

157 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

ŞUBAT 2010 - 6.90 TL (KDV DAHİL)

2010-02 - ISSN 1301-2134

LEVEL

Online Oyun
Dergisi ile
200 Sayfa

Çift Taraflı Dev
CRYYSIS 2
Posteri

İLK EKRAN GÖRÜNTÜLERİ
İLK BİLGİLER, İLK RÖPORTAJ

CRYYSIS 2

SADECE
LEVEL'DA

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



K.K.T.C. Fiyatı 8,50 TL



TEK TUŞLA İNTERNETE GİREN SONY ERICSSON SADECE VODAFONE'DA!



+ 100 ŞARKI
+ STEREO SPEAKER
HEDİYE!



3000 kontör ve
1 GB internet paketi hediyesi
Sony Ericsson W595'i
66,5 TL'ye 6 taksitle al.
Müziğe de doy,
internete de!

www.cepozgur.com

Ön ödemeli bireysel aboneler faydalansabili. Aboneler, ön ödemeli tarifeler (çerçivde (Hasabın Biten Tarife hariç) istedikleri tarifeyi seçebilirler. Kampanya dahilinde, ilk 3 ay boyunca (90 gün) 100'ü üzeri kontör yokluklarında Vodafone ile 1000 kontör hediye kazanılır. En fazla 3000 Vodafone sebekte (siz hediye kontör kazanımlı) hediye kontörleri 30 gün boyunca geçerlidir. Bu süre içinde kullanılmış kontörlerin 500'si 1000 kontörde kazanılabilir. Aboneler şebekede doğrudan transferlerde ve hediye kontörlerde kazanabilecekler. Vodafone tarifesi üzerindeki ücretlerin dairesizlikleri. Hediye kontörler ile 1000 kontör kazanma konusunda devri yapılmaz. Kontör transferi veya promosyon olarak kazanılan kontör hediye 1000 kontör kazanımı için geçerli sayılacak. Hediye kontörler özel servis numaralarına doğru aramalarda kullanılmaması ve sadexe yurticiden hediye kontörleri kullanılmıştır. Hediye kontörlerin 1000 Vodafone live'dan şarkı kazanacaklardır ve bir şifre, sadece 1 kere kira mesaj ile gönderimde kullanılabilir. Hediye 100 şarki haricindeki içerik hizmetleri ayrıca ücretlendirilecektir. Kampanyaya dahil olan aboneler herhangi bir kontör yüklemesi yapmadan bir kereye mahsus olarak 90 gün boyunca içerik hizmetlerini ayrıca ücretlendirmeyecektir. Abonelerin 3G destekli cihazları ile 3G hizmetinden yararlanabilecekleri için 3G yapış 3636'ya gönderecek 3G aboneliginin başlaması Vodafone 3G kapsamına (çerçivde) bulunması gerekmektedir. 3G bağlantısı kapsama alanına, codifi kasulara göre değişiklik gösterilebilir. 3G hızı sebebi yoğunluğununa, kullanılan cihaza ve bağlanılan steye göre değişebilir. 3G kapsamının sağlanamaması durumunda süper hızlı mobil internetten yararlanılamaz; ancak cihaz/servis uygunluğu doğrultusunda EDGE/GPRS bağlantısına geçiş yapılarak mobil internet hizmetinin devamlılığı sağlanır. Vodafone kampanya şartlarında değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Fiyatlara tüm vergiler dahildir ve kampanya stokları sınırlıdır.

Ayrıntılı bilgi için Vodafone Cep Merkezleri, vodafone.com.tr ve cepozgur.com



Sony Ericsson

WORLD'e Özel
6 taksit



157. LEVEL VE FAZLASI

Crysis'in çıktıgı 13 Kasım 2007'ye kadar, özellikle Türk oyunseverler, internetteki ve oyun dergilerindeki tüm haberin takip ettiler, tüm makaleleri okudular, tüm ekran görüntülerine baktılar. Kısacası, piyasanın altını üstüne getirdiler. Çünkü -FarCry gibi bir yapımdan sonra herkes, Yerli Kardeşler'den çok şey bekliyordu. Ve beklediklerini aldılar.

Haliyle, öncesiyle ve sonrasıyla; yarattığı görsel devrimle ve tamamen Türkçe olmasına olay yaratan bir oyundu Crysis; Türkiye için bir dönüm noktasıydı. Biz de çıktıgı ay, oyunu kapağa taşmış ve yoğun ilgiyle karşılaştık.

Şimdi, oyun dünyası, kapılarını bu eşsiz oyunun yeni versiyonuna açmaya hazırlanıyor. Oyun dünyasının merkezi olan LEVEL ise hazırlıklara erken başladı ve **Crysis 2'nin ilk ekran görüntülerini ve ilk bilgilerini, özel bir röportajla** sizlere sundu. Hem de tam 14 sayfaya... Bu ekran görüntüleri, bilgiler ve röportaj ne nette var, ne de -Türkiye'de- basılı herhangi bir yayında...

Peki bu ay, **Crysis 2'nin dışında neler yaptı?** Beklenen oyunlara kapılarını açtıktı, yeni çıkan oyunları markaja alındı, 2009'a dönüp **en iyi MMORPG oyunlarını** seçti, **Kare**'nın iç açılarını hesapladı, en komik mail'leri alıp **Cenk ve Erdem Beyler**'i ameliyata çağırıldı, **Kaan Kural**'a muhteşem bir asist yaptıktı ve 200 sayfayı ağızına kadar doldurdu.

Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi, arayı açmaya devam ediyor. Ve bu başında en büyük pay sizin...

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

Notlar

- Bu ay beş hediye: Türkiye'nin ilk ve tek online oyun dergisi LEVEL Online Oyun, Xpand Rally tam sürümü, çift taraflı dev Crysis 2 posteri, Jadde ve 4Story client'ları, Rappel için Şeytan Kanatları ve Siyah Lydyan (kod, Online Oyun Dergisi'nin 3. sayfasında)...
- YaySat tarafından açıklanan satış rakamlarına göre LEVEL'in Aralık 2009 sayısının satışı 13.700... Ocak 2010 sayısının tahmini satış rakamı ise 13.500... İlginiz için tekrar teşekkürler!
- Türkiye'nin ilk ve en çok okunan Online Oyun Dergisi, her ay ortalama 14.000 kişiye ulaşmaya devam ediyor; yanına yaklaşabilen olmadı!
- Türkiye'nin en popüler The Sims sitesi **The Sims TR**, artık LEVEL çatısı altında... The Sims TR'ın Kasaba paketi Simtopia, LEVEL DVD'de!
- Fırat'tan PEST Taktikleri tadilatta... Bölüm gelecek ay yeni yüzüle karşınızda olacak.
- **LEVEL Community** açıldı: community.level.com.tr (Dosya Konusu'nu 132. sayfada bulabilirsiniz.)
- Eray, Gorcan Abi ve Yekta askerden döndü!!!
- Güneş'in babasını kaybettik; başı sağ olsun.

Xpand Rally Seri Numarası

XR-LCWCR-EXEW7-TXCL9-XCK49-XRFWY

■ Yaz mı, kış mı, bahar mı?

Fırat Akyıldız



■ Tabii ki kiş!!! Tek sorunum kiş boyunca hasta olmam... Şu bademcikleri de aldırıyorum da dışarıda -8 derecede koşarak çay içeceğim!

Elif Akça



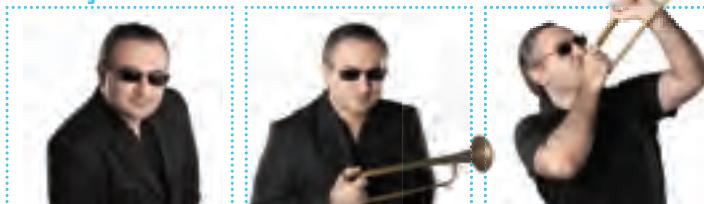
■ Yazın "kış", kışın "yaz" diye söyleyan, dengesiz bir insan olduğum için beni ancak bahar paklar. Baharda da çok yağmur yağıyor ama ya...

Tuna Şentuna



■ Aslında "bahar" demek isterdim lakin baharin ne olduğunu, nasıl bir mevsime benzediğini unuttuk. Artık cehennem soğuğu ve cehennem sıcaklığı arasında iki mevsim var dünyada.

Cem Şancı



■ Her mevsimde ayrı bir dilber. Hepsı ayrı güzel.

Ertuğrul Süngü



■ Antalyalı olduğum için yaz, Almanya'da üniversite okuduğum için kiş, İstanbul'da yaşadığım için; e) Heps! Ayrıca şöminesiz ev kalsın istemiyorum!

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akköç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Burak Aydoğan burakay@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemencik@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Güneş Can Çapanoğlu gunes@level.com.tr

Hasan Başaran hbasarcan@level.com.tr

Kadir Çakır kadir@level.com.tr

Korcan Meydan gordanabi@level.com.tr

Kudret Bilen kudret@level.com.tr

Legolel Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karşioğlu mikars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

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 abozayla@dognburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkin

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hosman, shosman@dognburda.com

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

Sahika Şahinkaya, ssahinkaya@dognburda.com

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

Hatice Tarhan, htarhan@dognburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kürümlioğlu

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 Tesisi Höşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

GİZLİ BİR DÜNYAYI KEŞFET!

ŞİMDİ
BEDAVA
OYNAYIN

4 STORY





CRYYSIS 2 Sayfa 42

2007 yılının Kasım ayında Crysis piyasaya çıkmış, ülkemizde yer yerinden oynamıştı ve herkes kendini Crysis'e hapsedmişti. Şimdi sıra ikinci oyunda ve biz de size daha hiç bir yerde görmediklerinizi servis ediyoruz.

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

28 Rocko@Psikiyatrist

İLK BAKIŞ

- 32 Skate 3
- 34 Dead Space 2
- 36 Red Dead Redemption
- 38 The Secret World
- 40 Prince of Persia:
The Forgotten Sands

DOSYA KONUSU

- 42 Crysis 2
- 88 2009'un En İyi
MMORPG'leri
- 127 LEVEL Community

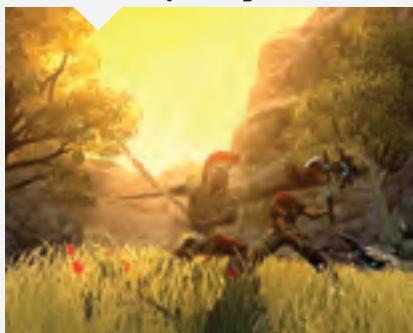


56 Director's Cut

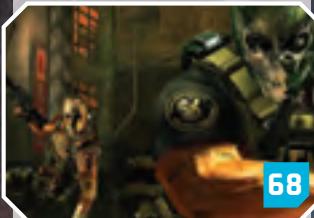
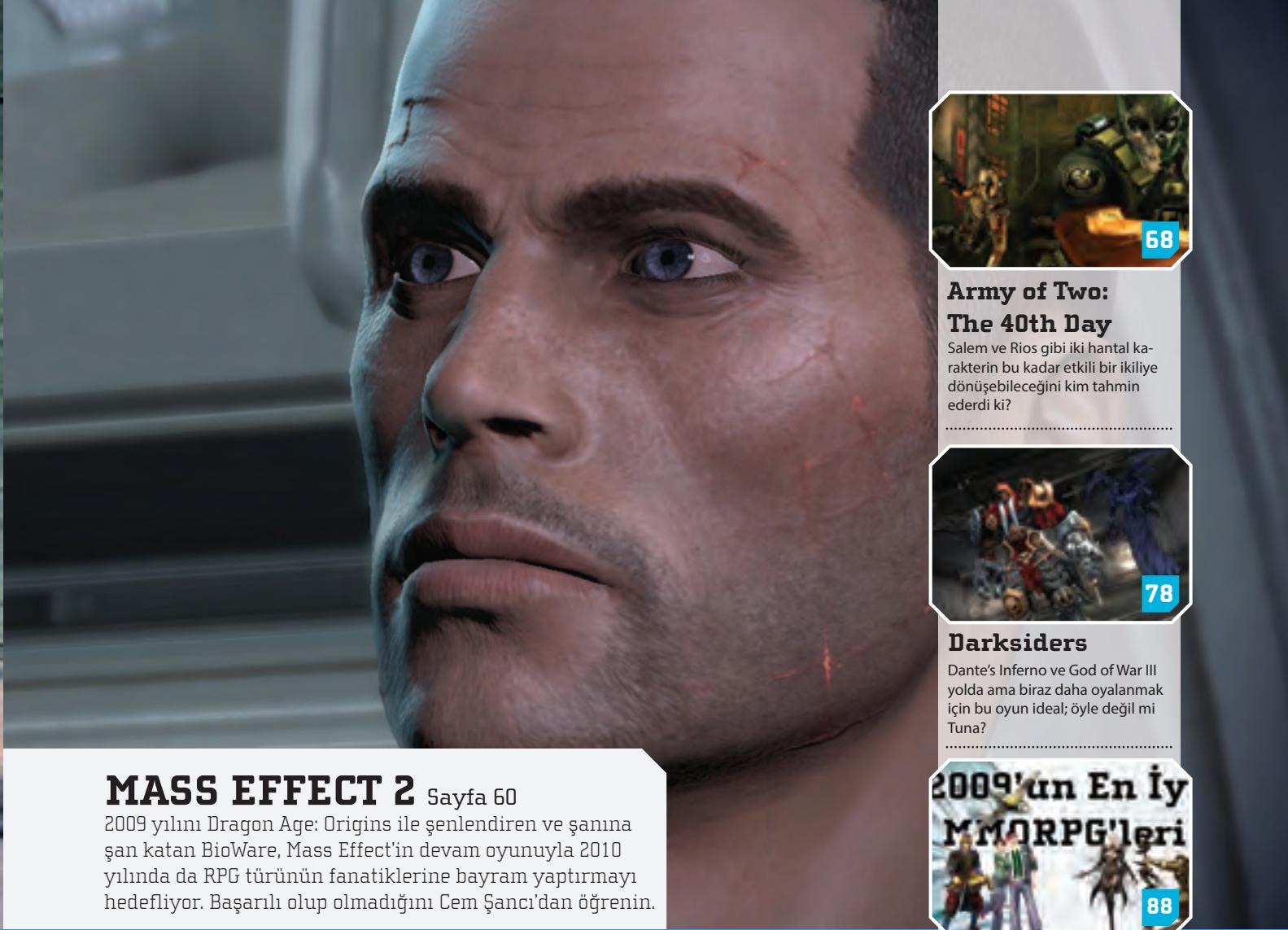
İNCELEME

- 60 Mass Effect 2

- 68 Army of Two:
The 40th Day
- 74 Divinity II: Ego Draconis



- 78 Darksiders
- 82 Twin Sector
- 84 Mission: Deep Sea
- 85 Elementum
- 85 Kino One

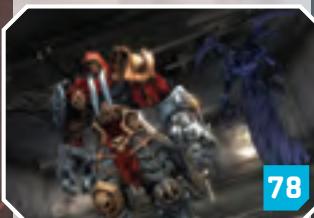


68

Army of Two:

The 40th Day

Salem ve Rios gibi iki hantal karakterin bu kadar etkili bir ikiliye dönüşebileceğini kim tahmin ederdi ki?



78

Darksiders

Dante's Inferno ve God of War III yolda ama biraz daha oylanmak için bu oyun ideal; öyle değil mi Tuna?



88

2009'un En İyi MMORPG'leri

LEVEL, 2009 yılına damgasını vuran MMORPG'leri bir araya getiriyor ve ödüllendiriyor. İşte ödüller ve kazananlar...

MASS EFFECT 2 Sayfa 60

2009 yılını Dragon Age: Origins ile şenlendiren ve şanına şan katan BioWare, Mass Effect'in devam oyunuyla 2010 yılında da RPG türünün fanatiklerine bayram yaptırmayı hedefliyor. Başarılı olup olmadığını Cem Şancı'dan öğrenin.

85 The Legend of Princess

85 The McCarthy

Chronicles: Episode 1

86 Kezban Raporu



98 Sadece Kaan

101 Online

106 Role Playing Günlükleri

109 Donanım

116 Doktorlar

118 Rehber

124 Hasan Hasan'a Karşı

132 Market

139 Kültür & Sanat

144 Ajan Simit

146 Yapım Hikayesi

150 Kare

154 LEVEL 158

Xpand Rally

Son dönemin en iyi ralli oyunlarından biri...

**TAM
SÜRÜM**

XR
xpand rally

**TAM
SÜRÜM**

**MOTORSPORTS
ROADTRACKS**



NOT: 1. Xpand Rally'nin kurulumu için gerekli olan seri numarasını

3. sayfada bulabilirsiniz.

2. Oyunu Windows Vista'da çalıştırılmak için, DVD arayüzündeki SÜRÜCÜLER bölümünden STARFORCE güncelmesini kurmanız gerekiyor. Kurulumdan ve bilgisayarınızı yeniden başlatıldktan sonra oyuna girebilirsiniz.

3. Xpand Rally, Windows 7'de çalışmamaktadır.

LEVEL DVD #157

DEMOLAR

- CSI: Deadly Intent
- Divinity II: Ego Draconis
- Elementum
- Kino One
- Bioshock 2
- Dragon Age: Origins Awakening
- Final Fantasy XIII
- Gran Turismo 5
- Just Cause 2
- Metal Slug XX
- Quantum Theory
- Super Street Fighter IV
- Transformers: War for Cybertron

FULL OYUNLAR

- Legend of Princess
- The McCarthy Chronicles: Episode 1

KURULUM DOSYALARI

- 4Story
- Jadde

VIDEOLAR

- Alan Wake
- Army of Two: The 40th Day

FİLM FRAGMANLARI

- How to Train Your Dragon

EKSTRA

- Simstopia (SimsTR.com)
- Machinarium EP
- Bayonetta (Wallpaper Paketi)

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 P4 1.2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 700 MB Sabit Disk Alanı
önerilen P4 1.2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 780 MB Sabit Disk Alanı

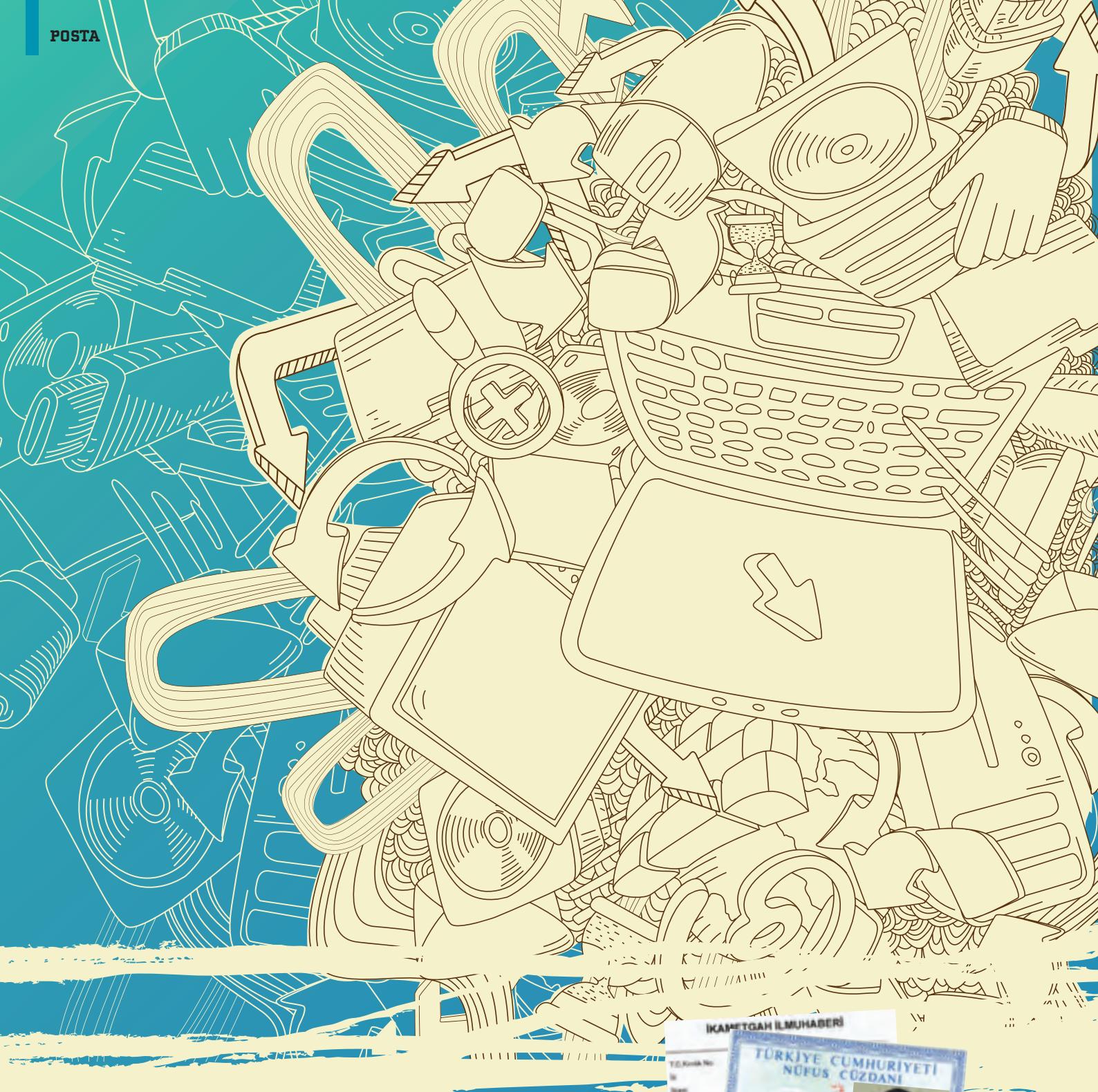


LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor



POSTA

İşbu ki bundan böyle Posta bölümü Kapak İyi Ama İçerik Kötü ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişkite olup yasal süreç başlatılmıştır.

Zaman zaman atın: inbox@level.com.tr



ÖNEMLİ OLAN BAŞLIĞI DÜŞÜNMEK

Merhaba tüm LEVEL ahalisi,
Umuyorum hepiniz için 2010 yılı mutlu bir yıl olur. Bu size attığım ilk mesajım; umarım birçok muhtemel hatamı mazur görürsünüz.

1. Ben aksiyon dolu oyunları çok seviyorum. Sadece koşup kaçmak da güzel ancak havada birkaç kurşun siyrla hiç mi hiç fena olmaz. Bu tip oyunlardan, bana Mirror's Edge tadi verebilecek başka bir oyun tavsiye eder misiniz?

Piyasada Mirror's Edge tadında bir başka oyun bulunmadığını geçen aylarda belirtmiştim. (Mirror's Edge 2D'yi deneyebilirsin ama.) Aksiyonun dorukta olduğu en taze örnek CoD: Modern Warfare 2; istersen ona da bir bak.

2. Acaba bir dahaki yüzyila kadar benim için Naruto (Shippuuden), Bleach, Samurai Champloo veya Ayukashi tadi verecek ve bir sonraki bölümünü heyecanla bekleyeceğim bir anime çıkacak mı? Tabii ki bu teknolojik animeler de güzel ancak benim için anime

yayılmasını. Bizde de Ömür Topaç ve Emre oynamakta bu oyunu. Emre n'aber?

6. WoW oynayan arkadaşlarının bazlarının ailelerinin de WoW oynadıklarını biliyorum. Acaba bu hastalık benim aileme de bulaşır mı, ya da bunun için değişik otları mı birbirine karıştırılmalıymış? (Veya bir falcıya gidip onlara bir büyümü yaptırsam?)

Çok fantastik ailelermiş onlar Uğur ya. Benim babam daha telefondan mesaj bile atamıyor. Annem de oyun olarak bir Solitaire biliyor, bir de puzzle.

Ekrana yayıyor o sanal puzzle parçalarını, saatlerce birleştirip duruyor. Keşke benimki de WoW oynasayıda da eğlenseydi ailecek. Gerçi o zaman da yemek yapmadı. Gerçi şu halde de yapmıyorum. Neyse konu dağlığı yine bak. Değişik otlardan kastın nedir acaba? Büyüydediğin de oyunda olur. Falcı en fazla senin falına bakar, önünde iki yol görür, bir tanesi Resto Shaman'dır, diğeri Tank Death Knight. Vay be, öyle bir falcı olsa çok acayıp olmaz mıydı...

7. Bu köşe soruların sorulması için hazırlanmış ancak ben bu tabuyu kirarak diğer oyuncuların size bu

köşede birçok kez sorduğu soruyu cevaplamak istiyorum. Soru: Nasıl bu kadar başarılı bir dergi çıkarırsınız ve nasıl rakiplerinizden sıyrılıyorsunuz? Cevabı çok basit ve net. Daha iyi oyun incelemeleri olan bir dergi çok ararsam bulurum. Yeni olaylardan haber verip oyun piyasasının tam kalbinde olan bir dergiyi, yabancı kaynakları karıştırırsam ortaya çıkarırmak ancak LEVEL kadar okuruna değer veren ve aile sıcaklığında yaklaşan bir dergiyi, ölürmüş de bulamam! **Daha iyi oyun incelemesi mi bulabilirsin? Oyun dünyasının kalbi mi? Bak şimdî oldu mu?! Sicak ailemizi soğuk rüzgarlarla dağıtıyorsun diyordum fakat o ufk, neşeli ve sevimli notunu gördüm hemen aşağıda...**

Tüm LEVEL ahalisine saygılar ve çalışmalarında başarılar.

Not: Tuna Abi posta bölümü en güzel seninle. (Yağ çekmedim işte!)

Uğur Koç

KONSOL ALDIM, ALIYORUM

Merhaba LEVEL ailesi,
Derginizi çok seviyorum ve uzunca zamandır takip ediyorum. Artık bir konsol almayı düşünüyorum ve size de bununla ilgili sorular soracağım.
1. Konsol almayı düşünüyorum. Aslında PS3'e çıkan oyunlar çok ilgimi çekiyor ama Xbox'ın grafikleri de çok ilgi çekici. Bir türlü kara veremiyorum, sizce hangisini alayım?

Şunu not ediniz sevgili okurlar: PS3 ve Xbox 360'ın arasında dağlar kadar fark yok. O yüzden grafik konusunun dışında hareket ediniz. Bence Xbox 360 al. Senin yerine karar verdim şu an.

2. Online oyun oynamayı seviyorum ama bizim internetimiz USB şeklinde. Bu konsollarda USB çıkışını biliyorum ama oraya taksam internete bağlanabilirim miyim?

Hah bak daha fazla bilgi verdin. (Eğer online oyun oynamayı seviyorsan PS3 al zira PS3'ün online olanakları parasız. Xbox Live'nin Gold üyesinin aylık ücreti var.) USB bağlantısı olan her modem

Ethernet ile de bağlanır. O yüzden seni bir Ethernet kablosu kurtaracaktır.

3. Xbox 360'ta "3K" diye bir sorun var diyorlar, o nedir? PS3'te böyle sorunlar var mı?

3K artık pek az görülmüyor. Kisacası konsolunu çalışmaz hale getiren bir sorun. Eğer yeni seri bir Xbox 360 veya Xbox 360 Elite alırsan böyle bir sorunla karşılaşmasın. PS3'te de daha az görülen, "Ölümün Sarı Işığı" adlı bir sorun var ve o da PS3'ün kilitlenip kalmasına yol açıyor.

4. Benim bilgisayarımın işletim sistemi Windows 7. Arkadaşlar eski oyunları çalıştmaz diyor, doğru mu? **Benim işletim sistemim de Windows 7. Arkadaş olalım mı Ulaş? Sen dinleme o arkadaşlarını; çalışır o oyunlar. Yeterince azmedersen eğer...**

5. Xbox 360'a çıkan en iyi oyun hangisi? PS3'e çıkan en iyi oyun nedir?

Xbox 360'a çıkan en iyi oyun bana göre Tekken 6 veya SFIV veya Bayonetta olabilir. (Kararsızım.) PS3'e çıkan en iyi oyun ise Uncharted 2'dir.

6. Evimizde 106 ekran, 1024 x 768 çözünürlüğe sahip plazma TV var. PS3 ya da Xbox 360'un görüntüsü bu TV'de nasıl olur?

106 ekran televizyonun 1024 x 768 çözünürlüğü olması da bir garipmiş yahu. PS3 de Xbox 360 da en iyi 1920 x 1200 çözünürlük sunar ama çoğu oyun 1366 x 768 çözünürlükte çalışıyor. Senin TV her iki durumda da biraz kötü ne yalan söyleyeşim.

Sorularım bu kadar. Cevap verir ya da yayınlarsanız çok sevinirim. İyi günler.

Ulaş Özgeyani

PS2'de MODERN WARFARE 2

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL dergisine emeği geçen herkes.

Çok uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum izninizle.

1. Ben PS2 oyunu alacağım ama Modern Warfare 2 ve Left 4 Dead arasında kaldırmı. Sizce hangi oyunu almalıyım? (Maceradan hoşlanıyorum.) **Maceradan hoşlandığını PS2 için bu oyunları aramadan hemen anladım. Öylesine bir maceraya girebilirsin ki sevgili Soysan, bu maceran seni bu iki oyunu PS2 için tüm dünyada aramaya itebilir. Duyduğuma göre Kuala Lumpur'daki bir kabile bu oyunları PS2'de çalıştırmayı başarmış. Atla uçağa!**
2. Ben RappelZ oynuyorum ama güzel karakterim yok. Size sorun olmaza 50. seviye üstü ve gölgé avcısı ya da katil olan karakter verir misiniz? (N'olur ya!) **Sorun olmaz tabii. Biz de elimizdeki 50. seviye üstü yazılık karakterlerimizi ne yapsak diyoruk.**



► **Kiş şimdi, kullanamayız. Ne enteresan bir istekmiş seninki de... Versek bir türlü, vermesek bir türlü simdi.**
 3. Ben PS2'ni değiştirmeye kararlıyım. Sizce Xbox 360 mı yoksa PS3 mü? (Online oyunlara hastayım.) **Online oyunlara hasta herkese PS3 öneriyorum ve PS2'ni değiştirmeni de destekliyorum.**
 4. Ocak ayı sayınızda vermiş olduğunuz Pariah oyununun tam incelemesini hiçbir yerde bulamadım; acaba siz yayımlayacak misiniz?
Pariah'ın rehberinden bahsettiğini düşünmektedim ama sen bize vermeden belki www.gamefaqs.com adresine bir uğramak istersin?
 5. Siz hiç Shaiya Online oyununu oynadınız mı? Oynadısanız bir kere oyunu dergide yayınlar misiniz? **Şahsen oynadığımı söyleyemem ama Online Oyun Dergisi'nde yer verdigimize eminim.**
 Benim sorularım bu kadar. Dergide posta bölümünde yayımlarsanız sevinirim. Çıkartığınız dergi gerçekten çok süper ve şimdiden teşekkürler. Hep böyle devam edin. Cevapları merakla bekliyorum.
Soykan Çelikli

İNGİLTERE YOLCUSU

Merhaba LEVEL dergisi. Derginizi 143. sayınızdan beri takip ediyorum ve çok iyi bir iş çıkarttığını söyleyebilirim. Çok bekletmeden sorularına geçiyorum.
 1. Ben bu yaz tatilinde İngiltere'ye gidiyorum ve oradan bir Xbox 360 almayı düşünüyorum fakat PS3'ün de çok iyi olduğunu düşünüyorum. Basit bir soru olabilir ama hangisi bana daha avantajlı olur?
İngiltere'ye ben de gelebilir miyim lütfen? Sözsana bulaşmam, kendi halinde gezerim. Yemek de vermeme gerek yok. Karşılığında sana Xbox 360'ın nasıl oynandığını gösteririm bak! (Gizli cevap.)
 2. Ben bu aralar CoD: MW2 oynuyorum fakat başka bir oyuna ihtiyacım var. Herhangi bir türde, herhangi bir oyun olabilir. Önerebileceğiniz bir tane var mı?
Olmaz mı... Multiplayer olarak Körebe ve Saklamacı var. Dilersen Yerden Yüksek de olur. Tek kişi için karakterini ikiye bölüp bilye oynayabilirsin. Kaybetsen de sen kazanırsın hem! PC için oyun

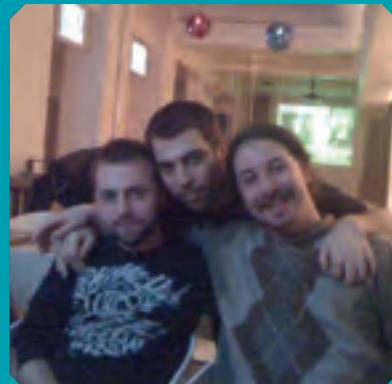
Ben o kısımda uyumuşum Cihan ya. Bir kalktım, seninki binmiş Toruk Macto'ya, uçuyor da uçuyor

soruyorsan şayet, "The Saboteur" diyeyim.

3. Acaba Windows 7'ye -hızlı olması hariç Vista'da olan özelliklerden daha fazlası katılmış mı?
Katıldı tabii ki. Microsoft'un sitesinde bunların neler olduğu yazıyor. Şahsen Windows 7'yi çok sevdim; herkese tavsiye ediyorum. (Buna rağmen ilk denemedi mavi ekran çıktıktım. XP sürücülerini Win7'de yüklemeye çalışmayı!
 4. CoD: MW2'nin çabuk bitmesi dışında ilk MW'den kalır yönünün olmadığını düşünüyorum. Sizin düşünceniz nedir?



LEVEL'IN 3D SEANSI



Tuna Ankara'nın soğuğunda çalışırken biz ona inat toplandık ve Avatar'a gittik. Her insanoğlu gibi biz de karton 3D gözlüklerden sonra kemik gözlüklerle kavuşsunca biraz şımadık; gözlükleri amaç dışı kullandık, maymunluk yaptık. Ancak asıl aksiyon Avatar'dan çıktıktan sonra başladı. Daha herkesin aklının yerinde olduğu bu üçlü poz, ilerde yapılacak taşkınlık firtinasından önceki sessizliği gösteriyor sadece.

Ben aksini düşünüyorum. MW2'de neler olduğunu sor, hatırlıyorum. En çok beni etkileyen bölümüm sor... Yine yok. Uçu gitti... Oysa MW öyle miydi?

Valla Tuna Abi bu kadar postaya nasıl başa çıkıyorsun, inanamıyorum. Mesajımı "Posta"ya dahil ederseniz sevinirim.
 İyi sabahlamalar.

İnanılmayacak bir şey yok. Dediğin gibi sabahlıyorum. Hem de her gün. (Peki buna inandın mı?)
Muratcan Tunçel

AVATAR

Selam Tuna Abi ve LEVEL ailesi. Son zamanlarda kafama takılan soruları bir yazım da profesyonel bir yardım alayım dedim.

1. Call of Duty: Modern Warfare ile ilgili film çıkacak dedi arkadaşım; ben araştırdım ama bir şey bulamadım. Böyle bir film olacak mı?

yögenmiş, PC'yi sonraya bıraktı. Nasıl olsa kon sollardan daha fazla para kazanıyor.

4. Bana önerebileceğiniz iyi ve senaryosu uzun olan bir FPS oyunu var mı?

Wolfenstein var ama o da pek iyi sayılmazdı. Bioshock 2 geldi, geliyor; onu bekle bence.

Yeni yılınız kutlu olsun.

Cihan Eroğlu

PS2 AÇIK PLATFORMU

Happy new year sevgili LEVEL tayfasi... Bu e-mail'ı yeni bir yıla girmenin verdiği heyecanla size atmayı bir borç bildim ve içinde 128 MB ekran kartı olan bilgisayarından size seslenmekteyim. Fazla uzatmadan aklımda olan birkaç soruyu sorarak cevap almayı umuyorum.

Peki 128 MB ekran kartıyla e-mail'in nasıl bir ilişkisi var? Misal 1792 MB'lık ekran kartın olsayı bu e-mail bize her biri ayrı hırsızdan çalışmalarla örtülü, "ambient occlusion"ın coştuğu, "high-res texture"larla kaplı bir manzaranın içinde mi ulaşacaktır? Merak ettim simdi...

1. Başta 128 MB ekran kartı yazmama alırmayan; bennim bir de masaüstü var. Masaüstünum donanımı: 2.50 Ghz Core 2 Quad işlemci, 2 GB Nvidia GeForce 9600GT ekran kartı ve 4 GB Ram. Amacım hava atmak değil; sorum şu ki bu bilgisayar özümüzdeki kaç yıl boyunca çıkacak oyuncuları rahat şekilde oynatır?

O 9600GT'nin 2 GB olduğunu emin misin? 512

MB olmasın sakın? Hava atayım derken biraz yüksektek uçut gibi geldi bana. O bilgisayar seni iki yıl idare eder ama "2 GB'lık ekran kartını değiştirmen gerekebilir. 1800 TL'den satılan son Radeon'u öneriyorum sana. (O nasıl fiyat ya?!)
 2. Acaba Dante's Inferno'nun PC'ye çıkma olasılığı var mı?

Bence yok. Nedenini sorma. Hissettim.

3. Sizin Ocak sayınız çıktığında PSN ve Xbox Live üzerinden Army of Two: The 40th Day ve Dante's Inferno'nun demosu yayınlanmıştı. Nasıl bulundunuz oyunlan?

Army of Two'yu sürpriz olsun diye oynamadım. Dante's Inferno'nun demo incelemesiniye LEVEL Online'da yaptım. Bence çok sık olmuş. Gelsin

hemen!

4. Assassin's Creed 2'yi çok büyük bir merakla bekliyordum, ta ki sizin LEVEL Online ve Aralık sayınızdaki notları ve yorumları görene kadar... Acaba PC versiyonunun daha iyi olma olasılığı var mı? Bir de PS3 ve Xbox 360'a 17 Kasım'da çıkardıkları oyunu, PC sahiplerine 31 Mart'ta sunmaları ayip değil mi?

Olayın PC yüzünü bir üst mail'da açıkladım.

Oyunun PC versiyonunun daha iyi olacağını sanmıyorum ama birkaç bonus ekleyebilirler.

5. PS2 açık platformu hakkında biraz daha detaylı bilgi verebilir misiniz? Yoksa iptal mi oldu? Olmadıysa fiyatı nedir?

PS2'nin açık platform olması hakkında sana bilgi vereyim. Artık Sony, PS2 oyunlarını onaylama işinden çekildi. Yani herkes, dileğinde gibi oyun üretip satabilir onay almadan. Yalnız bunun için "devkit" satın alman lazım ve o da 10.000\$ civarı.

Diyorsan ki ihtiyacım yok, ben çözürem olayı

(Bravo.), o zaman yaklaşık 750\$'a bir "debug" PS2 satın alarak kendin pişirip, kendin deneyebilirsin.

Sorularım bu kadar; umarım derginizin layık görüşünüz. Görmezseniz de sorun yok ama en azından cevaplarsanız çok mutlu olurum. Kendinize iyi bakın...

Mertcan Aykut

HDMI KABLO SEÇİMİ

Sayın LEVEL ahalisi ve Tuna kardeşim.

Ben 14 yaşımdan beri bir oyun oynuyorum ve çok sıkı bir dergi takipçisim. Şu an evlendim, 25 yaşındayım ve hala oyunlarda kopamadım çünkü artık oyuncular çocuklardan daha çok, yetişkin bir kitleye hitap ediyor.

Ben şu an Bahçelievler Belediyesi'nde güvenlik görevlisi olarak çalışıyorum. Sizin derginizin yakınında görev yapmaktayım. Eğer bu e-mail'ıma cevap verirseniz, bir kutu fistıklı baklava alıp sizi Hürriyet Madya Towers'taki yerinizde ziyaret etmek istiyorum. Sorularına geçiyorum şimdiden de.

Bende bir PS3 var ve daha yeni aldım. Bunu LCD TV'ye bağlayacağım ama HDMI kablolar çok pahalı. 199 liraya da HDMI kablo var, 20 liraya da... Bu 199 liralık kabloyu almak istememin bir sebebi de Blu-Ray filmler için biçimli kaftan olduğunun söylenmesi. Bu kadar fark yaratır mı bu kablo farklılığı?

Ahmet Bey kardeşim. (Böyle hitap etmem gerektiğine kanaat getirdim.) Bize her daim yazabilirsın lakin bizim binaya gelebilir misin, o kısmı biraz karışık. Burası pek ziyaretçilere açık bir ortam değil maalesef. Ne var ki birçok fuarda veya etkinlikte ekipke bulunuyoruz ve bunları da duymadığımız yer kalmıyor. Oralara gelebilirsin belki, olmaz mı? (Güvenlik görevlisini ya, yumuşatıyorum ortam; ne olur ne olmaz.)

Hemen HDMI kablosu konusuna gelelim. Bu konuya burada net bir yanıt vereceğim, lütfen herkes okusun. 1000 TL'lik bir HDMI kablo ile 20 TL'lik bir HDMI kablo arasında hiçbir fark yok!

Kandırıyorlar bizi arkadaşlar. Yok "altın kaplama" diyorlar, yok "1.3 versiyonu" diyorlar ama hepsi fasafiso. Şayet ki HDMI kablo hadisesi analog devrin bir parçası olsaydı, belki kaliteden bahsedebilirdik ama dijital ortamda, iletilen sinyaller ya vardır ya da yoktur. Yani daha iyi bir HDMI kablo ne daha iyi ses verir, ne de daha iyi görüntü sağlar. Ha nedir, 2 TL'ye aldığından HDMI kablo ortasından kırık gelir, ona bir şey diyemeyiz... Hepinize teşekkür ediyorum. Ben LEVEL'ı ilk çıktıktı

yillardan beri takip ediyorum ve herhalde en eski okuyucusuyum. Ağırı, Doğu Bayazıt'da askerlik yaparken bile hiç kaçırmadan aldım ama oraya biraz geç geldi.

Artık her yere, İstanbul'dan sadece bir gün sonra geliyor! O günler geçti...

Hepinize teşekkür ederim. Bu benim ilk e-mail'ım umarım yayımlarınız. Şimdi emeklerinize teşekkür ederim.

Ahmet Kaya

AKATSUKI: GLADIO!

Selamlar olsun ey LEVEL cemiyeti ve ailesi. Ben uzun zamandır e-mail göndermeye çalışıp ve unutkan biri olduğumdan her zaman bunu göndermeye unutun okurunuzum. Elimden geldiğince hata yapmadan yazmaya çalışacağım ve hepinizi seven ama Elif

Ha, ninjalar dışı olsun diyorsun. Ayıp ama!

Abla'yı daha çok seven bir kişi olarak sorularına geçiyorum. (Elif Abla'yı sevmemin nedeni, kızların da oyunlarda üstün olabileceğini göstermesi. O bir öncü!)

Aha! Erdi, demek sen o okurumuzsun! Ne zamandır seni arıyoruz. Hepimizin aklındasın o unuttuğun postalarдан dolayı! Elif Abla'ni sev, bir şey demiyorum ama sorularını o değil, ben yanıtıyorum. Belki beni de sevmek istersin? Hi? Peki tamam.

1. Şimdi bana bu ay yeni Xbox 360 alındı ve ben de Gear of Wars 2'yi aldırttım. Sizce iyi mi yaptım yoksa kötü mü? Önerebileceğiniz başka oyun var mı?

Gears of War 2 çok iyi oyundur, hiç de kötü bir şey yapmamışın. Yalnız düşmanlarını testereyle ortadan ikiye bölerken ailen yanında olmasın. Endişelenebiliyorlar. Sana Bayonetta öneriyorum ayrıca.

2. LEGO Universe Online paralı mı? Ne zaman çıkacak? 2010'da çıkacak dediler ama hangi ayda bilinmiyor.

LEGO Universe Online hakkında daha fazla bilgiyi... Ya Erdi bana kızmazsun umarım; bu oyun o kadar ilgimi çekmiyor ki... Bu yıl çıkacak ama hala hangi ay çıkacağı belli değil. Fakat aylık ücretre tabi olacağı resmi sitesinde açıklandı.

3. Abi, Naruto Shippuden'de Akatsuki'nin başındaki adam Uchiha Madara mı yoksa Kakashi Sensei'ye gözünü veren kişi mi? Anlamadım gitti.

Akatsuki'nin başındaki adam benim! Artık açıkıyorum. Naruto da Fırat. Gerçek şu ki Naruto'yu asırlardır izlemiyorum. Bir DVD oynatıcı, bir jeneratör ve bir de TV ile bir adaya dübersem hepsini izleyeceğim kaldığım yerden.

4. Abi bana level atlamalı, upgrade'li, eşyayı bir oyun önerir misin? Dediğim oyun PC için olsun abi. Xbox 360'da da olabilir.

Anlattığın özelliklere sahip en şahane oyun

Dragon Age: Origins'dır!

5. LittleBigPlanet PC ya da Xbox 360'da çıktı mı? Çıkmadıysa çıkar mı? Çıkarsa ne zaman çıkar?

Çıkmadı. Çıkmaz. Çıkmayacak! Neden diye sor amma. Sordun mu? Çünkü bu oyun Sony'nin kendi oyunu ve sadece PS3 ve PSP'de var.

6. Bana önerebileceğin "ecchi", "ninja" türü bir anime var mı?

Eっち mi? Erdi ne dedin şimdiden sen, oldu mu?

Eっち'nin anlamını bilmemiğinden şüpheleniyorum.

rum. Biliyorsan eğer, içinde niye ninja olsun. Ha, ninjalar dışı olsun diyorsun. Ayıp ama!

7. Son sorum ise şu: Naruto'nun hikayesi olan bir oyun var mı piyasada? Varsa adı ne?

Tonla var. PS2 ve PSP'de Naruto: Narutimate Accel adında bir dolu dövüş oyunu var. PS3'te Ninja Storm var. Xbox 360'da da Broken Bond.

Sorularım bu kadar. Elimden geldiğince yazım yanlış yapmamaya çalıştım. Bırkaç kere de kontrol ettim. İnşallah yayımlarınız. Şimdi teşekkürler...

Erdi Zandolu



**3D DİYE ALDIK,
GÖZLÜĞÜN İÇİNDEN
YOL GEÇİYOR!**





LEVEL LİĞİ

Ay 7

Oyun Left 4 Dead 2

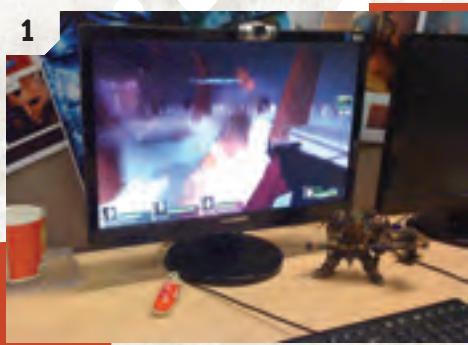
Platform PC

Aylardır lider olarak sürdürdüğüm LEVEL Ligi'nde bu ay ne oynayacağımıza karar vermek oldukça kolay oldu. Henüz bir hafta önce LEVEL Community kapsamındaki ilk Steam mücadeleşini gerçekleştirdik ve Left 4 Dead 2 üzerinden başarılı bir test yaptık. Elde hazır böyle bir imkan varken başka oyun aramaya gerek var mı? Tüm denemelerimizde Emre'nin başarılı bir performans sergilemesi beni düşündürdü gerçi ama her zaman da kendi lehime çalışacak değilim ya; biraz da adalet olsun. Karşınızda eli kanlı dört zombi avcısı ve onların en uzun süre hayatta mücadelelesi!

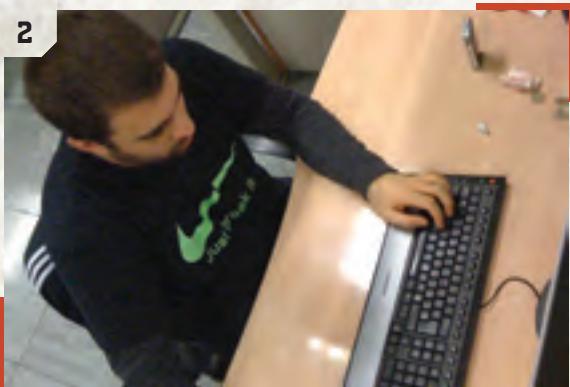
Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	6	56
Emre	8	51
Elif	10	38
Fırat	5	32
Ertuğrul	0	5

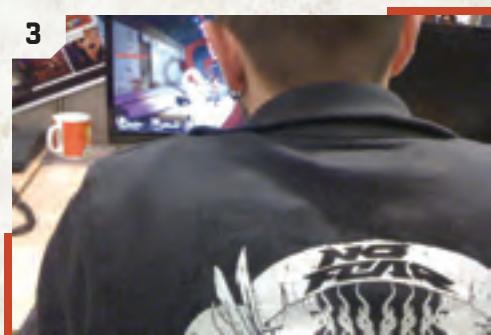
"Yalnız harita güze... Öldüm." - Şefik



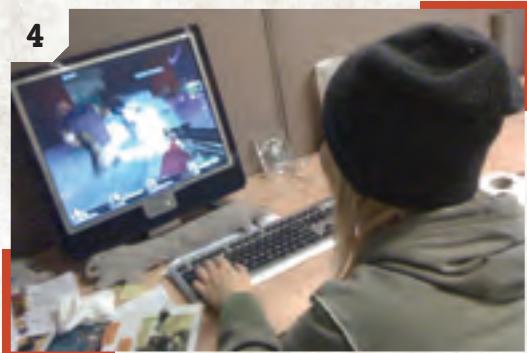
Uzun süre hiçbir darbe almadan, bir kez olsun sırtımız yere gelmeden ilerleyip durdu aşk tünelerde. Ne var ki üzerimize gelen zombi akınlarından birinde aramızdan ilk ayrılan Fırat oldu. Tüm akınlara dur dedik, birbirimize muhtaç olmadık ama sonunda zombiler fazla geldi, galip geldi ve aramızdan Fırat'ı söküp aldı. Kalbimizdesin...



Fırat'ı geride bıraktık, yardım etmedik; çünkü bu bir LEVEL Ligi mücadelesi ve en son ayakta kalanın kazanacağı bir yarış var ortada. Ne var ki bu kötüluğun, bu düşünsesizliğin ve bu ezeli rekabetin ikinci kurbanı ben oldum. Aynı zombi akınında Fırat'ı görmezden gelen herkes gibi yoluma devam edecektim ki ben de kurban gittim, öldüm, bitti.



Ayakta kalan son iki kişi Emre ve Elif oldu. Bir tarafta Rochelle, diğer tarafta Ellis. Ayakta kalma mücadelesi son sürat devam ediyordu ve açıkçası benim favorim Emre'ydı. (Kızma Elif!) Buna rağmen sonraki zombi akımında köşeye sıkışan, yorgun düşen ve kendisine yardım edecek tek bir kişi bile kalmayan Emre, hayatı gözlerini yuman üçüncü kişi oldu.



Elif başarılı, hayatı kaldı ve aylar sonra LEVEL Ligi'nde 10 puanı almayı başardı. Tabii ki oyun sona ermemişi ve zombilerin onu da çığ çığ yiyeceği an gelecekti. Biz de birinciliği kaybetmenin üzüntüsünü, bu eğlenceli sahneyi bekleyerek aşmaya çalıştık ve sonunda zombiler Elif'i de yedi; hem de 10 puanlı Elif'yi!

Oyuncular



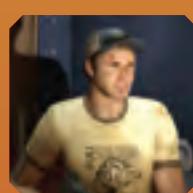
Elif

Yaş: 19

Ülke: Çin

Yeteneği: Şarkıcı

Favori Karakter: **Rochelle**



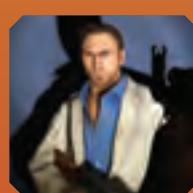
Emre

Yaş: 28

Ülke: Sri Lanka

Yeteneği: Dansçı

Favori Karakter: **Ellis**



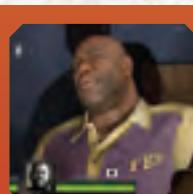
Fırat

Yaş: 33

Ülke: Kamboçya

Yeteneği: Michael Jackson

Favori Karakter: **Nick**



Şefik

Yaş: 21

Ülke: Kuzey Kore

Yeteneği: Köpek eğitmeni

Favori Karakter: **Coach**

Ayın Galibi

ELF FOR DEAD

10 PUAÑ

Aylardır birinci olamayan ve motivasyonunu kaybeden Elif, hastalığı sayesinde zombilerle iletişim kurarak 10 puanı kaprı.

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Nier

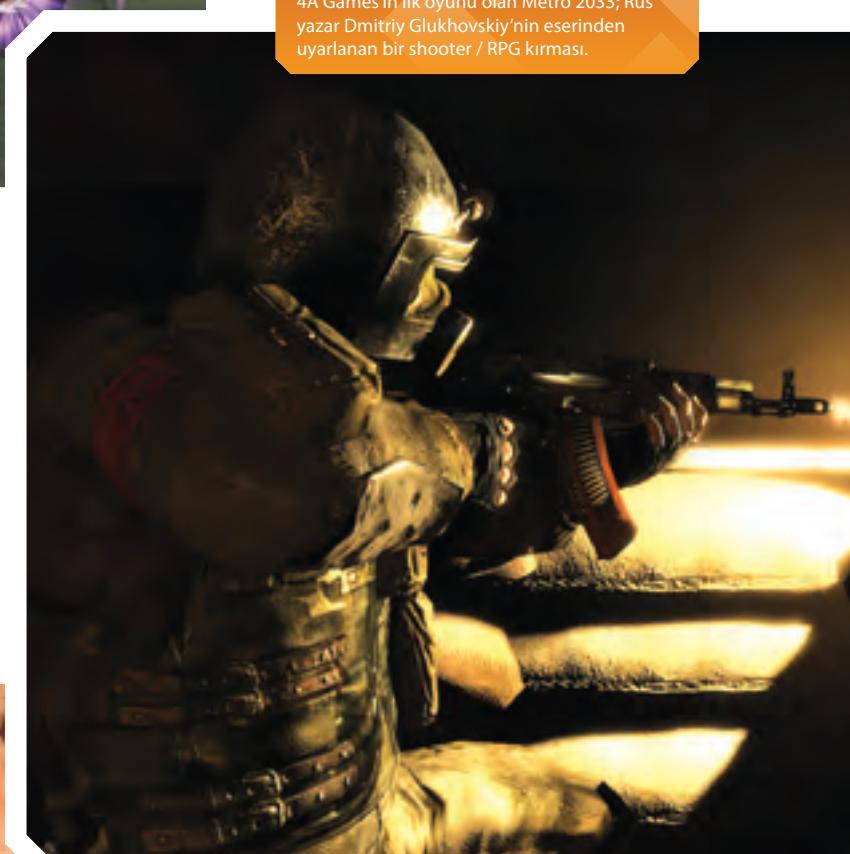
Çıkış tarihi: 2010'un ikinci çeyreği

Square Enix'in yeni oyunu Nier, FF serisinin RPG türünde edindiği yeri aksiyon RPG türünde edinecek gibi görünüyor.

Metro 2033

Çıkış tarihi: 16 Mart 2010

4A Games'in ilk oyunu olan Metro 2033; Rus yazar Dmitriy Glukhovskiy'nin eserinden uyarlanan bir shooter / RPG kirması.



God of War III

Çıkış tarihi: 19 Mart 2010

Kratos kendi boyutlarının en az 1000 katı büyüğündeki düşmanın en korumasız noktasını bulmuş...

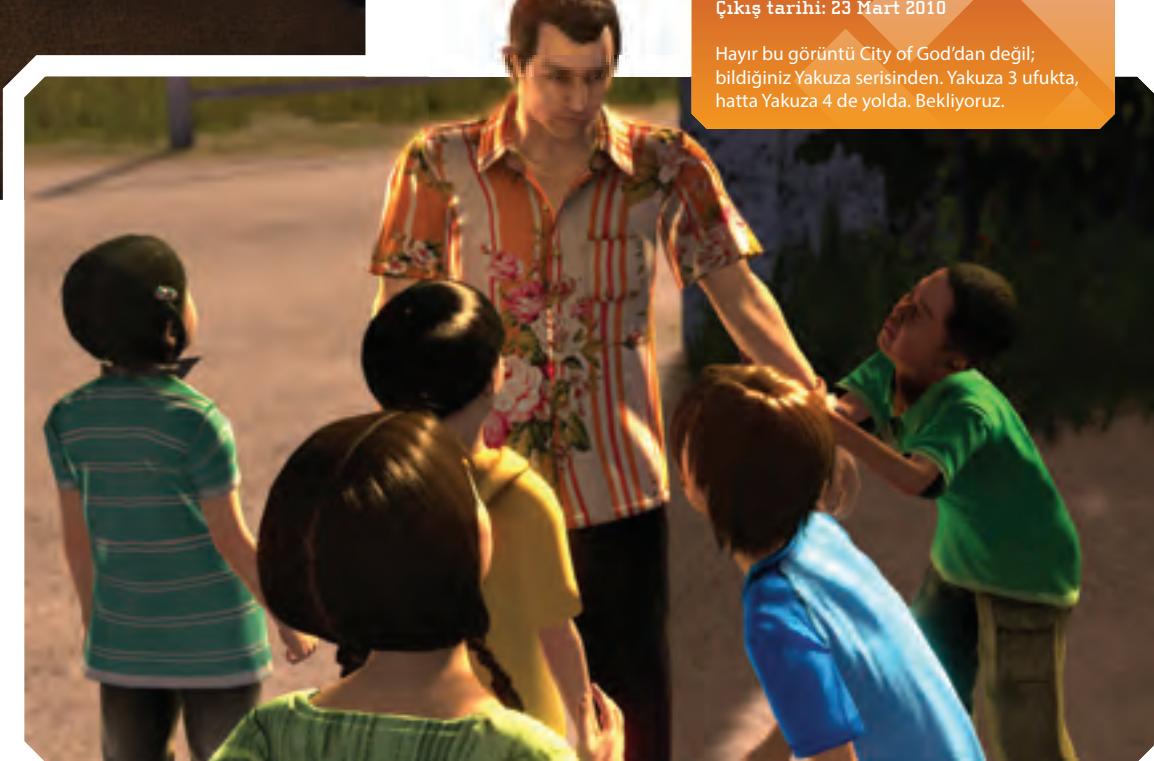




Gran Turismo 5

Çıkış tarihi: Belli değil

Mart'ta çıkması beklenirken son anda belirsiz bir tarihe ertelenen Gran Turismo 5'in son yayımlanan ekran görüntüsüne Toyota FT-86 damgasını vurmuş.



Yakuza 3

Çıkış tarihi: 23 Mart 2010

Hayır bu görüntü City of God'dan değil; bildiğiniz Yakuza serisinden. Yakuza 3 ufukta, hatta Yakuza 4 de yolda. Bekliyoruz.



Televizyon şovu dediğin...

Tehlikeli yarışlar ekrana taşınıyor, **Split/Second** reyting kralı oluyor!

Burnout ile San Francisco Rush'ın bir birleşimi olarak nitelendirilebilecek ve Burnout'a rakip olarak bile gösterebileceğimiz Split/Second'a az kaldı. (Üç yıldır.) CES 2010'da görücü karşısına çıkan oyun, yine hız oynanışıyla oyuncuları büyüledi ve sabırsızlığını bir kat daha artırdı.

Hatırlayacaksınızdır, Split/Second'da bir televizyon programı konu ediliyordu ve yarışçılar bir "Reality Show"da ölümüne rekabet ediyordu. Birbirlerine karşı son hız yarışmanın ötesinde, yarış pistinin çevresindeki öğeleri de kullanabiliyordu yarışmacılar.

CES 2010'da her aracın üç seviyelik özel gücü olduğunu görmüş olduk. İlk iki seviye mavi barlarla gösteriliyor ve

bunların etkisi nispeten zayıf. (Tabii yine de rakip araçları durdurmaya yetebiliyor.) Daha zor elde edilen kırmızı güç ise bir sinematikle birlikte etrafın yerle bir olmasını sağlıyor. Yani rakibinizi gerçekten pistten silmek istiyorsanız, sabredip kırmızıya kadar çıkartıcasınız o gücü. (Güç toplamak için de artistik hareketler yapmak, yüksek rampalardan fırlamak, rakiplerinizi hemen arkalarından takip etmek gerekiyor.)

Fuarda oynanan tersane bölümünde bir helikopterin rakip araçlara bomba düşürmesi mi sağlanmadı yoksa geminin ortasını delip, rakiplerin önüne geçmek için kullanılabilecek bir kestirme yol mu yaratılmadı... Oyun bunun gibi birçok farklı sahne içerecek ve hepsini, şu an görmek istiyorum!

■ Tuna Şentuna



Karanlık tarafa doğru...

Chaos Rising, Warhammer fanatiklerine ilaç gibi gelecek

Tüm dünyanın beğenerek oynadığı WH40K: Dawn of War II ek paketine bir ay gibi kısa bir süre sonra kavuşuyor ve oyunun müdafımları, ön sırıçları çekmek için attak bekliyor.

Dawn of War II: Chaos Rising olarak bilinen eklenti paketi, tam anlamıyla "her şeyin fazlası" formülüyle üretilmiş. Birimler, silahlar, eşyalar, yetenek ağacının öğeleri, taşınabilecek ekipmanları... Orijinal oyunda ne varsa, hepsinin fazlası yeni oyunla birlikte geliyor. Bu eklentilerin yanında yeni bir ırk, Chaos Marines de görücü karşısına çıkıyor.

Senaryo modunda oynarken, verdığınız kararlar neticesinde ya Emperor'a bağlı kalacaksınız, ya da yavaş yavaş askerleriniz kaosa sürüklenecek ve nihayetinde Chaos Marine'lerin bir üyesi olacak. Tabii Chaos tarafının daha yıkıcı ve acımasız güçleri bulunduğuundan, hepimiz bu ırkın nimetlerinden faydalanan için "karanlık taraf"a hizmet eden hareketler yapacağız.

Orijinal oyunda kullandığınız karakterleri aynı taşıyabileceğiniz ve çalışmak için bu oyuna ihtiyaç duymayan Chaos Rising, karakter seviye sınırını da 30'a yükseltiyor. ■ Tuna Şentuna



Microsoft'tan "Oyun Odası"

Game Room, PS Home'a rakip olabilecek mi?

Önce, basit birer resim olan avatarlar gitti, yerlerine üç boyutluları geldi. Bu avatarları çeşitli oyunlarda kullanabileceğimiz haberini de gelmişti ki Microsoft yeni oyun alanını, Game Room'u açtı.

Xbox Live'da veya Games for Windows Live'da kullandığımız avatarları üç boyutlu bir ortamda gezdirip sosyal aktivitelere sokabileceğimiz bir oluşum Game Room. Burada dilersek sohbet edeceğiz, dilersek kendimize ait alanlar oluşturup arkadaşlarımızı davet edeceğiz (Kesin eşyaları paralı yaparlar.), dilersek de birçok ufak

arcade oyununu alanda bulunan oyuncularla oynayacağiz. İlk aşamada Space Hawk, Sea Battle, Football, Astrosmash, Sub Hunt ve Millipede gibi 30 adet mini-oyun Game Room'dan erişilebilir olacak fakat Microsoft ve Game Room'un yapıcısı Krome Studios'un planı üç yıl içerisinde 1000'e yakın oyun sunmak. Bu oyunların her birisi paralı olacak elbette ve PC ile Xbox arasında dönüştürülebilir olacak. Game Room'un hizmete başlaması için bahar aylarını beklememiz gerekiyor ki pek de bir şey kalmadı surada. ■ Tuna Şentuna



Ejderhaların çağrı bu kadar çabuk bitemezdi

Uyanış'a birbüyük ay kala, yepyeni bilgiler

1

6 Mart günü yeniden bilgisayarların, konsolların başına geçeceğiz ve büyük ihtimalle o gece

uyumayacağız. Bunu yapacak kitle şu an Dragon

Age: Origins'i bitirmiş ve daha fazlasını isteyen RPG canavarlarını kapsıyor ve bu grupta olmaktan şeref duyduğumu da belirtmek isterim.

Oynamak için Dragon Age: Origins'e ihtiyaç duyacak olan "Awakening", yaklaşık 40\$'dan satışa sunulacak ve dilersek Origins'de kullandığımız karakterleri bu oyuna taşıyabilece-

ğiz. Üstelik tüm karakter özelliklerini bedava değiştirmeye olağanı da yakalayacağız. Yeni yetenekler, büyüler ve yüksek seviye sınırı Awakening'de bizi karşılaşacak iyi özellikler arasında. Kötüler arasında ise Inferno Golem ve Spectral Dragon gibi sevimsiz, haşarı, can yakması muhtemel yaratıklar yer alıyor. Architect ile karşılaşmamıza bizi biraz daha yaklaştıracak olan bir görev zincirini konu edecek olan Awakening, umuyoruz ki son yayımlanan DLC gibi problemler içermez. ■ Tuna Şentuna



99'un 99 katı

Nesli tükenen bir türün, nesli tükenmeye düşman kuvvetleri

B

öyle oyunlarda mana, senaryo, derinlik aramayacaksınız. Bunları aramadığınız saniye eğlenceye biletinizi almış olursunuz. Eğlenmeye başlamak içinse sonu gelmeye düşmanları yok etme düşüncesiyle barışık olmanız gereklir -ki tüm bu gereksinimleri tamamladığım halde birkaç yıl önce çıkan Ninety-Nine Nights'tan zevk alamamıştım.

İkinci oyunda da değişen pek bir şey yok gibi gözüküyor. İki tane kılıç taşıyan bir kahramanını saçızsız düşmanı renkli kombolarla yerle yeksan edişini

görüyoruz bu oyunda. Elbette ki ekstra karakterler olacaktır, elbette ki tüm bu karakterleri geliştirebileceğiz ama yeter mi sizce? Şurada Uncharted 2'ler var, Modern Warfare'lar var, kim 120 bin tane adamı aynı kombolarla saatlerce yerde sektörlemek istesin... Efendim? İster misiniz? Aslında bana da çekici geldi şu an. Eğer oynanışı eğlenceli yaparlarsa bırakın 120 bini, 1 milyon tanesini öldürmeye razıyorum...

Xbox 360 sahipleri bu oyuna Mart'ın ortasında kavuşabilir; az daha söylememi unutuyordum.

■ Tuna Şentuna

Son Dakika!

- Criterion'un hazırlamakta olduğu yeni NFS oyununun "Out of the Law" takısıyla piyasaya sürüleceği ve içerisinde San Francisco'nun bir benzeri olan Sun-Bay kentinin bulunacağı söylentileri kulağımıza geldi ama Criterion hızla bu açıklamaların sahte olduğunu Twitter'dan duyurdu. Bence doğruluk payı vardır...
- Evinize hapsolmamıza neden olacak oyunlardan biri olan Star Wars: The Old Republic'in 2011'in bahar aylarında piyasada olacağı açıklandı.
- Tekken 6'yi online ortamda oynayan insanlardan biriyseniz, yeni yamayı zaten indirmişinizdir. Bu yama ile oyunun senaryo kısmını online olarak oynayabileceksiniz. Final Fight tadı yakalamak isteyenlere duyurulur.
- Zaten yeterince büyük olduğunu düşündüğüm FFXIII'den yeni bir oyun yaratacak kadar bölgelen çkartıldığını öğrendik. Lightning'in evinin civarı, Nautilus Park adında bir park ve dahası oyundan çkartılmış. Belki bu bölgeleri DLC olarak görürüz; kim bilir...
- Türkiye'de kaç kişinin bu oyunu oynadığını bilmiyorum ama Microsoft'un ünlü Karaoke oyunu Lips'in yeni versiyonu, Lips: Party Classics Şubat sonunda piyasada olacak.
- Ubisoft'un üç iddialı oyunu, I Am Alive, R.U.S.E. (F.E.A.R.'dan sonra bu geldi ki yazarken canımız çıksın) ve Splitter Cell: Conviction ertelendi. Üç oyuna Mart 2010 ile Nisan 2011 arasında bir zamanda rafflara düşecek.
- Team Fortress 2'ye avatar, eşya, silah gibi öğeler eklemek isterseniz www.teamfortress.com/contribute adresine gidin ve tasarımlarınızı sergilemeye başlayın. Eğer Valve ekipinin onayından geçerse, tasarımlarınız oyunda kullanılmaya başlayacak.
- Street Fighter: The Legend of Chun-Li 2009'un en berbat filmi seçildi. Bence de hak etmiştir...
- Activision yeni DJ Hero oyununu hazırlık aşamasında olduğunu duyurdu. Bakalım bu defa ne kadar satış rakamına ulaşacak...



Multiplayer oyun programı!

Oyun programının da Multiplayer'ı olur mu? Olur!



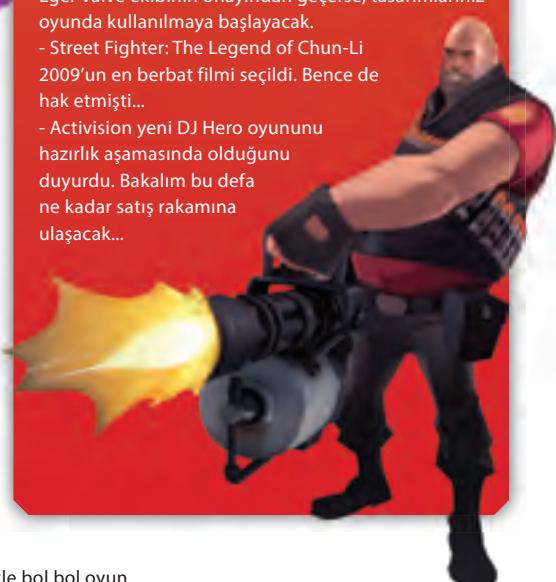
İnsanlar multiplayer oyunları neden severler? Çünkü insan, sosyal bir varlıktır ve bunu sadece gerçek hayatı değil, her mecrada arar. Birbirini kızdırmaktan, birbirileyse yarışmaktan ya da birbiriley yardımlaşmaktan hoşlanır. Kısacası, multiplayer bir ırktır insanoğlu. Bu ırka da multiplayer bir oyun programı yakışır!

Efendim, Multiplayer, LEVEL'in basın sponsorluğunda, MTV'de yayınlanmaya başlayacak olan farklı, dinamik ve kırık bir oyun programı... Merthan ve Okan, programın yapımcıları; LEVEL'dan ve Snek TV'den tanıdığınız Burak da (Aydoğan) sunucumuz.

Peki programda neler olacak? Öncelikle bol bol oyun oynanacak, bol bol abur cubur tüketilecek ve başrolde "oyuncular" olduğunun etrafı biraz dağıracak. Ve oyunlar hakkında her şeyi, hatta fazlasını bu programda bulacaksınız. LEVEL editörleri de (Fırat, Elif, Şefik, Tuna ya da bir başkası) sık sık programa katılacak.

Program her hafta, Pazar günleri yayınlanacak ve eminiz ki hızla level atlayacak! ■ **Elif Akça**

Not: Programın başlangıç tarihini ve tüm detayları, ilerleyen günlerde LEVEL Online'da (www.level.com.tr) bulabileceksiniz.





Yıldız Teknik Üniversitesi

IX. Bilişim Günleri

Bilişimle geçen güzel günler

2

010'a girmemize sadece günler kala, tam kadro Yıldız Teknik Üniversitesi'ndeydik. 10 yılı aşkın süredir aktif olan YTÜ

Bilişim Kulübü'nün organize ettiği, 29 - 30 Aralık'ta

gerçekleşen IX. Bilişim Günleri'nin basın sponsoru olarak biz ve CHIP ekibi; hem oyun, hem de donanım dünyasını derinlemesine konuştu, tartıştı. Oyun ve donanım sektörünün geçmişi ve daha yoğun olarak geleceği hakkında "beyin fırtınası" yaptı. Akıllara takılan soruları yanıtladık. Bununla da bitmedi, bir de üstüne sevgili doktorlarımız Cenk & Erdem Beyler bir saatlik, muazzam bir performans sergilediler. Kahkahalar tufanının ardından da ödüllü bir çekiliş gerçekleştirildi. Çekiliş sonunda 10 şanslı katılımcı Pro Evolution Soccer 2010 oyunu, üç katılımcı bir yıllık LEVEL aboneliği, üç katılımcı da bir yıllık CHIP aboneliği kazandı.

LEVEL ve CHIP dışında Hürriyet, Fujitsu, Digiturk, Intel, Microsoft, Turkcell, Sharp-Loewe Enkay Grup, Kaspersky, Sibnet ve Vodera gibi firmalar da bu organizasyonda yerlerini aldı. Özellikle geleceğe dair ve Türkiye'de bilişim adına önemli adımlar olan projelerini sunan firmalar, geleceğe dair planlarını katılımcılarla birebir paylaşma imkanı buldukları. ■ **Elif Akça**



bowfest2010
ISTANBUL CHALLENGE
LEVEL basın sponsorluğıyla
FIA LEVEL AŞAL PİRE

cok yakinda...

Bowfest 2010 İstanbul Challenge

Lobutları devirme zamanı!

Bu yıl ilkى düzenlenecek ve olan LEVEL'in basın sponsorluğunda gerçekleşecek olan Bowfest 2010'un İstanbul şampiyonası için geri sayım başladı. İstanbul, İzmir, Ankara, Antalya ve Türkiye şampiyonalarının yer aldığı programda Avrupa elemeleri ve dünya şampiyonasına katılma hakkı sizleri bekliyor.

İlk etabı İstanbul'da gerçekleşecek olan

bowling festivali Bowfest 2010, üç gün sürecek ve sürpriz hediye ve konuklarıyla bowling heyecanına heyecan katacak.

35 üniversiteden yaklaşık 700 öğrenci, iki özel dershanenin katılım göstereceği festivale internet üzerinden yapılan bilet satışları ile 7'den 70'e bowling seven herkes katılabilecek. Mart ayının sonunda, Profilo Alışveriş Merkezi Time Out Bowling Center'da görüşmek üzere! **Şefik Akkoç**



Dünya ile aynı anda oyun geliştirdik!

LEVEL'in basın sponsorluğundaki

Global Game Jam 2010'da yeni fikirler, yeni oyunlar...

Yillardır birçok ülkede gerçekleştirilen, fikir paylaşımını ve yaratıcılığı tetiklemesiyle nam salan oyun geliştirme etkinlikleri, 2009 yılında düzenlenen Global Game Jam ile bambaşka bir boyuta taşınmıştı. 14 farklı saat diliminde, 23 farklı ülkede ve 54 farklı merkezde, toplam 1650 oyuncu yapımcısı hayatlarının en önemli paylaşımlarından birini aynı anda yaşama fırsatı bulmuştu ve 48 saat içinde oyun geliştirmiştir.

Geçen yıl ülkemizde METUTECH-ATOM ismi

altında düzenlenen ve dünya çapında en çok oyunun geliştirildiği üçüncü ülke olmamızı sağlayan etkinlik, geçtiğimiz ayın sonunda, 29 - 31 Ocak tarihleri arasında ikinci kez düzenlendi ve rekor bir katılıma tanıklık etmemizi sağladı. Siz bu satırları okuduğunuzda yarışma sona ermiş ve kazananlar belirlenmiş olacak. Biz de etkinliği yerinde takip ederek aldığımız notları ilk olarak LEVEL Online'da, gelecek ay da dergide sizlerle paylaşacağız.

Şefik Akkoç



The Sims 3'e yeni kasaba

Türkiye'nin The Sims sitesinden **Simtopia** geldi



İkemizdeki The Sims serisi hayranlarını aynı çatı altında toplayan ve **LEVEL'in da basın sponsoru** olduğu SimsTR (www.simstr.com),

The Sims 3 için yepyeni bir kasaba hazırladı. The Sims 3'ü satın alanların bildiği üzere, oyunu internet üzerinden kayıt ettirdiğiniz takdirde Riverview adlı yeni bir kasabaya sahip oluyor ve oyunu bu kasabada da oynayabiliyordunuz. SimsTR da bu yapıyı örnek alarak ve mevcut içerişten yeterince yararlanan oyuncular için alternatif bir kasaba yarattı.

Simtopia adı verilen kasaba paketi, yepyeni bir

coğrafi yapının yanı sıra birçok yeni eve, mimari öğelere, kıyafetlere, makaj malzemelerine, aksesuarlara ve karakterlere ev sahipliği yapıyor. Bu ayki LEVEL DVD'sinde de yer alan Simtopia, 1.8.25 ve sonrası versiyonlar ve World Adventures ek paketi ile uyumlu bir şekilde çalışıyor. Gerçekçilik adına bol bol yeşil alana yer verilen paketteki ufak tefek eksikliklerse oynanışa kayda değer bir etki yapmadığı için sorun teşkil etmiyor. Şimdi vakti kaybetmeden Simtopia'yı kurun ve yeni bir kasabada yeni maceralara yelken açın. ■ **Şefik Akkoç**



alaplaya'dan yepyeni bir oyun

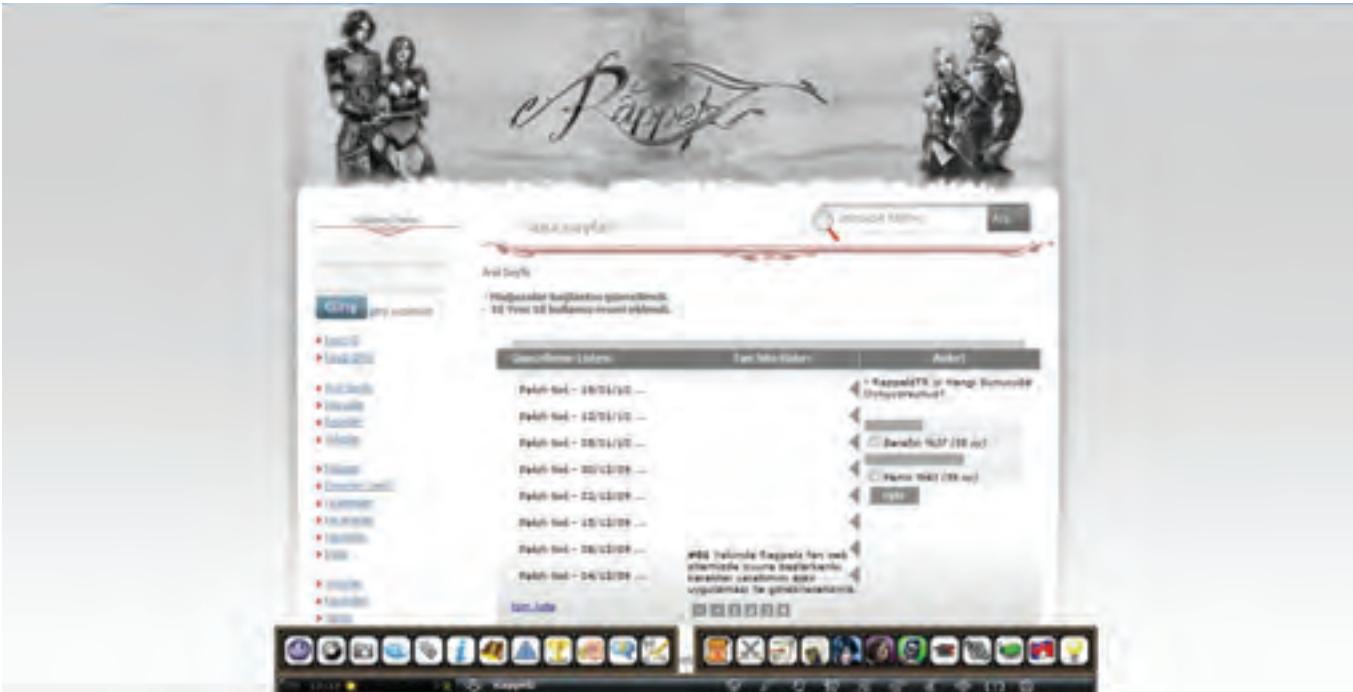
Avalon Heroes, açık betasıyla oyuncuların karşısında...



Uğune kadar Audition, FantasyTennis, Florenzia, Land of Chaos, Racing Star ve S4 League gibi oyuncularla oyuncuların karşısına çıkan alaplaya, bu kez şansını Avalon Heroes ile deniyor. 12 Ocak'ta açık beta dönemine girecek oyuncular tarafından test edilmeye başlanan oyun, 12 farklı Hero'nun yer aldığı ve oyuncuların iki farklı tarafta karşı karşıya geldiği bir yapım. Oriens ve Aeonia olarak ikiye bölünmüş oyun dünyasında, her

tarafta yer alan her bir kahramanın kendine has ve ölümcül yetenekleri mevcut. Oyunun en önemli özelliği RTS türüne dahil olması ve DotA'dan esinlenerek geliştirilmesi. Şu ana kadar oyunu oynayan birçok oyuncu tarafından da DotA'ya benzetilen ve keyifle oynanan oyuna avalonheroes.tr.alaplaya.net adresinden ulaşabilir, ücretsiz olarak kaydınızı yaptırabilir ve betaya katılabilirsiniz.

■ **Şefik Akkoç**



En iyi Rappelz fan sitesi

Rappelz için düzenlediğimiz yarışmanın birincisi sorularımızı yanıtladı



Şefik Akkoç: Rappelz'ı ne zamandır takip ediyor ve oynuyorsunuz?

Mutlu Çibik: 2009'un Haziran ayının ortalarından bu yana oynuyorum. Takip ettiğim sürenin ise bu zaman diliminde aynı. Türkiye sunucusunun açılışından bir süre sonra diyebiliriz.

Ş: Oyun hakkındaki görüşleriniz nedir?

M: Çoğu MMORPG'nin aksine, oyuncuyu kendine fazlasıyla bağlayan ve sabır gerektiren bir oyun. Harcadığınız emeği karşılığını tam olarak alamadan da, yeni sürüm olan "Yeniden Dirliliş"te istenilen her şey oyuncuya sunuluyor. Oyunun seviye sınırı 170 ve şu an için zindan kuşatmalarından ibaret, fakat yeni sürümde düello alanları ve toplu savaşma imkanları sunuluyor. Kisacası benim akımdan geçen ve "şöyle olsayı süper olurdu" dediğim her şey çok yakında oyuna dahil olacak.

Ş: Yarışmaya katılmaya nasıl karar verdiniz?

M: Rappelz oyununu, bilgisayarında localhost'ta

internet sitesi yaparken, ihtiyaç duyduğum birkaç grafik, ikon vs. araken reklamlardan buldum. Böyle bir yarışma yapılacağını duyunca ilk bu akıma geldi. localhost'ta yapılması veya tamamlanması gereken yığınla site vardı ama bir süre sonra sıkıldım. Bu tamamlamak istedim. Elimden geleni yapmaya çalıştım. Oyun içindeki klandaki arkadaşların destekleyile böyle bir karar aldım. Bilgilerimi bir başkasıyla paylaşmamak da herhalde çok hoşlandığım bir şey. Bu oyunu daha iyi bir yere getirmek için bizlerin de bir çabası olmalı.

Ş: Daha önce internet sitesi hazırlama konusunda bir tecrübe var mıydı?

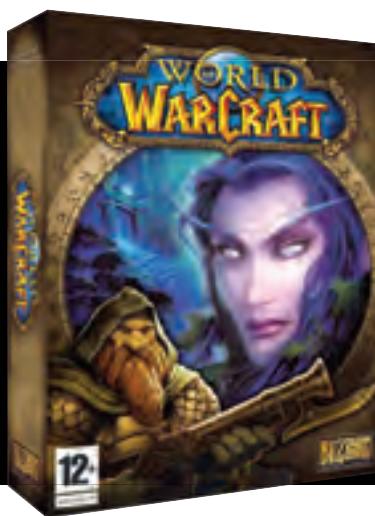
M: İnternete sunmuş olduğum site sınırlı; öyle ki sadece hazır portalları düzenlemekle başka pek bir faaliyet göstermiyordum. Web kodlamaları, başka bir MMORPG oyununu, oyun yetkililerine sunduğu betik kodlamalarıyla benzerlik gösteriyordu.Çoğu algoritmayı daha iyi kurabiliyordum. (PHP ve Ajax) Amatör olarak tecrübe sahibi sayılabilirim.

Ş: Siteyi nasıl hazırladınız?

M: Bu soruyu 20'den fazla kişi sormuştur fakat alındıkları cevap onları tatmin etmedi. Sitemi Not Defteri ile hazırlıyorum. Yani herhangi bir program kullanmıyorum. PHP düzenlemenin nasıl bir program olur, onu da bilmiyorum zaten. HTML ve CSS için herhangi bir program kullananlar var ise de onlara Not Defteri'nde görerek kendilerinin kodlamasını önberebilirim.

Ş: Sitenin geleceği hakkında ne düşüyorsunuz?

M: Röportaj soruları çok güzel bir tarihte denk geldi diyebilirim. Yani öyle ki üç gün öncesi olsa, sitenin sadece içeriği hakkında bir şeyler söyleyebilirdim fakat şu an için sitemi yeni bir tasarım bekliyor. Belki de yarışmayı kazanmak için olsa gerek, sitemde fazlaca öğe yükli ve bu durum kullanıcıya kötü yansıyor. Bunu inkar etmiyorum fakat amacım, bilgilerimi oyuna yeni başlayan ya da başlamayı düşünenlere sevdirmekse onlara istedikleri şeyi vermemiyim. Bunun da en başından sade bir tasarım ve her ögeye kolay ulaşılabilirnesini sağlamak geliyor.



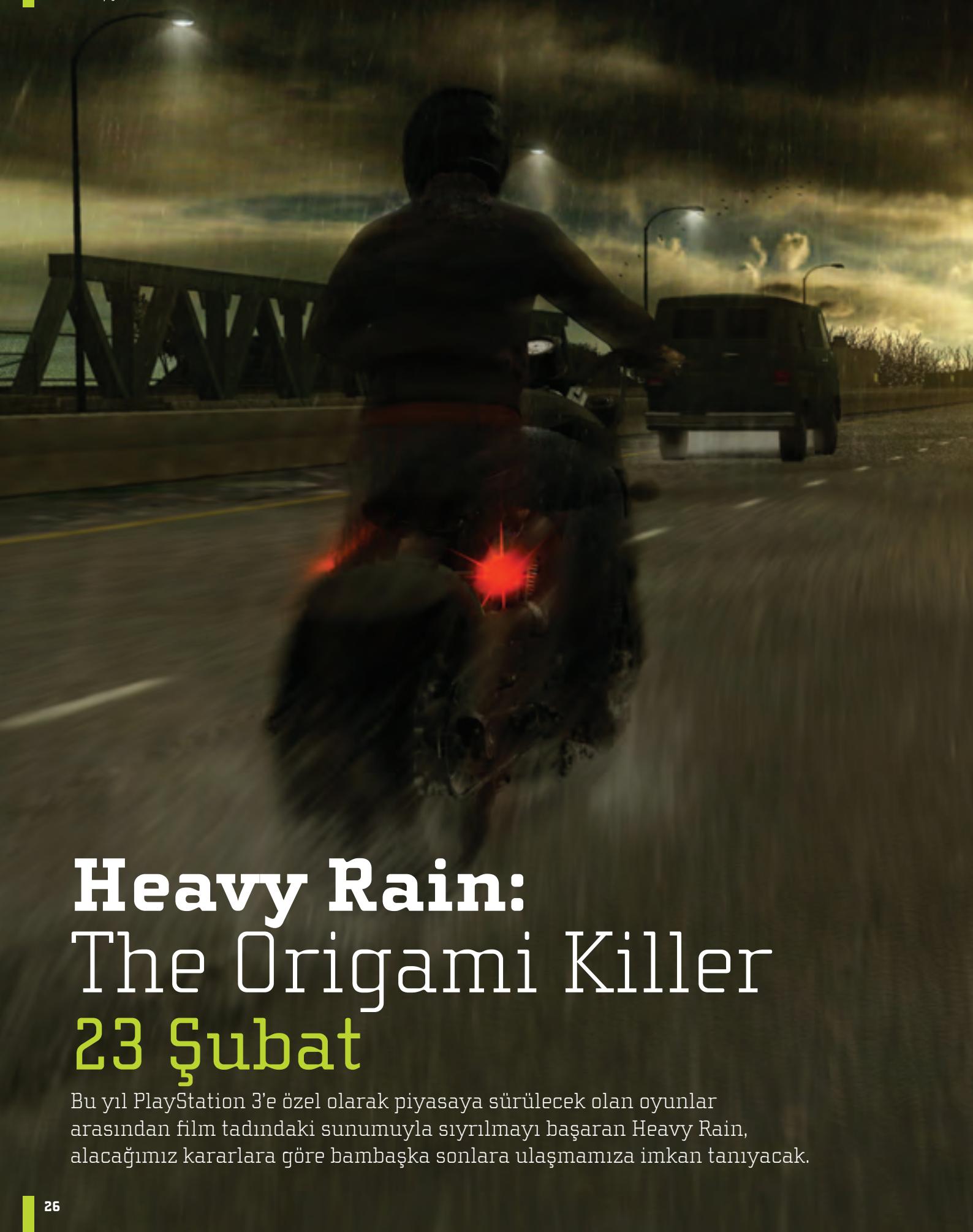
Ara tatilde WoW oynayın!

Aral İthalat, herkesi World of Warcraft evrenine çağırıyor

Oyun tarihinin en popüler MMORPG'si hiç kuşkusuz ki World of Warcraft. İlk olarak 23 Kasım 2004 tarihinde ABD'den başlayan WoW gelişliği, 2005'in hemen başında Avrupa'ya sıçradı ve an itibarıyle 12 milyon civarı oyuncuya bünyesine hapsenmiş durumda. Bu furyaya bir kanal da Aral İthalat açıyor ve henüz WoW dünyasına adım atmamış oyunculara büyük bir fırsat sunuyor.

Okulların tatil olmasıyla birlikte öğrencilere eğlencenin kapılarını açan Aral İthalat, iki farklı WoW paketini indirimi

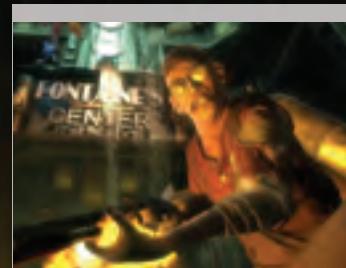
olarak satışa sundu. 25 Ocak'ta başlayan indirim sürecinde World of Warcraft ve World of Warcraft Battle Chest paketleri indirimli olarak raflardaki yerini. Sadece ilk oyunun dahil olduğu ana paketin fiyatı 35 TL'den 25 TL'ye düşürüldürken, ilk oyunu birlikte The Burning Crusade genişleme paketinin yer aldığı Battle Chest'in fiyatı 70 TL'den 50 TL'ye indirildi. Eğer siz de bu indirimden yararlanmak istiyorsanız, 8 Şubat'ın son gün olduğunu ve elinizi çubuk tutmanız gerektiğini belirtelim. ■ **Şefik Akkoç**



Heavy Rain: The Origami Killer

23 Şubat

Bu yıl PlayStation 3'e özel olarak piyasaya sürülecek olan oyunlar arasından film tadındaki sunumuyla sıyrılmayı başaran Heavy Rain, alacağımız kararlara göre bambaşka sonlara ulaşmamıza imkan tanıyacak.



BioShock 2

9 Şubat

Bugüne kadar yayınlanan ekran görüntülerini ve videoları, ilk oyundan çok da farklı bir şey göstermedi bize ama oyunu görmeden ve test etmeden bir şey söylemek doğru olmaz.



Dante's Inferno

9 Şubat

Belli bir kesim tarafından God of War serisine benzeten ama farklı içeriği ve hikayesiyleambaşka bir yola yelken açan Dante's Inferno, PlayStation 3 ve Xbox 360 sahiplerinin bu yıl satın alabileceği en iyi birkaç oyundan biri olabilir.

PZT.	SALI	ÇAR.	PER.	CUMA	CMT.	PZR.
1	2		4	5	6	7
		- The Sims 3: Design & High-Tech Stuff - S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat - Star Trek Online				
8	9	10	11	12	13	14
		- BioShock 2 - Dante's Inferno				- Sevgililer Günü
15	16		18	19	20	21
		- Aliens vs. Predator - Dynasty Warriors: Strikeforce - Sonic & SEGA All-Stars Racing				
22	23		25	26	27	28
		- Anno 1404: Venice - Lips: Party Classics - Metal Slug XX - Napoleon: Total War - White Knight Chronicles		- Sail Simulator 2010		

ROCKO @
PSİKIYATR
SEFIK AKKOC

“ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYORUM”



O Day Attack on Earth

Her yer neden bu kadar karmaşık, tozlu, pis, yıkık, dökük... Neden barış yok, neden hep savaş doktor? Peki ya bu dünyaya saldırma, hakim olma çabası, aşkı... Ben de aşık oldum, ben de sevdim, ben de sahip olmak istedim ama hiç saldırımın ben bekledim, günlerce bekledim, gelmedi... O beni sevmemi mi yoksa? Eğer öyleyse ben de saldırısını da... Onu da, dünyayı da ele geçiririm! Gel buraya, rıtm! Onu da, dünyayı da ele geçiririm! Gel buraya, gel ve... evet. Sonra...

Marvel Super Hero Squad

Küçütüm, ufacıktım, benim de süper kahramanlarım vardi. En güclüsüse bendlim, hep onları döverdim. Nereden bileyim öz alacaklarını... Bir gün oturuyordum ve önce sesleri... sesleri geldi önce, sonra ayak sesleri, sonra da kendileri. Hepsi bir olmuş, bana gelmişler... sandım ama bana gelmemiştir, başkasına gelmişler. Ben de uğraşmadım doktor, muhatap almadım ve gittiler, ben de gittim. Biliyordum daha güçlü olduğumu ve onlar da bildikleri için bulaşmadılar. Zaten sevmezdim hiçbirini, yine sevmedim.

Planet 51

Ne kadar sevimlilerdi, hepsini sevesim geldi ama bir gariplerdi. Benim onları sevdigim kadar sevimliler beni, kaçtılar benden, bıraktılar beni tek başına, yalnız, bir tek ben, ben... Uzaylıydı hepsi, yeşildi ve sevimliydi işte. Sonra beni evlerine davet ettiler ama... Saldırıya uğradılar ya da... Sıkıldım doktor, sevimliler, sevdim onları ama sıkıldım. Hem burası neden karanlık bu kadar! Neden yeşil yok! Uzaylıların yeşilini istiyorum doktor! Siyah istemiyorum...

Rogue Warrior

Silahlar... Çok fazlaavaşa katıldım doktor. Çok insan öldürdüm ama öldürmek istemedim aslında! Bana öldürmemi söylediler, vatan dediler, millet dediler, Sakarya dediler, ölü... Keşke ölmeselerdi doktor. Ölsünler diye ateş etmedim. Bu oyunda da öldürmek istemedim ama oyun öldürmemi istedi doktor! Ne zaman birine yaklaştım, arkasından seslensem öldü, öldürdüm! Boynunu kırdım, boğazını kesttim, vurdum, kırdım, parçaladım! Ama istemeden... Hem de hiç istemeden...

ŞİKAYETLER

- O Day Attack
on Earth

- Marvel Super
Hero Squad

- Planet 51

- Rogue Warrior

Not: SEANS ÜCRETİNİ
500 TL MI YAPSAM?

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www(chip.com.tr)

DB
Digital Business

İlk Bakış

Yahşi Batı'dan Gizli Dünya'ya yolculuk...

Aşağıda ilk bakış sayfalarında Crysis 2'ye yer vermeyi planlıyorduk ama elimize öylesine görseller ve bilgiler geldi ki işin boyutu bu departmanı fazlaştıra aştı. O halde Crysis 2'ye ayrı bir yer ayırıyor ve bu departmanı farklı dünyaların buluşma noktası olarak ilan ediyoruz.

The Secret World, MMORPG türünden bir türülü hedefi 12'den vuramayan Funcom'un yeni silahı olarak ön plana çıkıyor. Son olarak Age

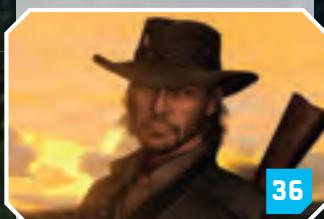
of Conan: Hyborian Adventures ile bekleneni veremeyen firma, The Secret World ile amacına ulaşabilecek mi? Ya Prince'e ne demeli? Beyazperdeye ilk kez taşınacak olmanın verdiği heyecan bir tarafta, son oyundaki emo prensin yaratığı şækili temizlemenin telaşı diğer tarafta... Red Dead Revolver'in devam oyunu Red Dead Redemption ile Yahşi Batı'yi fethetmeye hazır mıyız? Tony Hawk'ın anlamsız aparat girişiminden sonra Skate serisinin yolu iyice açılmış olabilir mi? Peki ya Dead Space 2 ile o boğucu atmosferde uzaylılarla bir kez daha savaşmak? Aklimız çok karşıtı bu ay, çok...



32

Skate 3

Tony Hawk serisinin son oyunıyla yarattığı olumsuz izlenim, Skate'ye büyük avantaj sağladı.



36

Red Dead Redemption

Vahşi Batı temalı bu devam oyunu, şu ana kadar gösterdikleriyle bizi fazlaştıra etkiledi.



40

PoP: The Forgotten Sands

Son oyundaki emo prensin yarattığı hüsrانın bir kez daha tekrarlanmaması umuduyla...

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

The Secret World

Funcom'un bu yeni silahı, MMORPG türünden aşağı kalkmasını sağlayabilecek mi?

38



Tansiyon Ölçer

NORMAL

Gerçekçi 01

Önceki oyunlardaki gerçekçi olmayan bir sürü hareketi çıkartan EA, yeni oyuna fizik kurallarına aykırı hareketler eklememekte kararlı gibi duruyor. Bu da, insanı acayıp zorlayan tuş kombinasyonlarının olmayacağı hayallerimizi kuvvetlendiriyor.

Yapım EA Black Box **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Spor **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 25 Mayıs 2010 **Web** www.skate.ea.com

Skate 3

Tony Hawk'ın pabucu damda mı kalacak?

Erin kayak oyunu denemelerinin üçüncüsü olan, Skate 3 Mayıs 2010'da piyasaya çıkıyor. "Denemeleri" diyorum çünkü bu serinin ilk iki oyunu, rakibi Tony Hawk serisinin yanında bile yaklaşmamış. Yalnız EA'in son zamanlarda spor oyunlarında tekel olma yolunda ilerlemesi -basketbol dışında-, Skate serisine de yansımış olacak ki Skate 3 epey gelişmiş bir şekilde karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

Oyun, Skate'ın birinci ve ikinci oyunlarını takip eden bir konuya sahip. Skate 3'ün başında artık kayak oynamış, kazanmadığı başarı, artistlik yapmadığı insan kalmamış bir kaykayçı olacağız. Bu başarı bize yetmemiş ve öylesine aç gözlüyük ki; "Bir de takım olarak ortaklığa karıştırıralım." diyerek, ekibimize toplamaya ve her şeye sıfırdan başlamaya karar veriyoruz. Takımımızın logosunu, Skate 2'den kalma, üzerinde biraz değişiklik yapılmış bir sistemle tasarlayıp, başlıyoruz. Oyunun online kısmında, takımınıza diğer online oyuncuları katabiliyor veya siz bir takıma girebiliyorsunuz. Başarılar ardi ardına geldikçe takımınızın logosu, Etrafta dolaşan NPC'lerin t-shirt'lerinde görünümeye, sonrasında kaykayların üstüne yapıştırılmaya, en sonunda ise, reklam panolarını süslemeye başlıyor. Aynı sistem career modu için de geçerli, aradaki tek fark; diğer online oyuncular yerine değişik yeteneklerdeki NPC'leri kadronuza katmanız.

Yukarıda da belirttiğim gibi bu oyuncu genel olarak multiplayer oynanmak üzere tasarlandığından online oynamazsanız bile sizi NPC'ler yalnız bırakmıyor. Multiplayer modlarda

en başarılısı, 1up modu gibi duruyor. Bu bölümde, arkadaşlarınızı konsol başına toplayıp, karşınıza da sizin gibi bir ekip bularak, belirli bir süre içinde toplaça yaptığınız hareketlerle, rakip takımı geçmeye çalışıyorsunuz. Bu yüzden birlikte oynadığınız insanlar arasında, "Yuh, o da denenir mi?" gibi tartışmalar yaratıp arkadaş katılı olmasına neden olabilir bu oyun. Yine multiplayer modlar arasındaki domination modunda ise yine takımlar halinde, belirli noktalardan en yüksek skoru, en hızlı şekilde yakalamaya çalışıyoysunuz.

Serinin daha önceki oyunlarındaki kayak üstünde olmadan, yüreme animasyonları da iyileştirilmiş. Karakter eski versiyonlardaki gibi; otobüsü kovalayan, ama takım elbiselerinin ütüşünü bozmak istemeyen memur edasıyla koşmuyor artık.

Skate 3'teki şehrin ismi Port Carverton. Yeni bir şehirde bulunmamızın avantajları ise şunlar: Daha geniş bir oyun alanı, modifiye edilebilen ya da sıfırdan yaratılabilen kayak



■ Port Carverton'ın mimarisini az da olsa bu görüntülerden gözlemleniyor.

sahaları, kendinizi oyunun içinde hissetmenizi sağlayan bir sürü NPC ve daha bir dolu detay.

Oyun şu an içi kötü görünen özelliklerine gelince; kaykay üzerinde dolaşmayan NPC'ler oyundan çok kopuk, öyle ki siz bir tepe'den aşağı kayip büyük bir hızla onlara doğru giderken, sadece tek bir hareketle yana doğru kaçmaya çalışır. Kaçabildiğinde güzel bir görüntü ortaya çıksa da, kaçamadığında sanki insana değil de duvara çarpmış gibi bir durum ortaya çıkarıyor. Çarptığımız insan hafiften dayak yemiş bir aksiyon filmi oyuncusunun tepkisini verirken, siz ve kaykayınız sahanın farklı uçlarına doğru serbest dalışa geçiyorsunuz.

Ayrıca; EA'nın Tony Hawk Ride çıktıktı için, bu oyunu aceleye getirmesi, daha Skate 2 bir yıl olmamışken hemen rakip olmak için eski oyunu biraz geliştirdi ve tekrar sunması da kötü bir durum. Buradan EA'nın FIFA'yı adam edip, daha kendisinin adam olamadığını ve çocukların gibi "Yeni

bir şey çıkışmış benim de olsun bundan!" tarzında düşünelerle, hemen bu oyun için çalışmaya başlaması yüzünden oyunun pek bir yenilik sunamayacağını anlıyoruz.

Son olarak; EA henüz bu oyun üzerinde çalışmayı bitirmeden, daha bir sürü yenilik ekleyebilir, kötü şeyleri çıkarabilir. Yeniliklerden biri de hareket kombinasyonları sırasında, oyuncuya Amerikan filmlerindeki hacker'ların klavye kullandığı gibi, hunharca tuşlara basma zorunluluğundan kurtarması olursa oyun geçmeye çalıştığı Tony Hawk serisini sollayabilir. Hele ki bu kadar Böylece elimizde yeni bir efsane olur. Korkarım bu olmazsa, oyun serinin daha önceki oyunları gibi, sonuna kadar eleştirilip tarihin tozlu sayfalarında yerini alır.

■ Çaylak 2



Legoe Odaburda

lodaburda@level.com.tr

LEGOEL ODABURDA UZUN YOLDA

Özbekistan'dan sevgilerle...

Futbolu bıraktım bırakmasına ama spor hiç peşimi bırakmadı. İki yıldır sızle, sevgili LEVEL'daki arkadaşlarım sayesinde spor dünyası ile ilgili o ay kafama takılan ya da sadece konuşmak istedigim konuları paylaşıyordum. Biraz yorulduğumu hissettim ve geçen ay kafamı dinledim. Tam kafamı dinlerken aklıma bir fikir geldi ve spor dünyasından kopmanın tam zamanı olduğunu hissettim. Dünyayı gezmeliydim ve size gezdiğim yerleri, yediğim yemekleri, gördüğüm insanları anlatmaliydim. Hemen bavulumu topladım, bankada birikmiş paramdan yeterli miktarı çektim ve yola çıktım. İlk ay için durğum Özbekistan oldu.

Başkent Taşkent'te kaldım. Bol bol Rus insan gördüm; nereden Rus olduklarını anladığımı sormayan Prince of Persia'yı andiran camilerle karşılaştım bol bol; Türkiye'deki

camilerden biraz farklıydı anlayamadım önce ne olduklarını. Sonra kaldığım otelde çalışanlar beni bir cümbüse götürdüler. (Bkz: Fotoğraf) Burada bana Özbek pilavi yedirdiler ama pilavin içinde pirinçten başka her şey vardı. Tatlı olarak da Afetican diye bir şey yedirdiler. Bal, kaymak, ceviz, hindistan cevizinden oluşan bir tatlı olduğu için insana birtakım afetler getirebileceğini düşünüyorum.

Yemekten sonra o kadar baharat ve yağıdan üstüme bir ağırlık çöktü. Ertesi gün de bağırsaklarım bozuldu affedersiniz; diyare oldum. Kalддигим otelin de tuvaletini tıkayınca o akşam beni otel çalışanları hiçbir yere götürmedi. Ben de ilk uçağı eve döndüm. Evet, bu ilk yolculduğum biraz kısa ve kötü geçti ama bir dahaki sefere böyle şanssızlıklar yaşamam herhalde. ■





Event Horizon

1997 yapımı bir bilimkurgu filmi Event Horizon. Mükemmel değil, berbat değil; arada bir yerde duruyor ve bana kalırsa herkes izlemeli. Şayet ki bu yazıyı okuyorsanız, sizin izlemeniz daha da gereklidir. Çünkü konusu Dead Space'le örtüşüyor. Yani nedir, önce Event Horizon, sonra Dead Space!

Yapım Visceral Games **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Sonbahar 2010 **Web** deadspace.ea.com

Dead Space 2

Bahtsız Isaac'in uzay maceralarında ikinci perde

Dead Space'ı geçtiğimiz günlerde oynamış olmam benim büyük ayıplarından biri sayılabilir. Durum şöyle gelişiyor. Diyelim ki o ay çok fazla oyun çıktı, bir sonraki ay da durum pek farklı değil... Eğer ilgili oyunu (Dead Space) ben incelemeyeceğim, rafa kaldırıyorum. Sonra bakıyorum, oyun da iyi, diyorum ki bu oyunu bir boşluğunuda oynayınım da harcanmasın. İşte ne oluyorsa ondan sonra olsun. Hayatimin hiçbir kısmında herhangi bir boşluk olmadığı için (Bkz. bu ayki köşem.) oyun o rafta kalyor da kalyor... Ta ki beni bir şeyler gaza getirene kadar. Dead Space örneğinde ise internetimin yok olduğu bayağı büyük bir rol oynadı. Internet olmamınca insan başka şeyler de yapabilmemiş meğer...

Korkutma sanatı

Bir insanı korkutmak için en aciz olduğu anı beklersiniz. Mesela dişini fırçalamak için banyoya doğru yönelen, birkaç dakika sonra yatağında olacağını hayal eden bir insanı banyo kapısının arkasına saklanma suretiyle korkutursanız, bu başarılı bir korkutma işlemi olarak gösterilebilir. Yani nedir; ani hareketler, korkutur.

Bir de Silent Hill, A Tale of Two Sisters gibi yapımlarda gördüğümüz korkutma yöntemi var. Bu yöntem kesinlikle bir öncekinden daha kötü zira gerilme süreniz daha uzun. Örneğin; Silent Hill'de sıradan bir karakter olmanız, genel olarak atmosfer ve 10 metreden bile son derece korkunç gözüken yaratıklar o denli sinir bozucudur ki oyunu oynadığınız her saniye ürpéririsiniz, bir sıkıntı basar, afakanlar da beraberinde gelir ve Katamari Damacy takip iki dakika neşesindenmeden oyuna devam edemezsiniz.

Dead Space ise bu iki yöntemi bir arada kullanlan ender yapımlardan oldu. Ortam son derece rahatsız edici olduğu için gerginlik katsayıınız hep yüksekteydi. Bir de buna gölgelerden

aniden fırlayan yaratıklar eklenince, oyunu birliğimiz çığırlar atarak (Deniz diye bir arkadaşım bayağı çığlık atıyordu yanında) oynadık. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre, bu formül yeni oyunda da uygulanacak ama durum biraz daha farklı olacak bu sefer. Oyuncuların sürekli diken üstünde olmaması için boşluklar bırakılacak bölgelerde. Yani yoğun bir yaratık saldırısından veya karanlık bir bölümünden sonra iki dakika nefes alabileceğimiz yerler bizi karşılaşacak. Bana kalırsa buna pek gerek yoktu ama oyuncun herkeste hitap etmesi için iyi bir düşünce olabilir.

Ishimura'nın ağabeyi

İlk oyundaki terk edilmiş uzay gemisi Ishimura eğer size büyük gözüküyse, yeni oyundaki uzay üssü Sprawl'u görünce heybet ne demekmiş, anlayacaksınız. Büyük bir "yaşam merkezi" olan (Fitness salonu reklamı gibi oldu bu da.) Sprawl, Ishimura'dan farklı olarak daha geniş mekanlar, daha farklı bölgeler ve daha fazla olanak sunacak. Alışveriş merkezleri de göreceğiz, hastaneler de, okullar da... Tüm bu bölgeler, bir zamanlar insanların yaşadığı, hem de uzunca bir süre hayatlarını geçirdiği yerler olduğu için yaşamışlık hissi yeni oyunda daha fazla hissedilecek. Üstelik Ishimura'da olduğu gibi, olayların sonuna yetişmeyeceğiz bu defa. Sprawl'un "Necromorph" isgaline nasıl uğradığını, Sprawl sakinlerinin nasıl değişim geçirdiğini gözlerimizle göreceğiz. Sprawl cehenneme dönerken hayatı kalmaya çalışacak ve bir necromorph uzmanı olarak kriz yönetimini ele alacağız.

Evet, Sprawl konusu önemli bir değişimse Isaac'in uğradığı değişim de bir başka parmak basılması gereken konu. İlk oyunda ağınız bile açmayan, sadece verilen görevleri yerine getiren Isaac gidiyor ve yerine necromorph'lara ilgili deneyim sahibi,

Tansiyon Ölçer
ÇOK YÜKSEK



insanların yardım talep ettiği Isaac geliyor. Artık emir almayacak Isaac. Aksine, kendisi emir veren olacak. Konuşma yetisi olmayan bir adam gibi davranışmayacak; düşüncelerini bildirecek, diğer karakterlerle iletişime geçecektir.

Emir veren o olacak dedim ama sakin olayın stratejiye döndüğünü sanmayın. Bu durum daha çok, biri sizden bir şey istediğiinde, "Git kendi yap!" demekle sınırlı kalacak. Yine kendi işimizi kendimiz göreceğiz ama en azından birileri bunu yapmamızı buyurmayacak.

The Marker

İlk oyunu oynadığınızı varsayarak yeni oyuncunun konusuna geçiş yapıyorum, hazırlanan. Hatırlarsanız (Bak hala...) bu necromorph hadiselerinin arkasında The Marker adında gizemli bir dikili taş bulunuyordu. Ve Dead Space 2 ile birlikte öğreniyoruz ki Marker'ın Ishimura'ya taşınmış olmasının, Sprawl'a da bu hastalığın yayılmasının arkasında devlet ve Unitology kilisesi yer alıyor. İnsanların akıllarını karıştırın, onları karanlığa sürükleyen ve değişimlerine neden olan Marker'ı devlet ve kilise kutsal bir güç olarak görüyor. (Evangelist bakış açısı.) Yıkılmış birlikte yeniden doğuş gibi bir felsefeye hareket eden bu güçler, Marker'in yeniden doğuş için bir araç olduğunu düşünüyor.

Zaten Isaac de Marker'dan nasibini almış durumda. Marker'la fazla zaman geçirdiği için o da hafiften siyirmaya başlıyor ve bu da onun oyun içerisinde halüsinasyonlar görmesine neden olacak. (Araştırma ödevi: Batman: Arkham Asylum ve Scarecrow'un korku toksini.)

Sanıyorum ki Isaac, Marker'a yaklaşıp onun bir hizmetkarı olmakla aksiyel bir insan olmak arasında gidip gelecektir. Bu çelişki de oyuncun beklenmedik bir sona doğru ilerlemesini sağlayacak diye öngörüyorum şu an, batarsak tam batacağız tutmazsa...

Çoluk, çocuk tanımadan...

Yok, yanlış anlamayın. Bizim çocuklara karşı bir garezimiz yok fakat Marker'in var. Marker, sabı sübhan demeden herkesin değişime

uğramasına neden olan bir taş. Bundan Sprawl'daki çocuklar da nasibini alıyor maalesef.

Oyundaki yeni düşmanlardan bir tanesi, sizi parçalara ayırmak isteyen, elleri pençelere dönüşmüş olan büyükçe bir çocuk. Bunlar size tek tek saldırıyor üstelik; her yönden üstünüze koşarak büyük bir tehdit oluşturuyor.

Şu an için adları "Stalker" olarak bilinen vahşi yaratıklar ise birbirleriyle anlaşarak sizi tuzağa düşürmeye çalışıyor. Eğer peşlerinden giderseniz, sizi daha büyük bir grup karşılıyor, tıktık beklerseniz de ummadığınız bir anda bir tanesi tepepençe atlıyor. Ufak ve hızlı oldukları için de kolay kolay vuramaiyorsunuz. Yani işiniz zor.

Neyse ki bu yeni versiyon yaratıklara karşı bizim de elimiz armut toplamıyor. Yeni silahlarımsız sayesinde artık daha güclüyüz ve Isaac, daha önce necromorph'larla karşılaşduğu için daha fazla deneyim sahibi olduğundan, daha hızlı hareket edebiliyor.

Isaac'ın sahip olacağının yeni silahlardan bir tanesi, yanına gelindiğinde patlayan bir mayın döşeyici. Özellikle Stalker gibi yaratıkları haklamak için ideal. Bir diğer güçlü silah olan Javelin ise necromorph'ların eklemlerine atıldığında normal bir silah gibi çalışan, gövdelerine isabet ettiğindeyse onları duvara çivileyen bir "Rail Gun". Üstelik çeşitli güçlendirmelerle, atılan mızrakların patlaması ve hatta elektrik yayarak düşmanı kızmaması da sağlanabiliyor.

Silahların güçlenmiş olması kuşkusuz ki bizi çoğu tehlikeden kurtaracak ama yeni bir başka özellik, çevredeki elemanların da kullanılabilmesi bizi çok daha fazla mutlu edecek. Oyunun bir yerinde, uzaya açılan birkaç pencereyi parçalayarak, üstümüze aksın aksın gelen düşmanların uzaya serpilmesini sağlayacağız. Bir başka bölümde ise tavanı parçalayarak düşmanlarımızın üstüne yıkacağız. Bu durumu kendimize yol açmak için de kullanacağımızı düşünüyorum ama yapımcılardan bu konuda bir yorum gelmedi henüz.

Tüm bu anlatılanlar ilk oyundaki kadar kaliteli işlenir ve senaryo da sürükleşiciliğini korur ise Dead Space 2, türünün en iyi oyularından biri olabilir. Yalnız dediğim gibi, önce Dead Space'i oynayın ve yeni oyuna ilgilenmeye, bunu yaptıktan sonra başlayın. Unutmayın; korkmaya, korkmakla başlayamazsınız... (Ezel'de duysanız beğenirdiniz ama!)  Tuna Şentuna



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Rockstar San Diago **Dağıtım** Rockstar Games **Tür** Aksiyon Platform PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Nisan 2010 **Web** www.rockstargames.com/reddeadredemption

Red Dead Redemption

Daha "yahşi batı"

Rockstar Games, GTA IV ve ek paketlerinden sonra yepyeni bir sandbox oyunuyla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Olayın en ilgi çekici ve heyecan verici yanı ise oyunun temelinde Vahşi Batı atmosferinin yer alacak olması.

■ Ertekin Bayındır

1



Red Dead Revolver'ı hatırlayanız var mı bilmiyorum ama Red Dead Redemption, bu oyunun devamı niteliğinde. Yalnız öyle görünüyor ki bu iki oyun arasında hem tarz, hem de görsellik açısından dağlar kadar fark olacak.

2



Red Dead Redemption, Rockstar Games'in şimdije kadar tasarladığı en geniş sınırlara sahip olacak. Bu sınırlar arasında zibidi gibi dolaşmak veya adam olup isimizde gücümüzü bilmeksa bize bağlı olacak.

3



GTA 4 için kullanılan grafik motoru (Rockstar Advanced Game Engine), Red Dead Redemption'i da bir sanat eserine dönüştürecek gibi görünüyor. Şu görüntüye bir bakar mısınız? Her şey ne kadar da "canlı" değil mi?

4



Bu da oyunun "fiziki" yapısını nispeten anlatan bir kare. Görsellik bir yana dursun, oyunun gelişmiş fizik motoru (Natural Motion's Euphoria) sayesinde -veya yüzünden- atınızdan düşme ihtimaliniz bile olacak.



5
"At, avrat, silah" üçlüsünün başını çeken atlar, Red Dead Redemption'daki araçlarımız olacak. (Zaten Vahşi Batı'da Ferrari bulmayı düşünmüyordunuz değil mi?) Atlar haricinde trenlerle veya posta arabalarıyla da seyahat edebileceğiz.



6
Oyunun silah repertuarında o bilindik kovboy tabancalarından tüfek çeşitleri-ne, molotof kokteyllerinden dinamitlere kadar bolca çeşit bulunacak ve bunlardan sadece dört tanesini yanınızda taşıyabileceğiz.



7
Red Dead Redemption dünyasında detaylı bir ekolojik sistemin de yer alacağı söyleniyor. Yani her zaman geçtiğiniz bir yolda bir ayıya rastladığınızda şaşırıkmak yerine silahınıza davranmak veya topuklamak zorunda kalacaksınız.

Vahşi Batı olur da düello olmaz mı? Şimdi de düello sistemiyle ilgili fazla bir bilgi yok ama oyunda düelloların olacağı kesinleşti. Özellikle oyunun multiplayer tarafının düellolarla oldukça renkleneneceği kesin.



9
John Marston'un bir adamı kementle yakaladığı ve adamın elini kolunu bağladığı bir video izledim ve gerçekten büyüldüm. Bu da o sahnenin sonu olsa gerek. "Şerif, bu adamı bahçemden portakal çalarken yakaladım!"



10
Ve işte bir çatışma karesi... John Marston'un bir sağlık barı olmayacağı için etrafındaki hemen hemen her yeri siper olarak kullanmak zorunda kalacaksınız. "Yok, ben delikanlıyım!" derseniz, o sizin bileceğiniz iş.

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK



Yapım Funcom **Dağıtım** Funcom **Tür** MMORPG **Platform** PC, Xbox 360
Çıkış Tarihi Belli değil **Web** www.darkdaysarecoming.com

The Secret World

Illuminati, Dragon ve Templar ortak düşmanla çarpışmak üzereler

The Secret World, Funcom'un üzerinde yedi yıldır çalıştığı yeni MMORPG'si. Funcom'a "Failcom" da diyebilirsiniz, doğrudur. Örneğin Age of Conan, makineleri çok kasası, çizgisel oyun şekli gibi sebeplerden dolayı çok tutmadı fakat bunun yanında kaliteli bir çalışma idi ve savaş sistemindeki güzel ayrıntılar ile artı hanesine birçok puan da aldı. Bu yüzden Funcom'un hatalarından ders alacağını bilerek The Secret World gibi üzerinde dikkatle çalışıkları bu projeyi çok daha iyi piyasaya sunacaklarından eminim. Neden TSW bu kadar ilgimi çekiyor hemen konuya gireyim.

New York, New York

Oynadığınız dünyanın günümüz dünyası olduğunu düşünün, bugünün New York'u ve Londra'sında dolaşacaksınız. Bizlere anlatılan hikayelerin, kocakarı masallarının hayal ürünü değil, aslında karanlık mekanlarda gerçekten bizleri beklediğini hazırlanacaksınız. Şehirlerin bellİ bölgelerini vampirler, başka kısımlarının ise nafer (undead) tarafından yönetildiği ve bu güçlerin yavaş yavaş kendilerini göstermeye başladıkları bir sahne. Bu grotesk dünyaya adım atarken bir de taraf seçmek zorunda kalacaksınız.

Illuminati

Illuminati geçmişin kendisini aydınlatmaya adamış Illuminati değil. İsmi daha çok Rockefeller Ailesi ile anılan, halkı, dünyayı tek devlet, millet ve banka altında birleştirmeye çalışan ve dünyada

dönen paranın büyük bölümünü elinde tutan örgüt. Operasyonlarını gölgede ve sahnenin arkasından, adam kaçırma, fidye, rüsvet gibi yollara da başvurarak devletin üst düzey yöneticilerine ulaşacak kadar ileri götürebilecekler. 1600'lerde Templar tarafından Avrupa'dan sürüldükleri için ikisini arası pek iyi değil. Kisacısı onlar için para güç demektir.



Templar

Templar; parça parça, ufak bölüklerden oluşmamış aksine gerçek bir ordu büyülüğünde. Örneğin Lüksemburg'u ve Belçika'yı kolaylıkla ele geçirebilecek hatta İzlanda'yı hiç çaba sarf etmeden

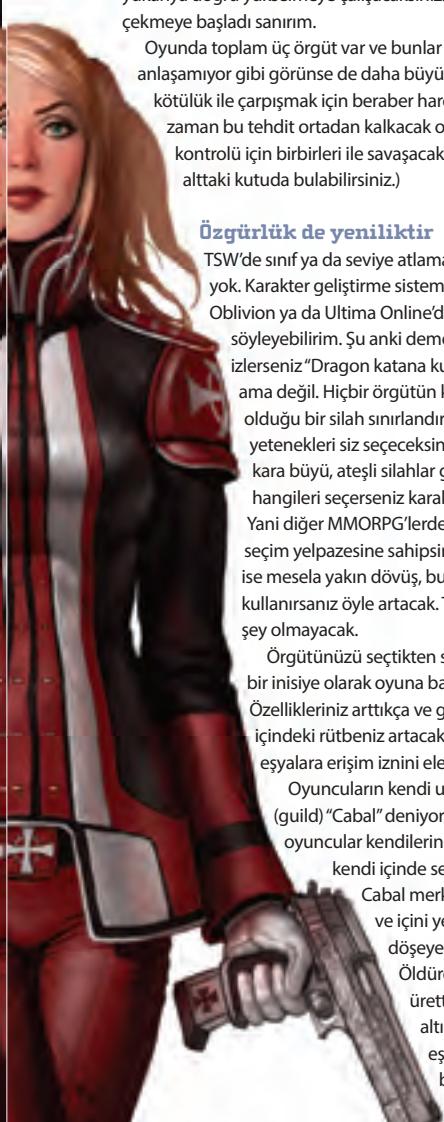
fethedecik sahip. Kötülük ile olan savaşa katıldıklarına değil, bu savaşın doğrudan kendilerinin olduğuna inanırlar. Büyüyük kendilerinin doğum hakları, saf kanlarına geçmişen işlenmiş bir hediye sayarlar. Avrupa'da geçmiş yüzüllarda birçok politik olayın merkezinde bulundukları için müthiş bir tarihi bilgilere sahipler.



Dragon

Kendilerinin de dediği gibi "Bütün bu savaş bir aldatmaca, onlar önlörde olduğumuzu sandığında aslında onların

arkasında oluruz; zayıf olduğumuzu sandıklarında gerçekle güclüyüz, az olduğumuzu sandıklarında aslında orduyuz. Gerçek dengenin var olabilmesi için kaos olmalıdır ve kaos da biz yaratırız" desem bu örgüt hakkında yeterli bilgiyi vermiş olurum.



Illuminati, Dragon ya da Templar'ın safina katılarak dünyayı perde arkasından yönetmeye çalışan bu gizli tarikatların içinde yukarıya doğru yükselmeye çalışacaksınız. Şimdiden ilginizi çekmeye başladığını sanırım.

Oyunda toplam üç örgüt var ve bunlar birbirleri ile anlaşamıyor gibi görünse de daha büyük tehdit insan dışı kötülük ile çarpışmak için beraber hareket ediyorlar. Ne zaman bu tehdit ortadan kalkacak o zaman dünyanın kontrolü için birbirleri ile savaşacaklar. (Detaylı bilgiyi sol alttaki kutuda bulabilirsiniz.)

Özgürlük de yeniliktir

TSW'de sınıf ya da seviye atlama diye bir şey yok. Karakter geliştirme sisteminin Daggerfall, Oblivion ya da Ultima Online'daki gibi olduğu söyleyebilirim. Sü anki demoda örneğin Dragon'u izlerseniz "Dragon katana kullanır" diyebilirsiniz ama değil. Hiçbir örgütün kullanmak surunda olduğu bir silah sınırlaması yok. Bu yetenekleri siz seçeceksiniz, yakın dövüş, kara büyüğ, ateşli silahlar gibi özelliklerin hangileri seçerseniz karakteriniz o olacak. Yani diğer MMORPG'lerden daha özgür bir seçim yelpazesine sahipsiniz. Yetenekleriniz ise mesela yakın dövüş, bu özelliğini ne kadar kullanırsınız öyle artacak. Tecrübe puanı gibi bir şey olmayacak.

Örgütünüzü seçtikten sonra yeni yetme bir inişiye olarak oyuna başlayacaksınız. Özellikleriniz arttıkça ve görev yaptıkça örgüt içindeki rütbeniz artacak ve daha güçlü eyalara erişim iznini ele geçireceksiniz.

Oyuncuların kendisi ufak örgütlermelerine (guild) "Cabal" deniyor. Cabal, bünyesindeki oyuncular kendilerini geliştirdikçe

kendi içinde seviye atlayabiliyor. Cabal merkezini kurabiliyor ve içini yeni eşyalarla döşeyebiliyorsunuz.

Öldürdüğünüz her yaratık, ürettiğiniz her eşya kayıt altında tutuluyor. Bir eşyayı çok üretmeniz bile sizi "Leaderboard" listesinde birinci



Karakter geliştirme sisteminin Daggerfall, Oblivion ya da Ultima Online'daki gibi olduğunu söyleyebilirim

yapabiliyor ki Cabal'ların yüksek seviyeye tırmanabilmeleri için bu tip oyunculara çok ihtiyaçları var. Funcom, Leaderboard sistemini Cabal'ları birbirine düşürmek için yaptığını saklamıyor. Böylece başka Cabal'lar diğer Cabal'ların oyuncularına tektiler götürüp onları kendi safina çekmeye çalışabilecekler. Ayrıca karakterinizin tüm gelişimini Facebook'ta paylaşabileceksiniz. Hoş bir ayrıntı bu...

Oyunun PvP kısmı ise "Anima" denen önemli bir maddeyi ele geçirmek için örgütler arasında mücadele olarak gerçekleşiyor. Yer üstünde kötülüğe karşı savaşırken yer altında da Hollow Ground denilen mekanda diğer oyuncular ile kendi örgütünüzün başarısı için çabalıyorsunuz. Önemli bölgeleri koruma kuleleri ile savunmak hatta koruyamayacağınızı düşündüğünüz zaman başka Cabal'lardan yardım alıp, geçici müttefik olmak bile mümkün. İşin ilginç tarafı eger oyuncular yeraltında birbirleri ile savaşmaya dalarla yüzeyin üstündeki asıl düşman yapılmaya ve güçlenmeye başlayacak.

Gizli bir dünya

Funcom oyunun içeriği konusunda uzun süredir, tasarımları için de 2006'dan beri çalışıyor. Sanırım elindeki en iyi kartı hemen oyuna sokmak istemediği için oyunun tam anlamıyla hazır (Conan'dan dilleri yanmış) olmadan piyasaya sürmeyeceklerini açıkladılar. Çok farklı konusu, ilgi çekici örgütleri ve günümüz dünyasında geçmesi The Secret World'ü beklediğim oyuların listesinde çotkan en üst sıraya koymama neden oldu. Güzel bir oyun geliyor. Ortalık karanlığa bürünene kadar siz tarafınızı seçmiş olacaksınız?

■ Nurettin Tan





Tansiyon Ölçer
YÜKSEK

Bölgümüz!

"Üçlemeyi sevenler" ve "Elika'lı PoP'u sevenler" diye ikiye ayrılıyor PoP kitesi. Hem film, hem de yeni oyun ile kitesini selamlayacak olan Ubisoft'un nasıl tepkilerle karşılaşacağı merak konusu. Sizin gönlünüz hangisinden yana?

Yapım Ubisoft **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Aksiyon / Adventure **Platform** PC, PS3, Xbox 360, PSP

Çıkış Tarihi 11 Mayıs 2010 **Web** www.princeofpersiagame.com

Prince of Persia: The Forgotten Sands

Nereden nereye...

Sıyah DOS ekranına kodlar yazınca uzaya mesaj yolladığımı sandığım, disket teknolojisinin hükümdürü yillarda tanıtmışım ben prensimizle. Bol piksellî, iki boyutlu, sadece 60 dakika oyun süresi olan, "save" tuşunun var olmadığı bir dünyası vardı. Ama aşktı işte, aşkı için düz duvarlara tırmanır, kılıçını çekinmeden gururla saldırdı. Mario da prenesini kurtarmaya çalışırı ama bu ondan daha romantikti. (Ya da bana öyle geliyordu.) Kalbimde ayrı bir yerî vardı tahmin edebileceğiniz üzere...

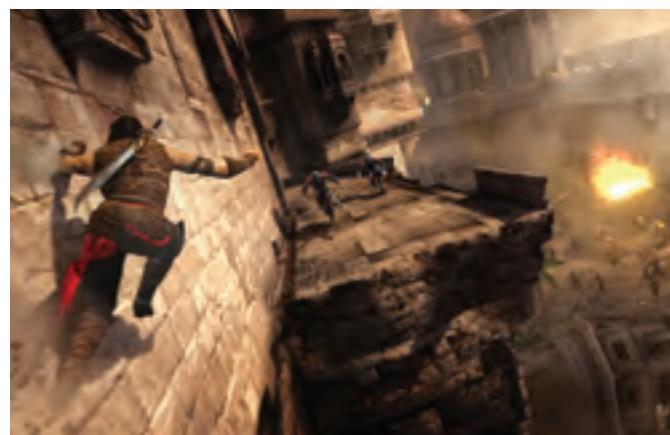
1989 yılı itibarıyle oyun dünyasının ilk "motion capture" örneği olan Prince of Persia'nın toplamda yedi farklı sürümü çıktı. 1994'te çıkan Prince of Persia: Shadow and the Flame ve 1999'daki üç boyutlu Prince of Persia 3D, severlerini pek memnun edememişti. Ubisoft'un oyunu himayesi altına almasıyla, 2003 yılında Prince of Persia: Sands of Time, devamında Warrior Within ve Two Thrones oyun dünyasında büyük yankı uyandırdı. Prince of Persia Trilogy olarak anılan bu üç oyun, o eski kitesini de mutlu etmeyi başıraç PoP efsanesinin bitmediğini kanıtladı bir nevi. Bu serinin devamında, 2008 yılında Ubisoft tamamen farklı bir senaryoyla yeni bir oyun piyasaya sunduğuünde, Trilogy'yi sevmiş kitleyi hayal kırıklığına uğrattı fakat Elika'yla beraber prensi ilk defa tanıyanların da gönlünü kazanmayı başardı.

Kumların gücü adına...

Yıl 2010. Ubisoft, 21 yıllık geçmişi bitirmemek istercesine,

■ **Tek bir yanlış adım, aşağı düşmesine sebep olabilir ama yılların prensi düz duvarda yol almaktak çok başarılı.**

Mayıs ayında Prince of Persia: The Forgotten Sands isimli bir oyun piyasaya sürecini duyurdu. Hem firmanın, hem de severlerinin favorisi olan üçlemenin bir parçası olacak olan oyunun zaman dilimiyle ilk oyun olan Sands of Time ve Warrior Within arası olarak belirlendi. Prensimiz, Azad'a abisini ziyarete gittiği sırada, krallığı düşmanlar tarafından kuşatılmış bir halde buluyor. Kendi güçlerinin yanı sıra bu kez doğanın da niyetlerini kullanmayı öğrenerek düşmana kafa tutacak. Artık çölde Avatar gibi hava mı büker (James



Cameron sayesinde ya da yüzünden Avatar'ı birçok kişi "hava büken" değil, "üç boyutlu film" olarak biliyor herhalde artık. - Şefik, kumun nesinden faydalananı orası şüpheli ama Üçlemenin de hikayesine sadık kalarak birçok yenilikle karşımıza çıkmaya hazırlıyor. Sands of Time ve Warrior Within oyunlarındaki Dagger of Time'in da (Zamanı durdurma ve geri alma seçeneği) yeni oyunda yer alacağı belirtlen yetkililer, böylece bizim de hikayeyi yönlendirmemize olanak verecekler. 2008 yapımı PoP'ta bize eşlik eden Elika gibi bir karakterin de yine karşımıza çıkacağlığını söyleyiyor.

Ubisoft, Anvil grafik motoruyla tasarladığı oyunun arka plan ve mekanlarını da çok güveniyor. Daha önce Anvil teknolojisinin Assassin's Creed I'de ve II'de uygulandığını söylememizde fayda var. Grafiklere bu kadar güvenip de Anvil'in oyuna kattığı artılarından bahsetmemek olmaz. Geniş açı mekanlarda çoku savaş seçeneği sayesinde, birden çok sayıda düşmana kafa tutabilmemiz mümkün olacak. "Unutulmayacak savaş sahneleri" diye bahsediyor firma, meraklanmamıza değiliz. Sands of Time'da gördüğümüz Doğu motifleriyle süslü konseptin de birçok yenilikle devam ettiğini öğreniyoruz.

Bir taşla iki kuş hikayesi

Şimdi de madalyonun diğer yüzüne bakalım. Ubisoft, 2010'un Mayıs ayı sonunda PoP Trilogy'sini senaryolaştırıp beyazperdeye de "merhaba" demeye hazırlanıyor. Disney çatısı altında çekilen filmin PoP severler tarafından nasıl karşılaşacağı merak konusu. The Forgotten Sands ise 11 Mayıs'ta raflarda yerini alacak. Ortada "yumurta mı tavuktan, tavuk mu yumurtadan" klılesi var, evet. Yapımcılar, oyuncunun senaryosu ile filmin senaryosu arasında hiçbir benzerlik olmadığını belirtserler de, ikisi de üclemede buluşuyor.



Amaç hem o eski kitleyi mutlu edip hem de kitleye yenilerini eklemek mi, yoksa tamamen duygusal (!) mi sorularının cevapları için Mayıs ayına kadar sabretmemiz gerekecek.

PC, PlayStation 3 ve Xbox 360 platformlarında oynayabileceğimiz The Forgotten Sands'in mobil olarak PSP versiyonu da piyasaya sürülecek.

İç ses: Prens yıllar sonra en teknolojik haliyle beni yine tavır mı, bilmiyorum. (Bu kez kız peşinde değil, hayatı.) Sunca yıllık geçmişim var, gelsin, tavlasın istiyorum, bütün kalbimle iletiyorum kendisine buradan. ■ **Ayça Zaman**

Doğu'nun ihtiyaçları içinde bu kez de iskeletler yolumuzu kesiyor. O kılıç birazdan hepini biçmek üzere tasarlanmış!

Gizem: Tolga İhtiyaroğlu
Yazan: Tuna Sentuna

Darksiders





SADECE
LEVEL'DA

The background of the entire page is a screenshot from the video game Crysis 2. It depicts a massive, multi-story building engulfed in intense orange and yellow flames. In the foreground, a dark-colored SUV is also on fire, with thick smoke billowing from its front end. A lone figure is seen running away from the inferno. The sky is filled with bright light and smoke, creating a chaotic and apocalyptic atmosphere.

CRYYSIS 2

I
L
O
V
E
N
Y
C
I
*

**New York'u seviyorum*

Kuzey Kore'nin dünyaya kendini kapatmış, Güney Kore özgürlükten çıldırmışken orada kendi başına ne yaptıgından, nasıl bir tehlike oluşturduğundan veya kapalı ekonomi yüzünden halkın %80'inin nasıl sersefil bir hayat yaşadığından bahsetmeyeceğim size. Kuzey Kore halkını size böyle tanıtmak istemem.

Size "uzaylı" adını verdigimiz birtakım

yaratıkların dünyamızda olabileceğini ve piyasaya çıkmak için fırsat kolluyor olabileceklerini de anlatmayacağım. Sonuçta onları henüz görmedik ve haklarında ileri geri konuşmak bana düşmez şu an.

Zaten bunları yapmama gerek de yok. Sadece birkaç yıl önce bu iki ismi, Kuzey Kore'yi ve uzaylıları, en gerçekçi halleriyle bir oyunda gördük. Dünüayı bir krize sürükleyen ve bunu her anlamda yapan oyunun adı Crysis'ti.

Birçok oyuncunun (Ben de bu grubu dahilim.) salyaları yerçekimine yenik düştü oyundaki görsellik karşısında. Birçok oyuncu gerçekçi olan ➤



■ Yıkık dökük bir şehirde, siper alacak yer bulmak da son derece kolay olacak; özellikle ileride sizi zırhlı bir araç beklerken bunu yapmak isteyecəksiniz.

grafikleri, en gerçekçi haliyle görmek isterken bilgisayarlarının nasıl "kötü" durumda kaldığını şahit oldu, üzüldü. Bilgisayarcılar, "Crysis'i çalıştıracak bilgisayar istiyorum!" nidalarıyla doldu taştı, Crysis bir anda "kriz yönetimi" seminerlerinin başlığı haline geldi. "Crysis'le nasıl yaşıraz, Crysis'ten sonra hayat var mı?" cümlesi, seminerlerin spotuydu...

Üstelik bu muhteşem oyunun arkasında üç tane Türk yer alıyordu. Yerli kardeşler, dönemin teknik açıdan en iyi oyununu yapmıştı ve oyun tamamıyla ve profesyonelce Türkçe olarak seslendirilmişti. Türkiye'ye geldiği an tükenen, korsan piyasasını yıkıp geçen Crysis, FPS türünün ve PC'cilerin gözdesi oldu ve şöhretini bu zamana kadar da korumayı başardı.

Crysis Warhead ile herkes bir tutam daha Crysis ekledi bünyesine ama bu da yetmeyecekti; Crysis'in kalitesi insanları bir kez büyüsü altına almıştı ve daha fazla bekleniyordu. "Crysis 2" demeye kimsenin dili varmıyordu zira karşılaşacakları "şeyi" kaldırabileceklerine inanamıyorlardı.

"Daha vakti var, daha değil..." derken beklenen açıklama geldi. Crysis 2 yapım aşamasındaydı ve... Uzatmayacağım; gördükleriniz gerçeğin aynasından başkası değil.

AMERİKA

Uçsuz bucaksız ormanlar... Avatar, bize fantastik bir ormanın nasıl olacağını gösterdi geçtiğimiz günlerde; Crytek ise "orman" ne demek, bir orman dijital ortamda nasıl olmalı, bunu en iyi haliyle birkaç yıl önce göstermişti.

Her yaprağın ayrı ayrı salındığı, çimlerin etrafımızı sardığı, güneş ışığının suda kırmasını gözlemleyebildiğimiz Crysis, uzun süredir Karadeniz kıyılarını gezmek isteyen insanları bir süreliğine daha yerlerine çiviledi; Crysis'te bulunduğumuz orman (Daha doğrusu ada.) son derece gerçekçiydı çünkü.

Crytek'in doğal ortamlar konusunda uzman olduğu hissine kapılanlar da oldu tabii ki bu sırada. "Bir sonraki oyun herhalde dağ eteklerinde geçecek..." diyenler oldu, çölleerde koşturacağımızı düşünenlere rastlandı. Ne var ki Crytek, yeni oyununu farklı ve daha alışık bir mekana taşımayı seçmemi. Gökdelenlerin, arabaların, günlük hayatını sürdürmeye çalışanların buluştuğu bir nokta, büyük bir şehirde başlayacak kriz bu defa. Üstelik, gördüğümüz kadarıyla bu

İLK EKRAN GÖRÜNTÜLERİ



şehir Amerika'nın en büyük şehirlerinden biri, New York City olacak. Amerikan bayraklarının tüm görkemiyle sallandığı NYC, alışığınızdan biraz daha farklı gözükecek zira istila adadan taşip bu şehrə yayılmış gibi gözüküyor.

İlk bakışta "Dünyalar Savaşı'nı andırıyor olanlar. Yeraltından çıkan enteresan metal yapılar, her yanı yıkılan bir şehir ve sokaklarda başı boş dolaşan... Uzaylılar? Onların ne olduğu şu an için bilinmiyor ama Orc'lar olacağını da sanmıyorum açıkçası.

Konunun şehrə taşınmış olması oyun mekânlığını, senaryoyu ve daha birçok özelliği etkileyecək. Artık siper almak daha kolay olacak örneğin. (Önceki oyunda ağaçların arkasına saklanmak biraz zordu.) Çevrede kullanabileceğimiz daha fazla nesne olacak (Düşmanınızın yanında duran taksiyi patlatmaya ne dersiniz?) ve en önemlisи, dev gökdelenler sayesinde oyundaki "dikeylik" artacak.

Bu ne demek? Nanosuit'imizi "Yüksek Güç"e ayarlayıp bir binanın birinci katına, oradan iki, üç derken 12. katına kadar çıkabileceğiz. Buradaki sinsi tetikçiyi öldürdükten sonra bir başka binaya atlayabilecek ve olayları yukarıdan daha net takip edebileceğiz. Nanosuit'e eklenen yeni özelliklerimiz de olacak mutlaka ve bunları da yine yükseklerde kullanmak üzere

harekete geçirebileceğiz.

Önceki oyunlarda, tepemizde dolaşan helikopterlerden kurtulmanın tek yolu onlara roketatarla saldırmaktan geçiyordu. (Veya tavşan gibi kaçıyordu; yine de yakalanıyordu.) Artık bina tepelerine turmanabildiğimiz için helikopter veya uçan herhangi bir cismi (UFO!) sadece üstüne atlayıp parçalayana kadar yumruklayarak bile indirebileceğiz. Kim bilir, belki de helikopteri Prototype misali ele geçirmemiz bile mümkün olur...

Tabii ki düşmanımız da yüksekliklerden faydalamasını bilecek. Binaların yüksek katlarına çıkıp bize tuzak kuracaklar, kafamiza bombaları atacaklar... Görünmez olup kaçacağız biz de. Sonra merdivenlerden usul usul çıkıp aşağıda, nereye kaybolduğumuza bakan o savunmasız bedeni bir tekmede baktığı yönle buluşturacağız. Asfaltın yeni yapıştırması, arabaların tozunu almak için uğraştığı paspasa dönüşeceğ...

VURURSUN, PATLAR

Hatırlar misiniz bilmiyorum, Crysis piyasaya çıkmadan önce fragmanları, daha doğrusu CryEngine'in neler yapabildiğine dair birtakım videolar yayımlanmıştı. Bunlardan bir tanesinde bir cip, bir kulubeye giriyyodu ve kulübenin gerçek bir şekilde yıkılmasına şahit oluyorduk. Aynı şekilde birtakım patlamalardan sonra yine küçük bir binanın nasıl yıkıldığını gözlemlemiştik.

Oyun -veya oyunun bir bölümü- büyük bir şehirde ▶

KONUNUN ŞEHRE TAŞINMIŞ OLMASI OYUN MEKANIĞINI, SENARYOYU VE DAHA BİRÇOK ÖZELLİĞİ ETKILEYECEK



Buraya ne çarptı bilemiyoruz ama NYC, parça parça yıkılacak. Bu yıkımın bir kısmı savaş sırasında gerçekleşecek, bir kısmını da biz, kendi ellerimizle yapacağız.

Nanosuit 2.0 ile donatılmış kahramanımız, zırhının tüm özelliklerini kullanarak rakiplerini ortadan kaldıracak. Birçok silahı rahatlıkla kullanabilecek olan karakterimiz, zorda kaldığında da yine zırhının yeni özellikleriyle kaybolmasını bilecek.



Düşmanlarımız basit silahlarla bizi durdurmaya çalışacak ama onlara karşı daha güçlü olduğumuz için ekipler halinde dolaşacaklar. Onları hakladıkten sonra da silahlarını kullanabilecek, araçlarına binip NYC turu atabileceğiz.

BU DEFA YIKIM BÜYÜK ÖLÇEKLİ OLACAK VE ZATEN DAĞILMIŞ OLAN ŞEHİRİ BİZ DE DAĞITMAYA DEVAM EDEBİLECEĞİZ

► gececeği için bu "yıkılma" mevzusunu da artık daha büyük ölçekte düşünmek gerek. Mesela bir gökdelen. Bu gökdelenin 22. katına bir helikopter saplanırsa ne olur? Veya bir tank ile bina tepelerinde düşman avlarken, cepheden kopartıklarınızın nereye düşeceğini önceden kestirebilir misiniz?

Anlayacağınız, bu defa yıkım büyük ölçekli olacak ve zaten dağılmış olan şehri biz de dağıtmaya devam edebileceğiz. Kendimize çeşitli stratejiler kurmak için de bu özelliği kullanacağımızı düşünüyorum açıkçası ve önceki oyunlara göre savastaki çeşitliliğin de artacağına inanıyorum.

Senaryo konusunda konuşmak için belki erken ama bir nedenden dolayı şehirler yıkılmış, dünya karışmış durumda. Bu karmaşanın ortasında, Crysis'teki "çakma" Nanosuit'li askerlere benzeyen birtakım adamlar bize saldırıyor. Zırhları elbette ki bizimki kadar iyi değil ama tişörtlü teröristler gibi de kolay ölmeyecekleri ortada. (Gerçi Modern Warfare 2'deki tişörtler maşallah, Nanosuit kıvamındaydı.)

Bu askerlerin yanında, buzul çığını getirmeye meraklı uzayı arkadaşlarınıza da göreceğiz; hatta bunların şehrin altında bir uygurık kurduğunu bile düşünebilirim gördüklerimden ötürü. Amaçlarının ne olduğu belli değil fakat iyi yönde olmadığına emin olabilirsiniz.

Kocaman uzaylılara karşı silahlarımıza olacak elbette ki ama bu silahlardan öte, yine çeşitli araçları kullanabileceğiz. Tanklar, cipler,

helikopterler... Birkaç da jet uçağı eklenirse keyfimize keyif katılır. Crytek oyuna ne gibi orijinal araçlar ekleyecek, bunları da merak etmekteyim.

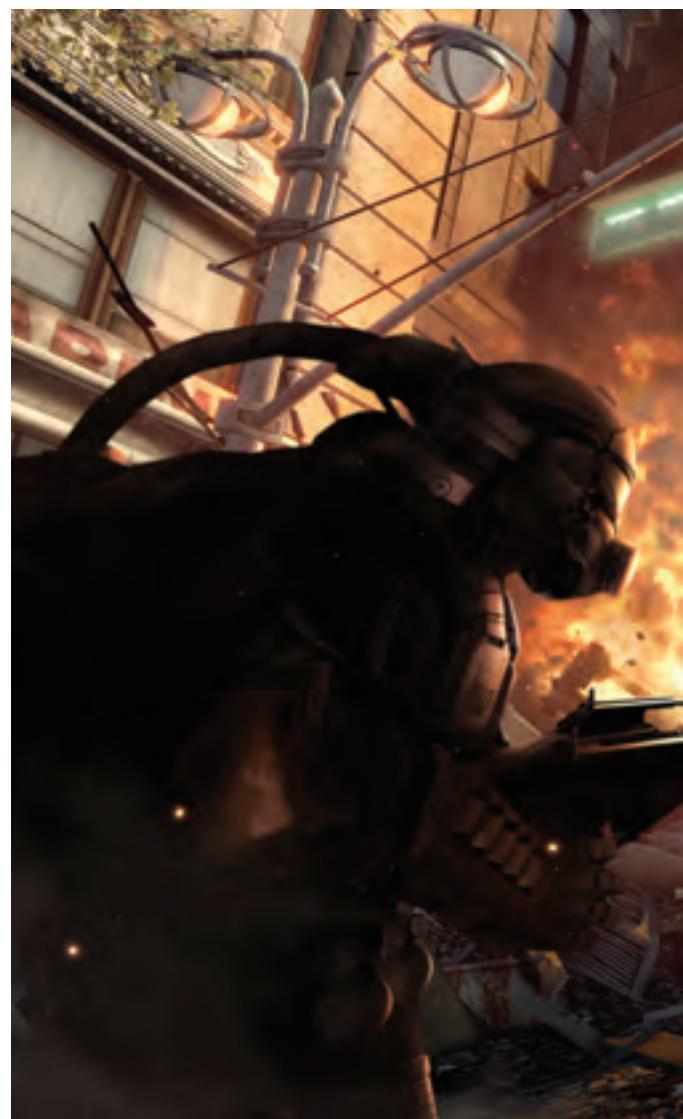
MULTI-PLATFORM

Artık duymayan kalmadı, Crysis 2 üç platforma birden geliyor. PSP, iPhone ve Amstrad. (Eskilerin anısına.) Uydurduğum gün gibi ortada; gerçek platformlarımız PC, PlayStation 3 ve Xbox 360. Ben bu oyunu PC'den başka bir platformda oynayacağımı sanmıyorum (Kesinlikle! - Şefik) ama sabit bir oyun keyfi için de PS3'e ve Xbox 360'a rağbetin fazla olacağına eminim.

Bu üç ismi duyduğumda hiçbir endişem olmamıştı aslında fakat MW2'nin PC'lerde nasıl "boş geçildiğini" görünce rahatsızlık başları bünyemde, beynimde. Crysis'in bir PC oyunu olması ve MW2'nin PC'cileri hezimete uğratması Crytek'in de kulağına gitmiş olacak ki bir açıklama yapma gereği duyduyu. "PC'ciler kendilerini evlerinde hissederek ve oyunu teknik olarak en yüksek seviyede detaylara taşıyabilecekler" sözleriyle derin bir oh çektiğ. Sonuçta PS3'ün ve Xbox 360'ın yapabildiklerinin bir sınırı var. Fakat ben PC'me 20.000\$ sayarsam, Crysis 2'den "gerçeğin görüntüsünü" alabilelimiyim ve bunu da yapabileceğim neye ki.

Crysis 2, gümbür gümbür geliyor arkadaşlar. Ekran görüntülerinden ve Crytek'in geçmiş başarılarından da bunu zaten anlamışsınızuzdır. Sadece 10 ay daha beklememiz gerekiyor. 2010'un Aralık ayında bilgisayarlarınızın başına civileneceğiz ve Nanosuit'imizin tabanları delinene kadar Crysis 2'nin yeni dünyasında maceradan maceraya koşacağız. Bunu yapacağız ama yapanı kadar sabırsızlığını nasıl gizleyeceğiz, bilemiyorum...

■ Tuna Şentuna



ÜÇ SILAHŞÖRLER

Crytek'in arkasındaki Türk kardeşler



CEVAT YERLİ
1980'lerde Commodore 64 ve pek az kişinin bildiği Schneider CPC 6128 (Amstrad) gibi bilgisayarlar için oyun yapmaya başlayarak oyun dünyasına adım atmıştır Cevat Yerli. Daha sonra ekonomi üstüne lisans eğitimi görmeye başlamış olsa da gönlü hep oyunlarda olmuştu ve 1999 yılında Crytek'i iki kardeşiyle birlikte kurarak bu hayalini gerçeğe dönüştürmüştür. Şu anda Crytek'teki tüm tasarım kararlarını o vermektedir.



FARUK YERLİ
Aynen Cevat Yerli gibi, o da oyun dünyasına Commodore 64 ile katılmıştır. Ekonomi ve Pazarlama üzerine MBA yaptıktan sonra ve eğitimi sırasında İletişim ve Tasarım üzerine çalışmalarını sürdürmüştür, müşterilerine yaratıcı pazarlama çözümleri sunmuştur. Crytek kurulduktan sonra da şirketin pazarlama ve iş yönetimi alanlarında çalışmaya başlamıştır.

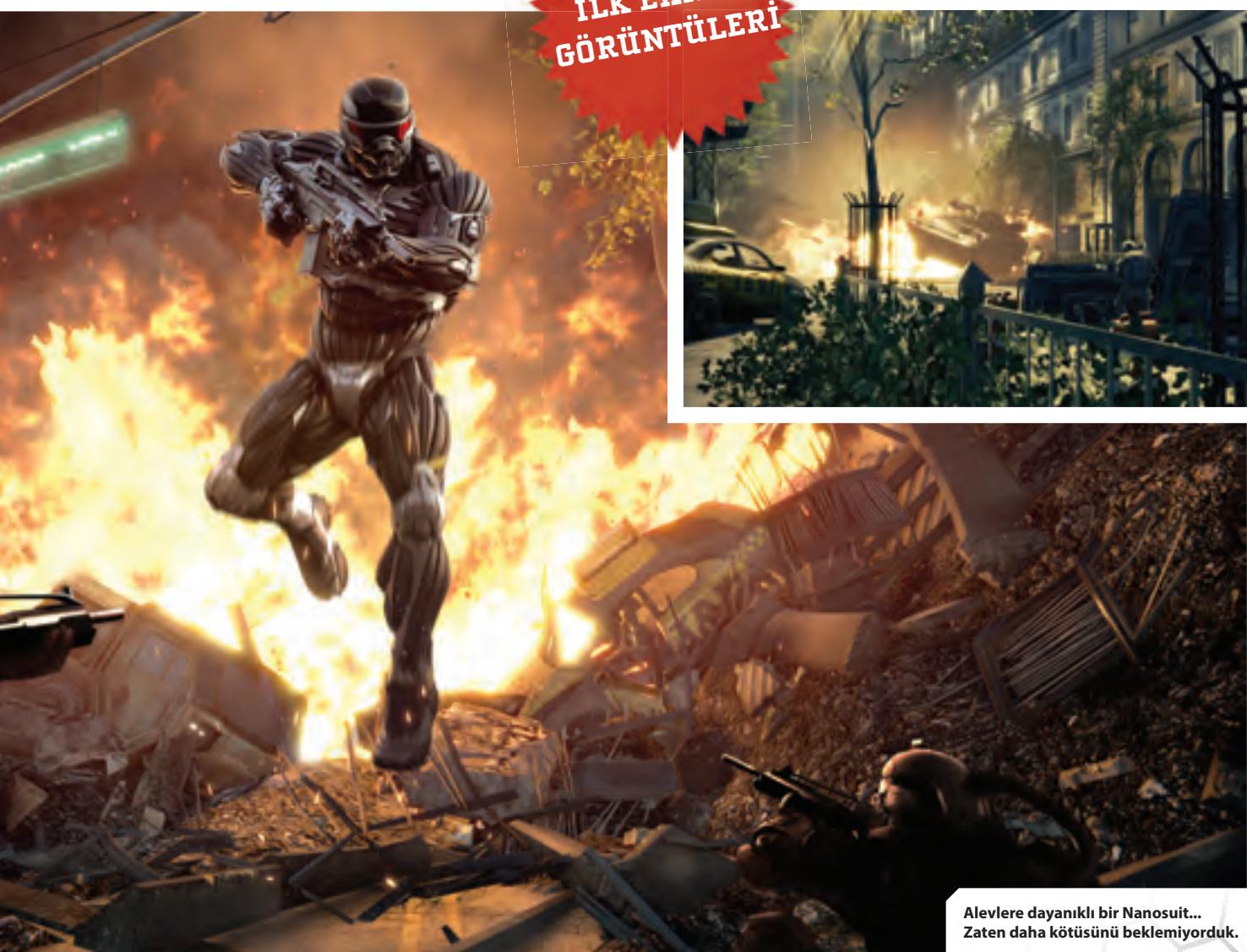


AVNI YERLİ
Makine mühendisliği bölümünden 1994 yılında mezun olduktan sonra bir firmada proje yöneticisi olarak çalışmaya başlamıştır. Bu firmadan sonra birkaç kez iş değiştiren Avni Yerli, 1998 yılında kendi işini kurmuş ve bağımsız danışman olarak hayatını sürdürmeye başlamıştır. 1999'da Crytek'in kurulmasına birlikteye şirketin kurucu ortakları arasında girmiştir ve şirkette yönetici konumuna geçmiştir. GDC Europe'un ve ACGI'nin (All-Russian Conference on Game Industry) danışma kurulunda da yer almaktadır.

Arkasına saklandığınız araçların benzin depolarının boş olduğundan emin olmak gerekiyor.



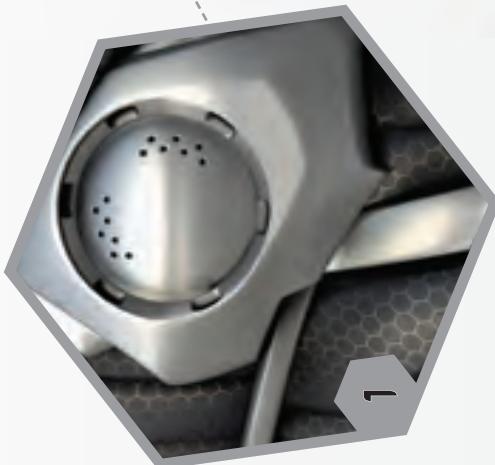
İLK EKRAN
GÖRÜNTÜLERİ



Alevlere dayanıklı bir Nanosuit...
Zaten daha kötüsünü beklemiyorduk.

NANOSUIT 2.0
ANALİZİ

İLKİNDEN ÇOK DAHA GÜÇLÜÜ, ÇOK DAHA ETKİLİ





1. Geliştirilen Nanosuit, yeni adrenalin dengeleyici sayesinde astikerlerin gözüş yeteneklerini artttuyor; bu sayede Crysis 2'de daha iyi nişan alabiliyoruz.

2. Direkt olarak binevin temas halinde olan Nanosuit 2.0, bizizi kendine güvenin bir haline dönüştürecek ve böylece korku duyduğumuz yüze körecek.

3. İlk Nanosuit'te Speed (Hız) ve Strength (Güç) özelliklerini sık kullanıyorduk ama bu iki özellik arasındaki geçiş oldukça zahmetliydi. Nanosuit 2.0'da ise Power adı altında bu özellikler birleştiriliyor.

4. Oyuncuların tercihlerine göre geliştirilebilecek olan Nanosuit 2.0 -örneğin- Armor özelliğini daha sık kullandığımızda düşman roketlerini savunabilmemizi sağlayacak.

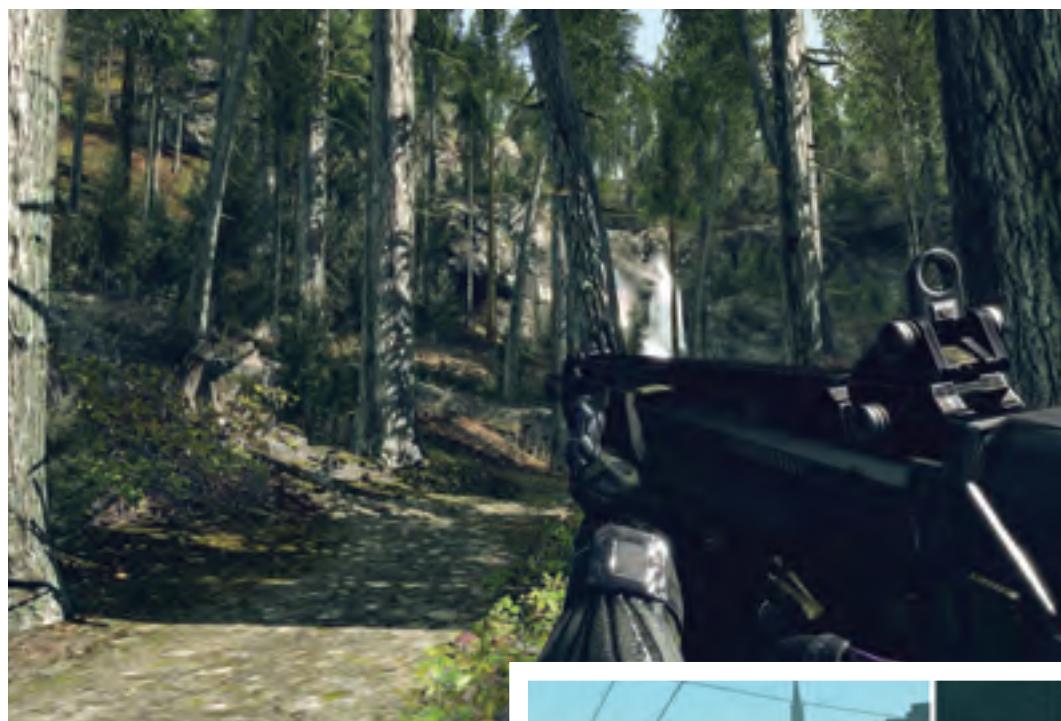
5. En sık kullanılan Nanosuit yeteneklerinden Cloak (Görünmezlik), bol bol hareket ederek atırtabileceğimiz kinetik enerji sayesinde ilk Nanosuit'e göre- daha uzun süre görünmez kalımıza sağlayacak.

NOT: Nanosuit 2.0'in özellikleri; Power, Armor, Infiltration, Tactical. (İsimler değişimli.)



CRYENGINE®3

"TASARLA, TASARLADIGINI OYNA" TEKNOLOJISI



■ Bir bakışta

Xbox 360, PlayStation 3, MMO, DirectX 9 ve DirectX 10 desteğini bir arada sunan, yetenekli bir "hepsi içinde" oyun çözümü CryEngine®3. Yeni nesle uygun ve kullanımı son derece pratik, kolay. En iyi kalitede oyun üretmek isteyenler için tasarlanmıştır.

Görüyorum, o zaman oynayabilirim ■

"What You See Is What You Play" (WYSIWYP), Crytek'in CryEngine ile ne amaçladığının ve müşterilerine ney sunduğunun kısa bir tanımı.

CryEngine®3 ile ise bu özelliğin konsollara da taşıyor. Bu motorun sandbox editörü ile oyun tasarılanıyor ve tasarlanan ortam anında oynanarak test edilebiliyor. Misal, Crysis 2'de NYC'de bir bina ekledikten sonra bu binanın 11. katından şehir manzarası nasıl gözükmeyeceğini oradan atlarsa nerelere ulaşabileceğini, anında öğreniyor Crytek ekibi.



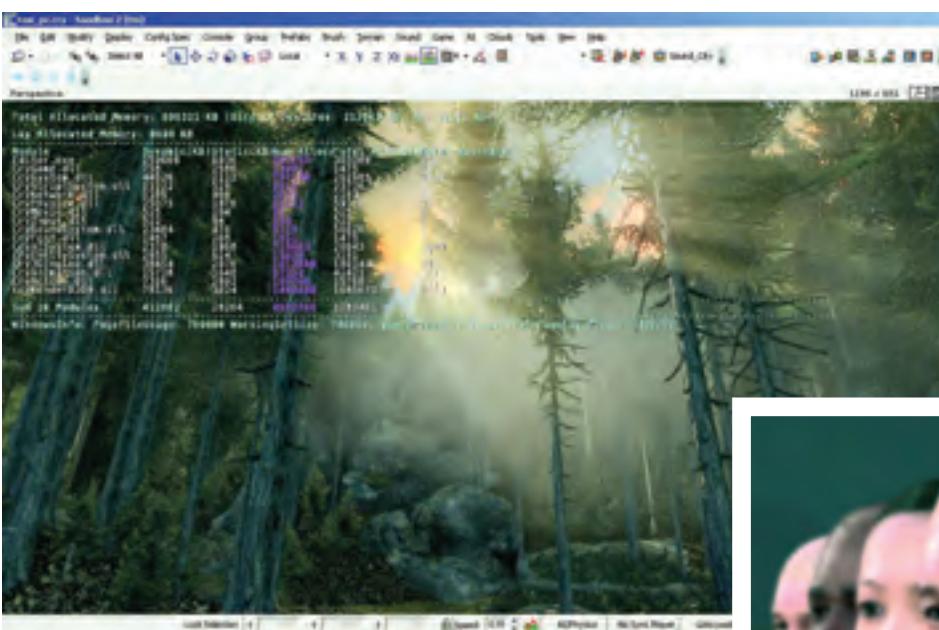


■ Entegre bitki örtüsü

Arazinin eğimine, rüzgarın yönüne göre gerçekçi bir şekilde salınan bitkiler mi yaratmak istiyorsunuz? CryEngine®3 ile bu o kadar kolay ki... The Sims'te mobilya yerleştirmekten hiçbir farkı yok. Üstelik ortaya nasıl bir bitki örtüsüne çıktıığını Crysis'te gördük ve gözlerimize inanamadık hatırlarsınız.

■ Işık

İyi bir aydınlatma kuşkusuz ki gerçekçiliği sağlamakta en önemli etkenlerden biri. CryEngine®3 HDR aydınlatma ile gözün ışığı gerçekçi bir şekilde algılamasını simüle ederken, gerçek zamanlı global aydınlatma ile ışığın dinamik bir şekilde değişim gösternesine izin veriyor.



■ Vücut hareketleri

Kalas gibi hareket eden karakterler yüzünden çok oyun heba olmuştur. Neysse ki Crytek'in yeni motoru tamamıyla ölçeklendirilebilir animasyon özellikleriley oyun yapımcılarına kaliteli ürünler çıkarmalarında öncü oluyor. Yüz mimiklerinden, vücut bölgelerinin aniden değiştirilmesine kadar, birçok özelliği oyunu tasarlarken, görerek oluşturabiliyorsunuz.



RÖPORTAJ

CEVAT YERLİ, CRYYSIS 2 VE TÜRK OYUN DÜNYASI İLE İLGİLİ BİR SÖYLEŞİ YAPTIK

LEVEL: Öncelikle bize zaman ayırdığınız için tüm okurlarımız adına teşekkür ediyoruz.

Crysis 2'nin "dünyası" hakkında biraz detay verebilir misiniz? Bu dünyanın limitleri ve çevre etkileşimi hangi ölçülerde olacak?

Cevat Yerli: Oyunca "sandbox" diyebiliriz fakat bizim için sandbox başka bir anlam ifade ediyor. Sandbox terimi birçok farklı oyun türü için anlamı ve özelliklerini değiştiren bir terim. Bizim anımlandırdığımız haliyle sandbox'ın limitleri var ve bu limitlerin oyunun dünyası genişletiliyor ama daha da önemlisi bu genişletme basit değil, detaylı bir şekilde gerçekleşiyor. Diğer oyunlarda etkileşiminiz sadece silah seçenekleriniz sınırlı kalabilir ama mesela biz silahlarınızı eklemlerle size özel bir hale getirmenize olanak tanıyoruz. Sadece bu da değil, düşmanınıza karşı uygulayacağınız takтиklerde de alternatifler sunuyoruz.

L: Peki CryEngine 3'e gelirse... CryEngine 3'ün hangi yönleri rakibi Unreal Engine 3'ten daha üstün olacak?

CY: CryEngine 3'ü tüm rakiplerinden ayıran en önemli özelliği, görsel olarak en uç kalitede olan oyunları, açık, detaylı ve geniş çevre / dünya ile tek potada eritebilen tek oyun motoru olması. CryEngine'in "What You See Is What You Play" özelliğinin Sandbox editörüne kattıkları ile oyun geliştiriciliğindeki şu anki trendi belirlemesi olması gerçekten gurur verici. Bu özellikler üzerinde durarak CryEngine 3'ü ilerlettik ve ortaya multiplatform oyunları geliştirmede en hızlı method çıktı: PC, Xbox 360 ve PS3 için aynı anda değişiklik yapabildiğiniz tek editör.



de Türkçe altyazı / seslendirme desteği olacak mı?

CY: Bu kadar güzel ve büyük bir Türk topluluğunun desteğini hissetmek bizim için gerçekten gurur verici. Türk oyunculara ne kadar teşekkür etsek az. Crysis 2'de de geleneği sürdürmek ve Türk dostlarımızı mutlu etmek için elimizden geleni yapacağız.

L: Son zamanlarda hiç iyi bir Türk proje ile karşılaştinız mı? Genel olarak, oyun sektörü açısından Türkiye hakkında neler düşünüyorsunuz?

CY: Bence Türkiye'deki üretim aktiviteleri, Batı'ya göre biraz geç başladı. Fakat kısa süre içinde bu açık kapatıldı ve son birkaç yılda büyük gelişmeler kaydedildi. Türk oyun endüstrisi amatör seviyeden profesyonel seviyeye yükseldi. Çeşitli burnunda yapımcılar çalışmalarına sabırla devam etmeli ki yakın zamanda emeklerinin karşılığını alabilsinler.

L: Bu defa Crysis 2 hem PC, hem de konsollar için geliştiriliyor. Multiplatform bir oyun yapmanın sizin için ne gibi avantajları ve dezavantajları oldu?

CY: Multiplatform'a geçmemizin kesinlikle yararları var. Multiplatform oyun geliştirmek bizim aşırı detaylarda kaybolmamızı engeller, böyleslikle ileriye götürmek istedigimiz özelliklere çok daha fazla ve etkili bir



şekilde odaklanabiliyoruz. Şu anda piyasada birçok başarılı multiplatform shooter var ve şimdi Crysis'in bu grubun içine gurlula gitme zamanı.

L: Senaryosu ve sunumu, Crysis'in ön plana çıkan en önemli özelliklerinden biriydi. Crysis 2'de senaryo nasıl devam edecek; bir - iki ipucu verebilir misiniz?

CY: Crysis'in özyü destansı sahneler ve yoğun çatışmalardır. Bu ögelerin, daha iyi grafiklerle, özgün oynanış sistemiyle ve ilgi çekici bir senaryo ile birlikte Crysis 2'de yer alacağını söyleyebilirim. Oyuncular Crysis 2'de yeni bir çevre ile karşılaşacaklar ve Crysis 1 ile Crysis Warhead'de yaşanan olayların içülerini öğrenecekler.

L: Nanosuit 2'deki en önemli yenilikler neler olacak?

CY: Nanosuit 2 ile birlikte oyuncular, oynayış taktiklerinde ve stillerinde kendilerini daha iyi ifade edebilecekler. Bunu başarmak için Crysis 1'de oyuncuların Nanosuit'i nasıl kullandıklarını iyice gözlemediğim. Bazıları çok agresif, bazıları düşmanla mesafeyi her zaman korudu ve gizliliğe dayalı oynadı, bazlarıysa Nanosuit'in tüm özelliklerini kullanarak tam bir avcı gibi düşmanı alt etti. Bu oynayış farklılıklarını merkez olarak Nanosuit 2'yi geliştirdik. Farklı oynayış stillerini destekleyen yan özellikler ekledik fakat detaya girmek için henüz erken.

L: Oyunda hiç RPG ögesi olacak mı? Yoksa Nanosuit 2'nin yeni özellikleri yeterli mi sizce?

CY: Crysis 2'nin temeli FPS. Biraz önce bahsettiğim gibi Nanosuit 2 ile oyuncuların kendi oynayış stillerini geliştirmelerine daha fazla olanak taniyacağımız fakat biz FPS / RPG alanına girmeyeceğiz Crysis 2 ile.

L: Crysis serisi dışında yeni projeleriniz var mı?

CY: Crytek olarak birçok proje üzerinde çalışıyoruz fakat şu anda sadece Crysis 2 hakkında konuşmaya hazırız.

L: Sorularımızı cevapladığınız için tekrar teşekkür ederiz.

CY: Ben teşekkür ederim.



BİRLİKTE OYUNCULAR,
LERİNDE VE STILLERİNDE
İYİ İFADE EDEBİLECEKLER"



ERAY ANT DIRECTOR'S CUT

"Çorbalama" Tekniğiyle Oyun Türleri



Sevgili okurlar; askerden dönmek üzereyim (Şu an şafak 7.) ve sizler bu satırları okurken ben kendimi kaybetmiş bir şekilde oradan oraya koşuyor ve sivil hayatı olan özlemimi gideriyor olacağım. Yani "Şu ana kadar yazdığım yazıların şablonlarını sizler için mevzide hazırlıyorum" desem yalan olmaz. Sonradan mevzide kafamdan hazırladığım şablonları koşup jandarma net kafede Elif kardeşime yolluyordum ki büyük destek oldu kendisi. Sağ olasın Elif. (Sen sağ ol. -Elif)

Evet, sıkıldım konuya geçelim: Oyun türleri yaratmak başlarında o kadar da zor değildi. (Strateji, FPS ya da halk ağızıyla "vurmali öldürmeli", spor vs...) Sonraları tür üret-

mek, iyi yaraticılık ve ekip çalışması ister oldu kahraman yürekli okur. Türler birleşti ki buna en iyi örneklerden biri strateji türünün, FPS türyle evliliği oldu.

BUNU BİLİYOR MUYDUN?

Modern Warfare'le gerçek askerliğin pek alakasının olmadığını biliyor muydunuz? "Aman" diyeyim; uzman çavuştan yersiniz "şepesilley!".



UWE BOLL DİYOR Kİ



YARATICILIĞA
NE HACET; ALI-
YORUM OYUN
SENAPYOLAR-
INI, VERİYORUM
COSKULU.

Türlerin birleşmesi yine müzik ve sinemada da gözlemlenebiliyor. Müzikte metal ve rock müzik, rap ezbeleri taşıyor ve hoppa: Al sana numetal. ("Vici vici" efektli metal.) E peki bu olay nereye gider? Sonunda kısrılda mı yol açacak bu haller? Bu soruları sorarsanız cevabım "Hayır" tabii ki. İşte bu noktada teknoloji devreye girecek ve türler tekerler edecek. Avatar'la üçüncü boyuta tam bir geçiş yaşanacağı sinyali verildi ve film türleri "Buyurun birde böyle izleyin bunları" şeklinde tekardown üç boyutlu olarak sunulacak. Hele ki oyunlarda da bu durumun yakınılığı göz önünde bulundurulursa bir sonraki neslin konsollarının stratejileri hafiften belli olmaya başlıyor zaten. Hareket algılayıcı sensor çağrı ve ufaktan 3D'ye geçiş... "Size sunduğumuz türler bir de böyle oynayın yeni baştan" diyecekler kısacası.

Teknoloji ve insani yaratıcılığın ortaklığını söylemeye oyundan, müziklerden, filmlerden ilerleyiş hiç

durmayacak. Yeter ki bir şey çıkışında hızlı davranış fikir ortaya sunanlar olsun. ■

Not 1: Bir dahaki ay artık dışarıda olacağım dan sizlere daha hoş sürprizlerim olacak.

Not 2: O kadar "Yönetmeniz" dedik ileriki aylarda da bu unvanı hak etmem gerek değil mi sevgili okur... Bu da ikinci sürprize tüyo olsun.

Not 3: Koşuş arkadaşlarından: Erkin Karuserci, Emrah Yaylı, Onur Alpay'a yoldaşlıklarından dolayı sonsuz teşekkürler.

HAYAL EDİYORUM

E artık hep birlikte üç boyutlu evrenlere dalarak oyun oynamayı hayal ediyoruz, değil mi sevgili okurlar...



LEVEL Community

Sen de katıl!

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

İnceleme

Aksiyon ve RPG ile geçen bir ay...

Ocak ayı boyunca yine birbirinden iddialı yapımlar, aynı zamanda sürpriz yapmak isteyen oyunlar sürüldü piyasaya. Bu isimler arasında en ön plandaki isimse tabii ki Mass Effect 2'yi. RPG türünün en önemli yapımcılarının BioWare, 2009 yılının Sonbahar ayında Dragon Age: Origins rüzgarları estirerek yılın en iyi oyunlarından birine imza atılmıştı. Halen bu oyunu içerik ve genişleme paketleriyle zenginleştirme çalışmalarını sürdürün firma, diğer yandan da Mass Effect'in devam oyunu üzerinde

hassasiyetle durmaya devam etti ve Mass Effect 2'yi piyasaya sürdü. Ofise geldiği anda Cem Şancı'nın kollarına koşan oyunun akibetini ilerleyen sayfalarда öğrenebilirsınız.

Bu ayın bir diğer iddialı ismi de Salem ve Rios gibi hantal görünümlü iki cengaverin başrolde olduğu Army of Two: The 40th Day. Oyunu PlayStation 3'te co-op olarak oynadığımızda bir hayli homurdandık ama oyunu daha detaylıca analiz etmesi için Tuna'ya başvurduk bir umutla. Bekleme yapmayın, devam edin!



Army of Two: The 40th Day

Sır sirta verip aldığı görevi yerine getirmek isteyen efsane ikili, Salem ve Rios geri döndü!

68



60

Mass Effect 2

Dragon Age: Origins ile RPG oyuncularını sevince boğan BioWare, Mass Effect 2 ile öldürücü darbeyi vuruyor.



74

Divinity II: Ego Draconis

Xbox 360 demosuyla hayat kırıklığı yaratmış, tam sürümüyle de isteneni veremiyor gibi bu yeni dünya.



78

Darksiders

Ofise geldiği anda tartışmalara yol açan oyun, Tuna'nın yorumlarıyla can buluyor sayfalarımızda...

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılık olsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdığımız ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdığımız ödül

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

Uzaylı

Bana kalsa uzay dediğin yer boş kalın abı. Evet, bazen düşünüyorum böyle uzaylılar muzayıllar falan, acayıp fantastik, heyecanlı geliyor ama biz daha bir küçük dünya gezegenindeki bir sürü ezikle, şizoidle, soyospatla, üçkağıtçıyla uğraşamıyoruz, uzaya yaşam varsa saç baş yolarız. Sonra "Author demişti" dersiniz. Öyle bakalım, uzaktan sevelim uzayı. Gerek yok bulaşmaya.

Mass Effect 2

Birileri kahraman olmazsa evreni kim kurtaracak?

Bilimkurgu deyince tüylerim diken diken olur ama sevmediğim için değil, aksine üstüne çok emek dökülmüş bir kurguya karşılaşacağımı bildiğim için heyecanlanırım. Zira bilimkurgu dediğimiz hadise, ortaçağ fantezileri veya günümüz atmosferinde geçen nice oyuna oranla çok daha büyük bir yaratıcı enerji gerektirir.

Biraz daha açıymı. Diyelim ki elinizde bir ortaçağ fantezisi var. Oyun ne kadar mükemmel olursa olsun, öykü ne kadar müthiş olursa olsun, karşınıza çıkacak detayları az çok bilirsiniz. Ok atan düşmanlar, kılıç sallayan savaşçılar, kalkanlar, atlar, büyütüler, canavarlar falan. Uuu, ne kadar acayıp değil mi? Daha da hayal gücünü zorlayan ortaçağ hikayelerinde paralel evrenden bir boyut kapısı açılır, oradan şeytan dünyaya girmek üzere deridir. Koştur koştur, elinde okla, kılıçla şeytanın öncü birliklerini kes kes kes kes, sonra şeytanın kendisini de kes. Al sana süper ortaçağ fantezisi. Yalnız bunlardan 1.000.000 tane falan var piyasada.

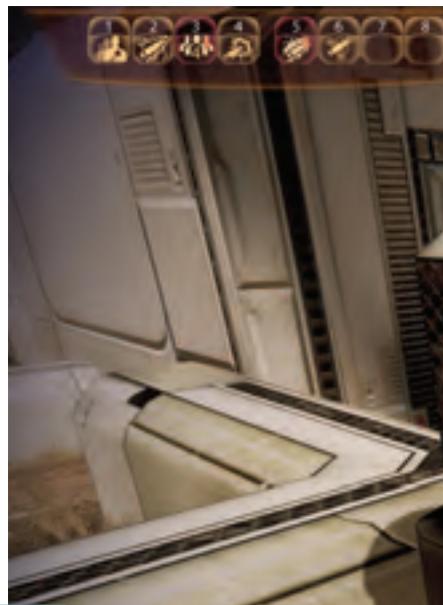
Neden kılıç; hiç düşündünüz mü?

İşte bu ortaçağ fantezine suç ortaklıği yapan



1.000.000.000 oyunun arasında elime bir bilimkurgu geçtiğinde heyecanlanırım. Çünkü en klişe bilimkurguda bile bir yandan temel bilimsel değerlere uygun düşmesi gereken, diğer yandan da heyecanlı, sürükleyici, etkileyici olması istenen bir öykü olur ki kolay iş değildir bu. Haliyle bilimkurgu oyunlarının sayısı da azdır. Siz yapımı olsanzı, paranızı mantık hataları oyunun bütün tadını kaçıracak bir bilimkurguya mı yatırmak isterdiniz, yoksa ne sallarsan salla, hiç saçma kalmayan ortaçağ fantezilerine mi yatırırdınız? Üstelik ezik oğlu ezik insanoğlu, kılıç gibi bilincaltında saldırganlığı, iktidarı, gücü sembolize eden silahları çok sevdiginden, kılıçlı ortaçağ fantezilerinin önünde zevkten kudurur. Dikkat edin, karakter olarak zayıf, küçüklüğünden itibaren kuralların, ezberlerin altında ezilmiş, sindürülümlü, sindirilmiş adamların çoğunu evinde kılıç saklar. Süs diye duvarına asar. Kapının önünde gelen giden misafirine kılıçını sergiler ki bunun Türkçe'si, eve gelen misafire "evime geldiğiniz ve benim o muhteşem gücüm böyledir" demektir. Kisacısı bu tiplerin gücü sadece eve gelen misafire duvardaki kılıç süsüyle mesaj vermeye yeter. Bir de bilgisayar ekranında ortaçağ fantezisi görünce zevkten kudurmaya...

Neyse, güzel bir ortaçağ fantezisi bulunca oynamaktan ben de geri kalmam ancak dünya bu kadar ezik, sorunlu, şizofren insanla doluyken ortaçağ fantezisi satmak kolay olduğundan, yapımcılar



MASS EFFECT 2
Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Tür RPG
Platform PC, Xbox 360
Web masseffect.bioware.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat





bilimkurguya uğraşmak istemez. Uğraşanı çıkar da bir de güzel bir bilimkurgu yapmışlara da hiç acımadım, hemen oynarım. İşte Mass Effect dünyasına bulaşmam, bu bilimkurgu takıntımın sonucudur ki benimle beraber milyonlarca insanın daha ilk Mass Effect'le bu heyecanı yaşadığını biliyorum.

Size Avrupa Birliği diyebilir miyim?

Daha önce Mass Effect'i duymamışlar için öyküyü kısaca özetlemek istiyorum: Bilmem kaçinci yüzyılda insanoğlu, "Element Zero" diye bir madde keşfetti. Bu maddenin yaratıldığı imkanlarla yıldızlararası yolculuğu başlıyor ve o da evrende yalnız olmadığını fark ediyor. Hatta bu uzaylılar kendi aralarında galaktik bir meclis bile kurmuşlar ama henüz insanları küçük gördükleri için meclise asıl üye olarak kabul etmiyorlar. Burada insanlığın durumu tam olarak Avrupa Birliği'ne girmeye çalışan Türkiye'nin durumunu anımsatıyor. Meclis insanları devamlı oyalayıp duruyor. Bu sırada meclisin kontrollünde özel görevli, sınırsız yetkililer olan ve evrenin her yerine gidip bağımsız olarak operasyon düzenleyebilen özel ajanlar var. Sayıları çok kısıtlı bu ajanlara "Spectre" deniliyor ve meclis, insanların da meclise üye olmadan önce, bir insan Spectre'in evrene hizmet edip insan

ırkının kainata faydalı bir ırk olduğunu kanıtlamasını istiyor. Fakat şans bu ya, tam bu sırada, evrenin çok uzak bir köşesinden, yabancı bir uzaylı ırkın 100.000 yıldır gerçekleştirildikleri evren yolculuğundan dönüp, bilinen evrende yaşayan tüm canlıları yok ederek tekrar yollarına gitmek üzere onlara doğru yaklaştıklarını fark ediyorlar. İşte bu sırada kahraman insan, Spectre kaptan Shepard devreye giriyor ve kötü uzaylılara ayarı verip geldikleri yere geri gönderiyor.

Hadiseyi bu kadar kısa özetlemeye çalıştım ama birinci oyun 10'larda saat süren bir sinema filmi gibi idi ve ikincisi de birinci öykünün kaldığı yerden başlıyor. ▶



▀ Karşımızda bize özel bir silah pazarı...



► Uşlanmayan uzaylı tokadı hak eder

Kahramanımız, enselerine tokat atıp geldikleri yere gönderdiği kötü uzaylıların geri dönmek için yeni bir plan yaptıklarını fark ediyor ancak bu kez meclis ona inanmıyor zira o kötü uzaylıların gittikleri yerden dönmeleri kolay değil. Fakat kötü uzaylılarla savaşında yalnız kalan kahramanımıza, insanoğlunun kurduğu en büyük "terörist" grub Cerberus yardım etmeye karar veriyor ve ilk oyunda bir ordu subayı olarak hareket eden kahramanımız, bu kez tüm evrenin terörist olarak kabul ettiği bir tür "süper hi-tech" özel ordunun içinde bulunuyor kendini. Ve bu dayak yemekten bıkmayan, devamlı evrene saldırıp

yok etmek isteyen şerefsiz uzaylıları kendi evlerinde vurmak için hizırlıklar yapmaya başlıyor ki işte biz de tüm bu hazırlık aşamasından itibaren tüm hikayeyi film seyredermiş gibi oynuyoruz.

Üçüncü şahıs bakış açısıyla oynadığınız RPG türünde bir oyun olan Mass Effect 2, piyasanın en sağlam RPG yapımcısı olan BioWare'in bir oyunu. Onu, ilkinin gördüğü büyük ilgiden ve yakaladığı başarıdan gazlanarak yapılmış ikinci oyunlara benzetmemiz ayıp olacaktır zira Mass Effect dünyası BioWare'in çok büyük önem verdiği ve geliştirmek için büyük yatırım yaptığı çok özel bir bilimkurgu dünyası.

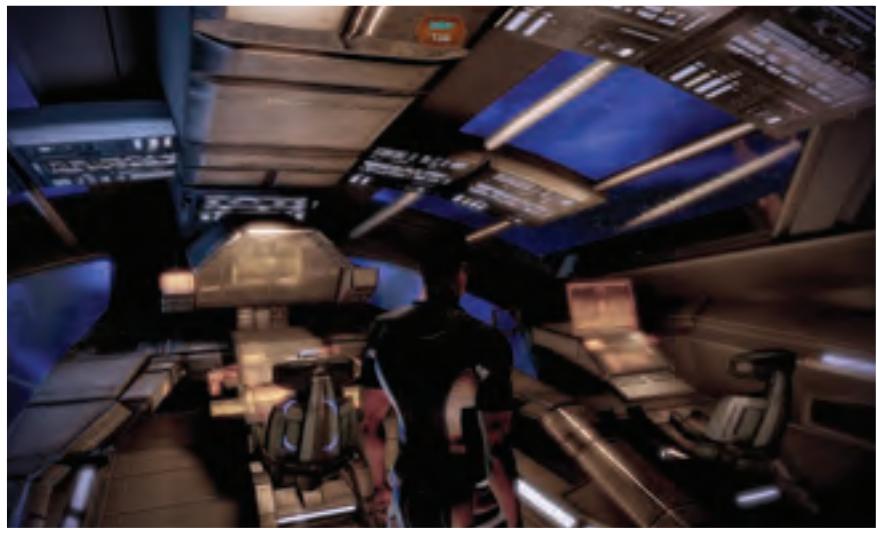
Star Wars'a benzettiniz mi?

Hatırlayacağınız, Star Wars: Knight of the Old Republic serisini yapan BioWare, Star Wars için geliştirdiği özel "third person RPG" motoru büyük sükses yaratınca, başarısını George Lucas'la paylaşmayacakları, özbeöz kendilerine ait bir bilimkurgu evreni yaratmaya karar vermişlerdi ve bu çalışmanın sonunda Mass Effect ortaya çıkmıştı. İşte Mass Effect 2'yi veümüzdeki senelerde çıkışmasına kesin gözüyle baktığım üçüncü, dördüncü veya beşinci oyunları bu dipnotla incelediğinizde, bilimkurgu seven çok yaratıcı bir ekibin, tüm enerjilerini ➤



Alternatif

Mass Effect (8,0)
Star Wars: KotOR (9,2)
Star Wars: KotOR II (8,6)



Mass Effect 2'nin Google Earth'ünden bir kare...





Patlamış bir zehirli bi-dondan yayılan bulutun arasında kalan düşman, çaresizce yayılım ateşini açmış.





■ Uzaydaki tüm koşuşturma sırasında biraz da huzur istiyor insan.

▶ ve ruhlarını vererek yarattıkları bir oyun olduğunu hissediyorsunuz.

Mass Effect 2, aslında ilk oyundan teknik anlamda çok da farklı olmayan bir oyun. BioWare, RPG motorunu mükemmelleştirdiğinden, biraz daha gelişmiş görsel kalite, biraz daha kaliteli sesler dışında oyuncu "çok büyük" bir fark yok. Elbette ki oyunu aslında öyküsünü tattmak için oynadığımızdan, bu benzerlik çok da canımızı sıkıyor ama yine de BioWare'in oyunculara "yeni bir oyun oynuyorum" hissini yaşıtmak için yaptığı yenilikler var.

Çift kişilik yatak?

Oyundaki değişikliklerin en önemlisi, birinci oyunda kullandığımız Normandy'den farklı bir gemi kullanıyor olmamız. Yeni gemimizde yetenekleri benzer olmasına rağmen bu kez biraz daha büyük bir gemimiz ve daha fazla tayfamız var. Geminin yeteneklerinde fazla bir değişiklik yok ama içinde ilginç değişiklikler var ki bunlardan biri, artık kaptanın bir yatak odasının olması. Sheppard'ın çift kişilik bu fantastik yataktaki hangi dilberle ne yaşayacağını merak etmedim desem yalan olur zira birinci oyun, içerdiği "kimi" yetişkin sahneler yüzünden bazı ülkelerde ahlaka aykırı kabul edilerek yasaklanmıştı. Bunun dışında oynanış açısından oyunda çok önemli iki yenilik var ki birini alkışlarken, diğerini yerin dibine getirmek durumundayım.

Adam gibi git gel, artistlik yapma

Öncelikle oyunda, uzay gemisinden gezegen yüzeyine bırakılan zırhlı personel taşıyıcısını çıkarmışlar. Bu gelişmeden benim kadar mutlu olan başkası da yoktur sanırım çünkü birinci oyundan tamamen bir mantık boşluğu olan bu zırhlı araca bakıp bakıp saçımı başımı yoluverdim. Evet. Uzay gemisi görev bölgesine yaklaşıp 100 metre yüksekten yere bir zırhlı personel taşıyıcı atıyordu ve siz o taşıyıcı ile görev noktasına ulaşıyordunuz ama görev bitince, o taşıyıcının uzay gemisine nasıl geri döndüğünü izah etmek mümkün değildi. Dağlık, kayalık, engebeli araziye koca uzay gemisini indirmek mümkün değilken, o kocaman tank gibi taşıyıcı nasıl oluyor da, dev uzay gemisine geri dönüyordu? Aylarca bu soruya yattım kalktım, rüyalarima bile girdi. Ama BioWare sonunda saçmaladığını fark edip, zırhlı



aracı oyundan çıkarıp doğrudan görev bölgesine inen bir küçük mekik yerleştirmiş. Bununla görev bölgesine inip, işiniz bitince de yöringedeki uzay gemisine geri çıkıyorsunuz. Şimdi oldu. Ama diğer bir detay hiç olmamış... Nedir o? Inventory ve loot sistemi.

Çantam nerde ulan!?

Evet dostlar. Her fırسatta şu lafi ederim: "İyi bir RPG, detaylı bir inventory ve loot sistemiyle güzeldir." Detaylı bir inventory sistemiye aynen Diablo'da, Morrowind'de, S.T.A.L.K.E.R.'da gördüğünüz gibi bir inventory sistemidir. Elinizdeki aleti edevatı sirt çantanızda, cebinizde nereye yerlestirdiğinizi, zırhınızı, silahınızı elinize, kolunuza, göğsünüze, başınıza yerleştirdiğinizi görceksiniz ki oyunun tadı çıksın. Ama Mass Effect'e bu klasik inventory sistemini yıkisma çabası ve acayıp bir menü yapısı getiren BioWare, bu kez Mass Effect 2'de ilk oyundaki sistemi bile aratan bir inventory kullanmış. Oyunda inventory minventory yok dostlarım. Bir şey satın aldığından veya bulduğunuzda o nesne doğrudan gemide ait olduğu yere gidiyor. Ayrıca bununla da yetinmemişler, daha çok tepki çekmek için oyundan loot sistemini neredeyse kaldırılmışlar. Yani bir rakibinizin üzerinden artık silah, zırh, buff gibi şeyler düşmesini beklemeyin. Sadece tüm evrende standart olan bir mermi kapsülü düşüyor; o da bazen... Üstelik bu mermi kapsülleri 1980'lerden kalma bir Nintendo oyunda canavarlardan düşen "ekstra can"lara benzeyen. Yuh BioWare! Kalibinden utan.

Haliyle loot sistemi olmayınca, silahları çeşitlendirmek de görevlerde önceken belirlenmiş mekanlara yerleştirilmiş özel ganimetlere kalyor. Yani bir görevde ilerlerken olmuş bir asker görüyorsunuz. Aaa, o da ne, yanında son model bir makineli tüfek. Haydi bunu alalım, işimize yarar diyorsunuz. Ve bir anda bütün ekibinizde o silahlardan sınırsız sayıda bulunuyor. Bütün adamlarınıza dilediğinizde veriyorsunuz. Yani eskiden olduğu gibi, düşmandan düşen silahları toplayıp, götürüp tüccara satma hadisesi de kalkmış. Yok öyle bir şey. Uzay istasyonlarındaki tüccarlara hiçbir şey satmıyorum-

Evet dostlar. Her fırسatta şu lafi ederim: "İyi bir RPG, detaylı bir inventory ve loot sistemiyle güzeldir."

nuz. Sadece satın alıyorsunuz ki menülerin son derece küçük olduğunu altını çizeyim. Her tüccarda sadece bir kaç parça item bulunuyor ve onları bir kez satın alınca, artık menüden çıkyorlar. Dolayısıyla bu sistem, bir oyun içi ticaret sisteminden çok, shoot-em up'lardaki level başında satın alınan yükseltmelere benzıyor.

Oyunun notunu kırmama neden olan bu çakma inventory ve loot sistemini görünce, aynı firmanın, aynı motorla bir de Star Wars MMORPG'si yaptığı hatırladım ve korkuya sarsıldım. İçinde inventory ve loot olmayan bir MMORPG'nin düşüncesi bile kabus gibiyken, neye ki BioWare'in Star Wars: The Old Republic için yayınladığı videolarda pek çok loot gördüğümü hatırlayıp rahatlardım. Ama BioWare'in işi de belli olmaz, baktılar ki Mass Effect 2 çok tuttu, MMORPG'nin loot ve inventory sistemini değiştirmeye kalkışabilirler. Dolayısıyla buradan BioWare'deki arkadaşlara seslenmek istiyorum: Sakın ola ki bir daha inventory'siz ve loot'suz RPG yapmaya kalkışmayın, eski oyunlarınızın hatırlına bu defa kalbinizi kırmıyorum ama bir daha bu kadar yumuşak bitirmem yazımı. Haksız

miyim Begüm? ■ Cem Şancı

- Ay Author, bulaşma bana; saçlarıma yeni yaptırdım, bu akşam çığın bi partie gitcem.

- Tamam canım, çekil sen.

Mass Effect 2

+ Detaylı ve ilginç kurgu, yüksek detaylı grafikler, yüz anımsayonları, diyalog sistemi, sürükleyici çalışmaları, film tadında bir oyun

- "Yok" denilebilecek inventory ve loot sistemi

8,9





**Yapım EA Games
Dağıtım Electronic Arts
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360, PSP
Web www.armyoftwo.com
Türkiye Dağıtıcı Aral İthalat**



Videosu
LEVEL
DVD'de

Army of Two: The 40th Day

Shanghai'ı tepemize yıkanlara ders vermeye ant içtik!

Dost dediğin, sen tatil gittiğinde çiçeğini sular mesela, değil mi? Veya ona sırlarınızı anlatırsınız, "Burcu meğerse Berke'yle o akşam Mojito'daymış ama Selin Berke'yi Alican'larda sanıyormuş, inanabiliyor musun?" diye saçma sapan sorular sorarsınız, o da inanamamış numarası yapar.

Dostlar baki kalır derler. Ne var ki Baki adında bir dostum vardı, sanırım kendisi artık dünyada yaşamıyor; yok oldu adam.

Yani bu durumda diyebiliriz ki dost vardır senin en iyi arkadaşın, sırdaşındır veya diyebiliriz ki dost vardır, kafana kurşunu yemene saliseler kala seni aşağı çeker, vücudunu siper eder, kendisini savaşın ortasına atar.

İkinci dost tanımını, askerliğini zor koşullar altında yapanlar dışında pek kimsenin yaşayarak tecrübe ettiğini sanmıyorum lakin sağ olsun EA, bize bu heyecanı ikinci kez yaşatıyor ki bunu ilk kez

yaşayacak olanların da çoğulukta olduğuna eminim.

Eski dostlar

Salem ve Rios iş arkadaşı gibi görünen iki sıkı dost. Kiralanabiliyorlar ve bunu yaptığınız takdirde sizin için bir şarjör kurşunu, bir şarjörde ne kadar adam varsa, onların üstüne boşaltabilirler. (Kısa tanım: Kiralık asker.)

Son görevlerinde de yine bir iş için kiralanmışlardır ve tam işlerini bitirdikleri sırada olan oldu. Shanghai, tüm ışılıtlı görüntüsüyle geceye selam ederken bir anda füzelerin altında ▶

Stratejik davranışlarınız ve karakterlerin birbirleriyle anlaşarak ilerlemesini sağlamanız amacıyla birkaç kurşunda yere iniyor adamlarınız

Ekstra Silahlar

3 - 5 kb kazanmak için eski kayıt dosyalarınızı silmeyin. Silmeyeniz, kazançlı çıkarsınız çünkü. Daha önce bazı oyunlarda da rastlamış olduğumuz bir olay, The 40th Day'de de karşımıza çıkıyor ve bir önceki oyunun kayıt dosyasına sahip olan oyuncular, ekstra silahlarla ödüllendiriliyor.

► yara almaya başladı. Görkemli yapılar, gökdelenler, antlar... Hepsı Salem'in ve Rios'un gözlerinin önünde yıkılmaya başladı. Birisi veya birileri, Shanghai'ı bir nedenden ötürü yıkıma tanıştırmıştı ve olay, Salem'i ve Rios'u rahatsız etmişti.

Bu şekilde başlıyor oyun ve bir anda kendimizi, yıkılmakta olan bir şehirde hayatı kalmaya çalışırken buluyoruz. Üstelik çok geçmeden teröristlerin hedefinde bizim de bulunduğuumuza anlıyoruz ve işler iyice garipleşiyor.

Oyunun bu şekilde başlaması bayağı heyecan verici bana sorarsınız. "İlk görevinizde X ve Y kişilerin Z şehrinde bulup ortadan kaldırmanız gerekiyor" gibi sıkıcı bir başlangıçca göre çok daha hareketli. Neyin peşinde olduğunuzu bilmeden Shanghai sokaklarına atılıyorsunuz ve olaylar hızla gelişiyor; hatta öylesine hızlı oluyor ki her şey, oyunu altı saatte tamamlayayıveriyorsunuz.

Daha önce Modern Warfare 2'de de aynı sorunu karşılaşmıştım ve bu konudaki sıkıntımı mağara duvarlarına bile yazdım. (Graffiti olarak.) Ne var ki Army of Two'da bu konuya pek takılmadım zira Army of Two, MW2'nin çeşitliliğine hiçbir alanda sahip değil. Silahlarınızı modifiye ederek adam vuruyor ve oyunun sonunda da farklı bir şey yapmıyorsunuz. (MW2'nin özünde de bu var ama durum bayağı farklı.) Zaten iki oyun birbirlerinden her açıdan çok farklı, amacım sadece tamamlanma sürelerindeki benzerliği vurgulamaktı ve evet, kendi kendime tartışmaya başladım...

ALDATMANIN DERİN ANLAMI



Belki bu iki adam siki birer savaşçı ama aynı zamanda iyi de birer oyuncu olduklarını kanıtıyorlar. Salem ve Rios, başları sıkıştığında düşmanlarına karşı koyabilmek veya durumdan sıyrılmak için bazı yöntemlere başvuruyorlar. Bunlardan bir tanesi, önceki oyunandan da hatırlayabileceğiniz "Feign Death", yani ölü taklidi yapmak. Özellikle kurşunları bir bir vücudunuza yedikten hemen sonra bu hareketi yaparsanız, tüm Aggro üzerinden gidiyor, düşmanlar arkadaşınıza yönelik ve siz de onları şaşırtarak daha rahat bir şekilde halaşlıyorsunuz. Bunu sürekli yaparsanız yemiyorlar yalnız, dikkat etmek lazımdır.

Bu oyuna özel olan yeni hareketimiz ise teslim olma numarası. Karakterlerinizden bir tanesi devriye gezen veya tetikte bekleyen bir düşmana teslim olmuş gibi yapıyor. Düşman askeri (Terörist bunlar aslında.) teslim olmakla olan karakterle ilgilenirken, diğer karakter de sinsi sinsi düşmanın en zayıf noktasına doğru ilerliyor ve... Bu hareket bayağı kullanışlı fakat uygulamadan önce çevredeki tüm düşmanları gördüğünüzden emin olun; yoksa sizi de şaşırtırlar olabilir.

Ben ateş ediyorum, sen saklan

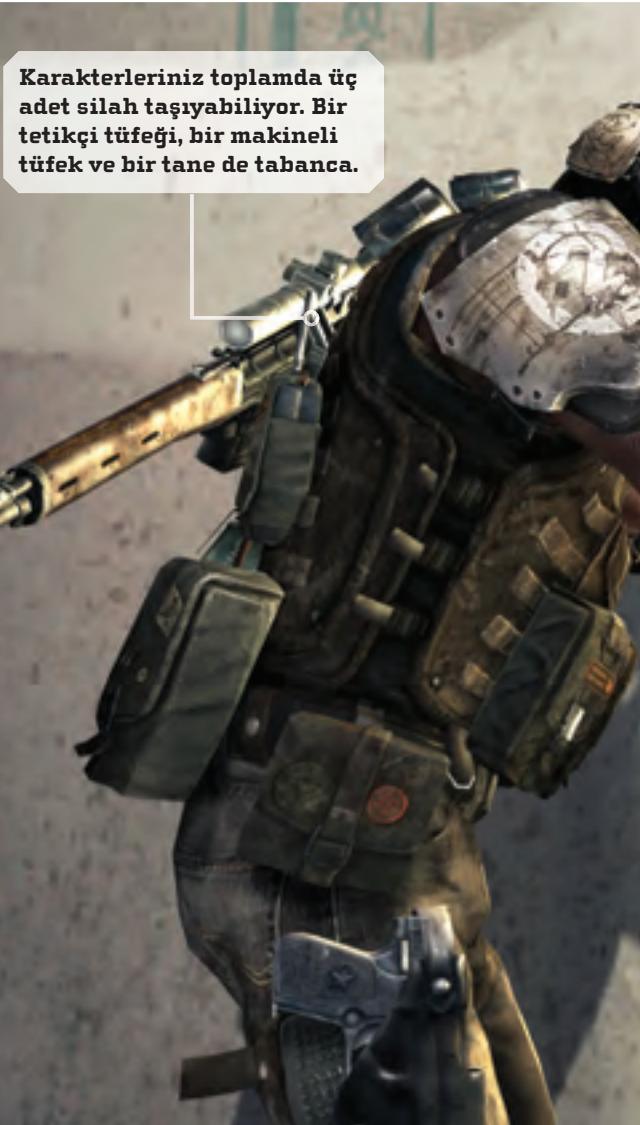
Bu oyunu Elif'in seveceğini düşünmektediyim çünkü kendisi The Club adlı uyduruk oyunu (Bence öyledi valla! Vurma lütfen...) o kadar çok oynadı ki bir noktadan sonra takıntı haline getirdiğini düşünmeye başladım. The Club'da çeşitli silahlarla adam vurmaktan ve bunu bir kombo sistemiyle yaşamaktan ötesini yapmadık. Army of Two'da da yine aynısını yapıyoruz ama kombolar yok ve yerine bir arkadaşımız daha var.

İlk oyunla ikinci oyun arasında çok az fark bulduğunu belirtmek istiyorum öncelikle. İki oyunda da Salem ve Rios başrolde ve iki oyundur birbirlerinden ayrılmıyorlar. Bu iki karakter, her zaman birlikte hareket etmek zorunda ve bu özelliği kullanmayı beceremezseniz, oyunda iki adım ilerleyemezsiniz.

Stratejik davranışlarınız ve karakterlerin birbirleriyle anlaşarak ilerlemesini sağlamanız amacıyla birkaç kurşunda yere iniyor adamlarınız. Yani bir grup teröristin ortasına atlama, anında ölmekle eşdeğer.

Bu durumda ne yapıyoruz biz de? Taktiksel yaklaşıyoruz olaya. Diyalim ki bir noktaya geldik, teröristler de bizi fark etti ve başladıklar kurşun yağmuruna. En basitinden siper alıp tek tek düşmanları vurabiliriz. Peki ya hepsini göremiyorsak? O zaman siper aldıktan sonra rasgele ateş edip dikkati üzerimize çekeriz. Bu sırada da arkadaşımıza "Advance" komutunu verip ilerlemesini sağlarız ve teröristlerin gözü bizden başkasını görmediği için de diğer karakter önüne geleni yere indirir.

Stratejinizi bulunduğu alana göre kurmak size kalmış. Eğer düşmanlarınız uzaktaysa, tetikçi tüfeğine geçiş yapıp arkadaşınızla



aynı anda iki düşmanı birden indirmek mümkün. Onu bir taretin başına koyup Aggro arkadaşınıza geçmişken, düşmanların yanından yaklaşmak da bir başka yöntem. Dediğim gibi, probleme nasıl yaklaşacağınız size kalmış durumda.

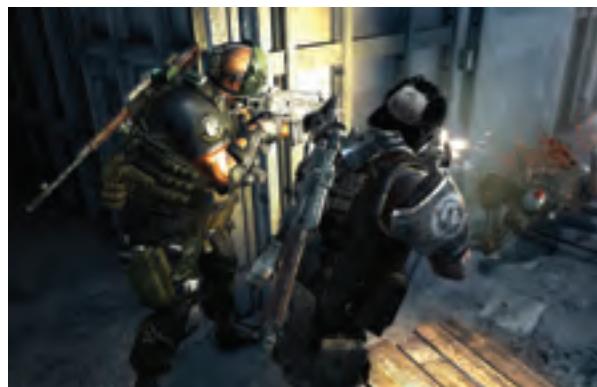
İkinci oyuna özel olarak, kararın size kalma durumu bir adım daha ileriye gitmiş. Nasıl bir strateji kuracağınızdan öte, çeşitli durumlarda "Morality", yani ahlaki muhasebe özelliği devreye giriyor. Yine örneklendireyim. Bir grup rehineyi kurtarmak veya onların telef olmasını izlemek size kalmış. Ya da bir görevde size yardım eden adamı görevin sonunda ortadan kaldırınmak ya da yaşamasına izin vermek... Bu da sizin kararınıza bakıyor. Seçiminizin sonuçları da size oyuncunun ilerleyen kısımlarında ara sahnelerle gösteriliyor.

İlginc bir seçim mevzusu da yine ikinci oyuna özel olarak tasarlanmış durumda. Artık bir GPS aletine sahip olduğumuz için düşmanlarımızın nerede olduğunu ve rütbelerini görebiliyoruz. Rütbesi yüksek askeri gözü müze kestirdiğimiz anda da değişik bir tutum sergileme olanağımız oluyor.



Alternatif

Gears of War 2 (9,5)
Halo 3: ODST (7,6)
The Club (7,6)



“Düşene bir vurmak yetmez!” atasözü-nün dijital hali.

Eski olsa, bizi fark etmemiş olan üç tane teröristi bir tane bombaya hakladık. The 40th Day'de bunu yapmak zorunda değiliz ve hatta bu adamların hiçbirini öldürmeden de problemi çözelbiliriz. En yüksek rütbeli askerin arkasından yaklaşıp onu esir almak, diğer iki düşmanın da silahlarını bırakmasına sebep oluyor. Böylece bir tane bile kurşun atmadan üç kişiden kurtulmuş oluyorsunuz. Teslim olan askerlere de ne yapacağınızda siz karar veriyorsunuz. İyi bir insan olup onları kelepçelemek veya oracıkta katletmek sizin kararınıza bırakılıyor. (Evlerinde çolukları çocukları vardır; bırakın gitsinler.)

Pembe silaha çiçek takmak

Adam vur vur bir yere kadar; arada durup düşünmek de gerekiyor.
“Bir sonraki adamı susturucu taklığım yeni silahımla mı vursam, ➤

ANALİZ



► yoksa bomba atarla patlatsam mı hepten?" Cevabını bulmanız gereken soru bu. Soruya sorabilmek içinse istediğiniz zaman ulaşabildiğiniz "silah modifikasyonu" bölümünü keşfetmeniz lazımdır.

Sadece tek bir tuşla ulaşabildiğiniz bu menüde, oyundaki görevlerden kazandığını paralarla yepeni silahlar satın alabiliyor, silahlarınızı güçlendirebiliyor ve bunlarla daha da ölümcül hale gelebiliyorsunuz. Silah geliştirme özellikleri o kadar çok ki her şeyi bırakıp sırif silahlarınızla oynamaya bile dalabilirsiniz. Yalnız kör olduğumdan midir, emin değilim, silah menüsündeki font bana biraz ufak geldi, Televizyonun dibine girmek zorunda kaldım. Tarz yapacağız derken gözü bozuk insanları dışarıda bırakmış EA; hoşuma gitmedi.

Silahlarınızla eğlenip oyunu altı saatte tamamladıkten sonra da ne yapıyorsunuz? Evet, doğru tahmin ettiniz. Bu oyun zaten en başından beri tek kişi oynansın diye tasarlanmamış. Altın çizerek söyleyorum, bu oyunu online veya ekranı bölgerek iki kişiye

Sağdaki karaktere bakınız. □
Böyle bir silah tutuşu var mı?
Yok. Olmadı.

oynamayacaksanız, satın alınmayın.

PlayStation Network veya Xbox Live üzerinden oynanabilecek üç farklı oyun tipi bulunmaktadır. Bir tanesinde (Control) ikili takımlar birbirine giriyor ve Capture the Flag misali, belirli noktaları tutmaya çalışıyor. Bir diğerinde (Warzone), art arda görevler veriliyor ve oyuncular da yine ikili takımlar olarak bu görevleri yapmaya çalışıyor. Co-Op Deathmatch'te ise 12 kişi birbirini haritadan silmeye çalışıyor ama yine takım olarak. Hangi oyun modunu seçerseniz seçin, sizi bekleyen bir kabus var ve o da yavaşlıktan başkası değil. İsterseniz 100Mbit'lik bağlantınız olsun (Ben de istiyorum ya lütfen!), bu oyunda takımlarla karşılaşacaksınız çünkü ben oynamaya çalıştığım sırada dünya genelinde bir sunucu yavaşlığı vardı. Belki siz bu yazımı okurken ve akabinde oyunu aldiğinizde durum düzeltmiş olur lakin ben oynarken durum gerçek bir eziyetti.

Multiplayer oyun modları olmasayı çok net bir şekilde bu oyunu vasat ilan edebilirdim ama multiplayer durumu kurtarıyor, hem de bayağı iyi bir şekilde. Konsollarda aksiyon dozu bu kadar yüksek olan ve dengeli bir şekilde oynanabilen pek az oyun var. Şayet ki internet üzerinden oyun oynamaya hevesli değilseniz, Army of Two: The 40th Day, önceki versiyonundan pek az ilerleme kaydeden, basit bir aksiyon oyunundan ötesini vaat edemiyor. Ona göre düşünün, taşının, kararınızı da bana bildirin. (Niye?) Belki birlikte oynarız. (Böylesine yavaş olduğu sürece oynamam!) □ **Tuna Şentuna**



Army of Two: The 40th Day

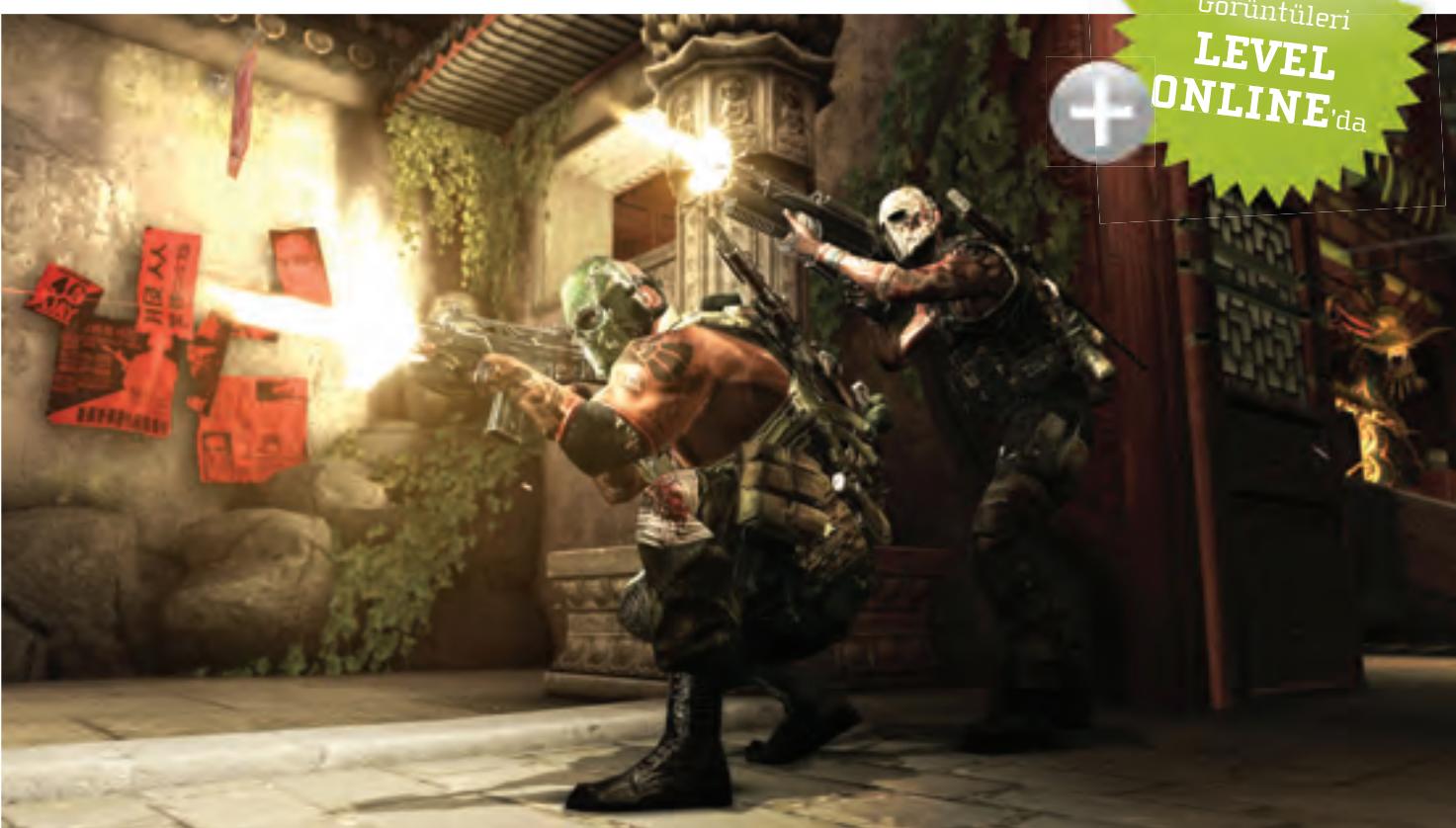
- + Co-op stil oynanış, vuruş hissisi, multiplayer modları
- Başından sonuna sıradan olması, multiplayer oynlardaki yavaşlık sorunu

7,3



Tüm Ekran
Görüntüleri

**LEVEL
ONLINE'da**





Yapım Larian Studios
Dağıtım DTP Entertainment
Tür RPG
Platform PC, Xbox 360
Web www.divinity2.com



Kolaylık

"Waypoint Shrine"ları israrla arayın. Özellikle bir görev üzerindeyseñiz, her yeri altüst edin ve Waypoint'lerinizi bulun. Oyun boyunca bolca başladığınız yere dönmeniz gerekecek. Gerek görev teslimi için olsun, gerekse de alım satım yapmak için.

Divinity II: Ego Draconis

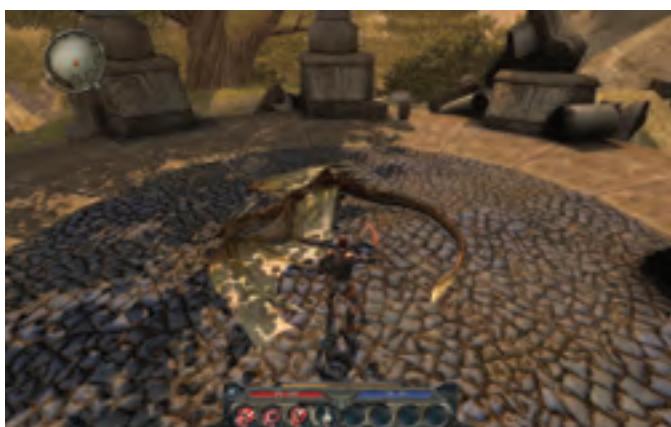
İnsan ve ejderhanın mükemmel uyumu

iki ay önce aramıza katılan Dragon Age: Origins ile uzun süredir aradığımız RPG oyunumuzu bulmuştuk. İyisiyle, kötüsüyle birçok insanı mutlu etti bu güzide oyun. Nitekim bazi oyuncular için anlayamadıkları ve anlamak istemedikleri cinsteki bir oyun olarak kaldı. Çünkü hala birçok oyuncu RPG tarzı oyunlarda bulunan yoğun diyaloglardan ve detaylı oyun sisteminden sıkılıyor. Bu gibi sorunsalların başında da pek tabii ki İngilizce bilgisi yatıyor. Sonuç olarak da sadece insanlardan hakkında çok şey duydular ama bir türlü oynamadıkları oyunlar olarak köşeye atılıyorlar. Üzerine konuşmaya hazırladığım Divinity II (DII) ise bu durumdaki oyunculara bir şifayımsıçasına yetişiyor.

Sadelik mi yoksa tembellilik mi?

Divinity II'ye söyle bir bakacak olursak; oyun, RPG seven ya da ilgi duyan herkes oynayabilisin diye yapılmış. (Ya da ben çok iyimserim.) Karakter yaratma menüsünde açıkçası çok fazla seçenek bulunmuyor. Erkek ya da dişi opsiyonlarından birisine karar verdikten sonra karakterimize verebileceğimiz detaylar söyle; beş farklı yüz şekli, beş farklı saç ve son olarak da beş farklı ses.

Oyun genel hatlarıyla bir RPG olduğu için, yine bolca diyalog barındırıyor bünyesinde. Hatta direk olarak bir diyalog ile başlıyoruz oyuna. Fakat birazcık dikkat ederseniz diyalogların çok anlaşılır ve



Keşke bu hayvanağızi öldürmeyip, Toruk renklerine boyasaydık.



oyuna genel olarak çok da etki etmediğini rahatlıkla fark edebilirsiniz. Diyaloglarda çıkan konuşma seçeneklerinden sürekli birinci olanı seçerseniz, karakteriniz düzenli olarak olumlu bir konuşma yapıyor. Kaldı ki yapmazsanız da bir şeyin değiştiği yok. Karşınızdaki NPC size iyi veya kötü bir karşılık veriyor belki evet ama oyuna olan herhangi bir etkisi olmuyor. Bu durumdan çıkartılacak ana fikir ise oyunda "iyi ya da kötü olma" diye bir seçeneğin söz konusu olmaması.

İlk köyde seçebileceğimiz sınıfların ustaları bulunuyor. Bu bünyelerle konuşarak hangi sınıfta uzmanlaşacağımıza karar veriyoruz. Sınıflar bize pek de yabancı değiller.

Alternatif

The Elder Scrolls: Oblivion (9,6)
Might & Magic IX (6,2)
Fallout 3 (9,3)

Şıfacı, büyücü, savaşçı, okçu ve oyuna senaryosunu veren "Dragon Slayer" (DS) olarak beşе bölünüyorlar. Sonradan bir tane daha ekleniyor ki işte oyun asıl o zaman başlıyor. Sınıflara bağlı olan yetenekler ise birbirlerinden farklı 11 ila 12 yetenek arasında değişiyor. Seçtiğimiz ana sınıfa bağlı olarak bir de DS yeteneklerimiz söz konusu. Daha çok yakın dövüşteki stilimizi belirlememizde yardımcı oluyorlar. Ayrıca; fazladan yetenek puanı alma ya da kilitli kutuları açma gibi özellikler de bu yetenek ağacında bulunuyor. Atladığımız her seviyede bir tane yetenek puanı aldığımız için neye yatırırmıza dikkat etmemiz gerekiyor. Özelliklerimiz ise beş farklı guruba ayrılmış. Hepsi bildiğimiz RPG isimlerinden geliyor. Güç, çeviklik, bilgelik vs. vs... Seviye başına dört adet özellik puanı geliyor. Buradaki en büyük faktör şu: Misal, giymek istediğiniz zırh karışından gelen büyülere karşı bir koruma sağlıyorsa, zırhın istediği özellikler arasında güç yerine, bilgelik oluyor. Aynı durum diğer zırh ve silahlar için de geçerli. Eğer zırh yakın dövüşte bir koruma sağlıyorsa, aradığı özellik de otomatik olarak güç oluyor.

Akıllı oyunları

DS olarak başkalarının akıllarından geçenleri öğrenebiliyoruz. Dll'yi güzel yapan öğelerden birisi olmuş bu düşünce çünkü sadece sözde gerçekleşen bir oluşum değil. Oyun ▶





► içerisinde aktif olarak kullanabildiğimiz bir yetenek. DIALOG esnasında kullanabildiğimiz bu yetenek, karşımızdaki karaktere göre değişen bir yetenek puanına ihtiyaç duyuyor. Herhangi bir köylünün aklından geçenleri öğrenmek kolay bir hareket olduğu için ortalama 33 yetenek puanı yetiyor. Fakat köyün kahramanından bir şeyler kapmak için en azından 400 yetenek puanını gözden çıkarmanız gerekiyor. Açıkçası kime karşı kullanacağınızı algılamanzıza doğru orantılı olarak değişen bir kaliteye sahip akıl okumak. Mesela köydeki herhangi bir kişinin aklını okumak size ne

kazandırır? Bence pek de bir şey kazandırmaz. Daha çok garip davranışlardaki insanlara yamanmak gerekiyor. Tavernanın birinde sessizce beni yanına çağırın karaborsacı kadının aklını okuduğumda bana yaptığı büyük indirimini unutamam açıkçası. Ayrıca herhangi bir satıcının güvenini kazandığınız zaman yapmış olduğu indirim kalıcı bir şekilde devam ediyor ve oyuna çok büyük bir rahatlık katıyor.

Görevler ise gayet hoş ve güzel. Ne çok kasıntı ne de çok tedküze. Ana görev ve yan görev olarak da çok güzel dağıtılmışlar. "Yapmazsanız olmaz" cinsinden görevler de mevcut değil. Görevleri tamamladığınız zaman ise tam bir Heroes serisi tadi alacaksınız. Çünkü tamamladığınız her görev sonunda hali hazırda kazandığınız yetenek puanı yanında bir tane de ek olarak seçebileceğiniz hediye söz konusu olacak. Bu daha fazla yetenek puanı, para ya da eşya olabilir. Görevler diyyince oyunun senaryosuna deşinmek gerek. Açıkçası oyunun en güzel yeri senaryosu olmuş. Sonunda bağınlıklardan kurtulmuş bir RPG senaryosu gördüğümü çok sevindim. Zira peşinden koştuğumuz oluşum tam bir macera havası katmış oyuna. İlk amaç olarak bir ejderha olmaya çalışıyoruz DII'de. Harcanan ortalamada beş saat sonunda da bu emelimize ulaşıyoruz. Oyun esnasında bir ejderhaya dönüştürmek muazzam bir tat katmış oyuna. Hiç bir şey için olmasa bile sadece bu fikir için oynayacaktır insanlar bu oyunu. Malum beraberinde gelen yeni yetenekler de bir ejderha olarak yapabileceklerimi ortaya koyuyor. Ejderha olabilmek için ise oyunu en azından 13. seviyeye kadar oynamanız gerekiyor. Biraz sıkın dışınız.

I believe I can fly, I
believe I can touch
the sky...



Gerçekler

Yazımın başında da değindiğim gibi DII, RPG oynamak isteyip de oynayamayanlar için yapılmış bir oyun benim gözümde. Savaş sistemi tamamen "pata kütü" bir sistem. Kiminle, neye, neden vuruyorum? Hiçbir bilgi / amaç yok ortada. Ayrıca ölmek, sanyorum daha önce hiçbir oyunda bu kadar sinir bozucu olmamıştı. Karşımıza çıkan yaratık gurupları arasında sürekli bir ya da iki tane gurubun kahramanı cinsinde ve eşit seviyelerde anlamsızca çok zarar veren yaratıklar bulunuyor. Tam "Hepsi öldü" derken bir anda yerde buluveriyorsunuz kendinizi. Point&click özgürlüğü de bulunmadığı için uzaktan da tespit edemiyorsunuz bu yaratıkları. Bu soruna çözüm olarak bendeniz yapay zekayı mincipladım birazcık. Ne mi yaptım? Sürekli "kite"... Kendimi gösterip, guruptan birkaç tane yaratığı çekerek ilerledim oyun boyunca. Bunun bir başka sebebi ise kullanacak hayat iksiri kitliği olmasından kaynaklanıyor. Köydeki satıcılarından alabildiğimiz bu iksirler, çok sayıda alındığında tükeniyorlar ve uzun bir süre sonra yeniden satıcınlarda bulunamıyorlar.

Son olarak, oyunda "fall damage" dediğimiz ve yüksek bir yerden düştükten sonra karakterimiz aldığı zarar, tam anlayıla yok! Oyunun yüksek yerlerinden birisi olan "Citadal"dan atladım ve hiçbir şey olmadı... Artık ayıp.

Çok sağlam bir RPG'cisiniz bu oyun size göre değil demek, tam da yerinde bir değişim olacaktır diye düşünüyorum. Yine de orta karar RPG'lerden de hoşlanıyorsanız bir deneyin derim. Fakat çok şey ummayı...

Ertuğrul Süngü

Divinity II: Ego Draconis

- + Detaylı senaryo ve görevler, grafikler
- Dövüş sistemi, diyalog sistemi, ana menü hariç müzikler!

7,0





Yapım Vigil Games
Dağıtım THQ
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.darksidersvideogame.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



Darksiders

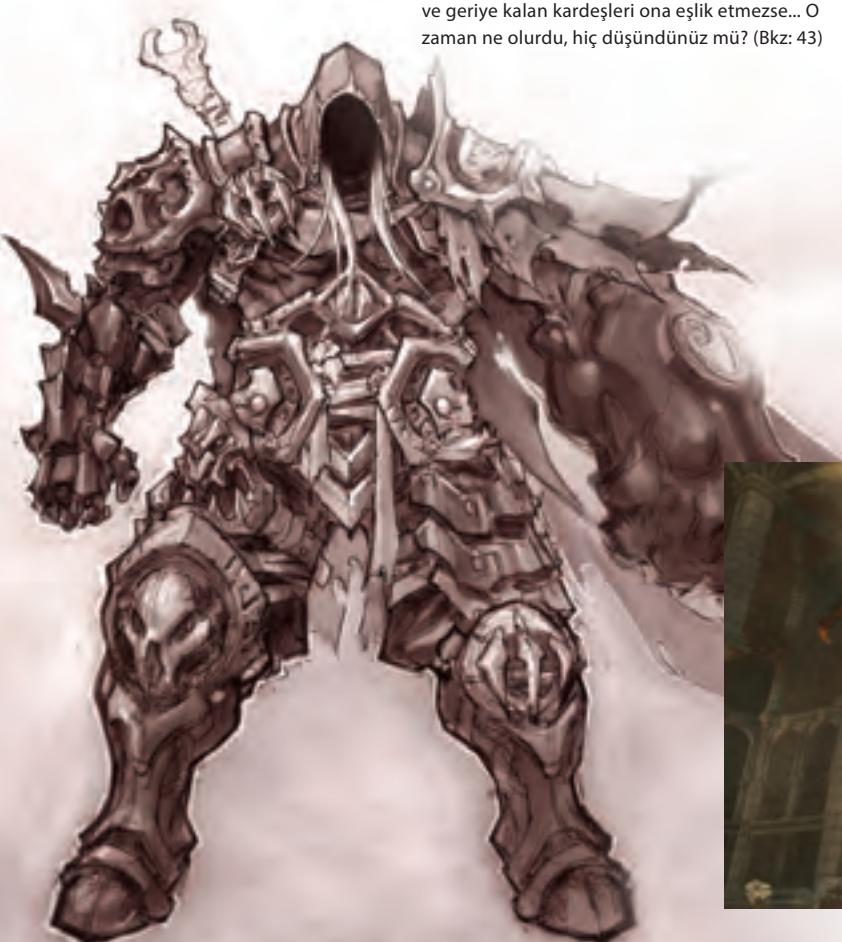
Erken gelen kıyamet

Mahşer günü geldiğinde tanrıların dört hizmetkari inecik dünyaya. Mahşerin Dört Atlısı, yeni bir dünya düzeni kurulması için ölümlüleri ahirete davet edecek.

Savaş, gücü temsil edecek; yerle bir edecek fanilerin umut bağladıklarını. Açılkı hükmedecek soframalar. Ne var ki ölümlüler soframalarında sadece yokluğun yansımasyla karşılaşacak. Öfke, hırsı ve insanların güççe karşı doyumsuzluğunu gösterecek ve isyanı başlatacak. Her şey kıyametin gölgesiyle kaplandığında ise ölüm inecik savaş meydanına; savaşacak tek bir kişi bile kalmadığını kanıtlayacak tanrıının huzurunda...

Söyleyenlerin yalancısıym ben de aslında. İncil'de bahsediliyor sun tanudan. Dengenin yeniden kurulması için tanrı gazabını bu şekilde gösterecektir.

Peki bu ünlü dörtlü dünyaya yıkımı getirmek için çağrıldığında sadece "Savaş" meydana inerse ve geriye kalan kardeşleri ona eşlik etmezse... O zaman ne olurdu, hiç düşündünüz mü? (Bkz: 43)

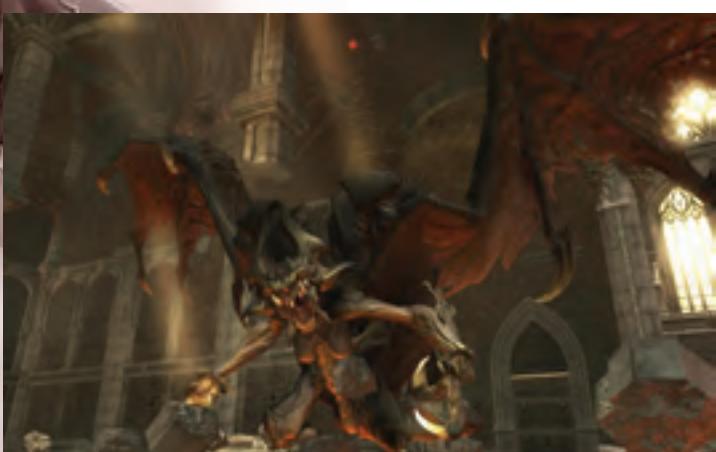


Savaş'ın getirdikleri

Denge bir kez bozulmaya görsün, toparlaması bayağı güç olabilir. War, yani Savaş olarak da bunu yapmalıyız zira bize çamur atıyorlar arkadaşlar. Aydınlığın temsilcisi Abbaddon'un ortadan yok olmasından bizi sorumlu tutuyorlar. Oysaki sadece kıyamet borusu üflendiğinde dünyaya inmemiz gerekiyordu ama biraz erken geliyoruz nedeni belirsiz bir şekilde. Olayların arkasında kimin olduğunu bulana kadar da maceradan maceraya koşuyoruz elbette.

Sayfalardaki kutucuktan da göreceğiniz üzere, olayın arkasında ünlü çizer Joe Madureira var. Bu da oyundaki tasarımların ve görselliğin coşmasına neden olmuş. Mesela Samael adındaki zebaniyle karşılaşlığımızda neye uğradığımı şaşırdım. Ara sahneler o kadar kaliteli olmuş ki bir animasyon filmi izlediğim hissine kapıldım. Aynı şekilde War'un, daha sonra karşılaşığınız Black Hammer'in da tasarımları hep Joe Mad'in tarzını yansıtıyor.

Oyunun tüm grafikleri sıkça Warcraft'a benzetiliyor ama bana sorarsanız bu sadece bir benzerlik. 1996'dan beri Joe Mad'in eserlerini takip ediyorum ve bu adamın tarzını artık iyi biliyorum. Şayet ki olayın arkasında tanınmayan birileri olsayıdı, ben de "özelnmiş" diyebilirdim lakin şu aşamada bunu söylemem mümkün





değil. Oyun konusuya olsun, görselliğiyle olsun, bir çizgi-roman havası yaşıyor.

Gerçek savaş tanrısı

Joe Mad'ın tasarımları ne kadar büyüleyiciyse oynanış da bir o kadar... Kopya. Evet, artık buna alışık zaten ama oyunun her aşamasında bir şeylerin, bir yerlerden araklandığını görünce bahsetmeden de duramıyorum. DMC'nin oyun dünyasına getirdiği hızlı oynanıştan, GoW'un taşıdığı birçok başarılı oyun mekaniğine ve hatta LoZ: Ocarina of Time'in özelliklerine kadar, birçok öğeyi bir araya getirmiş Darksiders. Fakat öylesine kaliteli bir şekilde yapmış ki bunu, iyi ki de böyle bir seçim yapılmış diyeorsunuz.

Karakterimiz aslında son derece güçlü bir savaşçı. Savaşçı değil, zaten savaşın ta kendisi. Chaosbleeder adında şahane bir kılıç var. İleride bu silahına bir adet orak ve Kratos'tan, Dante'den tanık gelebilecek güçlü eldivenler ekleniyor.

Tek bir tuşla birçok saldırısı kombinasyonu yapıyor War. Orak ve

Joe Madureira



Bu adam elimbe bir şeyler karalasa o eli yıkmam ben sevgili okurlar; öylesine bir sempatim var Joe Mad'e karşı. Kendisi Battle Chasers adlı ünlü çizgi-roman serisiyle ünlendi ama öncesinde Marvel'ın The Uncanny X-Men'de görev alıyordu. Onun çizdiği orijinal sayılara sahip olduğum için o denli mutluyum ki, o derece bir mutluluk!

Battle Chasers'ı 9 sayı devam ettiren Joe Mad, daha sonra Tri-Lunar adında bir oyun firması kurdu. Sonra bu firmayı batırıldı, üstelik ortaya somut bir çalışma çıkartmadan. Ardından Realm Interactive'ye ve oradan da NCSoft'a transfer olan Joe Mad, bu firmalarla çizimleriyle katkıda bulunduktan sonra yeniden çizgi-roman dünyasına Marvel'ın The Ultimates 3 serisiyle dönüştü. Burada da fazla durmadı ve sonunda Vigil Games ile anlaşarak Darksiders'in sanat yönetmenliğine alındı; çok da iyi oldu bana sorarsanız. Bir insan hem bu kadar yetenekli olup, hem de bu kadar saçma sapan işlerle uğraşmamalıydı zaten.

DMC'nin oyun dünyasına getirdiği hızlı oynanıştan, GoW'un taşıdığı birçok başarılı oyun mekaniğine ve hatta LoZ: Ocarina of Time'in özelliklerine kadar, birçok öğeyi bir araya getirmiş Darksiders

eldivenleri de aldiğinizde dilerseniz bir başka tuşla bu silahları da kombolarınıza katabilirsiniz. Silahlarınızı kullanıldıkça daha da güçlü bir hal alıp daha çok hasar veriyorlar fakat yeni güçler kazanmaları için etraftan topladığınız "ruh"ları kullanmanız gerekiyor.

God of War benzeri birçok oyunda olduğu gibi burada da her türlü düşmandan ve çevredeki birçok eşyadan ruhlar dökülüyor. Hatta (Bakın şimdi çok şaşıracaksınız.) gezdiğiniz bir çok bölgeye serpiştirilmiş sandıklarda da bu ruhlardan bulunuyor! (Duyulmadık, görülmüş değil)

Ruhları topladıktan sonra en yakın noktadan Vulgrim adındaki zebanıyı buluyoruz. Bir tacir Vulgrim ve bize birçok karakter özelliği, hareket, güçlendirici obje (Ehm; mesir macunu?) (Aklın başka yerlere kaymış Tuna senin. - Elif) satıyor ruhlar karşılığında. Tavsiye vermemi isterseniz, önce orak silahını alın, ardından kılıcınızı haretlerini en yüksek seviyeye taşıyın ve özel güçlerinden de "Stoneskin"e para yatırın. Affliction' (Etrafınızdakilere hastalık bulaştırın bir güç.) hiç almayın bile. Stoneskin çoğu durumda paçayı kurtarmanıza yaranan, hoş bir Wrath gücü.

Wrath gücü dedim fakat ne olduğundan bahsetmedim. War'un dört farklı özel gücü bulunuyor. Yerlerden aniden keskin bıçaklar çırmasını sağlayan, güçlü bir saldırısı (Prototype?), ▶

Tek Tuşla Gelen Ölüm

Yaratıkları kılıcınızla, orağınızla veya diğer yeteneklerinizle hırpaldıktan sonra Daire veya B tuşuna basmanızı belirten bir ibare beliriyor düşmanınızın kafasında. Eğer bunu yaparsanız, beklenenin aksine düşmanınızı tek hamlede öldürmüştür. (Beklenen: Yaratığı öldürmek için ilk tuşun akabinde farklı tuşlara basmak; aynı God of War'daki gibi.)



Alternatif

Devil May Cry 4 (8,2)
Bayonetta (9,5)
God of War Collection (9,0)



Lavlara düşmek ani ölüm demek ama korkmayın; sadece enerjinizin az bir bölümü gidiyor ve oyunu kaldığınız noktadan devam ediyorsunuz.



► War'un dayanıklılığını ve saldırısı gücünü bir süreliğine artıran Stoneskin, çevredekileri alevlere boğan Immolation ve hastalık yaymaya yarayan Affliction, War'un sahip olabileceği dört farklı özel yeteneği kapsıyor. Bunların tümünü de yine Vulgrim sayesinde güçlendirebiliyorsunuz.

At, avrat, silah

War bunlardan iki tanesine sahip. Kendisi cinsiyetsiz gibi davrandığı için "avrat" şıklını listeden çıkartıyoruz. Geriye de ne kaldı...

İlk önce bir kuşun tepesine biniyor War. Kuşla uçuşur da uçuşuyor. Sonra yere iniyor, paralyor bir kaç cehennem kaçını yaratıyor. Kanatlar kazanıyor, süzülüyor onlarla "Icarus"un kanatları gibi. Sonra yine yere iniyor, yine vuruyor, parçalıyor. Ve nihayetinde atı (Ruin) karşılıyor onu. Bu defa atının üstünde koşuyor, kılıçıyla düşmanlarını kesiyor, bıçıyor. (Devasa bir kum solucanına karşı bile savaşıyor bu atla.)

Çeşitlilik katmak adına War zaman zaman bu tip aktivitelerde bulunuyor anlayacağınız. Hatta oyunun bir bölümünden sonra iyicene akrobati bir insan haline geliyor ve sağa sola zincirler atarak Örümcek-Adam misali salınıyor boşlukta.

Bu çabayı takdir etmediğimi söylesem yalan olur. Çalışma güzel ama oyunun ilerleyen kısımlarında, siz güçlendikçe



İKİNCİ GÖRÜŞ

Tuna'yla bu tür oyunlarda ters düşmeye alıştım. İlk olarak bu oyun resmen Prototype "çakması" ki Prototype da gözümüzde değeri olmayan bir oyun. Darksiders'ın hitap ettiği yaş aralığı 7 - 12 resmen. Ve bence gorselliği de kesinlikle iyi değil. Nereye kadar sadece hoplayıp zıplanan ve zayıf noktası bulunan büyük boss'lara karşı savaşan, anlamsız oyunlar oynayacağız Tuna...



Elif

düşmanlarınız zayıf kalmaya başlıyor. Hele ki boss'lar tam bir hilkat garibesine dönüşüyor. Oyunun aksiyonu artacağına, bir oda dolusu yaratıkla savaşacağımıza, üç beş tane tifil karşılaşıyor bizi oyunun en sonunda bile. Zaten oyun kolay, bu kolaylık olduğu yerde kalyor ve geriye bile gidiyor.

Sırf yaratıkları kolayca öldürerek oyunda koşturmayı diye ufak bulmacalar da eklenmiş oyuna. Saatli bombalarla kırmızı kristalleri patlatmak, çarkları döndürerek trenlerin raylarını değiştirmek gibi oyunda pek yeri olmayan bulmacalarla iş kotarılmaya çalışılmış; bana sorarsanız pek de olmamış. (Müthiş ipucu: Eğer bir bombayı kırmızı kristale ulaştırımiyorsanız, aradaki boşluğu başka bombalarla doldurup zincirleme etki yaratın!)

Bu tür oyunlara karşı sempati besleyen, Joe Mad'in hali hızırda hayranı olan bir insan olarak Darksiders'i beğenmemesi olasılığım zaten düşküntü ve oynadıkça bu sevgim artışa bile geçti. Her ne kadar Elif benimle aynı fikirde olmasa da arşivinize eklenecek kadar kaliteli bir oyun olmuş Darksiders. Ben olsam alirdım. Aldım zaten ama siz de alın. (Cümlemi "al" parantezine alarak tasarruf etmemi düşünmedim değil.) ■ Tuna Şentuna

Darksiders

+ Çizgi-roman gibi eğlenceli olması, iyi gorselliği

- Zorlaşması gerekirkilen gittikçe kolaylaşması, her özelliğinin başka yerlerden "esinlenilmiş" olması

8,7

Tüm Ekran
Görüntüleri
**LEVEL
ONLINE**'da





**Yapım Headup Games
Dağıtım DNS Development
Tür FPS
Platform PC
Web www.headupgames.com**

Fikir Yetmezliği

Twin sector'un oynanış yapısı değişik veya orijinal gibi görünse de benim aklıma direkt Half Life 2'deki o eğlenceli silah (Gravity Gun) geldi. O silahlala çok eğlendiğim ama Ashley'nin elleri hiç de göründüğü kadar eğlenceli değil; her ne kadar daha fazla fonksiyon içerse de...

Twin Sector

Ellerin dert görmesin Ashley...

Yaklaşık son bir aydır oyunlarla yatıp oyunlarla kalkıyorum. Modern Warfare 2 bittikten sonra bir süre kendime gelemedim. Biraz geç keşfettiğim Anno 1404, gözlerimi ağırtacak kadar beni kendine bağladı ve bağı tutmaya da devam ediyor. Dirt 2'nin lastik değilik pisti, açılmadık otomobil modeli kalmaması için canla başla çalışıyorum. Hala Borderlands topraklarında deli danalar gibi dolanıyorum. Araya Saboteur da girdi ama ondan çok çabuk sıkıldım nedense. Daha bir yığın oyun var sıradı bekleyen. Bunların birçoğu da bilgisayarına kuruldu ve oynamayı bekliyor (Dragon Age: Origins'e bile hala sıra gelmedi, düşünün.) Anlayacağınız, bu aralar keyfime diyecek yok; bir elim yaşıda, diğer elim balda... Babamın uzun süredir özlediğim "Sıkılmıyor da hal" repliğini bile duydum bu süreç içerisinde. Ama...

"Ama"sı şu: Bütün keyfimin içine üşenmeden turp sıkaracak kadar kaliteli (?) bir oyuna, Twin Sector'le burun

buruna geldim geçtiğimiz günlerde. Karakterimin yumuşaklığından olsa gerek, beğenmediğim şelyelere direkt kötü damgasını vurmaktan hoşlanmam. Hele ki mevzu bir oyuna, dikkatimin dereesi iki katına çıkar. Lakin bazen öyle oyunlarla karşılaşıyorum ki ilk tepkim ister istemez "Bu ne be!" oluyor. Twin sector'u çalıştırın o çift tıklamanın sonrasında on dakika içerisinde yine bu tepkiyi verdiğim fark ettim. İlk on dakikanın sonrasında dakikalar da durumu değiştirmeyince parmaklarım "Esc" tuşunu aramaya başladı ve ağızmdan yine o kelimeler döküldü: "Bu ne be!"

"İtici" ve "çekici" güçler...

Eskişen piksellerini parmaklarımıza saydığımız oyunların günümüzde ne hale geldiği ortada. Gelişim gün geçtikçe devam ediyor ve oyunlar artık yavaş yavaş "oyun" kavramının dışına taşmaya başlıyor; olması gerektiği gibi... (Modern Warfare 2 ve Uncharted 2 gibi örnekler bu görüşü desteklemeye yeter de artar bile.) Oyun dünyası yoluna emin adımlarla devam ederken, pastadan pay almayı çalışan uyanık yapımlar da piyasaya dökülmüyor değil. İşte Twin Sector, bu yapımlardan sadece biri. Şansını oyuncu dünyasında denemek isteyen ama şansını nasıl bir dünyada denediğinin farkında olmayan bir yapılm Twin Sector. Bunu da hiçbir orijinallik içermeyen oynanış şekilli, bir damla ruh içermeyen atmosferine ve yapay mı yapay görselliğine borçlu. Yani Twin Sector ne mi? Koskoca bir hiç!

Oyundaki as karakter, Ashley Simms adındaki bir dilber. Hak-

Alternatif

Half Life 2 (9,4)
Mirro's Edge (9,6)
Bioshock (9,3)

İtiş Kakış



Sağ El

Bir nesneyi sağa sola fırlatarak eğlencmeye başladan önce o nesneyi çekerek kontrol altına almanız gerekiyor. Bu durumda da kırmızı ışıklar saçan sol eliniz devreye giriyor. Ayrıca bu elinizle yüksek noktalara kendinizi çekebilirisiniz.



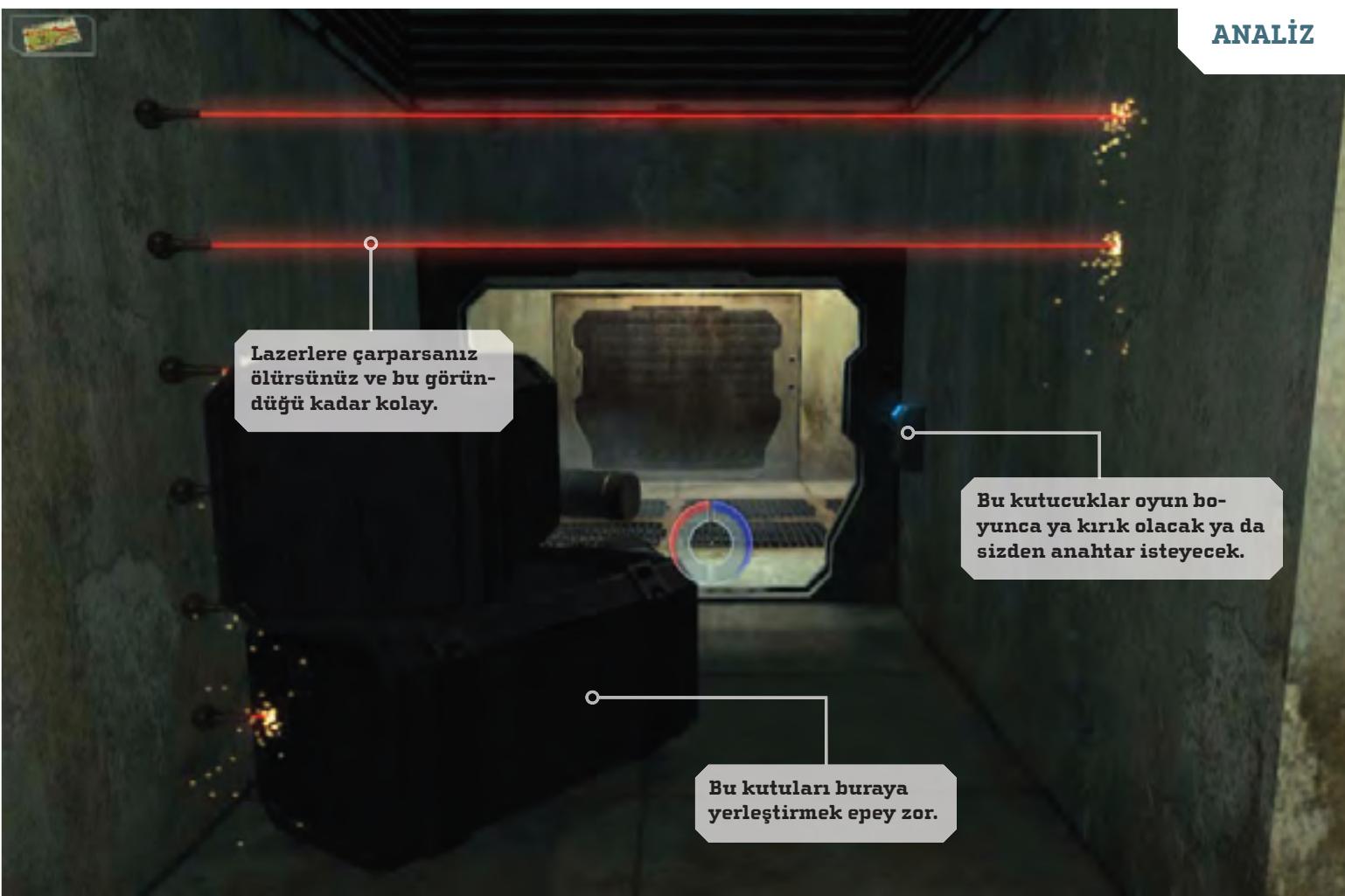
Sol El

Sol elinizle çektiğiniz nesneleri nasıl fırlatabilirsiniz? Tabii ki sağ elinizle... Hem ne demisler? İki elin sesi var. (Bu oyuncu bana bu cümleleri de yazdırıyor ya...) Sağ elinizin itici gücünü yine yüksek noktalara tırmanmak için kullanabilirsiniz.



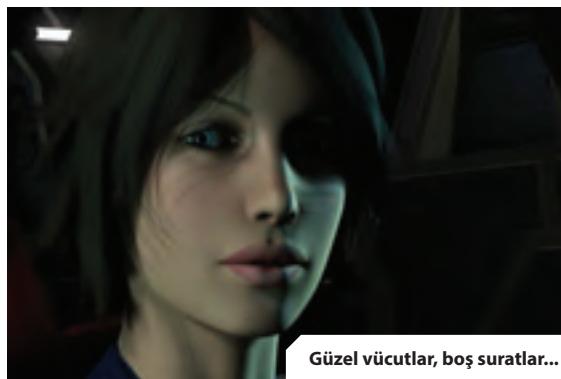
Gravity Gun

Allah aşkına bu silah daha eğlenceli değil miydi? Şu iki elin yaptığı işi nispeten tek başına yapıyordu bu silah. Hem sadece bu silahı kullanarak koca bir oyuncu yapmamıştı Valve ki zaten öyle olsayıdı Half Life 2 diye bir efsane olmazdı.



kını yemeyeyim, Ashley'nin yüzü gerçekten güzel modellenmiş ama modellendikten sonra da öylece bırakılmış. Kızçağızın yüzünde en ufak bir ifade bile yok ki bu ifadesizlik ve ruhsuzluk oyunun bütün karakterlerinde etkisini gösteriyor. Hele ki o seslendirmeler... Oyunun açılış videosunu izlerken göz kapaklarım ağırlaştı ve uymaktan son anda kurtuldum. Hani sıkıcı bir derste, öğretmenin sabit ses tonıyla beyniniz uyuşur ve uykulamaya başlarsınız ya, işte aynı durumu Twin Sector'un daha en başında yaşadım. Yani oyundaki gorsellik ve seslendirmeler bu derece vahim boyutlarda.

Oyuna ne olduğu belirsiz bir hikayeyle başlıyoruz ve Ashley'i kontrol ederek yolumuza devam ediyoruz. Ashley'nin on parmağında on marifet yok ama elinde iki marifet var; biri itiyor, diğeri ise çekiyor. Sol elinizi kullanarak nesnelere kendinize doğru çekiyor, çekemediğiniz nesnelere de kendinizi çekiyorsunuz. Sağ elinizi kullanarak da çektiğiniz nesneleri itiyor veya kendinizi itiyorsunuz. Aslında durum bu kadar karışık değil, hatta oldukça basit ama olayı tam olarak anlamamanız içi bu oyunu oynamalı (Sakın!) ve bu marifetleri kendiniz test etmelisiniz.



Güzel vücutlar, boş suratlar...

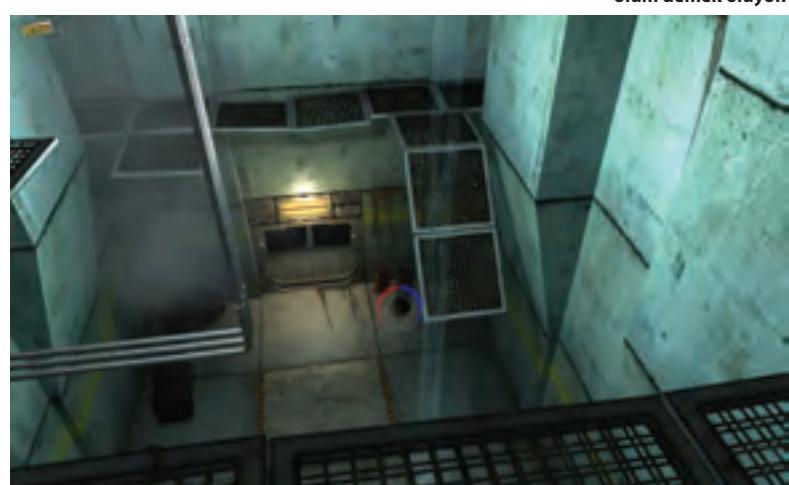
Olayın geri kalan kısmı ise tam bir sabır işi. Tuhaf bulmacaları çözerek hikayenize anlam katmaya ve bu esnada oyunun olağanüstü fiziklerine (Lastik top gibi zıplayan yanın tüpleri ve tüy gibi uçan demir kutular...) katlanmaya çalışıyorsunuz. Bundan ötesini inanın ben de bilmiyorum ve bilmek de istemiyorum. Eğer sabırlı biriyseniz bu oyunu bitirmeye çalışarak kendinizi test edebilirsiniz. Yalnız bunu doktor kontrolünde yapmaya özen gösterin zira sonuçların size veya etrafınıza zararı dokunabilir. ■ Ertekin Bayındır

Twin Sector

- + Varsa da ben göremedim...
- Moron karakterler, vasatın altında seslen- dirmeler, dengesiz fizik yapısı ve daha fazlası...

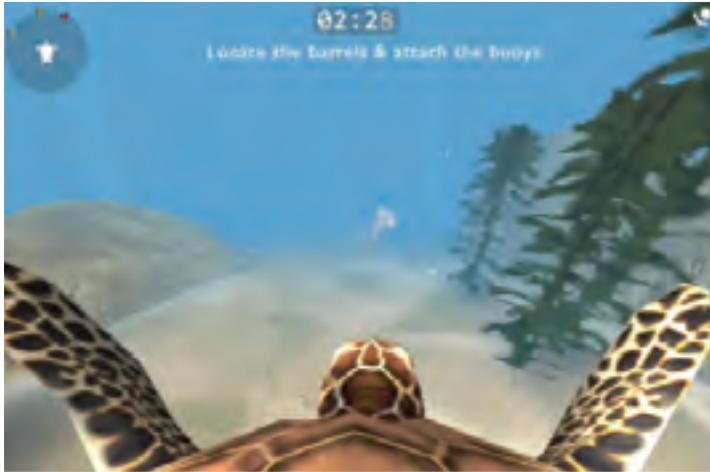
3,0

☒ Buradan düşmek yaralanmak değil ölüm demek oluyor.





Yapım Hiccup Studios
Dağıtım Chillingo
Tür Simülasyon
Platform iPhone
Web www.hiccupstudios.com



WWF

Hiccup Studios, yarı yolda bir karar vermiş ki bu kararı ne kadar takdir etsek az olur. Okyanuslardan "pislik" temizlemekle görevli bir kaplumbağa olduğumuz ve bu canlıların nesli de tükenme tehlikesinde olduğu için oyunun satışlarından gelen miktarın yarısını WWF'ye, nesli tükenmeye olan kaplumbağalar için bağışlama kararı almışlar. Alkışlıyoruz!

Mission: Deep Sea (iPhone)

Kaplumbağanın gözünden okyanus manzarası



eçen gün bir baktım ki Özgür Geşli ve Emre Can Çubukçu adındaki iki Türk ve ekipleri, Mission: Deep Sea adında bir oyun yapmış. Firmalarının adı da Hiccup Studios imiş üstelik. Kimdir, nedir diye bakarken ne göreyim, oyunları Mission: Deep Sea, iPhone'un en büyük dağıtımcılarından biri olan İngiltere merkezli Chillingo tarafından yayımlıyor! Bu işte bir iş var derken kendimi denizlerin altında, bir kaplumbağanın sırtında buldum ve her an oraya geri dönebilirim.

Boyu geçiyor; baktım

Hiccup Studios'un bu oyununun insanı rahatlata bir yapısı var. Sevimli bir kaplumbağanın (Kaşa bir tane Caretta Caretta, herkesin baldırının bir tadına bakıp gidiyordu gerçi; bazen sevimli olmayıpabilirler.) kontrolünde olduğumuz ve canlılarla dolu denizlerde ilerlediğimiz için kısa sürede tatildeki günlerimizde bulunuyor kendimizi. Bizi bu rüyadan uyardıran ise oyundaki amacımız oluyor. Bu kaplumbağanın önemli bir görevi var: Denizdeki toksik atıkları bulup işaretlemek. Toksic atık işaretlendikten sonra denizden çekiliyor ve kaplumbağamız görevinin küçük bir bölümünü tamamlamış oluyor. (İleriki bölümlerde bir balığı takip ediyor, fotoğraf çekiyor, antik bir kentte füze araştırıyoruz.) İşaretleme işlemini, ilgili atığa

burnumuzu değerlere yapıyoruz ama bu sandığınız kadar kolay değil...

Kaplumbağayı suda yüzdürmek için ya sağ ve sol elimizi kullanarak kollarını yönetiyoruz ya da yeni versiyonla birlitkem gelen bir özellikle iPhone'u hareket ettiriyoruz. İlk yöntemde alçalıp yükselmek için ekrana V ve A şekli gibi şekiller çizmek gerekiyor ve bunu yaparken kendi adınızı yazarken buluyorsunuz kendinizi zira olay başta biraz karışık geliyor. Bu işlemi zamana karşı yapmanız da gerekiği için durum pek de iç açıcı değil anlayacağınız; başarılı olmak için illa ki oyuna alışmanız lazımdır.

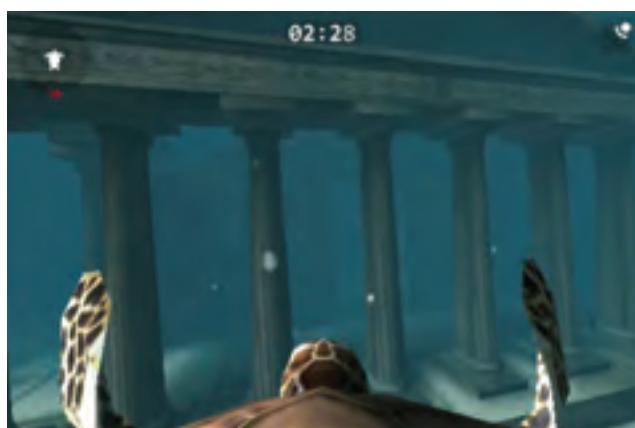
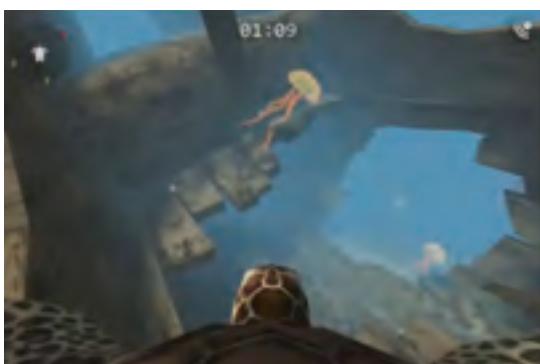
Birçok iPhone oyunundan daha farklı olması, zamana karşı yarışma gibi bir "challenge" olması (Çoğu iPhone oyununda hiçbir mücadele olmuyor.), ara sahnelerdeki çizimleri ve genel olarak görselliği ile bayağı iyi bir oyun olmuş Mission: Deep Sea. iPhone sahibiyseniz, kesinlikle bu oyuna da bir ikon yer ayırmalısınız. ■ Tuna Şentuna

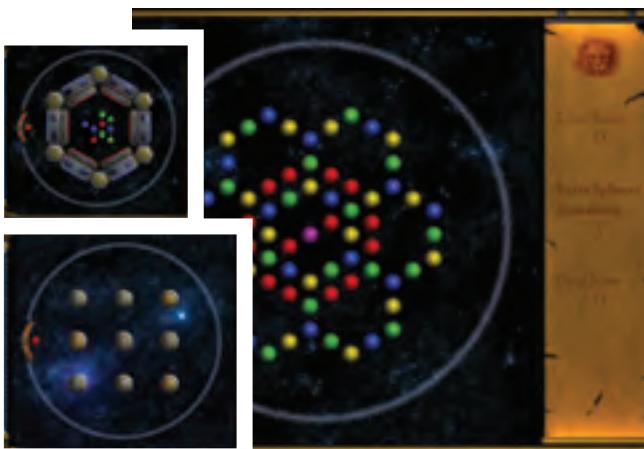
Mission: Deep Sea

- + Farklı oynanış, değişik görevler, bir amacınızın olması, kontrol seçenekleri
- Alışması güç kontroller, zaman sınırı olmadan oynanamaması

9,0

Hmmm, bir deniz anası. Bence onu yiyebilirsiniz!





Elementum

Bilardo... Ama bir farkla



Oyunu açıp yine üç aynı renkteki topu yan yana getirdiğiniz gibi, sinyalmenizi rica ediyorum zira bu defa da işin içine bilardo mekanığı dahil edilmiş.

Şöyledi ki her bölümde bize bir bulmaca sunuluyor ve bu bulmacada bir dairenin içersindeki renkli topların tamamını ortadan kaldırırmamız isteniyor. Biz de bu çemberin çevresinde dolanan bir "top toplayıcı"yız. Elimizdeki topu diğer topların

yanına fırlattığımızda, aynı bilardoda olduğu gibi, bir top da çemberin dışına doğru hareketleniyor. Hızlı davranıp onu yakalamamız ve yine aynı olayı tekrarlayarak, bu topu ilgili renkli topların yanına yollamalıyız.

Biraz karmaşık gelmiş olabilir ama oyunu anlamak çok kolay. Zor olansa bu bulmacaları çözme. Hala bu türdeki oyunlardan sıkılmadıysanız, Elementum ile kafanızı gerçekten patlatabileceğinizden emin olabilirsiniz. ■ Tuna Şentuna

Tür **Puzzle**
Yapım One Thing Studios
Web www.onethingstudios.com

8,1

Legend of Princess

Prences Zelda



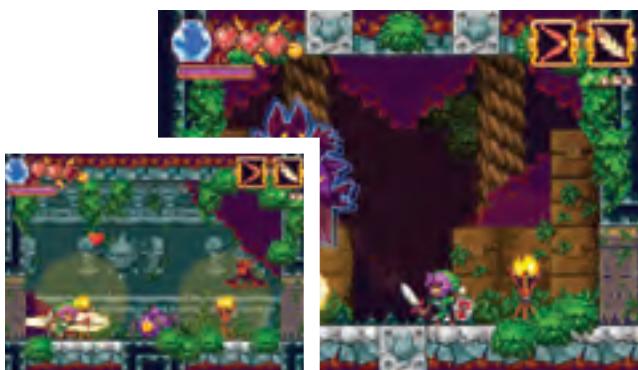
Bu oyunu oynarken geçmişime öylesine hızlı bir dönüş yaptım ki başım döndü, yere yiğildim. Kalktımda herkes (?) gitmişti, ben de oyuna devam edeyim dedim.

Son derece hızlı ve eğlenceli bir oyunmuş meğerse Legend of Princess. "İki boyutlu bir aksiyon oyunu" olarak rahatlıkla nitelendirebileceğimiz, içinde ufak bulmacalar barındıran, kaliteli bir yapımlı. Zelda'dan Link'e benzeyen bir karakteri kontrol ediyoruz ve

adamımız kılıçyla bir ton hareket yapıyor, büyük bir ninja yıldızını andıran ve her türlü anime'de mutlaka gördüğünüz bumerang benzeri silahıyla da düşmanlarını uzun mesafelerden haklıyor. Oyunun hızı olması eğlence unsurunu artırıyor fakat zaman zaman durumu zorlaştırmıyor da değil. Özellikle iki kapının bir den kapandığı ve üstünüze düşman yağan bölgelerde olay tam anlamıyla karmaşa dönüyor. Yine de çok eğlendim, size de DVD'ye bakmanızı tavsiye ederim. ■ Tuna Şentuna

Tür **Platform**
Yapım Joakim Sandberg
Web www.konjak.org

9,1



The McCarthy Chronicles: Episode 1

Ülümbe beş kala...

Bir halatla tavandan asıldığından düşünemezsiniz. Üstelik bunu yapan kişi, beş dakika önce vurup öldürdüğünüzü inandığınız bir adamsa, pek az şey anımlı gelmeye başlar...

Hikayede bir detektifin rolündeyiz, amacımız da az önce gelen telefonanki endişeli sese bir an önce varmak. Bizi arayan kadının bulunduğu kiliseye gitmemizde

ise kadının kanlar içerisinde çarmıha gerildiğini görüyoruz ve hikaye bizi bu noktadan alıp maceranın göbeğine bırakır.

Point & Click teknolojisiyle oynanan eski tip bir adventure oyununun ilk bölümünü arkadaşlar. Oyunun genel anlamda rensiz, "Film Noir" görüntüsünde olması, anlatım, senaryo ve atmosfer o kadar iyi ayrılmış ki... Oynayın, görün. ■ Tuna Şentuna

Tür **Adventure**
Yapım The Thought Radar
Web www.thethoughtradar.com

9,0

Kino One

Eski köye, eski adet

Bana sorarsanız eski shoot'em up'ların tümü geri gelmelidir, oyun firmaları bu konu üzerinde yoğunlaşmalı. Pek başarılı bulmadığım Kino One'ı bile soluksolu oynadığım için böyle bir karara vardım; başka bir niyetim yok.

Birkaz eski oyunu içerisinde barındıran Kino One'da asıl oyunumuz Kino ve burada bir gemiyle uzayı avına çıkıyoruz. Gemimiz "ciuv, ciuv" diye ateş ediyor ama güzel bir özelliği daha var: Seviye atılıyor!

Seviye atladıkça ateş gücü daha da gelişen geminin bir de "Warp" adında bir özelliği bulunuyor. Bu özellik geminin bir süreligine ortadan kaybolmasına ve yakınındakilere zarar vermesini sağlıyor. Stratejik olarak kullanıldığında hayat kurtarsa da oyunun ilerleyen seviyelerinde etraf oyilesine bir kaosa bürünebilir ki Warp bile sizi kurtaramıyor. Etrafta shoot'em up göremedigimiz şu günlerde Kino One'ı denemekten zarar çıkmaz, diye düşünüyorum. ■ Tuna Şentuna

Tür **Shoot'em Up**
Yapım ITB Games
Web www.itbgames.com/kinoone

7,6





KEZBAN

RAPORU

CEM ŞANCI

Janıyorum ki, bu gezegende her insan öyle veya böyle bir kez Japon çizgi filmleri ile karşılaşmış, o zehri solummuştur. Hani şu, karakterlerin sık sık ekranın sağından soluna aniden "zoom in, zoom out" olduğu, erkeklerin genellikle emreder bir tonda "Hayt! Huyt! Makarimatsu! Anjinsan! Hokara! Tokara!" gibi şeyler bağırııp durduğu, kızların da devamlı ayağına diken batmış kutup ayısı yavrusu gibi ağlamaklı ince bir ses tonıyla kafa düdükleyip durduğu çizgi filmler...

İşte bu Japon arkadaşlarımız, sadece çizgi filmlerle yetinmek istemeyip, ıstırabı bilgisayar oyunlarıyla da sürdürmek istediklerinden, birtakım işkence gibi oyunlar ortaya çıkarmışlar. Final Fantasy'ye benzeyen bu Japon oyunlarında, çizgi filmlerden alışık olduğumuz o sosyopat, şizoid karakterleri sık sık görebilirsiniz. Ama bir şey daha görebilirsiniz ki

dikkat edin, bilgisayar oyunları kültürel dünyamızda nüfuz edip zihnimizi nasıl bulandırıp da bize hiç sevmediğimiz o kızları normal gösterdiklerini fark edince şaşıracaksınız: Kezbanlar.

Evet, bu Japon oyunlarında, sık sık subliminal bir mesaj olarak, incecik sesiyle erkeğin karşısında yalvarır gibi konuşan, gücsüz, tifil, haysiyetsiz kız karakterler kullanıyorlar ya, bunun ismi Japon kültüründe çok yaygın olan, erkeğe muhtaç kezban kız karakterini dünyaya yaymaya çalışmak değilse nedir?

Biliyorum şimdî diyeceksiniz ki "Abi Final Fantasy'de bir sürü güçlü, karizmatik, savaşçı kız vardı..." Tabii ki olacak yavrum. Olacak ki kimse şüphelenmesin. Ama bak baskın karakterler hep erkek. Jöleli saçları hiçbir çatışmada bozulmayan, emo'mtrak kaburgasız tipler. Ellerinde kılıç, sağa

sola saldırıp duruyorlar. Kızlar da bunlara aşık oluyor, hayran kalıyor falan. Ooofff, yazarken bile tiksiniyorum. Ha köyünde çeşme başında onu istemeye gelsin diye köyün yakışıklı delikanlığını baştan çıkarmaya çalışıp, çapkin ama utangaç gülücüklər veren kezban; ha elinde kılıç jöleli saçlı manga tipininin peşinde o canavar senin bu canavar benim koşturam ama iş flörte gelince, utangac, mahcup, aile kizceğiz havalarına bürünüen Japon oyun kahramanı kız.

Hepsi kezban, hepsi erkeklerimizi ağına düşürüp evlenerek, tasmalı finosu yapmak için kıvranıp duran fazla aklıllılar. Sende de biraz kezbanlık var mı Begüm? ■

- Of author; yeminle usandım, biktim senin bu deli saçmalarından. Ya gel beni iste babamdan ya da iki de bir bana laf atıp durma. Kismetlerimi kapama.



2009'UM IMMORTAL



En İyi PG'leri



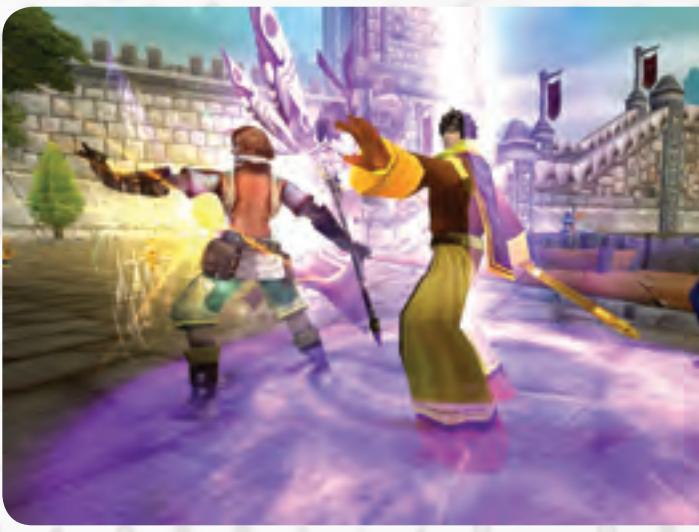


EN İYİ TÜRKÇE UYARLAMA 4Story

Dağıtım Gameforge 4D Yapıım Zemi Interactive Web www.4story.web.tr

MMORPG dünyası günden güne yenileniyor ve değişiyor. Bu değişimini durdurmakla imkansız. Malum, çoğu oyun birbirine benzer ama bazları var ki yapabileceklerinin en iyisini yapıyor. 4Story de bu yenilikçi grupta yer alıyor zira bilinmeyen, çok sayıda ırk yaratmaktadır az sayıda, farklı ırklar yaratmayı tercih ediyor. Nitekim, seçilebilecek ırk sayısının üç olması bir eksi değil çünkü oyunda, birbirinden farklı altı sınıf bulunmaktadır. Ayrıca toplamda 66 adet yetenek puanı mevcut. Bu puanlarla yaratabileceğiniz farklı karakter build'leri de işi renklendiriyor. Oyunu kaliteli kılan bir diğer özellik ise ticaret yapmak için verilen mücadele; belki bölgeleri kontrol altında tutmamız gerektiren bu sistem ile bolca meydan savaşına tanık oluyoruz. Bunla

da yetinmeyecek 4Story, online oyun camiasına bir de yenislik getiriyor: "Gerçek zamanlı stratejik komuta sistemi" adı altındaki bölüm, oyunculara ve raid yöneticilerine büyük kolaylıklar sağlıyor. Raid yöneticileri, mini haritayı farklı oklar ile işaretleyebiliyorlar. Bu sayede oyuncular da kendileri için belirlenmiş olan ok ile ilgileniyor ve büyük bir karşılıklık ortadan kalkmış oluyor. Fakat tüm bu güzide özelliklerin arasında bir tanesi var ki bizi tam kalbimizden vuruyor: Başarılı Türkçe uyarlaması... Ufak bir yoklamadan sonra, bu konuya en iyi ele alanın 4Story olduğunu karar verdik. Derdini anlatabilen moblar, görevleri detaylıca anlatan quest log'ları... Oyuncu olarak anadilimizi kullanmanın zevkini yaşıyoruz 4Story ile.



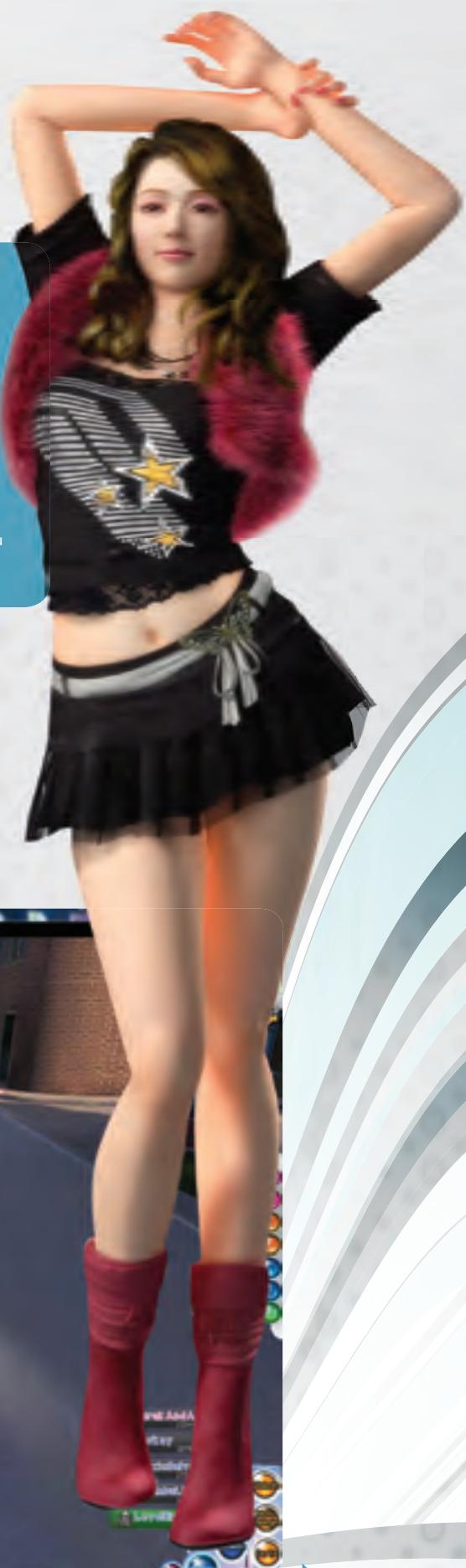
EN DINAMİK MMO

Jadde

Dağıtım GGC Yapımları Snail Game Web www.jadde.com.tr

Yıllar içinde o kadar çok oyun gördük ki artık sıkıldık. İlk çıkan oyuncular kendilerini kurtarabildi mi peki? Hayır. Pek tabii ki ilk olmak büyük avantajdı ama zaman içinde tekrar etmeye başladı bu oyuncular da. Nitekim sonunda tikanıp kaldılar. Jadde ise öyle bir zamanda piyasaya çıktı ki ne yapsa yerindeydi fakat Jadde "herhangi bir oyun" olmanın çok ötesine geçti; özellikle tıkanmış durumda olan online oyuların derin bir nefes aldırdı. Birçok farklılık içeriyor Jadde. Bunların başında şüphesiz ki özel görev sistemi geliyor; oyuncuların etrafındaki yaratıkları ya da birbirlerini yok etmelerini beklemiyor oyun. Silah isteyene silah veriyor ama farklı bir şekilde:

Dans! Evet, oyundaki silahınız "dans"tan başka bir şey değil. Diğer insanlarla karşılıklı kampa ya da grupla dans etme gibi aktiviteleriyle Jadde, aslında basit olan bir oyun mekanığının ne kadar farklı formlara sokulabileceğini gösteriyor bizlere. Gezip görülebilecek birçok mekan ve tanışıp sohbet edebilecek birçok insan var. Pek tabii ki herkesin asıl amacı dans etmek... Onlarca dans figürü yer alıyor oyunda. Mekanlarının ve eşyaların çeşitliliği de oyunu oynamanız için bir başka neden. Kisacası, farklı, capcanlı, sosyal ve dinamik bir oyun Jadde. Bu özelliklerle de kolayca En Dinamik MMO ödülünü kapıyor bizden.





LEVEL EN İYİ ÇIKIŞ YAPAN MMO

EN İYİ ÇIKIŞ YAPAN MMO Runes of Magic

Dağıtım GamersFirst **Yapım** Runewaker **Web** www.gamersfirst.com/runesofmagic

İki farklı seçenek vardır yeni şeyler yaparken ya da yaratırken. Yeni bir şeyler yapmak ve halihazırda bir oluşumun üzerine gitmek... Runes of Magic (RoM) bu seçeneklerden ikincisini seçti ve doğru da yaptı çünkü sektör, bunu gerektiriyordu. İki de bir sentez çıktı ortaya. Oyun, yakaladığı çıkışı birçok farklı olumsa borçlu. Bunlardan ilki bir karakter altında iki farklı sınıf açabilme ve harmanlayabilme; bir diğeri ise kendinize özel olan evininizi baştan sona, kendi ürettiğiniz eşyalarla düzenleyebilme özelliği. Sonuncusu ise görev

sisteminde yolunu açtı RoM'un, "Görev ne diyordu", "Bahsedilen yer neredeydi", "Aman efendim, çok uzaktaymış"... Bulunların hepsi, "otomatik görev bulma sistemi"yle mazide kaldı. Yapmak istediğiniz görevi seçiyor, karakterinize görev yerine gitmesini söylüyor ve gerisine karışmıyoruz. Oyunda kullanılan Türk esyalarını ve motiflerini de unutmamak gerek. Tüm bu olumlu özellikler, iyi ve kapsamlı bir tanıtım kampanyasıyla birleşince müthiş bir çıkış yakaladı. Runes of Magic ve hak ettiği yere geldi.

EN ZENGİN PET SİSTEMİ

Rappelz

Dağıtım Gala Networks Europe **Yapım** NFlavor Corp. **Web** tr.rappelz.gpotato.eu

Genelde online oyunlar -piyasaya çıktıktan sonra- bir yıl içinde kendilerini tekrar etmeye başlar. Bu sorunun önüne geçmek, her yapımcinın birincil hedefidir fakat bazı yapımcılar, nedendir bilinmez, oyunlarını piyasaya sürdükten sonra bir daha dönüp bakmıyorlar bile. Gala Networks Europe, o firmalar- dan biri değil; ücretsiz ve kendini sık sık yenileyen çok az oyun mevcut. Rappelz, her yeni ekleniyile birçok açıdan güncelleniyor. Ne var ki Rappelz'da dikkatimizi çeken asıl şey dışarıdan bakıldığında görülebilecek cinsten değil. Oyunun kullandığı pet sistemi, eski ve güzel bir oluşumu geri get-

iriyor: Diğer MMORPG'lerin aksine, Rappelz'da yaratıkları elde etmek için epey uğraşıyoruz. Yakalanmasından eğitimine kadar, sürekli olarak ilgilenebilmeniz gerekiyor kendileriyle. Bu çabaların karşılığını da alıyorsunuz; yaratıklar, sizin için her türlü düşmana karşı savaşmak üzere hazır kıl bekliyor ve inanın, çok işe yarıyor. Her yeni ekleniyile pet çeşitliliğini de artıran Rappelz, bu konuda lider.





LEVEL
EN İYİ EKLENTİ



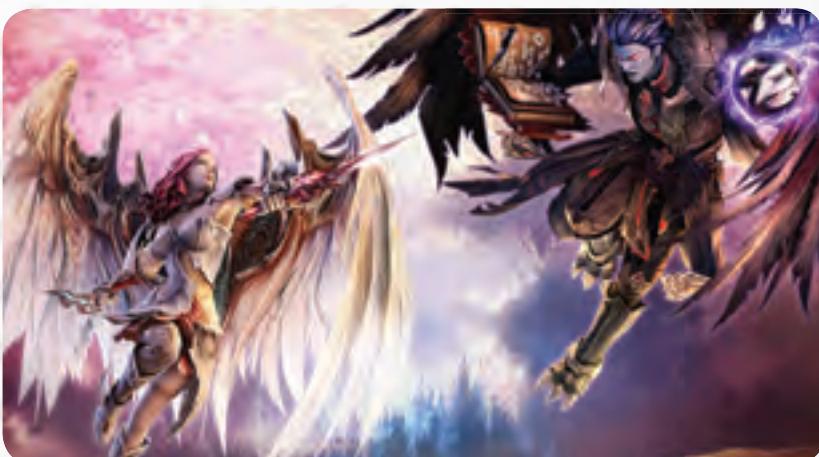
EN İYİ EKLENTİ

WoW: Wrath of the Lich King

Dağıtım Blizzard **Yapım** Blizzard **Web** www.worldofwarcraft.com/wrath

Ne desek bilemedim ki şimdî! Siz olsanız ne derdiniz? Koskoca WoW... 11 milyon oyuncu... Nüfusu bakımından Belçika ile eşit. Bütün oyuncuları aynı yerde oyun oynamak istese, İstanbul kadar yer gerekir. Çıktığı günden bugüne, neredeyse yaptığı her hareketle bir lider olduğunu gösterdi WoW. Her ne kadar o eski, parıltılı günlerinden biraz uzak olsa da halen dimdik ve ayakta. Lich King eklenisiyle milyonlarca insan gece yarısı kuyruklarına sürüklendi. Beraberinde ise, hem baştan sona yepen bir harita,

hem de kimsenin ne olduğunu bile bilmediği Death Knight isimli bir sınıf getirdi. Online oyuncuların tam olarak ne istediklerini bilen Blizzard, yeni eklenisiyle, bol miktarda yeni silah ve bol miktarda zindanla oyuncularını tam kalplerinden vurdu. Arttırılan level seviyesi birçok oyuncu için sorun oldu ama rengarenk ve işil işil dünyası sayesinde, 10 level atlamak herkes için bambaba bir eğlenceye dönüştü. Yeni binekler ve eklenen achievement sistemi ise online oyunlara farklı bir açıdan bakanımızı sağladı.



EN İYİ GRAFİK

AION

Dağıtım NCsoft **Yapım** NCsoft **Web** eu.aiononline.com

Daha iyi bir zamanda piyasaya çıkamadı. Aion; WoW'cular hafiften sıkılmaya başlamış, atlatalan Conan faciasından sonra diğer oyunculara yanaşmaz olmuşlardı. Aion ise sahip olduğu her şeyi gözler önüne sermekten çekinmedi. Peki Aion'ı farklı kılan neydi? Pek tabii ki grafikleri... Oyunun ilk ekran görüntülerini gördüğümüzde şaşırılmış, "Acaba bu kadar canlı ve kaliteli olabilecek mi?" diye sormuştu kendimize. Ve oyun piyasaya çıktığında, gözlerimize inanamadık. Bir

anda "Nereden nereye" dedirtili grafikleri. Conan gibi "kaplama"dan ibaret değildi Aion'ın grafikleri; eşsiz bir grafik motorunun eseriydi. Karakterinizin bütün vücudu ve kullandığı kitabın sayfaları hareket ediyor, kıyafeti rüzgarда dalgalanıyordu. Hele bir de o karakter yaratma menüsü yok mu... İnsanın ağızı bir karış açık kalyor. Buna yakın detayda bir karakter yaratma ekranını Everquest'te görmüşük fakat Aion'daki bir başka... Büyü animasyonları da cabası...

LEVEL
EN İYİ GRAFİK



LEVEL
EN İYİ REVİZYON

EN İYİ REVİZYON

Dungeons & Dragons Online

Dağıtım Atari **Yapım** Turbine Inc. **Web** www.ddo.com

"FRPçi - RPGçi adam işi" olan ve tam anlamıyla gerçek FRP yapısını evlerimize taşıyan bir oyun oldu D&D Online. Kural kitaplarında yazan -neredeysen- her kelimeli oyuna aktarmayı da başardı. Nitekim FRP'nin başına gelenler, oyununun da başına geldi: Bu oyun çok detaylıydı ve pata küté adam kesmeye dayanmıyordu. Hani diyoruz ya, "Türkiye'de okuyan yok" diye; bu ve

benzeri oyunların iş yapamaması insanların genelinde bir okuma problemi olduğuna işaret ediyor. D&D Online, çok detaylı ve bir o kadar da ağır bir sisteme sahipti. Zaman içinde az sayıda oyuncuları da onu terk etmeye başlayınca firma, köklü bir yeniliğe giderek oyunun aylık ücretini kaldırıcı ve bu sayede, bu kaliteli oyun birçok yeni insanla tanışma fırsatı buldu.

EN EĞLENCELİ MMO

Battlefield Heroes

Dağıtım Electronic Arts **Yapım** EA Digital Illusions **Web** www.battlefieldheroes.com

"Battlefield" ismini bir yerden tanıyorsunuz, değil mi? Biz de tanıyoruz. EA'nın yaşalandıkça yılanan oyun serisi Battlefield... Peki, Battlefield Heroes'u (BH) duymadınız mı? İmkansız "Online oyunların en eğlencelisı" olarak tanımlayabiliriz BH'yi. Sadece grafikleri bile ne kadar eğleneceğinizin açık bir göstergesi. (Orijinal Battlefield'in grafik motoru kullanılmış bu oyunda

da,) İki farklı taraf, üç tane de farklı sınıf var oyunda ve kullanabileceğiniz zırhlılar ve uçaklar söz konusu. Oyunun ne kadar eğlenceli bir yapıya sahip olduğunu görmek içinse bu uçakları birkaç kere kullanmanız yeterli olacaktır. Özellikle siz uçağı kullanırken başka bir oyuncunun uçağın kanadına çöküp ateş ettiğini görünce ne demek istediğimizi çok daha iyi anlayacaksınız.



LEVEL
EN EĞLENCELİ MMO

LEVEL
EN İYİ WEB TABANLI
TÜRK YAPIMI MMO



EN İYİ WEB TABANLI TÜRK YAPIMI MMO

Swon 6

Dağıtım Emibel **Yapım** Emibel **Web** www.Swon6.com

OGame diye bilinen web tabanlı, sade bir strateji oyunu, hesap kitap delillerini başına toplamaya başmıştır. Ne sistem gereksinimi, ne de etrafa saçılımış yaratıklar vardır bu dünyada; tam tersine, bilimkurgu severler için itinayla hazırlanmıştır. İşte Swon6, bir anlamda bu türün devamı

ve "yeniden bakışı"... En önemli özelliği ise "tamamen Türk yapımı" olması. Oyuna hakim detaylar azımsanamayacak cinsten. Wonderlar, ünvan sistemi, taraf seçimi, farklı onlara bina seçeneği ve sonsuz kombinasyon... Bütün bunların Türk mühendislerin ellerinden çıktığını bilmekse gurur verici.



ÖĞRENMESİ EN KOLAY MMO

Last Chaos

Dağıtım Aeria Games **Yapım** T - Entertainment **Web** www.free.com

Last Chaos yenilikten çok, detay sunuyor. Ayrıca kullanıcı dostu bir oyun. Öncelikle, oyunda tamamlanmayı bekleyen yüzlerce, hatta binlerce görev var. Bu görevlerin çoğu kesip bième üzerine kurulu. Hack & slash konusunda iyisensez

ve bu türden zevk alıyorsanız, Last Chaos size göre. Ancak asıl dikkatimizi çeken şey, oyunun çok kolay öğrenilmesi. Daha önce hiç MMORPG oynamamış birisi bile bu oyunu 30 dakikada çözebilir. Bunda arabirimin payı büyük elbette ki.

EN ZENGİN WEB TABANLI MMO

Empire Universe

Dağıtım Looki **Yapım** Looki **Web** www.looki.com/info/eu2

Söz konusu olan web tabanlı oyunlar olunca, insan biraz değişiklik arıyor. Çok fazla olmasa da ufak tefek, dikkat çekici değişiklikler... Empire Universe (EU) de bu arayışa cevap veren web tabanlı bir oyun... Benzeri oyunların aksine, Empire Universe II'de online olmasanız da üretme devam edebiliyorsunuz. Sahip

olduğu derin araştırma aacı sayesinde, gemilerinize farklı eklemler yapabiliyor, yeni yetenekler kazandırılabiliyorsunuz. Toplamsa gelmiştir bekleyen, birbirinden farklı tam 146 teknolojik yenilik sunuluyor. Her gemimize ayrı ayrı isim verebilmemiz bizi oyuna iyice yaklaştırıyor.



EN DÜŞÜK SİSTEM GEREKSİNİMİ

Metin2

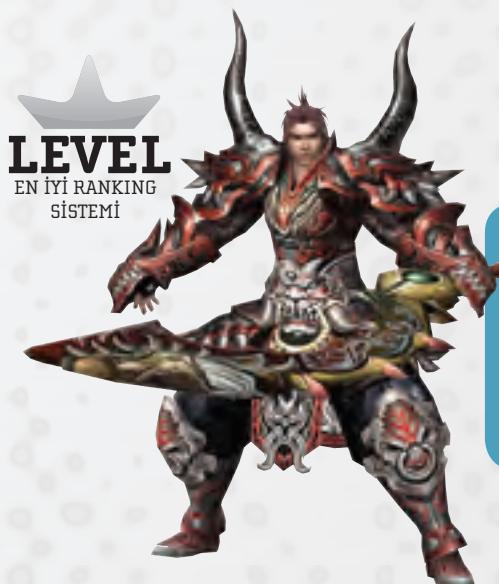
Dağıtım Ymir Entertainment **Yapım** GameForge **Web** www.metin2.org

Ücretsiz oyuncular her yerde... Hal böyle olunca, insanlar bu oyunları bir şekilde denemek istiyorlar. Fakat düşük sistemlere sahip kullanıcıları unutmamak lazım. Ya da sadece yazı yazmak için hesaplı birer laptop almış olanları... İşte bu tür "casual" veya rast-

gele oyuncuların yardımına koşuyor Metin2. Oyunun bilgisayarınızdan istediği çok basit ve az: 600 MHz işlemci, 128 MB RAM ve 64 MB ekran kartı... Haliyle tartışmasız bir şekilde, En Düşük Sistem Gereksinimi ödülünü kapıyor Metin2.



LEVEL
EN DÜŞÜK SİSTEM
GEREKSİNİMİ



EN GELİŞMİŞ TİCARET SİSTEMİ

Silkroad Online

Dağıtım Joymax **Yapım** Joymax **Web** www.silkroadonline.net

Silkroad, oyuncular alıp efsanevi zamanlara; eski Çin, Ortadoğu ve Avrupa zamanlarına götürüyor. Fakat benzeri oyunları aksine, "kavga - gürültü"den çok ticarete odaklıyor. Para kazanmak için ya hırsız olacak ya da ticaret yapacaksınız. Bir kervan sahibi olarak değerli eşyaları bir şehirden başkasına taşmanız gerekiyor çünkü kalabalık bölgelerde, elinizdeki

eşyaları yüksek fiyatlarla satabiliyorsunuz. Eşyaların yıldız sistemiyle derecelendirildiği Silkroad Online'da, beş yıldız, en değerli eşya işaret ediyor. Açıabileceğiniz ufak tezgahlardan da eşya alım - satımı yapabiliyorsunuz. Hatta sistem o kadar gelişmiş ki sattığınız eşyayı almak isteyen bir oyuncu, bu tezgah üzerinden sizle pazarlık yapabiliyor.



LEVEL
EN GELİŞMİŞ TİCARET
SİSTEMİ



LEVEL
EN İYİ
ANİMASYON

EN İYİ ANİMASYON

Shaiya

Dağıtım Aeria Games **Yapım** Sonokong **Web** tr.shaiya.aeriagames.com/

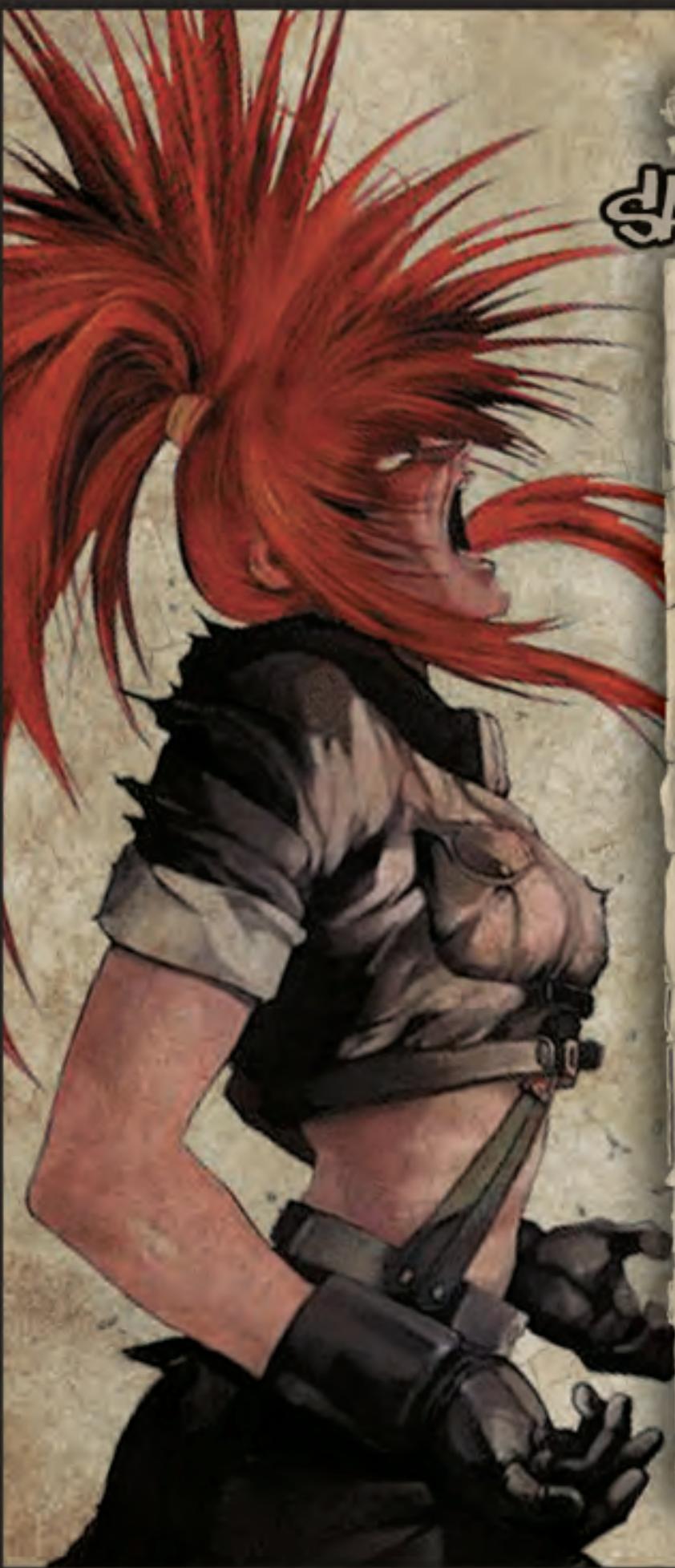
Ücretsiz oyuncuların birçok eksisi var; bunları herkes görebiliyor. Örneğin görsellik... Birçok MMORPG bu konuda yetersiz ancak Shaiya, detaylara inmeyi başarmış: Efectler ve animasyonlar, Shaiya Online'nın en can alıcı

noktaları. Silahların tasarımları ve zerafetleri, su birikintilerinin yumuşak geçişleri, büyük animasyonları... Tüm bunlar herhangi bir ücretsiz MMORPG'den beklenenlerin çok üstünde...

SADECE KAAN

"ATAPİ SALONLARINA
GÖMÜŞÜM PARALARLA
4. LEVENT'TE BİR GÖKDELEN
DİKEBİLDİM" CÜMLESİ HEP NE KADAR
ABARTI SİBİ DURSA DA HARÇADISIM
PARANIN NE BOYUTLARDA OLOĞUNU
ANLATMAK İÇİN GÜZEL BİR ÖRNEK BENSE...
ÖNCELERİ "APARTMAN DİKERİM" DİYOR-
DUM FAKAT APARTMAN KELİMESİ BİDEN
PARANIN HİSSİYATINI, SÖYLERKEN Kİ O
ABİZ DOLGUNLUĞUNU VEREMİYORDU HİC...
AMA GÖKDELEN DİYİNCE, HELE BİR DE
BRUTAL VOKALLE SÖLEYİNCE "VAY
ULAN HEPİF NE PARA HARCAMİŞ" DEDİR-
TİYORDU. AHAVA... SİMDİ TABİ DURUMU
BOYLE ÖRNEKLEYEN BİRİNIN SUPER
ZENGİN OLMASI LAZIM Kİ GÖKDELEN
DİKEBİLSİN... VALLA GEN ZENGİN FALAN
DEŞİLİM. ZATEN BU DURUMUN ZENGİN-
LİKLE YADA PAKIRLIKLE HİÇBİP ALAKASI
YOK... NASIL Kİ HEP BÜN 1 PAKET SİBARA
İÇEN BİRİ PARASIZ OLDUĞU HALDE O
SİBARAYA PARA BULABİLİYORSA AYEN
BENDE DE DURUM ÖYLEYDİ. KİSİN
AYABİMA BOT ALACAK PARAM YOKTU
AMA ATAPİ SALONUNA GİDİP JETON
ALACAK PARAM HER ZAMAN VARDI...
BAZEN BİR AVUC DOLUSU ALIPODIM
BAZEN DE SADECE 1 TANE ALIP
"ACABA HANGİSİNİ OYNASAM" DİYE
BAKİNİRDİM... HİC PARAM OLmadıBİ ZA-
MAN BİLE GİDERDİM İZLERDİM MİLLETİ...

İZLEMEK DE EN AZ OYNAMAK KADAR
KEYİFLİYDİ BENİM İÇİN. OYNARKEN FAR-
KİNDİ OLMIYORSUN AMA İZLERKEN
SÖZDEN KAÇAN DETAYLARI YAKALAYA-
BİLİYORSUN OYUNDA. BİR DE TARİ ÇİZİM-
LE USTASTIŞİMDAN VE O ZAMANLAR
OYUN ARTWORK'LERİNİNE ULAŞMAK
MÜMKÜN OLMADIŞINDAN PUR DİKKAT
İZLERDİM HERSEYİ, SONDA EVE GİDİP
AKLINDA KALANLARI ÇİZERDİM.
HEY GİDI...
SİMDİ ÖYLE DEĞİL TABİ... GİRYORSUN
GOOGLE'A, YAZIYORSUN KING OF
FIGHTERS (KOF) DİYE, BİR TIKLA BİN
TANE GÖRSEL CIKIYOR KAPSINA. ÜSTE-
LİK ARADISİNİZ GÖRSELİ İSTEDİSİNİZ
BOYUTTA BULABİLİYORSUNUZ...
CEP TELEFONU EKRANI KADAR OLANI DA
CIKIYOR EVİN DUVARINI KAPLAYACAK
KADAR YÜKSEK KALİTEDE OLANI DA...
OYUN BASININA ÖZEL DABİTLİAN
GÖRSELLER BİLE NETE SİZİYOR
ARTIK, PAYLAŞIMDA SINIR TANINMIYOR...





KOF 97'NİN ATARI SALONUNA İLK GELDİĞİ GÜNÜ HATIRLIYORUM DA... HARİTA METOD DEFTERİNDEN DAVA BÜYÜK BİR OYUN KARTUSU İÇİNDEYDİM. SAHİBİ KUCAKINDA GETİP GÖZMƏZDİN ÖNÜNDE TAKMİSTİ MAKİNAYA DA NE SASIRMIŞTIK O ZAMAN. SİMDİ BU OYUN BİLGİSAYARIMDA KAYITLI VE BOYUTU 27 MB. CANIM NE ZAMAN OYNAMAK İSTERSE AÇIYORUM MAME EMBİLATÖPÜNU HOP OYNUYORUM. JETON YOK BİSEY YOK... OYNARKEN BAZEN AKLIMA GELİYOR SASIRIYOPUM YINE "ULAN KOSKOCA KARTUŞU NE HALE GETİRDİLER" DİYE... KAYBETTİBİM ZAMAN İÇİN DE BEŞERLİ BU YILLARI ZİPLERİ GÜNLERE HATTÀ DAKIKALARINA SİDIRİYOLAP TEKNOLOJİ SAYESİNDE. ZAMANI KİSALTMAK HERSEYİN CABUK TÜKETİLMESİNE NEDEN OLDUBUNDAN ESKİ HEYECANI ALAMIYOR İNSAN... TİKLA GELSİN, NE GÜZEL...

BAZEN BÖYLE INTERNETİ KÖTÜLİYORUZ AMA HAYATIMZA GETİDİĞİ KOLAYLIKLER YÜZÜNDEN DE VАЗGECEMIYORUZ... MİSAL, OYUNDAKİ BİR BULMACACAYA TAKILDİN OİYELİM. 4-5 SON UŞRASMANA RAHMEN GEÇEMEDEİN BİR TÜRLÜ... GİRYOPSUN YOUTUBE'A, YAZIYORSUN OYUNUN ADINI, HOP BİN TANE SPEED RUN VIDEOSU ÇIKIYOR KARSINA. ADAM OYNAMIS BÜTÜN BÖLÜMLERİ, ÇÖZMÜŞ BÜTÜN BULMACALARI, GİZLERİ, SONRA VİDEO-SUNU ÇEKİP EKLEMİŞ SİTEYE. KAYIT İMKANI OLМАYAN-LAP İSE TECRÜBELEPİNİ FORUM SİTELERİNDE YAZARAK PAYLAŞMIS, BÖLÜM BÖLÜM ANLATMIS NASIL OYNANDIGINI MESELA. EKRAN GÖRÜNTÜSÜ KOYMUS, LINK VERMİŞ KAYNAK SİTELERE. SAHANE...

BUNLAR OLMASAYDI NAİF İNSİLİZCE BİLGİMİZLE SILENT HILL'DEKİ (SH) BULMACALARI NASIL ÇÖZERDİĞİ DEĞİL Mİ? SH'DEKİ MESHUR PİYANO BULMACASI MESELA... İNGİLİZCENİZ YOKSA ÇÖZÜLMESİ NEPEDEYSE İMKNANSIZ OLAN BU BULMACA KAÇIMIZI CANINDAN BEZOİRMİSTİR KİMLİP. OYUNUN ÇIKIŞI TARIHTE INTERNETTE BUNUNLA İLGİLİ TÜRKÇE BİR KAYNAK BULMAK BÖYLE DÜRSÜN DAHA OPTADA INTERNETİN İ'Sİ DAHI OLmadıBİNDAN SH ŞİBİ OYUNLAR OYNAMAK CİDDEN İNSANI ÖMÜRÜ TÜKETİYORDU... BU NEDENLE OYUN DERGİLERİNDEKİ STRATEJİ PERİBERLERİ, HİLE SAYFaları COĞAMAÇOK DEBERLİYDİ O ZAMANLAR. AMA BU ANLATTİBİM "BİR TİKLA RAHATÇA ULASIM" YÜZÜNDEN BİR GİDE DEBERİNİ KAYBETTİ... YAZ GOOGLE'A SİMDİ "SILENT HILL PİYANO BULMACASI" DİYE YA DA NEPEŞİYSE O TAKİDİGIN YEP, CEVABI GELİYOR HEMEN. BU RAHATLIK YENİ NESLİ GAYABİ BİR OLUMSUZ ETKILESE DE "AMACINA UYGUN KULLANILAN HERSEY YAPARLIDI"

SİMDİ BÖYLE ANLATINCA "GİZİM ZAMANIMIZDA BURALAR HEP BOSTANDI" DİYEN DEDELER GİBİ OLDUM, AHAVA... SERÇİ DAHA 27 YASINDAYIM AMA ESKİYLE YENİYİ KIYASLADIBİMDA KENDİM İSTER İSTEMEZ YASLI GİBİ HİSSEDİYORUM. BO KUSASI BÖYLE İSTE. TELEVİZYONA BABLANAN "SİYAH KUTU" ATARIYİ DE GÖRDÜ, PLAYSTATION 3'Ü DE... GİPLEYEN ÇABRI CİHAZINI DA GÖRDÜ, GÖRÜNTÜLU KONUŞMA SABLAYAN CEP TELEFONLARINI DA... MEKTUBU DA GÖRDÜ MSN'İ DE... SUSAM SOKABINI DA GÖRDÜ "SABAHLARIN SULTANI SEDA SAYAN'I DA... SİMDİ, BU DEĞİŞİME TANIKLIK EDEN BİRİ OLARAK İSTEMEDEN DE OLSA NOSTALJİ ÇUKURUNA DÜŞÜP DEBeleniyorum... ÜZERİME TOPRAK ATILANA KADAR DA BU BÖYLE DEVAM EDECEK...

PCnet
Şubat sayısı
bayilerde!

Poster, Çıkartma, Kitap ve DVD hediyyeli

KİTAP, DVD, POSTER, ÇIKARTMA VE 3 TAM SÜRÜM HEDİYELİ!

PC
net

bilgisayar ve internet dergisi



2 DEV
POSTER

ANTI
VİRÜS

PC'NI SEÇ!



Mesleğiniz veya ilgi alanınız için en ideal bilgisayar satın almak istiyorsanız, aradığınız tüm bilgiler bu dosyada

- Mimar-mühendis
- Tasarımcı
- Ofis çalışanı
- Ev kolları
- Öğrenci-Öğretmen
- Programcı
- Video-müzik uzmanı
- Oyun sever

Geleceğin teknolojileri

Ölümüzdeki döşeme
karşımıza okumasını
beklediğiniz
yepyeni
teknolojiye
göz gezdiriyorum.

Kablosuz Özgürlük



Daha işlevsel bir kullanım için tasarlanan klavye-fare
setleri, bilgisayar deneyiminizi tamamen değiştirecek.



Her eve lazım 20 yazılım

Windows'u yeni
kurdugunuz
PC'ne
multiplaka
yüklemenizi
başardığınız
20 bedava
uygulamayı
seçtiğiniz



Her yerde müzik

Online
kaynakları
kullanarak
her
zaman,
her yerden
müzik
dinlemek ve topluluklara
katılmak mümkün



SSG ile Sözlük sohbeti

Ekiy SÖZLÜK'ün mimarı
Sadat Kapanoğlu,
PCnet'in konuğu



PCnet'LE

- ✓ DİZÜSTÜ REHBERİ
- ✓ 3 TAM SÜRÜM
- ✓ 3 AYLIK ANTİVİRÜS
- ✓ 2 OYUN POSTERİ
- ✓ 14 ADET ÇIKARTMA

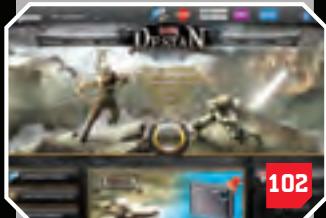
HEDİYE!

Online

2010'un ilk online'i...

World of Warcraft dünyası biraz duruldu sevgili okurlar. Fakat ne kadar durulsa da WoW ile ilgili mutlaka birkaç gelişme oluyor her an. Bu gelişmeleri yine WoW

Günlüğü'nden takip edebilirsiniz. Ayrıca Joygame'in kullanıcıların yüzünü güldürmek için sunduğu JoyPara sistemi ile ilgili merak ettiğiniz her şeyi yine bu sayfalarda bulacaksınız.



102

JoyPara

Joygame, yeni ödeme sistemiyle oyuncuları rahat ettirmeyi amaçlıyor.



WoW Günlüğü

Geçen ayki yoğun tempodan sonra bu ay WoW dünyası daha telaşsız, daha huzurluydu.

104

JOYGAME

Oyunun Tadını Çıkar

The screenshot shows the JoyGame website's main page. At the top, there's a navigation bar with links for Joygame, Tüm Oyunlarımız, JoyPara, PESTEK, oyun+, Üye Ol, and social media icons for Facebook and Twitter. The main banner features a scene from the game Son Destan with a warrior fighting a giant robot. The title 'SON DESTAN' is prominently displayed. Below the banner, there's a large button labeled 'OYNU İNDİR'. To the left, there's a sidebar with links for JoyPara Yükle, Son Destan Kılavuz, Oyunu İndir, and Joy Para Yükle. The right sidebar shows an event calendar with 'ETKİNLİK TAKVİMİ' (Event Calendar) showing 'AKTİF ETKİNLİKYOK' (Active Events None) and the date '24.1.2010'. It also has a section for 'OYUN BİLGİLERİ' (Game Information) and a small image of a character.

Joygame'de JoyPara dönemi başlıyor

JoyPara sizi hangi zahmetlerden kurtaracak? Püf noktaları burada

Bu sayfalarda daha önce bilgi edindiğiniz, Joygame imzalı oyunlarda rahat etmenizi sağlayacak bir uygulama başlıyor: JoyPara. JoyPara sistemi MMO oyunlarında ayrı ayrı satın aldığınız ekstra eşyaları, genel bir nakit sistemiyle satın alma imkanı sunuyor. Bu sistem üzerinde uzun bir süredir çalışıyordu ve nihayet kullanıcıların hizmetine sunuldu. Biraz açacak olursak şöyle bir açıklama yapılabilir. Çeşitli silah paketleri, güç paketleri, tek silahlar, zırhlar, dövmeler, mobil binekler, iksirler, isim değiştirme, bilgileri sıfırlama ve birbirinden farklı daha birçok ürün yelpazesinden seçim yaparak avantaj yakalanacak.

Bilindiği üzere yukarıda saydığımız bu oyunların tamamı tek bir Joygame hesabıyla entegre şekilde çalışmaktadır.

Bu nedenle her oyun için farklı para yüklemekten sadece JoyPara yükleyerek tüm oyunlarda nakit avantajı kazanabilirsiniz. Yani, tek taşla çok kuş. Şu an tüm oyular için hizmet halinde olmasa da çok yakın bir dönemde tüm oyular için hazır halde olması bekleniyor. Wolfteam, Gunbound ve Rakion için başlatılan JoyPara "JP" sistemi Son Destan'ın Şubat ayında tam sürümü geçmesiyle bu oyun için de kullanılabilir duruma gelecek. Aynı şekilde öncümüzdeki yakın dönemlerde Jamia Online da aynı sistemdeki yerini alacak. Joygame yapacağınız şeyin çok basit olduğunu, sadece JP'yi alacağınızı ve istediğiniz oyunun Nakit'ine çevireceğinizi söylüyor.

Gelelim asıl merak edilen kısma, ödeme

şekline. Firmanın açıklamasına göre Joypara e-pin sistemi ile Gamesultan'dan satışa çıkıyor. Çok yakında, Click&Buy ödeme



A large cartoon illustration of a girl with orange hair and green eyes wearing headphones, holding a tablet. The tablet screen shows the text "Aktiviteler ve Keşfedilecek Fantastik Bir Dünya!". Below the tablet, the Joygame logo "Jamia online" is displayed with the tagline "Özel Avatarlar, Hayallinizdeki Eviniz, Hesabınızda, Tıpkı Oyunca一样, Sizin İlli Dünya". Three small thumbnail images are shown below the logo.

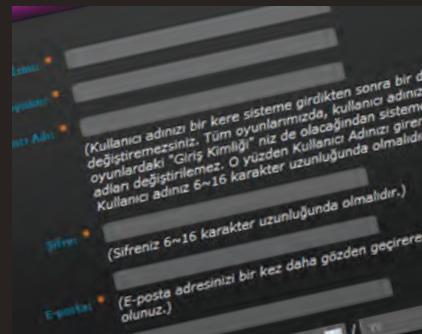
sistemi de aktif hale gelecek ve satın alma seçenekleri coğalacak. Ayrıntılarına gelirsek; Click&Buy ödeme şekli şu: Kredi/Banka kartı, çevrimiçi banka transferi, nakit ödeme ve nakit fonu en kolay, ve güvenli ödeme şekillerinden biri. Click&Buy, internetten risksiz alışveriş yapma şansı tanıyan ve favori ödeme metodunuza uygun ödeme yapabilen çevrimiçi bir cüzdan gibidir. Ödeme seçeneklerinden, kredi/banka kartı, direkt nakit, çevrimiçi transfer ve nakit ödemeyi seçebilirsiniz. Eğer Click&Buy hesabınız yoksa satın alımınızın bir parçası olarak kaydolabilirsiniz. 10TL, 20TL, 30TL, 50TL, 80TL ve 100TL'lik ödeme oranları belirleyen Joygame 30TL ve sonrası için de "JP Bonus" sistemi sunuyor: Belirlenen bonuslar; her 30 TL'lik alışverişinize "%8

Bonus JP", her 50 TL'lik alışverişinize "%10 Bonus JP", her 80 TL'lik alışverişinize "%12 Bonus JP" ve her 100 TL'lik alışverişinize "%15 Bonus JP" hediye şeklinde. Peki JoyPara'nın TL'ye çevirimi nasıl olacak? En basit haliyle şöyle 10 Türk Lirası, 10000 JoyPara'ya bedel. 10, 20, 30,, 50, 80 ve 100 TL şeklinde devam ediyor. Daha fazla bonus seçeneklerine Joygame'in sitesinde ulaşabilirsiniz.

Son olarak, Joygame, JoyPara'nın açılışı nedeniyle "Joygame Böyle Tanıtılır!" adı altında yeni bir etkinlik başlatıyor. Kendi imkanlarınızla, arkadaşlarınızla ya da tek başınıza, Joygame internet sitesinin tanıtımını yapıp forumlarında paylaşırısanız ve en çok beğenilen üç videodan birine sahipseniz JoyPara ile ödüllendirileceksiniz. Birinciye 100000 JoyPara, ikinciye 80000

JoyPara ve üçüncüye de 50000 JoyPara verilecek. Bunların kaç TL'ye denk geldiğini artık biliyorsunuz. Joygame'ye üye olarak tüm fırsatlardan yararlanabilirsiniz.

Kadir Çakır



World of Warcraft Günlüğü

WoW dünyasındaki son gelişmeler...



Geçtiğimiz ay yoğun bir ay geçirmişti hatırlarsanız. Patch 3.3'ü ve Icecrown Citadel'i anlatırken ben yorulmuştum, sayfalar ise yetmemişi. İşte bu yüzden bu ay bir nefes almak adına WoW dünyasına ilişkin daha "rahat" bir yazı hazırlamak istedim. Evet hepimiz biliyoruz, Icecrown Citadel raidi adım adım ilerliyor ve evet biliyoruz ki eninde sonunda Arthas'ı aşağı indireceğiz. Dilerseniz bu ay çığın raid maratonunun dışında neler bizim dikkatimizi çekmiş onlara bakalım.

Warcraft the Movie

Ufak bir detay için bile hergün forumlara bir umutla göz attığımız film projesiyle ilgili bu ay çok önemli ve sevindirici bir gelişme yaşadık. Çocukluğumdan bu yana ciddi bir Spider-Man

fanatığı olduğumu düşündüğümde böyle bir habere nasıl sevindiğime hala şaşırıyorum ama Spider-Man 4 filmi belirsiz bir zamanda çekilmek üzere şu an için ertelendi. Bu haber neden önemli, çünkü Spider-Man 4 filmini çekecek olan Sam Raimi, kısa zaman önce Warcraft filmi için de yönetmen olarak duyurulmuş ancak hangi filmi daha önce çekmeye başlayacağı ile ilgili öncelik tercihini kullanmamıştı. Bu haber ile bir Warcraft filminin çekiminin artık çok daha yakın bir gelecekte başlayacağını söyleyebiliriz. Ben de ne yapamı çok Spider-Man serisinin ilk üç filmini seyreder avunurum. Bu arada film ile ilgili halen başka bir detay açıklanmadı ama çekim mekanının epik bir karakteri olduğu haberinin konuşuluyor olması aklı yeniden Yeni Zelanda ihtimalini getiriyor. (bkz. The Lord of the Rings)

Cataclysm Friends & Family Alpha

Cataclysm paketi gün geçtikçe yaklaşıyor ve 12 Ocak itibarıyle Friends & Family, yani tabiri caizse "aile içi" testlerine başlıyor. Haberin kaynağı Blizzard değil ama yine de kulak kabartmaya değer. Eminim önmüzdeki ay yazımızda bu olası Alpha testiyle ilgili daha elle tutulur bilgiler günüşine çıkışmış olacak.

Yeni yüzüyle WoW Armory

Yenilenen Armory sayfanızda en önemli özellik hiç şüphesiz karakterinizi üç boyutlu inceleyebilmenizi sağlayacak "3D Model Viewer". Burada farklı poz ve animasyon seçenekleri de size preset olarak sunuluyor. Karakterinizi 3D olarak ve tüm oyun içi görsel detaylarıyla bir görmenizi öneririm. Burada



bir takım ek fonksiyonlar ile "default" pozunuzu seçebilir, bu pozunuzun sosyal ağ sitelerinde ya da belki guild sitenizde görüntülenmek üzere "embed" edebileceğiniz kodunu da alabilirsiniz. Karakterine güveniyor ve havasını atmak istiyorsanız hiç durmayın derim. Unutmadan son bir güzellikten daha bahsedeyim, kendinizin ya da başka bir karakterin tüm gelişimine, achievementlarına ve boss kill sayılarına RSS feed olarak abone olabilirsiniz. Özellikle guildlerin bu özelliği sonuna kadar kullanacağınızdaneminim.

Korunun

Bu ay bize öğretti ki artık WoW ya da Battle.net hesabımıza çok daha fazla sahip çıkmalıyız. Bir kaç paragraftır bahsini ettiğim Cataclysm Beta davetiyle ve yenilenmiş Armory sitelerine ilişkin aramalar yaptığınızda gözünüzü dört

açmazsanız bir "phishing" sitesine ulaşabilir ve hesap bilgilerinizi boş bulunup herşeyiye Blizzard kopyası bir sayfaya girebilirsiniz. Özellikle "Battle.net Authenticator" kullanıyor iseniz, bu aldatıcı siteler sizin bilgilerinizle hemen kendisine ait bir Authenticator'ı hesabınıza ekliyor. Siz destek sayfalarından derdinizi anlatana kadar ise karakteriniz üzerinde bir t-shirt bile kalmayacak şekilde soyuluyılıyor. Blizzard'in yakın zamanda ya da bir ihtimal Cataclysm ile birlikte "Battle.net Authenticator" kullanımını zorunlu hale getireceği bekleniyor. Umarım bunu da aşmanın bir yolunu bulmazlar.

Siz de sallantıyı hissettiniz mi?

Cataclysm kapımızda, Azeroth'u tüm coğrafyasıyla değiştirecek büyülüklükte bir olaydan bahsediyoruz. Artık hepimiz etkileyici bir

"Cataclysm World Event" bekłtisi içine girdik diyebilirim. Bu ay işte bu büyük değişimin ilk sinyalleri alınmaya başlandı. Tüm serverlardan kaynağı tam olarak saptanamayan hafif depremlerle karşılaşıldığı haberleri geliyor. Bu depremler, Deathwing'in Azeroth'u parçalamaya ufak ufak başladığını gösteriyor. Olayın biraz derinine indiğimizde "[DND] Shaker" ya da "[DND] Shaker Small" adıyla tespit edilen görünmez moblарın buna yol açtığını görüyoruz. Blizzard'dan ise şu an itibarıyle resmi bir açıklama yok. Ama inanın ben Cataclysm etkisine yavaş yavaş girmeye başlıyorum ve bizi bekleyen şeyleri düşününce korkuya karışık bir heyecan duyuyorum. Unutulmayacak bir "World Event" bizi bekliyor.

Sıkı dur Deathwing, ben geliyorum !

■ **Ömür Topaç**

Erlagral Sängä ROIC PLAYING GÜNLÜKLERİ

Geçen ay başladığım "FRP nedir, oynamak için ne gereklidir?" isimli anlatıma kaldığım yerden devam etmek üzere tekrardan hepинize bir "merhaba" diyor ve lafi çok da uzatmadan yazının devamını sizlerle paylaşıyorum...

DM olmak zor iş azizim

Oyunculuktan daha ziyade, DM'ler için bir giriş yapmayı uygun gördüm zira oyunun hem yönetmenleri, hem de senaristleridir kendileri. Eğer hazırlanmakta olduğunuz oyun herhangi bilinen bir dünya üzerinde geçecekse, DM kişi o dünyaya ait olabildiğince çok bilgiye sahip olmalıdır. Pek tabii bu demek olmuyor ki bilmeden olamaz. Malum, öğreniyoruz ve öğrenirken de DM olarak illaki bizden daha deneyimli oyunculara oyun oynatacağız. Bu durumda "ego" yapmanın anlamsız olacağını göreceksiniz zira bu insanlar size nerelerde hata yaptığınızı tez elden söyleyecekler. Oyunu oynatacağımız dünya hakkında bilgi sahib olmamız sadece "ben biliyorum" demek için değil, dünyanın halihazırda biz oyunculara bahsettiği kurguları kullanabilmek için de çok önem arz etmektedir. Bu hem DM'e, hem de oyuncuya çok büyük bir kolaylık sağlayacaktır. Çünkü ikisi de Ejderha Mizrağı ya da Unutulmuş Diyarlar kitapları okuyabilirler. Bu da demek oluyor ki iki taraf da daha önceden, yazar tarafından tasvir edilmiş bir hayale ortak olabilirler.

DM olarak yeterli bilgiye sahip olalım ya da olmayaçım, bir noktada çok da bir şey ifade etmiyor. Daha önceden de dediğim gibi, sevdığınız ve bildiğiniz mahallenizde geçen bir oyun da oynayabilirsiniz ve bunun için hiç kimse sizi yargılamaz. Hal böyle olunca bize asıl gereken güzel bir senaryo... Oyunun nerede geçtiğini, hangi karakterlere odaklandığını ve kendi içinde neyi nereye bağlayacağını anlatan bir senaryo, DM'in

Senaryo Yazarken

Bulundukları **yeni** tarihinde ne gibi olaylar olduğunu anlatarak başlayın. Son günlerde bulundukları yerde neler olmuş, oyuncuların bilmelerini istediğiniz kadar bilgi verin kendilerine. Devamında hava durumunu ele alın. Yaz mı, Kış mı? Soğuk bir hava mı, yoksa ılıman mı? Birçok deneyimli denebilecek DM'in bile çoğu zaman atladığı ve oyuna derinden etki eden bir durumdur hava. Sonra bulundukları yerin atmosferinden bahsedin, bir - iki alt başlık atın. Kafanızda bir zaman dilimi belirleyin. Günün evelerinden birisi yeterli olacaktır. Oyununuza etki edecek ana NPC'leri belirleyin ve bu karakterler hakkında ufak tefek bir senaryo yazın, akabinde oyun boyunca etrafta olacak diğer NPC'leri belirleyin ki bir anda ihtiyacınız olursa affalamayın.

yapmakla yükümlü olduğu en önemli şevidir. Şöyle ki istediğiniz kadar iyi bir DM olun, yüzlerce fantastik roman okuyun, binlerce oyun oynayın veya oynatın; gelin görün ki iyi bir senaryonuz yoksa bütün bu yaptıklarınız, egonuzu tatmin etmekten daha ileriye gidemez. Senaryo yazmak hiç de sanıldığı gibi kolay bir iş değildir. Unutmayın; burada herhangi bir film senaryosundan bahsetmiyoruz. Çünkü bu senaryonun içerisinde bulunan karakterleri biz yönetmiyoruz. Hepsi birer kişi ve biz sadece senaryoyu genel hatlarıyla işliyoruz. Zaten FRP'nin tam bir sanat olmasının altında yatan en büyük dayanaklardan biri de budur. DM olarak oyunumuzda oynayan kişilerin karşısına çıkan NPC'leri canlandıryoruz, evet ama oyuncularımız karşısına çıkan engellere karakterlerinin davranışacağı gibi tepkilerde bulunuyorlar. Bu durum da DM olmayı gereğinden bir kat daha zorlaştırıyor. Misal; Ahmet'in karakteri bir engelle karşılaştı ve DM olarak o engelden geçmesini istemiyorsunuz. Ahmet ise olaylar karşısında kararlı... Fakat gelin görün ki DM,

Ahmet'in uğraştığı kişiyle ilgili ne bir senaryo yazmış, ne de devamın olacaklar için bir fikri var.

Bu ve benzeri durumlar DM'lerin en korkulu rüyalarıdır. Çünkü "senaryoyu genel yazıyorum, olaylar kendi kendine gelişikçe eklerim" derler ve öyle durumlar olur ki oyun esnasında "bir dakika ara verelim" demekten başka bir şey yapamaz hala gelirler. Bu tarz durumlarla karşılaşmamak için öncelikle oynamayaçığımız gruba karşı dürüst olmalısınız ve oyuncuları sizi DM olarak çok zorlamamasını istemelisiniz. Akabinde, yazdığınız senaryoyu olabildiğince detaylı hale getirmelisiniz. Aksi taktirde oyuncular, sürekli bir yere girmek ve söylenen bir şeyi yapmak zorunda oldukları hissederler, bir müddet sonra da oyundan sıkılırlar. Bu durumsa başka bir alt başlığı meydana getiriyor: Özgürlük. Oyuncularına senaryonun içerisinde özgür oldukları belli etmekle yükümlüsünüz. Nereye gitmeklerini ve neler yapacaklarını DM olarak uzaktan yönetmelisiniz. Malum, bir rol yapma oyunu oynuyoruz. Karakterlerin nasıl karakteristiklere sahip olduğunu zaten biliyorsunuz. Oyuncular da rol yapmakla yükümlü oldukları için onlara ufak yemler atarak, onları senaryonuzun gitmek istediği yerlere çekmeliiniz.

Bir başka alt başlık ise karar verme merciidir. DM olarak olabildiğince doğru kararları vermekle yükümlüsünüz; aksi halde oyunda tartışmalar başlar. Kontrolün sizde olduğunu ve doğru kararları verdığınızı belli edin. Ayrıca olabildiğince adil olun ve birisi oyun esnasında sizi bir şekilde ezmeye ya da yerli yersiz konuşmaya başlarsa tavrinizi koyn. Pek tabii ki oyun içerisinde oyuncuların çok DM'in oyunu takip etmesi gerekmektedir. Oyuncularına gözü sürekli DM'in üzerinde olacaktır. Oyunun mantıklı bir şekilde ilerlemesi için bazı hareket ve oyuncunun yapmak istediği etkileşimler için kuralları kullanmaktan çekinmeyin. Eğer D&D oynuyorsanız, oyuncularına bolca "d20" zar kullandırın. Yalnız bu da demek olmuyor ki her eylemde zar atsınlar, bakalım yapabiliyorlar mı? Hayır; sadece spesifik ve DM olarak yapılması uygun gördüğünüz yerlerde zara baş vurun. Buradaki asıl amaçsa hem iyi bir DM olduğunuzu göstermek, hem de oyuncunun kurallar çerçevesinde oynandığını oyuncuya empoze etmektir.

DM olarak yapmanız gereken en önemli şeylerden bir başkası ise konuşmak! Sürekli konuşmalısınız. Bunu yaparken ne çok hızlı, ne de çok yavaş olmalısınız. Ayrıca güzel bir Türkçe'ye sahip olmanız gerekmekte ki karşınızda insanlar ne dediğinizi anlasın. Oyunu



Ne dinledim

Bir süredir dinlemeye ara verdığım Garmarna adlı gurubu sabit diskimin unutulmuş yerlerinden tuttum, çikardım. O kadar çok özlemişim ki bir haftadır aralıksız dinliyorum. "Kimdir bu Garmarna?" diyenleriniz olduğuna eminim. 1990 yılında kurulmuş olan gurup, İsveçli bir

folk rock gurubudur. İskandinav müziklerinden bolca etkilenmişleridir. Rock kısmından daha çok folk kısmının ağır bastığını da hemen belirteyim.

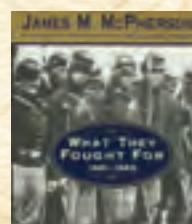


oynattığınız insanların hayallerinde yaratacakları dünyayı ve çevreyi sizin sözleriniz kurgulayacak. Sürekli tasvir edin ve oyuncularınızdan tasvir etmelerini isteyin. Böylelikle içinde bulunduğu anı çok daha net halay edebilirsiniz. Ayrıca sizin konuşuyor olmanız, oyuncuları da cesaretlendirecektir ve oyuna ilgilerini artıracaktır.

Son olarak, oynattığınız oyunlarda varsa maket - model, yoksa da kağıt üzerinde yapacağınız çizimlerle açıklamalarda bulunun. Malumunuz, halay ediyoruz ve oyun esnasında kimin nerde olduğunu açıkça söylemek zordur. Ayrıca olası bir hile olmaması için ("Yok abi, ben arkadaydım!" ve "Olur mu hocam, daha demin goblin solda dedin" gibi), yazılı ya da görsel materyaller kullanılması herkesi mutlu edecektir.

Ma illa DM'ler

Sevgili Dungeon Master adaylarım için bir şeyle karaladım bu ay. Şöyledir bir bakınca iyi - kötü yapılması gerekenleri yazdığını düşünüyorum. Illa ki atladiğım ve unuttugum başlıklar vardır. Fakat birçoğu yazmaktan daha çok, uzun uzadıya konuşulması gereken konular. Önümüzdeki ay da oyuncular için bir - iki kalem oynatacım. Merak ettiğiniz herhangi bir konu olursa mail adresimi biliyorsunuz. ■



Ne okudum

Savaş tarihinde ciddi boyutlarda yer tutan ve iç savaş dönemini anlatan, "What They Fought For" isimli kitabı okudum. Amerikan İç Savaşı'nda olan biteni hem çok farklı bir açıdan, hem de çok derinden anlatıyor kitap. Çok kısa olmasına rağmen, kitap yazılmıştır kullanılan materyaller direkt olarak o dönemin askerlerinin yazdıkları mektuplardan ve günlüklerden yola çıkararak derlenmiştir. Pek tabii ki yapılan araştırmanın büyülüğini kitabı okudukça çok daha iyi anlıyorsunuz. "Biz kimiz ve ne için savaşıyoruz?" sorusunun insanı şaşırtan cevaplarını bulmak isteyenlere...

blue Jean



HER AY 3 DERGİ + 6 DEV POSTER

POSTERLER KESHA RIHANNA YÜKSEK SADAKAT SEBNEM FERAH
BLACK EYED PEAS 30 SECONDS TO MARS

**HERKESE
ÖZEL
KUTUSUNDA
PUZZLE**

SELENA GOMEZ YA DA
ROBERT PATTINSON



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



Donanım

Evinizde 46 inçlik bir yer açın!

Cünkü Samsung, böylesine bir alanı fazlaıyla hakeden bir ürünle çıktı karşımıza. Recep'in test odasına girer girmez devasa boyutıyla bizi selamlayan Samsung UE46B8000XW, birbirinden etkileyici özellikleriyle zengin bir menü sunuyor kullanıcuya. Görüntü kalitesine, kablosuz bağlantıyla, zengin giriş / çıkış seçeneklerine ve fazlasına tek bir ürünle sahip

olmak istiyorsanız, bu ürünü kaçırmayın ama önce bir Recep'i dinleyin.

Öte yandan yavaş yavaş herkesin Windows 7'ye geçiş yaptığı bir dönemde, kullanıcıların aklına takılan sorular da oluyor tabii ki. Bu konuda insanlara yol göstermeyi kendine görev edinen Recep, belli başlıklar altında sizi rahata kavuşturuyor.



Aklınıza Takılan Windows 7 Soruları

Bugüne kadar geliştirilen en iyi Windows olan Windows 7 hakkında aklınıza takılan sorular...



Teknik Servis

Hangi ekran kartını almalıyım? 32 bit mi, 64 bit mi? Sistemin bu oyunu çalıştırır mı?

Samsung UE46B8000XW

Samsung, bugüne kadar beynimize kazınan televizyon kavramını ortadan kaldıracak bir ürünle bizi büyüledi.

112



Aklınıza Takılan Windows 7 Soruları

Kafanızdaki soru işaretlerini kaldırıyoruz

Windows 7'nin piyasaya çıkışlarıyla birlikte oyuncuların hızla bu yeni işletim sistemine geçtiğini görüyorum. Steam'in istatistik sayfasına girdiğimde bütün sonuçlar Windows 7'yi işaret ediyor. Söz konusu daha yeni çıkışına karşın Windows 7 64 Bit daha şimdiden bütün oyuncuların %15'i tarafından kullanılmaya başlamış ve bu oran inanılmaz bir hızla artıyor. %44 ile pastada en büyük paya sahip olan XP ise en büyük oranda düşüşe sahip işletim sistemi. Tabloyu kısaca özetlemek gerekirse oyuncular XP'yı bırakıp birer birer Windows 7 64 Bit'e

geçiyor. Ben de bu sayıda sizlerin Windows 7'ye geçmeden önce aklınızda oluşan soruları cevaplayıp her şeyi açıklığa kavuşturma gereği duydum. Recep Baltaş

Windows 7'nün Türkçe sürümü çıktı mı?

Daha önceki işletim sistemlerine baktığımızda XP ve Vista'nın ilk olarak beş dilde çıktığını görüyoruz. Windows 7 ise 22 Ekim 2009'da, bütün Dünya'da çıktıği anda ülkemizde de Türkçe

olarak çıktı. Yine Windows 7'nin Ultimate sürümünü kullanan kullanıcıların istediği dil paketini indirip bilgisayarlarını istediği dilde kullanabileceklerini de eklemek istiyorum.

Windows 7 satın alacağım fakat kurarken eski verilerimin ve programlarının silinmesini istemiyorum. Nasıl bir yol izlemeliyim?

Bunun için iki adet yöntem mevcut. Eğer sıfırdan bir kurulum yapacaksanız dosyalarını "D" sürücüsüne, yani sabit diskiniz işletim sistemi kurulu olmayan bölümne yedeklemeniz yeterli olacaktır. Kurulum esnasında da sadece "C" sürücüsünü biçimlendirip "D" sürücüsüne dokunmadığında verileriniz güvende olacaktır. Bir başka yöntem ise yükseltme yapmak. Kullandığınız Vista işletim sisteminin türüne göre 32 Bit veya 64 Bit sürüm DVD'sini taktiktan sonra yükleme ekranında kurulum tipi olarak "Yükseltme"yi seçmeniz yeterli. Akabinde Vista'da yer alan bütün programlarınız, oyunlarınız ve kişisel dosyalarınız aynen Windows 7'de de çalışacaktır. Kurulum sonrasında çalışmayan bir yazılım veya sürücü olursa bunları üreticinin web sayfasından güncellemeniz yeterli olacaktır. Windows 7'nin kendisinin de sürücülerini otomatik güncellediğini belirtelim.

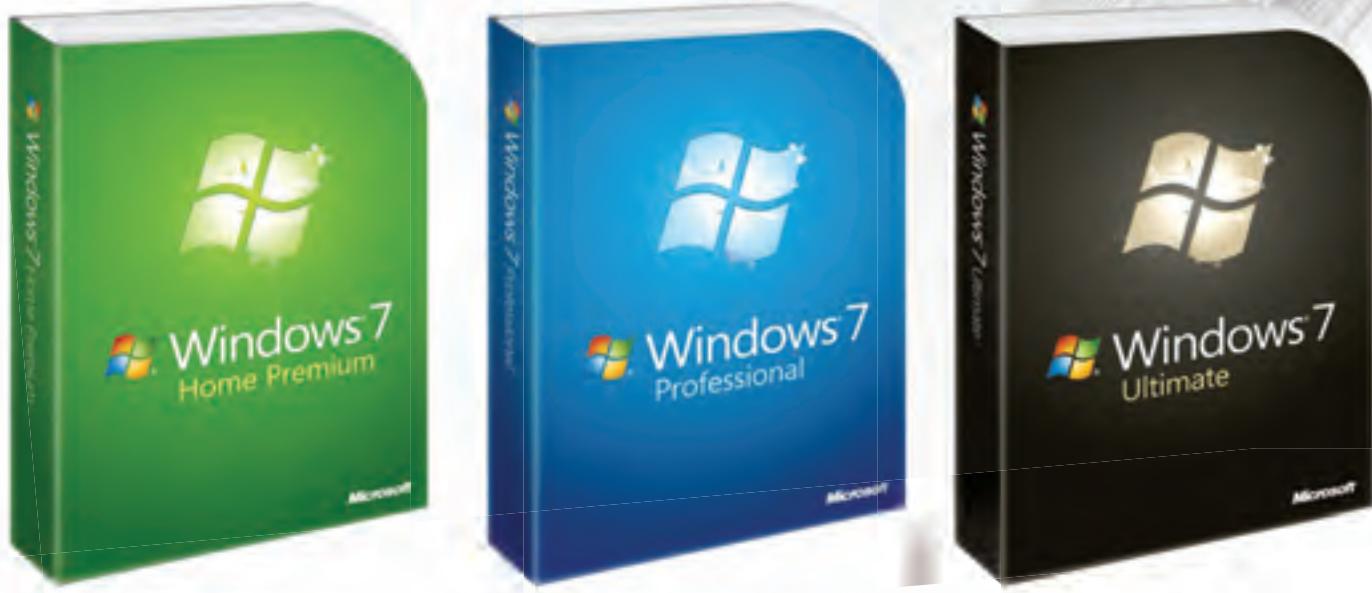
Windows 7 içinde hangi Media Player sürümü mevcut? Videolarımı sorunsuz oynatmak için neye ihtiyacım var?

Windows 7 içerisinde gelen Media Player sürümü temel anlamda 12. Sürüm. Tam sürüm numarası ise 12.0.7600.16385. Video oynatma konusunda ise Windows 7'nin kendi içerisinde hâlihazırda birçok codec'in geldiğini söyleyebiliriz. Fakat bazı





Games for Windows®



video biçimleri sistem tarafından doğrudan algılanmadığı için tavsiyem K-Lite Codec Pack'ın son sürümünü kurmanızdır. Bu yazılım ile birlikte Media Player Calssic Home Cinema sürümü geldiği için ek bir oynatıcıya ihtiyacınız yok. Ayrıca Codec kurulumunu yaptıktan sonra videolarınızı yine Windows Media Player ile de oynatabilirsiniz.

Windows 7 32 Bit mi yoksa 64 Bit mi kurmalıyım?

64 Bit Windows kurmadan önce ilk olarak işlemcinizin bu işletim sistemini destekleyip desteklemediğini bilmeniz gerek. Bu işlem için "Securable" adlı ufak bir yazılımdan yararlanabilirsiniz. Yazılımı <http://www.grc.com/securable.htm> adresinden indirebilirsiniz. 64 Bit Windows 7 kurmadan önce RAM miktarınızın 2 GB ve üstü olduğundan da emin olun. Eğer bu iki özellik sisteminizde var ise Windows 7 64 Bit kurmanızı, özellikle performans ve güvenlik açısından şiddetle tavsiye ediyorum. Ayrıca Windows 8'in 32 Bit sürümünün çıkmayacağını da belirtiyim.

64 Bit kurdum fakat kurduğum programlar "Program Files x86" klasörüne kuruluyor. Nedir bu klasör?

x86, eski 32 Bit mimarinin teknik adıdır. Kurduğunuz yazılımlar eğer 32 Bit ise x86 klasörüne kurulacaklardır. Kurulum esnasında, yazılımin kurulacağı klasöre elle müdahale etmeyein. 32 Bit yazılımlar 64 Bit'te de sorunsuz çalışmaktadır.

XP'de çalışıp da Windows 7'de çalışmayan bir yazılım olursa ne yapacağım?

İlk olarak çalışmayan yazılıma sağ tıklayın ve "Özellikler"

deyin. Daha sonra "Uyumluluk" sekmesine gelin. Buradan "Uyumluluk modu"nu Windows XP Service Pack 2 veya Service Pack 3 seçip "Tamam'a tıklayın. Daha sonra yazılımı tekrar çalıştırmayı deneyin. Eğer yazılım hala çalışmıyorsa yine sağ tıklayıp "Yönetici olarak çalıştır" deyin. Yazılım hala çalışmıyorsa, yazılımı üreten firmmanın web sayfasından eğer varsa güncellemelerini veya yeni sürümünü indirip kurun. Şimdiye kadar Windows 7'de çalışmayan bir yazılıma rastlamadığımı söylemiyorum. Bütün bu bahsettiğim oyuların için de geçerli. Age of Empires II dahi Windows 7 altında sorunsuz çalışıyor.

Windows 7 "XP Mode" nedir?

XP Mode, Windows 7'nin içinde aynı bir oyun veya bir program gibi çalışan Windows XP Professional sürümüdür. Bu sürüm VirtualPC adındaki bir sanal PC yazılımı içinde çalışır. Burada amaç, yukarıda bahsettiğim çözümlerin işe yaramadığı durumlarda programların Windows 7 yerine, bu sanal XP içinde çalıştırılmasıdır. Piyasadaki yazılımların çoğu Windows 7'de sorunsuz çalıştığı için bu özellik şirketler için düşünülmüştür. Eğer çalıştırımadığınız bir yazılım varsa, XP Mode yükleyene kadar DVD'den sabit diske Recep Baltaş'a danışabilirsiniz. Tüm bunların öncesinde yazılımın yeni sürümü olup olmadığına mutlaka dikkat edin.

Windows 7 kurduktan sonra eskiden görünen sürücülerimden biri kayboldu. Nasıl bu sürücüyü devreye sokabilirim?

Zamanında XP'nin yanlış disk bölüm oluşturmaları yüzünden bu tür ufak sorunlar çok nadir de olsa

bazı kullanıcıların başına gelebiliyor. Bu sorunu çözmek için "Denetim masası > Yönetimsel araçlar > Bilgisayar yönetimi"ne girdikten sonra sol kısımdan "Disk yönetimi"ne girin. Kaybolan sürücüyü burada görebileceksiniz. Sağ tıklayıp harf ata demeniz ve gerekli adımları takip etmeniz yeterlidir. Artık bu sürücüyü "Bilgisayar"da görebilirsiniz.

Windows 7 aşırı CPU kullanıyor, sorun nerede?

Bu sorun genelde eski BIOS'lardan veya eski sürücülerden kaynaklanıyor. Öncelikle şunu bilmenizi istiyorum: kesinlikle işletim sisteminiz kurduktan sonra CD'den sürücü kurmayın. Eğer Windows 7 ağ kartınızı tanıtmaya doğrudan Windows Update'ı girin ve Windows 7'nin bilgisayarınızda parçalar için en güncel sürücülerini indirmesini sağlayın. CD'lerdeki sürücüler eskidir ve Windows 7'de sorun çıkartabilirler. Eğer bir bileşenin Windows 7 sürücüsü yoksa Vista sürücüsünü kurabilirsiniz. Fakat sakın XP sürücüsünü kurmayın. Bu hem donanım çıkışması yaratarak işlemcinin aşıri kullanılmasına hem de mavi ekran sorunlarına yol açacaktır. Unutmayın, sürücülerini daima üretici firmانın sitesinden indirin. Çin mali ürünlerin desteği olmadığı için bir ürünü satın alırken web sayfasının olduğundan ve sürücünün güncellendiğinden mutlaka emin olun. Sürücülerini güncelleme karşın sorun devam ediyorsa yongayı seti sürücüsünün kurun. Sorun hala devam ediyorsa her zamanki gibi bana bir mail atın, hemen yardımcı olayım. ■ Recep Baltaş



Samsung UE46B8000XW

Aklınızdaki TV kavramını unutun

Daha önce sizler için LG'nin LED monitörünü enine boyunca incelemiş ve oyuncular için neler sunduğunu gözlere önüne sermiştık. Hazır LED teknolojisi aramıza girmiştir ve ülkemizde HD yayın yapan kanal sayısı bir elin parmaklarına ulaşmaya başlamışken, bu ay da Samsung'un yeni LED TV'si UE46B8000XW'ya bir göz atalım dedik. Üründü incelemeye başlamadan önce HD görüntünün bağımlılık yaptığını itiraf etmeliyim. Ufak bir örnek vermek gerekirse, ofisteki bir arkadaşımıza bir - iki adet HD film izlettikten sonra tam bir bağımlı haline geldiğini ve artık DVD kalitesinin, gözüne çamur gibi geldiğini söylemeye başladı. İnanılmaz ama bir başka arkadaş da "HD bağımlı" yapıyor, standart TV çözünürlüğünden zevk alamıyorum sonra; lütfen ben isteyken izlemevin şunu!" diyerken televizyonu zorla kapattırdı. Ben uyarımı yapıyorum: Yüksek tanımlı görüntü bağımlılık yapıyor. Bu işin sonu size pahalıya patlayacak bir Blu-ray film arşivine kadar gidebilir!

Uyarımızı yaptığıma göre UE46B8000XW'nunzelliklerine bakılabiliriz. Daha az güç tüketen, yüksek kontrast oranı ve parlaklığını sağlayan LED teknolojisi sayesinde arka aydınlatma olarak floresan ihtiyaç duymayan LED TV'ler, klasik LCD televizyonlardan çok daha ince bir yapıya sahip. Samsung UE46B8000XW da bu bağlamda inceliği ile çitkirildim bir yapıya sahip. 46 inçlik bu televizyon sadece 29,9 mm inceliğinde. Öyle ki ürün, duvara astığınızda bukalemün gibi tablo şeklinde bürünüyor diyebiliriz. Tabii ki bu tablonun çözünürlüğünün Full HD, yani 1920 x 1080 olduğunu belirtelim.

Geniş görüntüleme açısıyla neredeyse 80 derece açıdan bile net bir

görüntü sağlayan Samsung UE46B8000XW'nun parlaklığı da ortalama 350 cd/m² ile oldukça yüksek. Tüm bunlara ek olarak televizyon, bir de 200 Hz'lik görüntü tazeleme oranına sahip. Görüntü kareleri arasına geçiş kareleri ekleyen teknolojisiyle beraber bu tazeleme oranı, hızlı geçişler olan spor müsabakalarında veya aksiyon filmlerinde de akıcı bir görüntü ortaya koymuyor. Tüm bu özellikleriyle Samsung UE46B8000XW için, görüntü kalitesi ile piyasadaki en iyi HDTV'lerden biri diyebiliriz. Samsung UE46B8000XW, söz konusu ses olduğunda da üzerinde bulunan iki adet ve SRS TruSurround HD ve Dolby Digital Plus teknolojilerini destekleyen 10W'lık hoparlörleriyle yüksek seviyelerde bile yeterli kaliteyi sağlıyor. Fakat gerçek çevresel ses deneyimi için iyi bir ev sinema sistemi almanız gerektiğini söylememem gereklidir.

Samsung UE46B8000XW, karşısına geçip "Dest-i İzdıvac" izlediğiniz televizyonlardan farkı olarak yenilikçi teknolojilerle donatılmış bir ürün. Örneğin; DLNA teknolojisi sayesinde video kayıt cihazınızdaki ya da ağa bağlı bilgisayarlarınızdaki görüntüleri televizyona aktarmak için iki mouse tıklaması yeterli. Ağ üzerinden veri aktarımı, sizi filmi Blu-ray ya da DVD gibi medyalara yazma ya da HDMI kablosu takma derdinden kurtarıyor. Eğer ethernet kablosuyla da uğraşmak istemiyorsanız, televizyonun arkasında yer alan USB girişine kablosuz ağ adaptörünü takıp kablosuz ağ üzerinden de televizyona içerik aktarabilirsiniz. Samsung'da Internet@TV özelliği de mevcut fakat bu hizmet diğer birçok hizmette yetim muamelesi gördüğümüz gibi yine Türkiye'de kullanılamıyor. Üründe görüntü ve ses aktarımı için kullanabileceğiniz başka bir yerse USB yuvası. Bu yuvaya takacağınız bir taşınabilir sabit diskin veya flaş belleğin içinden

deki video dosyalarını Samsung UE46B8000XW oynatabiliyor. Üstelik NTFS desteği sayesinde 10 GB'lık filmler bile Samsung için cerez sayılıyor. Tabii ki televizyonun eğlence merkezi olma özelliği bununla bitmiyor. Samsung UE46B8000XW'nun kendine has işletim sistemi, resim slayt gösterisi ve müzik çalma gibi özelliklere de sahip. Televizyonun içindeki 2 GB'lık flaş belleğe Salvador Dalí'nin resimlerini atarak cihazı gerçekten de bir tablo gibi kullanabilirsiniz. Bunun dışında Samsung, ufak tefek birkaç oyunu da televizyonun içine koymuş. İşletim sistemi güncellemesiniyle USB'den kolayca yapılabiliyorsunuz. ■ Recep Balttaş

Samsung UE46B8000XW



- + Görüntü kalitesi
- + Kablosuz bağlantı
- + Zengin giriş / çıkış seçenekleri
- DTS desteği yok

Fiyat: 6599 TL
İthalat: Anadolu Elektronik
Web: www.anadoluelektronik.com.tr
Puan: 9/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ecran	46 inç
Çözünürlük	1920 x 1080
Teknoloji	LED
Tazeleme hızı	200 Hz
Boyutlar	1,131 x 757 x 277 mm
Ağırlık	22,8 kg
Ses efekt sistemi	SRS TruSurround HD & Dolby Digital Plus
Ses gücü (RMS)	2 x 10 watt
Yayın desteği	DVB-T/C, MPEG-4, dahili Tuner



Teknik Servis

2010'a girdiğimiz şu günlerde yepyeni teknolojilerle birlikte hayatımıza yepyeni sorunlar da girmiş oldu. Bugün eğer 2010 yerine 2100'e girmiş olsaydık (Bu kafayla bunu biraz zor görürüz.) ve kendi kendini tamir edebilen süper bilgisayarlar bile icat edilmiş olsaydı, ben yine burada soru cevaplıyor olacaktım. "Neden?" derseniz eğer bir işin içinde insanoğlu varsa o işte bir soru veya sorun daima var olacaktır.

S: Geçenlerde bir internet kafeye gittik. Arkadaşım Crysis Warhead'i 1920 x 1080 çözünürlükte 8x AA ve very high ayarında 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. Bende düşündüm, taşındım. İşinse takılma olur, neden kalite bozulsun değil mi? Acaba bunun nedeni grafik kartı sürücüsünün güncel ya da yüklü olmaması olabilir mi? Ayrıca araştırdım ve Sapphire HD 4850 adlı altında birden fazla çeşitte kart gördüm. (Soğutma sistemi anlamında.) Bu bir diğer neden olabilir mi? Bu arada ben oyuna "devmode"da girdim yanı oyunun masaüstü ikonunun özelliklerindeki uzantısına "-devmode" ekleyip girdim. Sence bu yüzden kalite bozulmuş olabilir mi? Ben Asus EAH-HD4850 almayı düşünüyorum, tek slot'lu. Soğutma sisteminin görünüşü Sapphire ile aynı, bu kartı seçmemim tek nedeni ise Smart Doctor. Sence Zotac GTS 250 mi alayım, yoksa Asus EAH-HD4850 mi ya da Sapphire HD 4850 mı? Ozan Temel

C: Merhaba, bu sorunun kaynağının iki nedeni olabilir. İlk olarak sorun büyük ihtimalle çözünürlük ile ilgili. Eğer monitör LCD ise ve oyuncunun çözünürlüğü de o ekranın desteklediği en iyi çözünürlüğe ayarlı değil ise bu tür bozuk bir görüntü ile karşılaşman çok doğal. İkinci ihtimal ise doku ayarının düşük olması. Eğer bütün ayarlar high olmasına karşın gelişmiş ayarlar kısmına girip doku ayarlarını da yükseltmediysen grafiklerin kötü olması 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. Zira eski kartlar, özellikle GTS 250, yeni kartlara nazaran çok güç tüketiyorlar ve buna karşın ne performans ne de görsellilik sunabiliyorlar. Bu arada Zotac ile Sapphire'in aslında aynı firma olduğunu pek çok kişi bilmez ama gerçek bu.

S: Bir dizüstü bilgisayar almak istiyorum.

Aklımda en baştan beri HP Pavilion dv1300 serisi vardı. HP Pavilion DV6-1390ET almayı düşünüyordum. Core 2 Duo P8800 2,66 Ghz işlemci, 8 GB'a kadar DDR3 bellek desteği, Radeon HD 4650 grafik kartı ile 1 GB atanın DDR3 ile 2815 MB'a kadar toplam grafik belleği ile tüm ihtiyaçları karşılayacağını düşünüyordum. Hala düşünüyorum. Fakat dört çekirdekli HP Pavilion'ları gördükten sonra acaba ölü bir ata mı para yatırıyorum diye içimden geçmemi degil. HP Pavilion DV6-2060ET, Core i7-720QM işlemci, 4GB DDR3, NVIDIA GeForce GT 230M ile 1 GB atanın DDR3 ile 2815 MB'a kadar toplam grafik belleği ve Blu-ray oynatıcısı ile yeni gözdem oldu. Sizce i7 işlemciler için çok mu erken. Ya da HP'nin i7-820QM işlemci kullanmasını mı beklemeliyim? Son olarak hani hep diyorsunuz ya ekran kartında MB önemli degildir diye; HP'nin i7 işlemciler bilgisayarlarında Radeon HD 4650 yerine GeForce GT 230M kullanması sizce olumlu mu? Goktuğ Dervişoğlu

C: Merhaba, ekran kartında belleğin önemini olmadığı her fırsatı vurguluyorum. 2815 MB bellekten bahsediyorsunuz. Bu bellek miktarına ihtiyaç duyan bir oyun piyasada bile yokken bu belleği hem HD 4650'nin hem de GT 230'un işleyebilmesi imkansız. Yine bu belleğin sistem belleğinden alınacağını düşündüğümüz için ve sistem belleği de ekran kartı belleğine göre yavaş olduğu için bu bellek size sıfır performans getirecektir. GT 230M, HD 4650'den çok çok daha yavaş bir kart. Core i7 işlemciler çok performanslı olmasına karşın nVidia GT 230M sistemi frenleyecektir. Size tavsiyem az bekleyin ve Core i7 işlemcili, Mobility Radeon HD 5000 serili DirectX 11 destekli bir dizüstü alın.

S: 1. Bilgisayarı yaklaşıktı dört ay önce aldım Özellikleri: Windows Vista Home Premium, 4 GB RAM, (Ama maalesef 32 bit işletim sistemi kullanıyorum.) GeForce GT 120M 1 GB, (Yani ekran özelliklerinde 2 GB yazıyor 1254 MB'ı paylaşan.) Intel Core 2 DUO CPU 8700, 2.53 Ghz ve Asus marka bu dizüstü bilgisayarı 1.600 TL'ye aldım. Sizce fiyatı iyi mi? 2. Ekran kartı sizce güzel mi? 3. Bilgisayarımın CD-ROM'u

bozuldu. Donanımsız bir şey değilmiş, sorun Kayıt Defteri girdilerinden kaynaklanıormuş (Yani orada öyle yazıyor.) Ben bu sorunu nasıl düzeltelim? 4. Bilgisayarı bilir gibi görünen ama pek bilmeyen bir kullanıyorum. Bilgisayarı nasıl 4 GB RAM kullanması için 64 Bit'e yükseltilirim? 5. Ve sizce oyun oynamaya için iyi / uygun bir dizüstü mü? Utku Sivaslioğlu

C: Merhaba, öncelikle fiyat çok kötü zira nVidia GT120 düşük ve zayıf bir ekran kartı. Daha önce dergide binlerce kez ekran kartında belleğin önemini olmadığını urguladım ama sanırım gözünüzden kaçtı(!). 1600 TL'ye Samsung'un veya diğer markaların çok daha performanslı HD 4650 ekran kartına sahip modelleri varken ve ben bunun incelemesini dergide de yayınlamışken bu düşük ekran kartlı sisteme 1600 TL harcamakla hata etmişiniz. Sizin ekran kartınız ile HD 4650 arasındaki farka buradan bakabilirsiniz: <http://tinyurl.com/farkvar> Benzer fiyatta oyunlarda çok daha yüksek performans sunabilen bu ürünü alabileirdiniz: <http://tinyurl.com/farkvar2> DVD-ROM'un nasıl çalışmadığı konusunda daha ayrıntılı bilgi verebilirseniz sevinirim. Zira Kayıt Defterinde DVD-ROM ile ilgili binlerce girdi mevcut. Sisteminizi 64 Bit'e yükseltmek için sıfırdan, 64 Bit bir işletim sistemi kurmanız gereklidir. Bu kurulumu yaptuktan sonra DVD-ROM da sorunsuz çalışacaktır ve RAM'ler artık 4 GB gözükecektir. Dizüstünüz oyuncu oynamak için uygun fakat ekran kartınız eski 9600 M GT'den bile yavaş. Dergide yazdıklarımı okumanız çok güzel bir şey fakat bir de bunları uygulamaya geçirip ekran kartlarını hala belleklerine göre değerlendirmesiniz yazdıklarım daha iyi amacına ulaşır ve sizin kazıklamaya çalışan firmalar emeline ulaşamaz diye umuyorum. Dost acı söyle, bir sonraki seçiminizde daha iyi araştırmanız dileğiyle.

S: Sistemim: İşlemci Intel Q6600, anakart Asus Maximus Formula, ekran kartı Asus 8800 GT 1024 MB, RAM 2x1 GB OCZ. Sistemin RAM'ını 3 veya 4 GB yapmak istiyorum bu

En Saçma Donanım Soruları

nVidia ekran kartları Intel işlemcilerle, ATI ekran kartları da AMD işlemcilerle daha iyi çalışıyordu, doğru mudur?

Eğer bu dört firma Türk firması olsaydı cevabı % 100 evet olurdu. Fakat bu firmaların anavatansı Amerika'da bu tür birbirini kayırma ve teknellik durumları tamamen suçtur ve firmaya anında dava açılır. Intel'in geçtiğimiz yıllarda firmalara baskı yaparak kendi işlemcisini kullanmaya zorladığı iddiasını ortaya atan AMD'den sonra Amerikan mahkemelerinde Intel'e teknellik davası açıldı. Davayı kaybeden Intel ABD hükümetine büyük

bir meblağ ödemek zorunda bırakılınca AMD ile anlaşma yoluna gitti ve AMD'ye belli bir miktar tazminat ödeyerek olayı tatlıya bağladılar. Uzun sözün kısası nVidia ekran kartları Intel işlemcilerle, ATI ekran kartları da AMD işlemcilerle daha iyi çalışması gibi deli saçması bir şey mümkün değil. İstediğiniz kombinasyonu yapabilirsiniz.

En iyi Anti-Virüs yazılımı hangisi?

Öyle bir şey yok. Unutun gitsin. Dünya üzerindeki hiç bir Anti-Virus (AV) yazılımı size %100 güvenlik vaat edemez. Bunun en büyük nedeni de sizsiniz. PC'yi kullanan, bağlantılarına tıklayan, dosyaları

indiren, e-postaları cevaplayan kişi siz olduğunuz sürece AV'ler bir yere kadar koruma sağlayabilirler. O yüzden sakin bilgisayardır çok iyi bir AV var diye başında buyruk PC kullanmayın. Kişisel tercihimiz soracaksız olursanız ücretsizler için Kaspersky IS ve Norton IS, ücretsizler için de Avira, Microsoft Security Essentials ve Panda Cloud.



Sistem Gereksinimleri



Mass Effect 2
Güncel bir işletim sistemi isteyen Mass Effect 2 için XP kullanıcılarınız, Service Pack 3, Vista kullanıyoðanız Service Pack 1 gerekiyor. Windows 7 kullanıcıları ise doğrudan kurup oynayacaklar. Tavsiye edilen bileþenler arasında 2.6 Ghz çift çekirdekli işlemci, 2 GB bellek ve üst sınıf, örneğin x800 sınıfından 8800 GT veya HD 4850 ekran kartı ve güncel DirectX sürümü* yer alıyor.



GT ve 9 GB disk alanı rahat bir oyun için şart.

Divinity II
Minimum sistem gereksinimlerinde oyunlar zevkli olmayacağı için tavsiye edilenleri yazdığını belirtmek isterim. Divinity II de çift çekirdek 2.6 Ghz işlemci, 2 GB RAM ve XP, Vista 7'de rahat çalışıyor. Tabii ki en önemli ekran kartınızın üst sınıf yanı saðdan ikinci rakamı 8 olmalı. En az HD 3800 veya 8800



kartının yanında 3.5 GB disk alanı gerekiyor.

Twin Sector
İşletim sistemi olarak güncellik çitasını daha da yüksekt ñ Twin Sector, XP SP3, Vista SP2 veya 7 diyor. 2.4 Ghz çift çekirdekli işlemci. 1 GB bellek, shader model 2.0 destekli ATI 9600 veya nVidia 6600 ekran

*XP, Vista ve 7 kullanıcıları: Birçok oyunun sorunsuz çalışması için gerekli olan DirectX 9 güncellemelerini almak için aşağıdaki adresden DirectX Web Installer'ı indirip çalıştırmanız gerekmektedir. Araç, gerekli güncelleþirmeleri kontrol edip doğrudan internetten indirecektir. DirectX Web Installer: <http://tinyurl.com/directxweb>

yüzden RAM setinin aynısını veya teklini almayı düşünüyorum. Fakat hala kararsızım 4 GB günümüz oyunlarını düşünürsek gereklimi 2 GB daha uzun süre yeter mi? 4 tane 1 GB'lık mı daha iyi olur 2 tane 2 GB'lık mı? Ikisi arasında çok performans farkı olur mu? 3 GB yaparsam nasıl olur? 2 Sistemim bu ama hala XP kullanıyorum ve artık Windows 7 ye geçmem gerektiğini düşünüyorum. 32 bit mi 64 bit mi alıam gerekiþine karar veremedim. 64 beni oyunlar ve yazılımlar çalışmayabilir diye endişelendiriyor eğer RAM miktarını 3 GB'in üstüne çıkarmayacaksam 64 illa gereklî mi?

Ali Gürbaþ

C: Günümüz oyunları için daha önce dergide çok defa üzerinde durduğum gibi 4 GB şart.
Ekran kartı söz konusu olduğunda 512 MB'lık model yerine gereksiz yere 1 GB'lık modeli satın alabiliken söz konusunda RAM olunca neden sorguladığını anlayabilmiş değilim.
Gerekli yere para harcamaktan çekinip gereksiz yere yatırırmışsınız. Üstelik ekran kartlarında belleğin beþinci sırada olduğunu, önemli olmadığını hep vurgulamışındır.
Öte yandan bellek modüllerinin en iyi performansa çalışabilmesi için Dual Channel yani çift kanal modda çalışmalar gerekiyor ve bu da kitler ile mümkündür. Size

tavsiyem, bütçeniz varsa 2 x 2 almanız, yoksa da aynı kitin 2 x 1 sürümünden bir tane daha amanızdır. 64 Bit işletim sisteminde 32 bit bütün yazılımlar -en azından benim bilgisayarımda- sorunsuz çalışıyor. Ayrıca 4 GB RAM kullandıkten sonra 64 Bit mi 32 Bit mi diye bir soru sorma lüksünüz yok zira oyunların o 1 GB RAM'i kullanmasını istiyorsanız 64 Bit kuracaksınız. 3 GB RAM, çift kanal çalışmayaþağı için doğru bir seçim değil. ■

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

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel 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)
İŞLEMÇİ	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

DOKTORLAR

CENK - ERODEM SÖZ HASTANESİ,
AKIL VE FIKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



HASTA: AHMET CEM
Sim ask Dr.ları yaw hocam bnim bi kız
vardı (beatris)bi adamla (lusifer)aldattı. abi
bildiginiz büyük varsa syleyin onlara yapcam.
sýlsereniz ck makbule gecer. Aha gecti :)

DÖNÇANSIM



- BU MAKBULENİN GEÇMESİ ESPRİSİ İLK YAPILDIĞINDA HANGİ PADİŞAH TAHTTAYDI?
- Hiçbir. Zira HENÜZ YERLEŞİK DEVLET KURMAMÍSTIK.
- ZATEN SİZDEN KİMSE ÖYLE BİR HAREKET BEKLƏMEMÍSTİR HERHALDE, DEVLET KURUMU FELAN...
- TABİİ CANIM MAKBULE ESPRİSİNİ YAPINCA ETRAFIMDA KİMSE KALMAMÍSTI Kİ...
- YÜRÜ BE ATRIS! KİM TUTAR SENİ BE! YÜRÜ BE.
- AAA! İLK BEATRİS ESPRİSİNİ YAPTINIZ

HASTA: REKKAJ
bnde soyunuk bilg basında otururum (soyunuk derken short) ;} ne varmış bunda :p

(LEVEL ONLINE'daki ADRIANNE CURRY ile ilgili olan "WOW DYNAREN SOYUNDU" HABERİNE GELEN YORUMLARDAN

- SÖRTLƏN OTURMAYA SOYUNUK OTURUM DİYE BİLİYOR MUYDUR?
- MAALESEP DİYEMEYZİZ
- SOYUNDURUK DEMEMİZ CAİZ MİDİR?
- ZATEN SOYUNDURUK DEMELİYİZDİR.
- PEKİ BU ADRIANNE CURRY KİMDİR?
- BİZİ ENTERESİ EDER Mİ?
- SOYUNMUŞ DA ÜNDƏN SORDUM.
- ADRIANNE CURRY'NİN SOYUNDURUGUNA GİRMEMELİYİZ
- BENCE BİR DAHA DÜŞÜNÜN.

TANITATIKARAM



HASTA: CHICUNA

Burdaki faith oyundakinden daha güzel bence ahhhhh dhh
burdaki faith i görünce insanın bina olup faith i bekleyesi
geliyor :)

(LEVEL ONLINE'daki "OYUN ARKADAŞLARI" GALERİSİNÉ GELEN YORUMLARDAN ALINMIŞTIR.)

- NE DİYOR BU?
- SAĞMALIYOR İSTE. YOK PATİHMİŞ YOK BİNAYMIS.
- BİR OYUNDAN FALAN BAHSEYOR OLABİLİR Mİ?
- BAHSEYOR DEĞİL DE BAHSEDİYOR OLABİLİR BELKİ.
- KAFAYI OYUNLARLA BOZMUS GENÇ SİLSİLEDEN BİRİ DEDİNİZ
- YA DA ONA BENZER BİRŞEYLER DEMEYE ÇALIŞTIM. NASIL OLDU SİZCE?
- EHH!

BİLGİLDAK

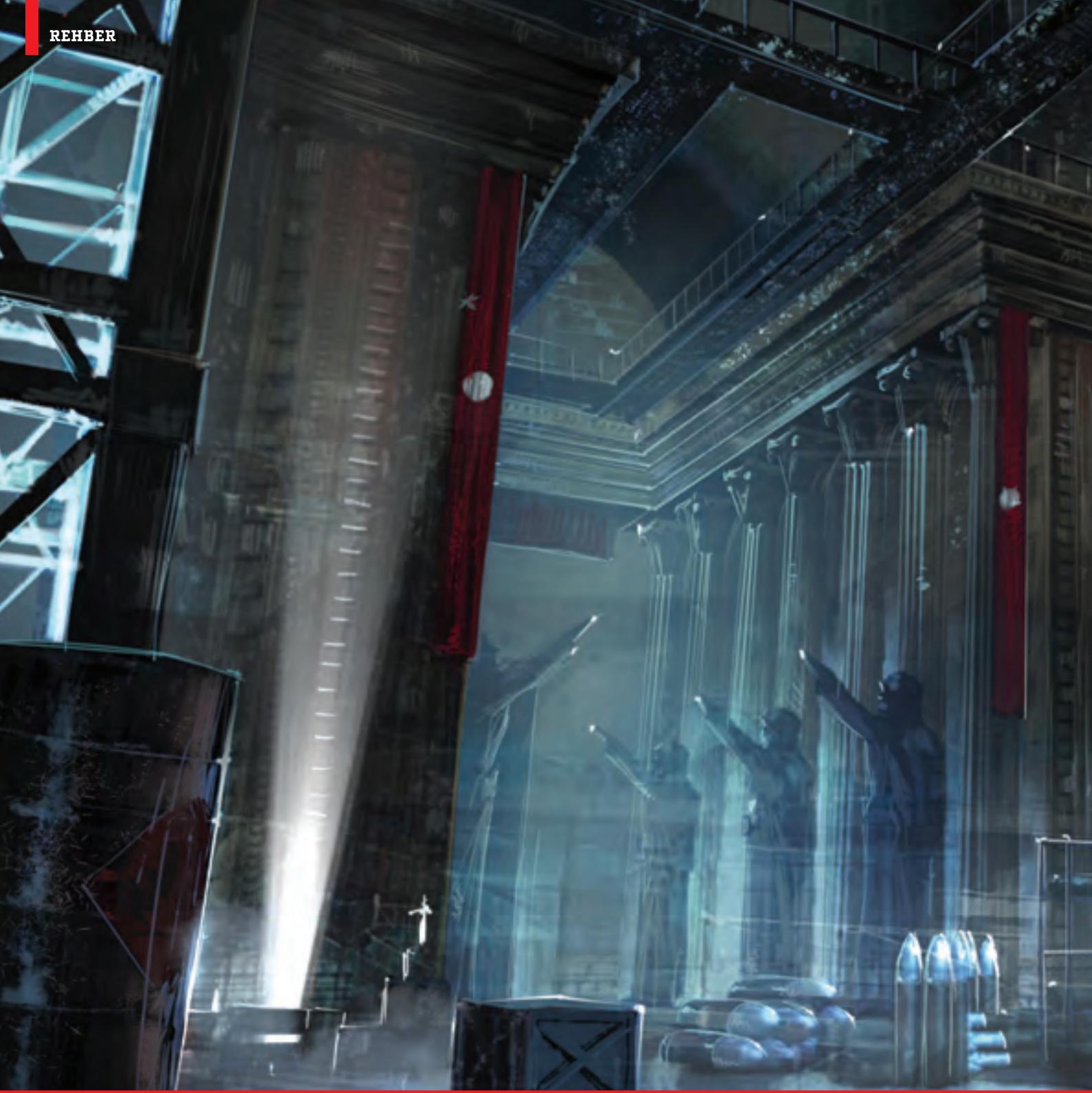


HASTA: SWENY

zavallı çocuk :D daha nasıl dünyaya geldiğini bulamamıştır oxD ama büyük ipucu vermiş sony :D

(LEVEL ONLINE'daki ALTI YAŞINDAKİ ÇOCUĞUN SATIN ALDIĞI PSP'DEN PORNİO GÖRÜNTÜLERİN SIKMASI İLE İLGİLİ OLAN "PSP'DE PORNİO İÇİ" HABERİNE GELEN YORUMLAR DAN ALINMIŞTIR.)

- ALTI YAŞINDAKİ ÇOCUK GİDİ PSP ALABİLİYORSA GÖRDÜKLERİNE DE PARLA SAŞIRMAMIŞTIR BENCE.
- KAFA YAŞI ÖNEMLİDİR ADLI SİİRİNİZDEN BİR BÖLÜM SUNDUNUZ
- O ZAVALLI KÜÜMENE PSP SATAN GERZEK HAKKINDA KONUŞMAK BİLE İSTEMİYORUM.
- YINE KAFA YAŞINDAN DEM VURMAYA DEVAM ETTİNİZ ANCAK BU KEZ SATICI AĞISINDAN BİR BAKIŞ ATTINIZ
- AYRICA O YAŞTAKİ ÇOCUKA TOMARLA PARA VERİP, "GIT SURDAN BİR PSP KAP GEL" DİYEN GADDAR BABA DA PORNİO GÖRÜNTÜLERE PEK SAŞMAMIŞTIR
- HABERİN BAŞIĞI DA AYRI BİR SAŞMALIK: "PSP'DE PORNİO İÇİ". SOK NIYE PSP'DE ANLAYAMADIM.



Hilekar



Left 4 Dead 2 [PC]

Aşağıdaki hileleri gireceğiniz konsolu açmak için: Options'tan Keyboard / Mouse'u seçin. Buradan "developers console"u açın ve ~ tuşuna basın.

tongue_range <#>: Smoker'ın diliyle yaptığı saldırından etkilenenek kişi sayısını belirler.
z_pounce_damage X: Hayatta kalanlara vermek istediğiniz zarar miktarını belirler.
z_health: Zombinin enerji miktarını değiştirir.

z_speed: Zombinin hızını değiştirir.

director_panic_forever 0/1: Sürekli devam eden panik durumu açar / kapatır.

director_force_panic: Panik yaratılan olay yaratır.

give ammo: Cephaneyi maksimuma getirir.

give pistol: Pistol verir.

impulse 101: Birincil silaha cepheane verir.

give autoshotgun: Otomatik pompalı tüfek verir.

give first_aid_kit: Sağlık paketi verir.

give health: Enerjiyi maksimuma getirir.

give gascan: Benzin kutusunu verir.

give hunting_rifle: Avcı tüfeği verir.

The Saboteur

Fransa'da bir İrlandalı olmanın püf noktaları ▶



give molotov: Molotof kokteyli verir.
give oxygentank: Oksijen tankı verir.
give_pain_pills: Ağrı kesici hap verir.
give pipe_bomb: Boru bombası verir.
give propanetank: Propan tankı verir.
give rifle: Makineli tüfek (MK47) verir.
z_spawn weapon_SMG: Hafif makineli tüfek (SMG) verir.
god: Ölümşüzlük verir.
buddha 1: Ölümşüzlük verir ama gelen saldırınlarda enerjide azalma olur.
sb_opendife or open_fire: Bot olan takım arkadaşlarının durmadan ateş etmesini sağlar.

director_no_mobs <1/0>: Toplu saldırıları engeller.
Ent_Remove: Bütün botları oyundan çıkarır.
z_witch_damage <#>: Witch'in vereceği zararı belirler.
thirdperson: Third person kameraya geçiş yapar.
z_common_limit: Normal zombilerin verebileceği maksimum zararı belirler.
sb_friendlyfire <1/0>: Botların friendly fire özelliğine açık olup olmamasını belirler.
sv_infinite_ammo 1: Sınırsız cepheane verir.

Silah Seçerken

Oyun içinde kullanacağınız bol miktarda silah mevcut ve doğal olarak birbirlerinden üstün tarafları var bu silahlardır. Aynı anda sadece iki silah taşıyabildiğimizi göz önünde bulundurursak, bir makineli tüfek ve bir de dürbünlü tüfek oyuncu boyunca hayatınızı kolaylaştıracaktır. Başlangıç için bulduğunuz yerde; MP 44 MG isimli makineli tüfeğe yapışın. Dürbünlü tüfekler içinse; Scoped Carbine iyi bir seçenek olacaktır. Pistol ve pompalı tüfeklerin etkin bir şekilde kullanıldıklarına pek şahit olamadım. Bu sebepten önerim bu yönde oldu.

**Kara para**

"Smuglar" dediğimiz satıcılar sayesinde silahlardan, haritalardan ve upgrade'ler menüsünde ulaşabiliyoruz. Burada bol bol para harcayacağız. "Mavi silah" şeklinde haritada kendilerine yer edinmiş durumlardalar. Birbirlerinden bir farkları da yok. O yüzden alış veriş yaparken "Öbüründe daha iyi silah vardır bundan almayayım" diye düşünüp boş yere kendinizi yormayın.

**Haritalar**

Oyunun halihazırda haritasında sadece yolları görebiliyoruz. Etraftaki Nazi yerleşkeleri ise bize tehdit saçıyor. Bu durumdan kurtulmak için 200\$ karşılığı alabileceğimiz haritalar, tam anlamıyla canımızı kurtaracak. Bu haritalar aynı zamanda düşmanın yok edilmeyi bekleyen yerlerini belli edecek ve bizi büyük bir derten kurtaracak. Bu arada toplamda 11 adet harita bulunduğuunu belirtmek istiyorum. Nedeni ise oyundaki ana haritanın ufak bölgelere bölünmüş olmasından başka bir şey değil.

**Hilekar****Call of Duty: Modern Warfare 2**

(Xbox 360)

Gamescore'lari kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Black Diamond (25 puan): Cliffhanger'i veteran zorluk seviyesinde bitirin.

Blackjack (20 puan): Special Ops'ta 21 yıldız kazanın.

Charlie On Our Six (20 puan): Special Ops'ta 8 yıldız kazanın.

Cold Shoulder (15 puan): Karlı dağ üssünü gizlice sizin.

Desperado (10 puan): Tek kişilik modda veya Special Ops'ta, ard arda 5 farklı silah kullanarak 5 düşman öldürün.

Downed but Not Out (10 puan): Special Ops'ta yerdeyken (yaralanmışken) 4 düşman öldürün.

Drive By (10 puan): Tek kişilik modda ya da Special Ops'ta araç sürerken ard arda 20 düşman öldürün.

Ends Justify the Means (25 puan): Contingency'yi veteran zorluk seviyesinde bitirin.

First Day of School (25 puan): S.S.D.D'yi ve Team Player'ı veteran zorluk seviyesinde bitirin.

For the Record (35 puan): Tek kişilik modu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

Ghost (10 puan): Kar firtinası sırasında kimseye bellii etmeden ve kimseyi yaralamadan Cliffhanger'a C4 yerleştirin.



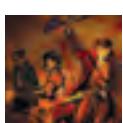
Upgrade cenneti

Paranın yegane harcanacağı yer burası. Birbirinden farklı ve oyuna ciddi anlamda etki eden upgrade'ler bizlere bekliyorlar. Insurrection yeteneğine kadar olanlar, resimde gözüken silah cinsinin mermi kapasitesini artırmak için gerekiyorlar. Ben bir makineli ve bir de tüfek kullandığım için, sadece bu iki silah cinsine para harcadım. Kaldı ki böyle yaparsanız sizinle çok yararına olur. Devamında gelen upgrade'ler ise şöyle;



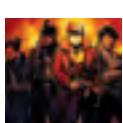
■ Insurrection

Toplamda üç seviyesi mevcut ve son seviyesinin ücreti 3000\$. Oyun esnasında yardıma çağırabildiğimiz isyancı birliklerin dayanıklılıklarını arttırıyor.



■ Brother in Arms

Gelen isyancı birliklerin silahlarını çok daha güçlü hale getiriyor.



■ Le Deluge

Toplamda gelen isyancı sayısını dörde çıkarıyor. Böylelikle destek gücünüz artmış oluyor.



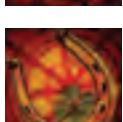
■ Special Delivery

Haritanın belirli yerlerinde bulduğunuz silah satıcılarını ve aniden ihtiyacınız olan arabanızı ayağınıza getiriyor.



■ Luck of the Irish

"Perk" olarak adlandırılan ve aslında birer "Achievement" olan özel upgrade'ler mevcut the Saboteur'da. Bu yetenek ile herhangi bir gümüş perk'i aktif hale getirebiliyoruz. Tabii 2000\$ gözden çıkartırsak.



■ St. Petty's Day

Toplamda üç seviye olan perk'lerin son seviyesi altın perk'i aktif hale getirmek için kullanıyoruz. 3000\$ iyi bir rakam değil mi? Bu parayı yapması size çok zor olan bir perk için harcayın derim.

Homecoming (25 puan): Of Their Own Accord'u, Second Sun'ı ve Whiskey Hotel'i veteran zorluk seviyesinde bitirin.

I'm the Juggernaut... (10 puan): Special Ops'ta Juggernaut öldürün.

It Goes to Eleven (20 puan): 11 farklı Special Op görevinde en az 1 yıldız kazanın.

Knock-knock (10 puan): Tek kişilik modda ya da Special Ops'ta, ağır çekimde, 4 vuruşta 4 düşman öldürün.

Leave No Stone Unturned (10 puan): Düşmana ait 45 laptop toplayın.

No Rest For the Wary (10 puan): Tek kişilik modda ya da Special Ops'ta kendinizi belli etmeden düşmanınızı biçakla öldürün.

Operational Asset (20 puan): En az 5 farklı Special Op görevinde 3 yıldız kazanın.

Operative (30 puan): En az 10 farklı Special Op görevinde 3 yıldız kazanın.



Out of the Frying Pan... (15 puan): Uçak mezarlığındaki görevi tamamlayın.

Prisoner #627 (25 puan): The Only Easy Day'ı ve Was Yesterday'ı veteran zorluk seviyesinde bitirin.

Professional (30 puan): En az 15 Special Op görevinde 3 yıldız kazanın.

Queen takes Rook (25 puan): Loose Ends'ı ve The Enemy of My Enemy'ı veteran zorluk seviyesinde bitirin.

Red Dawn (25 puan): Wolverine'ı ve Exodus'u veteran zorluk seviyesinde bitirin.

Royale with Cheese (15 puan): Burger Town'u koruyun.

Some Like it Hot (10 puan): Tek kişilik modda ya da Special Ops'ta termal silah kullanarak 6 düşman öldürün.

Specialist (30 puan): Special Ops'ta 30 yıldız toplayın.

Star 69 (90 puan): Special Ops'ta 69 yıldız toplayın.

**Seek and Destroy!**

Oyunun geçtiği Paris şehri tamamen Nazi işgal altında bulunuyor. Her yerde bu ekibe ait bir bina bulmak söz konusu. Hal böyle olunca da bize bu binaları yok etmek düşüyor. Propaganda kuleleri, barakalar, gözgü kuleleri, bina üstlerindeki uçaksavarlar, benzinlikler, etrafa bulabileceğiniz 88'likler... Hepsi yok edilmek üzere sizler bekliyor. Bence gördüğünüz her Nazi parçasını yok edin. Bu sayede inanılmaz miktarda paraya kavuşabilirsiniz. Yok ettiğiniz en kıytırık bina için bile 30\$ kazanacaksınız.

**Kutu kutu pense**

Etrafa iyice bakın. Özellikle binaların arkalarında ve tepelerinde bolca "kutu" bulacaksınız. Üzerleri sari olan kutular dikkatli bakınca görebileceğiniz üzere cepheane kutuları. Kırmızı kutularda bolca patlayıcı sağlıyorlar. Birde mavi kutular söz konusu. Bu kutularda ise direk olarak bir silah ve beraberinde en aşağı 60\$ para bulacaksınız.

**Achtung!**

Herhangi bir şekilde alarm çalınrsa, kaçmaktan başka şansınız olmadığını belirtiyim. Kaçmanız gereken alan ise mini-map'te kırmızı olarak belirtiliyor. Bir kez bu alanın dışına çıkabilirseniz, Nazi'lerinizizi kaybetmiş demektir. Bu kaçış esnasında hiding spotları kullanmak en kolay yol. Yinede hep yakında bir hiding-spot bulmak çok zor. İlk olarak kırsal araziye doğru kaçın. Eğer kaçığınız arazide bir Nazi kampı yok ise, kurtuldunuz demektir. Son olarak da, şehir içerisinde en çok peşinize düşecek olanlar, motosikletli ekipler olacak. Sürekli bir yerden "spawn" olan bu motorlar peşinizi hiç bırakmayacaklar. Fakat çözüm hemen yanı başında. Yapmanız gereken tek şey; üzerlerine sürmek! Evet, yanlış duymadınız. Direk olarak çarpin çünkü çarpar çapraz yok oluyorlar. Arkanızdalrsa da arabanızı durdurup önüne geçmelerine izin verin. Sonra çarpin! Böylece "kırmızı" bölgeden çok daha hızlı kaçabileceksiniz.

**Spider-Man**

Eğer bir şekilde sıcak çatışmaya girecekseniz bu işi çatılarda yapın. Çatılar mühimmat bakımından çok zenginler. Ayrıca gelebilecek bir zeplin saldırısına karşı çok rahat bir atış alanına sahip olacaksınız. Kaldı ki çatılardaki uçak savarlar da kabası. Ayrıca tanklar da herhangi bir şekilde yukarıya ateş edemiyorlar. Tepeden aşağıya durbünlü tüfek yardımıyla da ölüm kusabilirsınız.

Hilekar**Darksiders** (Xbox 360)

Gamescore'ları kazanmak için karşılıkla yazanları yapın.

An Old Friend (10 puan): Mercy ismindeki silahı alın.

Aerial Predator (20 puan): Melekvari yaratığın üzerindeyken 160 düşman öldürün.

ashes to Ashes (40 puan): The Stygian'ı yenin.

Don't Make Me Angry (20 puan): Chaos form ability toplayın.

Elemental Thief (10 puan): Crossblade'ı alın.

Full Power (20 puan): En yüksek sayıda lifestone toplayın.

Balance Restored (100 puan): Oyunu normal zorluk seviyesinde bitirin.

Battle Hardened (20 puan): Tüm silahları toplayın ve tüm dövüş hareketlerini öğrenin.

Chasm Jumper (10 puan): Shadowflight yeteneğini kazanın.

Death Dealer (10 puan): Vulgrim'le tanışın.

Devastator (10 puan): Tek Blade Geyser saldırısıyla 10 düşman öldürün.

One Tough Cookie (10 puan): Ulthane'le tanışın.

Open Air Parking (5 puan): Apocalypse (Dünyanın sonu) sırasında



"Perks" diyelim...

Her birisi üç seviye şeklinde ve her seviyede bize fazladan bir özellik sağlayan "Achievement"ler kendileri. İlk seviyeleri yapması ziyadesiyle kolayken, altı yanın son seviyelerini yapmak ruhunuzu öldürecek cinsten. Peki, bakalım neymiş bu Perks'ler...



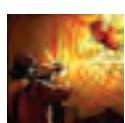
■ Brawling

En son seviyeye getirdiğinizde, düşmanlarınıza arkadan yapacağınız saldırular anı bir ölüm olarak geliyor. Sanki hiçbir şey yapmamış gibi "hop" diye ölüyor düşmanınız.



■ Sabotage

Bence oyundaki en güclü perk. Kılık değiştirmiş bir haldeyken gönül rahatlığıyla etrafa bomba koymamızı sağlıyor. Herhangi bir askerde dönüp "ne yapıyorsun koçum" demiyor.



■ Hardware

Açıkçası çok da uğraşmaya gerek olmayan bir Perk. Çünkü son seviyede "Panzershrek" isimli anti-tank silahını açıyor.



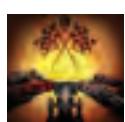
■ Mayhem

Aurora'ya koymak üzere bir makineli tüfeği aktif hale getiriyor.



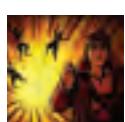
■ Sniping

Oyunda Terror ismiyle başlayan silah gurubunun dürbünü versiyonunu açıyor. Diğer Terror silahlarında olduğu gibi bu silahta oldukça güçlü.



■ Racing

İki tane büyük yarı kazandırmanız gerektiğini altın perk sayesinde; Silver Claw Mk. II isimli cihazı garajımızda bizi bekler duruma getiriyor.



■ Explosive

En azından ilk iki perk'inin kesinlikle yapılmasında fayda var. Son seviyesinde ise herhangi bir patlama yüzünden etrafa fırlamamız engelleniyor.



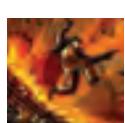
■ Mechanics

Son seviyeye getirdiğiniz takdirde garajınızda APC ve Tank barındırabiliyoruz.



■ Demolitions

Uzaktan kumandalı patlayıcımız olan "RDX" için "Super RDX" upgrade'ını açıyor.



■ Evasion

Son seviyesini aktif hale getirmek için en azından bir kere Alarm seviye 5'ten kaçmamız gerekiyor; Alarm 4 ve 5 seviyelerinden "Hiding Spot" kullanarak kaçabiliyoruz.

bir araçla bir helikopteri yok edin. Payback's A B**** (50 puan): Straga'yı yenin.

Prison Break (20 puan): Samael'i hapisten kurtarın.

Reach Out And Touch Somebody (10 puan): Abyssal Chain'i alın.

Reaper (10 puan): Scythe'yi alın.

Rocked Your Face Off (40 puan): The Griever'i yenin.

Sight Beyond Sight (10 puan): Mask of Shadows'u alın.

High Flier (20 puan): Yere değmeden 5 yarası öldürün.

Improvised Kills (10 puan): Çevredeki objeleri kullanarak 150 düşman öldürün.

Into the Void (10 puan): Voidwalker'ı alın.

Legendary Form (20 puan): Abyssal zırh setini alın.

Like A Bat Outta Hell (40 puan): Tiamat'ı yenin.

One Mean Mother (40 puan): Silita'yı yenin.

The Final Challenger? (70 puan): The Destroyer'i yenin.

The True Horseman (100 puan): Oyunu apocalyptic zorluk seviyesinde bitirin.

Time Lapse (15 puan): Chronomancer yeteneğini kazanın.

To Move A Mountain (10 puan): Earthcaller'ı alın.

Tremor Bringer (10 puan): Tremor zırh eldivenini alın.

Who's Counting? (20 puan): Ulthane'den daha fazla meleği yenin.

Wrath Machine (10 puan): Tüm Wrath güçlerini kazanın.

Wrath of War (20 puan): En yüksek sayıda wrath çekirdeği toplayın.

You Call This Easy? (10 puan): Oyunu easy zorluk seviyesinde bitirin.

HASAN HASANA KARS!

"KENDİMİ KONTROL
EDEMIYORUM!"



DRAGON AGE: ORIGINS

Başka bir deyişle, HASAN vs. HASAN: Tek Kişilik “Devasa Offline” Oyun)

HASAN DİYOR Kİ...

Ultima Online'dan bu yana hem sayıca artan hem de bir hayli gelişme gösteren çok kişilik RPG'ler yavaş yavaş tek kişilik RPG'lerin sonunu hazırlıyor bence. Özellikle Elder Scrolls: Oblivion, Mass Effect gibi offline RPG'ler World of Warcraft, Knight Online gibi online RPG'ler kadar doyurucu ve uzun soluklu olmuyor. Bioware'in Dragon Age: Origins'i de çok iyi bir oyun olmasına karşın MMORPG'lerin gölgesinde kalmaya mahkum. Bakmayın siz Hasan'a!

HASAN DİYOR Kİ...

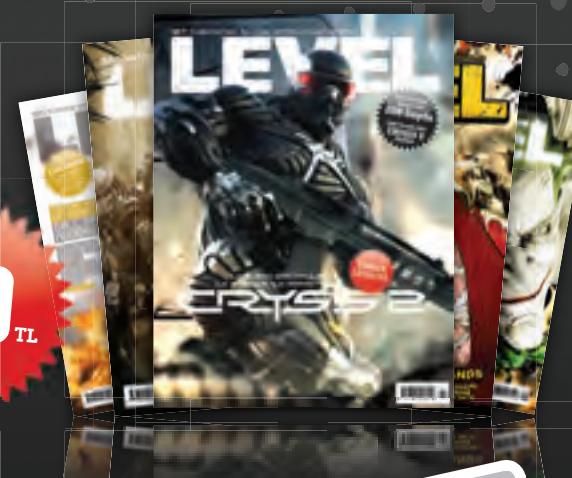
Cocuk kişilik devasa oyunların tek kişilik oyun anlayışını zayıflatlığı doğru olabilir ancak nasıl ki insanlar doğaları gereği bazen yalnız kalmaya ihtiyaç duyuyorlarsa, MMORPG oyuncuları da zaman zaman sanal mecralardaki insan yığınlarından uzaklaşıp tek başlarına oynayabilecekleri oyunlara sarılacaklardır. RPG'ci için de en ideal Dragon Age: Origins olmalı, çünkü kesinlikle türünün en iyisi. Bakmayın siz Hasan'a!

- Hasan'ım!
- Efendim Hasan'ım.
- Dün tuhaf bir rüya gördüm, etkisinden kurtulmadım bir türlü.
- Aaa, hayrola. Ne gördün?
- İstanbul Avrupa'nın kültür başkenti olmuş. Havai fişekler patır patır patlıyordu sürekli. Sonra kocaman kocaman, ucubik balonlar yükseliyordu havaya. Bir de sürekli mehter marşları çalıyordu.
- Hehe, onlar rüya değildi Hasan'ım. Ben televizyonda etkinlik görüntülerini izlerken sana da bir şekilde yansımış olmalı.
- İnanmıyorum! E ama nasıl ya? Bizimle aynı İstanbul'u mu görüyor bu Avrupalılar da, kültür başkenti ilan etmişler?
- Doğrusu, ben de pek anlam veremedim. Hadi Avrupalılar şaşı bakmışlar, yanlış görmüşler diyelim de bizim insanlarımızdaki körlüğe ne demeli, bilemiyorum.
- İçler acısı bir durum. Daha dün İstanbul'un göbeğinde sellerde boğulmadı mı insanlar? Kültür başkenti olmasını geçtim, kent olabılmış mı acaba, onu sormak gerek.
- Sorma... En basitinden; 21 yıldayız ama "metroköy"ümüzde hala zırt pırt elektrikler kesiliyor, voltaj düşük geliyor, bilgisayarımızı açamıyoruz sık sık. Daha yüzlerce ciddi sorun var.
- Bu konuda aynı fikri paylaşmamız hoş, lakin bir an önce kafaları tokuşturaraktan Hasan Hasan'a Karşı moduna geçmeliyiz Hasan'ım.
- Yorrayt! "Kafa tokuşturmak" demişken, senin kafan daha büyük duruyor bizim sayfada.
- Hmm, senin de burnun daha büyük sanki.
- Bu arada okuyucular benim soldaki, senin sağdaki Hasan olduğunu bilmiyorlar henüz.
- Eh, artık biliyorlar.
- E öyleyse hadi başlayalım artık.
- İyi de, sayfada yer kalmadı ki!
- Aaa cidden sayfa sonuna gelmişiz. Özet geçelim bari.
- Orrayt! Ben diyorum ki; Dragon Age: Origins oynayacağımıza World of Warcraft oynarım, daha iyi.
- Ben de diyorum ki; World of Warcraft oynayacağımıza Dragon Age: Origins oynarım, daha iyi.
- Ne mutlu bize.
- Süperiz.
- Hehe.



LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN **69 TL**



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

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

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Kart Sahibinin imzası:

Visa Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi: _____ **Güvenlik No:** _____

Faturayı Adına Kesiniz Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi **V.No:** _____

Adres:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 28 Şubat 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





LEVEL
COMMUNITY



Sen de katıl!

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

Yıllardır siz oyunseverler için oyun dünyasının nabzını tutuyoruz. Sizler de bize gösterdiğiniz ilgi ve destek ile bunca yıl dimdik ayakta kalmamızı sağladınız, sağlıyorsunuz. İnternetin ve internet üzerindeki sosyal paylaşım ağlarının her geçen gün yaygınlaştığı bir gerçek. Biz de bu gerçeğe ayak uydurarak bu sitelerde yer alıyoruz. Ve size yakın olmaktan çok mutluyuz.

The screenshot shows the LEVEL Facebook page. On the left, there's a sidebar with links like 'Tüm Uyelerler' (All Members), 'Gruplar' (Groups), 'Grup Aşkımları' (Group Loves), 'Grup Çılgınları' (Group Maniacs), 'İzlenen Grubalar' (Viewed Groups), 'Gruplar' (Groups), 'Gruplar Arası' (Group Comparison), 'Grubular Online' (Groups Online), and 'Grubalar Twitterde' (Groups on Twitter). The main feed shows several posts from 'Enver Öztanrı' (Enver Öztanrı) about Crysis 2 and LEVEL. Below the feed, there's a 'LEVEL' section with a bio and a link to their website.



LEVEL @facebook

LEVEL Facebook Grubu: www.tinyurl.com/y8rew4s

LEVEL Facebook Sayfası: www.tinyurl.com/y96ctxp

Cok kısa zamanda, istisnasız hemen hemen herkesin boy gösterdiği Facebook'ta LEVEL da hem profil sayfası, hem de grubu olarak yer alıyor. LEVEL Grubu'nda oyun dünyasını çalkalayan en önemli haberler yer alırken, LEVEL profil sayfasında LEVEL

Online'da yayımladığımız haberlerin tümü, LEVEL Online ile aynı anda Facebook sakinlerine sunuluyor. Hem profil sayfasında, hem de grupta tüm LEVEL tayfasi olarak, oyunseverlerle birebir iletişime geçtiğimiz Facebook'ta eğer siz de yer alıysanız kapımız her zaman açık.

The screenshot shows the LEVEL Myspace page. It features a large 'LEVEL MySpace' banner at the top. Below it, there's a bio section with a video link ('VİDEO: Tom Clancy's Splinter Cell Conviction'), a Twitter link ('Twitter: http://www.twitter.com/leveltr'), and a blog link ('Görseller: Fotoğraflar Blog'). The bio also includes gender ('Level Dengeci'), sex ('Erkek'), location ('Gunesli, İstanbul, TR'), and last login ('Son Giriş: 11.01.2010'). At the bottom, there's a 'Bilgi Alanları' (Information Areas) section with a 'Genel' (General) link and a note about being 'Türkiye'nin En Çok Satan Oyun Dergisi / Turkey's Best Selling Gaming Magazine.'



LEVEL @myspace

LEVEL Facebook Grubu: www.myspace.com/leveltr

LEVEL Facebook Sayfası: groups.myspace.com/leveldergisi

Myspace'in sadece müzisyenlere ait bir site olduğunu sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Herkesin olduğu gibi bizim de "space"ımız var Myspace'te ve Facebook'ta olduğu gibi hem profil sayfamız, hem de grubumuz mevcut. Twitter mesajlarımızın anbean yer aldığı Myspace sayfamızda ayrıca LEVEL Tayfası'nın fotoğraf

albumu de bulunuyor. Tüm Myspace'lileri arkadaşımız olmaya, diledikleri gibi yorum panomuza düşüncelerini yazmaya davet ediyoruz. Myspace'ye yoksanız... İnternete ayak uydurmanın vakit gelmedi mi sizce de?

LEVEL Myspace Sayfası: www.myspace.com/leveltr

LEVEL Myspace Grubu: groups.myspace.com/leveldergisi

Steam Group
LEVEL Dergisi (LvL)

Türkiye'nin En Çok Satın Oyun Dergisi
13 Members 1 In Game 11 Online 8 In Chat
Created December 1, 2009
Istanbul, Turkey

2007 yılında Çılgın Tıpkıbirlik tarafından kurulan LEVEL, Oyunlar, oyunlar, Tıpkıbirlik ve oyun kültüründen çok fazla ilham alan bir dergidir.

LEVEL Online
LEVEL 48 Facebook
LEVEL 48 Twitter

LEVEL 156 (Ocak 2010)
posted by Roket at 11:20am on December 16, 2009
Yazının ilk 100. sayısının yayınıyla birlikte LEVEL 2010 yılının ilk sayısında yer almaktan emeği geçen herkese teşekkür ederiz. Ünlü oyuncularımızın yazdığı makalelerin yanı sıra, LEVEL 156 sayısında 150'den fazla farklı konu hakkında bilgiye ulaşabilirsiniz. Yeni... More
1 comment

Best Games of 2009 (LEVEL ONLINE)

Members

- Join this room
- Schedule an event
- Post an announcement
- Choose Player of the Week
- Vote group history
- Subscribe to RSS feed
- Admin options +

Community stats

- Group rating: 5.4
- Posts: 101,049 total posts
- Members: 13,236 total 21 members
- 2 God of War: Shadow of Rome -
duygu00 684 1/16/09
- 4 Lost in Space

LEVEL @steam

www.steamcommunity.com/groups/leveldergisi

LEVEL Online'da sık sık Steam ile ilgili haberler yayınlanıyor. Bunun nedeniye an itibarıyle internet üzerinden oyun satın alınmanın en kolay ve hesap yolu Steam'den geçmesi. Öte yandan Steam'in bir sosyal iletişim ağı da mevcut ve bu sayede oyuncular bir araya gelerek gruplar oluşturuyor,

oyunlar oynuyorlar. LEVEL olarak ülkemizdeki oyuncu kitlesinin bize ulaşması ve hep beraber oyun oynayabileceğim için biz de bir grup oluşturduk. Bu grup üzerinden oyunları oynamakla kalmayacağız ve düzenlediğimiz etkinliklerde birinci olanları ödüllendireceğiz. Bekliyoruz..

Her
15 günde bir
yarışma

LEVEL

leveltr

That's you!

VIDEO: Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
<http://www.level.com.tr/video/4B00>

VIDEO: Super Street Fighter IV
<http://www.level.com.tr/video/4C00>

HABER: Crysis 2 için son bir yıl
<http://www.level.com.tr/haber/4D00>

HABER: God of War III'ün başı Pekişti!
<http://www.level.com.tr/haber/4E00>

HABER: Remake'lu StarCraft

Members 13,236
Location: İstanbul
Visits
Last Update: 10 days ago
Group Details

Favorites 219 Following 219 Followers 219

LEVEL @twitter

www.twitter.com/leveltr

Günümüzün -Facebook ile beraber- en popüler sosyal iletişim ağının Twitter olduğunu söyleyebiliriz. Televizyon kanallarından ünlülere, firmalardan her türlü olumuna kadar herkesin bir Twitter hesabı var artık. LEVEL olarak siz okurlarımızla daha yakın bir iletişim kurmak adına, uzun süre önce LEVELTR adıyla bir hesap açtık ve

oisteki olayları anbean size aktarmaya başladık. Üstelik Twitter hesabımızı takip edenler sadece bizden haberdar olmakla kalmıyor, periyodik olarak düzenlediğimiz yarışmalarla birçok ödül kazanma şansı da yakalıyor. Oyun dünyasındaki çarpıcı gelişmeleri de Twitter hesabımızdan öğrenebileceğinizi not düşelim.



LEVEL Dergisi (@sosyomat)

Bu şıkkımdır yer İstanbul www.level.com.tr/sosyomat sitesi

tuttum

Sosyal medya konuları, oyun dünyasındaki gelişmeler, teknoloji ve kültür konuları.

tam şıklamamı »

ÖNEMLİ

- level
- dergi
- oyun
- playstation
- xbox
- bilgisayar
- konsol
- ps3
- gamepad
- god of war
- crysis



LEVEL @sosyomat

LEVEL Sosyomat Sayfası: level-dergisi.sosyomat.com

LEVEL Sosyomat Grubu: level.sosyomat.com

Her türlü konu hakkında tartışabildiğiniz ve kendinize sınırsız "etiket" yapıştırabileceğiniz sosyal paylaşım ağı Sosyomat'ta LEVEL'la arkadaş olabileceğiniz gibi, grubuna üye olarak Twitter mesajlarını takip edebilir, LEVEL

Online'da en son yayımlanan videoları izleyebilir, oyunlarla ilgilenen yeni arkadaşlar edinebilir ve oyunseverlerle istediğiniz konuda fikir alışverşi yapabilirsiniz. Kendinize LEVEL etiketini yapıştırmayı da unutmayın tabii ki.



LEVEL @friendfeed

www.friendfeed.com/level

Ekim 2007'de kurulan FriendFeed, günümüzde oldukça popüler olan Twitter'ın neredeyse birebir kopyası gibi görünüyor. İnsanların her türlü bilgiyi ve materyali arkadaşlarıyla paylaşmalarını sağlayan site, 10 Ağustos 2009 tarihinde Facebook tarafından satın alındı ama yayın

hayatına aynı şekilde devam etmemi sürdürüyor. Biz de FriendFeed kullanıcılarına ulaşmak adına hesabımızı açtık ve hem oyun dünyasındaki, hem de ofisteki son gelişmeleri siz LEVEL okurlarına aktarmaya başladık. LEVEL'ı ve oyun dünyasını takip etmeye hazır mısınız?

Konu	Cevap	İzlenim	Son Mesaj	[X]
■ Öne Çıkanlar				
Şefik Akkoç >> LEVEL [Sayfa: 1...15,16,17]	163	3459	25/01/2010 12:41 >> oceanic	[X]
Elif Akça >> LEVEL [Sayfa: 1...13,14,15]	141	5765	25/01/2010 00:14 >> AliAnka	[X]
Ertuğrul Sungü >> LEVEL [Sayfa: 1...20,21,22]	212	2294	24/01/2010 20:59 >> kesenecik	[X]
Fırat Akyıldız >> LEVEL [Sayfa: 1...20,21,22]	219	3895	24/01/2010 18:33 >> byadze	[X]
Emre Özbnaz >> LEVEL [Sayfa: 1...6,7,8]	73	1026	20/01/2010 18:57 >> Quattro	[X]
Tuna Şentuna >> LEVEL [Sayfa: 1...9,10,11]	109	2379	18/01/2010 17:16 >> Rudi ist	[X]



LEVEL Tayfası Blog'ları

www.level.com/tayfa

Her ay yazılarını okuduktan sonra eminiz ki aklınıza bizimle ilgili bin bir soru geliyor. Neler yapmakta hoşlanırsınız, ne dinleriz, ne izleriz, ne yer, ne içerez... Tüm bunları gidip de başka yerlerde anlatacak halımız yoktu herhalde. Kendi evimizde, LEVEL

Online'da açtığımız blog'larımızda hem sorularınızı cevaplıyoruz, hem geçirdiğimiz günler hakkında birkaç satır karalıyoruz, hem de size içimizi döküyoruz. Ne sandınız? Hayattaki tek sorunuz oyunlarda zor geçtiğimiz bölümler değil tabii ki.

Her
15 günde bir
yarışma



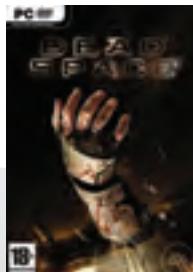
LEVEL Forumları

www.level.com.tr/forum

Yıllardır ayında olan LEVEL Forumları, 2008 yılının sonuna doğru yeniden yapılandırılmış ve sonraki dönem için tertemiz bir sayfa açmıştır. Aradan geçen bir yılın ardından 10.000'in üzerinde üye ulaşan LEVEL Forumları, sadece oyun dünyasıyla ilgili değil,

hemen hemen her konuda görüş alışverişinin yapıldığı bir platform olarak hayatına devam ediyor. Gün geçtikçe daha zengin bir içeriye sahip olan LEVEL Forumları'nda LEVEL Dergisi ile ilgili görüş alışverişinin yapılabildiği alt bölümler de mevcut.

PC TOP 15



1

Dead Space

Oynanış sistemindeki devrimsel yeniliklerle survival horror türünü bambaşka bir boyuta taşıyan Dead Space, son dönemde çıkışmış olan en gerilimli oyun.

Sistem Gereksinimleri

2.8 Ghz İşlemci / 1GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım EA Games
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,6



2

Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce bekłentilerimiz yüksekti belki ama oyun elimize geldiğinde anladık ki Faith "yüksek atlamada" yeterince başarılıydı.

Sistem Gereksinimleri

2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2009

9,6



3

World in Conflict

Strateji oyunlarının tüm o can sıkıcı süslerinden, detaylarından ve makajından kurtulup Gerçek Zamanlı Strateji türünün özüne dönüş yapan bir yapım.

Sistem Gereksinimleri

2.0 Ghz İşlemci / 512 MB RAM / 128 MB Ekran Kartı

Yapım Massive Entertainment
Dağıtım Vivendi Games
Çıkış Tarihi 2007

9,6



4

**Call of Duty 4:
Modern Warfare**

Her çıkan Call of Duty oyunu gibi Modern Warfare de First Person Shooter anlayışımızı kökten değiştirdi. Devamını meraklı bekliyoruz.

Sistem Gereksinimleri
2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2007

9,5



5

**Street
Fighter IV**

Yıllarca atarı salonlarında jetonlarımızyiyan Street Figther'ın efsanevi dönüşünden etkilemenin "sadece Kaan" olmadığını kısa sürede anladık.

Sistem Gereksinimleri

Core 2 Duo İşlemci / 512 MB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Çıkış Tarihi 2009

9,5



6

The Sims 3

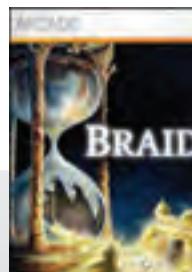
Belki sürekli olarak "kız oyunu" damgası yiyor The Sims serisi ama yapımcı Will Wright, her seferinde çitayı bir basamak yukarı çıkarmayı başarıyor.

Sistem Gereksinimleri

2 Ghz İşlemci / 1.5 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

Yapım EA Games
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2009

9,5



7

Braid

Çok basit görünmesine rağmen bağımlılık yapıcı bir oyunu Braid. Platform türüne bambaşka bir boyut katan oyun, yaratıcı bölüm tasarımlarıyla bizlere bizi bizden almayı başardı.

Sistem Gereksinimleri

1.4 Ghz İşlemci / 768 MB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Number None
Dağıtım Microsoft G. S.
Çıkış Tarihi 2009

9,5



8

**Call of Duty:
World at War**

Call of Duty'nin bir oradan bir buradan çıkması tedirgin ediciydi ancak oyunu denedigimizde korkularımız yerini heyecana bırakmıştı.

Sistem Gereksinimleri
3.0 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2008

9,5

9

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

"WoW miladını dolduruyor artık" diyenlere atılan tokatların sadece biri. Ve belki de en serti...

Sistem Gereksinimleri
1.3 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2008

9,5**10**

Crysis: Warhead

Yerli Kardeşler tarafından oyun dünyasına hediye edilen Crysis'in şanına şan katan bir ek paket olarak çıktı Warhead; Crysis 2 çıkışına kadar beklemeyi kolaylaştırdı.

Sistem Gereksinimleri
2.8 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /
512 MB Ekran Kartı

Yapım Crytek
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

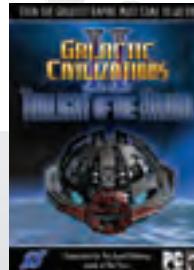
9,5**11**

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Bug'larla boğuşturmasının dışında kusursuz bir yapımdı S.T.A.L.K.E.R. dillerden uzun süre düşmedi. İlk gibi bizi radyasyona boğdu.

Sistem Gereksinimleri
2.0 Ghz İşlemci / 512 MB RAM /
128 MB Ekran Kartı

Yapım GSC
Dağıtım Deep Silver
Çıkış Tarihi 2008

9,5**12**

Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor

Kaliteli yapımların nadir uğradığı bir tür için bu ek paket, altın değerinde.

Sistem Gereksinimleri
1.0 Ghz İşlemci / 256 MB RAM /
64 MB Ekran Kartı

Yapım Stardock
Dağıtım Stardock
Çıkış Tarihi 2008

9,5**13**

Aion

World of Warcraft'tan sonra sağlam bir MMORPG çıkacağını tahmin etmiyorduk. Ama Aion, bu tahminlerimizi boşu çıkararak tür adına hala yapılabilecek bir şeyler olduğunu gösterdi.

Sistem Gereksinimleri
2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
512 MB Ekran Kartı

Yapım NCsoft
Dağıtım NCsoft
Çıkış Tarihi 2009

9,4**14**

BioShock

Atmosfer, felsefe, heyecan... Hayattaki seçimlerimizi sorgulatan, oyundan öte bir deneyimdi BioShock. Özellikle açılış sahnesi hala zihinlerdedir.

Sistem Gereksinimleri
2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
128 MB Ekran Kartı

Yapım 2K Boston
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2007

9,3**15**

Fallout 3

Belki "yaşlı" gözler hala eski oyunları arıyordu ama Fallout 3 her şeye rağmen başarılı bir oyun olarak karşımıza çıktı. Sürekli olarak ek paketlerle kendini yenilemesi de cabası...

Sistem Gereksinimleri
2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Bethesda Softworks
Dağıtım Bethesda Softworks
Çıkış Tarihi 2007

9,3

Divinity II: Ego Draconis

MMORPG'lerin arasından sıyrılp Divinity II'de biraz dinlendik bu ay. Biraz detaysız bir RPG olsa da kafamızı dinleyip tek başımıza bir maceraya atılmak için birebirde oyun.

Sistem Gereksinimleri
2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Larian Studios
Dağıtım DTP Entertainment
Çıkış Tarihi 6 Ocak 2010

7,0

*



* Bu ay ne oynadık

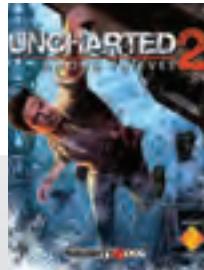
XBOX 360 PLAYSTATION 3 PLAYSTATION 2 TOP 15

1**FIFA 10 PS3**

FIFA 10'u oynadığımız ilk saniyede yeni bir devrin başladığını hissetmiştim. PES'e gülle güle; yaşasın yeni kral!

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

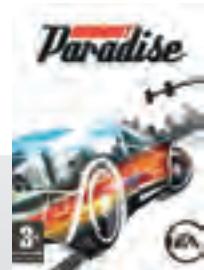
Yapım EA Canada
Dağıtım EA Sports
Çıkış Tarihi 2009

9,6**2****Uncharted 2:
Among Thieves PS3**

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Naughty Dog Software
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 13 Ekim 2009

9,6**3****Burnout
Paradise PS3**

Guns 'N' Roses'ın şarkısını bu kadar iyi yansitan, hız hissini bu kadar iyi veren bir yarış oyunu başka nasıl yapıldırdı, insanın aklı almıyor...

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Criterion Studios
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,6**4****Street Fighter IV PS3**

Gelmiş geçmiş en iyi dövüş serilerinden biri olan Street Fighter'ın dördüncü ve son oyununun konsollara çıkmaması beklenemezdi.

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Çıkış Tarihi 2008

9,5**5****Killzone 2 PS3**

Ne olacağının tanıtılmasından belliymi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsola FPS oynanmaz" diyenlere özel...

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

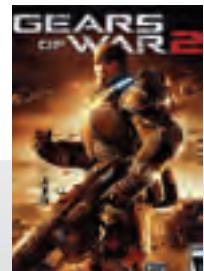
Yapım Guerrilla
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2009

9,5**6****LittleBigPlanet PS3**

Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemize neden oldu LittleBigPlanet, yaratmanın ne kadar zevkli olduğunu tekrar hatırlattı.

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Media Molecule
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

9,5**7****Gears of War 2 360**

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmayacak anlar yaşıttı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerekiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2008

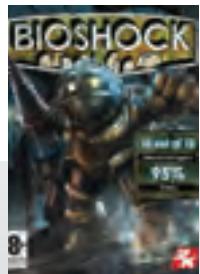
9,5**8****Guitar Hero
World Tour 360**

Her fırsattha Guitar Hero ve türevelerine karşı çıkan güruba inat, son hızla kafa sallamaya ve Guitar Hero oynamaya devam ediyoruz.

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Aspyr Media
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009

9,5



9

BioShock 360

Yaşamak istediğimiz dünyanın "diğer" yönlerini tek tek suratımıza çarpan bir sanat eseri niteliğindeki BioShock, oyuncuları başka bir boyuta taşıdı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2
Yapım 2K Boston
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2007

9,5



10

GTA IV: The Ballad of Gay Tony 360

Liberty City'deki maceramız farklı, ilginç ve renkli bir içerik paketiyle devam ediyor. Luis Lopez'in Gay Tony'ye eşlik ettiği bu paket fazlasıyla beğenimizi topladı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2
Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 29 Ekim 2009

9,5



11

Bayonetta PS3

Bu türü sevenler için yeni ve dişi bir karakter reddedilmesi zor bir kombinasyon. Bir de oyunındaki muhteşem kombolar da işin içine girince Bayonetta karşı koyulamayacak bir yapıp.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2
Yapım Platinum Games
Dağıtım SEGA
Çıkış Tarihi 5 Ocak 2009

9,5



12

Call of Duty 4: Modern Warfare 360

Hakkında söyleyilebilecek pek de bir şey yok aslında, yaşanması gereken bir macera Call of Duty 4: Modern Warfare.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2
Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2007

9,4



13

Forza Motorsport 2 360

Yarış oyunları son yıllarda birer birer tekellerden kurtuluyor, Forza Motorsport serisi hepimiz için iyi bir alternatif oldu.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2
Yapım Microsoft
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2007

9,4



14

Rock Band PS2

Tüm dünyayı etkisi altına alan Guitar Hero'nun potansiyelini de eksiklerini de iyi analiz eden firma, insanların Air Guitar çalmaktan kurtarmıştı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2
Yapım Harmonix
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,3



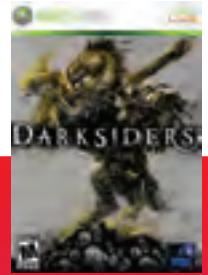
15

NBA 2K9 PS3

Yillardır gözümüzü boyayan NBA Live serisinin büyük bir yalan olduğunu ortaya koyan ve Kaan Kural'ın tercihi olan 2K serisi bu yıl da beklenileri boş bırakmadı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2
Yapım Visual Concepts
Dağıtım 2K Sports
Çıkış Tarihi 2008

9,2

**Darksiders** 360

Darksiders, hepimizin beğenisini kazanmasa da ofiste ve ofis dışında epey oynandı. Ancak ay sonuna doğru herkes sıkıldı ve oyunu oynamaya devam eden tek kişi kaldı: Tabii ki Tuna Tunbuna!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2
Yapım Vigil Games
Dağıtım THQ
Çıkış Tarihi 5 Ocak 2010

8,7

* Bu ay ne oynadık

MOBİL TOP 15



1

Crisis Core: Final Fantasy VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisinin PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008

9,7



2

God of War: Chains of Olympus

Kendisine God of War'un adını bir adım öteye taşımak görevi verilince Olympos'un zincirleri bile tutamadı Kratos'u.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

9,4



3

Silent Hill Origins

Survival / Horror türünün ölümsüz isimlerinden Silent Hill'in son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimden sıçrattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2007

9,1



4

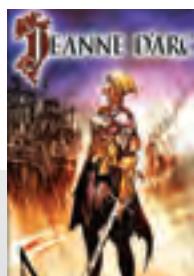
GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyun konsollarında yer almış gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 20 Ekim 2009

9,1



5

Jeanne D'arc

Fransa'nın adalet simbolü olan Jeanne D'arc, kendine PSP'de de yer buldu ve türe getirdiği yeniliklerle konsolun en başarılı RPG'lerinden biri olmayı başardı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Level 5
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2007

9,0



6

Mission: Deep Sea

Tamamıyla Türk bir ekip tarafından geliştirilen Mission: Deep Sea, farklı oynanış sistemi ve özgün yapısıyla dikkat çekiyor.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Hiccup Studios
Dağıtım Chillingo
Çıkış Tarihi 16 Aralık 2009

9,0



7

Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEJ
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,9



8

LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEE
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,8

9

Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nen en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor, biz de bu serüvene eşlik ediyoruz.

PSP
 İPHONE
 DS

Yapım High Impact Games
 Dağıtım Sony
 Çıkış Tarihi 3 Kasım 2009

8,8**10**

Samurai Shodown Anthology

PSP'nin etkili aksiyon oyunlarından biri olan Samurai Shodown Anthology mutlaka denemesi gereken bir yapımdır.

PSP
 İPHONE
 DS

Yapım SNK
 Dağıtım SNK
 Çıkış Tarihi 2009

8,5**11**

Rock Band Unplugged

Grubuya turneye çıkmak isteyenler için PSP'den iyi imkan olamazdı zaten, halk otobüslerinde de olsa küçük çaplı konserler verildi.

PSP
 İPHONE
 DS

Yapım Backbone Entertainment
 Dağıtım Electronic Arts
 Çıkış Tarihi 2009

8,3**12**

Wipeout Pulse

Yarış oyunlarını her yönyle yeni bir boyuta taşıyan Wipeout Pulse, hiç fena bir puan almadı bilden. Eğer PSP'de oynayacak iyi bir yarış oyunu arıyorsanız Wipeout Pulse işinizi görür.

PSP
 İPHONE
 DS

Yapım SCEA
 Dağıtım SCEA
 Çıkış Tarihi 2007

8,3**13**

Guilty Gear Judgement

Zor beğenilen oyuncuları bile etkileyebilen bir oyundu Guilty Gear Judgement ve PSP'ye çeşit kattı.

PSP
 İPHONE
 DS

Yapım Arc Systems Work
 Dağıtım Majesco
 Çıkış Tarihi 2006

8,2**14**

Flow

Tanımlaması gerçekten çok zor bir oyun Flow ve bu, kapağından da belli oluyor. That Game'in bu ilginç oyununu mutlaka denemenizi tavsiye ediyoruz.

PSP
 İPHONE
 DS

Yapım That Game
 Dağıtım SCEA
 Çıkış Tarihi 2008

8,2**15**

Prinny: Can I Really Be the Hero?

İsim konusundaki ön yargınızı kirabilseniz Prinny çok eğlenceli bir oyun.

PSP
 İPHONE
 DS

Yapım Nippon Ichi Software
 Dağıtım Nis
 Çıkış Tarihi 2008

8,1

Patapon 2 [PSP]

Bu ay PSP için oyun piyasası biraz durgundu. Bu yüzden biz de hafif nostalji yaptıktı ve Patapon 2 oynadık, hayatımız ritme girdi.

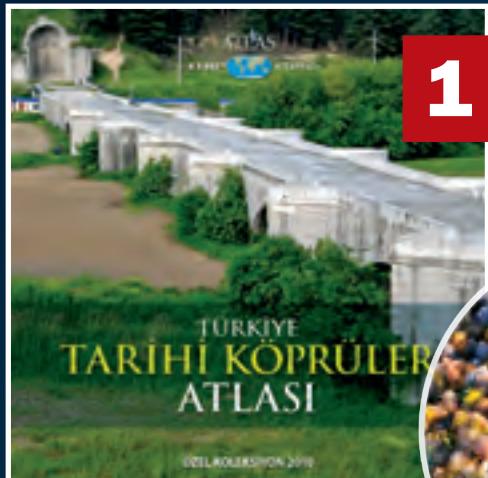
PSP
 İPHONE
 DS

Yapım Sony
 Dağıtım Sony
 Çıkış Tarihi 5 Mayıs 2009

7,6

* Bu ay ne oynadık

Şubat sayısıyla 3 armağan



1

Türkiye Tarihi Köprüler Atlası

Atlas Keşif Kitaplığı



2

2009 Atlas'ın Tamamı

Arşiv CD'si



3

Ortadoğu Haritası

50 x 70 cm boyutunda



ATLAS

Hemen Abone Olun!

0 212 478 0 300

www.kesfetmekicinbak.com

Kültür & Sanat

I see you...

Toplu Avatar seansımız vardı bu ay. 3D gözlüklerle sinema salonunun bir sırasını kapattık resmen. (Bkz: Posta sayfaları) Tabii ki kültüre ve sanata doymamız için Avatar yetmedi; The Helio Sequence ve

The Boxer Rebellion'in albümlerini dinledik, değerlendirdik. Sonra da Final Fantasy Türkiye ile oyunlar hakkında aslında önemli olan fakat pek fazla sorgulamadığımız bir konuyu masaya yatırdık. Haydi, okuyun bakalım.

The Boxer Rebellion

Indie müzik sevenler, grubun son albümü Union'a bir göz atmalılar.

140



142

Final Fantasy Türkiye

Oyunları İngilizce oynamaktan memnun musunuz? Yoksa Türkçe oynamayı tercih mi ederiniz?

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

James Cameron's Avatar

Titanic'ın bilimkurgu versiyonu... Nasıl mı?

141



7

The Helio Sequence - Keep Your Eyes Ahead

Bol efektli müzik...

Bir kere de durup, Sub-Pop'tan albüm çıkan bir grup olduğu için durdur yerde, dinlemeden, az da olsa puan verelim kendilerine, değil mi?

THS, Amerikalı bir ikili ve 99'dan beri birlikte Indie Rock yaparlar, bu süreye de dört albüm serpiştirirler. Esas oğlanlarımızdan birisi, daha önce Modest Mouse elemanıdır. Bu yaratıcı arkadaşlarımızın tanittığımız albümü *Keep Your Eyes Ahead*, aslında 2009'a ait bir albüm değil; 2008 çıkışlı ama mutlaka listelerden seçmek zorunda dejiliz albümlerimizi, değil mi?

Albüm fazla dağılmadan Indie bir Pop-Rock çevresinde dönüyor genelde. Elektronik ekleşiler gitarda birlikte güzel seyrediyor ve derin reverb zaman zaman çok güzel etkiliyor beni bu albümü dinlerken. En önemli kısırma biraz teknik. Albüm kayıtlarında toplam sesi yüksek tutmak adına compression hataları oldukça az yapılmış, bu da kaydı daha iyi hale getirmiş ve sesleri ayırmaya da etkisi oluyor.

Beyaz Amerikalıların "balad bir şeyler yapalım" dediklerinde, çoğunda rastlayabildiğimiz hafiften Country ve Country Folk girişler her ne kadar bu

albümdede bazen karşımıza çıksa da ve ben bunu sevmesem de, albüm genel olarak bu çizginin önünde.

Ben özellikle, albüme adını veren *Keep Your Eyes Ahead*'ı çok seviyorum. *Captive Mind*, *Back to This*, *You Can Come to Me* (Super Mario oyununu sevenleriniz varsa arka efektlerde kulak versin.) ise diğer onde tuttukları. Sadece onlar dinlenecek! Internetten *Keep Your Eyes Ahead* videosunu izleyebilirsiniz, ben onu da beğendim. Dinlemenizi, edinmenizi, grubu takip etmenizi tavsiye ederim. ■ Turgut Taneli



8

The Boxer Rebellion - Union

Dokuz yılda iki albüm...

Grubumuz 2001'in başlarından bu yana birlikte, orijinal dörtlüsü ile Indie eşliğinde müziğini yapmaya devam etmektedir. Londra çıkışlı olan grubumuz içinde solistimiz Nathan, esasen gurbetçidir, Birleşik Devletler'den göçmüştür. Olayın merkezine... Ne diydum? Albüm, evet.

2009 tarihli Union, TBR'in aslında ikinci albümü. 2001'den beri müzik yapan bir grup için arada birçok başka müzik ilişkili işler yapmış olsalar da az gibi.

Ritmik altyapısı Britanya yeni dönem Alternative Rock türü ve yine yeni dönem New York semalarının Indie Alternative yapısı içinde güzel harmanlanarak takdim edilmiş tam 12 adet (Bonus hariç) beste

sunuyor bize albümümüz. Bir kere bu hoşuma gitti.

En çok öne çıkan şeylelerden biri de vokalde ve gitarda yüksek eko olmuş. Bu da sık gördüğümüz bir etki Indie işlerde. Zaman zaman bazı albümlerde sınıri aşıp hol etkisini biraz fazla verse de, bu albümde iyi bir hava katmış diyebilirim.

Union, bende sanki sileceklerin en hızlı haliyle çalıştığı bir yaşıta, yüksek hızla bir ottoyolda araba kullanırken ileride gördüğüm denize doğru ilerleme isteği ya da hissi veren bir albüm. Baştan sona da bu hissi vererek gidiyor, araya giren kısa düşük tempo bölüm hariç. (Bunu Bozcaada'ya ilk gidişimde hatırlamamışım.)

Gitarın virtüözük adına bir şey yapmadan çok etkili sesler çıkardığı çok özel şarkılar var albüm içinde. Benim de duyduğum zaman kulağı kabarttı, gardımı düşürdüğüm bir sesler bütünü bu tip gitarları barındıran besteler. Basit ve etkileyici gitar riff'leri ince tonlardan derin yankı eşliğinde sunulur.

Bu arada "trendy" bir şey ama sonuçta başarı. Albümümüz iTunes editörleri tarafından yılın bağımsız albümü seçilmiş; ben de yeni öğrendim.

Albümbü baştan sona dinlemenizi tavsiye ederim. Şarkı ayrimına girmek istemeyeceğim bir bütünlük var ama yine de Evacuate'ı biraz daha fazla döndürdüğüm söyleyebilirim. Sevgiler. ■ Turgut Taneli



7

James Cameron's Avatar

Romeo ve Juliet Toruk'a binerse...

Öncelikle şunu belirtmek istiyorum: Hiçbir zaman oyuncu olmak istemedim; zaten yeterdiğim de hiç yok bu alanda fakat bir Sigourney Weaver olmak isterdim. Kadın resmen bilim kurgu türünün kraliçesi oldu. Nerede bir uzay gemisi, nerede bir yaratık var Sigourney Hanım hemen orada beliriyor çatık kaşlarıyla. Çok da yakışıyor tipi aslında. Neyse. Filme dönmem lazım acilen. Ben filmi Real D 3D formatında izledim. Bunalımlı çok çeşidi var, IMAX, Xpand 3D vs... (Türkiye şartlarında hicbirinin çok fazla fark edeceğini düşünmüyorum.) Bu detayı da geçit; geldik görselliğe. İlk olarak 3D olayını, film başlamadan önce Alice in Wonderland'in fragmanını izledikten ve o kedinin burnumun dibine kadar gelişinden

sonra Avatar'da çok etkileyici bulmadım. O fragmandaki derinlik filmin hiçbir sahnesinde yoktu açıkçası. Evet, özellikle Na'vi ormanlarında renkler, bitki örtüsü, börtü böcek çok canlı ve etkileyiciydi ama 3D derinliği dediğim gibi çok hissedilmeyordu. Görsellüğün geriye kalanı da hemen hemen her büyük Hollywood yapımında olduğu gibi üst seviyelerdeydi. Görsellikten sonra gelelim senaryoya. Senaryo tam anlamıyla copy / paste. Gişe hasılatında film Titanic'i geçmiş olabilir ama senaryo olarak zaten bu film, Titanic'ın bilim kurgu versiyonu resmen. Sadece Titanic de değil; onlarca Hollywood yapımında bu kurgu ve senaryo var. İki farklı dünyanın insanı; başta her iki taraf da kendi topluluğunun çıkarlarını düşünürler, birbirlerin-

den gizler kötü amaçlarını ama sonra birbirlerine aşık olurlar ve kenetlenip, ortadaki anlaşmazlığı çözmeye çalışırlar falan filan. "Biz farklı dünyaların insanız" Yeşilçam repliğini ya da Romeo ve Juliet'in hikayesini 3D izlemiş oldum kısacası. (Hoş bu iki verdığım örnek de kötü bitiyor; Cameron buna bile cesaret edememiş.) Tamam, sonuçta 7'den 70'e bir hedef izleyici grubu edinilmiş belli ki; herkes izleyebilsin diye klışelerle donatılmış. Anlayışla karlılıyorum. Ayrıca Na'vi dünyası da olması gerektiği gibi masalı ve etkileyiciydi fakat işte kendimi çocuk filmine gitmiş gibi hissettim, sıkıldım; gözük de başımı ağırttı zaten. Biraz daha özgün bir şeyler, biraz daha etkileyici bir dünya bekliyordum. Hepsi bu... ■ **Elif Akça**



Bir Oyunun Dili Ne Kadar Önemli Olabilir?

Oyunların dil seçeneklerine derinlemesine bir bakış...

Bu sayfada her ay video oyunları dünyasına sanatsal ve kültürel açıdan yaklaşım ilginç bilgilere ışık tutuyorum. Son yarım yüzyılda ortaya çıkan "video oyun sanatı" dediğimiz, belki de dünyanın geleceği son geniş sanat dalı olarak kalacak. Bu dalın içinde keşfedilmeyi bekleyen o kadar ayrıntı var ki... 10 saniyelik bir oyun görüntüsünün yapım aşaması incelemişinde sarf edilen emeğin ne kadar büyük olduğu herkesi şaşırtabilecek düzeydedir. Bu ay ise dil unsuruna deşinmek istiyorum. 80'li yılların oyunlarında dil karşımıza sadece yazılı şekilde çıkıyordu. Dile ihtiyaç duyduğumuz en önemli türler ise adventure ve RPG idi. Yerelleştirme günümüzdeki kadar hızlı işlemmediği için bazı oyunlar sadece kendi ülkelere sınırlı kalyordu. Teknolojik imkanların çok sınırlı olduğu o dönenin oyunlarında yazılı geçerken çıkan "yazı geçme sesi" şimdilik duyulduğunda yüzde bir gülümseme oluşturuyor.

90'lı yıllarda yeni girdiğimde konsol teknolojisi 16 Bit'e ulaştı ve çoğu oyunda ses kullanılmaya başladı. Bazi oyunlar kısıtlı imkanlarla, kendi ülkelerde "ilk sözlü şarkının duyulduğu oyun" unvanını almaya başladı. Düşünsenez, o güne kadar oynadığınız hiçbir oyun-daki müzik sözlü değil ve siz televizyona bağladığınız konsoldan ilk defa sözlü şarkı duyuyorsunuz. Dönemsel

devrim bu olsa gerek.

Genellikle bir oyun tüm dünyaya açılmadan önce kendi ülkesinde çıkar, sonra yerelleştirme aşaması boyunca diğer ülkeler bekler. Örneğin şu an şanslı Japonlar, Final Fantasy XIII'ü oynayabilen tek ülke konumda. Yerelleştirme bazen çok ilginç durumlara sebep oluyor. Bazı oyunlar Japon yapımı olmasına rağmen Japonya'da hiç çıkmıyor veya geçiyor. Bazı oyunlar ise Avrupa'da kalıp Amerika'ya gönderilmiyor. Yabancılar benzer durumlardan çok yakınıyor ancak bizde "malum sebepler"den dolayı oyun edinme konusunda -maalesef- pek şikayet yok.

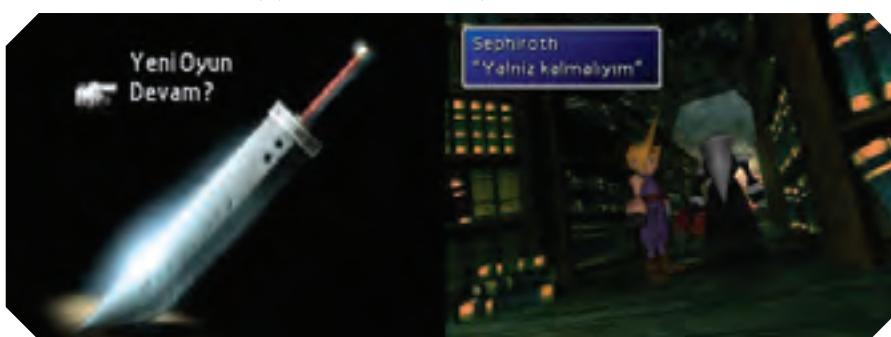
LEVEL dergisinin kapaklarını süsleyen oyunlarda Türkçe noksantığına o kadar alışık ki artık sorgulamıyoruz bile. Neden Türkçe dil seçeneğinin olmadığı konusunda herkes biraz kafa yorsa sebep bulabilir. Ancak bu konuda daha çarpıcı sebepler mevcut. Bir Türkiye konsol dağıtmacı yetkilisinde bu konu hakkında görüşüğümde oyun Türkçeleştirme işinin çok yorucu aşamalar sonucunda gerçekleştirebileceğini öğrendim. Örneğin 10 - 15 oyunu Türkçe getirmek yeterli olmuyor. Bunun devamlılığı sağlanmak zorunda ve konsol menüsü de Türkçe olmak zorunda. Türkiye'ye gelen oyun kutularının tamamının içeriği ve kitapçığı da

Türkçe olmak zorunda. Sadece bunlar da yetmiyor. İşin içine Türkçe içerik girdiği zaman her oyun için devlet onayı gerekiyor. Oyunlardaki vahşet, şiddet ve çeşitli unsurları değerlendirmek üzere bu işlerle ilgilenen bir devlet dairesinin imzasıyla birlikte oyunun hitap ettiği yaş aralığının belirlenmesi gerekiyor. İyi satış garantisini de olmayacağı için tüm bunların düzleni işlemesi şimdilik gerçekten zor. Ülkemizde Türkçe oyun dendinde akla daha çok PC oyunları geliyor. Gerçekten de çeşitli yamalarla bir oyunu Türkçeleştirmek veya oyunu doğrudan Türkçe edinmek büyük keyif veriyor olmalı. Fakat konsol oyunlarında Türkçe oyun görmek hayal gibi.

Final Fantasy Türkiye ekibinden bilgisayar programlama bilgisi yüksek olan bir arkadaşımız (Soner), Türkiye'de bir ilki başaran PlayStation ve PS2'ye çıkan birkaç Final Fantasy oyununu Türkçeleştirmeyi başarmıştı. Üstelik tamamen yasal yöntemler kullanarak. Çeviri projemiz çevirmen yetersizliğinden dolayı iptal olmuştu. Oyun içinde romanlar dolusu yazı olduğunu da fark ettim ayrıca. Girdiğiniz herhangi bir köyün sakiniyle üçüncü kez konuşuğunuzda bile farklı şeyler söyleyebiliyor.

Türkiye'de oyunların sadece İngilizce'ye sınırlı kalmasına iyi yanları da var tabii ki. Oyunlar kendi orijinal dilleriyle ruhunu daha iyi yansıtıyor. Türkçe seçeneğimiz olsa bile oyunu Türkçe oynamayacak pek çok insanımız olduğunu düşünüyorum. İngilizce kalmalarının bir diğer olumlu yanı da, bir Türk oyuncusu klasiği "İngilizcem'i geliştirmeme yardımcı oluyor!" düşüncesi. Evet, gerçekten de doğru bir düşünce.

Yazımı eğlenceli bir dil hatasıyla bitirmek istiyorum. Tüm zamanların en çok satan Final Fantasy oyunu FFVII'de Aerith bir yerde "This guy are sick." diyor. Oyunu Japonca'dan İngilizce'ye çeviren ekibin inanılmaz bir hata yapmış. Bu tip hatalar aslında tarihin pek çok kaliteli oyununda mevcut. Ama o kadar da olsun canım! Herkese iyi oyunlar. ■ **Kadir Çakır**





8

Paranormal Activity

Arkadaşım, bu filmi gece izleme sakın...

Su anda bu satırları okuyan sen, saygıdeğer dostum, sana derim ki bu filmi gece izleme; gündüz izlersen de yine de aynı günün gecesinde bir tedirgin, bir ikircikli uyumak zorunda kalabilirsin, haberin olsun. Şimdi millet bir Avatar çılgınlığı tutturmuş gidiyor, farkındayım; bak ayın kaçtı olmuş, hala yer bulamadım sinemada, gidemedim o filme. (Biz gittik ama! - Şefik) İçimde böyle bir istek kalmışken dedim ki: "Yahu bir de paranormal olaylarla ilgili bir film vardı, ona gideyim." Demez olaydım demiyorum çünkü film güzel. Yıllarını paranormal, doğaüstü, uçmalı hayaletli ve bunun gibi olaylara ve araştırmalara vermiş olan ben, bu kadar korkmaya beklemiyordum açıkçası. Şimdi aranızda paranormal olaylarla ilgilenenleriniz varsa bazı klişeler vardır bizim alanda (Peh! Sanki dünyaca ünlü uzmanım ya, hava attım), bilirsiniz; işte Poltergeist aktivite, Shadow People (Gölge İnsanlar), Intelligent Haunting (Türkçe'ye "ölmüş olduğunun bilincinde olan ruhların verdiği rahatsızlık" olarak çevirebiliriz) gibi terimlerdir bunlar. Paranormal araştırmanın bazı aşamaları da vardır. Sıkıntısı olan insanlar size ulaşır ve derler ki "ya benim

evde böyle bir olaylar oluyor, neden oluyor acaba" filan... Bu filmde de aynen böyle hayatın içinden, sokakta karşılaşabileceğiniz normal tipte bir çift var. Yalnız bu çifti diğer "normal" hayatı olan insanlardan ayıran fark, geceleri bilinmeyen bir şey tarafından rahatsız ediliyor olmaları ve rahatsızlık derecesi, bildiğimiz paranormal klişelerin hemen hepsini içeriyor. Evin erkeği olan genç kendince gidip bir kamera almış ve diyor ki: "Ya işte paranormal araştırma yapar gibi kaydedelim bakalım bunları, en azından elimizde kanıt olur." Fikir güzel, gayet mantıklı da sonrasında olanlar biraz mantık dışı. Bu mantık dislik zaten sizi etkileyen nokta oluyor. Film gererken de böyle bir olay olmuş gibi bir his veriyor ve bu konuda oldukça başarılı. Neyse, çok anlatmayayı, yine kaptırdım gittim. Bu noktadan sonra anlatacağım her şey spoiler olacak, o yüzden susmayı bilmek lazım. Ama yine de bak, bir daha diyorum saygıdeğer okur arkadaşım. Yaşına ve tecrübeme hürmeten tavsiyemi dikkate al, gece izleme bu filmi. Gündüz izle, kuşlar civildarken, güneş tepede parlarken filan...

■ Meriç "Çabla" Erbay

Türkiye'deki Adı Paranormal Activity Yapım ABD Süre 86 dk Yönetmen Oren Peli Oyuncular Katie Featherston, Micah Sloat, Mark Friedrichs



Blackmore's Night

Ghost of a Rose



9

Özellikle ortaçağ ezgileri üzerine çalışmalar yapan Blackmore's Night'in bütün albümleri çok güzel tabii ki ama bu albümün havası bir başka sanki. 2003 yılında çıkardıkları bu albümde yer alan Ghost of a Rose o kadar ünlü oldu ki pop müzik kültürünün ele geçirmiş olduğu radyolarda bile caldı bir dönem. Kulaklara bir müzik ziyafeti çeken bu albümle bir de siz göz atın bakalım. MERİÇ



Coheed and Cambria

The Second Stage Turbine Blade



8

1995 yılında kurulmuş olan bir Amerikan rock grubu. Alternatif rock ve progresif rock olarak tanımlayabiliriz yaptıkları müziği. Grubun baş solisti Claudio Sanchez'ın yazmakta olduğu bir bilimkurgu çizgi roman serisinde (The Amory Wars) yer alan hikayelere konsept olarak yaptıkları şarkılar, insanın hemen dikkatini çeken bir tınıya sahip. MERİÇ

ÜMIT ÖNCEL

AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR



Fotoğraf: Adem Başaran

SİZDEN SAKLANAN GERÇEKLER

İşte size her şeyi bilen Ajan Simit'ten dev bir hizmet! Hangi inanılmaz gibi gelen teknolojik mucize su anda aktif olarak kullanılıyor (ve sizden saklanıyor)? Hepsini açıklıyorum.

STOP
SECRET

İŞİNLENİMA

Var. Gerçekten var. Siz bakmayın YouTube'daki sahte videolara. Ben gerçeğinden bahsediyorum. Sadece kimselere duyurmuyorlar. İnsanların moleküllere ayırtırılmıştı ve bu moleküllerin uzayda farkla bir coğrafi noktaya iletilmesi teknolojisi çoktan gelişti. Fakat nasıl desem... Henüz tam olarak "mükemmel" değil. Yani moleküllere ayırtırma tamam. Bunu yaptılar. Molekülleri uzayda taşımak da tamam. Bunda da sorun yok. Ama hedef noktada bu molekülleri tam olarak istedikleri şekilde tekrar bir araya getirmek... İşte burada birkaç ufak teknik sorun var. Su anda ABD'deki cölleerdeki gizli mekanlarda burnu poposundan çıkmış, gözleri ensesinde ve ağızı kulaklarında belirmiş (Lafın gelişî değil, fizikal olarak ağızı kulaklarının olması gereken yerde.) 10'a yakın kişi dolanıp duruyor. Ne zaman yaparlar onu bilmiyorum. En son projenin başındaki bilim adamı, önemli bir şey kesfettikten sonra büyük bir heyecanla cengaver bir şekilde cihaza atlayıp "İşla beni!" diye bağırdıktan sonra yan odada belirdi ama cihazın içinde başka biri olduğunu görmemişti. Su anda projenin beyni kabul edilen profesör hiç tanımadığı bir adamlı siyam ikizi durumda biraz fazla samimi bir şekilde yaşıyor. Ne zaman bu adamları birbirlerinden ayırrılar, o zaman işinlenme çalışmaları devam eder.

UÇAN ARABALAR

Bu iş yaş. Belki de en kolay görüneni buydu ama ekonomik kriz bu çalışmalara çok büyük bir darbe vurdu. Projenin arkasında adını burada söylemeyeceğim büyük bir araştırma organizasyonu var. Fakat kriz yüzünden ödenekler düşünce uçan araba konusundaki çalışmalar tamamen bırakırları ya da masrafları düşürecek bazı öblemler almaları gerekti. Bütçeyi biraz kısmaya karar verdiler. Fakat ne olduysa ondan sonra oldu. O ana kadar çok iyi giden çalışmalar, büyük kurumun deneme araçlarındaki benzin tanklarını söküp LPG takmasından sonra bir anda çöktü. Bütçenin son kıritisıyla yaptığı bu LPG yatırımdan büyük pişmanlık duyuyorlar ama yapacak bir şey yok. En azından şimdilik uçamayan LPG'li arabaları taksiye çevirdiler.

REJENERASYON

Diğer bir değişle kendiliğinden hücre yenilenmesi. Kuyruğu kopan kertenkelein kuyruğunu tekrar çıkması gibi bir sey. "Kertenkeleler yaparsa ben de yaparım" şeklinde özetlenebilecek bir hevesle konuya olan bir bilim adamı, bu konuda oldukça aşama kaydetti. Fakat ufak tefek teknik arızalar işinlenme konusunda olduğu gibi gene bazı tatsızlıklar çıktı. Söz konusu bilim adamı -örnek olarak- Windows işletim sistemini aldı. Bilim adamının bu teorisine göre rejenerasyon üç aşamadan oluşuyordu. Birinci aşama bir organın kesilmesi yanı sistemde bir sorun olması. İkinci aşama vücutundan eksik organı tanımlaması, yanı sistemin hata vermesi. Üçüncü aşama ise bir anlamda "sistem geri yüklemeye" gerçeklemesi yanı insanın "en son sağlam haline" geri döndürülmesi. Testler başlangıçta ilk aşama ile sınırlı tutuldu. Yüzlerce kişi bu süreçte kolunu bacağına kaybettii. İkinci aşama da tamamlandı. Bu kişilerin vücutu eksik organları tanımlamayı başardı. Fakat üçüncü ekranda hepsi ilginç bir şekilde mavi ekran hatası verdi. Şimdilik proje beklemeye. Bilim adamı "yama indirmek lazım" diyerek ortalarda dolaşıyor ama beklenen yama henüz yayınlanmadı.

MATRIX

"What is the Matrix?" dediğinizi duyar gibiyim. Bildiğiniz gibi ben bizzat sahsem olarak Matrix'liyim. Orada doğдум büyüdüm ve hala orada yaşıyorum. Peki bu satırları nerede yazıyorum o zaman? İşte sorunuzun cevabı bu soruda gizli...

YASAL UYARI:

Ajan Simit, LEVEL Dergisi'ndeki gizli bir bölümdür. Basılmış ve dağıtılmış her sayıda yer almayıpabilir, her okuyucu tarafından görülmeyebilir. Eğer siz bu sayfayı görüyorsanz demek ki ya seçilmiş bir kişiniz ya da matbaada yine bir yanlışlık oldu. Bu yazı LEVEL Dergisi Yayın Kurulu tarafından görülmemesi ve onaylanmamıştır. Eğer tüm teknik önlemlere rağmen Fırat'ın yazarlığını başarısız yazı tamamen hayal ürünüdür. Hiç kimse NASA'nın arşivlerine sizip "cole gizli" teknolojik raporlara erişip, bu raporları burada yayınlamamaktadır. Böyle şeyleler ancak filmlerde olur. Filmler genelde güzel kitaplardan esinlenirler. Avatar güzel bir filmidir. Na'vi diye bir ırk, Pandora diye bir gezegen yoktur. James Cameron ise bizzat T1000'dir. James Abi Avatar'ı bırak da üç boyutlu bir Terminatör çeksən de izlesek...



Seth Brundle işinlenme sırasında bir karasinekle tek vücut olurken...



Yapım: LucasArts
Dağıtım: Brasoft
Tür: Adventure
Platformlar: PC (DOS)
Çıktığı Tarih: 1995



FULL THROTTLE

Bir Heavy Metal macerası...

CD formatında sunulan oyunların ilk örneklerinin raflarda yer aldığı günlerde, henüz CD-ROM sürücüsüne sahip olmayan oyuncuları kasap vitrini önünde konuşlanmış kedilere dönüştüren oyunculardan biriydi Full Throttle. Oyunu şanslı arkadaşlarımızın bilgisayarlarında görüp deneme fırsatı bulduktan sonra ağızlarımızın suyu akarak CD-ROM sürücü alabilmek için para biriktirmeye başlamıştık. Üzerinde LucasArts etiketi olan her şeye karşı zaafımız vardı ama Full Throttle

yepeniydi,ambaşkaydı,büyüleyiciydi...

Full Throttle'ın arkasındaki isimler mevcut olanakları sonuna kadar kullanarak, bugün pek az oyunda rastladığımız müthiş bir titizlik ve yaratıcılıkla kısa sürede efsaneleşecek bir şaheser ortaya karışmışlardı. 15 yıldır arşivlerimden eksik etmemiğimiz; çogumuza rock / metal müziği, motosikleti, asfalt kokusunu ve hatta siyah deri ceketi sevdiren Full Throttle'a olan ilgimiz hiç azalmadı.

Bunu söylemekten hoşlanmıyoruz ama artık böyle oyunlar yapmıyorlar... ►

► DAHA İYİ BİR GELECEK MÜMKÜN DEĞİLSE...

Dave Grossman'la birlikte Full Throttle'in konusunu ve genel çerçevesini belirleyen Tim Schafer'in önderliğinde inşa süreci başladığında, LucasArts'ın deneyimli elemanlarının zihinlerinde hemen hemen her şey netti: Sinematik görsel ve seslere sahip siki, sert ve en önemli hızlı bir adventure oyunu yapmaliydiler ve bu oyunu herkes çok zorlanmadan oynayabilecekti. Bu yüzden işe önceki adventure oyunlarında kullandıkları SCUMM motorunu hafifletecek başlıdalar. Oyun ekranında fare işaretçisinin dışında arabirimle ilgili hiçbir şey görünmemeli, grafikler tamamen ön planda olmalıydı. Kontrollerde farenin sol tuşuna tıklandığında ekrana gelen karizmatik menü sadece dört komut içeriyordu ve envanter listesi ise sağ tuşa tıklandığında ekrana geliyordu. Bu basit arabirim her şeye yetiyor ve hedeflendiği gibi oyunun görsel özelliklerini öne çıkaryordu.

Programcılardan Stephen R. Shaw ve Mark Crowley özellikle sinematikler üzerinde hummalı bir çalışma yürüttüler. İki boyutlu el çizimlerinin yanı sıra üç boyutlu render edilmiş animasyonlardan da faydalananlardı. Bunun için Rebel Assault moturunu denediler. Başlarda tüm sinematiklere yedirmek istenen bu motor, gerek sistem ihtiyaçlarını yükselttiğinden gereksiz standart iki boyutlu grafik motoru INSANE ile eş zamanlı olarak çalışırken sorunlara yol açtılarından mümkün olduğunda basite indirgenerek sadece birkaç sahnede kullanıldı. Her şeye rağmen genel olarak dönemin oyunlarının ötesine geçen animasyonlar ortaya koymayı başardılar.

Sesler için patentli LucasArts'a ait olan iMUSE motorunu tercih ettiler, çünkü bu motor 16 bit ses kartlarının tüm potansiyelini ortaya çıkarmanın



yanı sıra müziklerde atmosfere uygun geçişler sağlanmasına da olanak tanıyor ve böylece müzikler akışlığını yitirmeden ses efektleri de temiz ve kesintisiz şekilde işlenebiliyor. Full Throttle'in CD formatında sunulacak olmasının getirilerinden biri, şüphesiz, oyuna çok daha fazla ses efekti eklenebilecek olduğunu. Bu açıdan sahip oldukları lüksü karakter seslendirmelerini zenginleştirerek değerlendirdiler ve böylece ekranı diyalog metinleriyle doldurmayaarak görselliği ön plana çikarma hedeflerini de pekiştirmiş oldular. Seslendirme için oyundaki ana karakterlere hayat verebilecek isimlerle anlaşıldı. Özellikle Ben'i seslendiren Roy Conrad ve Ripburger'i seslendiren Mark Hamill harikalar yarattılar. Roy Conrad'ın bıçın, sert, "hayatın silsesini yemiş ama yıkılmamış, ayakta" adamı yansıtıcı sesi oyun dünyasının en karizmatik karakterlerinden birini ortaya çıkardı.

DURMAK YOK...

Full Throttle'in orijinal kutusunu elinizde alındığınızda ilk dikkatinizi çekecek olan şeylerden biri oyunun sloganı: A Heavy Metal Adventure. Madem bu bir heavy metal macerası, öylese müziklerde de heavy metal etkisi görmeliyiz değil mi? Schafer ve ekibi de bu doğrultuda düşünerek oyunun soundtrack'ı için San Francisco'lu hard rock grubu The Gone Jackals ile anlaştı. Müziklerin oyuna katıldığı tartışılmaz ama bu anlaşmadan en karlı çıkan taraf The Gone Jackals grubu oldu. Full Throttle'in dünya çapında kazandığı popülerlik grubu olan ilgiyi de artırmıştı şüphesiz. Nihayetinde, oyun için besteledikleri şarkıları da içeren Bone To Pick adlı albüm grubun en çok satan albümü oldu!

Bir adventure oyunundan söz ediyorsak belki de ilk deyinmemiz gereken unsur oyunun öyküsü olmalı, çünkü kötü bir öyküye sahip bir adventure'in dünyasını en iyi grafiklerine ve seslerine sahip olması hiçbir anlam ifade etmez. Şükür ki Full Throttle bir LucasArts oyunu ve firmaların metin yazarlarının hayran olunacak karakterler ve kolayca aklara kazınan, eğlenceli öyküler geliştirme konusundaki yeteneği tartışılmaz. Kalemi ellerine alan Schafer ve Grossman (Bu ikili Monkey Island serisinin ilk iki oyununda da bir aradılar ve hatta Grossman geçtiğimiz yıl, LucasArts'ın eski elemanlarının kurdukları Telltale Games etiketini taşıyan Tales of Monkey Island serisindeki çalışmasıyla adventure çizgisinden kopmadığını göstermiş oldu.), oyunun öyküsünü yazarlarken kültür filmlerden esinlendiklerini itiraf ediyorlar. Henüz giriş animasyonunda öykünün gelecekte geçtiğini fark ediyorsunuz ve öykünün geçtiği ortamın Mad Max filmlerindekiyle üç aşağı-beş yukarı aynı olduğunu anlamanız uzun sürmüyor. Kaotik ve karanlık atmosfer, petrolün hayatı bir hale getirdiği ütopik dünya düzeni ve her yanı sararı mobilize çeteler iki yapımdaki ortak noktalar... Kahramanımız Ben (Throttle) de bu çetelerden birinin, The Polecats'ın lideri. Paraya sıkışıktı bir zamanda motosiklet fabrikası sahibi Malcolm Corley'le tanışması Ben için bir dönüm noktası oluyor. Malcolm'la birlikte kendisini barda ziyaret eden, oyunun kötü

GÖNDERMELER...



- Oyunun yapımcısı LucasArts olunca Star Wars'a gönderme yapmak da kaçınılmaz olmuş. The Cavefish çetesinin giysileri Star Wars serisinin dördüncü bölümü olan A New Hope'taki Tusken Raiders'dan (Kum İnsanları) aralanmıştır.

- Oyunun ortalarında çöp kutularının yanına gittiğimizde karşılaştığımız gazeteci Miranda "Help me Ben, You're my only hope!" (Bana yardım et Ben. Tek umudum sensin!) diyor. Aslı söyle: "Help me

Obi-Wan Kenobi, You're my only hope".

- Kamyon sürücüsü Emmet karakteri kolunda İmparatorluk ambleminin dövmesini taşıyor. Old Mine Road'daki Rottwheeler sürücülerinden birinin alnında yine dövmeye şeklinde Star Wars'un ası kanadının (Rebels) amblemi var.

- Hepsinden öte, Luke Skywalker karakterini canlandıran Mark Hamill oyunda Ripburger da dahil olmak üzere üç farklı karakteri seslendirmiştir. (Göndermecilikte son nokta!).

- Arabalara birbirine girdiği Mad Max-varı müsabakada koltukların bulunduğu yere gidildiğinde duvardaki posterlerden birinde Sam & Max oyunundaki Max karakteri görülmüyor. Ayrıca müsabakaya katılan sürücülerden biri aslında George Lucas'ın kendisi!

- Vultures çetesinin üyelerinden bazılarının isimleri Razor, Wendy ve Sid. Bu isimler bir diğer LucasArts oyunu Maniac Mansion'dan geliyor.

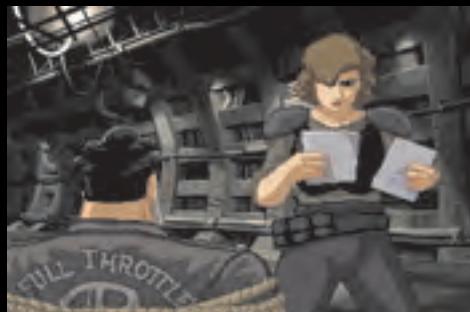
karakteri Adrian Ripburger'ın iş teklifini geri çevirirken başına ördüğü çorabın farkında değil. Ripburger kısa bir süre sonra Malcom'u öldürüyor ve suçu Ben'in çetesinin üzerine yıkıyor. Haliye kahramanımızın bir an önce gerçek suçluyu bulup adını temize çıkarması ve hapse düşen çete elemanlarını kurtarması gereklidir.

Ben ve diğer çete karakterlerinin oluşturulmasında Peter Fonda ve Dennis Hopper'in başrollerini paylaştıkları, 1969 tarihli Easy Rider filminden esinlenilmiş olması kuşkusuz bir ihtimal. Ayrıca oyunun ilerleyen kısımlarında gelişen Ben ve Ripburger arasındaki rekabet ilişkisinin Batman ve Joker arasındaki ilişkiye fazlaça yaklaşlığını gözlemlileyebilirsiniz. (İronik ama Ripburger'ın seslendiren Mark Hamill aynı zamanda Batman çizgi dizisindeki Joker karakterini de seslendirmiştir). Oyunun sonlarına doğru, ikilinin uğurumun kenarında sallantıda kalan bir uçakta kaptığı sahneye Michael Caine'in başrolde olduğu, yine 1969 yapımı The Italian Job filmindeki benzer sahnenin parodisinden ibaret. Schafer ve Grossman'ın bir diğer üstün başarısını oyunun zihinlerimize kazınan diyaloglarında görüyoruz. Kendi adıma konuşacak olursam, üzerinden seneler geçmesine rağmen, Ben'in barmenden motosikletinin anahtarını isterken gelişen diyalog başta olmak üzere oyundaki pek çok konuşma halen beynimde yankılanıyor.

Full Throttle'in oynanışı -başa da ifade ettiğim gibi- "basit arabirim, pratik ve hızlı oynanış" mantığına dayanıyor. Önceli LucasArts oyunlarında kullanılan SCUMM motoru üzerinde gerçekleştirilen birkaç ufak ama akıllıca modifikasyonla, daha sonra The Curse of Monkey Island'da aynen kullanılacak olan kullanışlı arabirim mümkün kılınmış. Sonuç olarak ekranда rahatça gezinip, nesnelerle bir çırpıda etkileşim kurabiliyorsunuz. Otobanda diğer çetelerin (The Rottwheelers, The Vultures ve The Cave-Fish) elemanlarıyla olan karşılaşmalar ise oyunun aksiyon yönünü teşkil ediyor. Hem motosiklet

SCUMMVM MUCİZESİ!

Full Throttle'in Windows versiyonu sorunsuz ama standart DOS versiyonu Windows ortamında doğrudan çalıştırıldığında özellikle seslerde sorun yaşanıyor. Bu sorunu aşmak ve hatta oyunu grafik filtreleri sayesinde daha güzel görsellerle oynamak için SCUMMVM ara yüzünden faydalabilirsiniz. Yapmanız gereken, SCUMMVM yazılımını yükledikten sonra çalıştırıp oyunun yer aldığı klasörü göstermek. Bu şekilde oyunu listeyle ekledikten sonra Edit Game'e tıklayarak gereklili ayarlamaları yapabilirsiniz. Full Throttle dışında neredeyse bütün eski adventure klasiklerini düzgün şekilde oynamamanız olanağı tanyan bu mucize yazılımı indirmek ve daha ayrıntılı bilgi edinmek için www.scummvm.org adresini ziyaret edebilirsiniz.



BRÜTAL LEGEND



Grim Fandango halen Tim Schafer'in başyapıtı olarak görülebilir ama Psychonauts'un ardından imza attığı Brütal Legend da ustadan en iyi oyunu olarak gösterilebilecek potansiyele sahip. Oyun heavy metal içeriği sebebiyle Full Throttle'a daha yakın duruyor ve hatta Schafer'in metal sevgisini daha iyi ortaya koymduğu bir gerçek. Brütal Legend'in metal müziğin değişik dallarından özenle seçilmiş en iyi örneklerinden oluşan şarkı listesi, kapsamlı bir "best of heavy metal" derlemesi tadında; 75 farklı gruptan toplam 108 şarkı içermeye. Oyunda yönlendirdiğimiz Eddie Riggs karakteri ise beyaz perdeden aşina olduğumuz, School of Rock ve Tenacious D gibi aynı filmlerde rockçi yönünü

sergilemiş olan Jack Black'ın hik demiş burnundan düşmüş. Düşerken de Jack Black'ın sesini alvermiş! Seslendirme ekibinde yer alan diğer isimler arasında Motorhead'den Lemmy Kill-mister, Judas Priest'ten Rob Halford ve Runaways'den Lita Ford gibi rock ve metal müziğinin önde gelen isimleri var.

çeteleri konseptine uygun düştüğü hem de eğlence dozajını artıracağı düşünürlere oyuna eklenen bu bölümler -peki çok adventure sever tarafından gereksiz bulunmuş olsa da- Full Throttle'a ayrı bir renk kattığı kesin. Üstelik otoban savaşları ana oyundan tamamen kopuk olmasına diye çevrede gezinirken edineceğiniz bellî silahlارın bellî çete elemanlarına karşı etkili olması sağlanmış.

"TAM GAZ" YOLA DEVAM?

Oyunun en çok eleştirilen yönlerinden biri kısa süremesi. Bunda bulmacaların diğer LucasArts adventure'larına göre epey kolay olmasından çok sinematiklere özel bir yer ayırması etkili olmuş. Gerçekte sinematiklerle birlikte oyun süresi saatler alabiliken, sinematikleri "ESC geçtiğinizde" koca oyun yarı saatte sonlanıyor. Kolay ve kısa olusuna karşın Full Throttle, LucasArts'ın en çok ses getiren oyunlarından biri; çünkü herkesin ilgisini çeken konu, atmosfer ve karakterlere sahip olmasının yanı sıra; bünyesinde barındırdığı yenilikler ve tüm bunların tek bir potada başıyla

eritilmiş olması oyunu kült mertebesine yükseltmeye yetti.

Oyunculara pek çok ilki bir arada yaşatan Full Throttle'in devamını geliştirme girişimlerinden ikisi de başarısız oldu. İlk oyunda da parmağı bulunan Larry Ahern, 2000'de Full Throttle: Payback adında bir devam oyunu için sanat direktörü Bill Tiller ile anlaştı. Gelgelelim, kısa bir süre önce firmadan ayrılan Tim Schafer'in yokluğunda, LucasArts cephesinde yeterli ilgi gösterilmemişti projenin iptal edildi. 2002'de LucasArts yetkilileri tarafından Full Throttle: Hell on Wheels adında başka bir devam oyununun geliştirileceği açıklandı. Tamamen üç boyutlu olması planlanan oyun geliştirilmeye başlandı ve üstelik bir de demo yayınlandı. Buna karşın; grafiklerin dönem oyunlarına nazaran kötü olduğu dair ciddi eleştiriler ve Ben'i seslendiren Roy Conrad'ın akciğer kanserinden talihsız ölümü gibi sebeplerle proje durduruldu. Şimdi ilk ufukta bir devam oyunu da görmemiyor ne yazık ki.

Bunu söylemekten hoşlanmıyorum ama artık Full Throttle gibi oyunlar yapmıyorlar, yapamıyorlar...

■ Hasan Başaran





Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Jurassic Park

Kendin İçin Oyna

Son dönemde spor oyunlarının, sadece işin aksiyon yönünde çalışmadıkları malum. Hani kategori olarak "spor oyunu" diyoruz halen ama bir süredir işin menajerlik kısmına girmeye de başlamışlardı. Daha henüz emekleme çağımızdır. Menajerlik boyutu şimdilik felaket. Detay çok az. Hata pek çok. Yine de aksiyon ve organizasyonun kesimde noktasında oynuyoruz bir şekilde. Tatsız olduğunu bile bile.

Spor oyunlarındaki son trend ise tek bir oyuncuya bireysel bir kariyer yaratmak, olaya biraz da rol yapma, RPG öğeleri katmak oldu. Bunun en popüler olanıysa malum, futbolun gazıyla PES'teki ve FIFA'daki Be A Legend / Pro hadisesi. Ancak 11'erden oynanan bir sporda aktif olmak çok kolay değil. Benim ilgi alanımı giren basketbolda ise bu yıl NBA 2K10'u renklendiren My Player modu NBA oynama keyfine yepenmiş bir boyut kattı.

Eksikleri, hatalarını yazmayacağım. Bilen biliyor. Daha ilk senesi olduğu için de şahsen hepsine eyvallah diyorum. Çünkü beşçe beş oynanan ve toplu savunma ile toplu hücum yapılan bu spor, tek bir oyuncu ile kariyer yapmak için kusursuz bir ortam. Futbolun aksine ecebeilerin "down time" dediği durağanlık, boş zaman yok çünkü. Maç sırasında sürekli oyunun içinde olmak zorundasınız. Şimdilik esas sorunsa işte o maçın içine girebilmek.

2K10 çıktıından beri bu My Player olayına sarılmış

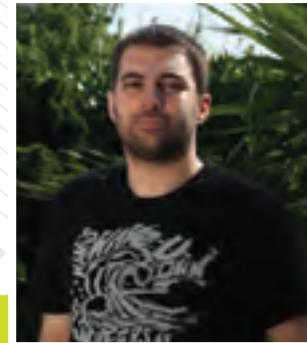
durumdayım. Malum, sekiz tuşa hakim olamadığım için oyunu çok iyi oynadığımı söyleyemem. Ortalamanın üzerindeyim diyelim. Benden tavsiye, My Player'a dadanmadan önce bol bol oynayıp oyunda mümkün olduğunda ustalaşın. Çünkü sonra işler daha zorlaşıyor. My Player'da oyun-cunuzu oluşturken hakikaten bayağı bir kalas olarak başlıyor her şey. 50 rating'le ne işiniz var zaten NBA'de değil mi? Yaz Ligi'nden başlıyor her şey. Ama orada bile F1 pistine çıkan kamyon kivamında bir hantallık hakim oynucumuza. Bu başta çok alerji yaptı bende. Oyun kurucu almıştim. Ancak reaksiyon zamanı Greg Ostertag düzeyinde olduğu için Yaz Ligi'nde bir türlü koçların gözüne girememiyip iki sezon D-League'de sürünenin sınırı lenip "Madem kalas olacağız, bari pivot olayım" dedim. Daha beter oldu her şey. Sürekli adamımı kaçırıp, ribaunt verdigim için aslında D-League'e bile almamaları lazımdı ama oyunun algoritması, kumanda edilen oyuncuyu atmadığı için resmen torpille kaldık. NBA hayallerim uçtu gitti ama.

İyiden iyiye asabım bozuldu. Araya Dragon Age: Origins de girince üç hafta falan yüzüne bile bakmadım ama sonunda dayanamadım ve en baştan bir skorer guard yarattım. My Player modunun en kötü yanı, takım oyununa zerre prim tanımaması. Takımın iyiliği için az top kullanmanın, savunmada

yardıma gitmenin falan zerre kıymet-i harbiyesi yok. Her koyun kendi bacağından asılıyor. Genç basketbol severlere kötü mesajlar içerde de işlerin nasıl yürüdüğü konusunda da acı dersler içermekte bu durum. Ben de "Kolektif oynamalı. Önemli olan istatistik değil, takımın kazanması" gibi ideallerden uzaklaşıp kendimi kapitalist çarkın içine bırakınca kaderim döndü. Artık her top aldığımda hızlı bir pick & roll oynayıp ya atıyar ya da attırır hale geldim. Savunmada adamıma yapışıp diğer oyuncu turnike atsa bile dönüp bakmaz oldum. Adam ve alan paylaşımı, skorun dağılımı, takım kimyası, iç - dış denge gibi basketbolun ince detaylarını da "Bana ne olm, ben kendi derdimdeyim" diyerek tamamen boş verdim.

Sonra anladım ki bir şekilde 10 günlük contratla falan NBA'e kapağı atarsanız idmanlara falan çok gereklidir. Rating hızla artıyor. Önce Indiana Pacers ile yarı sezon geçirdim. Şimdi Chicago Bulls'la ikinci sezonom. Rating 74 oldu. Kamyon adam artık Minardi kivamına geldi. Yakında Ferrari olacak diye umuyoruz. Maç başına 27 sayı, 4 ribaunt, 12 asist, 3,5 top calma gibi enes işler yapıyorum. Bu kadar çabuk yükselmek biraz işin gerçekliğini yok etse de şu anda keyiften sekiz köşe maçlar çkarıyorum. Mass Effect 2 çkanca kadar sezona bitirme derdindeyim. Bakalım... ■





Rocko'nun Modern Yaşamı

rocko@level.com.tr **Şefik Akkoç**

Spor Oyunlarının Bana Yaptıkları...

Bildığınız üzere yillardır en çok tercih ettiğim, oynamaktan zevk aldığım ve dergide kaleme aldığım oyunlar, başta futbol ve basketbol olmak üzere spor oyunlarıdır. Bu türde yönmemdeki ana nedense tabii ki bu spor branşlarını sevmem, hali hazırda bu branşların birer izleyicisi olmam. Eskiden futbola çok daha yakın olan ben, son yıllarda iyiden iyiye basketbola, daha çok da NBA'e sarmış vaziyetteyim. Haliyle bu süreçte hem Pro Evolution Soccer'dan, hem de FIFA'dan ziyade NBA 2K serisine yöneldim. PC'de devam ettiği süreçte NBA Live serisine de takılıp gitmişliğim var ama NBA 2K'ı keşfetmemle NBA Live'ı çöpe atmam aynı saliseler içinde cereyan etmiş oylardır. Peki bu kadar çok sevdigim, tüm boş saatlerimi harcamaya gayret ettiğim bu oyunlar bana ne yapıyor olabilir ki? Anlatayım...

Öncelikle lafa FIFA 10'dan başlayayım. Bildığınız üzere LEVEL kadrosu olarak bu yıl uykudan uyanık, PES'in ne kadar tekdüze, sıkıcı ve gerçekçi bir oyun olduğunu anladık ve FIFA 10 ile futbolu yeniden keşfettik. İlk günden itibaren oyun bizi büyüledi, kendine hayran bıraktı ve saatlerimizi birebire çalmaya başladı. Günler, haftalar, hatta aylar ilerledikçe oyuncunun sınır bozucu bazı özelliklerini keşfetmeye başladık. Tümü ufak tefek olan ve üzerinde durulmayacak şeyler aslında ama biri var ki beni her seferinde çılderden çıkarıyor: Fizik sistemi.

FIFA 10 ile seriye eklenen fizik sistemi, gerçek fiziksel kuralları oyuna dahil etmiş ve futbolcular arasındaki fiziksel farkların birebir olarak oynanışa etki etmesini sağlamıştı. İşin sınır bozucu kısmıyla bazı oyuncuların ve bu vesileyle bazı takımların tanka dönüşmesi. Örnek mi? Barcelona ve Chelsea. FIFA 10'u aldığım ilk günden beri Arsenal ile oynuyorum ve ne zaman karşıma Barcelona ya da Chelsea gelse eccl terleri döküyorum. Konu şu ki bu iki takımdaki oyuncuların diğer oyunculara göre abnormal fiziksel üstünlik sergiledikleri anlıyor. Bir Drogba'dan, bir Anelka'dan ya da bir Ibrahimovic'ten top almak maksimum seviyede zorken, bu oyunculardan biriyle çarpıştığınızdaysa çoğulukla yere düşen taraf siz oluyorsunuz, karşı tarafa hiçbir şey olmamış gibi yoluna devam ediyor. E yuh be kardeşim!

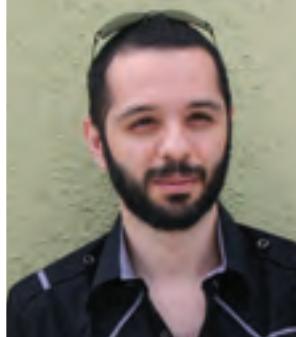
Karşılardakiler insan değil mi? Onların hiç mi kalıpları yok? FIFA 10'a göre yok maalesef. Oyun mükemmel, her şey olması gerektiği gibi ama bu konuda biraz daha denge sağlanması gerektiğini düşünüyorum. Puanım 85!

Diğer önemli konuya geçen yıla kadar büyük zevk aldığım NBA 2K serisinin şutlar konusunda beni çembere dahi dejdirmemesi. NBA 2K9 için bulduğum gerçekçi slider seti sayesinde oldukça iyi bir sezon geçirdiyordum. Bu sezonda şut konusunda bir türlü düzeye çikmadım. Oyun piyasaya sürüleli dört ay oldu, belki Chicago Bulls gibi ortalama bir takımla oynuyorum ama

şutlarda bu kadar başarısız olunmaz ki. Sağ stick ile başladığım şut serüvenimi bırakmak üzereyim neredeyse. Hele ki John Salmons'ın şut mekanlığını zerre anlayamadım. Rose ile fena atmıyorum ama Salmons, Hinrich ve Deng üçlüsüyle çember dövmekten başka bir şey yapmıyorum. Nedir bu uğursuzluk? Bir de sen deneyiver Kaan, gözünü seveyim.

Bu süreç biraz daha devam ederse yaşlandığımı ve yeteneklerimi kaybetmeye başladığımı düşüneceğim. Belki de diğer oyun türlerine ağırlık vermenin zamanı geldi; ne dersiniz? twitter.com/fisek





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Zamani Ben Yaratirim!

LEVEL Online'da blog hadisesine tutuşmamızla birlikte bana gelen sorular da çığ gibi büydü. Coğuna cevap vermeye çalışırken de bir sorunun, blogla olsun, e-postayla olsun, bana sürekli sorulmakta olduğunu fark ettim.

"Tuna abi, bu kadar çok yazıyı nasıl yazıyorsun; yoksa sen vampir misin?"

Ortak paydada buluṣan soru, aşağı yukarı bu şekilde.

Belki biliyorsunuz, belki fark etmediniz henüz ama benaslında tam dört farklı işe uğraşan bir insanım. Sabahları evimden çıkış dergiye gitmiyorum mesela. Ruhum her zaman Hürriyet Medya Towers'in dokuzuncu katında ama bedenim oradan çok uzakta. Bir yandan kendi mesleğimi yapıyorum, bir yandan dergiyle ilgileniyorum ve buna rağmen derginin büyük bir kısmında söz sahibi olabiliyorum.

Bunu neden yaptığımın nedeni basit. Her ay bankada yaklaşık 12.000 Türk Lirası gördüğüm için olabilir mesela. Peki buna inandınız mı? İnanmayın. Çünkü daha fazlasını alıyorum! Hahahaha! (Hain gülümler karanlıkta yankılanırken sahne karar ve bir sonraki perdeye geçilir...)

İşin içinde para varsa suradan şuraya gitmek nasip olmasın. Ben bu işi seviyorum arkadaşlar. Sorulan soruda "Neden yapıyorsun?" denmiyordu, onun da farkındaydım. Fakat konuyu bağlayacağım.

Bu işi sevdigim için hala bir hobi olarak götürebiliyorum. Mesela siz, işten veya okuldan çıkışınca eve gelip televizyon başında oturuyor olabilirsiniz. Belki dışarı çıkış arkadaşlarınızla iki çift laf ediyorsunuzdur. Sinemaya gidiniz olabilir, bowling oynayınız olabilir. Belki de kız / erkek (Bu da hibrit bir birleşim gibi oldu.) arkadaşınızla hiçbir şey yapmadan vakit geçiriyorsunuzdur.

Fendim, yalan söyleyorsam suradan şuraya gitmek nasip olmasın (Bu gidişle olduğum yere civileneceğim.), ben bunları o kadar nadir yapabiliyorum ki herhalde yakında sosyal hayatın ne olduğunu unutacağım. (Sherlock Holmes'e bile gidemedim iş yüzünden!)

Siz televizyon izlerken ben yazı yazıyorum, siz gezerken ben spor eğitmenliğiyle uğraşıyorum, siz PES'te kapışırken ben Darksiders'ı bitirmeye çalışıyorum ki dergiye incelemesini yazabileiyim. Ama

işin güzel tarafı, bunu yaparken zevk alıyorum. Yazı yazmak, yazı yazarken bir yandan müzik dinlemek artık benim için bir terapi haline geldi. Zaten televizyon izlemeyi sevmem. Onun yerine kendime bir Word sayfası açıyorum, ona bakıyorum. Şöyle bir ekran dolusu yazdığmda, "Vay be, iyi gidiyor!" diyor, keyifleniyorum. Alışkanlık, bağımlılık, eğlence. Yazı yazmak benim için bunların hepsi ve zaman zaman daha fazlası.

Bu yüzünden ki asırlardır oyun dergilerindeyim, bu yüzünden ki işlemi aksatmadan yapabiliyorum. Sanyorum ki bu soru bir daha bana sorulmaz ama illa ki daha derin bir soru alırsınız, o zaman yapabileceğim pek bir şey yok.

Bu ay burada Alan Wake ile ilgili bir şeyler yazacaktım aslında fakat bölümün adının "Bir Oyun Editörünün Anıları" olduğunu görünce yapamadım. Ya bölümün adını değiştireceğim ya da Ersin Karabulut'un yaptığı gibi, "Geçen gün bir oyun gördüm, söyleydi böyledi; bir de lise yıllarımı hatırlarım, o zaman oyunlar bahçede oynanırdı." diyerek konuyu konu içinde çözmeye çalışacağım. Neyse, bunu gelecek ay düşünürüz... ■

Bir Oyun Editörünün Anıları
Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

Zamani Ben Yaratirim! LEVEL Online'da blog hadisesine tutuşmamızla birlikte bana gelen sorular da çığ gibi büydü. Coğuna cevap vermeye çalışırken de bir sorunun, blogla olsun, e-postayla olsun, bana sürekli sorulmakta olduğunu fark ettim.

"Tuna abi, bu kadar çok yazıyı nasıl yazıyorsun; yoksa sen vampir misin?" Ortak paydada buluṣan soru, aşağı yukarı bu şekilde.

Belki biliyorsunuz, belki fark etmediniz henüz ama benaslında tam dört farklı işe uğraşan bir insanım. Sabahları evimden çıkış dergiye gitmiyorum mesela. Ruhum her zaman Hürriyet Medya Towers'in dokuzuncu katında ama bedenim oradan çok uzakta. Bir yandan kendi mesleğimi yapıyorum, bir yandan dergiyle ilgileniyorum ve buna rağmen derginin büyük bir kısmında söz sahibi olabiliyorum. Bunu neden yaptığımın nedeni basit. Her ay bankada yaklaşık 12.000 Türk Lirası gördüğüm için olabilir mesela. Peki buna inandınız mı? İnanmayın. Çünkü daha fazlasını alıyorum! Hahahaha! (Hain gülümler karanlıkta yankılanırken sahne karar ve bir sonraki perdeye geçilir...)

İşin içinde para varsa suradan şuraya gitmek nasip olmasın. Ben bu işi seviyorum arkadaşlar. Sorulan soruda "Neden yapıyorsun?" denmiyordu, onun da farkındaydım. Fakat konuyu bağlayacağım. Bu işi sevdigim için hala bir hobi olarak götürebiliyorum. Mesela siz, işten veya okuldan çıkışınca eve gelip televizyon başında oturuyor olabilirsiniz. Belki dışarı çıkış arkadaşlarınızla iki çift laf ediyorsunuzdur. Sinemaya gitmeniz olabilir, bowling oynamannız olabilir. Belki de kız / erkek (Bu da



Yoldaki Karanlık

Solgun bir gündü. Güneş, tıpkı yaşı bir insanın zaman içerisinde nitip giden derisinden farklı değildi. Ve soğuktu. Olabildiğince soğuk bir hava vardı. Giyilen kıyafetleri hiçe sayarmışçasına, insanın vücutuna işleyen demir gibi bir soğuk... Etraf, günlerdir yağan yağmurun yarattığı çamurlarla kaplıydı. Çimler, çamurların altında boğuluyordu... Ağaçlar ise yardım etmek için kökleriyle yeryüzünü yerinde tutmaya çalışıyordu...

Atalar ahırlarında kışnemekteydi, çocuk içeri girdiğinde. Dişarı herhangi bir at çıkarmak üzere girmemişti oysaki içeriye. Herhangi bir at kontrol altına alamayacak kadar küçüktü. Hasıların mükemmel uyumuyla kendini bu dünyaya tanıtmış bir eyeri aldı duran yerinden. Çok ağırdı. Fakat yapmakla yükümlü olduğu sorumluluklarının farkındaydı. Nitekim amacı daha farklıydı...

Eyer ile dışarıya çıktığında, kendisini kalabalığın içerisinde kaybettii ama çok geçmeden gene buldu. Ulaşması gereken yer ziyadesiyle yakındı. Etraftaki devler, sanki bir sinek öldürürümüşcesine yere basıyorlardı. Düşmek... Aklına getireceği en korkunç deneyimidi. Babasını, ilerlemeye çalıştığı savaş alanının arasından zorlukla sebebiliyordu. Bir anda bir omuz darbesi... Bir anda bir diz darbesi... Kalabalık için tam anlamıyla görünmezdi. Sinir neredeysse içerisinde ayrı bir vücut bulacaktı ki bir anda

kendisini bildiği bütün dillerden alıp o bilinmeye götüren müziği duydu.

Lakin bu müzik sayesinde değişti gördüğü her şey... Güneş daha önce hiç olmadığı kadar berraktı ve çimler yemyeşildi. Devlerden daha devdi ya da onları fark edemeylecek kadar küçülmüştü. Artık ilerleyebildi. Babası, tam karşısında abisiyle konuşuyordu. Çitler çevrelenmiş geniş bölgeye girer girmez babasının yanına olabildiğince hızla koştu ya da en azından o, koştuğunu sanıyordu. Eyeri elinden alınan çocuk, duyduğu birkaç teşekkürürümüş sözden sonra beklemeye başladı.

Yapılacak olan bir yarış vardı ama ne için yarışılacağını bilmeyen çocuk artık hedefine çok yakındı. Abisiyle anlamadığı bir lisanda konuşan babasının son girtlak lakkıtları da bitmişti. Baba, eyeri yerleştirirken sanki çocukla aynı boydaydı. Daha önceki devlerden farklıydı. Abisi... Abisi bir insan nefes alıştı süresince baktı ve gördüğü manzara gözlerini ovozturmasına neden oldu. Zira abisi, devlerden de devdi. Tekrar babasına bakan çocuk, adamin kendi boyunda olduğuna emin oldu.

Bundan daha iyi bir zaman olamazdı. Babası

atin üzerinde yerini almıştı. Demir pençeler gibi vücudunu yırtan soğuğa karşı daha fazla dayanamayacağına sadece kendisinin farkında olmasını diledi. Demir... Bu maddeyi tanıyordu ya da çelik mi demişti köyen demircisi? Solgun gündeşin altında, atın eyerinin altında duruyordu kabzası. Babası çevik bir el hareketiyle kavrıldı kılıcı ve abisine doğru uzattı. Çocuk yine de olacaklardan emindi. Kendi boyundaki bir adam, bir deve eşya vermezdi. Ve bir anda kılıç çocuğun burnunun dibindeydi. Babası yüzünde ufak bir tebessümle ona doğru nazik bir hareket daha yaptı, sanki "al, al ve ben gelinceye kadar bekle" dermişcesine. Mutluluk, sırtındaki endorfin ağacında meyve vermeye başladı. Yere düşen her bir meyve yanında yüzünde bir başka tebessüm yer buldu.

Sonunda o kılıç eLINE alabilmiş ve her savurusunda hava, sanki hayran kalmışçasına sesler çıkarmıştı... Ne soğuk pençeler, ne de yaşlanma korkusu... Hiçbirisi yer bulamıyordu bu narın ve ufak bedende. Zira devlere karşı kazandığı zaferde, tek başrol oyuncusu kendisiydi, bir de çalan müziğin huzur... ■





BIOSHOCK 2

Rapture sizi çağırıyor!

LEVEL 158

1 MART'TA PİYASADA

“HERKESE MUHTEŞEM BİR FILM” STARGATE - YILDIZLARA GEÇİT



DVD FILM + 5 TAM SÜRÜM

Bilgisayarınız bu paket ile her zaman güncel kalacak!

PC'niz için tüm güncellemeler

AYIŞTE KAVİNİSTE • ISSN: 1300-9438 • 152428 • YIL: 18 • 2009 SAYISI • AL: 10 TL

wwwCHIP.COM.TR

GARANTİ

TANIMLIŞLA ULUSLU

CHIP

**PC'nizi sadece
1sn'de başlatın**

+ ELEKTRİK TASARRUFU + ZAMAN TASARRUFU + PARA TASARRUFU +
Maksimum hızda çalışırken %30 tasarruf etmenin yolları

Depolama düellozu

SSD vs HDD: Hangi disk türünü tercih etmelisiniz. Tüm avantaj ve dezavantajları sizler için değerlendirdik.

SLR fotoğraf makineleri

Herkesin hayalini süsleyen en yeni 12 SLR fotoğraf makinesi teste

Microsoft'tan en iyi araçlar

Ven işzellikler, daha fazla konfor: XP, Vista ve Win7 için orijinal araçlar

A'dan Z'ye Intel Turbo Boost

Intel Core i5 ve i7 işlemcilerdeki yeni teknoloji bilgisayarları nasıl hızlandırıyor?

**4 yıllık
CHIP ARŞİVİ
2006
2009**

**Herkese
Video eğitim
Nasıl yapılır**

TAM SÜRÜM

**4 TAM SÜRÜM
YAZILIM HEDİYE**



Şubat sayısı bayilerde!



BEN 10 ALIEN FORCE

VILGAX ATTACKS

