beta testi için davetyle gelince, heyecanla betaya katıldım. Ah, katılmaz olaydım. Zaten Beta testlerini hiç sevmem. Oyunun

bütün tadını alıp götürüler, eksik içerikler, eksik oyunlar oynamaktan ne zevk alırsınız ki? Single player oyuncular için kesinlikle Beta testine katılmama kararı almıştım daha önce. Bir MMORPG testi için sorun olmaz diye düşünüyordum. Sonuçta, oyunun öyküsü yok, spoiler'lık durumlar yok. Beta'da oynadıktan sonra, cıalanmış son halini yine satın alıp oynarsınız. Yeni görevler, yeni keşifler sizi bekliyor olur. Hatta deneyimli olduğunuz daha keyifli bile olabilir diye düşünüyordum.

Fakat birader; Beta'daki durum o kadar beklediğimin ötesinde kötüdü ki pişman oldum. Gerçi bizi uyarmışlardı; oyun henüz çok

eksik, bir sürü problemi var diye... Ama eşek kafam, bilim kurgu aşkıyla daldım Beta'ya. Allah cezamı vermesin! Altı - yedi ay Star Trek görmek istemiyorum şu anda. Tamam, bir Star Trek sever olarak, oyun aslında çekici, oyun dinamikleri fena değil; çatışmalar heyecanlı. Kalabalık da olunca iyice hayat kazanacaktır ama yer görevleri vasat, uzay görevleri vasat, item çeşitliliği vasat, grafikler eh işte... Bazı düşman birimlerin kaplamaları bile henüz tamamlanmamış. Bir daha MMORPG Beta'sına katılanı gergedanlar boynuzunda çevirsin. Dağılin! ■





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

“Fuar” Dediğin Üç Günlük Eğlence

Geçenlerde bizim fuar daydım, GameX'te yani. ("Her oyun editörü fuara gider" diye başlayacaktım aslında ama bunun saçma olacağına kanaat getirdim.)

Geçtiğimiz yıllarda farklı olarak bu defa görevli değildim. İlk yıl masa da taşdım, sahnede kablo bağlamaya da giriştim, turnuva da organize ettim. Bir sonraki yıl sorumluluklarım daha azdı zira Elif sağ olsun, birçok şeyi kendi başına kotarmaya girişmişti. Ne var ki ben geldikten sonra fenalaştı, yerlere falan düştü, görevleri de bana kaldı. (Geçmiş olsun Elifcan.) (Teşekkür ederim de bir yıl sonra gerçekten "geçmiş" oldu. - Elif) Sahip olduğu en önemli görev, sahne organizasyonu da bana bırakıldığı için mütemadiyen, "Az sonra ana sahnede bilmemine oyunu oynanacaktır, turnuva yapılacaktır, sahne önündeki yerinizi almanız önemle rica ederiz!" gibi cümleler kurmam gereki. En kötüsü de elime tutuşturulmuş olan isimleri okumaktı ki burada kaç tane

ismi yanlış okuduğumu hatırlayamıyorum; hatırlamak da istemiyorum. (Soner ismini Sancak diye okudum; o derece.)

Bu sene ise tamamıyla özgürdüm. Ne monitör taşıdım, ne de çırıltınlık yaptım. Fuar alanında bir aşağı, bir yukarı yürüyüp darduk Elif'le. Sahne işlerini bu defa GameTÜRK ekibinden Hande üstlendiği için o kısımla da hiçbir ilgim olmayacağı düşünüyordum, ne var ki bir ara Hande kolumnan tutup beni yine sahneden ortasına atıverdi. "Ve bu sene çekilişimizi ünlü bir sima yapacak!" dedi, içi çekiliş numarası dolu şapkayı elime tutuşturdu ve "Evet Tuna, şanslı numaramız kaç?" sorusuya da çekilişi sonuca ulaştırdı. Beklenmeyen olay bu değildi, beni asıl şaşırtan olaylar bundan sonra vuku buldu.

Şimdi sanıyorum ki durum şöyle: Önce GameX'lerde, sahneye fırlayan, bir oraya, bir buraya koşan bir adamın dergi yazarı olabileceği düşünülmüyordu. Dergi yazarı dedığın köşesinde durur, geleni gideni selamlar. Benim sergilediğim hiperaktiv tavırlar ise bomba uzmanı iş tanımıyla örtüştüğü için de kimse yanına yaklaşmıyordu.

Fakat bu yıl, her şey değişti...

Fuarda iki favori oyunum vardı; bir tanesi Tekken 6, diğeri de Rock Band (Veya Guitar Hero; artık hangisi denk gelirse.) Özellikle Tekken 6'da sıra beklerken (Saygılıyım.) "Tuna abı, haydi kışalım" şeklinde sözler duymaya başladım. "Aa, nasıl tanıdıklar söyle hemen ya?" diye kendi kendime sorarak flaşlar patlamaya başladı. Bunu abartığımı düşünmeyin, suratima (Elif'i de dahil ederek "suratımıza" demem lazım aslında.) patlayan flaşları hala hissedebiliyorum. Tüm gün boyunca birçok LEVEL okurunun karelerinde yer aldim, birçok okurla sohbet etme imkanını kavuştum, beklememişin kadar ilgi gördüm.

Tabii ki düşününce, tek fark edileceğim yerdeydim aslina bakarsanız. Türkiye'nin en büyük oyun fuarının ortasında, yıllarını oyunlara ve dergiciliğe vermiş bir insan olarak bulunuyordum. İnsan bunu hayatında her zaman fark edemiyor; hele ki birkaç işe birden uğraşınca, bulunduğu konumdan bir haber kalabiliyor sunuz. Ve bunu da size başkaları hatırlatıyor sağ olsun... ■





Dijital Zamanlar

üncel@level.com.tr Ümit Öncel



Bilim, Kurgu ve Nihayet 2010

2 010 bir zamanların bilim kurgu romanlarından öyle bir aklımıza kazınmış ki kulağa gerçeküstü bir tarih gibi geliyor... Fakat sizin de fark ettiğiniz gibi henüz dünya temsilcileri yillik olağan uzaylılar kongresine davet edilmedi, akıllı robotlar sokaklarda gezmiyor, hatta arabalar bile uçmuyor. Kendi kendimize hayal kırıklığı yaratıktı resmen. Neyse, gene de en azından 2010 kürsütsüz, yuvarlak bir rakam. Herkese kutlu olsun...

Murdoch: 2 - Google: 0

Geçen ay yine bu köşede size Google ve medya imparatoru Murdoch'un karşılaşmasından bahsetmiştim. Geçtiğimiz bir ay içerisinde bu konuda farklı gelişmeler oldu. Öncelikle geriye doğru iki ufak adım attı.

Bu adımlardan ilki, farklı internet haber kaynaklarının ücretli içeriklerinin artık Google üzerinden erişiminin kısıtlanması oldu. Daha önceden Google yardımıyla bir gazetenin internet sayfasına erişmek ve normal şartlarda ücretli olan içeriği okumak mümkün oluyordu. Ardından ziyaretçi site üzerinden diğer içeriklere ulaşmak için ücret ödemeye yönlendiriliyordu. Ama uyanık okurlar bundan sonra Google'a dönüp, Google üzerinden aynı haber sitesinin bu kez farklı bir sayfasına tekrar erişebiliyordu. Bu durum artık değişti ve bu erişim sınırlandı.

İkinci değişiklik ise artık Google'in interneti indeksleyen sistemi üzerinde haber sitelerinin daha fazla seçenek olmasına. Haber siteleri Google'in robotuna artık bir haberi değil, sadece o haberin özettini indeksleme komutu verebiliyorlar.

Geçen ay Google'in geri adım atıp atmayacağından bahsetmiştim. Google şimdilik Murdoch'la orta yolu bulma yönünde iyi niyet gösteriyor gibi.

Fakat işler bu kez de Microsoft'un haber sitelerine sunduğu özel anlaşmalarla karışıyor. Microsoft haber sitesi sahiplerine önerdiği yeni reklam anlaşmalarıyla içeriklerinin tamamen Bing üzerinden erişilebilir olmasını hedefliyor.

Gerçekten de son zamanlarda internet üzerinde gerçekleşen en stratejik manevralarla dolu bir çekişmeye tanık oluyoruz. İşlerin hangi boyuta varacağını ise herkes gibi biz de merakla izliyoruz...

Kısa kısa...

- * TweetDeck + HootSuite = Twitter Combo
- * @leveltr + @erdilayasaroglu + @selcukerdem + @shitmydadsays + @thebloggess = Mega Twitter Combo
- * Hepimiz biraz GDO'lu değil miyiz?

* 2012'de bir şeyler olacak o kesin de, nasıl bir şey olacak kim bilir... O yılın günlerinde evden çıkarken nasıl giyinmek lazım acaba?

* "İşgal"ci Korcan'ı merak edenler için kendisi şu anda vatanı görevini kişmanın kütüphanesinde sürdürmeye ve "kebab askerlik" konusunda tezini yazmaya devam etmekte... Ama az zamanı kaldı her an donebilir...

* "Moonstone" diye bir oyun vardı, yılını hatırlıyorum şimdiki 64'LER zamanındı. Deli gibi oynamıştık, sonuçta kavga dövüş dört kişi beraber yazmıştık. Sanırım 64'LER ve hatta oyun dergisi tarihinde dört imza ile çikan tek oyun incelemesi olmuştu.

* İnsanın yaşadığı ülkeden YouTube'a erişimin yasak olmasına rağmen, YouTube'u en çok ziyaret eden ülkelerden birinin vatandaşlığı olmak

biraz çarpık bir gurur hissine yol açıyor.

* Sadece birileri zengin olsun diye domuz gribi aşısını bu kadar pompalayanlarla, sadece birileri zengin olmasın diye aynı aşayı bu kadar kötüleyenlerin aynı coğrafyaya denk gelmiş olması ne kadar acayıp bir durum.

* Lazy Load + SexyBookmarks + Ultimate Google Analytics = WordPress combo

* Terminator: The Umit Oncel Chronicles esprileri derginin son günlerine denk geldiği için nasıl da kaynадı gitti. Adem'in çektiği süper fotoğrafı yaptığı nefis efektlerde yazık oldu. Yetkilileri buradan dörttüyorum...

* @umitoncel = Twitter bonus level

* Elimde iki God of War bağımlısı var. Üzerlerinde deney yapıyorum. Deney raporlarını bu sayfada yayımlayacağım.





MASS EFFECT 2

Etki altında kalmaya hazırız!

LEVEL 157

1 ŞUBAT'TA PİYASADA



3G+

Vodafone'a özel Websin ile siz de interneti cebinize ışınlayın!



Websin'lı
Cep Telefonu

Websin'sız
Cep Telefonu

Websin, web sayfalarını %90'a kadar sıkıştırır. İnternette hem daha hızlı hem de çok daha ekonomik gezersiniz.

Gezdiğiniz siteleri cep telefonunuzun ekran boyutuna getirir.
Cepten internete bilgisayar rahatlığında bağlanırsınız.

Websin'i indirmek için siz de "**websin**" yazıp **7048**'e ücretsiz SMS atın,
cepten internete hakkıyla bağlanın.

blue JEan

HER AY 3 DERGİ

+4 DEV
POSTER



HERKESE ÖZEL KUTUSUNDA
MILEY CYRUS YA DA
TAYLOR LAUTNER PUZZLE

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DÜZEN BİRLİK