

**154 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ**

KASIM 2009 . 6.90 TL (KDV DAHİL)  
2009-11 . ISSN 1301-2134

# LEVEL

Online Oyun  
Dergisi ile  
**208 Sayfa**  
2 Dev Poster  
Brütal Legend  
FIFA 10  
COMPEX  
Davetiyesi

**BORDERLANDS**

FIFA 10 . BRÜTAL LEGEND  
AION . PES 10 . BRINK  
NBA LIVE 10 . NBA 2K10

# PC'nizi heyecanlı bir yolculuğa çıkarın.



Maksimum performans  
Ultra-serin ve sessiz  
1TB'lık kapasite  
5-yl garanti



## WD Caviar® Black™

Güç isteyen işlemler için maksimum performans.

Güç arayanlar, masaüstülerinizi çalıştırın ve koltuklarınıza sıkı tutunun. Western Digital'in WD Caviar Black diskleri ile sisteminizde maksimum performansı deneyimini yaşarken kafanız da rahat etsin. BU 7200 RPM diskler tam olarak hız için yapılmışlardır. Sizlere 1TB'a kadar kapasite sunarken çift işlemci elektroniği, 32MB önbellek ve 3GB/s SATA arayüz gibi üstün özellikleri de taşırlar.

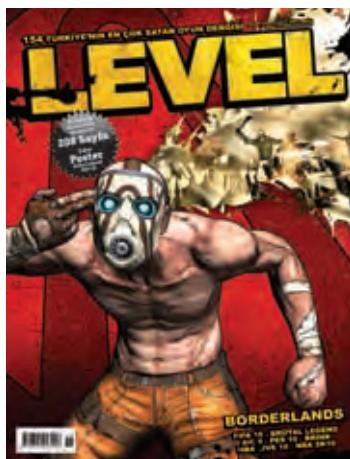
Maksimum masaüstü performansının heyecanını yaşıyın.

WD Caviar Black ile sınırları zorlayın.



**Western  
Digital®**

PUT YOUR LIFE ON IT®



## OYUN DUASI

Senaryo aynıdır; yıl sonuna kadar ortalıkta gözükmenin oyun yapımcıları, yeni yıla doğru kendilerini göstermeye başlar. Bizler de oyunların önceki versiyonlarını oynarız bu süreçte. (Bu bazı kaynaklarda "oyalanma", bazı kaynaklarda ise "eldeekileri değerlendirme" olarak geçer.)

Kendi adıma bu süreçten rahatsız değilim aslında; eski oyunları oynamayı seviyorum ama zamanın hızlı geçmesine de lafım olmaz çünkü benim de beklediğim oyunlar kişi aylarımda çıkar hep.

Bu yıl da değişen bir şey olmadı fazla; önemli yapımlar bir bir çıkmaya, -bu bizim için aynı zamanda "fazla iş" anlamına gelse de- bizi mutlu etmeye başladı. Bu ay görecelerimizin bir kısmı sadece; gelecek ay başta Modern Warfare 2 olmak üzere birçok oyun çıkacak piyasaya.

Peki bu ay neler var elimizde? Borderlands, Brütal Legend, Uncharted 2, FIFA 10, PES 10 ve diğerleri... Hepsine bol bol yer ayırdık. Bazı oyunları ise dışında bıraktık, iki - üç sayfaya hapsetmemek için.

Ben de FIFA 10 ve Guinness Rekorlar Kitabı 2010'u keyifle yazdım; umarım siz de keyif alırsınız okurken.

"Oyun duası"nı askıya alıyoruz şimdilik. Gelecek ay da geçsin bir; nasıl olsa çıkış tekrar.

**Fırat Akyıldız**  
**Yayın Yönetmeni**  
fırat@level.com.tr

### Notlar

- Tam 176 sayfayı!
- Bu ay Online Oyun Dergisi'nin dışında üç hediye: Brütal Legend ve FIFA 10 posterleri, Advent Rising tam sürümü, COMPEX davetiyesi...
- Türkiye'nin ilk ve tek online oyun dergisine gösterdiğiniz ilgiye teşekkürler... Online oyunlar için tek profesyonel kaynak olan Online Oyun'u ücretsiz olarak sunmaya devam edeceğiz sizlere.
- Satış rekorları kırmaya ve ailemizi günden güne büyütmeye devam ediyoruz; Eylül 2009 sayımıza gösterdiğiniz ilgiye teşekkürler...

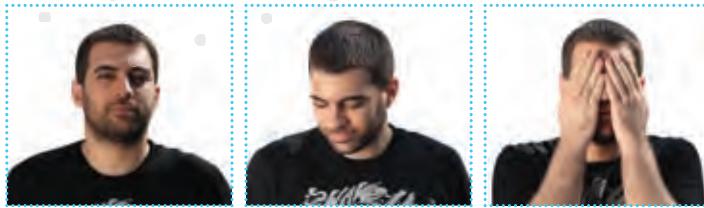
■ Hangi oyunun dünyasında yaşamak isterdin?

### Elif Akça



■ Gökçük olduğunuz herkesin kafasını gözünü yarabildiğiniz, sizi deli eden öğretmenlerin dilediğiniz gibi cileden çkarabildiğiniz, istedığınız kızı tavşayıp istedığınız kızı yerin dibine geçirebildiğiniz bir dünya... Evet, evet Bully'nin dünyasında yaşamak isterdim.

### Şefik Akkoç



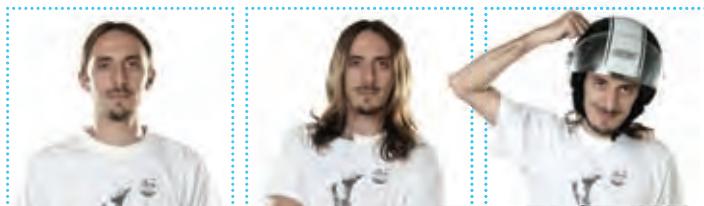
■ Oyunum Tim Schafer'dan yana kullanacağım. Ya Brütal Legend ya da Psychonauts'ın dünyasında yaşamak isterdim ama Brütal Legend'da uzun süre hayatı kalabileceğini sanmıyorum. Psychonauts'ta da düşüncelere fazla dalmadığım sürece kimse bana bulaşmaz herhalde.

### Tuna Şentuna



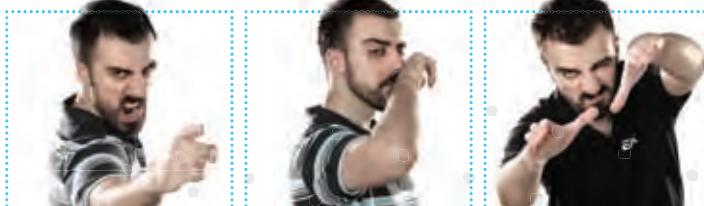
■ İşte cevabı bilinen bir soru daha. Elbette ki Final Fantasy. Chocobo'lara binmezdim herhalde ama enväçeşit Summon'a sahip olacağımı emin olabilirisiniz.

### Ömür İklim Demir



■ Star Wars ile ilgili herhangi bir oyun dünyasında yaşamak isterdim. İki yıl kadar Star Wars Galaxies'de yaşamış ve durumdan memnun kalmıştım. Tatooine'de sabahka kadar Jawa Juice içip Twilek dansçılarını izlemek, çift güneş batımında Swoop ile çölde turlamak eğlenceli olabilirdi.

### Sadece Kaan



■ Askere gitmeye sayılı gün kala böyle bir soruya karşılaşmak... Ben bu soruyu şimdil bilgisayar karşısında değil de gece nöbeti tutarken düşünmek istiyorum müsadenezle. Şimdilik cevabım: e) Hiçbir.

## YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

## İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

## YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

## YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

## EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

## YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

## GRAFİK TASARIM

Emre Öztnaz emre@level.com.tr

## KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Burak Aydoğan burakay@level.com.tr

Cenk Durmazel cencerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Doruk Cansev dorukc@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uyan erdemcnk@level.com.tr

Ertekin Bayindır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Güneş Can Çapanoğlu gunes@level.com.tr

Hasan Başaran hasaran@level.com.tr

Hüseyin Hacımustafaoglu huseyin@level.com.tr

Kadir Çakır kadir@level.com.tr

Korcan Meydan gordanabi@level.com.tr

Kudret Bilen kudret@level.com.tr

Legole Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karşıloğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otpac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Sadece Kaan sadecekaan@level.com.tr

Tunc Dindar turbo@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtçebi yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ  
Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.comAnkara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39  
Web: www.level.com.tr

## YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkı

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

## REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

## LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Şevval Hosman, shosman@doganburda.com

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

Sahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com

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

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kirımlıoğlu

Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90

Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394 Esentepe / İstanbul

## REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336 - 53 91

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / IST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

# Senin hayatın ne renk?



Samsung  
S3653 **Corby**



Akıllı Kilit / Tek parmakla yaklaştırma ve uzaklaştırma  
Facebook ve Twitter gibi sosyal ağ web sitelerine tek dokunuşla erişim

Kutudan çıkan biri siyah diğeri grafik desenli iki ekstra kapak / 2.8 inch tam dokunmatik ekran  
Müzik Çalar / 50 MB Dahili Hafıza (MicroSD desteği ile 8GB'a yükseltilebilme seçeneği)



## UNCHARTED 2: AMONG THIEVES Sayfa 74

Sadece PlayStation 3'ün değil, belki de oyun tarihinin en iyi oyunlarından biriyle karşı karşıyayız. Oyunu ofise geldiği gibi kapıp giden Tuna, günlerce kendini konsolunun başına hapsetti ve hayranlığını bizlere aktardı.

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

### 26 Anime

#### İLK BAKIŞ

- 30 Brink
- 33 Elemental: War of Magic
- 34 Shank
- 36 Cities XL

YENİ

### 38 Ajan Simit

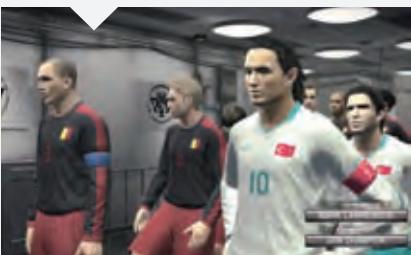
#### DOSYA KONUSU

- 40 Runes of Magic
- 117 Guinness Rekorlar Kitabı 2010

#### 46 Fırat'tan PES Taktikleri

#### İNCELEME

- 50 FIFA 10
- 62 Pro Evolution Soccer 2010



- 68 Brütal Legend

- 74 Uncharted 2: Among Thieves
- 84 Borderlands
- 96 Aion



- 102 Risen
- 104 NBA 2K10
- 104 NBA Live 10
- 110 Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes
- 111 GTA: Chinatown Wars
- 112 Gran Turismo
- 113 Bullet Candy Perfect





## LEVEL DVD #154

### DEMOLAR

Machinarium  
NFS: Shift  
PES 2010  
Zuma's Revenge

### VIDEOLAR

Aion: Tower of Eternity  
Assassin's Creed II  
Dragon Age: Origins  
Modern Warfare 2  
Son Destan  
Splinter Cell: Conviction  
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat

### EKSTRA

sadeceKaan (Wallpaper)  
Aion: Tower of Eternity (Wallpaper)  
Just Cause 2 (Wallpaper)  
NFS: Shift (Wallpaper)

### SÜRÜCÜLER

ATI v9.7  
Combined Community Codec Pack  
DirectX v9.0c  
DivX v7.0  
Microsoft .NET Framework v3.5  
NVIDIA v190.38  
Ogg Vorbis v0.9.9.5



minimum P4 2.8 GHz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 5.5 GB Sabit Disk Alanı  
önerilen P4 3.4 GHz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 5.5 GB Sabit Disk Alanı

### VobSub v2.23

Xvid v1.2.2

### SERVİS

3Dmark 2001 v3.3.0  
ACDSee Photo Manager v11.0.108  
Adobe Reader v9.1  
Avira Antivir Guard v9.0.0.407  
CCleaner v2.22.968  
Daemon Tools Lite v4.30.4

DOSBox v0.73

FlashGet v1.9.6

HyperSnap v6.61.04

Media Player Classic v6.4.9.0

Mozilla Firefox v3.5.2

Spy Sweeper v6.1

System Mechanic Professional v9.0

TeamSpeak 2 v2.0.33.7

Winamp v5.6

WinRAR v3.80

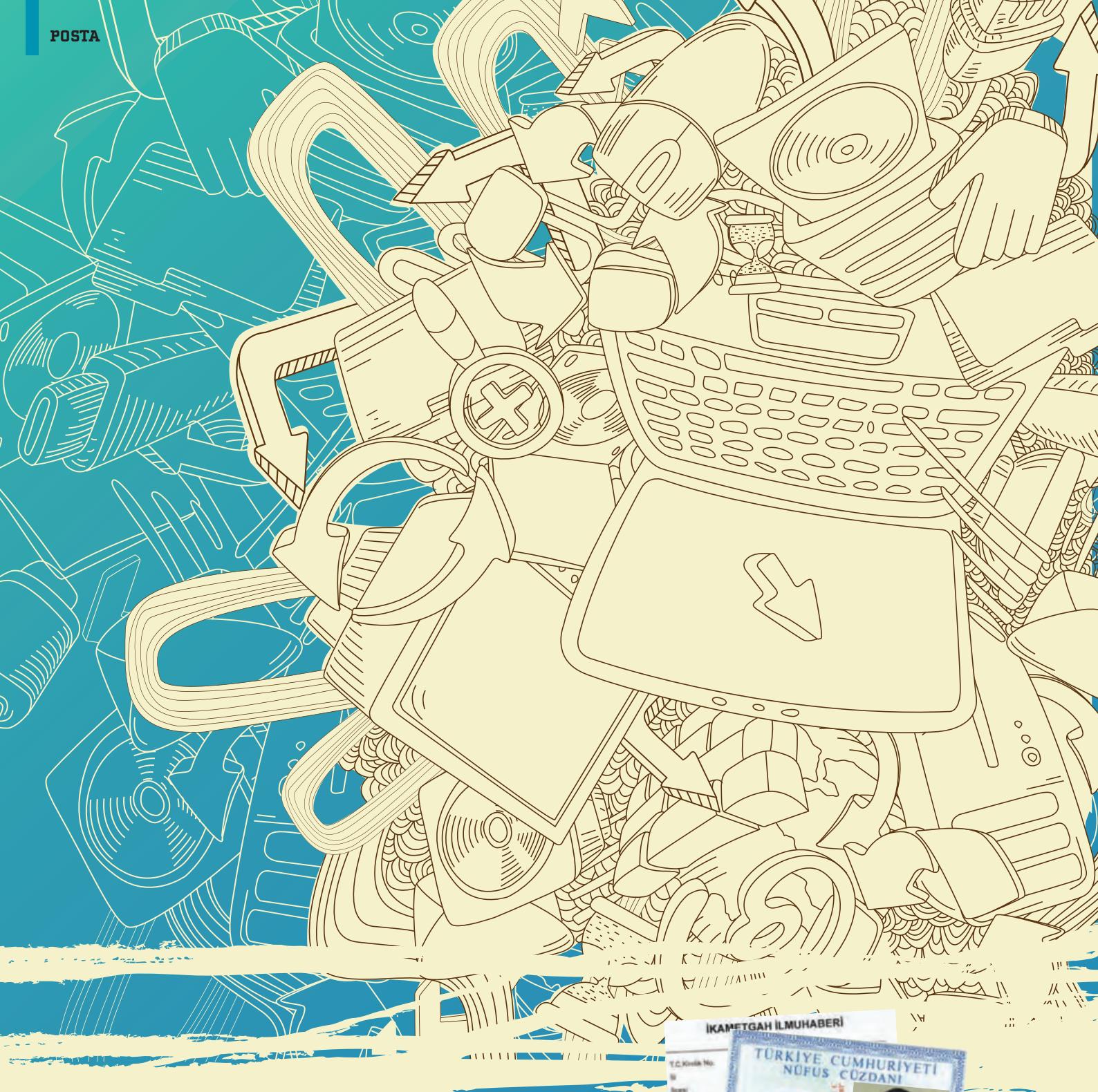
**SONY**

# **GERCEKTE KİMŞİN?**

**YENİ  
PLAYSTATION®3.  
KENDİ  
GERÇEKLİĞİNİ  
YARAT.**

**PS3™**

PlayStation.3



# POSTA

İşbu ki bundan böyle Posta bölümü Jean Claude Van Helsing ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişkide olup yasal süreç başlatılmıştır.

Üşüşürse atın: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)



## SORULARIM

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ailesi. Derginizi zevkle okuyorum. Özellikle son zamanlarda çok beğeniyorum. Bu derginin devamını diler ve uzatmadan sorularıma geleceğim.

1. Hitman'in son oyunu Blood Money'i zevkle oynadım ve çok beğendim. Oyunun kaç yılında çıktığını bilmiyorum ama Hitman'in yeni bir oyunu çıkacak mı ve bana bu oyun tarzı bir oyun önerebilir misiniz?

**Hitman'ın yeni oyunu elbet bir gün çıkacaktır ama hakkında şu an hiçbir şey bilmiyoruz. Sana Hitman benzeri bir oyun olarak Splinter Cell serisini öneremem. Biraz daha taktiksel bir seri Splinter Cell ama son oyunu Conviction'da bayağı coşacağınız gibi gözüküyor.**

2. Crysis hastası biriyim ve oyunlarını zevkle bitirdim. "Crysis Wars" denen bir şey çıkmış; araştırmama rağmen fazla bişey anlamadım. Bu konuda beni bilgilendirir misiniz?

**Crysis Wars, Crysis Warhead'in içinden çıkan bir oyun. Crytek bunu ayrı bir oyunmuş gibi gösteriyor ama aslında Crysis'in multiplayer'ından daha fazlası değil. Eğer oyunu online olarak oynamak istiyorsan, bir adet Crysis Warhead satın alarak Crysis Wars'a da kavuşturabilirsin.**

3. Assassin's Creed, Lord of the Rings: Conquest tarzı bire bir çarpışmalı oyunları çok seviyorum. Bu tarz bir oyun önerebilir misiniz?

**Gerçekten oyun önerisiyle karşılaşlığımızda bana bir şeyler oluyor. Ekran beyaz, benim kafam daha da beyaz, daha da boş... Sana Championship Manager öneriyorum. Evet, bunu yapabiliyorum şu an.**

4. Online oyun derginizi inceleyorum ama çok bilindik oyunları koymamışınız. Sebebini söyle misiniz?

**Çünkü sorunun cevabı sorunun içerisinde gizli sevgili Cihan. Çok bilindik oyunlar zaten biliniyor; niye onlara yer verelim ki... Amacımız sizi bilinmeyen diyaloglara götüremek ve bilindik oyunlara alternatifler göstermek.**

Sorularımı cevaplarınız sevinirim. Buradan bütün LEVEL ailesine selam.

*Cihan Eroğlu*

## DEMODEYİM GALİBA...

N'apiyorsunuz? Saç olun, ben de iyiyim. Sanırım en eski LEVEL okuyuculardan biriyim. Ben de dedim ki "Yaklaşık yüzüncü sayının beri siz takip ettiğim" (Yalan yok; kaçırdığım bir iki sayınız var.), bari bir mail atayım." İlk aldığım derginizi aradım da galiba seksenaltıncı sayınız. Bla bla... Demode miyim neyim? Hiihihi! Neyse fark ettim, çok uzattım. Sorular:

1. FIFA 2010'u denedim, dediğiniz gibi FIFA çağ atlamiş. Kusura bakma Şefik Abi ama bence PES'i devirmesi için çok çalışması lazımdır. Yanlış mı söyledim?

**O kadar yanlış söylediğin ki Şefik, mail'ini silmekle tehdit etti. (Beni niye tehdit ediyorsa...) Ben engel oldum ama önüne bir tane baklava attım susuverdi garibim. Bence de FIFA süper olmuş. İçinde futbolcular var, top var, kale**

## var... Daha ne olsun?

2. Star Wars: The Force Unleashed PC için çıktı mı? Çıktı ve senden gizledik bunu. Dedik Çağkan'a çaktırmayalım, delirsın. Şaka bir yana, çıkmadı henüz. SW: The Force Unleashed - Ultimate Sith Edition adında, içinde bir ton ekstra olan bir versiyonu çıkıyor; onu alırsın artık yıl sonunda.

3. Uncharted 2: Among Thieves'ten çok büyük beklenenlerim var. Size RE gibi bir efsanenin devam oyununu almalı miyim, yoksa beklemeli miyim? Şunu da belirtmek istiyorum ki RE5'ten -şu ana kadar gördüklerimden ötürü- pek umutlu değilim.

**Uncharted 2 süper bir oyun oldu bile, sen ne diyorsun... Hemen almalısın. RE5 ise tırtı. Geç. Hiç düşünme bile.**

4. NFS: Shift'i denedigim ilk gün direksiyonum bozuldu; ikinci gün de gamepad... Acaba ben mi kaldırımadım oyunu, yoksa oyun mu beni kaldırımadı?

**Kaç kilosun Çağkan? NFS: Shift 88 kiloya kadar destek veren bir oyun oysa ki. (Heheey, en kötü esprimiz böyle olsun. Olmasın tamam.) Direksiyona yazık olmuş be Çağkan. Üzüldüm şimdı.**

Sorularım bu kadar. Call of Juarez'de Ray beni bekler. (Ray benim adamım. Çok seviyorum onu; küçüğünü bilirim, kamışlardan silah yapar, taşları TNT olarak kullanır, dallardan tüfek yapardı.) Çağkan Ertürk

## BEĞENMİYORMU?

Merhaba LEVEL ailesi. Size birkaç sorum olacak. Bu size attığım ilk mesaj olduğu için hatalarımı maruz görüşünüz umarım.

1. Ben çok zor oyun beğenen biriyim. Elime hemen hemen tüm oyular geçiyor ve hepsini oynuyorum. (Tabii ki sizin 70 üstü verdığınız oyular.) Ama çocuğu, birinci bölüm ile bitirmeden sikiyor. Bir solukta bitirdiğim oyun çok az. Bunlardan bazıları Half-Life 2, Mirror's Edge, Gears of War, CoD4, Batman: AA. Bana bu türde önerilebileceğiniz oyunları öğrenebilirim miyim? (PC için.)

**Bak sey var çok güzel. Şey... Arkadaşlar yahu; koskoca "Market" bölümünü yaptık, başlık olarak da Top 15 koyduk, neden oraya bakmayıorsunuz? Hayır ben de fazlasını yapmadım; siz böyle tavsiye istedikçe o sayfayı açıp bakıyorum. Ben de Bioshock öneririm sana; canıma deşsin!**

2. Dizi izlemeyi çok seven biriyim. Heroes, Prison Break, Dexter, Terminator: SCC dizilerini takip ettiğim. (Lost sarmadı.) Bana bu tarza önerileceğiniz kalitelidir dizi ne var?

**Dizi izlemeyi hangi birimiz sevmiyoruz ki... Sana Canım Ailem, Hanımın Çiftliği ve Ezel (Ezel'in konusunun Monte Cristo'dan çarpma olduğuna kanaata getirdim bu arada.) dizilerini öneriyorum. Tarzları da tam Dexter'a falan benzeyen. Tamam dur, gitme, düzgün cevap vereceğim. Lost sarmadıysa (Bu nasıl oldu**

ki?) Leverage'a bakabilirsın. Eureka var sonra, fena sayılmaz. Millet True Blood falan da izliyor ama ben daha bulaşmadım ona.

3. Sizin yanınızda çalışmak için okuyabileceğim üniversite bölümü var mı? Boğaziçi Bilgisayar Mühendisliği'ni bitirsem keser mi? (Çok ciddiyim; bunu yapabilirim.) Yoksa size rakip bir dergi çıkarmak zorunda kalacağım...

**Elbette böyle bir bölüm var: LEVEL Yazarlığı ve Edebiyatı bölümü. Gerçekten. Boğaziçi şubemiz de açılıyor hem...**

**Bilgisayar Mühendisliği okursan seni bir masaya oturtup bize ASCII kodlarından resim**

**Gerçekten oyun önerisiyle karşılaşlığımızda bana bir şeyler oluyor. Ekran beyaz, benim kafam daha da beyaz, daha da boş...**

**çizmeni isteyebiliriz en fazla. Bizim işimiz bilgisayarla yapılıyor ama yazılım kısmıyla ilgilenmiyoruz doğal olarak. O yüzden bu yöne sapmak istiyorsan, kalemini geliştirebileceğin bir bölümü tercih etmeni tavsiye edeceğim. (Yazar olup aç kalırsan beni suçlama ama sonra!)**

Daha çok fazla sorum var ama onları da sonraya saklıyorum. Şimdi de teşekkürler ve bu mükemmel dergiyi yayımlamada başarılar.

*Enes Ergün*

## LEVEL ONLINE VS. PROTOTYPE

Sayın LEVEL ahalisi! Nasılsınız? İyisinizdir iyiii... Hem oyun oynayıp hem para kazanıcasın, bir de mutsuz mu olcaksın?! İmkani yok! Sizi çok kışkırtıyorum ve yerinize gözüm var!!! Her neyse, ben başlayayım bari yazmaya, eleştirilere sorulara, filana, filana...

1. Online oyun dergisi iyi düşünce de... Ne bileyim... Pek tatmin etmedi. Bir Prototype, bir PES kadar üstünde durmadığınızı düşünüyorum. Yani oyunun sitesine girdiğimizde aynı bilgileri alıyorum. Yani belki Metin2'yi tanıtırken Edi Lee ile veya LinC ile bir konuşsaydım, yapsaydım, etseydiniz... En olmadı bir 30 - 40. seviye adama sorsaydım. Ya da Karahan'ı tanıtırken bir uzmana sorsaydım kavımları falan. En olmadı bir forum sitesine girseydiniz. Son olarak bir daha 5 TL'lik "hanpara" verin. Verdiğinizi biliyorum; çatır çutur harcadım zaten ama o zaman 30. seviye adam-



dım; hiçbir şey bilmiyordum. Hem inanıyorum ki okuyucuların çoğu bunu ister. (Halkın sesiyim!). Sana güveniyorum Elif Abla...  
...

"Online dergi" diye başlayıp "Elif Abla" diye biten bir soru yumağıyla beni baş başa bıraklığın için teşekkürler Orun. (Adın Onur olmasın sakın! Bir nüfus memurunun Neşe ismini "Şiše" diye yazdığını biliyorum da. "Şiße, arkadaşın geldi kızım." Arkadaşa da "Sürahi"ymiş mesela... Pes!) Ne diyorduk, Online oyun dergimizi beğenmemişsin, Prototype'ı beğenmişsin. İyi de biri kitapçı, biri oyun incelemesi, ikisini nasıl karşılaştırabilin acaba... Online oyun dergisindeki amaç, bilinmeyen oyunlarla siz tanıştmak. Ayni benim Anime bölümünde yapmaya çalıştığım gibi. Hanpara işini de düşüneneceğiz.

2. Prototype'in ikincisi çıkar mı? Veya multiplayer için yama gibi bir şey var mı?

**Prototype'in ikincisi rahatlıkla hazırlanabilir bana sorarsan. Malzeme sağlam. Oynaması da biraz geliştirirlerse harika bir oyun olur. Yama mevzusunda ise olumlu yanıt veremeyeceğim.**

3. Ailem ban hediye olarak HP Pavilion dv6-1229ET VJ841EA almış. Sizce bununla Assassin's Creed oynayabilir miyim?

**Oyun editörü olduğumuz için her türlü bilgisayar modelini saniyesinde tanıyaçağımızı düşünüyorsunuz, ama yanlışsınızuz. Misal bu soruya söyle sorsaydım, hemen yanıt alacaktın: "Ailem bana HP Pavilion marka, 2.8 Dual Core işlemcili, 3 GB Ram'lı, Radeon 4850 model ekran kartlı bir bilgisayar almış, bununa ne yaparım?"**

4. Son olarak bu ayki LEVEL elime geçmedi ama sanırım istediğim oyunun tam sürümünü vermemişsinizdir. (İstediğim oyun NFS: Porsche Unleashed... Benim çocukluğunumu oyunu.)

**NFS: Porsche Unleashed vermedik hakikaten. Onun yerine Freedom Force vs. The 3rd Reich verdik. En az NFS kadar hızlı ve neşeli bir oyun!**

5. "Hanpara'yı veremeyiz" derseniz de bari BF Funds verin.

**Sana Hanpara da yok, BF Funds da. Resmen haraç kesiyor adam! Poliiis!**

Okuduğunuz için çok teşekkürler. (Tabii ki okursınız.) Herkese iyi çalışmalar. Ben yerinize geçince görüşürüz!

Orun Baştan

#### FIFA DELİSİ

Sevgili LEVEL ailesi,

Oyunların sağdan soldan geldiği şu aylarda yaptığım çok ince bir değişiklik var ve bu değişiklik doğrultusunda sorularım olacak.



## NURETTİN TAN! WHAT HAVE YOU DONE?!



Uzak diyarlardan bize yazı yazan Nurettin'in bu ay neden hiç yazı yazmadığını -daha doğrusu yazamadığını- bu fotoğraftan net bir şekilde anlıyoruz ve tebriklerimizi sunuyoruz. Çok anı gelisen olaylar sonucunda kendisini jilet gibi bir damatlığın içinde bulan Nurettin, bakalım bundan sonra da rahat rahat online oyunlara gömülebilecek mi...

Abi ben yaklaşık bir buçuk ay önce, güzel denilebilicek bilgisayarımı sattım ve Xbox 360 aldım. Bu değişikliğimin altında bir sürü şey yatiyor. İlk olarak ekran kartımın "cozzttt" diye yanması var. Ekran kartım yalnızca aklıma söyle bir şey gelivedi: "Ekran kartı alacağına, PC'de "Bu oyun kastı", "Şu hata verdi", "Şöyledir, böyle oldu" diye uğraşmaktansa, online oyunlarda sürekli sıkıntı yaşıyaktansa, al bir konsol, bak keyfine! İlk defa

oyununda da muhteşem olacağına inandığım için bir şekilde ön sipariş vermeyi düşünüyorum.

**Beni heyecanlandıran oyunlar arasında Uncleharted 2 var(di), Bioshock 2, Modern Warfare 2, God of War 3 ve FFXIII de listemde bulunuyor. Bioshock 2, tahmin ettiğin gibi bayağı iyi olacak ama ön siparişi tavsiye etmem. Zaten oyun kısa sürede Türkiye'ye gelecektir ve bir yerlerde mutlaka bulursun.**

## PC için oyun demoları vermek, videoları bir DVD'de sunmak ile Xbox 360 ve PS3 için demo vermek bambaşka işler

bir düşüncem bu kadar hızlı cereyan etti. Sence mantıklı bir değişiklik mi olmuş bu yaptığım? Şu bir gerçek, ben bir FIFA'cım ve PC'de FIFA içler acısı. Bir futbol aşığı olarak bu akşamı PES ile tatmin etme yoluna gittim. Xbox 360'ta FIFA'ya geri döndüm; senin bu konu hakkında yorumlarınında merak ediyorum ve bu ilk sorum olacak.

1. Sence FIFA mı, PES mi?

**Bence başka oyunlar Çağlar. Futbol sorusunu gittin, derginin futboldan uzak adamina sordun. Dergideki herkes PES'le yatır kalkıyor, o yüzden onların adına PES diye cevap vermek istiyorum. (Artık FIFA ama PES tarihe gömülüyor. - Ofis ahalisi)**

2. Bioshock 2 geliyor, Modern Warfare 2 geliyor, Assassin's Creed 2 geliyor... Şu an aklıma gelmeyeen ama malum bir sürü oyun çıkacak 2010'un başında ve 2009'un sonunda. Bu sıralarda seni en çok heyecanlısan, "İşte bu oyun çıktı gibi alınır!" dediğin hangi oyular var? Ben Bioshock'u PC'de üç defa bitirdim. Üçüncü defa oynarken bile diğer iki oynayımda atladığım hikaye detayları olduğunu gördüm. İnanılmaz bir dünya, muhteşem bir hikayesi var oyunun. Görsel ve oynanış sistemi bakımdan da bambaşka bir şeyler sunduğunu düşünüyorum Bioshock'un. İkinci

3. Futbolla aran nasıl? Ciddi ciddi "Oynamarım" dersen, toplayım Avcılar'dan arkadaşları, gelelim istedigin bir halisahaya, maç yapalım. "Avclar Gençlik," LEVEL'a karsı!

**Futbolla aram o kadar iyi ki... (!) Yani o kadar! Şefik ve Fırat oynayabilir ama, istersem onlara da bir sor. Ertuğrul'un oynayacağını sanmıyorum. O top yerine sana "Fireball" atabilir. Beni de topa doğru saltoyla uçmaya çalışırken görebilirsin.**

4. LEVEL dergisini 2008 yılı içinde her ay aldım; neden abone olmadım kendime şاشıyorum.

2009'da ise 2 ayda bir falan alabildim. LEVEL DVD'si içerisindeki demolar hangi oyunu edinmem gereği konusunda yardımcı oluyordu. Geniş bir oyun dergisi LEVEL; acaba DVD'nin içerisinde Xbox'ın demolarına da yer veremez mi? Eminim ki birçok Xbox 360 kullanıcısı bunun yokluğunu çekiyorTürkiye'de. Gerçek neden hala Türkiye'de satışta değil Xbox 360, bunu da bilmiyorum. Beni aydınlatısanı, işık tut bu soruma!

**PC için oyun demoları vermek, videoları bir DVD'de sunmak ile Xbox 360 ve PS3 için demo vermek bambaşka işler. Xbox 360 demoları verebilmemiz için öncelikle Microsoft'un Xbox**

**360'ın burada resmi olarak satılmasına izin vermesi gerek. Böyle bir durum zaten olmadığı için Xbox 360 demolarını da çok uzun bir süreliğine unutabilirsin.**

5. Benim yazımı dergiye eklemeye karar verirsen, söyle yazının arkasına güzel bi manzara resmi ekleyiver; çok güzel olur harbiden bak! Şaka bir yana, derginin en neşe dolu bölümünde olmak bana mutluluk verir.

**Saints Row 2 daha eğlenceli ve daha absürt bir oyun. GTA IV ise sağlam bir senaryoya sahip olan, daha gerçekçi bir yapım**

**Manzara koyamadık ama mail'ini yayılmıştık Çağlar. Artık sen de neşeli insanların arasına katılmış oldun.**

İlk olarak sana teşekkürler abi; ilgiyle okuduğun ve cevapladığın için. (Okuduğundan ve yayınladığından ne kadar eminim baksana.) Cen ve Erdem'de de selamlar bu arada. Tüm LEVEL ailesine, neşelerini kaybetmemeleri umidi ile... Gulu Gulu!

Çağlar Avcioglu

#### **SORU BOMBARDIMANI**

Selam LEVEL. İşler nasıl ofiste? Umarım iyidir. Bu size ilk mesajım değil. Daha önce saçma sapan mesajlar atıp, "Posta'ya çıkacak miyim acaba?" diye beklerdim. Tamam tamam, fazla uzattım. Evet Tuna Abi, başlıyoruz.

1. En sevdığın oyunlar?

**Oley! Ben cevaplayacağım, ben ben! En sevdığım oyun Final Fantasy. Eloeeeeeyy sonunda tamamıyla delirdim!**

2. Doruk nasıl LEVEL'a editör oldun? Ben de olmak istiyorum da ondan sordum.

Doruk'u Hürriyet Medya Towers'ın kapısında bulduk aslında. Öyle duruyordu yunus gülümsemesiyle. Çok sevimli geldi, alındı içeriye. Cik cik diye öterken canlandı, sayfalarımız yazıyla doldu.

4. Elif Abla neden sürekli saçının rengini değiştirdiğini duruyorsun?

**Elif Abla'nın bu soruna cevap vermek yerine saçının rengini bir kez daha değiştirdi. "İyi ki hatırlattın, ben de ne eksik diyordum?" dedi ve saçını turkuaza boyatmaya gitti.**

6. Bana FPS ya da RPG olmayan güzel PS3 oyuları önerebilir misin?

**Öneriyorum ama bu aydan sonra süpürgeyle kovalayacağım tavsiye isteyen! inFamous, Uncharted ve Heavenly Sword.**

7. Peki bana FPS ya da RPG olmayan güzel PSP oyuları önerebilir misin?

**Zaten PSP'de FPS oynamak eziyet; iyi ki tavsiye istememişsin. Sana Dissidia: Final Fantasy öneriyorum. Patapon ve LocoRoco'yu da önerdikten sonra Soul Calibur: Broken Destiny diyderek işin içinden sıyrılıyorum.**

Size ofiste iyi işler, iyi oyular dileyerek mesajımı sonlandırıyorum.

Baha Şahin

#### **PS3 GELDİ HANIIIM...**

Merhaba LEVEL editörleri. Uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1. Bir PlayStation 3'üm var. En son Batman:

Arkham Asylum ile Need for Speed: Shift aldım. Acaba biraz daha bekleyip yeni çıkacak oyuları mı alsaydım?

**Bekleyecektin de hangi oyunu bekleyecektin mesela? Yani diyorsan ki bu iki oyun yerine, aylarca bekleyip God of War III ve FFXIII mü alsaydım, o zaman diyeceğim bir şey yok fakat Batman de NFS de çok iyi oyunlar. O yüzden yanlış bir şey yapmadın.**

10. Uncharted 2'nin demosunu denedim. Ben çok beğendim. Sizce nasıl?

**Biz de pek çok sevdik. İncelemesini oku da daha da keyflen...**

Bu mail'i yayımlarsanız gerçeken çok teşekkür ederim.

Ege Sayılı

**GÖZLÜĞÜMDEN  
YOL GEÇİYORMUS  
DA HABERİM YOK!**





Fotoğraf: Adem Başaran

# LEVEL LİĞİ

**Ay 4**

**Oyun Zombie Apocalypse**  
**Platform Xbox 360**

Zombilere doyamadık sayın ve sevgili okurlar! Oyun dünyasının dört bir yanını zombiler sarar da, bu kalabalık zombi ordusundan bizim ofisimiz de payına düşeni almaz mı?! Tam da Zombie Driver'a merak salmıştım ve oyunun çıkışacağı günü sabırsızlıkla bekliyordum ki Zombie Apocalypse geldi, oyunu derhal Xbox Live üzerinden edindim ve LEVEL Ligi'ne meze yaptım. Oynanış olarak Geometry Wars'a fazla-sıyla benzeyen oyunda en yüksek puanı kim alacak sizce? Emre mi? Elif mi? Fırat mı? Ben mi?

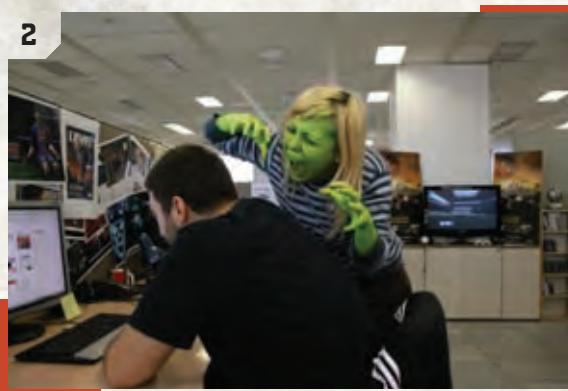


## Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	6	30
Emre	10	27
Doruk C.	0	24
Elif	0	17
Fırat	8	16
Ertuğrul	0	5



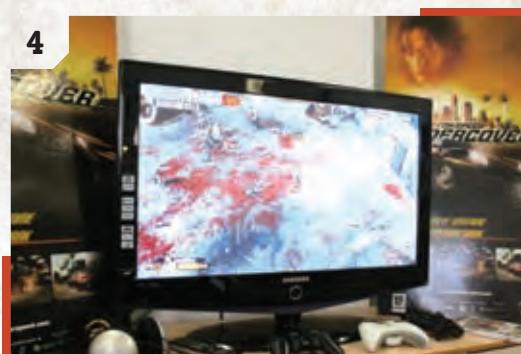
Çekilen kura sonucu eline gamepad'i, karşısına da zombileri ilk alan ben oldum. Aslında bu oyunu evde de bir kez oynamıştım ve bu nedenle çok iyi bir skor yapabileceğimi tahmin ediyordum. Ne var ki puanın nereden geldiğini son anda hatırlamam, aleyhime bir durum yarattı. 457.860 puan dan hiçbir şey olmaz arkadaş!



Bu karede Elif'ı görürsünüz ve dikkatli bakarsanız, elinde gamepad olmadığını, hatta karşısında da bir zombie ordusun yer almadığını fark edeceksiniz. Neden mi? Çünkü lige başlamamıza kısa bir süre kala zombilerden virüsü kapan Elif, hayatını tehlikeye soktu. Güvenlik görevlilerince zar zor zapt edilen Elif, evcilleştirilmek üzere bir zombie kampına yollandı.



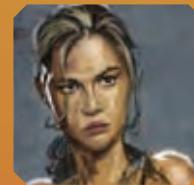
Sırada, beni izlerken esas puanın nereden geldiğini öğrenen ve bunu lehine mükemmel bir şekilde kullanan Emre var. Zombie öldürmenin puan getirmediğini gören Emre, masum insanları kullanarak deli gibi puan toplamaya başladı. Oyun boyunca üç kez ölmesine rağmen üç de kurtarış yapan Emre, 1.744.600 puan ile liderliği ele geçirdi.



Son olarak konsolun başına Fırat geçti ve kısa bir antrenman sürecinden sonra zombileri avlamaya başladı. Emre'nin yararlandığı fırsatın kendisine de bahsettim ama o hayatı kalmayı ve makul sayıda zombie öldürmeye tercih etti. Bir helikopterin pervanesine sıçınip elini tetikten çekmeyen Fırat, 472.170 puanla oyunu bitirdi ve beni geçti.

## "Bana ne! Bir daha oynayacağım!" - Şefik

### Oyuncular



**Elif**

Yaş 21

Ülke **Beyaz Rusya**

Meslek **Aranjör**

Favori Patlayıcı **Pompalı Tüfek**



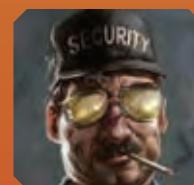
**Emre**

Yaş 18

Ülke **Gine**

Meslek **Ulu Manitu**

Favori Patlayıcı **Bombaatar**



**Fırat**

Yaş 32

Ülke **Pakistan**

Meslek **Boss**

Favori Patlayıcı **Lav Silahı**



**Şefik**

Yaş 20

Ülke **Çin**

Meslek **Muhabir**

Favori Patlayıcı **Makineli Tüfek**

### Ayın Galibi

**EMRE 4 DEAD**

**10 PÜAN**

Sen benden taktiği gör, ondan sonra puana puan deme! Aferin Emre, aferin! Kötü çocuk, kötüyü, kötüü! İnsan kötü de olsa 10 puanı alabiliyor işte...

# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



## James Cameron's Avatar

Çıkış Tarihi: 4 Aralık 2009

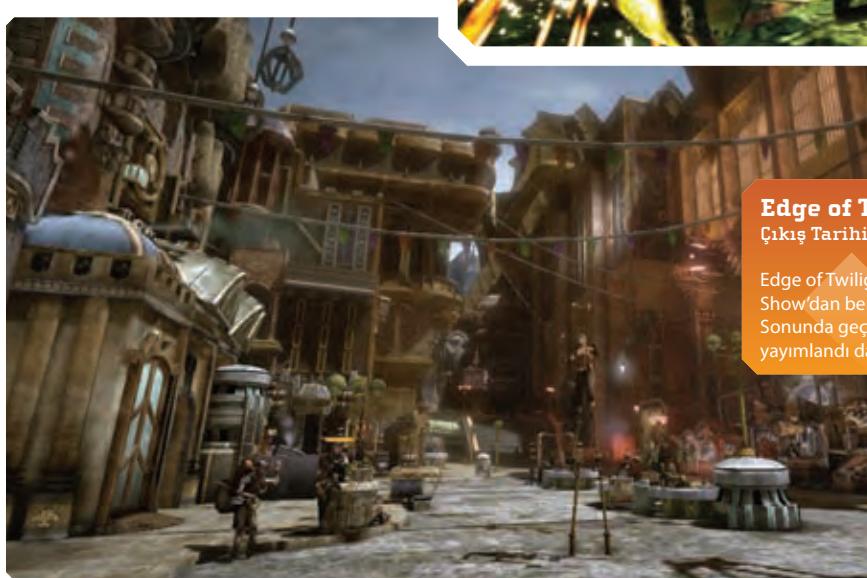
James Cameron deyince akıllara ne gelir? Terminator gelir, Titanic gelir, Alien'in devam filmi Aliens gelir... Ama bir oyun gelir mi? Artık gelecek ve umuyoruz ki "film oyunlarının dandıklılığı" kalibi Avatar ile yıkılacak.



## Enslaved

Çıkış Tarihi: 2010

Eylül ayının sonunda duyurulan Enslaved, Heavenly Sword'un yapımcılarının yeni "cocoğu". Bu defa firma sadece PS3 için değil, Xbox 360 için de çalışıyor. Umuya-ruz ki Enslaved, Heavenly Sword kadar "takoz" olmaz.



## Edge of Twilight

Çıkış Tarihi: Belli Değil

Edge of Twilight, geçen seneki Tokyo Game Show'dan beri sessizliğini bozmamıştı. Sonunda geçen ay yeni ekran görüntüleri yayılmış da biz de tekrar umutlandı.

# Alpella

A close-up of a Alpella Tupenut pie bar. The bar has a blue and red striped pattern with the brand name 'Alpella' and product name 'Tupenut pie'. To the right, there's a small illustration of a person riding a horse, and above it, text for 'Karamelli Cikolata' and 'Hindstan coklat'.



**ALDOUS HUXLEY**

**10 PARMAK  
10 EKİLAT**



## Zombilere Karşı, El Ele!

Hepsi meğerse bir televizyon programıymış...

**C**apcom sonuça bir Japon firması ve hazırladığı oyunlarda türlü gariplikler olursa, bunlara şaşırılmamak lazım. Bir süredir burada yer verdiğimiz Dead Rising 2'de de bu garipliklerden bolca görülebiliyor. Misal, oyuncunun konusu aslında kahramanımız Chuck'ın zombilerin işgal ettiği bir şehirde kalmasıyla ilgili değilmiş. Öyle ki Chuck, bir reality show'un kahramanımıyım. (BBG'nin zombili versiyonu.)

Fakat konumuz bu değil. Dead Rising 2, tek kişilik modundan çok multiplayer modlarıyla eğlendirecek gibi gözüüyor. TGS 09'da gösterilen bu oyun modlarının bir tanesinde (Ramsterball) dört oyuncu, içinde bulundukları

büyük topları bir arenada yuvarlıyor ve amaçları da bulundukları renge bürünerek, arenadaki "Zombie Crusher"ları harekete geçirmekti. Eğer bir başka oyuncu size dokunmayı başarsa, renk ona geçiyordu ve aletleri çalışmaya o hak kazanıyordu. SliCycle adındaki oyun modunda ise bir motosiklete bağlı iki elektrikli testereyle zombi avına çıkılıyor, Headache modunda ise kafasına blender takıldığınız zombileri bir bir kana buluyordunuz. Pounds of Flesh ise herhalde en enteresan oyun moduydu. Burada amacınız zombileri dev bir teraziye doğru itelemek ama bunu yaparken de kafanızda takıldığınız geyik boynuzlarını kullanıyorsunuz. ■ **Tuna Şentuna**



## Ak Saçlı Savaşçının Öyküsü

**Nier Gestalt**, sadece hasta kızına şifa bulmak istemişti...

**S**quare Enix, Final Fantasy'den başka bazı oyunlar da üretir ama bu oyunlarla pek az kişi ilgilinen. Zamanında PS2 için "Bouncer" diye bir aksiyon oyunu hazırlamışlardı mesela ama oyun pek dandıktı; kimsenin ilgisini çekmedi. Square Enix, bu hezeyandan sonra da zaten elini eteğini aksiyon oyunu işinden çekti.

Ne var ki 2010'u gösterdiğinde Square Enix imzalı bir aksiyon oyunu tüm PS3 ve Xbox 360 sahiplerine sunulmuş olacak. Hasta kızını tedavi etmek isteyen bir babanın hikayesini konu edecek bu oyun. Kahramanımızın adı Nier Gestalt olacak ve

beyaz saçlarıyla kötülüğü değil, iyi simgeleyecek.

Nier Gestalt, sahip olduğu silahlarla düşmanlarını kesecek bölecek. Bununla da yetinmeyecek, sahip olduğu büyük kitabından öğrendiği birçok büyüğü hareketlerinin arasına sıkıştıracak.

Né yalan söyleyeyim, hiçbir orijinallik vaat etmiyor şu an için Square Enix'in yeni oyunu. Eğer bir Devil May Cry, bir Bayonetta gibi eğlenceli olabilirse ne ala; yoksa bir Bouncer vakası daha yaşayacağız ve Square Enix bu defa gerçekten bu işten elini ayağını çeker. ■ **Tuna Şentuna**



## Serah ve Snow'un Aşkı...

17 Aralık'a bir buçuk ay kala, **FFXIII** ile ilgiliyeni detaylar

**O**fisçe heyecanla beklediğimiz oyunları söyleyeyim: God of War III, Trico ve Final Fantasy XIII. Her ne kadar son saydırığım oyun konusunda en heyecanlı olan ben olsam da oyun piyasaya çıktığında tüm ofis meraktan, oyuna bir kez de olsa bakacaktır.

17 Aralık'ta Japonya'da piyasaya çıkacak olan oyun hakkında TGS 09'da yeni bilgiler açıklandı ve bunları tüm FF hayranlarıyla paylaşmam gerektiğine inanıyorum.

TGS'de yayımlanan fragmanın odak noktasında duran Serah Farron, Lightning'in kız kardeşi olarak karşımıza çıkıyor. Kendisi aynı zamanda Snow'un (Paltolu, bereli karakterimiz.) nişanlısı. Snow'la alakası olan bir başka yeni karakter de Hope. Kısa boylu, sarişin bir çocuk ama enteresan güçlere sahip. Fragmanda görülen bir başka yeni karakter de siyah saçlı ve bana kalırsa oyundaki en başarılı karakter tasarımlarından birine sahip olan bir kadın.

Yeni karakterlerin yanında, Snow'un paltosunu gizemli bir yönü de TGS'de açık edildi. Nora tarafından yapılan bu palto, devletin sahip olduğu bir teknolojiyi içeriyor ve bir silah olarak kullanılıyor. Çeşitli yamalarla farklı güçlere sahip olan palto, Snow'aambaşka güçler katıyor. Garip mi geldi? 17 Aralık'ı bekleyin...

■ Tuna Şentuna



## Sony Boş Durmuyor

Gears of War'un yeni rakibi, **Quantum Theory**'ye selam olsun

**D**ünyaya bir şeyler olduğu sırada içinde birbirinden korkunç yaratıkların bulunduğu bir kule beliriyor. (Druaga no To adlı animeyi hatırlayın.) Bu kuleyi yıkmak için Syd adındaki kaslı kuvvetli adamımız (Gears of War'dan Marcus Fenix'i düşünün.) içeri giriyor ve kısa sürede Filena adındaki bayanla tanışıyor. (Resident Evil 5'i veya Army of Two'yu akınıza getirmek serbest.) Olayın bundan sonrası kısmışa tamamıyla Gears of War'un kopyası.

İşin özünde yaratık avlayacağımız ve arkadaşımız Filena'yla ortaklaşa hareketler yapacağımız bir aksiyon oyunu var ama orijinallik yok. Eğer bu konuda bir sıkıntınız yoksa Tecmo'nun PS3'ye özel hazırladığı Quantum Theory'yi listenize ekleyebilirsiniz. TGS 09'da görücü karşısına çıkan oyun, fazlasıyla Gears of War'a benzemesinden ötürü pek fazla dikkat çekmedi ama bu, oyunu oynamayacağımız anlamına gelmiyor.

■ Tuna Şentuna



## Natal'in İddialı Rakibi

Sony'nin renkli "maracas"ları yakında evimizde

**E**tte Project Natal ile ortalığı dağıtan Microsoft, Sony'ye hiç şans vermemiştir. Oysa ki Sony'nin de bir "hareket algılayan kontrol cihazı" projesi vardı. TGS 09'da bu cihazlar hakkında bilgi veren Sony, tepesindeki topuya dikkat çeken aletlerin PS3'ün cehresini değiştireceğini söyledi.

"2010'un bahar aylarında piyasaya çıkması beklenen bu kontrol cihazları, PlayStation Eye kamerası olmadan çalışmayacak. PlayStation Eye'a

sahipseniz de destek veren oyunlarda son derece net bir hareket algılama durumu göreceksiniz" diyor Sony yetkilileri.

PlayStation Motion Controller'in destekleyeceği oyunlar arasında ise Ape Escape, Echochrome 2, Eccentric Slider, Sing and Draw (Şarkı söyleken bir şeyler mi çizeceğiz?), Motion Party ve The Shoot gibi oyunlar bulunuyor. Yani gözünüz bir God of War, bir Call of Duty aradıysa, bunları şimdilik bulamayacaksınız. ■ Tuna Şentuna



## Son Dakika!

- God of War III'ün demosunu oynamak istiyorsanız Japonya'ya taşınmanızı tavsiye ediyoruz zira inFamous paketlerinde bir adet de GoWIII demosu bulunacak. Bu demonun Avrupa'ya geliş tarihi ise 2010'un herhangi bir zamanı olarak belirtiliyor.
- Çeşitli oyunlarla birlikte paket olarak İngiltere'de satışa sunulan 250 GB'lık PS3 paketlerinin standart versiyonlarının Amerika'da satışa sunulacağı açıklandı. Bu PS3 versiyonları büyük ihtimalle yakında Avrupa'da da satışa sunulacak.
- Left for Dead 2'nin demosu 3 Kasım'da yayında!
- inFamous'un devamı geliyor! Bunu açıklayan kişi ise yeni oyunda Cole'u seslendirecek olan David Sullivan'dan başkası değil.
- 2011'de sinemalara gelecek olan bir film var, adı da Battle: Los Angeles. Bu filmi konumuz dahilinde alan olay ise film setinde yer alan Resistance 3 reklam panosu. Film 2011'de sinemalara geldiğinde, Sony aynı zamanda o siralar piyasaya süreceği Resistance 3'ün de reklamını yapacak gibi gözüüyor.
- Rock Band iPhone'a geliyor. Nasıl oynanacak, hangi parçaları içerecek, yakında öğreneceğiz.
- Dante's Inferno'nun yapımcısı Visceral Games, yeni bir oyun üzerinde daha çalışmaya başladı. Ünlü İngiliz seri katil Karindeşen Jack'in hikayesini konu alacak olan Jack the Ripper isimli oyunda Jack, bir kahraman olarak resmedilecek. Halkı vampirlerin ve zebanilerin elinden kurtaracak olan Jack'in farklı farklı güçleri olacak.
- Adventure oyunlarından hoşlananların heyecanla karşılaşacağı bir haberimiz var. Gabriel Knight'in yaratıcısının 2007 yılında piyasaya çıkması beklenen oyunu Gray Matter, 2010'un Mart ayında oyuncularla buluşacak.
- Sony'nin terk ettiği düşünülen Getaway 3 ve Eight Days'in aslında terk edilmediği ortaya çıktı. Bu oyunları bir gün görebileceğimiz umuduyla yaşayabiliriz artık!
- Project Natal'ın Fable III'te kullanılabileceğini öğrenmiş bulunuyoruz. Nasıl, neden, bunları da bir gün öğreneceğiz elbet.
- EA ve Fox, Spore'un animasyon filmini yapmak üzere harekete geçti. Ortaya kaliteli bir yapıt çıkacağını düşünmekteyiz.



## Hayaller Gerçek Olabiliyormuş

Bejeweled, Final Fantasy ile buluşuyor

**S**u hayatı bükmeden, usanmadan oynayıp sonunda aklımı yitirdiğim bir oyun varsa o da Puzzle Quest'ten başkası değildir. Ve şimdi Square Enix ile PopCap Games bir araya geliyor ve Gyromancer'i hazırlıyor!

Aynı Puzzle Quest gibi oynanan bir oyun Gyromancer fakat Puzzle Quest'te tek bir taşın yerini değiştirme formülünün yerine, dört taşın saat yönünde dönmesini içeren bir oynamış barındırıyor. Kahramanımız Rivel, oyunda bulunacak olan 50 farklı yaratıkta üç tanesini

yanında taşıyor ve savaşlara bu yaratıklardan birini seçerek giriyor. Yaratıkla aynı renkte olan taşlar karşı tarafa zarar veriyor ve maçın sonunda yaratığınız iyileşmiyor. Bu da yaratıklarını kaybedebileceğiniz gerçeğini beraberinde getiriyor.

TGS 09'da Xbox Live Arcade ve PC için hazırlanacağı açıklanan oyunun başından kalkamayacağımızı şimdiden söyleyebilirim. 2009'un sonuna kadar boş zamanlarınızın keyfini çıkartın. ■Tuna Şentuna



## Sürücü Koltuğundan Zombi Manzarası

Ölmediler, ölmeyecekler...

**T**okyo Game Show haberlerinden sonra, sırada ufak bir Indie oyun haberimiz var. Bağımsız oyun firması Exor Studios'un hazırlamakta olduğu neseli ve kanlı bir oyun, Zombie Driver yakında piyasada olmayacağı概率 is.

Oyunu şöyle hayal edebilirsiniz. İlk iki GTA oyununu alın, görüntü açınızı biraz daha izometrik yapın ve şehri zombilerle doldurun. Zombie Driver,

sizi amaçsızca zombi öldürmeye davet ediyor!

Aracınızı farklı silahlarda donatacağınız oyunda grafiklerdeki kalite dikkat çekiyor ve özellikle zombilerin saldırularınız sonucunda parçalanması bayağı gözüküyor. Konu namına oyundan bir şey beklemiyoruz ve zaten şu haliyle bile oyun yeterince eğlenceli. Daha fazla bilgi ve fragmanı [www.zombiedriver.com](http://www.zombiedriver.com) adresinde bulabilirsiniz.

■Tuna Şentuna

**Düzelte**

Geçen ayki sayımızda yayımlanan, İCON haberinde, "ICON", "İÜCON" olarak yazıldı. Okurlarımızdan özür dileriz.



## AnkaCon'09

FRP'cilerin FRP'ye doyduğu an

**E**vet sevgili okurlar; 2009'un son convention'ları da art arda yapılıyor. Geçen sene ilki düzenlenen AnkaCon, bu sene de capcanlı, bir o kadar da dinamik bir şekilde ve resmi basın sponsorluğumuzda, 10 - 11 Ekim'de sevenleriyle buluştu. Onlarca FRP sever bir araya geldi. Detaylar için AnkaCon'dan; Hazar'a ve Melih'e bağlanıyoruz.

AnkaCon'09 a dair aklimiza gelen ilk şey davetiyesi CD şeklinde tasarlama oldu. Davetielerin içine katılımcı kodu, zirve konseptine uygun tanıtım dosyası ve kısa bir video koyup 10 Ekim sabahını beklemeye koyuldu. Elbette bu bekleyiş içinde planda olmayan birçok olayla karşılaşsa da sanızın altından kalkabildik. Oyun masalarına koyduğumuz masa tanıtım kartları, her oyun yöneticisine özel hazırladığımız yaka kartlarına kadar, zirvedeki "ajan" konseptini olabildiğince güzel bir şekilde katılımcılarımıza hissettirmeye çalıştık. Oyunların başlamasından birkaç saat sonra yemek molasında yaptığımz duyuruya tüm katılımcıların

oynayabildiği büyük satranç oyununun duyurusunu yaptık. Ellerindeki satranç taşları resmedilmiş kartlarla takımlarını belli eden renkli kurdelelerle insanlar basit birkaç kural sayesinde bu geniş oyuna dahil oldular. Ardından bir AnkaCon klasiği olan Nerd Testi'nin başlığını ilan ettik. İki gün boyunca devam eden teste 25 soru içinden 13 doğruyla birinci olan katılımcı ünlü yazar Neil Gaiman'ın harika kitabı "Mezarlık Kitabı" hediye edildi. İkinci gün büyük satranç oyunu olsun, Nerd Testi olsun, zirve alanında ilk günden bu yana açılan stantlar olsun; katılımcılar oyunlar dışında da birçok aktiviteyle vakit geçirdiler. Seneye yine Ekim ayında üçüncüsünü düzenleyeceğimiz AnkaCon için çatayı yükseltmek yinețindeyiz. Herkesin keyifli vakit geçirdiğini umduğumuz AnkaCon'09 ile ilgili alındığımız yorumlardan da son derece memnunuz. Umarız seneye daha güzel ve profesyonel bir zirvede beraber oluruz.

Biz de geçmiş olan bu convention için arkadaşları tebrik ediyor, gelecek senelerde başarılarının devamını diliyoruz. ■ **Ertuğrul Süngü**

# HARRY POTTER SERİSİNİN EN İYİSİ"

- CLAY SMITH,  
THE INSIDER



## 2 DISK ÖZEL SEÇENEKLER

- J.K. Rowling: Hayata Bir Yıl - Son Kitapın Yazılması ve Piyasaya Sürülmesine Kişisel Bir Bakış
- Oyuncularla Birlikte Montaj, Makyaj, Dublör, Set Tasarımı, Aksesuar ve Kostüm Dahil Olmak Üzere Filmin Yapım Aşamalarına Kişisel Bir Tur!
- Universal Orlando® Resort'ta Harry Potter'in Dünyasına Sihirli Bir Bakış
- Aklından Ne Geçiyor? - Oyuncu ve Ekip ile Sönu&Cevap
- Oyuncular Karakterlerini Bir Dakikalık Anlatım İle Özettiyorlar

## BLU-RAY ÖZEL YÜKSEK ÇÖZÜNÜRLÜKÜ ÜZEL SEÇENEKLER

Warner Bros. Maksimum Film Modu!

Filmin Oyuncuları ve Yaratıcıları, Siz Filmi İzlerken Picture-in-Picture Röportajlar, Ana Noktalar  
Fotoğraf Galerisi ve Daha Fazlasıyla Filmin Yapım Aşamalarına Kapsamlı Bir Giriş Sağlıyor!

## HARRY POTTER™ VE MELEZ PRENS ŞİMDİ BLU-RAY, DVD VE VCD'DE

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS

A HEYDAY FILMS PRODUCTION "HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE" DANIEL RADCLIFFE, RUPERT GRINT, EMMA WATSON STARRING JIM BROADBENT, HELENA BONHAM CARTER, ROBBIE COLTRANE, WARWICK DAVIS, MICHAEL GAMBO, ALAN RICKMAN, MAGGIE SMITH, TIMOTHY SPALL, DAVID THEWLIS, JULIE WALTERS, COSTUME DESIGNER JANY TEMIME, SCORE NICHOLAS HOOPER, EDITED BY MARK DAY, PRODUCTION DESIGNER STUART CRAIG, DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY BRUNO DELBONNEL, AFC, ASST. PRODUCER LIONEL WGRAM  
SCREENPLAY BY STEVE KLOVES, BASED ON THE J.K. ROWLING NOVEL BY J.K. ROWLING, PRODUCED BY DAVID HEYMAN, DAVID BARRON, DIRECTED BY DAVID YATES

HEYDAY FILMS





## Dragon Age: Origins

BioWare'in RPG türündeki tartışmasız varlığı, bir oyunla daha kendini gösteriyor. Farklı atmosferi, karakterleri ve oynanışı ile büyük bir beklentiye yol açan oyunu ay başında oynayabileceğiz. (Oyunun PS3 versiyonu 17 Kasım'da piyasaya sürülecek.)



## Call of Duty: Modern Warfare 2

Tüm zamanların en iyi FPS oyunlarından biri olan Modern Warfare, popülerlik konusunda rakip tanımıyor ve bu ay da ikinci oyunuyla hayranlarının karşısına çıkmaya hazırlanıyor.



## Assassin's Creed II

Atmosferi ve bir suikastçının hikayesini içeren konusu ile popüler olan Assassin's Creed, ikinci oyunuyla ilk olarak PS3 ve Xbox 360 versiyonlarıyla piyasada olacak. Oyunun PC versiyonu 2010 yılının ilk çeyreğine ertelendi.

Pzt.	Salı	Cars.	Perş.
------	------	-------	-------

26	27	28	29
----	----	----	----

2	3		
---	---	--	--

- ✖ Band Hero
- ✖ LEGO Rock Band
- ✖ Dragon Age: Origins
- ✖ Slt: Shattered Memories
- ✖ Jak and Daxter
- ✖ SW Battlefront: ES

9	10	12
---	----	----

- ✖ Call of Duty: Modern Warfare 2
- ✖ Dragon Ball: Raging Blast
- ✖ God is an Astronaut Konseri

16	17	
----	----	--

- ✖ Assassin's Creed II
- ✖ Left 4 Dead 2
- ✖ Assassin's Creed: Bloodlines
- ✖ Planet 51
- ✖ Chaotic: Shadow Warriors
- ✖ The Princess and the Frog
- ✖ F1 2009
- ✖ Karaoke Revolution
- ✖ The Sims 3: World Adventures
- ✖ LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues
- ✖ Tong Hawk: Ride

23	1	2	3
----	---	---	---

## Diğer



### Assassin's Creed: Bloodlines

17 Kasım

PC, PS3 ve Xbox 360 oyuncularından sonra PSP sahiplerini de kanatları altına toplamak isteyen Ubisoft, serisi ilk defa bu platforma taşıyarak önemli bir hamle yaptı.



### F1 2009

17 Kasım

Yillardır resmi bir Formula 1 oyununa hasret kalan oyuncular ancak ve ancak PSP ile gün yüzü görebilecekler. Codemasters tarafından hazırlanan oyunda bol bol şampanya patlatmaya çalışacağız.



### Left 4 Dead 2

17 Kasım

Son dönemde zombi konulu oyunların sayısında aklı almadır bir artış yaşanıyor ve bu artışın son yillardaki tetikleyicisi de ilk Left 4 Dead olmuştur. Piyasayı diğer firmalarla bırakmak istemeyen yapımcılara ikinci kollarını oynamaya hazırlıyorlar.



### Band Hero

Guitar Hero serisiyle ortalığı kasıp kavuran Activision, DJ Hero ile de farklı bir türün kapılarını açmıştı. Guitar Hero'nun rock ağırlıklı içeriğinden sıkılanlarıysa Band Hero oynamaya davet ediyoruz.

Cuma Cmt. Pzr.

**30** **31** **1**

**6** **7** **8**

**13** **14** **15**

**20** **21**

**27** **28** **29**

**4** **5** **6**

### Tony Hawk: Ride

17 Kasım

Skate serisiyle tatmin olamayan Tony Hawk hayranlarına müjde! Kasım ayının ortasında Tony Hawk'ı evinize davet edebilir ve kafayı gözü kırmak için oyuna özel olarak hazırlanmış kaykayınıza atlayabilirsiniz.



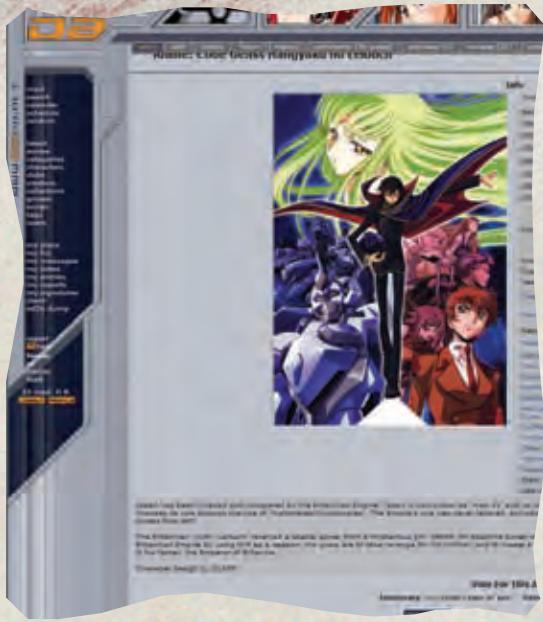
TUNA ŞENTUNA & MERİC ERBAY

# ANIME

“Animeleri nereden bulurum?”, “Hangi animenin neye benzediğini nereden anlayacağım?”, “O kadar fazla anime var ki en iyilerini gösteren bir yerler yok mu?” gibi sorular sordunuz da sordunuz. Haklısınız; durum gerçekten gürültüden çok karışık. Ekrana bakıyorsun, liseli kızlar kikirdıyor, internete bakıyorsun, anime adları almış başını gitmiş. Gülüşen kızlar kadar naif ve basit bir dünya değil anime dünyası ve burada kaybolmak çok kolay.

Her ne kadar her ay size izlenebilecek animeler konusunda yardımcı olmaya çalışsam da, sizin de kendinizin yapabileceği birkaç şey var. Eğer İngilizce’niz az çok varsa bu ay size tanıtacağım iki internet sitesi sayesinde kendiniz de yolunuzu bulabilirsiniz.





ANIDB (WWW.ANIDB.NET)

**A**merikalıların IMDb'si ("Internet Movie Database" oluyor açılımı ve her türlü film, dizi ve hatta anime hakkında bilgi sahibi olabiliyorsunuz.) varsa animecilerin de AniDB'si var! Bu sitede yolunuzu bulmaya çalışırken dayak yemişе dönüyorsunuz ama panik yapmayın, ben size yardımcı olacağım. AniDB sitesine girdikten hemen sonra mutlaka kayıt olun; eğer kayıt olmazsanız, sitenin sunduğu birçok güzel özellikten yararlanamazsınız. Kayıt olduktan sonra "Calendar" bölümünden aylık anime yayın listesine ve Schedule ile hangi animenin ne zaman çıkacağına bakabilir veya bunları es geçip direkt olarak adını duymuş olduğunuz animeyi "Search" kısmından aratabilirsiniz. Diyelim ki Code Geass'ı arattınız. Karşınıza hangi Code Geassi aradığınızda dair bir liste çıkacak ve buradan 25 bölümlük anime serisinin seçileceğiniz. (ilk seçenek genelde doğru yöne götürüyor.) Ardından da Code Geass'ın tüm bilgilerinin bulunduğu sayfaya geçiyorsunuz. Burada konuyu öğrenebilir, yapımcıları bakabilir, animeyi izleme listenize alabilir ve tüm bölümlerin bilgilerine ulaşabilirsiniz. Sayfanın aşağısında yer alan bölüm listesinde, her bölümün sol kısmında yer alan "+" tuşıyla o bölümün detaylarına ulaşabiliyorsunuz. Bu animeye kimler "fansub" (Bedava altayı hazırlayan gruplar.) hazırlamış, site kullanıcılarından kimlerde var ve bunun gibi detaylara tek tek ulaşmanız mümkün.

Sitede olmayan anime yok gibi bir şey. Yıllar öncesinin animelerine bile yer verilmiş durumda ve eğer bir şeyi bulamıyorsanz, büyük ihtimalle hata sizde oluyor; sitenin içeriği korkunç derecede geniş cübü.

Gerçek anime fanatiklerinin tek tek liste oluşturduğu ve siteyi neredeyse bir günlük gibi kullandığı AniDB, her anime tutkununun gözdesi olmuş durumda ve bu grupta siz de kısa sürede yerinizi alabilirsiniz.  **TUNA**

ANIMENFO (www.animenfo.com)

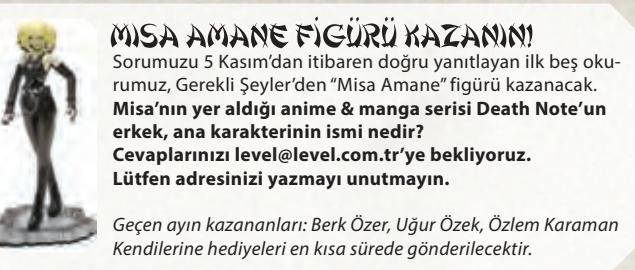
**A**niDB'nin birçok anime konusunu alıntı olarak sitesine koyabilmesini sağlayan sitenin adıysa AnimeNfo'dan başkası değil.

**İ**çerik olarak bir hayli kapsamlı olan AnimeNfo'da yolunuzu bulmanız çok daha kolay. Özellikle anime incelemeleriyle dikkat çeken site, her animenin konusunu anında sitesinde barındırması ve meraklısına tüm seslendirenlerin bilgilerini de vermesi ile işini ciddiye alan siteler arasında yer ediniyor.

Siteye girdikten sonra ana sayfada, bulunduğunuz yılın rasgele seçilmiş beş animesiyle şansınızı deneyebilir veya hemen "Anime Match" bölümüne ilerleyerek türé göre anime arayışına girebilirisiniz. Mesela son ayıarda komedi animelerini fazla izlediğiniz için bilimkurguya kaymak istiyorsunuzdur ve bu türde hangi animeler olduğunu merak etmişsinizdir. Bakmanız gereken bölümün adı Anime Match ve çıkan sonuçlar gözlerinizi kamaştıracak derecede fazla olacaktır, emin olabilirsiniz.

Şayet ki türre göre aramak istemiyor ve sadece en iyileri görmek istiyorsanız, "Top 200 Anime" sizin bölümünüz. Burada kullanıcıların inceleme puanlarına göre sıralanen en iyi 200 anime yer alıyor ve son dört yıldır bu listede pek bir oynamaya olduğunu söyleyemeyeceğim. Misal, Rurouni Kenshin hep ilk sıradaydı ve öyle de kalacak gibi. Kimi Ga Nozomu Eien'in de inatla üçüncü sırada oturmasına da ne diyeceğimi bileyimiyorum.

AnimeNfo'nun üyelik sistemi, daha çokinceleme yapmak istiyorsanız veya puanlamalarda yer edinmeye niyetiniz varsa işe yarırı or AniDB'deki kadar elzem bir durum değil; bu yüzden siteyi üye olmadan da tam anlamıyla tecrübe edebilirsiniz.



# **Yeni Intel® Core™ i5 İşlemci, akıllı ve üstün performansın yeni temsilcisi!**



Intel® i sorun.

[www.intel.com.tr](http://www.intel.com.tr)

Arm AdA



datagate

**mersa sistem**

# İlk Bakış

Zaman, oyun bekleme zamanı değil!

**T**abii ki ilk bakış departmanımızı dergiden çıkaracak halimiz yok ama şu sıralar o kadar çok oyun piyasaya sürülmüyor ki gelecek oyunlar gölgede kalmıyor. Yine de oyun yağmurundan kurtulup öümüzdeki aylarda piyasaya sürülecek olan oyunları da şöyle bir gözden geçirdik.

Son zamanlarda nostaljik oyun yapısına sahip oyunların popüler olduğu bir dönem geçiriyoruz;

üstelik eksi tarz oyunları direkt olarak önumüze koyp kolaya kaçan yapımcıların yanında, yaratıcılığını oyununa aktaranlar da mevcut. Braid ve Castle Crashers ile iyice alevlenen bu furyaya, şimdi de Shank adlı yapıp ekleniyor. Halk arasında "ilerlemeli" olarak tâbir edilen bir yapıya sahip olan oyun, oldukça renkli ve başarılı bir görselliğe sahip. Daha fazla detay içinse sayfaları çevirmeye başlayın.



30

## Brink

Enemy Territory: Quake Wars'un PC versiyonunu geliştiren ekipten yeni bir FPS oyunu geliyor.



33

## Elemental: War of Magic

Galactic Civilizations ile isim yapan Stardock, farklı bir strateji oyunu ile şansını deneyecek.



36

## Cities XL

Şehir simülasyonu türüne yeni bir soluk getiren oyunun demo-su bizi mest etti.

## Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

### Tansiyon Ölçer

**COK DÜŞÜK**

### Tansiyon Ölçer

**DÜŞÜK**

### Tansiyon Ölçer

**NORMAL**

### Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

### Tansiyon Ölçer

**COK YÜKSEK**

# Shank

Nostaljik oyun yapısı, stil sahibi grafikler ve maksimum şiddet!

34

1



Bu ekran görüntüsünün arka fonunu süsleyen fantastik yerin ismi Ark. Bu isim insanın aklına ister istemez Nuh'un Gemisi'ni getiriyor. Yapımcıların da Nuh'un Gemisi'nden esinlendikleri çok açık. Oyunun hikayesi Ark'ta, yani sular altında kalmış bir dünyanın tek kara parçası üzerine kurulmuş olan bir medeniyette geçiyor.

Tansiyon Ölçer  
YÜKSEK

**Yapım** Splash Damage **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** FPS / RPG **Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 2010'un üçüncü çeyreği **Web** [www.brinkthegame.com](http://www.brinkthegame.com)

## Brink

Dünya, küçük bir kara parçasından ibaret olursa...

Brink'in hikayesi, Ark üzerinde hak iddia eden direniş birlikleri ve güvenlik güçleri arasındaki mücadele üzerinden akacak. Bize de bu taraflardan bir tanesini seçmek düşecek.

2

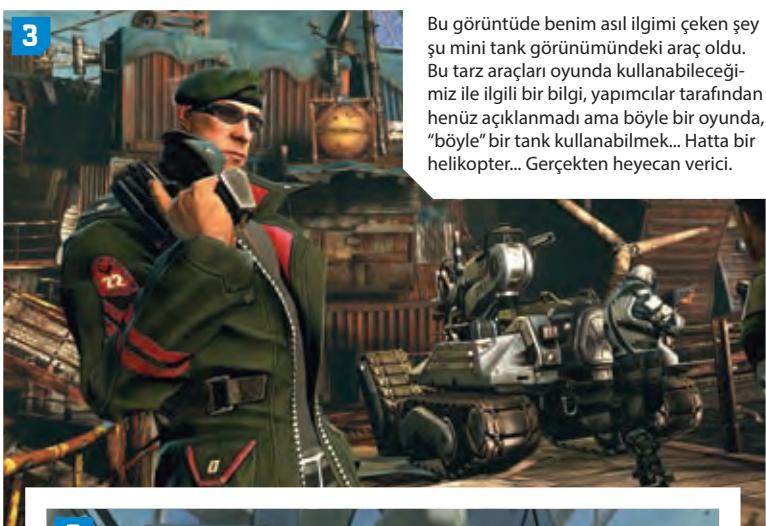


4

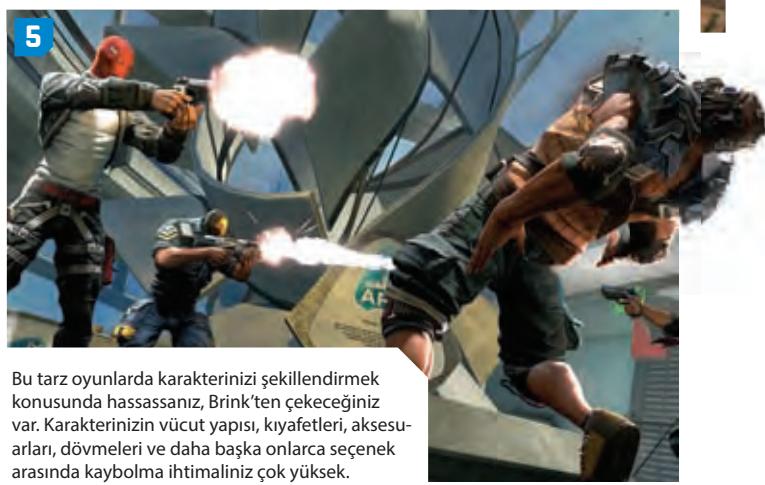


Brink, "S.M.A.R.T." (Smooth Movement Across Random Terrain) sistemiyle FPS tarzını farklı bir kulvara taşımayı hedefliyor. Bu sistemi söyle özetleyeyim istersem: Bir yere tırmanmak için onlarca hareket yapmak yerine hedef noktasına bakmak ve S.M.A.R.T. tuşuna basmak yeterli olacak.

3



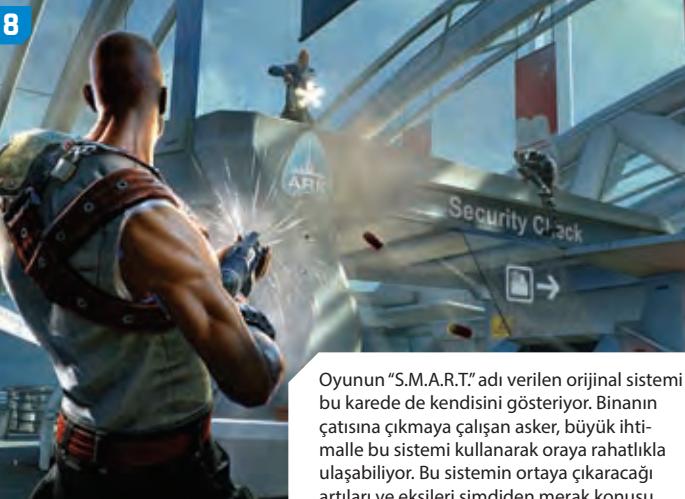
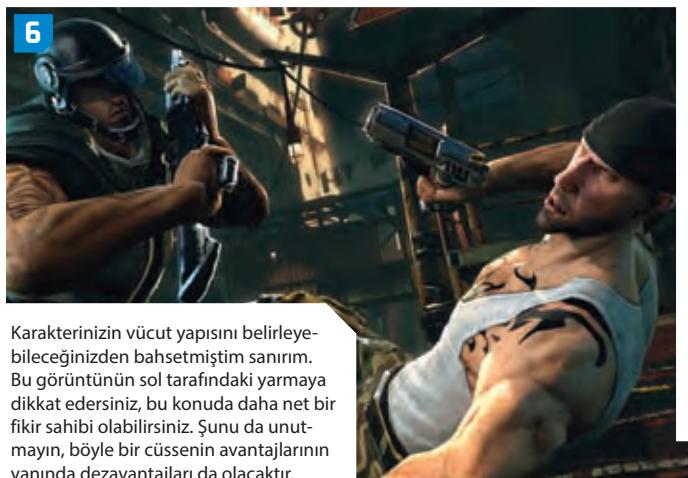
5



Bu tarz oyunlarda karakterinizi şekillendirmek konusunda hassassanız, Brink'ten çekileceğiniz var. Karakterinizin vücut yapısı, kıyafetleri, aksesuarları, dövmeleri ve daha başka onlarca seçenek arasında kaybolma ihtimaliniz çok yüksek.

G eçen ay Split-Screen'e konuk olan Brink, orijinal görsellini sergileyen ekran görüntüleri ile aklımızı başımızdan almaya devam ediyor. Bakalım Enemy Territory: Quake Wars'in yapımcısı Splash Damage gerçektan turnayı gözünden vurabilecek mi... ■ Ertekin Bayındır

Bu görüntüde benim asıl ilgimi çeken şey şu mini tank görünümündeki araç oldu. Bu tarz araçları oyunda kullanabileceğimiz ile ilgili bir bilgi, yapımcılar tarafından henüz açıklanmadı ama böyle bir oyunda, "böylesi" bir tank kullanabilmek... Hatta bir helikopter... Gerçekten heyecan verici.

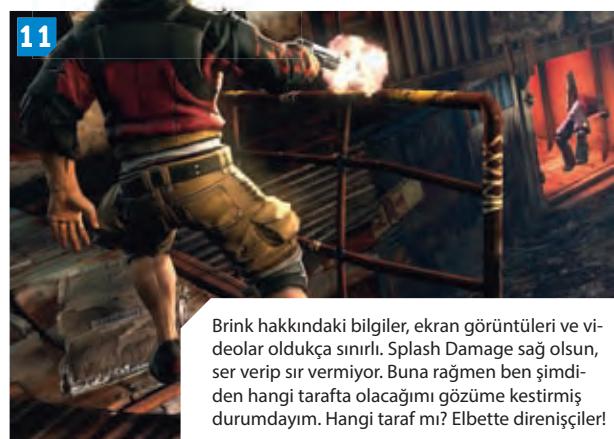


Brink'in her iki taraf için de birer campaign modu bulunuyor fakat oyunu tek başınıza oynamak zorunda değilsiniz ki zaten oyunun ağırlıklı olarak sunmaya çalıştığı iki şey var: Karşılıklı multiplayer maçlar ve sekiz kişiyi destekleyen co-op modu.



Brink, gerçekten kaliteli bir görselliğe sahip olacak gibi görünüyor. Bu kalitedeki en büyük pay da tabii ki Doom 3'te kullanılan IdTech4'un geliştirilmiş bir versiyonu olan grafik motoruna aittir. Oyunun nasıl bir PC sistemi isteyeceği ise hala sır perdesinin arkasında.

Bu karede güvenlik güçlerine bağlı dört askeri görüyoruz. Bu dörtlüye, dört kişi daha ekleyin ve bu sekiz kişilik nüfusla yaşayacağınız heyecanı düşünmeye başlayın. Evet, oyunun co-op modıyla yaşayacaklarınızın küçük bir kısmını hayal ettiniz az önce.



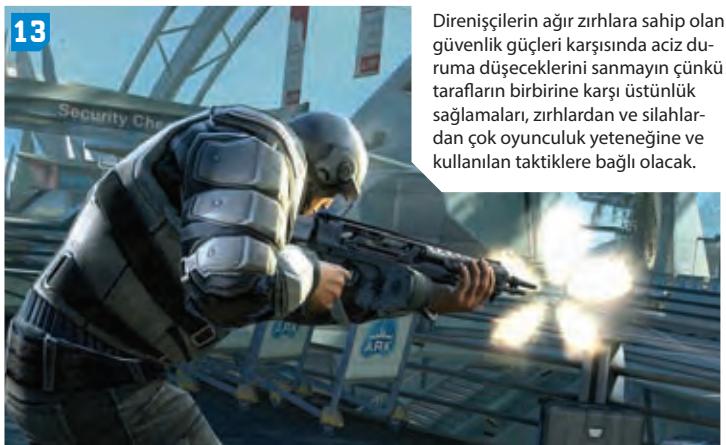
Brink hakkında bilgiler, ekran görüntüleri ve videolar oldukça sınırlı. Splash Damage sağ olsun, ser verip sırt vermiyor. Buna rağmen ben şimdiden hangi tarafta olacağımı gözümé kestirmiş durumdayım. Hangi taraf mı? Elbette direnişçiler!

12



Oyunun tek kişilik campaign modunda edindiğiniz tecrübe puanlarını, yetenekleri ve ekipmanları alıp online co-op moduna veya multiplayer maşınlarına taşımazsınız mümkün olacak. Bunun tam tersini yapmak da bir seçenek.

13



Direnişçilerin ağır zırhlara sahip olan güvenlik güçleri karşısında acı duruma düşeceklerini sanmayın çünkü tariflerin birbirine karşı üstünlik sağlamaları, zırhlardan ve silahlardan çok oyunculuk yeteneğine ve kullanılan takıtlere bağlı olacak.

14



Brink'in multiplayer modunda bu tarz kovalama sahneleri sık sık karşılaşacağız. Büyük ihtimalle de kaçan taraf ağırlıklı olarak direnişçiler olacak. Bu kaçışın arkasında yatan hain bir pusunun getireceği sonuçları hayal edebiliyor musunuz?

15



Bu da oyunun görücüye çıkmış olan artwork çalışması. Arka planda Ark, kaçan direnişçiler ve baskın yapan güvenlik güçleri... Bu görsel, 2010'un yaz aylarının normalden daha sıcak olacağına bir kanıt gibi.

## Legoel Odaburda

**G**eçen ay büyük bir coşku ve tezahürat ile başlamıştım yazımı. Bunun nedeniyle Türkiye'nin Eurobasket 2009'a müthiş bir başlangıç yapmasıydı ve İspanya da dahil olmak üzere- önde gelen devirmesiymi ki bu beni fazlaıyla heyecanlandırmıştı. Ayrıca bu galibiyetlerin arkasının geleceğini tahmin etmemiştüm ve Türk dostlarının mutluluğuna ortak olma planları yapmıştım ki...

Turnuvaya mükemmel bir başlangıç yapan ve şampiyonluğun en önemli adayları arasında gösterilen Türkiye, üst üste aldığı galibiyetlerden sonra bir anda duruloverdi ve bu kez de önüne gelene yenilmeye başladı. Yunanistan maçı için net bir şey söylemek güç; sonuca maçın genelinde takımın hataları olsa da skoru hakemin belirlediği bir maçı o. Bu noktada Yunanistan'ın basketbol lobisiniń ne kadar güçlü olduğu da çıktı ortaya. Diğer mağlubiyetler içinse söylenecek kelime bulamıyorum.

Takım öylesine kötü oynamaya başladı, öylesine disiplinden uzak göründü ki alınacak tek bir galibiyet bile sürpriz olurdu. Turnuva boyunca takımın en önemli oyuncusu olarak ön plana çıkan Ersan, yine yapacağını yaptı ve her maça

lodaburda@level.com.tr

takımın skor yükünü çekti. Öte yandan takımın en kariyerli ve yıldız oyuncusu Hidayet ise bir anda sayı bulamamaya, sayı bulmadıkça kontrolden çıkmaya ve en sonunda disiplinden uzak ve kendine oynar moda geçti. Bu tip durumlarda herhangi bir oyuncuyu kenara almak kolaydır ama bu oyuncu bir yıldızsa kenara almak çözüm değil, problem yaratırabilen sadece.

Bir maça kötü oynayan yıldız oyuncuların tek kurtuluşu yolu vardır, o da bulacıkları tek bir basket. Hidayet de o tek basketi aradı, durdu ama olmadı, olmadı, olmadı. Sadece bir maçın sonunda patladı ama bu da yetmedi maalesef. Diğer maçlarda kötü attı, kötü attığa israr etti, yine attı ama olmadı. Peki turnuvanın kötü sonlanmasıın sorumlusu Hidayet mi? Tabii ki değil. Önce bir hakem problemi, sonrasında takım olarak form düşüşü ve yuvarlandıkça büyütünen bir kartopu misali kötü gidişat.



Turnuvayı kötü bir yerde tamamlamasına rağmen Dünya Şampiyonası'nda ev sahibi olma avantajıyla mücadele edecek olan Türkiye, müthiş yetenekli ve geniş kadrosu ile yine iddialı olacaktır. Çözülmeli gerekken tek problemse takımın kötü gidişatı durdurabilecek potansiyeli yakalayabilmesi ve rüzgarın yönünü çevirebilmesi. Umarım bu "olgunluk" göstergesi takımınızın yanından olur ve turnuvayı mümkün olan en iyi noktada bitirirsiniz. ■



## Buzun ve Ateşin Şarkısı

Oyunun ana konusu, George R. R. Martin'in "A Song of Ice and Fire" serisine çok benziyor. Bunun sebebiye oyunun yapıcısının, aynı zamanda Stardock şirketinin CEO'su olan Brad Wardell'in bu serinin ve yazarın hayranı olması.

**Yapım** Stardock **Dağıtım** Stardock **Tür** Strateji Platform PC **Çıkış Tarihi** Şubat 2010

**Web** [www.elementalgame.com](http://www.elementalgame.com)

# Elemental: War of Magic

Ateşi, suyu, toprağı ve havayı kontrol edin!

Son zamanlarda grafikleri fazla önemsenmeyen, arka planda fantastik çizimlere yer verip göz almayı çalan ve çok sık olmasa da bunu başarıyan oyuncular moda oldu. Trine ve Braid'ın başarısından yararlanmak isteyen diğer firmalar da, grafik motorunu -belki de bilerek- fazla önemsemeden iyi bir oyun yapmaya çalışıyor. Elemental: War of Magic de bunlardan biri. Şubat 2010'da piyasaya sürülmesi planlanan bu sır tabanlı strateji oyununun beta versiyonu, ön sipariş verenlere sunulmaya başladı. Yalnız sektörde çok büyük iddiası bulunmayan Stardock'ın, oyunu yüksek bir fiyatla (49.95 Dolar) ön siparişe çıkarması, oyunun raflarda tozlanacağını düşündürüyor.

Elemental'da kral niteliğindeki ve büyü güçleriyle donatılmış bir karakteri yöneteceğiz. Bu karakter şehirde binalar yaratıyor, ordular yönlendirebiliyor, büyü ve ejderha gibi fantastik öğeleri kullanarak savaş kazanmaya yardım edebiliyor. Oyun, Yüzüklerin Efendisi serisindeki gibi fantastik ve gayet geniş bir evrende yer almasına rağmen, görsel olarak bu doğrunluğu yaşıtamıyor. Daha çok çocukken sahip olduğumuz boyama kitaplarındaki gibi çizimlerle donatılmış olması siz oyundan soğutabilir. Ayrıca oyunun karakter yaratma sistemi de garip bir

şekilde işliyor. Şöyle ki eğer bir çiftçi / işçi yaratacaksanız, yeterli miktarda kaynakları olması lazım ama bu kaynakları toplayabilecekler sadece bu işçi karakterler olacak. Bu karakterleri yaratıp, kaynak bitince yarattıklarını çalışmaya gönderip tekrar aynı şekilde karakter yaratmak oyunun ilk dakikalarını sıkıntılı hale sokabilir. Sıra tabanlı olması sebebiyle birçok oyuncunun, oyunun ilk bir - iki saatinde sıkılıp oyunu silerek tarihin tozlu sayfalarına yollama ihtimali de yüksek.

Peki oyunun hiç mi iyi yanı yok? Tabii ki var. Mesela, düşük bütçe ve sınırlı bir kadro ile hazırlanmasına rağmen konusu ilgi çekiyor. Bir oyunda konu benim için en önemli öğedir; bu oyunun konusu da grafiklerine ve ağır işleyişine rağmen en az bir kere kendini oynatabilecek gibi gözükmektedir. Yaratıkları evren ve yönetilebilecek irklar, birçok romana gönderme yapıyor. Özellikle fantastik roman severlerin ilgisini çekebilecek bir konuya sahip oyun. Sonuçta kim elementleri kontrol edip ona buna ateş, su, toprak ve hava atmak istemez ki... ■ Onur Cengiz





Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

**"Abi gece-yim mi?"**

Bacak kadar boylarıyla atarı salonlarının müda-vimleridir bunlar. Hiçbir zaman jeton için paraları olma-masına rağmen bütün oyunların ustası olmuşlardır. "Abi geçeyim mi?", "Bak geçemiyorsun geçeyim" gibi sözlü saldırılarda bulunur-lar. Bu veletlere karşı en mantıklı çözüm, kendilerine bir jeton verip göndermektr.



**Yapım** Klei Entertainment **Dağıtım** Klei Entertainment **Tür** Aksiyon **Platform** Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** Belli değil **Web** [www.shankgame.com](http://www.shankgame.com)

**Shank**

Insert Coin

**O** "çatır çatır" seslerini hala duyar gibiyim; insanların, parmakları uyuşuncaya kadar bastıkları o butonların seslerini... Bazıları kırılmış, yerinden çıkmış veya içine kaçmış yuvarlak renkli butonların seslerini... Etrafta boy boy erkek çocuğu, havada sigara dumanı var. Biraz daha yetişkin olanların arkasına sıralanmış küçük çocukların dolu içerişi. İşte atarı salonlarıyla ilk tanışmam sonrası gördüklerim ve hissettiklerim bularlardı. Neler olup bittiğini çözmeye çalışırken, birden ben de fark ettim neden orada bulduğumu. Orası adeta büyülü bir yerdii, küçük hayal dünyamın kapıları sonuna kadar açılmıştı artık ve benim için yeni bir dönem başlamıştı. Aradan yıllar geçti, oyunlar daha da yaygınlaşmıştı, yanı başımıza, evimez kadar girmiştii. Ama oranın büyülü atmosferi hala etkisini koruyordu, ta ki gelişmenin yan etkileri kendini gösterene kadar. Gittigimiz o atarı salonunun gözlerimin önünde değiştığını hatırlıyorum. İlk başta birkaç PlayStation geldi, sonrasında değişim devam etti ve güzelim Pink Atari Salonu, artık Pink Internet Cafe olmuştu. İçeride hiç oyun makinesi kalmamıştı, mekan bilgisayar başında kulaklıklı çocukların dolmuştu. Diğer atarı salonları da tek tek kapandı. Biz de gitmiyorduk artık. O dönem bitmişti ve farklı bir dönem başlamıştı.

Çoğu oyunun sadece ismi kaldı akıllarımızda. Bazen an geliyor, "olsa da oynasak" diyoruz ama artık onlar mı çok eski olduğundan, yoksa biz mi eskisinden daha fazlasını arzular olduğumuzu bilmiyorum, kismet olmuyor. Shank hepimiz için yeni bir fırsat. PAX 2009'da bir bölümünün videosunu izledikten sonra beni oldukça neşelendirdi oyun.

**Adı üstünde, Shank**

Shank'in agresif bir görüntüsü, çizgi film karakteri gibi görünmesine rağmen sert bir duruşu var. Her yeri kan götürüyor. Kullanabildiği silahlar arasında tabancalar, pompalı tüfek, el bombaları, elektrikli testere ve tabii ki bıçaklar bulunuyor. Her silahı farklı tuşa atamış oldukları için istediğimiz silahı kullanmak istediğimizde gerekli tuşa basmamız yeterli olacak ve bu sayede gayet akıcı bir oynamabilirlik bizi bekliyor. Önümüzdeki düşmanımızı bıçaklarken aynı zamanda arkamızdakilere ateş edebilecek, ilerdeki düşmanlara da el bombası atabilecek, her yönden gelebilecek saldırlara karşı çok rahat tepki verebileceğiz. Videoda gördüğüm kadariylaASYONLARDA HAFIF KÖPMALAR MECVUT FAKAT HENÜZ DAHA OYUNUN ÇIKIŞ TARİHİ BİLE BELİRLENMEMİŞ DURUMDA. Düşmanlarımızı tutarak etrafa fırlatabileceğiz; fakat bu, düşmanın cüssesine göre değişiklik gösterecek. (Fırlatılan biz de olabiliriz yani.)

Oynamabilirliğin yanı sıra videodaki ses ve müzikler de oldukça başarılı. Müzikler bölüm tasarımlına uygun tarzda çalışıyor ve

■ Elektrikli testere ile güzel bir gün batımı.





keyif veriyor. Oyun boyunca bolca ara videoyla da karşılaşacağımızı söyleyebilirim ki bu da genellikle bölüm sonrasında gelecek boss'lara hazırlık açısından gerekli gazi verecektir.

#### Eski günlerin hatırlarına

Şu an için oyun ile ilgili tek endişem, co-op modunun olup olmayacağı ile ilgili. Umarım böyle büyük bir hataya düşüp arkadaşlarımızla oynamamızı engel olmazlar; hatta mümkünse aynı klavyeden oynayabilelim. (Daha samimi oluyor.) Henüz -Shank'in hikayesi de dahil- pek

çok bilgi sırr gibi saklıyor. Ana karakter Shank'ın yanı sıra "Killer Bubbles" isminde bir bayan karakter olması muhtemel. Bu hoş görünümü bayanın belki bir lav silahı bile olabilecek. Açıkçası Shank beni oldukça meraklandırdı. Tamam, belki yapımcılarına The Sims kadar para kazandırmayacak ya da Call of Duty kadar geniş kitlelere sahip olmayacak ama kesinlikle pek çok kişinin dikkatini çekecek gibi; özellikle de eski günleri, o altın dönemi özleyenlerin.

■ Gökhan Yılmaz



## Dev Röportaj

### MARIO'NUN GÖLGEDE KALAN KARAKTERLERİNİN DRAMI

**S**ultانبولیده، köhne bir kahvehaneının önünde. İçerde üçlü bir okey masası var dördüncüyü aramayan. Yüzleri soluk, elleri kırış kırış hepsinin. Önlerindeki tavşan kani çaylara dokunmuyorlar bir türlü. Tek istedikleri zamanın geçmesi; böyleselikle ezilmişliğin, unutulmuşluğun acısını onlar da unutacıklar. Yavaş yavaş yaklaşıyoruz Luigi, Prens Peach ve Yoshi'nin yanına. Yaklaştığımızı bile fark etmiyorlar.

**LEVEL: İyi oyunlar. Biz Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL'dan geliyoruz. Ufak bir söyleşi yapabilir miyiz sizle?**

**Luigi:** "Oyun" demeyin, oyun değil bu. Ekran yok, bir şey yok. "Oyun" demeyin.

**Prenses Peach:** Sakın ol Lu, siz ona bakmayın. Tansiyon haplarını almamış o. Memnun oluruz tabii ki; bizi de hatırlayan birileri varmış. Teşekkür ederiz.

**Yoshi:** Miih, ihhh, yihhh!

**L:** Biz sizleri Mario serisi ile tanık. Fakat Mario kariyerine hızla devam ederken sizleri uzun yıllardır onun yanında göremez olduk. Jübilenizi biraz erken mi yaptınız?

**Lu:** Vallahi kardeşim olacak olan o hayırsız, o şrefesiz,

bencil, meymenetsiz suratlı, büçür, şisko...

**P:** Tamam Lu, yeter artık! Lu bir türlü Mario'nun bize yardım eli uzatmaksızın işimizden etmesini sindiremedi. Benim için de travmatik olaylar bunlar ama ben attattım. Luigi'yle evlendim; ama bir türlü çocuğu ummadım. Biz de Yoshi'yi evlat edindik. Konuşamıyor ama en azından varlığıyla yalnızlığını unutturuyor.

**Lu:** Ya bırak Allah aşkına kaplumbağadan çocuk mu olur; delirtme adamı.

**Y:** Miiiih, yihhh!!!

**P:** Yoshi üzülmü, öyle demek istemedi. Kes artık Lu. Pardon kusura bakmayın siz de. Ne diydiniz?

**L:** Ne kusuru; anladığımız kadaryla bir ihmäl söz konusu. Peki, Mario sizin bu zor durumunuzdan haberdar mı?

**P:** Bir - iki kere Luigi arayıp para istemişti; ben bel fitiği ameliyatı geçirdim o zaman da sıkıştı durumumuz. Fıratpen çırkıktı; tesisat problemleri azalmıştı evlerde. Geçmiş olsun diye aradı ama parayı yollamadı. Herhalde onun da kötüydü durumu o dönende.

**Lu:** Saçma saçma konuşma kadın; nereye kötüydü. Bal gibi cimri işte. Öz kardeşine bile zırnik koklatmıyor. Sanki çok farkvardı aramızda. Sırf şansa o ilk oyunda,



ilk karakter oldu diye beni aşağıya itti. Yapımcılara arkamdan konuştu. İşsiz bıraktı beni. Sonuçta ikimiz de tesisatçıyız. Ne kadar farkımız olabilirildi...

**L:** Peki, acınızı paylaştığımız iyi oldu. Son olarak okurlarımıza söylemek istedığınız bir şey var mı?

**Lu:** Mario oyunlarını oynamasınlar; para kazandırmaların ona.

**P:** Deme öyle deme! Tüm LEVEL okurlarını manevi oğlum Yoshi'yle ve sevgiyle selamlıyorum. Mario'ya da sesleniyorum; seni hala unutamadım Mario.

**Lu:** Ne diyorsun sen ya?! Ne diyorsun utan?! Geberteyim mi seni?!

**Bu aile faciasının içinden sıyrılp Sultanbeyli semalarını terk ediyoruz sevgili okurlar.**

**Arkamızdan giren mahalleli umuyoruz ki Prens Peach'ı boğazlayan Luigi'yi sakinleştirebilmişlerdir.**

■ Elif Akça



## Çaya da Bekleriz!

City Life'in ardından oyuncuların tepkisini kendi sitesinde cevaplayan Phillippe Da Silva, nelerin beklediğini ölçüp baktıktan sonra, üzerinde çalıştığı oyunun online olması gereklüğine karar vermişti. İlk kez yapılan interaktif bir şehir simülasyonu örneği Cities XL.

**Yapım Monte Cristo Multimedia Dağıtım Atari Tür Şehir Simülasyonu**

**Platform PC Web** [www.citiesxl.com](http://www.citiesxl.com)

# Cities XL

**İnşaat sektörü adamı yoruyor!**

**B**elediye başkanı seçilme olasılığım hiç yok; gözümü açtıığında istediklerimin olması için ancak sıhri deşnek vari bir şeyin göğten inmesi gerek bana. O güne kadar, şehir simülatörle-riyle hayalimi plana dökme yanlışım. Hem bu kez bütün dünyaya beraber işbirliğinde de bulunabilirim oturduğum sandalyeden.

### Boşalan koltuğu devralan isim: Monte Cristo

Şehir simülasyonu oyunlarının büyük bir kısmı, bugüne kadar Maxis'in kanatları altındaydı. 1989'da SimCity ile piyasaya giren Maxis, Will Wright ile başladığı seriyile Simcity 2000, Simcity 3000 ve 2003 yılında Simcity 4'le altın yıllarını yaşadı hatırlarsınız. Maxis'in Electronic Arts'a geçmesiyle, Will Wright kendisini The Sims ve Spore'a verdi. Simcity 4'ün devamı içince Tilted Mill ile işbirliği yapılarak Simcity Societies piyasaya sürüldü. Daha çok "konsept şehir yaratma" fikrine sahip olan bu oyuncu, o sadık kitleyi hayal kırıklığına uğrattı ve çıkan ek paketi bile şehir simülasyonu sevenleri memnun edemedi.

Tam bu noktada, boşalan koltuğu devralmak üzere Monte Cristo firması, oyunun kurucusu Phillippe Da Silva ile City Life'ı piyasaya sürdü. City Life'in aldığı olumlu tepkiler üzerine, Da Silva serinin devamı olacak olan Cities Unlimited'ın çalışmalarına başladığını açıkladı. Son bir hamleyle oyunun ismi değişti ve "Cities XL" olarak rafrafa yerini aldı.

Monte Cristo, tepkileri ölçmek ve bünyeyi heyecanlandırmak için

oyunun demosunu Eylül ayı boyunca web sitesinde yayımladı. Üç harita ve 22.000 nüfuslu kısıtlı olan demoda da tam sürümde olduğu gibi single player ve multiplayer modlar bulunuyor.

İklim şartları ve yeryüzü şekillerine göre mevcut üç haritadan istediginizi seçtikten sonra -çoğu şehir simülasyonunda olduğu gibi- konut, iş yeri, endüstriyel ve eğlence bölgeleri menüsü karşımıza çıkıyor. Bu bölgeleri belirlerken, oyunun sunduğu dört farklı insan sınıfını da unutmamak lazım: İşçi sınıfı, diplomatları çalışanlar, yönetim sınıfı ve zenginler. Bölgeleri buna göre düzenlemek, huzurlu bir geleceğin anahtarı şehrimiz için. Vergi dağılımına ve danışmanların ne dediğine de kulak vermek gereklidir.

Monte Cristo'nun sunduğu bir başka güzelliğe de dikkatinizi çekmek istiyorum: Bu bölgeleri kare kare planlamak yerine, daha çok sizin istediginiz gibi, mouse'unuzla yeryüzü şekillerine uygun çekip çevirme imkanı var. Ulaşım için de aynısı geçerli; yolları istediğiniz açıda, ister seniz içe içe spiral şekilde tasarlayın ya da aşılmaları en zor dağların arasına tüneller yapın. Yaratıcılığınızı kullanabilmeniz için ellerinden geleni yapmışlar, sağlamolsunlar.

### Can alıcı nokta: Detay!

Grafikleri incelediğimizde, 3D motoruyla zenginleştirilmiş, civil civil detaylar göze çarpıyor. Başarılı bir optimizasyon sayesinde, ortalama bir



Minicik şehrinin manzara-  
ası pek bir güzel.





PC'de de sağlam sonuçlar alabileceğini belirtmiş olan firma, bu ortalama PC sahiplerinin grafikleri maksimum ayarlara getirmeseler de 3D detayların keyfine varılabileceklerinin altın çizmiştir. Fakat oyunu maalesef bahsettikleri kadar düşük detayda oynayabilmek mümkün değil. Zira neyin nerede, nasıl olduğunu doğru düzgün görüp anlayamıyzınız.

Göze çarpan detaylardan bahsedelim biraz da; mouse'unuz scroll'ünü döndürdüğünüz anda sokaktaki bisiklet yoluna iniyorsunuz mesela. Herhangi bir insana tıklayın, her şeyi onun bakış açısından görebiliyorsunuz. "Yürüken ya da anaokulu bahçesinde oynayan çocukların ve otobüs durağında bekleyen kalabalığın arasında arabaya şehir turu atarken, akşam güneşinin güzelliğinden gözleriniz kamaşacak" diyebilirim. Birbirinden farklı mimari detaylar da ön plana çıkarıyor; Avrupa, Kuzey Amerika ve Asya mimarı örnekleleriyle şehrinizi zenginleştiriliyorsunuz. İllerleyen günler için etrafında dönen bir söyleti de bina modelleme sisteminin oyuncular tarafından kullanılabileceği. Eğer bu mümkün olursa şayet, oyunculara yeni bir kazanç kapısı açılır.

#### Dünya bizim!

Oyunun deñinilmesi gereken önemli noktası multiplayer modu. Bu modla Monte Cristo ekibi, hedefi tam 12'den vurmak istiyor. Şehir simülasyonu türünde en son ayla gelecek özelliğin online mod olduğunu düşünürsek hepimiz için bir ilk bu aslında. Ekip, "Planet" adını verdiği server'larda, şehrini online olarak diğer kullanıcılarla beraber inşa etme olanağını sunuyor. Planet'ınızı seçtikten sonra, beş tane şehir kurabilme hakkınız oluyor. Artık multiplayer seçenekinde, seçtiğiniz bölgeniz daha fazla önem kazanıyor. Yeraltı kaynaklarınız, enerji durumunuz da önemli faktörler. Enerji santrali yapmayacaksanız, diğer kullanıcılarla takasa girişmeniz, sizin maden kaynaklarınızdan onlara verebilmeniz mümkün kılınmış. Anlaşmalar gereği, oyun dan kazandığınız jetonlarla ister insan gücü, ister doğal kaynaklar, isterseniz de enerji alanında takas yapıyorsunuz.

#### Sosyalşenmenin tadı bir başka

Server'daki diğer oyuncularla arkadaş olabilmeniz, chat modülü, arkadaşlarınızın şehirlerini ziyaret edebilmeniz, bu tür yepen kapilar açıyor.

Oyunu oynamadığınız zamanlarda bile, oyunun websitesinden güncellemeleri alıp, yenilikleri takip edebiliyorsunuz ve diğer oyuncuların size sunduğu teklifleri görebilme ve "Blueprint" adını verdikle-

ri -Eyfel Kulesi gibi- özel binaları yapma hakkına sahip oluyorsunuz. Hem tek başınıza yapma gibi bir zorunluluğun da yok, iş birliğine girerek, daha az yatırımla ve daha az zamanla beraber yapabilmek imkanınız var. Ayrıca oynanabilirliğin daha canlı tutulabilmesi için web sitesi tarafından sunulan yarışmalarda da başarıdan başarıya koşabiliyorsunuz. Oyunu multiplayer modunda oynamak için belirlenmiş rakamlar; aylık yedi, üç aylık 15, altı aylık 18 Euro. Dünyanın en çok oynanan online oyunu olan WoW'un 13 Euro'luk aylık ücretle kıyaslasak, bu bedel biraz ortalamadan üstünde gibi.

Bununla beraber, oyunu zenginleştirmek adına eklenti paketi modüllerini düşünümler. Kayak pisti veya tropik bir otel belli bir ücret ödeyerek sahip oluyorsunuz. Ek paketten ek pakete fiyatlar değişiyor. Yeni binalar, yeni tasarımlar ekleyebiliyorsunuz şehrinize. Üstelik oyunu online oynamak zorunda da değilsiniz, ana şehrinize döndüğünüzde her şey kaldığı yerden devam ediyor, ek paketle gelişime, turizme ve paraya para demiyorsunuz. İllerleyen zamanlarda, bağı evi, demiryolu işletmesi gibi farklı alanların açılması da söz konusu.

Phillipe Da Silva, City Life ile girdiği şehir simülasyonu dünyasında, Cities XL ile yeni bir sayfa açtı. Online şehir simülasyonu fikrinin ne kadar tutulacağı ise türün severleri arasında merak konusu. Oyunun geleceği, gelen istekler doğrultusunda şekillenecek gibi görünüyor şimdilik. ■ Ayça Zaman

■ O kadar plaj kurdunuz. Peki ya tsunami gelirse...



ÜMIT ÖNCEL

# AJAN SİMİT

## GİZLİ DOSYALAR



Fotoğraf: Adem Başaran

## YAZARLIĞIN KARANLIK TARAFI: YAZI GECİKTİRME SANATI

Ağustos sayımızda Tuna'nın "Bir Oyun Editörünün Anıları" isimli köşesini okuyanlar, artık her ay okudukları yazıların nasıl zorlu bir süreç sonucunda hazırlandığını az çok biliyorlar. Pek çok kişinin henüz yeterince bilmediği kısım ise yazıların yazım aşamasının önemli bir bölümün, kendi aramızda "geciktirme", "sallama", "takma" diye tabir ettiğimiz süreçler sonrasında teslim edildiğidir. Size 19 yıl önce başlayan yazarlık tecrübelerim sonucunda bu konuda elde ettiğim bazı önemli ipuçlarını aktaracağım. Fakat sunu asla unutmayın; **burada bahsedilenler ileri seviye teknikler ve ipuçlarıdır.** Yeni yazarların asla denememesi gereken bu teknikleri uygularken yapılabilecek en ufak bir hata, yazarlık kariyerinizin başlamadan bitmesine yol açabilir.

**GERÇEKLER**  
Tam zamanlı yazarların yazılarını geciktirme şansı ne yazık ki pek yoktur. Onlar pek çok ölümcül kılıçın gölgésinde yaşarlar ve her türlü tarihe uymak zorundadırlar. **Geciktirme teknikleri ağırlıklı olarak serbest yazarlar tarafından uygulanabilir.**

### ÖN HAZIRLIKLER

Yazısını geciktirecek kişi bu konuya ciddiye almak zorundadır. Hafife alındığında ortaya çıkacak sonuçlar çoğu zaman tehlikeli olabilir. O yüzden önemli tavsiye; çalışmak, çalışmak, çalışmak ve genellikle aynı talihsiz hatayı yaparlar; ilk akla gelen bahaneyi söylemek. Ne yazık ki iş bundan çok daha karmaşıktr. Bu bahaneyi söylediğiniz kimse her ay pek çok farklı yazar dan sayısız bahane dinleyen ve bunların çoğu bağışıklık kazanmış bir kişidir. Bu yüzden kesinlikle ve kesinlikle **herhangi birinin düşünebileceği bahanelerden uzak durmalısınız.** Çoku zaman inanmasa bile bahanenizin yaratıcılığından etkilenip, yazınızı teslim tarihini değiştirmeyi kabul edecek bir editöre rastlayabilirsiniz.

### HABERİN OLSUN

Daima çalışmalı ve yazı geciktirme konusunda kendinizi sürekli geliştirmelisiniz. Maalesef bu konuda takip edebileceğiniz bir literatür yok ama gündemi yakından takip etmek işinize yarayacaktır. Her zaman Türkiye'deki ve dünyadaki gelişmeleri yakından takip edin. **Sansas-yonel olayları kaydettiğiniz bir defteriniz olsun.** Bu olaylardan doğru anda bahsetmek ve konuya dağıtım size zaman kazandırabilir.

### DÜŞMANINI TANI

Yazısını gecitmeyi planlayan bir yazar için dostunu ve düşmanını tanımak çok önemlidir. Örneğin, cep telefonunuz en büyük düşmanınızdır. Olmadık zamanlarda çalar ve sizden yazı istenmesine yol açar. Böyle durumlarda telefonu açmamak yapabileceğiniz en büyük hatadır. Yazı istemek için sizi arayan kişi bunu "saklanmak" olarak yorumlayacaktır. Cep telefonu, serbest yazarların hayatlarını zorlaştıran bir araç olsa da çaldığında cevap vermek şarttır.

### DEVAMI GELECEK SAYIDA...

#### YASAL UYARI:

Bu sayfalar LEVEL Dergisi'ndeki gizli bir bölümdür. Basılmış olan her sayda yer almaz. Eğer bu sayfaları görürsanız, derginizin içine yerleştirilmiş özel bir mikro çip ile yazarlık potansiyeline sahip olduğunuz tespit edilmişdir. Bu yazı LEVEL Dergisi Yayın Kurulu tarafından görülmemiş ve onaylanmamıştır. Eğer tüm teknolojik öblemlere rağmen bir şekilde Fırat bu yazıyı okuyorsa; yazı tamamen hayal ürünü bir mizah yazısıdır, gerçek kişiler, olaylar ve bahaneler ile olası benzerlikler tamamen tesadüftür. LEVEL Dergisi yazarları böyle seyler yapacak tipler değildir, hepsi çok şeker insanlardır.

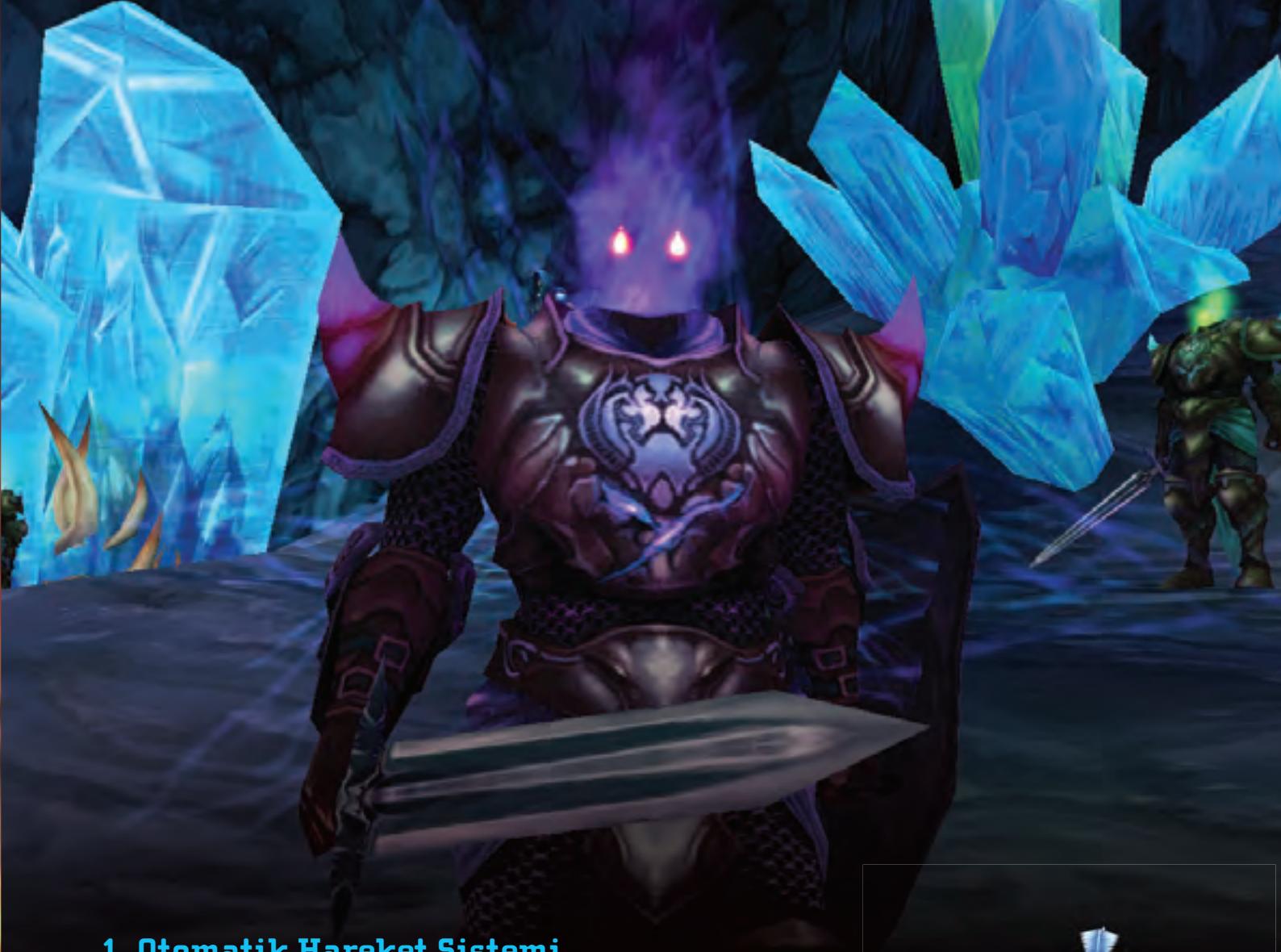
TOP  
SECRET





# Runes of Magic

Oynamanız için 7 sebep...



## 1. Otomatik Hareket Sistemi

Bir MMORPG'de insanı hayattan en çok ne bezdir? Oradan oraya koşturmak tabii ki. Görevi almak için koştur, görevde gitmek için koştur, görevi bitirince geri dönmek için koştur... Koştur dur... Hadi bazi oyunlarda otomatik koşurma seçeneği var ve bu seçenek sayesinde yüzlerce defa mouse'a tıklamak zorunda kalmayorsunuz. Ama sonuçta yine de gözünüzü ekranдан ayırmamanız gerekiyor zira eğer siz yön vermezseniz karakteriniz boşsالا، dümdüz koşuyor. Runes of Magic'te ise durum farklı. Tek yapmanız gereken şey haritada gideceğiniz yere tıklayıp "Hareket et" seçeneğini seçmek. Ondan sonra gidin çay / kahve yapın, TV'ye göz atın, tuvalete

gidin. (E bir yerden sonra gitmek lazım değil mi...) Karakteriniz tipiş tipiş belirttiğiniz noktaya gidecek. "E haritadaki düşmanlar ne olacak peki?" diye sormakta haklısınız. Kendinize güveniyorsanız, karakteriniz durmadan koştığı için bir - iki darbeden sonra düşmanlar peşini bırakacaktır. (Hele ki altınızda bir bineğiniz varsa işiniz daha da kolay.) Eğer "Yok, beni kesin yerler" derseniz de karakterinizi haritadaki ana yol üzerinden hareket ettirin. Kimseye bulaşmadan, rahat rahat yol alacaktır. ▶





## 2. Kapsamlı Harita Menüsü

Oyundaki harita sisteminin sunduğu tek kolaylık bu değil. Diyalim ki bir görev aldınız, görevle ilgili karakterlerin (NPC) isimleri haliyle görev text'inde mevcut. Haritada bir sağa, bir sola koşup durdunuz ama görev için bulmanız gereken NPC'yi ya da kesmeniz gereken yaratık(ları) bulamadınız. Ne yaparsınız? Büyük bir ihtimalle çözünüz "Eeeh" diyerken oyuna ara verir ve buzdolabına yönelir. (Yani, sanırım ben buzdolabına yöneliyorum genelde.) "Ne gerek var ki böyle şeylere?!" demiş Runewaker; iyi de demiş. Demekle de kalmamış, görev text'lerine hemen hemen tüm NPC'lerin ve kesilmesi gereken yaratıkların link'lerini yerleştirmiş.

Diyelim ki X kişi için örümcek zehri mi toplamanız gerekiyor;

görev text'inde hem örümceklerin, hem de zehri isteyen kişinin link'leri var. Siz tıklıyorsunuz, karakteriniz otomatik olarak tıkladığınız kişi ya da yaratık grubunun bulunduğu yere gidiyor. "Eh abartmışlar ama" demeyin zira online oyunlara harcadığınız saatlerin büyük bir kısmını yollara harcamak size bir şey kazandırmaz. Aksiyona harçın o zaman.

Bu arada -WoW'un add-on'undaki gibi- sadece görev için değil, herhangi bir amaçla haritada bir NPC'nin yerini öğrenmek isterseniz harita ekranındaki arama motoruna ismini yazarak konumunu direkt harita üzerinde görebilirsiniz.



## 3. Çift Sınıf Seçeneği

Benim offline RPG'lerde en çok takıntı yaptığı nokta ırk ve sınıflardır. Her beş dakikada bir kendi kendime "Ulan Elf değil de Orc olsaydım şimdi neler olacaktı", "Burada Druid olmakvardı" gibi serzenişlerde bulunurum. Bu yüzden de zaman zaman gözümüz yaşına bakmadan oyuncunun sonrasında yaklaştıram bile kafayı kırıp yeni bir ırk ya da sınıfı oyuna baştan başlarım. Ama benim gibi sırf bu yüzden oyuna baştan başlayan insan sayısı bir elin parmağını geçmez herhalde. Sonuçta ortada "üşengeçlik" gibi güçlü bir

kavram var. Runewaker bu meseleye de el atmış ve bir karakterle iki class zevkini aynı anda yaşama olanağı tanımlı. Karakteriniz 10. level'a geldiğinde Varanas şehrindeki sınıf eğitmenlerine gidiyorsunuz ve kendinize ikinci bir sınıf seçiyorsunuz. Böylelikle içinizde hiç ukde kalmıyor. Sınıflar arası geçiş tek tuşla, pratik bir şekilde tasarlanmamış belki ama yeni bir karakter yaratıp oyuna baştan başlamaktan kurtulduğundan sonra gerisi boş.





## 4. Türkçe ve Bedava Olması

Online oyun dünyası son bir - iki yılda akl almad derecede büydü. Sektörün bu gelişiminde bedava online oyunlarının sayısının artması çok büyük bir etken. Türkiye bu gelişime çok iyi ayak uyduruyor; oyunların Türkiye operasyonlarını yürüten ve Türkiye dağıtıçılığını yapan bazı firmalar zahmetten kaçınmayarak bu oyunları bir de Türkçe'ye çevirerek oyuncuların ilgisini katbekat daha fazla çekiyor. K2 Network Türkiye de bu firmalardan biri. Runes of Magic gibi be-

dava bir MMORPG'nin bu kadar detaylı ve görsel olarak kaliteli olmasının yanında K2 Network Türkiye, oyunu enince ayrıntısına kadar Türkçe'ye çevrilmiş bir şekilde oyuncularla buluşturuyor. İlk başta yaratık isimleri ve bazı cümleler, ezelden beri RPG'leri İngilizce oynayan bir kesime biraz garip gelebilir ama zamanla alışıyor her şeye. Ayrıca İngilizce bilmeyen oyuncuların sayıca birenlere göre fazla olduğunu da hesaba katarsak, bu hamlenin çok önemli olduğunu rahatça söyleyebilirim.



## 5. Türk Kültürü'ne Ait Eşyalar

Türk kültürüne ait eşyalar, MMORPG'ler için bir ilk değil belki (ÖR: İstanbul - Kiyamet Vakti) fakat hem bu kadar detaylı, hem de geniş bir oyun için bir ilk. Bedava, Türkçe, paralı MMORPG'ler kadar detaylı... Bu özellikler zaten yeterliydi Runes of Magic'in yayılması için ama demek ki K2 Network Türkiye için yeterli değilmiş zira oyundaki eşya pazarından oyuncular, Türk kültürüne ait giysiler, silahlara ve evelerinde (Ultima Online'daki gibi her oyuncu bir ev sahibi olup çok çeşitli eşyalarla bu evi döseyebiliyor, arkadaşlarını bu evde ağırlayabiliyor ve bazı eşyalar sayesinde evde otururken bile tecrübe puanı kazanabiliyor.) kullanabilecekleri eşyalar alabiliyorlar. Belki bu çok önemli bir özellik değil (Mesela benim için hiç değil.) ama oynadığı oyunda kendi kültürüne ait objeler görmek ve bu objeleri kullanabilmek çoğu oyuncu için oyunla kuracağım duygusal bağ üzerinde etkilidir. ▶



### Bunları da unutmayalım

#### Rune'lar ve silah / zırh çeşitliliği

Oyunun adından da anlaşılacağı gibi rune'lar (Değişik özellikteki taşlar,) oyunda önemli bir yere sahip. Bu taşlar sayesinde silahlara, zırhlara ve diğer aksesuarlara ekstra özellikler ekleyebiliyorsunuz. Bu da silah ve zırh çeşitliliğini artırıyor doğal olarak.

#### Tutorial

Hayatında hiç MMORPG oynamayanlar için böyle geniş bir dünyaya adım atmak korkutucu olabilir. RoM'a girişte ise rahat olmakta fayda var çünkü oyunun başında, genel olarak neler yapmanız gereğini adım adım anlatan bir tutorial bölümü mevcut. (İhtiyacınız yoksa pek tabii ki bu bölümü atlayabiliyorsunuz.)

#### Meslekler

Oyundaki meslekler hiç de öyle göstermelik eklenmiş meslekler değil. En yüksek seviye olan 50. level'e ulaşanız bile meslek gelişiminiz devam ediyor. Özellikle nalbantlık, marangozlık, terzilik ve zırh yapımı meslekleri ile nerdede sonsuz çeşitte silah ve zırh üretmeniz mümkün. Tabii ki bunun için bu mesleklerle biraz zaman ayırip kendinizi geliştirmeniz gerekiyor haliley.



## 6. Yüksek Detay Seviyesi

Daha önce de belirttim; online oyun dünyası resmen coştu. Bu yüzden Runes of Magic'in önünde ücretli ya da ücretsiz bir sürü rakip MMORPG var. Fakat RoM birçok özelliği bir arada topladığı için rakiplerinden kolayca sıyrılabiliyor. Coğu ücretsiz MMORPG, RoM kadar detaylı değil mesela. Ve çoğu detaylı MMORPG, RoM gibi bedava değil. "Detay" derken her anlamdaki detaydan bahsediyorum. Haritaların detayı, grafiklerdeki detayı, mesleklerdeki detayı, silah ve eşyalarındaki detayı... "Bedava ya o yüzden çok detaylı değil" anlayışını yıkıyor RoM.



## 7. PvP Sistemi

Bu kadar özelliğin yanında PvP es geçilmemiş. PVE servar'larında istedığınız oyuncuya düellonuzu yapabileceğiniz gibi "1 vs. 1"/"3 vs. 3" ve daha büyük grupların birbirile çatıştığı Kaloş Kanyonu'na geçiş

yapıp PvP'nin tadını çıkarabilirsiniz. PvP server'larında ise kan gövdeyi götürüyor ve diğer oyunculara karşı kazandığınız zaferler doğrultusunda çok çeşitli şöhret seviyelerine ve unvanlara sahip olabiliyorsunuz.

■ Elif Akça

19-22  
Kasım



# Türkiye'nin en büyük oyun festivali kapılarını açıyor

Lütfi Kırdar Fuar Merkezi, Harbiye / İstanbul



**COMPEX**  
34. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR VE TÜRKÇİ ELEKTRONİK FUARI  
[www.complex.com.tr](http://www.complex.com.tr)

**LEVEL**  
[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)

FIRAT AKYILDIZ

Fotoğraflar: Adem Başaran

# FIRAT'TAN PES TAKTİKLERİ

Ayın Sözü  
“Sende soru  
çok bağlantı yok man!”



## Staff'ı Graf

Unutma ki PES 10'da geliştirilen şeylerden biri Master League evlat. Peki nedir Master League'deki değişiklikler? Evladım, oyun yazarı mıymış ben? Neden bana soruyorsun? Açı oku Şefik'in yazısını, aç oku! Neyse... Staff'ını aç bırakma, çorba parası at Garibaldiler'e ara sıra. Özellikle Coach'a yatırım yap. Yararını göreceksin. Bir de Scout diye bir çocuk var orada, dayımlının yakını o. Kolla onu. (Takip edeceğim.)

## Dağdan Gelecek Bir Kız Done Done

Evlat! 360 derecelik kontrol sistemi çok şeyi değiştirdi PES'te. Artık öyle topu alıp altına cetvel koymuşsun gibi gitmek yok! Akınına devşir! Adam gibi oyna! "Peki ama nasıl adam gibi oynayacağım hocam?" dediğini duyar gibiyim. İşte cevabın evlat: Defanstan kısa paslarla çıktı! Top sürerken dikkatli ol! Terli terli de soğuk su içme! Afferin koçuma!

## Radaralom

Radar ya da radarmamak! İşte bütün mesle bu! O zaman ne yapıyorsun, bi' koşup radar alıyorsun evlat! Öyle transparan falan delikanlıyı bozar hacı! Radar dediğin tam görünecek. Ve gözün sürekli olarak mu şikayetacaksın? Radara bakıp forvetin "kavrama noktası"nda topu ayağından çıkar. O ayakkapları da çıkar ayağından, leş gibi olmuş!

## Gol Yemem, Sörf Yerim

Evlat! Unutma ki kaleci candır, baba yarısıdır. Kalecin Hayrettin Demirbaş'sa istedigin kadar oyna, son gol düşer kaleye! O zaman kalecini seçerken nelere dikkat etmen gerekiyor? Oyun içinde kalecini nasıl yönlendirmelisin? Her sakallı kalecin mi? Here are your answers man: Bir defa kalecinin çevik (Oyuncu istatistiklerinde var bu.) olmasına dikkat et. Öyle Volkan Demirel gibi yattığı yerde kalmayan; Haciyatmadan karakterinde kaleciler seç. Ek olarak oyun içinde de paso Üçgen'e basıp rahatsız etme adamı. Bazı şeylerin akişine bırak. Birakınız atsınlar. Yaşasın liberalizm!

## AYIN MAÇI

FIRAT

EMRE

6

4

MAN.UTD

MAN.UTD

## AYIN HİLESİ

Orta yuvarlağa Uçan Daire indirme: Daire,

Daire, Daire, Daire, Daire, Daire

## AYIN TALİHSİZİ

Ş.A. [26]

Bu ay FIFA oynamaktan PES'e fazla zaman kalmadı sevgili okur ama bir - iki maç yaptım PES 2010'da ve bir maçta Ş.A.'yı 6 - 1 ile geçtim. Ş.A.'nın tek golünü Ş.A. kaydetti.

## LEVEL PES LİĞİ

## PUAN DURUMU

Takım	O	G	B	M	AG	YG	P	A	Başarı
Firat	233	163	33	44	604	297	522	307	2,240
Emre	170	76	38	67	207	191	266	16	1,564
Gökhun	167	55	43	79	199	225	208	-26	1,245
Şefik	164	42	38	123	169	209	164	-40	1,000
Doruk	135	30	16	89	145	308	106	-163	0,780

\* O: Oynadığı G: Galibiyet B: Beraberlik M: Mağlubiyet  
AG: Attığı Gol YG: Yediği Gol P: Puan A: Averaj

# FloRENSIA

Ücretsiz oynanan MMOG



Luxplena sunucusunda Türk topluluğuna katılın! ÜCRETSİZ eşyalar kazanın!



# İnceleme

Yaaağmuuur, yaaağmuuur, yaaağmuuur, yaaağmuuur... [x20]

**S**onbahar aylarının gelişyle birlikte -her yıl alışık olduğumuz üzere- oyun yağmuru da yeniden yağmaya başladı, hatta sel olup bizi saatler boyunca bir oraya, bir buraya sürükledi. FIFA 10 mu oynasak, Pro Evolution Soccer 2010'un ne kadar hayal kırıklığı yarattığını mı yansak, Borderlands ile silah seçimi yaparken kafaya mı siyarsak, DJ Hero ile mekanın altını üstüne mi getirsek, Brütal Legend ile Tim Schafer'in önünde bir kez daha

saygıyla mı eğilsek...

Ekim ayında piyasaya sürülen tüm oyunlara hâkâyla yer ayırmaya kalkıksak 300 - 400 sayfalık bir dergi çıkarmamız gerekiirdi herhalde. Saya saya, oynaya oynaya bitiremedik bu ayki oyunları. Üstelik biz oyuları bitiremeden Kasım ayında da birçok bombayla karşı karşıya kalacağız. Bir günün 24 saat olması -şu sıralar- hiç de yeterli olmuyor; oyun oynayacak daha fazla saatte, güne, haftaya ihtiyacımız var!



## Brütal Legend

Bir oyunun altında Tim Schafer imzası olur da o oyun kötü olur mu?

68



50

### FIFA 10

EA Sports, Pro Evolution Soccer serisinin yillardır süren liderliğini son vermek için bir hayli sıkı çalışmış.



74

### Uncharted 2: AT

Nathan'ın yeni macerası eskisine göre çok daha heyecanlı. PS3 sahibleri yaşadı!



84

### Borderlands

Yillardır 600.000'dan fazla sayıda silahın yer alacağını söyleyerek reklam yapan yapımcılar, sonunda tüm cephaneyi evimize yiğdilar.

### Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyunının hakkını da öyle veriyoruz.



#### Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdigimiz ödül



#### Gümüş

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



#### Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdigimiz ödül

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

# DEVLER LİĞİ

FIFA 10, Şampiyonlar Ligi'ne doğrudan katılıyor



kendisini sevdirmeye çalışır, çaresizce.

Günler haftaları, haftalar ayları kovalar. Oğlan kontrolü kaybeder, unutur duyuklarını; kızdan öte bir şey düşünmez olur, arkadaşlarına ondan bahsetmeye başlar sürekli olarak. Kız hayatının bir parçası haline getirir, ona kalbini verir, çekinmez. Ve uzun yıllar sürecek olan güclü bir ilişki başlar aralarında. ▶

**B**u bir aşk hikayesidir. Herkesçe bilinen, dilden dile dolaşan...

Oğlanla kız, bir kişi günü tanışır. Kız güzeldir, hoştur. Oğlan da bir o kadar... Önce flört eder, sık sık bir araya gelirler. Oğlan deneyimsizdir; arkadaşlarından duyuklarını uygular, mesafeli ve kötü davranır kız'a. Kızsa her şeyden habersizdir,







**Yapım EA Sports**  
**Dağıtım Electronic Arts**  
**Tür Spor**  
**Platform PC, PS3, Xbox 360, PSP, DS, Wii, PS2**  
**Web [www.fifa10.com](http://www.fifa10.com)**  
**Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat**



■ **Oyunda kafa topu almak gerçekten çok zor ancak bu, yalnızca kafaya nasıl çıktıığınıza değil, nasıl orta yaptığınızı da bağlı.**

▶ Kimisi der ki "Basketbol hızlı oyun, futbolsa yavaş ve sıkıcı. Basketbolda her an sevinir, ayağa kalkarsın. Futbolda ise uzun süre gol beklersin."

Kimisi der ki "11 kişinin bir topun peşinde koştuğu bir oyun işte, ne anlarsınız, anlamam."

Kimisi der ki "Kendini neden bu kadar hırpaliyorsun; takımın kazanınca sana para mı veriyor?"

Kim ne derse desin, bu oyunu seviyorum. Çocukluğumdan beri futbol var hayatmda. Hayatımın her alanında... Yenildiği zaman bazen kızıyorum takımımı; uzun süre izlemiyorum maçları ama içim içimi yiyor. Sevdığım bir arkadaşımla kavga etmişim gibi sanki, küsüyorum futbola. Çevremde "İlgilenmiyorum artık" diyorum ama yalan söylediğim o kadar belli oluyor ki... Kendimi kandırıyorum. Takımımı seviyorum, bu oyunu seviyorum. Hem izlemeyi, hem oynamayı... Kim ne derse desin.

İtiraf ve yüzeşme zamanı arkadaşlar... Futbola aşık olduğum için futbol oyunlarını değerlendirdirirken hatalar

yaptım; birçok şeyi görmezden geldim ve kendimi kandırdım. Elimde başka futbol oyunu yok diye... PES... Yadsıyamam; hayatmda büyük yer tutuyor. Çok anım var bu oyunla. Hiç unutmuyorum, Gökhün'la Vogel'de mahsur kalmıştık ofiste, kar yüzünden. Üst üste 40 maç yapmıştık PES'te, sabaha kadar oynamıştık. Ya Şefik'le yaşadığım Master League maceraları... Sabaha karşı koltuktan uyuyakalmıştı bir defasında; Hamsun, Lemming gibi taça çıkmıştı. Fonda çalan Big City Life'ı "Büyükşehir Belediyesi" olarak çevirmiştik. Çok şey var akımda PES'e dair ama işte... Geriye bakıldığımda görüyorum ki kendimi kandırmışım PES konusunda; alternatifim yok diye hatalarını görmezden gelmiş, herkese karşı savunmuşum onu. Sinirimi bozduğunda "Olur öyle" deyip geçmemiş. Halbuki ne kadar sorunlu, ne kadar sınırlı bir oyunmuş PES; ne kadar yormuş beni. Ama bu filmi izlemiştim önceden. Yıllarca FIFA oynayıp PES'e geçtiğinden sonra "Vay be, FIFA oyun moyun değilmiş demek ki" demiştim. Gün

## PC'de FIFA 10 İşkencesi

FIFA 10'un PlayStation 3 ve Xbox 360 versiyonları, yeni nesil teknolojisinin nimetlerinden tamamen yararlanıyor gibi. Zaten EA Sports da bu konu üzerinde yaptığı açıklamalarda, yeni nesil versiyonuna daha fazla ağırlık verdiğiğini belirtiyor. Aylar önce bir açıklama yapan yapımcılar, yeni nesil versiyonundaki FIFA'nın PC'de çalışılabilmesi için yüksek kapasiteli sistemlere ihtiyaç duyulacağını, haliyle oyunun PC ve yeni nesil versiyonları arasında fark olduğunu belirtmişlerdi. Şu ana kadarı satış rakamlarıyla EA Sports'un PC'ye yatırım yapmasına gerek olmadığını gösteriyor. Şöyledi ki sadece PS3 ve Xbox 360 versiyonlarının ilk hafta satışıyla oyun tarihinin en hızlı satış yapan ikinci oyunu unvanını kazanmış

durumda FIFA 10. Yorumla gerek var mı...

Yine de hor görülen, aşağılanan ve pek de umut bağlanmayan PC versiyonunu gözden geçirmekte fayda var. Daha önce oyunun demosunu da oynamış biri olarak, FIFA 10'un PC versiyonundan zevk aldığımı söyleyemem. Hele ki ilk önce yeni nesil versiyonunu oynadıktan sonra PC versiyonuna geçmek...

Öncelikle 360° top sürme özelliğinin PC versiyonunda da yer aldığıni belirteyim. Böylece serinin oynanabilirliği üzerine önemli bir değişiklikle imza atılmış. Top sürme sistemi dışında, top kapma mücadeleleri de daha çetin geber hale getirilmiş ancak yeni nesil versiyonundaki fiziksel mücadele olayının

PC versiyonunda olmaması büyük bir eksiklik. Bunu iki konu dışında FIFA 09'a göre pek bir yenilik yok FIFA 10'da. Peki PC'de olup da yeni nesil versiyonunda olmayan bir şey var mı? Evet; Rusya Ligi...

Aslında lafi çok da fazla uzatmanın manası yok. FIFA 09'a göre var olan iki - üç fark dışında FIFA 10'un kayda değer bir yapıp olduğunu söyleyemem; hatta oyunu oynamaya başladığım ilk dakikalardan itibaren kusmamak için kendimi zor tuttum. Yeni nesil versiyonu varken, PC platformu için PES 2010 gibi bir rakibi de varken FIFA 10'u PC'de oynamak, intihar etmenin farklı bir yöntemi olabilir sadece. O halde ne diyoruz: FIFA 10'u PS3'te ya da Xbox 360'ta oynayın ama PC'de sakın ha! **Notu: 5,0**



Virtual Pro modunda yarattığımız oyuncuya, Game Face sistemiyle kendi yüzümüzü aktarabiliyoruz.

oldu, devran döndü ama; şimdi aynı şeyleri PES için söylüyorum: Yıllarca kandırılmışın bizi be PES; Placebo vermişsin bize. Futbol oyunu oynadığımızı zannetmişiz. Aşk olsun sana PES, aşk olsun.

Yazdiğim en zor yazı olacak belki de çünkü çok sevdigim bir şeyden, PES'ten vazgeçmemin ilanı bu, bana yardımcı olun lütfen.

Öncelikle, oyundaki önemli yeniliklerden biri 360 derecelik kontrol sistemi. Yeni sistem, istediğiniz yöne gidebilmenizi, pas atabilmenizi ve istediğiniz gibi şut çkebilmenizi sağlıyor. Bu gerçekten de devrimsel bir yenilik, haliyle konunun üstüne gitmek gerek.

Şimdije kadar yeni nesil tüm futbol oyunlarında sekiz yön kullanıldı bildiğiniz gibi. Yani ara yönler ne hareketlenebiliyor, ne de pas atabiliyorduk. Bu kontrol sisteminin büyük dezavantajları vardı, oyunları sınırlandırmıştı ve tekrara neden olması gibi. Diğer yandan görsel anlamda da önemli bir sorundu sekiz yön çünkü oyuncular robot gibi hareket ediyordu. Futbol oyunlarının 2010 versiyonları çökana kadar fazla gözle batmadı bu zaaf ancak özellikle FIFA 10'u oynadıktan sonra çok şey kaçırdığımızı fark ettim.

İlk yıl sorunsuz geçer. Ne kavga vardır, ne gürültü... İlerki yıllarda ise kavgalar başlar. Nedensiz kavgalar... Oğlan, kız ağıza alınmayacak laflar eder, hatta vurur ona; kız ses çıkarmaz. Oğlan günden güne hırçınlaşır, günden güne uzaklaşır kızdan ve üçüncü yılın sonunda çok şeyin bittiğini fark eder. Ama kalbini vermişbir kere. Kız her şeye rağmen sıkı sıkı sarılır ona; oğlansa kafasına koyar, kalbini geri almayı.

360 derecelik kontrol sistemi sayesinde, FIFA 10'da -okurken sıradan geliyor belki ama- topu istediğiniz yere atabiliyorsunuz. Konuyu biraz açalım: Rakip baskın yaparken topu üstünüzü gelen iki oyuncunun arasından, ilerdeki, zor pozisyondaki oyuncuya atabilirsiniz. Onla da -yüzünüz kalenize dönükken- dönüp terse, çaprazdaki arkadaşaına pas verebilirsınız. Bu şekilde sol stick'ten parmağınız çekmeden uzun pas zincirleri kurabiliyorsunuz. Sadece yakınınzıdaki oyuncuya değil, sahanın herhangi bir yerindeki herhangi bir oyuncuya -yerden ya da havadan- pas atabilirsiniz. Az basarsanız ▶





■ **Oyunda boş kaleye vururken bile yön belirtmeniz gerekiyor.**

en yakındaki, daha fazla basarsanız ilerideki, çok fazla basarsanız en uctağı adama atabilirsiniz topu. PES 10'da da yeni kontrol sistemi kullanılıyor, evet ama FIFA 10 ile PES 10 arasındaki en önemli fark, FIFA 10'daki diğer yeniliklerin sistemi tamamlaması. Örneğin animasyonlar... Eğer animasyonlar bu kadar çeşitli ve fonksiyonel olmasaydı oyun bu kadar akıcı olmazdı. Futbolcular -fizik kuralları çerçevesinde- hemen hemen her pozisyonda pas verebiliyor, orta yapabiliyor ya da şut çekeriliyor. Yani futbolcular, PES 10'dakiler gibi tutuk değil. Animasyonlar, yeni kontrol sistemiyle müthiş bir uyum içinde çalışıyor. Öyle ki oyunun grafikleri PES 10'dan daha kötü olmasına karşın (Evet, bu kez öyle.) FIFA 10, PES 10'dan en az 10 kat daha gerçekçi görünüyor.

"Havadan paslar"dan devam edelim. Oyunu PES'ten

## Sadece paslarda değil, her türlü vuruşta güç belirtmeniz gerekiyor FIFA 10'da

-ya da PES 10'dan- ayıran en önemli özelliklerden biri bu. FIFA 10'da, aynı yerden paslar gibi, havadan paslar da rahatça yerini buluyor. Özellikle gelişine paslar... Oyunu yavaşlatmadan, ara yönler dahil olmak üzere, her yöne havadan pas atabiliyorsunuz. Yani FIFA'da

## İKİNCİ GÖRÜŞ

Dile kolay, tam 11 yıl... FIFA 99 ile sonlandırdığım kariyerime FIFA 10 ile geri dönüyorum. Yıllarca bıkmadan usanmadan oynadığımız PES, meğerse gözümüzü boyamış. EA Sports'un bu yıl yaptığı atak ile bir futbol oyununun nasıl olması gerektiğini görmüş olduk. Ama EA Sports bunun sinyallerini geçen yıldan beri veriyordu.



havadan pas atmak bir seremoni gerektirmiyor. Eğer ileride, boşta bir adam varsa, ters ve sıkışık bir pozisyonda olsanız bile -hava pasıyla- topu ona ulaştırabiliyor ya da atağın yönünü değiştirebiliyorsunuz.

Peki nasıl hava pası atılıyor? L2 ile Daire'ye (orta tuş) aynı anda basarsanız, top havada süzülerek takım arkadaşınızla buluşuyor. R2 ile Daire'ye aynı anda basarsanız, top çok havalanıyor ve doğrudan hedefe gidiyor. Özellikle kanat değiştirirken R2'yi tercih ediyorum çünkü top daha hızlı yerini buluyor ama eğer rakip takımın bir bölmüne yığıldıysa L2 tuşıyla topu "şışirmeniz" gerekiyor; aksi halde topu kaptırıbilsiniz. Daire ise sadece orta yapmaya yarıyor FIFA 10'da. Yani bu tuşla pas vermeye çalışırsanız topu kaptırmanız olası.

Kafa pasları da önemli bir yer tutuyor oyunda; R2 ile

## DURAN TOP CANDIR

FIFA 10'un serisi getirdiği yeniliklerden biri de kendi duran top organizasyonumuza tasarlayabiliyor olmamız. Belki de özellikle online maçlarda keyif verecek olan bu sisteme Arena'dayken Back>Select tuşuna bastığımızda gelen menüden ulaşıyoruz. Editöre girdikten sonra ilk olarak, duran top organizasyonunun başlayacağı bölgeyi seçiyoruz.



1

Bölgelerden ikisi korner vuruşlarını, diğer altısıya serbest vuruşları temsil ediyor. Bölge seçimini de yaptıkten sonra taktığımızı işlemeye başlıyoruz. Sol stick ile oyuncuları yönlendirirken, sağ stick ile de oyuncu tercihi yapıyoruz. Pozisyonun başında sabit duran oyunculardan birini seçtiğten sonra B/Daire tuşuna basıp "kaydi" açıyor ve futbolcumuza bir koşu

yolu çiziyoruz. Benzer işlemi istediğimiz kadar futbolcuya yapıp aklımızdaki pozisyonu hazırladıktan sonra Y/Üçgen tuşıyla koşu yollarındaki hareketlenmeleri izlemek mümkün. Bölümün en eğlenceli kısmında A/Çarşı tuşuna basarak organizasyonu test etmeye başladığımızda başlıyor; hele ki organizasyon golle sonuçlanırsa inanılmaz bir hız duyuyor insan.



2



3



4



5



6



havadan pas attıktan sonra kafa pasıyla topu -terse- indirip ataya kalkabiliyorsunuz ki PES'te kolay kolay yapamayağınız bir şey bu. (Bu her futbol oyununda bulunan sıradan bir özellik aslında, haliyle PES 10'da da var ama FIFA 10'daki gibi işlemiyor.)

Orta konusuna da değinmek gereklidir. Öncelikle belirtmeliyim ki oyunda ortaya gol atmak çok zor. Futbol oyunlarında genelde ortaya gol atıldığını düşünürsek yerinde bir değişiklik bu. Peki ortaya gol atmak için ne yapmanız gerekiyor? PES oyuncuları garipseyeceğim ama Daire tuşuna çok basmanız gerekiyor. FIFA 10'da "çok basmak", "topun o kadar havalandırması" anlamına gelmiyor. Topa ne kadar şiddetli vurursanız, top o kadar "uzağa" gidiyor. Bu da topu özellikle arka direğe atmak istediğinizde işe yarıyor. L1 + Üçgen kombinasyonu -PES'te olduğu gibi- koşu yoluna havadan pas atmanızı sağlıyor. (Bu arada kontrol şeması olarak "New Alternate'i" baz alıyorum.) Ancak top tek



Şefik Akkoç

## KALEDEN KALEYE GOL OLMAZ

Sizin için kolayca голе gitmenizi sağlayacak bir fotoroman hazırladım. Fenerbahçe - Galatasaray maçı üzerinden anlatacağım bu örnekte, Volkan Demirel'den başlayan bir hücumun Daniel Güiza'ya kadar uzanan sürecine tanık olacaksınız. Oyunun tuş kombinasyonlarını bol bol kullanacağınız bu pozisyonun gol garantisini var mı? Orası Güiza'nın takdiri...



İlk olarak kalecinizden stoperinize yerden bir pas atın ve oyuna kontrollü başlayın. Burada dikkat etmeniz gerekense rakip forvetlerin pres yapıp yapmadıkları. Hele ki bir arkadaşınıza karşı oynuyorsanız, stoperlere pas vererek голе davetiye çıkarmış olursunuz.



Top stoperinize ulaştı ve rakip de aval aval size bakıyor. İlk olarak bir yan pas yapın ve diğer stoperi de oyuna sokun. Yapacağınız bu paslaşma, rakibin de hem yavaş yavaş üzerine hamle yapmasını, hem de hücumunuz sırasında boş alan bulmanızı sağlayacak.



Soldaki stoperiniz rakibin dikkatini çekmişken, orta tuşyla sağ bekteki oyuncunuza topu aktarabilirsiniz. Evet, orta tuşuna basarak bunu yapmak mümkün. Korkmanıza gerek yok; çünkü orta tuşunu sadece голе giderken değil, sahanın her yerinde efektif olarak kullanabiliyoruz.



Önce sol, sonra sağ derken rakibin kafasını hafif hafif bulandırmaya başladık. Tam da sağdan geleceğimize inanan rakip takımı bir kez daha dağıtmak için göbeğe doğru çıkış yapabilirsiniz. Bu sayede hücum bölgesini daha iyi gözlemleyerek opsiyonları gözden geçirebilirsiniz.



Rakibinizin hala dağılmadığını düşünüyorsanız, bir kez daha sağ kanada akarak sağ kanattan geleceğiniz izlenimini kuvvetlendirebilirsiniz. Sağ açığın ileriye çıkış yaptığı anda ara pas tuşuna basıp topu önüne açtığınızda takımınız da ileriye doğru hareketlenecektir.



Tabii ki hayır! Siz bile sağ kanattan ilerleyeceğimizi sandınız ama yanıldınız! Bir kez daha ortaya, göbekteki son adama topu verin ve hücumun yönünü sola doğru çevirmeye başlayın. Bu noktada pres yapan rakibinizi sağ stick ile çalımlayarak oyundan düşürme şansınız var.



Yine korkmadan orta tuşla topu sola aktarabilirsiniz. Bu noktada üç seçenekiniz var: Sadece orta tuşunu kullanmak, LT/L2 ile orta tuşunu (Bu şekilde topu şişerebilirsiniz), kullanmak ve RT/R2 ile orta tuşunu (Bu şekilde ise topu daha alçaktan ve sert atabilirisiniz) kullanmak...



Gole gitmek için elinizden gelen her şeyi yapınız; bundan sonrasıya ortayı yapmak ve Güiza'nın gol becerisini (!) ortaya koymasını beklemek. Orta tuşuna uzun basmaktan çekinmeyin ki topu rakibin rahatça karşılama şansı azalsın.



Ve top Güiza'ya gelir, beceriksiz İspanyol da topu dağlara taşlara vurarak голе kaçırır. Olayın bizim için üzücü tarifiye o kadar kafa karıştırıcı hamlenin ve tuş kombinasyonun boş gitmiş olması... Yine de bu yöntemi diğer forvetlere yönelik olarak kullanırsanız голе bulabilirsiniz.

► bir doğrultuda hareket etmediğinden -eğer doğru şiddetle vurursanız- topu arkadaşınızın önüne atmanız olası.

Sadece paslarda değil, her türlü vuruşta güç belirtmeniz gerekiyor FIFA 10'da. Yerden, havadan paslarda, kafa paslarında, şutlarda... Aynı zamanda yön de belirtmeniz gerekiyor. Doğru şiddetle doğru yöne vurursanız top yerini buluyor ki bu da oyuna tamamıyla hakim olmanızı sağlıyor. PES 10'da 360 derecelik kontrol sisteminin tek getirişi hareket serbestliği iken FIFA 10'da sistem hem pasları, hem de şutları yönlendiriyor.

Başka bir "koruyucu" aran oğlan. Tek başına çıkar, içeri balarда, bir - iki kızla tanışır; umduğunu bulamaz. Sık

sık dışarı çıkar; kızla ilgilenmez, yüzüne bakmaz. Yeni birini arar her yerde ama bulamaz. Biçare eve döner, kızına sarılır. Kızı da ona... Onla ilgilenmeye başlar yine, sevmeyi öğrenir yeniden kızını. Onla zaman geçirir eskiden olduğu gibi; hatalarını, kusurlarını kabul eder ya da görmezden gelir. Zaman geçer.

Oyunu FIFA 09'dan ayıran önemli yeniliklerden biri omuz omuza mücadeleler. FIFA 10'da ikili mücadelede girilebiliyor. Bu hem oyunun gerçekliğini artırmış, hem de oyunu renklendirmiştir. Özellikle uzun toplarda topu kapmak için yaşanan ikili mücadeleler oyunun çehresini değiştirmiştir. Maçın her anında omzunuzu kullanmanız gerekiyor. (L2 ile hava toplarında öne geçme şansınız var.) Top

sürerken de oyuncuların fizikleri öne çıkmıyor. O nedenle doğru bir zamanlamaya topu ayağınızdan açmalı ve öne geçmeniz gerekiyor. Aynı şekilde, savunma yaparken de sadece omzunuzu kullanarak topu saklamanız ve taça çikmasını sağlamamanız olası. Hücumda da zaman geçirmek için köşe gönderine gidip R1 ile topa basabiliyorsunuz. R1'de basılı tuttuğunuz sürece adamınız, rakip nereden geliyorsa top terse çekiyor.

Oyun defans yaparken de size oldukça yardımcı oluyor. Top ya da rakip hiçbir şekilde içinden geçmiyor. Doğru zamanda doğru hamleyi yaparsanız topu kapabiliyorsunuz ki bu iyi savunma yapanlar için iyi bir haber. L2, geri geri gelmenizi ve pozisyonunu kaybetmemenizi sağlıyor. Savunmada kafa



## Alternatif

Pro Evolution Soccer 10 (7,5)  
 FIFA 09 (8,3)  
 FIFA 08 (6,0)



vuruşları da çok işe yarıyor. Bilginiz olsun; kafa topuna çikarken Kare'de ne kadar basılı tutarsanız adamanız kafasını o kadar geriye atıyor.

Oyunun önemli avantajlarından biri de yapay zekanın topsuz alanda doğru pozisyon alması. Gerek savunmada, gerekse hücumda, oyuncular sahaya olmasının gerekligi gibi yayılıyor. Örneğin savunma yaparken adamlarınız geriye doğru hızla koşarak açıklarını kapatıyor. Aynı şekilde hücumda da oyuncularınız sürekli

olarak hareket halinde. Biri soldan, diğeri sağdan bindiriyor; biri size yaklaşıyor, diğeri yalancı koşu yapıyor. Ve en önemlisi, hiçbir teklemiyor. Kalecilerin de yapay zekaları geliştirilmiş ve aynı futbolcular gibi, kaleciler de çok iyi pozisyon alıyorlar. Ayrıca refleksleri de FIFA 09'a göre çok daha iyi. "Kale çizgisinden top çıkarma" gibi yeni animasyonlarla kaleciler neredeyse ("Neredeyse"nin açılımını yazının sonlarında yapacağım.) kusursuz bir hal almış.

FIFA 10'da, FIFA 09'da eksik olan hemen her şey yerli yerinde. Bunlardan biri de PES'in elindeki kozlardan biri olan top. Top bu kez epey sorunsuz. Özellikle şutlar oldukça geliştirilmiş FIFA 09'a göre. Uzaktan şutlar daha fazla kaleyi buluyor. Bu da oynanabilirliği artırıyor haliyle.

Menajerlik modunda da değişiklikler var. En önemli değişiklik ise form düzeyleri. Aslında bunu ➤



# ÇIKAN OYUNCU PES GİREN OYUNCU FIFA

## 1. Kaleciler



PES

PES'in en büyük problemlerinden biri, hiçbir işe yaramayan ve gerçekçilik açısından da problem yaşayan kalecilerdi. Oldukları yerde uçuş animasyonu sergileyen ve bu nedenle köşelere giden hiçbir topa uzanamayan kaleciler, sert şutları da sürekli olarak rakip forvetlerin önüne sektirerek insanı çıaleden çıkarıyor, gamepad kırdırıyorlardı.

## 2. Fizik Kuralları



PES

Yillardır görüyoruz ki bu seride fizik kurallarından eser yok. Durum öylesine saçma bir hal almıştı ki 1.60 metre boyundaki cılız bir "cüce" ile, 2.00 metre boyundaki "kapı" gibi bir adamdan kolayca sıyrılabiliyor, hiçbir şey olmamış gibi top sürmeye devam edebiliyorduk. Bugüne kadar dert etmediğimiz bu problem, FIFA 10 sayesinde iyice su yüzüne çıktı.

## 3. Paslar



PES

Bugüne kadar aralıksız olarak oynadığımız PES'in, paslar konusunda genel olarak problemleri olduğunu söyleyemem ama pas çeşitliliği ve istenilen pasların atılabilmesi konusunda sıkıntı olduğu bir gerçek. Ofiste yaptığımız hemen hemen her maça "O adama atmadım ki!" şeklinde feryat ettiğimizi söylemem, problemin temel noktasını size aktarabilmek açısından önemli bir detay olacaktır.



FIFA

FIFA'da ise -özellikle FIFA 10 için yapılan geliştirmeler sonucu- kaleciler mükemmel performanslar sergiliyorlar. Özellikle karşı karşıya pozisyonlarında devleşen kaleciler, yaptıkları müthiş kurtarışlarından sonra deliller gibi seviniyorlar. FIFA 10'daki tek problemse kalecilerin fazla açılması olabilir ki bu problem de iki kez Y/Üçgen tuşuna basarak çözülebiliyor.



FIFA

FIFA 10 ile birlikte seride eklenen en önemli yeniliklerden biri, oyuncuların fiziksel özelliklerinin oynanısha direkt olarak etki edebilmesi. Bu sayede defans oyuncularının omuz omuza mücadelelerde ayakta kalabilmesi ve kendilerinden fiziksel olarak dezavantajlı olan oyunculara üstünlik kurabilmesi, tüm oyuncuların da hava toplarında gerçekçi mücadeleler sergileyebilmesi sağlanmış.



FIFA

FIFA 10'daki pas sistemi hem çeşitlilik, hem de istenilenin ortaya konabilmesi açısından mükemmel seviyede. Yerden pas, havadan pas, ara pas... Bu kadar mı? Havadan atılan paslar için farklı kombinasyonlar mevcut; haliyle sadece orta yaparken değil, oyun kurarken de bol bol havadan pas kullanabiliyoruz. Koca 90 dakikayı sadece paslaşarak geçirmek bile insana keyif veriyor.

#### 4. Goller



PES

Sıkıldık, sıkıldı, sıkıldı! PES'te ne yaparsak yapalım, hücumda nereden başlarsak başlayalım hep aynı pozisyonlar, hep aynı goller oluyor. Hele ki orta yapmayı seven birişeniz, yapacağınız tüm ortalarda yön belirtmeden bile kafa golü atabiliyorsunuz. Nerede oyuncular arasındaki fark? Nerede serbest kontrol sistemi? Nerede defans anlayışı?



FIFA

FIFA 10'da atacağınız hemen hemen tüm goller, bir şekilde birbirinden ayrılmıyor ve farklı şekilde cereyan ediyor. Oyunun sağladığı serbestlik sayesinde sizde şekilde hücum geliştirmek ve gole gitmek mümkün. Fiziksel mücadele sistemi sayesinde yapılan ortalarda ciddi mücadelelere girişiyor ve gol atmak için yoğun çaba sarf ediyoruz. Öyle her kafa şutu gol olmuyor!

#### 5. Lisans



PES

Bugüne kadar sabrettik ama yeter! Koca Konami, yıllardır PES serisi için ala ala beş lig ve iki turnuva lisansı alabildi, onlar da yarı yamalak. Yıl olmuş 2009, oyunların 2010 versiyonları çıkmış ve hala London FC, hala North London. Nerede Chelsea? Nerede Arsenal? Ondan sonra yamaları bekle de çıkışın... Hem konsol sahipleri ne yapacak? Koca sezona London FC ile mi geçirecekler!



FIFA

FIFA serisinin her yıl süregelen lisans avantajı, bu yıl da kendini gösteriyor. Oyunda Brezilya'dan Türkiye'ye, Belçika'dan Kore'ye kadar birçok ülkenin ligi ve takımları resmi olarak yer alıyor; haliyle oynayabilecek takım sayısı da bir yıl boyunca hepsini test edemeyeceğimiz kadar fazla. Alın size Manchester City, Man Blue değil!

#### 6. Menajerlik Modu



PES

Yillardır Fırat ile Master League oynadık ve birçok şeyi iyi yapıp bilmemize rağmen, transfer sisteminin anlamsızlığı yüzünden acı çekerdik. Bu yılsta Master League'i gerçekçi kılacak birçok geliştirme yapılmış ama bu kez de dar veritabanı yüzünden problem yaşıyoruz. Ne oynanacak lig sayısı yeterli, ne de oyuncuların bonservis ücretleri dengeli...



FIFA

Sırtını lisans avantajına yaslamakla kalmayan FIFA, geçen yıldan itibaren menajerlik modunu bir hayli geliştirmiştir. Bu yıl da Manager Mode'u oynamak büyük keyif; üstelik o kadar çok seçenek var ki bir menajerlik oyunundaki birçok detayı FIFA 10'da bulmak mümkün. Bir de Legendary zorluk seviyesinde üç - beş maç kaybedip Aziz Yıldırım'dan tekme yemesek...



► "form düzeyi" olarak adlandırmak doğru değil çünkü oyuncunun puanı sadece form düzeyine göre değil, moral ve yorgunluk durumuna göre de artıyor ya da azalıyor. Diyelim ki Fenerbahçe ile bir maçta çıkıyorsunuz. Yine varsayılmış ki Alex'in puanı 80 ve oku yeşil. (PES'teki "kızımı"ya denk geliyor.) İlk devreyi geçtikten sonra -yürülaceği için- Alex'in puanı düşüşe geçecek. Eğer oyundan çıkarırsanız, çıkışken puanı o anki puanından daha yüksek olacak, yani dınlendirdiğiniz için puanı yükselecek. Sonraki maçları da düşünmeniz gerekiyor Manager modunda. Sürekli olarak aynı dizilimle sahaya çıkar ve değişiklik yapmazsanız yedeklerin puanları düşer ama örneğin Semih'i, 70. dakikadan sonra oyuna sokarsanız (başarılı da olursa) sonraki maçlarda puanının artması olası. Özellikle galipken mutlaka rotasyon yapın kadroda çünkü galipken rakip savunma çok açık veriyor, haliyle rahat gol pozisyonu buluyorsunuz. Yedek oyuncular için iyi bir fırsat bu.

Live Season modunda da birkaç yenilik var. Bunlardan ilki gerçek skorlarla oynama şansı. Eskiden sadece gerçek liglerdeki

oyuncu puanları oyuna yansıtılırken, FIFA 10'daki Live Season modunda -gerçek liglerdeki- puanlarla beraber; skorlar, kart cezaları ve sakatlar da oyuna aktarılıyor. Oyunda satın alabileceğiniz ligler; İngiltere, Fransa, İtalya, İspanya, Almanya ve Meksika.

Her şey güzel, hoş, peki hiç mi kusuru yok FIFA 10'un? Var tabii ki, olmaz mı? Ama oyunu sekteye uğratın sorunlar değil bunlar. Öncelikle, aşırıma vuruşların çok kolay olduğunu belirtmeliyim. Hemen hemen her oyuncu aşırıma vuruş yapabiliyor ve genelde top kaleyi buluyor. Üstelik kaleci de otomatik olarak açılıyor ve dönmesini sağlamak için art arda Üçgen'e, -Xbox 360'ta "Y"-ye- basmanız gerekiyor ki kritik pozisyonlarda bunu her zaman yapamayabiliyorsunuz. Topa kötü vurulsa bile kaleciler topu içeriye tokatlayabiliyor ki bu golden çok yedim ve attım.

Bir diğer sorun radarada; aşağı taç çizgisine yakın pozisyonlarda radar otomatik olarak şeffaflaşıyor ve hiçbir şey anlaşıl-

Avantajlara sahip olsalar da yıldız oyuncular, PES 10'da olduğu gibi topu alıp sahayı kat edemiyorlar.

Top artık balon değil; özellikle ortalarda ve şutlarda çok gerçekçi hareket ediyor.

Kaleciler FIFA 09'a göre epey geliştirilmiş. Özellikle bire bir pozisyonlarda çok iyi alan kapatıyorlar.

mıyor. Üstelik bunu engellemenin bir yolu da yok. Benim gibi gözü sürekli olarak radarda olanlar için ciddi bir problem bu. "2D" ve "3D" seçenekleri koyulmuş ama "sabileme" seçeneği koyulmamış ne yazık ki.

Son olarak, Manager modunda birkaç eksi çarptı gözüme. Yönetimin hakkınızda yaptığı yorumlar biraz ezber gibi. Örneğin, beş maç üst üste kazandıktan sonra "Bu lig sana göre değil" gibi bir yorumla karşılaşabiliyorsunuz. Üstelik size olan güvenleri de azaltıyor. (Bunun için bir bar var Manager modunda.)

Evet... PES'le yaşadığım onca şeyden sonra kabullenmek zor ama FIFA 10, PES 10'dan katbekat daha iyi. Bu kaçınılmaz bir sonučnuk Konami yerinde sayarken EA, hızla açıklarını kapattı. Ve EA'ın yaptığı en önemli şey ne, biliyor musunuz? Rakibini kabul etmek, onu iyi analiz etmek. Öyle ki PES'in tuş dizimlerini oyuna dahil etmekten çekinmiyorlar.

Kim ne derse desin, FIFA 10 futbol tarihinin en iyi oyunu. Uzun süre de tahta kalacak gibi görünüyor. Önyargılarınızdan sıyrılmazsanız, çok şey kaybedersiniz.

Altıncı yılın sonunda oğlan yorgundur, hayatı zorlar. Ara sıra kızı bakıp gülümser zorla. Ve bir gün bir mucize olur; yeni bir kızla tanışır oğlan, aflatır. Kız o kadar güzel ve o kadar zekidir ki karşı koymaz ona, aşık olur. Yemeden içmeden kesilir, geceleri uyuyamaz, yeni kızı düşünür, durur. Kızıyla arasındaki farkları görür net bir şekilde. Sonra, kızını bırakır. Bir anda... Altı yılı bir anda siler, unutur; hiç yaşamamış sayar.

Bu bir aşk hikayesidir. Üstelik hiç farkı yoktur diğerlerinden; basit, sıradan, ucuz bir aşk hikayesi... ■ Fırat Akyıldız

#### FIFA 10

- + Başarıyla uygulanan 360 derecelik kontrol sistemi, müthiş pas ve şut sistemi, akıcı oynanış, kolay oynanabilirlik, lisans zenginliği, Manager ve Live Season modu
- Aşırıma vrouşlar, radar, Manager modundaki birkaç sorun

**9,6**



**Yapım Konami**  
**Dağıtım Konami**  
**Tür Spor**  
 Platform PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP  
 Web [www.konami-pes2010.com](http://www.konami-pes2010.com)  
 Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**

## Pro Evolution Soccer 2010

Sabaha kadar oynasalar kazanan değişmez

**Ö**nce beta versiyonu, sonra preview versiyonu ve sonunda tam sürüm. Pro Evolution Soccer serisinin son oyunu PES 2010'un gelişim sürecine birebir tanıklık ederek geçti son üç ayım. Önce Konami'nin ilk meyvelerinin tadına baktım; neler olmuş, neler olmamış, tek tek inceledim ama her zaman tam sürümü beklemem gerektiğini bilerek temkinli davrandım. Buna rağmen PES 2010'un demosunu oynadıktan sonra hayal kırıklığına uğradığımı geçtiğimiz haftalarda hem dergide, hem de LEVEL Online'da dile getirmiştim. Hayal kırıklığının esas kaynağı PES 2010 değil, FIFA

oyuncunun hangi rotayı izleyeceğini tahmin edebiliyorduk. Bunun nedeniye oyuncuların görünmez tren hatlarında gider gibi gitmesiydi. Şimdiye kadar bombaş bir arazi var ve direksiyonu istediğimiz yöne kırabiliyoruz. Tam da bu noktada savunma yapmanın zorlaştığını düşünebilirsiniz ama hayır, PES 2009'a göre en ufak bir zorlama yok. Çünkü topa müdahale etme, pres yapma ve genel savunma anlayışında hemen hemen hiçbir fark yok. Peki ne işe yaradı bu yeni top sürme sistemi? Hiç...

**Gerçekçi futbol demek, futbolcuların komutlara daha geç tepki vermesi demek mi şimdi?**

10'du aslında. İşte bu yüzünden ki derdimi bir türlü anlatmadım size. (Kimileri de anlamak istemedi aslında...) FIFA 10'u gördükten sonra PES 2010 için kurduğum cümlelere "Geçen yıl 97 vermişiniz ama!" şeklinde yorumlar aldım. Halbuki birkaç ay önce PES 2009'un güncel incelemesini yazmış ve oyuna 80 vermiştim. Bu bile sizi ikna etmeye yetmedi. O halde detaya inme zamanı geldi.

### Her yere koşabiliyorum!

Konami'nin bu yıl serisi kattığı en büyük yenilik, FIFA serisinin de en önemli yeniliklerinden biri olan  $360^\circ$  top sürebilme yeteneği. Bu özellik sayesinde oyunu yön tuşlarıyla oynamak demode hale geliyor. Neden mi? Çünkü artık sadece dört, altı ya da sekiz yönে değil,  $360^\circ$  derecelik çemberdeki her yön doğru koşabiliyoruz. Bu yeniliğin en büyük artışısa artık her bir PES oyuncusunun ezberine aldığı rotaların ortadan kaldırması. Örneğin; kenardan bindirme yapan bir



Gelelim maç motorunun en önemli detayına, Konami'nin

### Alternatif

**FIFA 09 (8,3)**

**FIFA 10 (9,6)**

**PES 2009 (8,0)**



bağıra bağıra dile getirdiği "Artık PES'i simülasyon türündeki köklerine geri döndürüyoruz!" iddiasına. Yalan! Şöyle ki oyunun elimize geçen ilk beta versiyonu, PES 2009'a göre gerçekten ağır bir oynanış sahipti; böylece maçların daha gerçek bir havada akması sağlanmak istenmişti. Aslında bu değişiklik fena olmamıştı; çünkü PES 2009'da paldır küldür koşabiliyor, istediğimiz an istediğimiz yere doğru yön değiştirebiliyor ve sanki birer futbolcu değil de, robot yönetiyorduk. Yavaşlatılan maç motoruya bu kötü yönlerin ortadan kaldırıldığını gösteriyordu ki preview versiyonunda daha hızlı bir maç motoruyla karşılaştık. Yetmedi, biz bu "sözünden dönenmen" tartışmasını yaparken hem demo, hem de tam sürüm versiyonlarında gördük ki her şey eskisi gibi, aynen PES 2009'daki gibi. Değisen tek seyse futbolcuların tepkime süreleri ki bu da oyunu gerçek kılmıyor, tam tersine saçma sapan bir hale getiriyor. Gerçekçi futbol demek, futbolcuların komutlara daha geç tepki vermesi demek mi şimdî? Hal böyle olunca oyunun başlarında bol bol top kaptırıyor, yeni -ya da eski diyebileceğim- maç motoruna alısmak için kısa bir süreye ihtiyaç duyuyoruz. Sonuç olarak yerinde sayan bir maç motorundan bahsedebilirim ama bu da her şeyin kötü olduğu anlamına gelmiyor. Sonuçta bir yıl boyunca PES 2009 oynadık ve seride ihanet etmek istemem ama...



Oyundaki en ve belki de tek belirgin yeni animasyon, plase vuruşlar.

#### Başkan soyunma odasına iner...

Konami'nin ön plana çıkardığı ikinci konuya taktikal zenginlik. FIFA serisine FIFA 09'da eklenen Custom Tactics sisteminin basitleştirilmiş bir versiyonu, PES 2010'da yenilik olarak karşımıza çıkıyor. Geçen ay detaylıca bahsettiğim üzere, takımın genel taktik anlayışında -belli başlıklar altında- değişiklik yapmak mümkün. Artık paslaşırken takımın birbirine daha yakın oynaması şeklinde talimat verebilir, pres oranını insani boyutların dışına taşıyabilir ve defans hattını orta sahaya kadar çekebiliriz. Ne var ki mevcut sistemin FIFA 09'dakinden bile sade olması, bunun bir yenilik olmadığı kararına varmama neden oldu. Yine de PES serisinden kopamayanlar için önemli bir artı olarak değerlendirilebilir. Taktik konusundaki ikinci yenilikse -yneşen ay bahsettiğim- yetenek kartları. Artık futbolcuların on plana çıkan özelliklerini, sahip oldukları kartlardan rafatça takip etmek mümkün. Üstelik bu kartlardan bazlarının etkileşimli olması, futbolcular bireysel olarak müdahale etmemimize olanak tanıyor. Örneğin; bir futbolcunun sahada savunma ya da hücum ağırlıklı oynaması yönünde ona talimat vermek mümkün. Top cambazı oyuncularaya topla daha çok oynamaları ve yeteneklerini sergilemeleri konusunda serbestlik tanıyabiliriz. Ancak topa sahip olan oyuncunun bizim kontrolümüzde olduğunu göz önüne alırsak, verdığım ikinci örneğin havada kaldığını söyleyebiliriz.

PES 2010'un Master League konusundaki yeniliklerinden geçen ay detaylıca bahsetmiştim. Şöyle bir üstünden geçmek gerekirse artık Master League'de gerçek para birimleri ve gerçek bütçe rakamları söz konusu. Öyle üç -beş maça alınacak galibiyete muhtaç takımlar yok artık ve transfer konusunda daha serbest hareket etmek mümkün. Ayrıca sponsorluk anlaşmalarına imza atarak bütçeyi artırmak da mümkün. Öte yandan bugüne kadar takımımızı oluşturan o tanık isimler (Castolo olsun, Ruskin olsun...) artık genç takımımızı oluşturuyorlar; bu da demek oluyor ki artık bir altyapımız var ve oradan futbolcu yetiştirebiliyoruz. Bu genç oyuncularla birlikte as takımdaki oyuncuları da antrenmanlarla geliştirebiliyor, hatta ▶



#### Döviz

Master League'da kullanılan dört para birimi Dolar, Euro, Sterlin ve Yen olarak belirlenmiş. Yillardır spor basının- dan alıştığımız -anlaşırlılk açısından- Dolar kullanımını öneriyorum.

# 2010

Messi'nin motion capture seansı, Şampiyonlar Ligi finalinden 48 saat sonra, Barcelona'da yapıldı.

Messi'nin oyuna en zor aktarılan yeri "kapçık" ağızı olsa gerek.

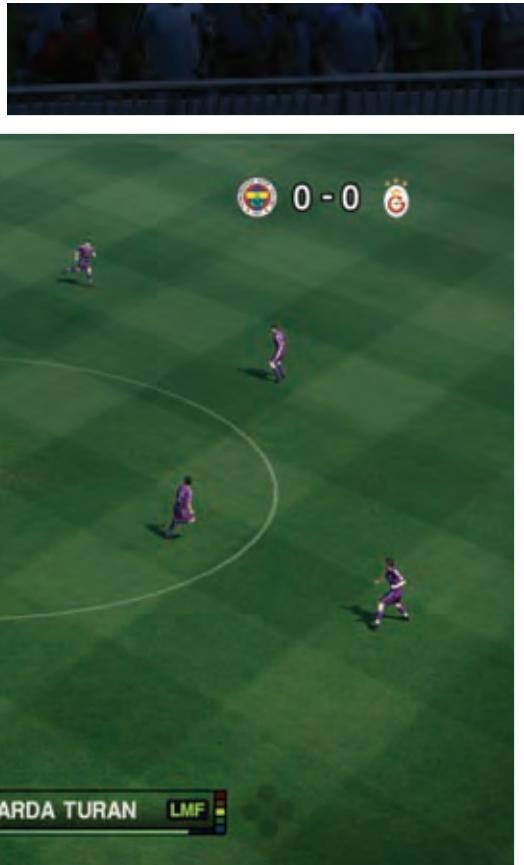
Ünlü futbolcunun üzerine 50 adet mocap kamerası yerleştirildi.



2010  
EVOLUTION SOCCER

Motion capture için Messi  
biraz fazla hızlı bir canlı.  
Ama Konami bu işin de  
üstesinden gelmiş.

PES'te hala her iyi orta  gol getiriyor, kaleciler de bön bön bakıyor.



- ▶ taktik ekranındaki her bir kart için özel olarak çalıştırabiliyoruz. Tabii ki bu çalışmalar için yeterli bir ekibe de ihtiyaç var ki bunu da dengeli harcamalar yaparak sağlamak mümkün. Sonuç olarak eskisine göre daha gerçekçi ve detaylı bir Master League

## Öyle üç - beş maçta alınacak galibiyete muhtaç takımlar yok artık ve transfer konusunda daha serbest hareket etmek mümkün

var artık. Eğer bu modun bir hayranısanız, 2010 yılı boyunca uğraşacak çok fazla şeyiniz olacak demektir.

### Ya maç sonrası?

Şimdi... Yıllardır PES'ı övüp FIFA'yı yerdən yere vurdum, değil mi? Aslında makasın iki ucunu o kadar da uzak tutmamışım. Sonučta FIFA 09'a da 83 vermiş bir insan var karşınızda. Bugüne geldiğimizdeye makas bir hayli açacağım arkadaşlar. FIFA 10'daki gelişimi gördükten sonra, PES 2010'u tek bir devrimsel yenilik için göklere çıkaramam. Bunu tabii ki PlayStation 3 ve Xbox 360 sahipleri için söylüyorum; PC sahipleri için FIFA serisinin çok da yenilikçi olmadığı bir gerçek. Yine de PES 2010'dan



çok fazla etkilendirdiğini söyleyemem; çünkü bir sürü maçı yaptıktan sonra PES 2009 oynuyormuş gibi hissetmem, beni fazlaıyla hayal kırıklığına uğrattı. Yine de PC sahipleri için tek seçenekin PES 2010 olduğunu belirtir, dostça bir sezon olmasını temenni ederim.

■ **Sefik Akkoç**

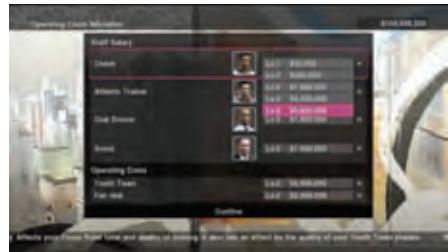
### Pro Evolution Soccer 2010

- + Yeni 360° top sürme sistemi, grafikler, artan taktik çeşitliliği, geliştirilen Master League
- Dar veritabanı, yetersiz lisans, rakibine göre oldukça dar animasyon yelpazesi, monoton maç motoru

**7,5**

## Daha Güçlü Bir Kadro

Master League'de kadronuzu güçlendirmek için farklı yollar izlemeniz mümkün; karar vermeniz gerekense paranızı nasıl harcayacağınızı.



- Daha güçlü ve zinde bir takım için öncelikle teknik ekibe yatırım yapmalısınız. Daha iyi birer Coach ve Athletic Trainer için ise kesenin ağzını açmanız gerekiyor.



- Eğer altyapınızı güveniyorsanız, yeterince geliştiğine inanıdığınız genç oyuncularla profesyonel kontratlar imzalamamanız ve onları as takıma çıkarmanız mümkün.



- Kendinizi Arap ya da Rus yatırımcılar gibi hissetmek içinse paranızı transfere harcayabilirsiniz. Oyundaki en pahalı futbolcuysa Rio Ferdinand (7.965.000\$) nedense...



Demosu  
**LEVEL**  
**DVD'de**





Yapım Double Fine Prod.  
Dağıtım EA Games  
Tür Aksiyon  
Platform PS3, Xbox 360  
Web [www.brutallegend.com](http://www.brutallegend.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



## Brütal Legend

Metal müzik ile Tim Schafer'in mükemmel karışımı



**P**iyasayı; "Ha çıktım, ha çıkacağım" diyerek sallamayı başarabilen bir oyun Brütal Legend. İlk videosu yayılanınca kadar biz oyuncular arasında "Tim Schafer yapıorsa iyi olacaktır" gibi muhabbetlere sebebiyet verdi. İlk başta metal müzik ile harmanlanmış bir oyun olduğunu fark ettim. Sonrasında ise ana karakter ne kadar da Jack Black'e benziyor diye düşündüm. Ve öğrendim ki zaten her şeyin başında Jack Abi'miz varmış. Eddie Riggs, yani oyundaki başrol karakterimize hem sesini vermiş, hem de kendisinden bir şeyler katmış. Öyle ki İngilizce'niz iyiye bolca eğleneceksiniz. Yoksa da "Hemen bir kursa yazılın" derim.

### Heh, hele bir açalım oyunu

Taktik DVD'mizi, açık oyunu. O da ne ne? Hemen Jack Black çıktı! "Bu kadar da olmaz" demeyin. Eğlence bu oyunun her yerinde! Gayet bir film edasıyla kameramanla -yani bizimle- konuşarak bir müzik dükkanına giriyoruz. İçeride çok gizli ve dinlemeye cesaret edemeyeceğimiz bir albüm olduğunu iddia ediyor Jack Abi'miz ve koyuyor albümü masaya. İşte oyunun "Start Game" seçeneği de tam olarak burada.

Bastık Start tuşuna ve girdik oyuna... Hemen bir video karşılıyor bizi. Bu video aynı zamanda da oyunun ana senaryosuna giriş niteliğinde. Sakın geçmeyin o yüzden. Ben yine de gececek arkadaşları hesaba katarak kısaca anlatıyorum: Eddie Riggs, tam olarak bir heavy metal

tutkunudur. İçinde bulunduğu müzik sektöründe ise metal müzik yön değiştirmiş ve bünyesine turntable gibi cihazlar katmıştır. Hal böyle olunca karakterimiz depresyon'a girer ve "Keşke geçmişte yaşayabilseydim" der. Bu esnada gerçekleştirmekteden konserde; tepeye çıkan grup elemanını kurtarmak için kendini öne atan Eddie, malumunuz yeni yetme müzisyeni kurtarır ama kendisinin kurtaramaz. Göçük altında bayığın bir şekilde yatırıken vücudundan sızan kan, kemer tokasına doğru akar. (Kemer tokasına dikkat!) Uyandığında ise hiçbir şey bıraktığı gibi kalmayacaktır.

### Tim Schafer işleri

Bilir mekte fayda var ki birçok detay ve önemli olan nokta, Tim Schafer tarafından ziyadesiyle ön plana çıkarılmış. Ayrıca bütün oyun içnelemeye dayalı diyebiliriz. Karakterlerin repliklerinden, metal ve metalcinin durumuna kadar her şeye göndermeler var. Misal, Lars isimli karakterin bir tepede, elleri bağlanmış ve kamera zoom yapınca aniden dönerek bizimle göz göre gelmesi... Bu ve buna benzer bolca dokundurma mevcut oyunda.

Nereden başlasam acaba... O kadar zor ki! Hah tamam. "Dünya" diyelim. Yaratılan dünya o kadar canlı ve o kadar güzel ki içerisinde kaybolmaktan başka yapabileceğiniz bir şey yok. Koskoca bir dünya keşfedilmek için sizleri bekliyor. Üstelik bu dünya ▶

### Yaşasın Relic

Relic'lerden öğrendiğimiz güçlerimizi aktive etmek için, hemen ekranın üzerinde açılan tuşlara doğru şekilde ve zamanda basmamız gerekiyor. Evet, bildiğiniz bir mini Guitar Hero. Farkı ise GH'da bile bulunmayacak kalitede mini sololar. Unutmadan; relic güçlerinizi kullandığınız zaman, -her ne kadar öyle görünümse de- düşmanlar size zarar verebiliyorlar. Dikkatli olun.



**İşte her şeyin başlangıcı  
tokamız. Bedenimizden  
sızan kan sonucu bizi  
buralara kadar getirdi.**



### Silah

Bir balta, bir de  
gitar... Bir metalcinin  
neyine yetmeyecek!  
Unutmayın! "A"  
tuşuna basık tutarak  
bloklanamaz bir  
vuruş yaparken,  
"X" tuşuna basık  
tutarak düşmanı  
miza bir ateş topu  
yollayıyoruz. Bu  
ateş topuyla oyunda  
açılımı bekleyen  
ejderha statülerde  
açacak olduğunuzu  
unutmayın!

► sadece süs için yaratılmamış; iki önemli unsur sayesinde oyunun dünyası ile sürekli etkileşim halindediniz. Bu unsurlardan birincisi relic'ler. Oyun haritasına dağılmış durumda bulunan bu yapıları, tek tek bulup aktif hale getirmek zorundayız. "Zorundayız" dedim çünkü oyuna çok büyük etkisi olan ve gitarla çalınan buff'ları ve farklı yetenekleri kazanmanın başka yolu yok. İkinci unsur ise mağara şeklindeki fabrikalar. Haritada gözükmenen bu mekanları tek tek bulmaktan başka çaremiz yok. Zira bütün upgrade'lerimizi bu binalardan yapabiliyoruz. Upgrade'leri bulmak içinse yapmanız gereken şey etrafi büyük kırmızı çıkışlıklarla çevrili, yarı gömülmüş yarı hurda benzeri mekanlarda durmak ve bu binaları aktif hale getirmek. Bir kez aktive edildikleri takdirde her zaman haritanızda upgrade'lerin yerini görebileceksiniz. Peki, bu binalardan içeri girdiğinizde siz ne bekliyor? İşte bir kez daha Tim Schafer! Guardian of Metal; lavalardan dönüştükten sonra insan bedenine giriyor. Sizce kim will be Guardian of Metal? Tabii ki Ozzy Osbourne! Bir anda karşısında görünce afallıyor insan. Fakat sonrasında Ozzy bize silah satmaya çalışınca bu şaşkınlığın yerini kahkahalar alıyor. Silah satma kısmı aynı zamanda oyuncunun upgrade menüsü. Ozzy'yle kendimizi gelişt-

riyoruz resmen. (Ironinin böylesi...) Yaptığımız ana ve yan görevlerden gelen puanları (metaller) burada gönül rahatlığıyla harcıyoruz. İlk başlarda az sayıda ve kapalı olan upgrade'ler, yeni görevler tamamladıkça açılmaya başlıyor.

Ana görevler Tim Schafer kalitesinde ilerliyor ve bizi bir yerden, başka bir yere sürüklüyor. Fakat asıl yan görevleri dikkate almamız gerekiyor. "Haritamızda beyaz bir sopa şeklinde görünen yan görevleri. mesafelerine aldırmadan gidip tamamlayın" derim. Çünkü her bir yan görev 25 puan değerinde. Ana görevlerden ise genelde 30 puan alabiliyoruz. Ortalama bir upgrade'in 40 - 80 puan ve birçok sayıda upgrade olduğunu düşünürsek ana görevleri rahatça yapabilmek ve oyuncunun derinlerine inmek için yan görevleri es geçmemek lazım.

Fakat benim yan görevlerle ilgili bir derdim var; madem bu kadar önemli bu yan görevler, neden biraz daha çeşitlendirilmedi? Çok sitem etmeden yan görevleri anlatıyorum genel hatlarıyla.

En çok karşınıza çıkacak ve bir noktadan sonra sıkacak olan; Ambush görevi var mesela. Biz ya

## ANALİZ



### Alternatif

**Psychonauts (9,0)**  
**Batman: Arkham Asylum (9,1)**  
**Fable II (8,9)**

da bize eşlik eden takımımızdan en az bir kişinin hayatı kalması şartıyla, düşmanı yok etmemiz gerekiyor. "Kule olmaca" bir diğer yan görevimiz. Arabamızla bir platforma yerleştirildikten sonra, gelen düşmana karşı ateş açarak kule görevi yapıyoruz. Düşmanı vurma hissiyatı ya da silahın verdiği zarar biraz daha gerçekçi ve "tok" olsaydı bu yan görev gurubu çok eğlenceli olabilirdi. Ne yazık ki vuruyor muyum, yoksa müttefiklerim mi öldürürler belli değil. Beni en çok eğlendiren yan görev serisi yarışlar. Birçok bölgede, farklı birçok parkurla kasımaçına çikiyor bu görev serisi ve tam bir mini oyun edasında ilerliyor. İnsana süreklili, heyecanla "Bir sonraki yarış nerede" dedirtiyor. Yarışlara bağılı olarak yaptığım bir diğer görev ise sahildeki partiye bira taşımak oldu. Aracı sarsmadan, belirli bir süre içerisinde teslim etmeye çalıştım. "Sahil" demişken; taşıma görevini yaptığınızda sahile gelmiş oluyorsunuz. Orada bir



tane daha görev olacak. Sakın atlamayın. Kızlarla konuşmayı çalışan ama karizmatik motorcular tarafından yanlarına yaklaşamayan bir headbanger'e yardım etmeye çalışıyoruz. Görev başladığında kamera kuş bakışı açısına geçiyor ve bir gurupla beraber gelen motorcuları engellemeye çalışıyoruz. Tam bir Crimsonland!

▣ **Sana da metal pis heykel!**

### Kumanda

Hack&slash türündeki birçok oyun gibi Brutal Legend'daki kontroller de gayet rahat ve kullanımı. Sonradan öğrenilecek tuş combo'ları da gayet kolay. Oyunun demosunda ufak tefek sorunlar yaratın kamera, tam sürümünde sorunsuzca çalışıyor. Eğer illa ki bir eksikslik bulacaksak, zıplama tuşunun bulunmamasından dem vurabiliriz. O da çok gerekli mi? Bence değil. Zira kontrollerin geri kalanı sığ değil. Oyun, yapı gereği takımları komuta etmememize olanak tanıyor. ▶

Kalkış için son 5, 4, 3, 2, 1, 0...

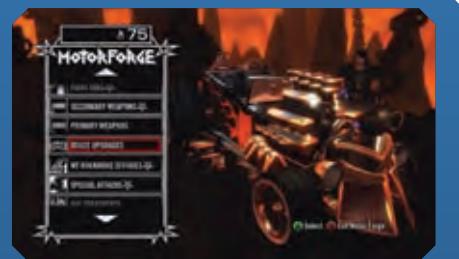


► Headbangers, Razor Girls ve Thunderhag gibi yönetebildiğimiz birçok ünite mevcut. Takım kontrol ettiğimiz zamanlarda; gidecekleri yeri işaretleyebiliyor ve onları bu bölgeye yönlendirebiliyor, ek olarak "dur, yürü, saldır" gibi komutlar verebiliyoruz..

#### Oyun içinde oyun

Brütal Legend öyle bir oyun ki hem ufak ve eğlenceli görevleri bünyesinde bulundurmayı hem de ana senaryosunun içine bir nevi DotA yapısı katmayı başarmış. Ana senaryo esnasında; düşmanımız ve ordusuyla karşı karşıya geliyoruz. İlk başlarda sadece savunma yaparken, ileriki aşamalarda saldırmamanın da tadına varıyoruz. Gireceğimiz savaşlar için öncelikle bir sahne (Aslında kale.) kuruyoruz. Sonrasında fan toplamaya başlıyoruz. Bunun için bulduğumuz "Fan Geysers"leri düşmandan arındırıp, hemen "Fan Tribute Solo" çalıyoruz ve t-shirt vs. gibi eşyaları satan bir kule meydana getiyor. (Bu arada fanlar, bildiğiniz ölü.) Yani bir anlamda düşman yıkmadan buraları eline geçirmemiyor. Bu savaş alanlarında yapmamız gereken önce ordularımızı üretip, sonra da yönetmek. Oyun ilerledikçe bize katılan birimleri de üretebilebildiğimiz bir menü söz konusu. Buradan sürekli takviye birim yapmalıyız. Aksi takdirde bir anda ünitesiz kalıyoruz. Bu arada ucabildiğimizi söylemiş miydim? Evet, ucabiliyoruz fakat uçarken herhangi bir saldırımı yapmamış söz konusu değil. Uçabiliyor olmanın getirdiği avantajlar; birimlerin gidinceye kadar düşmanlar tarafından ele geçirilecek bir bölgeye hızla gidebilmeğ ya da tipki bir strateji oyunu oynar gibi, haritanın en uç noktasına kadar emir verebilmek. Birçok ünitemizle interaktif olarak

#### UPGRADE EĞLENÇESİ



Brütal Legand upgrade'leri ile daha eğlenceli ve oynanması çok daha rahatlayan bir oyun. İlk başlarda birçığuna puanınız yetse de sonlara doğru sıkıntı çekmeye başlayacaksınız. Bu sebepten puanlarınızı çarpmayı derim. Biraçda upgrade'lerden bahsedelim.

**Primary Weapons:** Aracımıza ekleyebileceğimiz ana silahlar.

**Secondary Weapons:** Aracımıza ekleyebileceğimiz yan silahlar. Örneğin; mayın.

**Deuce Upgrades:** Deuce yanı aracımızın ta kendisi. Bu menüden; daha güçlü noss, daha güçlü motor ya da daha ağır zırh gibi eklentiler yapabilmekteyiz.

**Mt Rockmore Effigies:** Biz dahil oyundaki bir çok karakterin statülerini satın alabileceğimiz seçenek.

**Special Attacks:** Bilimum combo ve farklı varyasyonlardaki saldırıları buradan öğrenebiliyoruz.

**Axe Treatments:** Kesicimi olsun yoksa elektrikli mi? Buyrun, baltanızı istediğiniz gibi kullanın.

**Guitar Strings:** Gitarımızla yaptığımız saldırılara eklenen yapılmamemiz için gitar telleri kullanabiliyoruz.

**Paint Jobs:** Bir metalcinin vazgeçilmez... Güzel aracı Deuce'yi birbirinden farklı boyamalar (dövme) ile süslemek için.



yardımlaşıyoruz. Misal; Headbangers birimlerini etrafımıza çember yapabiliyor ve aynı zamanda iki katı zarar vermesini sağlayabiliyoruz. Ya da Razor Girls'ımızı omzumuza alarak voltran oluşturabiliyoruz.

#### Ya dur bi' paşam ya!

Gelelim fasulyenin faydalara. Brütal Legend genel hatlarıyla güzel ama gözümün içine içine giren, sinir bozucu noktalar da mevcut. Öncelikle sormadan edemeyeceğim. Neden her seferinde arabamızı kullanmak için aynı melodiyi çalmak zorundayız? Ya da arabamız neden sürekli yok oluyor? En azından farklı melodiler olsayıdı da hem farklı şeyler duysaydık, hem de farklı tuşlara bassaydık. Oyun içinde sürekli arabaya gezindiğimizi varsayırsak, bu durum bir noktadan sonra insanı çileden çıkarmaya yetiyor.

Sadece bu da değil; oyun, her ne kadar zengin ve rengarenk bir dünyaya sahip olsa da modellemelerin her yerde copy / paste olması bir noktadan sonra göze batıyor. "En azından düşman farklı olsayıdı" dedirtebiliyor. (Ben mutluyum yine de.) Daha önce de söylediğim gibi; yan görevlerin birbirilerini tekrar ediyor olmaları da hakikaten sıkıyor. Puan kazanmak için yapılması gereğini biliyor insan ama içten içe; "Ya gene mortar görevi çıkarsa" diye hoşnutsuz ilerliyor yoluna. Sanki istense, daha çok ve daha farklı yan görevler yapılabilmiş gibi geldi bana.

Kamera açısı sorunu genel olarak çözülmüş durumda fakat nadir de olsa saçılıyabiliyor. Özellikle karakterimiz olmadık yerlere tikanıp kaldığında, yüze çarpacak soğuk bir su aratıyor kamera sistemi. Son olarak; eğer hiç yan görev yapmaz ve normal senaryoya kilitlenirsəniz, oyunu biraz fazla hızlı bir şekilde bitirebiliyorsunuz.

#### Nirvana

İyişile, kötüsüyle bir kez daha çok beklenen bir oyuncunun yazısını sonuna geldik. Brütal Legend birçok oyundan yapamadığını



■ Aman Allah korusun! Bu ne yahu?

yaptı ve vaatlerinin çoğunu yerine getirdi. Sırf bu açıdan bile gözümde 10 üstünden 10'luk bir oyun. Odaklılığı kültürü ince eleyp sık dokuyan oyun, aynı güzellikte bir kurguya ve bu kurgunun işleniş kalitesini de es geçmemiş. Ben şahsim adına bu kadar güzellikin yanında, oyunun eksilerini görmezden gelebilirim. Fakat ben görmezden gelsem de eksikler de kabak gibi ortada. Neyse efendim, yazının en başında ismi geçen şahsiyet; Tim Schafer... O yüzden tüm yorumların yerini saygıya veriyor; "Ellerine sağlık" diyoruz. ■ Ertuğrul Süngü

#### Brütal Legend

- + Kaliteli kurgusu, eğlenceli oynanış sistemi, müziklerdeki kalitenin en üst seviyede olması, Jack Black, Tim Schafer, Ozzy Osbourne, Lemmy...
- Tekrar eden yan görevler, aracımızı her defasında bir daha çağrıma zorunluluğu, gereğinden fazla kısa ana senaryo

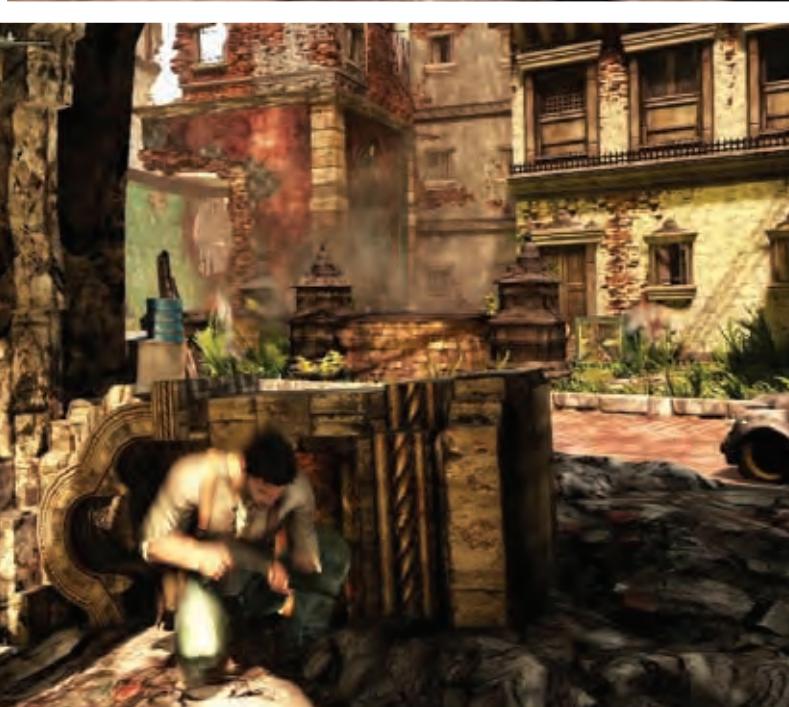
9,0



**Yapım Naughty Dog**  
**Dağıtım Sony**  
**Tür Aksiyon**  
**Platform PS3**  
Web [www.unchartedthegame.com](http://www.unchartedthegame.com)  
Türkiye Dağıtıcısı **Sony Türkiye**



▀ Zırhlı bir kamyonun siz kovaladığı bu bölüm, zamanında Dreamcast için çıkan Sonic Adventures'dan araklama gibi ama heyecanı pompalamadığını söyleyemem.



## Uncharted 2: Among Thieves



PS3 sahibi olmanızı gerektiren bir başyapıt

**O**ysaki ne kadar kolay atlamıştı... Sanki kaldırıma yer etmiş ufak bir su birkintisiydi koca kanyon. Onun gibi olmak istemiştim o an... Korkusuz ve hırslı.

Ya da... O kadar da emin değilim asla bakarsınız. Kurşunların önüne atlamak beni aşar. Hem teoride, hem de pratikte. Fakat o... Neydi adı? Drake. Nathan Drake. "Nate" diyor Chloe ona. "Ortağım" lafına "Orti" demek gibi bir şey.

Nate ilk bakışta içindeki o cevheri asla gösterecek bir tip değil. Sıradan bir Amerikalı gibi gözüüyor ama karakteri bundan çok daha fazlasına işaret ediyor.

Ne demişik? Korkusuz. Evet, Nate fazlaıyla korkusuz. Birkaç saniye sonrasında bile düşünmüyordu. Sadece hareket ediyor. "Ne kadar hareket, o kadar heyecan" ve "O kadar heyecan da o kadar bella" demek onun için.

Amacı net: Marco Polo'nun gizli hazinesini bulmak. Buraya kadar sorun yok. Sorun, işin içine Rus mafyasının, mafya patronu Lazarevic'in karışmasına karışıyor.

Lazarevic bildiğiniz mafya patronlarından değil. İtalyan mafya liderleri gibi fötr şapka ve takım elbi-

sesiyle bir masanın arkasında oturmuyor; aksine direkt olarak olayların içinde yer buluyor kendine. Sahip olduğu adamlar da çapulcular, takım elbise giyip kendini adam sanan mafyatik semboller değil; paralı asker olarak nitelendirilebileceğimiz bir orduya sahip bu adam. Acımasız, sabırsız ve katil ruhlu. Lazarevic, şu an karşınızda görseniz herhangi bir kütlenin arkasına saklanmanıza neden olacak bir "cellat".

Peki ya Chloe? İkili oynuyor ama neyse ki bizim tarafımızda. En az Nate kadar atletik, çevik ve cesur. Yalnız kadın olmasından mütevelli, daha sağlamcı. Nate gibi kahramanlıklara soyunmuyor, sadece istediğini elde etmek için, kendi çıkarları doğrultusunda hareket ediyor. Bu yüzden de Nate'le biraz ters düşüyor.

Bu ikilinin ortak düşmanı ise... Hayır, Lazarevic değil. Bilhassa maceranın kendisi. Öylesine büyük bir maceraya atılıyor ki Nate ve Chloe, tüm dünyanın yükü, bir milyon insanın toplam hayatı boyunca yaşadığı heyecan onların sırtına biniyor. Bir saniye ▶



Mesela bu üç adamın ortasına atlama da olmaz. Saklanın ve süprizi izleyin...

► bile yerlerinde durmayan çift, atlıyor, zipliyor, birbirinden ayrılıyor ama amaçlarından sapmıyor. Hırsızların arasında iki hırsız, dünyanın dört bir yanını tek bir amaç için dolaşıyor: Marco Polo'nun bulduğu düşünülen, paha biçilemez Cintamani taşı...

#### **Hayranlık**

Yazının bundan sonraki aşamasında, "Yahu bu nasıl oyun?", "Gözlerime inanamadım!", "Oynarken öylesine eğlendiğimden ki kız arkadaşım beni terk etti!" gibi cümleler göreceksiniz; lütfen sıkılmayın, usanmayın ve heyecanımı mazur görün.

Böylesine heyecanlı ve gözü dönmüş olmanın tek bir nedeni var o da hayatımda böyle bir oyun oynamamış olmam. Bakın burada mübalağa, istem dışı haykırmaya, beyin fonksiyonlarının yitip içgüdüsel hareketlerin ortaya çıkması gibi bir durum yok. Yillardır oyun oynuyorum ve ben böyle bir oyun oynamadım. Oynamadım. Altını çizerek yazardım ama baskında çıkmaz.

Naughty Dog, her şeyi, hiçbir detayı göz ardi etmeden, "tam" yapmış. Size bir film hazırlamış önce. Bayağı oturup film senaryosu yazmış adamlar. Klise olup olmaması önemli değil; sürükleyici bir hikaye çıkartmışlar ortaya. Film olsa oturup izlersiniz yani, o denli.

Daha sonra bu filmi, bir oyuna dönüştürmüşler. Ama hayır, "film oyunu" olmamış. Aksine, bir film oyununu olması gereken şey ortaya çıkmış: Size kahramanlık hissini yaşatacak,

#### **İKİNCİ GÖRÜŞ**

İlk Uncharted'ı oynadığım günü dün gibi hatırlıyorum. Oyun o dönem için çok iyidi fakat bu kadar iyi değildi. Uncharted 2, resmen "oyun" olmuş. Evet, orijinal değil. Evet, devrimsel bir yenilik sunmuyor. Ama şu ana kadar oyunlardan beklediğiniz hemen hemen her şeyi size veriyor.



heyecanı sonuna kadar hissetirecek, sürükleyici bir eser. (Reklam kuşağı.)

#### **sadeceKaan**

Dergiden Kaan, benden önce oyunu bitiren bir insan. Ama onun bitirme şekli biraz farklı olmuş. Oyunu başkası oynamış, o izlemiş.

Bilirsiniz, çoğu oyunda tekrarlar söz konusu olduğu için izleyiciler bir noktadan sonra olan bitenden sıkılır. Önune Final Fantasy XIII koysanız bile bu, böyle olacaktır. Ne var ki Uncharted 2'yi herhangi bir veya bir grup insan, rahatlıkla oturup izleyebilir. Verin ellerine patlamış misri, içeceği, otursunlar izlesinler. (İzleyicilerin bir noktadan sonra oyunun kontrolüne geçmek isteyeceğinden de emin olabilirsiniz.)

Tüm bunların, benim oyunu hayran kalmamın, oyunla



Buradaki bulmacayı çözmek için  
heykelin kollarını, Select tuşıyla  
ulaşabileceğiniz not defterinizdeki  
çizimle eşleştirmeniz gerekiyor.

### Alternatif

Tomb Raider: Anniversary (8,3)  
Heavily Sword (7,0)  
Prince of Persia (7,0)



alakası olmayan insanların bile Uncharted 2'yeraigbet edecek olmasının sebebi, Naughty Dog'un her kesime hitap edebilecek, şahane bir iş başarmış olması.

İlk bakışta basit bir Indiana Jones kopyası gibi gözükmektedir. Uncharted 2 ve oyunda göndermeler olduğu da bir gerçek ama olay zaten senaryodaki veya oynanışta orijinallikte değil. Paha biçilemez bir taşın peşinden koşan bir grup insanın hikayesi konu ediliyor ve konu bu kadar da basit. Olay ise bu noktadan sonra başlıyor.

Bu taşı ulaşmanın yolunu arıyor kahramanımız Nathan Drake. Bir hazine avcısı kendisi ve inventory'sinde sadece üstüne giydiği kıyafetler var. Ne kirbaç taşıyor, ne de bir silah. Nathan, sadece kendi gücünü ve etrafında bulduklarını kullanıyor. Tabanca mı gerekiyor? Silahlı bir adamı yakalıyor, etkisiz hale getiriyor ve silahını kaptırıyor. Metrelerce ötedeki bir tetikçi soru mu çıkartıyor? Hemen bir "Dragon Sniper" silahı buluyor ve... Üstelik o silaha sıkı sıkıya sarılması da gerekmeyip; dört bir tarafta düşmanlarla sarılı olduğu için söyle ya da böyle ▶



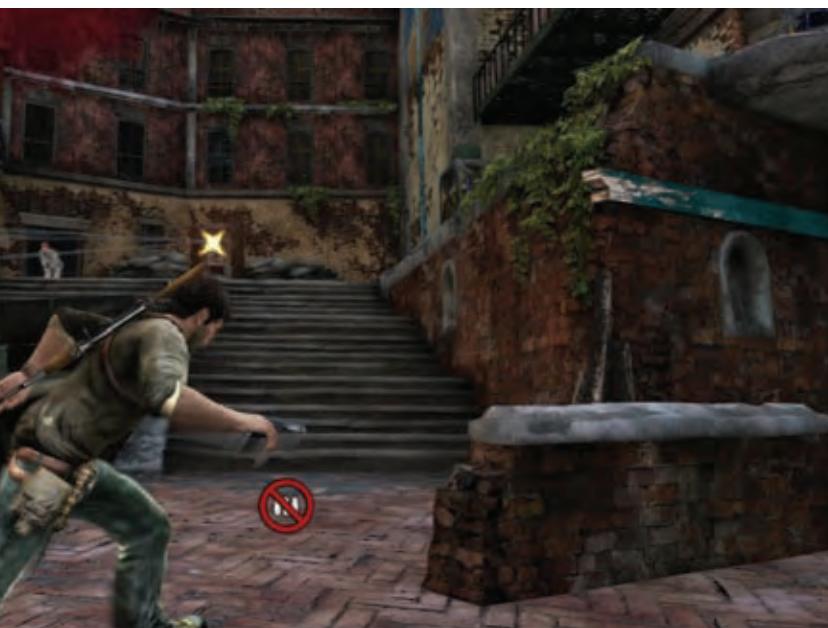
Bu kadar gerçekçi animasyonlar ve modellemeler kendinizi oyunda değil, bir filmdeymişsiniz gibi hissettiriyor.

Chloe, "bayanlar önden" anlayışını oyuna yansıtmış.



Görsellikteki kaliteyi ve detayı anlamak için silahın ayrıntılarına bakmak yeterli.

Nathan'in tam bir aksiyon adamı olduğu bu hareketinden açıkça belli oluyor.



## Ganimet!

Hem dolaşığınızın mekanları biraz anlam kazansın, hem de tek bir noktaya doğru ilerlemeyin diye oyuna 100 adet gizli hazine eklemlenmiş. Bu hazinelerin bir çoğu saçma sapan ve ulaşılması zor yerlerde bulunuyor. Bazlarını, parladıkları için uzaktan sebebiliyorsunuz fakat çoğunu bulmak için bayağı bir çaba sarf etmeniz gerekiyor.

Bu ganimetler, oyun boyunca kazandığınız "Trophy"lerle birlikte size para olarak geri dönüyor ve bu paralarla da çeşitli ekstraları PSN üzerinden açabiliyorsunuz.

bir yerlerden istediğiine ulaşıyor...

Oyunun ilerleyisi hakkında biraz ipucu verdiğime inanıyorum. Şimdi size tüm detayları anlatacağım...

## Kamera, motor, ekşin!

Aynı bir film mantığıyla düşünün. Aksiyon filmlerde ne olur; bir kadınla bir adam, içi düşman dolu bölgeye girmeden önce konuşur, plan yapar. Buna Uncharted 2'de ara sahne diyoruz. Bu ara sahnelerdeki oyunculuk, seslendirme ve görsellik tek kelimeyle inanılmaz; fazla söyle gerek yok. Plan yapıldıktan sonra sahne değişir ve bu ikilinin gizlice o bölgeye girdiği görülür. Bu noktada da oyun kontrolü size bırakıyor.

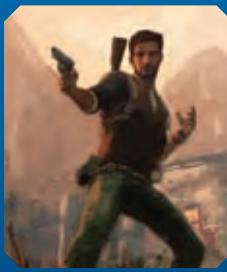
Silahlı askerlerin bulunduğu ortamlarda, genellikle iki şekilde ilerleyebiliyorsunuz. Ya sürekli siper alıp gözükmeden bu adamları haklıyorsunuz, ya da silahlarınız ortalığı vurveleye veriyorsunuz.

Fark edilmeden hareket etmek her zaman daha garanti. Bu şekilde ilerlerseniz, ölmeye riskiniz bir hayli düşüyor ama bulduğunuz havayı silahları kullanmadan da mahrum kalmayorsunuz. Bir düşmanın sessize ortadan kaldırılmak için arkasından dolanmanız, size doğru gelirken saklandığınız yere yakın durduğunda Kare tuşuna basmanız veya bir yerlere tutunuyorsanız ve düşmanınız üstündeyse, yine ilgili tuşla onu aşağı çekmeniz ([www.penny-arcade.com](http://www.penny-arcade.com))da bununla ilgili çok komik bir

karikatür var; arşivden geriye giderek bulabilirsiniz.) yeterli.

Silahlı çatışmalarda ise durum bayağı tehlikeli bir hal alabiliyor. Oyunun zorluk seviyesine göre kurşunlarla karşı dayanıklılığınız değişiyor lakin genellikle fazla dayanamıyorsunuz. O yüzden siper almak ve doğru anı kollayıp ateş etmek en mantıklı. Oyun neyse ki düşmanlarınızı kafadan vurmanızı daidepresseniyor. Böylece elinde pompalı tüfekle size tek atışta 10 kilo kaybettirecek zırhlı adamları, kafalarından birkaç kez vurarak yere indirebiliyorsunuz.

Eğer elinizde silah varsa ve düşmanlarınız sizi fark ettiyse, onlara ateş etmek en güvenli çözüm gibi gözükebilir ama yakın dövüşe girmek de sizi sonuca götürürebiliyor. Yakın dövüşte sadece "Kare" tuşunu kullanarak saldırıyorsunuz ve çoğu dövüşte düşmanınız bir noktada sizin elinizi, kolunuzu, bir yerinizi bükeyip ve bu noktada zaman yavaşıyor. Eğer "Üçgen" tuşuna basarsanız karşından gelecek olan güçlü saldırıyı savunuyor ve Kare ile nakavt vuruşunu yapıyorsunuz ama Üçgen'e basmakta geç kalırsanız, ekrandaki renkler bir anda soluyor ve kalp atışınız hızlanıyor. Bu, hiç de iyidir şeyin işaretü değil. Artık çoğu oyunda olduğu gibi burada da bir sağlık çizgisine sahip değiliz. Yaralandığımızı renklerin solmasından ve kalp atışınız hızlanmasımdan anlıyoruz. Eski sağlığımıza kavuşmak için bol bol balık yiyp süt içeceğiz arkadaşlar heyooo, çok yzmaktan sonunda delirdim tam şu an!



### Nathan

Indiana Jones halt etmiş. Nathan Drake, Jones'un cesaret ettiği her şeyi ve daha fazlasını yapıyor, üstelik de kirbaç mirbaç kullanmadan!

Duvara çıktıktı yapan her türlü fazlalık metrelere öteden atlayarak tutunabilen Drake, eline geçirdiği her türlü silahı da uzmanlıkla kullanabilmektedir. Yani özette:

**Yetenekleri:** Düz duvara tırmanabilmek. Silahlara çocuk oyuncası

müdahelesi yapabilmek. Ortalama 60 kilo olan her türlü canlı varlığı, saatte 12 Km ile gelirken tutup uçurumun kenarından çekebilmek.

**Hobileri:** Hırsızlık. Kahramanlık. Yerden en az 25 metre yukarıda olmak ve bu sırada en fazla bir ayak genişliğinde olan bir cisim üzerinde durmak.



### Chloe

"Her başarılı erkeğin arkasında bir kadın vardır." sözündeki güçlü kadın, Chloe oluyor. Amaca yönelik hareket eden ve gereklilikte son derece acımasız olan Chloe, Nathan'la bir ilişki içerisinde ama o nasıl bir ilişki ben pek cioèbilmış değilim. Ayrıca tasarımcı amcaların kendisini son derece "dişi" bir şekilde hayatı geçirmiş olması

da gözden kaçırılacak gibi değil.

**Yetenekleri:** Nathan'ın arkasını toparlayabilmek. Rol yapmak. Yalan söylemek. Silah doğrultmak.

**Hobileri:** Silah doğrultuktan sonra ateş etmemek. Çeşitli erkeklerle kur yapıp onlara istediği yaptırmak. Sinir yapmak.

## İkinci yarı

Evet. Yaralandık, bir yerbilere saklanıp iyileştiğim. Etrafaki adamları da istedığımı yöntemle temizlediğimize göre, filmin devamına gelebiliriz. Herhangi bir aksiyon filminden, yoğun bir çatışmadan çıkan ikili, gjitmeleri gereken bölgeyi ufukta görür ve hatta orası genellikle yüksek bir binadir. İkili koşmaya başlarken kamera yavaşça yükselselir ve...

Eğer Uncharted 2'nin %40'ı çatışmayla geçiyorsa, geri kalan yükseklik korkusuyla baş etmeye geçiyor. Nathan eğer çatışmada değilse, ya tırmanıyor da

incecek bir tahtanın üzerinde, yerden metrelere yüksekte yürekme-ye çalışıyordu.

Prince of Persia'dan iyi olmasın, Uncharted 2'nin içerdığı atlama - ziplama - tutunma - sallanma (Sallanma derken? - Elif) bölümleri de fazlaıyla başarılı. Nathan, korkusuzca tırmanabildiği ve her türlü çıkıştıyı avantajına kullanabildiği için, bir kapı önünde kapanırsa onu bir şekilde aşmayı başarıyor. Bu tip bir aktiviteye girdiği anda da bulmaca niteliğindeki bir platform bölümyle karşılaşıyorsunuz. Bulmaca diyorum çünkü atlamanız, tutunmanız ve gitmeniz gereken yönü siz tayin ediyorsunuz. (Başarılı kamera açıları da size yardımcı olmuyor değil gerçi...) Yanlış bir yöne atlamanız, ►



Bu gördüğünüz İstanbul manzarasıdır. Benziyor mu sizce?



► ölümünüz demek ama bu konuda da sıkıntıya mahal vermiyor oyun çünkü oyunun checkpoint sistemi çok sık devreye giriyor, en yakın noktadan tekrar oyuna dahil oluyorsunuz.

Bu bölümlerde zaman zaman bazı karakterler de size yardımcı oluyor. Tibet'teki bölümde sağa sola

## Hiçbir mekan boş değil. Hiçbir mekan rastgele orada değil. Her yerde yaşanmışlık hissi hakim

halat atarak yardımcı oluyor biri; bir başka bölümde ise Chloe'nin yukarı çıkışına yardım ederek kendinize de yol açmış oluyorsunuz.

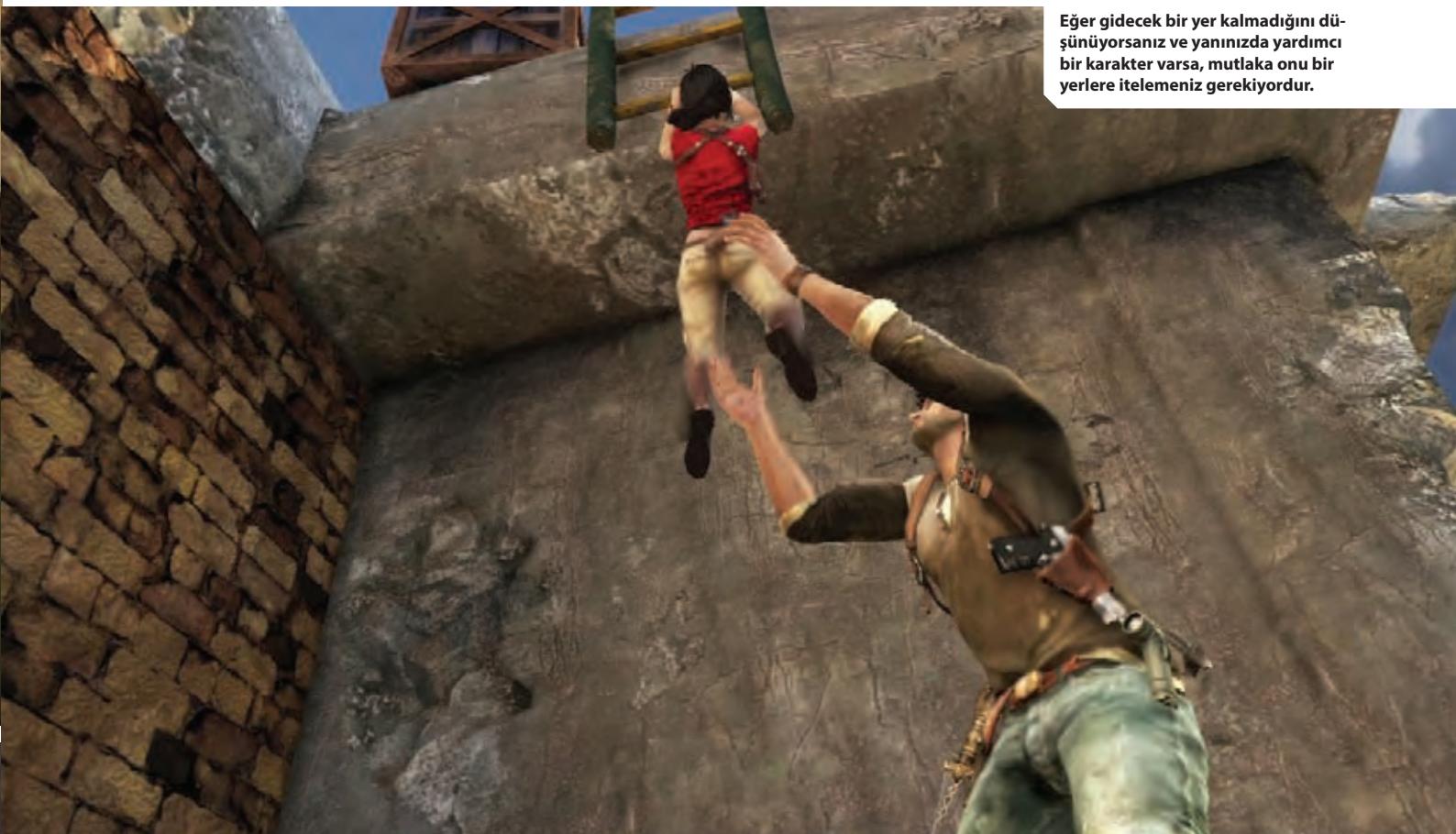
### İnsanüstü bir çaba

Büyük bir macerada yer aldığınız, uzun soluklu bir oyun Uncharted 2. Bu vesileyle de oyunun kahramanının

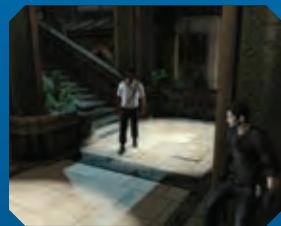
yetenekli, cesur ve güçlü olması gerekiyor. Tabii bu seçim, oynanışta da insanlar rahat etsin diye yapılmış biraz da. Yani Nathan bir silahıaldığında kullanmak için zaman harcasa, iki dakika tırmanmak için 15 dakika dirlense biraz saçma olurdu.

Ne var ki oyunda karşımıza çıkan, bunun tersi durumda biraz abartılı olmuş. Örneğin Nathan, 50 metre yüksekte öyle hareketler yapıyor ki... Zaten yükseklik korkum var, ellerim titreyerek oynadım. İncecir bir çantanın üzerinde ilerleyip metrelere ötedeki kayalıklara atlıyor ve şansına, buradaki bir çöküntü tek eliyle tutunup yuvarlanarak ölmekten kurtuluyor. Bunu geçtim, kocaman bir boşluğu koşarak atlayan bir kadını da tek eliyle havada yakalayıp yukarı çekmeyi başarıyor. Android olmasından şüphelenmedim Nathan'ın ama yaptığı esprilerle ne kadar insan olduğunu belli ediyordu. Anlayacağınız bu tip durumlar biraz "gerçek dışı" olmuş ama böyle olmasaydı da oyunun

Eğer gidecek bir yer kalmadığını düşünüyorsanız ve yanınızda yardımcı bir karakter varsa, mutlaka onu bir yerlere itelemeniz gerekiyor.



## BURASI İSTANBUL...



Oyunu adım attıktan sadece birkaç dakika sonra, içinde Nathan ve Chloe'nin de bulunduğu bir hückombot görülmüyor ve bu bot, hiç de yabancı olmadığını bir ülkenin karasularında ilerliyor...

Ekranda İstanbul yazısını gördüğümde bayağı şasırdım çünkü oyunun daha ilk dakikasında Türkiye'yi görmek, sanki Türk yapımı bir oyundaymışım hissiyatı uyandırdı. İstanbul'daki bir müzede soyguna giden ekip kısa sürede müze bekçileriyle karşılaşıyordu ve işte bu noktada biraz yüzüm düştü.

Müze koruması olarak adlandırılabiliriz bu silahlı adamların kafalarında yeşil birer bere vardı ve hepsi kara kuru, sakallı adamlardı. Tamam, Türk halkı bundan pek farklı değil ama bu korumalar bayağı Irak saray muhafizlerini andırıyor. Seslendirmelerinin çoğunu Türkler tarafından yapıldığı bekçiler, maalesef Türkiye'nin şu anki durumunu pek yansıtıyor ama birkaç yıl sonrasında bir habercisi olacak derecede de ieriye dönük tasarımlar...

tadi hiç çıkmazdı.

Oyunla ilgili bir diğer sıkıntım ise çatışmalarda ortaya çıktı. Vuruş hissiyatı bana pek iyi gelmedi. Bir Resident Evil 5'e baktım, bir Uncharted 2'ye ve bu konuda kazanan RE5 oldu. Vurulan düşmanların aynı animasyonla eğilip büklümleri, kafaları dışında vuruldukları yere göre tepki vermemeleri ve vurdugunuandan emin olduğunuz anlarda bile rakiplerinize bir şey olmaması, zaman zaman canımı sıkmadı değil. Fakat bu da çok büyük bir mesele değil; hatta oyunun mükemmelliğinin yanında sadece ufak bir detay.

### Gördüklerine inanamamak

Oynanış, senaryo ve görsellik... Bu üçünün tam anlamıyla iyi bir şekilde bir araya geldiği yegane oyundur herhalde Uncharted 2. (Kendi türünde.) Senaryo ve oynanışa değindiğime göre, PS3'ün

neredeyse tüm gücünü kullandıran grafiklere geldi sıra.

Şimdi yine ağızmanı salıyalık ama arkadaş, bu nasıl bir görselliktir... Modellemelerin ve kaplamaların başarısından bahsetmiyorum, mekan tasarımları ve buna uygun olarak hazırlanan detaylar öylesine fazla ki... Hiçbir mekan boş değil. Hiçbir mekan rastgele orada değil. Her yerde yaşanmışlık hissi hakim. inFamous bile yılmış şehir imajını buradaki kadar iyi verememişti. Tibet'teki yeraltı tapınağının tasarnımı ise... Bakın ikide bir sözlerim yarılmak kalıyor çünkü kelimeleri bulamıyorum. Oyunun bir saniye bile yavaşlamıyor oluşu, yanlış veya kötü kaplamaların hiçbir yerde karşınıza çıkmaması, karakterlerin eksiksiz tasarımdan dolayı bug'lara takılmaması, bunlar şapkaçı-

**Böylesine heyecanlı ve gözü dönmüş olmanın tek bir nedeni var o da hayatımda böyle bir oyun oynamamış olmam**

kartılacak güzellikler. Aslında her oyunun burlara sahip olması gerekiyor ama çoğu böylesine büyük bir özen gösterilmiyor maalesef.

8 sayfa boyunca PS3'ün en iyi oyununun tanıtımını okuduğunuñ için teşekkür ediyorum. PS3 sahibi olup da bu oyunu almamak olmaz; bunu unutmayın. Sadece bu oyunu oynamak için PS3 alıñır mı? Ona da cevabım evet. Rüyalarına kadar giren, soranlara "fanboy" kıvamında gözlerinden parıltılar saçarak bir şeyler anlatmama neden olan, ağızı açık TV ekranına bakanlığı sağlayan bu oyuna ve yapımcısı Naughty Dog'a ne kadar teşekkür etsem az olur... ■ Tuna Şentuna

### Uncharted 2: Among Thieves

- + Sürükleyici senaryo, rahat oynanış sistemi, her türlü alanda gözü çarpan özen, grafiklerdeki detay seviyesi
- Vuruş hissiyatının yeterince gerçekçi olmaması

**9,6**

**SINIRDA  
KİŞİLİK  
BOZUKLUĞU.**



BORDERLANDS



Yapım Gearbox Software  
Dağıtım 2K Games  
Tür RPG  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.borderlandsthegame.com](http://www.borderlandsthegame.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



### Biterken...

Galeyana gelip oyun-daki her yaratığı 80 kez öldürmezseniz, oyunu yaklaşık 35. seviyede bitireceksiniz. (Spoiler!) Lakin oyun burada bitmiyor; çünkü yeni oyuna, 50. seviyeye ulaşma sevdasıyla bir kez daha başlayabiliyorsunuz. Üstelik tüm silahlarınız, yetenekleriniz ve ne kazandıysanız hepsi yanınızda geliyor. Oyunda yer alan yaratıklar da seviyenize göre ayarlanıyor ve böylece aynı tadi bir kez daha alabiliyorsunuz.

**B**ir adama sordum, "Neden buradasın?" diye. Bana bakmadı bile; sadece ateş etti. Şirin bir köpek yavrusu gördüm. Bana tıslıyordu, sesindeki davetkar tonla. Başını okşamak için yanına gittim, ağını dört yöne doğru açtı, bana uzun diliyle tehditkar bir bakış attı. Vurdum onu; ağızının tam ortasından. Ve ağladım bardaktan boşanırcasına...

Serüvenim bitmemişi. Sadece yeni başlıyordu. Bir robota bu konuda neler hissettiğini sormak istedim. Yanına gittiğimde bana bakmadan birkaç cümle kurdum ve dans etmeye başladı. Asabım bozulmuştu; ona da ateş ettim. Yere düştü, ağladı. Robotların ağladığını bilmiyordum. Meğerse ağlamıyor muş, yakıt tankı delinmiş...

Yılmadım, ilerlemeye devam ettim. Gökyüzüne baktım. Masmavi rengiyle özgürlüğü anlatıyordu adeta... Bir anda gökyüzünü 10'a yakın kuş doldurdu. Göçmen kuşlar sandım onları; selam ettim havaya birkaç el ateş edip. Bir tanesi dönüp bana baktı. Sonra bir diğeri ve bir diğeri... Ardından hepsi bana doğru süzülmeye başladı. "İşte özgürlüğün yansımış!" diye nara atacaktım ki topu birden bana saldırmaya başladı. Mcburen hepsine ateş etmek zorunda kaldım. Yarısı

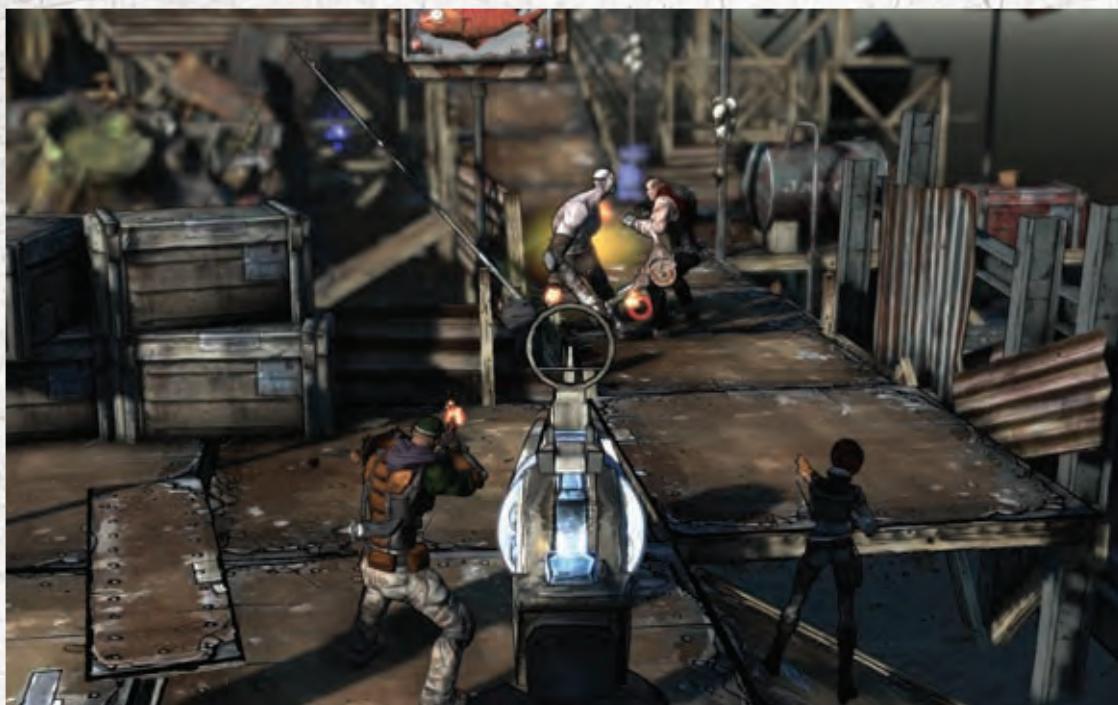


yere düştü, yarısı üstüme. İki dakika silkelendim ve arabama atlardım.

Nereye gitmem gerektiğini bilmeden sürdürüm, sürdürüm ve sürdürüm. Kimse çıkmadı önume. Ne bir kuş, ne bir böcek. Derken garip renklerin olduğu ilginç bir bölgeye geldim. Yengeç benzeri bir canlı karşıladı beni. "Selam uzayı, ben dostum!" diye espriyi patlattım. O patlamanın şiddetle yaratığın 27 adet arkadaşı da uyarıp bana baktı. Ve o an anladım ki gerçek, zaten hayallerimizde kurduğumuzun sadece tek piyeslik bir gösterisiymiş...

### En uzak nokta

Ölmek çok kolay bu oyunda. Bir bakıyorsun varsın, bir bakıyorsun kurda kuşa yem olmuşsun. Gerçek anlamda söylüyorum, elin mutasyona uğramış hayvani seni iki lokmada yutabiliyor. Bu yine iyi; gitmemen gereken bir noktaya doğru şöylede hafifçe



## İKİNCİ GÖRÜŞ

Vallahi Cem anlattı, ben dinledim, Cem anlattı ben dinledim, sonra ben de oynamadım ve oyuna hasta oldum. Uzun süredir FPS adı altında bu kadar RPG kokan ve detaylı bir oyun oynamamıştım. Oyunun cel-shade grafikleri, son Prince of Persia oyunuyla lekelenen bu görsel tarzı temize çıkarır cinsten. "Geniş" demenin hafif kalacağı silah yelpazesiyse gözlerimi yaşırttı. Hala oynuyorum!



Şenlik

bir zipla da bak o zaman ne oluyor...

Şimdi bu ziplama efektini film gibi yaşayın. Düşün ki bir adam, elinde silahıyla, atlayabileceğini sandığı bir kaya bloğuna (O neyse artık.) doğru hamle yapıyor ve tam zipladığı sırada görüntü donuyor. Adamın sesi arka planda geliyor ve diyor ki, "Fakat bundan önce size neler olduğunu anlatıyorum..." Adamın hayatı, hızla geçen görüntülerle geriye doğru sarılıyor ve hikaye en başından başlıyor.

"Kim olduğumu bilmeyorsun ama bana inanmak zorundasın." diyor gizemli bir ses. Yüzünün sadece bir kısmı gözüküryor bu kadının ve söylenenleri yapmanızı istiyor. "Kasaya, büyük bir teknoloji barındıran kasaya ulaşma-lısın." sözleriyle sizı maceranın içine çekiyor bu kadın. İsteseniz de, istemeseniz de dediklerine külak veriyor ve başlıyorsunuz Borderlands'in uçsuz bucaksız dünyasında dolanmaya.

Bir BioShock gibi hikayeye dört koldan sarılan bir oyun

değil Borderlands. Daha çok Diablo gibi, arka planda hikâyeyi işletip asıl işi oynamışa bırakın bir FPS. Ne oldu? FPS dedim, kipirdadınız değil mi yerinizde...

Yalan söyleyecek değilim, oyunu oynamadan önce içeriğinde bu denli RPG öğesinin olacağını ben de tahmin etmemiştüm. Sonuçta FPS dediğin, Serious Sam gibi koştururup adam vurdugun oluşumun adıdır. Borderlands'de ise hem adamı kafasından vuruyor, hem de tecrübe puanı kazanıyorsunuz; olacak iş değil!!

Burası bir yol ayımı arkadaşlar. Eğer FPS oynarken bir adamı vurdugunuzda üstünden puanlar dökülmesi, öldükten sonra mavi bir eşya düşürmesi ve buna sevinilmesi, X yaratıktan Y sayıda öldürmeniz gerekmesi size ters geliyorsa bu oyundan uzak durmalısınız. Şayet ki şu maddeler size çekici geldi ve RPG oyunlarıyla zaten ilgiliyseniz, o zaman

### Zindansız bir RPG, içinde araç olmayan yarış oyununa benzer

hemen yanındaki boş yere oturun zira şu oyunu oynamak birini bulamadım. (Oysa ki multiplayer pek zevkli.)

#### Silah deposu

Dört farklı karakter tipinden birini seçerek oyunu başlıyorsunuz ve -bir varsayımda bulunmam gerekirse- ilerde çıkacak olan DLC'lerde yeni sınıflar oyuna eklenecektir. Hunter, Soldier, Siren ve Berserker olarak dörde ayrılan karakter sınıflarının her biri birbirinden farklı özelliklere sahip. (Bun-

▀ Berserker'la Psycho karşı karsıya. Bu dövüşü izlemek lazım.



Silah kutuları oyunda çok fazla karşınıza çıkmıyor ve karşılaşlığınızda bir sevinç kaplıyor içinizi. Kutuyu açığınızda gördüklerinizse çoğulukla paslanmış silahlardan ibaret oluyor.



☒ “Gelmişim kaçını seviyeye, hala tabanca mı kullanıyorum?” demeyin. Tabancaları oyunun sonunda bile kullanıyor olacaksınız.



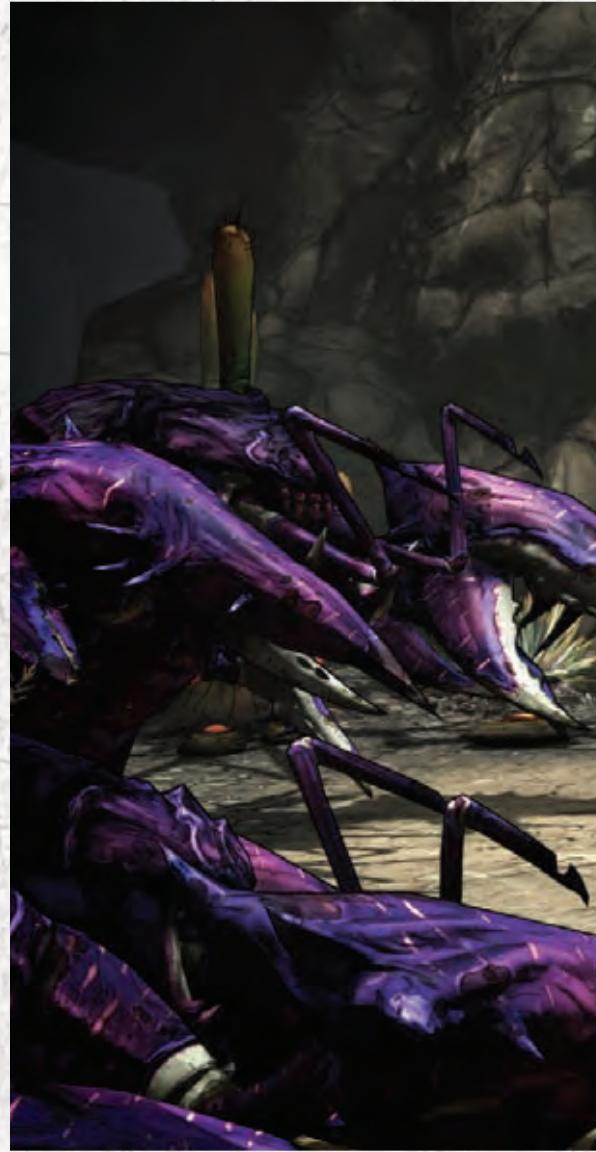
► ların ne olduğunu da bu sayfalarda bulabilirsiniz.) Kendinize uygun karakteri seçtikten sonra da Borderlands'in "cel-shade" grafikli dünyasına adım atabilirsiniz.

İlk bakışta bana da biraz ters geldi grafik stili ve bunun beni niye rahatsız ettiğini hemen anladım. Cel-shade grafik teknigini daha önce daha "hafif" oyunlarda gördüğümüz

## Yalan söyleyecek değilim, oyunu oynamadan önce içeriğinde bu denli RPG öğesinin olacağını ben de tahmin etmemiştim

için, böylesine kapsamlı bir oyunda ne işi olduğunu soruyoruz haliyle. Ayrıca sıkı RPG oyunlarının hepsi, daha "normal" grafik teknikleriyle inşa edildiğinden cel-shade yine alışılmışın dışında kalıyor. Ne var ki bu grafik tekniği oyunu hiçbir şekilde bozmamış ve hatta oyna bir karakter getirerek, ola rakiplerinin arasından sıyrılmamasını sağlamış.

Oyun, post-apokaliptik (Ne kötü çevirdim, yazarlığıma



### Alternatif

**Call of Duty 4: Modern Warfare (9,5)**  
**Fallout 3 (9,3)**  
**Marvel: Ultimate Alliance 2 (-)**



tüküreyim!) bir dönemi konu aldığı için görsellik de bu yönde şekillenmiş. Pastel tonlar, daha da pastel renklerdeki Borderlands habitatıyla (Dilimizi öldürmeye lim!) buluşmuş ve oyunun atmosferine son derece uygun bir ortam olmuşmuş.

İşte biz de bu ortamda hayatı kalmaya çalışan ve seviye atlayarak güçlenen bir karakteri canlandıryoruz. Dr. Ned'le tanışıyoruz ilk olarak; bize basit bir görev veriyor ve bunu tamamlayıp geri döndüğümüzde tecrübe puanlarıyla ödüllendiriliyoruz.

Bir şeyleri haklamak, kasa açmak ve görev tamamlamak bize hep tecrübe puanı olarak geri dönüyor; dolayısıyla Borderlands dünyasında dolanmak, yan görevleri yapmak ve her türlü gizli ögeyi bulmak gerekiyor. Bulalıım ki güçlenelim ve hikayenin zorlu kıldığı görevleri yaparken zorlanmayalım.

Madem görev dedik; bu konuda birkaç kelam edelim. Görevlerde bir çeşitlilik söz konusu ama şu ana kadar türlü oyunnarda gördüklerimizden çok da farklı

Etrafınız bu yaratıklarla  
çevrildiyse... Kurtuluş umu-  
dunuz pek olmamalı.



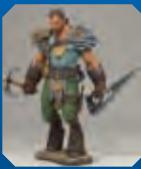
Düşmanlarınızla bu denli  
haşır neşir olacaksanız,  
üstünüzde iyi bir kalkan  
olmasına dikkat edin.





## DÖRT SİLAHSÖRLER

### Tyr Figürü Kazanın!



Sorumuzu 5 Kasım'dan itibaren doğru yanıtlayan ilk beş okurumuz, Gerekli Şeyler'den "TYR" figürü kazanacak.

**Forgotten Realms** dünyasında, Menzoberranzan bölgesinde yaşayan irkın ismi nedir?

Cevaplarınızı [level@level.com.tr](mailto:level@level.com.tr)'ye bekliyoruz.

Lütfen adresinizi yazmayı unutmayın.

Geçen ayın kazananları: Ali Bartu Şermet, Arin Berk Yıldız, Yunus Uğurlu  
Kendilerine hediyesi en kısa sürede gönderilecektir.

#### HUNTER

**Kimdir:** Sinsi taktiklerle düşmanlarını uzaktan avlayan kişiye "Hunter" denir. Hunter'lar genellikle yanlarında komodo iguanası, long island terrier veya ejder papağanı gibi egzotik hayvanlar taşırlar.

**Ne yapar:** Tüfekçi tüfeğiyle rakibini alınının çatından vurur, sonra da gider bir yere saklanır çakaaal... Hunter dediğin pis oynuyor arkadaş; bir bakıyorsun 100 metrede durmuş kurşun saydırıyor, bir bakıyorsun üstüne hayvanını salmış, sıritiyor.

**Nasıl oynar:** Sağlık puanı az olduğu için kaçak oynar. Özel yeteneği Bloodwing kuşuya düşmanının kafasını didik didik eder. Yakın dövüşe girmez, girse de çekmaz zaten.



#### SIREN

**Kimdir:** Büyücü taklidi yapan bir hırsızdır kendisi. Ayrıca hoş bir görüntüsü vardır; bu karakteri seçen insanları kız sanmak da doğal bir erkek iç güdüsüdür. Yazık bize valla...

**Ne yapar:** Ateş eder, görünmez olur, insanı sinir eder. En az Hunter kadar sinir bozucu bir karakter olabiliyor zaman zaman. Tabii ki düşmanlar için; bizim için hava hoş.

**Nasıl oynar:** Phaselock yeteneği sayesinde görünmez olabiliyor bu hoş bayan ve arkasından yaklaştığı düşmanlara dört kat fazla zarar verebiliyor. Ondan sonra da biraz savunmasız kalıyor tabii ki, dikkat etmek lazım.



#### SOLDIER

**Kimdir:** Marcus Fenix'tir, Captain Price'tır, Serious Sam'dır... Her türlü silahı büyük bir ustalıkla kullanır, acımasızdır.

**Ne yapar:** Ateş eder, durur, yine ateş eder. Ateş etmediği zamanlarda bir yerlerde enerjisini tekrar toparlamak için soluklanıyor ancak.

**Nasıl oynar:** Berserker'la birlikte ön saflarda yer alabilir. Yine de çok güçü olmadığı için düşman sayısı arttığında Scorpio Turret gücünü çalıştırmalıdır. Bu taret, ilerleyen saflarda yakındakileri iyileştirme ve cepheane sağlama gibi özellikler de sağladığı için Soldier'ı bir anda takımın gözdesi yapar.



#### BERSERKER

**Kimdir:** Arnold Schwarzenegger (Bunu bir seferde doğru yazdığımı inanamıyorum!) veya hatta bir başka kaslığını arkadaşımızı Berserker'a benzetebiliriz. Güçlü olduğu kadar kanlı canlıdır da tosuncuk.

**Ne yapar:** Soldier kadar olmasa da silahlara arası bayağı iyidir; fakat iş yakın dövüşe geldiğinde Berserker'dan iyisi bulunamaz.

**Nasıl oynar:** "LFG Tank" sözcüğünün karşılığına denk geldiği için ön saflarda duvar görevi görür. Ayrıca Berserk moduna geçtiğinde hem çok hızlı bir şekilde enerjisini yeniler, hem de yumruklarıyla düşmanlarını ağlatır.





► şeyler sunulmuyor. Bir yaratık tipinden X sayıda öldürmek, "A", "B", "C" olarak işaretlenmiş düğмелere basmak, belirli bir isimdeki adamı veya yarayı öldürmek, zindana girip çiçek bulmak...

Ana görevler, genellikle hikayede yer eden karakterler tarafından veriliyor. Yan görevleri ise sağda solda bulabileceğiniz bazı karakterlerden ve "Bounty Hunt" ekranından alıyorsunuz. Bounty Hunt bölümü, bana Final Fantasy XII'de yer alan hanın içerisindeki panoya hatırlattı. FF XII'de büyük yaratıkları avlamak için panoya bakıyordu, burada da zindanları karıştırmamızı sağlayan görevler alıyoruz.

#### Zindan!

Zindansız bir RPG, içinde araç olmayan yarış oyununa benzer. Borderlands'in zemin katı bayağı büyük bir araziyi kapsıyor olsa da asıl şenlik bodrum katları, yanı zindanlarda.

Daha birkaç seviye atlasmışken ilk zindan keyfinizi yaşayacaksınız ve buraya hazırlıksız girerseniz... Aslında bir şey olmuyor; çünkü her zindanın girişinde bir kayıt noktası ve alet edevat alabileceğiniz bir kaç adet cihaz bulunuyor. Zindanın içerisinde de dilediğiniz zaman

bu noktaya geri dönüp paranızın yettiği ölçüde alışveriş yapabiliyorsunuz.

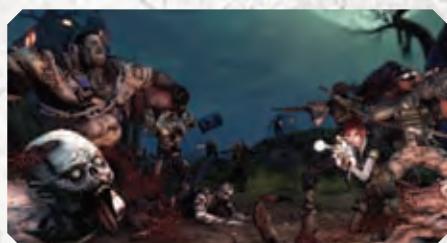
İlk zindan maceranız, birkaç güçşüz yaratıkla başlıyor ve bölüm sonu boss'ıyla sonlanıyor. İki adet zırhlı köpeğe sahip olan bu boss, deli bir mafya liderini canlandırıyor ve kesinlikle Borderlands dünyasına yaraşır bir şekilde tasarlanmış. Onu öldürdükten sonra üstünden dökülen binbir türlü eşyayı toplayıp tecrübe puanınızı almak üzere, size görevi veren kişiye dönüyorsunuz.

"Binbir türlü eşya" kelime öbeğini bilerek kullandım, orada bir mübalağa yok. Bu oyun tamamıyla eşya toplamak ve bu eşyaları kullanmak üzerine şekillenmiş. Her silah kutusunu açtığınızda içinden ne çıkacak diye meraklıyor, elinizdeki silahın daha iyisini bulup bulamayacağınızı merak ediyorsunuz. (Şayet ki etmezseniz, oyunu çıkarıp bir köşeye atıyorsunuz.)

Ve oyunda o kadar fazla silah çeşidi var ki... Her biri birbirinden farklı ve bazen tercih yapmakta çok zorlanı-

► **Borderlands'in halkı  
biraaz... Garip, evet.**

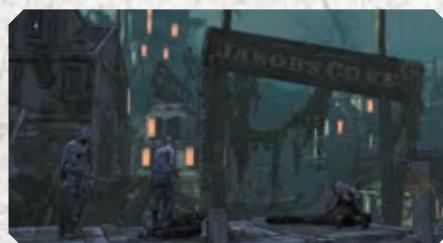
## The Zombie Island of Dr. Ned



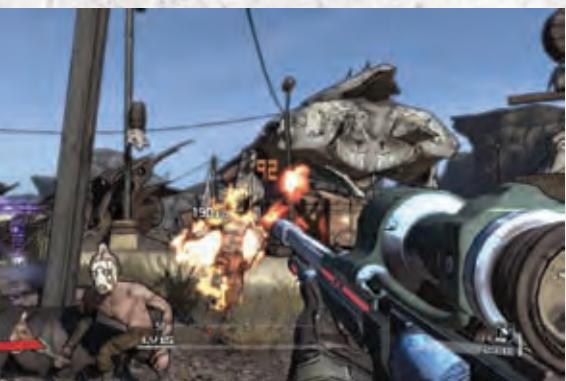
► Ne görürsünüz? Bir tarafta sizin takım, diğer tarafta zombiler. Peki bu görseli poster olarak versen duvarınıza asma misiniz? Ben asmakla kalmam, çerçevesini bile yaptrim açıkçası... Anladığımız kadaryla kanlı, eğlenceli bir aksiyonu bir hayli yüksek bir macera bu. Üstelik sadece 800 Microsoft Puanı'na veya 10\$'a! (Tüm sistemler için.)



► Bu amcamız, karşılaşacağımız fantastik zombilerden sadece bir tanesi. İndirilebilir içerikte aynı zamanda yeni görevler, mekanlar ve elbette ki toplanacak eşyalar bulunmakta. Üstelik tüm bu içeriği dört kişi oynayabiliyorsunuz!



► Jakob burada da karşımıza çıktı. (Lost'taki yetmiyorum gibi.) Konu söyle gelişiyor: Oyundan tanıdığımız Dr. Ned, birtakım deneyler yaparken koskoca Jakobs Cove halkı zombie dönüşüyor. Siz de onları eski haline getireyim derken hepsini bir bir öldürüyorsunuz. Ne anladım bu işten?



► yorsunuz. İlk başta sadece iki silah arasında geçiş yapabiliyorsunuz ama bu daha sonra dörde kadar çıkıyor. Silahlarınızdan bir tanesini otomatik tüfek, bir diğerini pompalı, ötekisini tetikçi tüfeği ve sonuncusunu da güçlü bir tabanca yapmak, sizi her durumda kurtaracak bir seçim olabilir mesela.

Silahların çeşitliliği sizi bir süre sonra sıkacakmış gibi gelse de durum hiçbir zaman böyle olmuyor. Oyunda biraz zaman geçirdikten sonra zaten neyin ne olduğunu iyice alışıyor ve yere düşen bir silahın iyi mi, kötü mü olduğunu anında anlıyorsunuz. Oyunun bu noktada son derece güzel bir özelliğidir. Ortaya çıkıyor asılnda: Bir silah yerdeyken onu almadan tüm özelliklerini görebiliyorsunuz; hatta çeşitli ibarelerle size bu silahın elinizdenkden iyi veya kötü olduğu da belirtiliyor. Bu durum multiplayer oyunlarında çok daha büyük bir anlam ihtiyaç ediyor zira dört kişi anlaşmalı oynadığınız oyunlarda, herhangi bir "loot" kuralı belirleyemediğiniz için yere düşen silahi önce kim görürse o kapıyor. Bunu niye anlatıyorum... PSN'ye veya Xbox Live'a bağlanıp da oyunu tanımadığınız adamlarla oynamayın. Millet ihtiyacı olmayan eşya bile alıyor anlamsız bir şekilde. Bilincsiz oyunculuğa hayır! (Konu nerelere geldi.)

### Roadkill

Düşünseniz, ya World of Warcraft'ta binekler olmasaydı! Kaos! Her tarafa koştur dur. Bir haftaya kalmaz oyunda adam kalmazdı. 2K Games'in binasını yıkmaların diye de firma oyuna araçlar eklemiş. "Araçlar" diyorsam, aslında bu tek tip; sadece silahları değişiyor. Uzak mesafelere gitmek için kullanabileceğiniz araç, aynı zamanda gayet sağlam bir silah görevi de görüyor. Güçsüz düşmanları bir hamlede ezbeleriyor ve üstündeki silahlı -isabet oranı düşük bir biçimde- ateş edebiliyorsunuz. Multiplayer oyunlarında da bir kişi sürücü koltوغuna oturuyor, diğeri de silahın başına.

Oyunla ilgili daha fazla bir şey anlatacak değilim; gerisini görüp tecrübe etmelisiniz. Onun yerine size biraz tavsiye vermek istedim.

Seçeceğiniz sınıf hangisi olsun, coşmayın ve temkinli hareket edin. Düşmanlarınız genellikle tek tek hareket etmiyor; bir tanesi saldırınca arkasından başkaları da geliyor.

Ölmemeye dikkat edin. Ölüm canlanmak para demek ve para da pek kolay kazanılmıyor.





Yerdeki silahları toplamayı ihmal etmeyin ve onları satmak için geri dönmeye de üşenmeyin. Ne demişti; para önemli.

Yetenek puanlarını dağıtırken çok dikkatli ol...mayın. "Olun" diyeceğimi sandınız ama bu o kadar da önemli bir konu değil zira belirli bir ücret karşılığında tüm yetenek puanı dağıtımını sıfırlayabiliyorsunuz. (Oyunun gelişmiş MMORPG'lerin birçok iyi özelliğini kullandığına şahit oluyoruz.)

"Aaa şurada ne varmış?" diye girdiğiniz mekanlarda, eğer düşmanlarınızın tepesinde bir kurukafa görürseniz, oradan hemen uzaklaşın. Aynı şekilde turuncu renkteki görevleri de yapmak için uğraşmayın; sonuç hüsrana dönüşüyor.

Başarabiliyorsanız, bu oyunu arkadaşlarınızla oynayın. Ekranı ikiye bölgerek de oynayabilirsiniz, internet üzerinden de. Oyunu arkadaşlarınızla oynarsanız, yaratıkların seviyeleri de

ona göre belirleniyor ve daha güçlü bir hale geldikleri için daha iyi eşyalar sürüyorlar.

Ve son olarak, bu oyunu alın arkadaşlar. Kesinlikle paranızın karşılığını veren bir oyun. Saatlerce oynuyorsunuz, bitmiyor. Hele ki her şeyi bulacağım diye uğraşırısanız, asla sonuna gelemiyorsunuz. Tarz ve atmosfer olarak da çok sağlam. Alın diyorum yahu! ■ **Tuna Şentuna**

### Borderlands

- + Sağlam atmosfer, RPG'cilere hitap eden eğlenceli oynanış
- Zırh seçenekleri yok, yeteneklerde çeşitliliğe gidilebilmiştir

**8,9**







## Aion

Bir MMORPG hiç bu kadar güzel görünmemiştir...

**T**anrı Aion'un yarattığı Atreia, bir zamanlar barış dolu bir yerdi. Bizim dünyamızın aksine Atreia'da, insanlar dünyanın iç tarafında yaşarlardı ve Tower of Eternity'nin işığında hayatlarına devam ederlerdi. O zamanlar ne Asmodianlar, ne de Elyolar vardı; herkes sadece insandi. Bir gün Aion, Atreia'ya Drakenları gönderdi. Güçlü, korkusuz, vahşi, acımasız Drakenlar... İnsanların onlar karşısında saklanmaktan başka yapacak bir şeyleri yoktu. Zamanla Drakenlar arasından beş, komutalarını ele aldı. Beş ejder lordu güçlerini organize edip bir ordu kurdu ve kendilerine "Balaur" ismini takti. Saldırdılar, kendilerine boyun eğmeyenleri yok etmek için

saldırdılar ama gücü olan açılıkları o kadar fazlaydı ki bununla da tatmin olmadılar ve Aion'dan sahip olduğu güçleri istediler. Onları yaratan, Atreia'nın tanrısı Aion'dan... Aion bunu reddettiğinde her şey kontrolden çıktı. Balaurlar Aion'a baş kaldırdılar, Tower of Eternity'ye saldırmak için toplandılar. Aion karşılık vermek için "Empyrean Lortları" adında 12 figür yarattı. Ve Aether'den yapılmış olan Tower of Eternity çevresinde oluşturulmuş kalkanı; insanları korumak, Atreia'ya eski günlerini geri getirmek için... Tüm güçlerin kaynağı "Aether" denilen maddeydi. Lortlar o zamana kadar



Yapım NCsoft  
Dağıtım NCsoft  
Tür MMORPG  
Platform PC  
Web uk.aiononline.com



## Türk Oyuncular

Aion'da Asmodian tarafından Gorgos, Elyo tarafından ise Spatalos sunucularında bir Türk toplaması söz konusu. Tabii ki diğer sunucularda da belirli oluşumlar var ama karakter açmayı düşünenler bu durumu aklınızın bir köşesinde bulundurun. Hah, bir de Türkçe Aion forumlarına göz atmayı unutmayın. Ben mi? Ben Gorgos'ta oynuyorum; tabii ki Asmodian olarak...

görülen her şeyden çok daha güzel ve güclüydüler. Ve savaş başladı... Bin yıl savaşları... Zamanla insanlar Aether'i kullanmayı öğrendiler, güçlendiler, "Daeva" olarak anılmaya başladilar ve lortlarla beraber savaşlara katıldılar. Artık insanlar, eskiden silahlarının işlemediği ejderleri öldürmeyi öğrenmişlerdi.

Empyrean Lortları'ndan Lort Israphel, bir gün barış yapılması gerektiğini söyledi. Savaşın amacı Balaurları yok etmek değildi. Aion'u korumak adına her şey başlamıştı. Lortlar arasında büyük bir tartışma oldu. Karanlığın efendisi Azphel, tiksindiği Balaur ile barış fikrini bir türlü içine sindiremiyordu ama en sonunda kule muhafizleri olan iki lort bunu kabul edince barış görüşmeleri başladı. Beş ejder lorduna saygı göstergesi olarak, Kulenin etrafındaki kalkan indirildi. İçeri doğru yürüyorlardı ama birden bir şey oldu ve ejder lortlarından Vitra düştü! Kargaşa başladı. Bunun üzerine Balaur, bir anda Tower of Eternity'ye saldırmaya başladı. Kulenin duvarlarını büyük pençeleriyle parçalamaya başladılar. Azphel gibi bazı lortlar savunma yapmak için Kuzeye gitti, Ariel ve onu destekleyen lortlar ise güneşe... Kule muhafizleri kuleyi tek parça halinde tutmak için çok çalışılar ama olmadı... Tower of Eternity ve Atreia ikiye ayrıldı. Kuzeye gidenler

bir daha güneşin yüzünü hiç göremediler; ciltleri karardı, pençeleri çıkmaya başladı, Asmodian oldular. Güneye gidenlerse güneşle beraber güzelleştiler, Elyo oldular.

Ama artık Atreia'nın mutluluk, huzur ve barış dolu günleri geride kaldı. Geçmişte yaşananların hiçbir değeri yok. Zaten artık kimse o günleri hatırlamıyor. Asmodianlar ve Elyolar tek bir halk oldukları, tek bir amaç ve tek bir inanç için çabaladıkları zamanları çoktan unuttular. Şimdi her iki tarafın da birbirinden nefret etmek için ayrı sebepleri var. Acımadan saldırıyor, öldürüyorlar. Artık Atreia iki parça... Suçlananlar, sebepler veya gerçekler herkese göre farklı... Ve eğer sen de Aion oynamayı düşünüyorsan tarafını seçmek zorundasın.

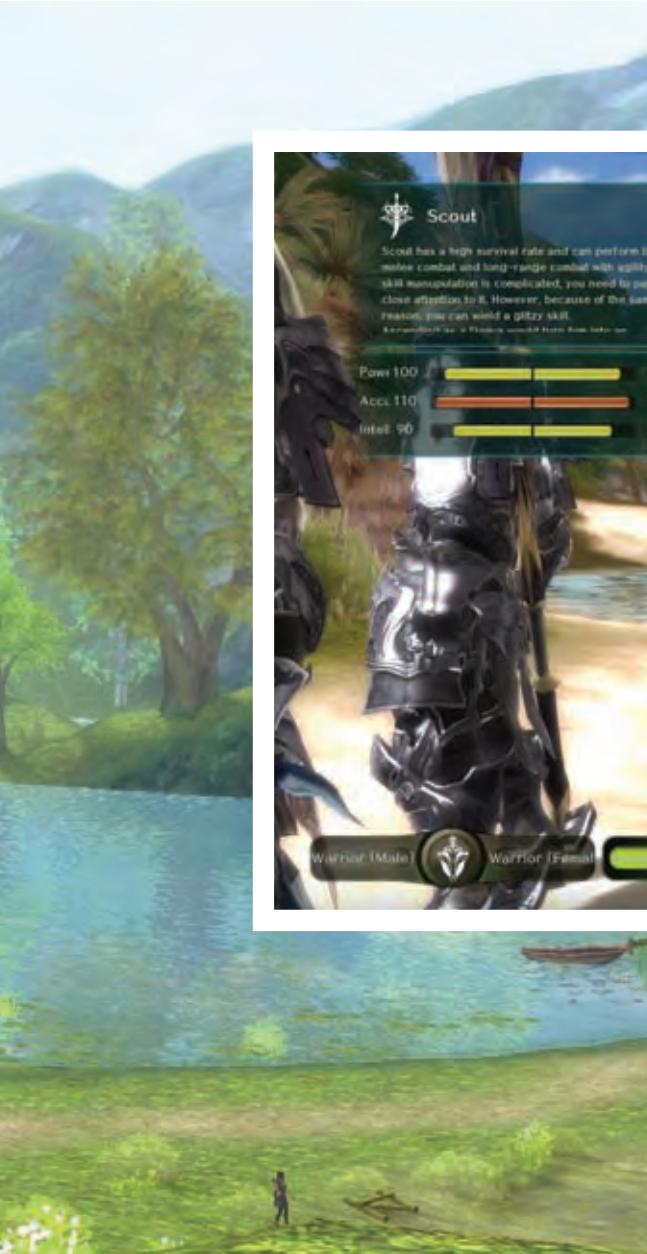
## Satış rekorları

Açıkcası Aion, olabilecek en iyi zamanda piyasaya çıktı. 3.2 yaması sonrasında WoW oyuncularının oyundan soğuduğu,



## Alternatif

**Runes of Magic** (-)  
**Warhammer Online: Age of Reckoning** (8,5)  
**World of Warcraft: Wrath of the Lich King** (9,5)



■ Karakter yaratma menüsü  
neredeysse The Sims'teki kadar  
detaylı.



herkesin yeni bir şeyler aradığı bir zamanda... Ön satışta 400.000 adet satarak dünya rekoru kırdı. Piyasaya çıktığı ilk günde üç buçuk milyon adet sattı. Aion, Blizzard'in World of Warcraft ile domine ettiği MMO piyasasına işte bu rakamlarla giriş yaptı geçtiğimiz ay. Aslında Aion dediğimiz bu güzeller güzel oyun, biz daha adını duymadığımız zamanlarda (Ki bazlarınız biliyorum ki o sunucularda da oynuyordunuz.) Kore'de piyasaya sürülmüştü ve oynamaya başlamıştı. Yani yeni bir oyun değil, aşağı yukarı bir senelik bir geçmişi var. Şu ana kadar -başa grafik olmak üzere- birçok alanda ödül de toplamış durumda.

#### Ama bir MMORPG bu kadar güzel görünemez!

NCsoft, CryENGINE ile yapmış Aion'u... Tüm içeriğinden, PvP veya craft sisteminden bahsetmeden önce buradan başlamak lazımlı sanırım konuya; çünkü kendi adına daha önce bu kadar güzel görünen bir MMORPG ile karşılaşmamıştım hiç. (Ya da Aion'a yaklaşabile尼ile...) Karakter yaratma ekranında başlıyor grafik detaylarıyla yaşayacağınız macera. Karakterin her seyine müdahale edebiliyorsunuz. Burnunun ne kadar büyük olacağından, ne kadar kalkık olacağına, omuzlarının geniş olup olmadığına, 50'ye yakın saç modelinden hangisini kullanacağına, bir renk paletinden göz, saç ve ten renginin ne olacağına ve hatta sesinin tonuna kadar akliniza gelebilecek her şeye... Yani aslında

ikiirk olmasına karşın o kadar geniş bir modifiye opsiyonu var ki bir Asmodian olarak oyunda bu karakter ekranında yaratılmış Gnome ve Dwarfların dışında, Draneilerden Orclara kadar neredeyse tüm WoWırklarını gördüm. Bazı internet sitelerinde bununla ilgili yarışmalar bile düzenleniyor; ünlülerin Aion hali adı altında... Ortaya çıkan sonuçlara mutlaka göz atmalısınız. Benzerlik karşısında gerçekten şaşırıcasınız ama emin olun ki oyuna girdiğinizde göreceğiniz grafikler siz dahada fazla şaşırtacak, göz bebeklerinizi kocaman yapacak. Karakter ve çevre detayları, büyüler ve zırhlar, her şey bekleyebileceğinizin çok daha fazlasıyla güzel... Evet, çölde yürüken kavurucu sıcağı, karların içinde koştururken buz gibi havayı ilklerinizde hissedecesiniz.

Burada akla gelen ilk soru, "Benim bilgisayarım böyle bir grafik karşısında titrer mi, gözlerinden yaşlar gelir mi?" şeklinde olabilir ama eski bir WoW oyuncusu ve dizüstü ile oyun oyna-

NCsoft, CryENGINE ile yapmış Aion'u... Tüm içeriğinden, PvP veya craft sisteminden bahsetmeden önce buradan başlamak lazımlı sanırım konuya...

yan biri olarak size şöyle bir örnek verip gönüllerinize su serpibilirim: WoW'da bazı raid'lerde fps sorunu nedeniyle minimum ayarlarda bile oyundan düşen ben, Aion'u orta düzey grafik ayarlarında herhangi bir takılma veya oyundan düşme olmadan rahat rahat oynayabiliyorum. Rahatlınız mı? Tamam, o zaman devam edebiliriz.

#### Dövdükçe dövesim geliyor!

Klasik bilgilerimizi vererek başlayalım oynanış tarafını anlatmaya... Oyunda toplama üç, oynanabilirse iki adet ırk bulunuyor. Elyolar ve Asmodianlar seçebilecekleriniz, Balaurlar ise dövibilecekleriniz. Dört farklı sınıfın birini seçiyorsunuz; Priest, Mage, Warrior ve Scout... Her sınıfın da iki alt sınıfı bulunuyor. İlk 10 level'da bu sınıflardan biri olarak hayatına ▶



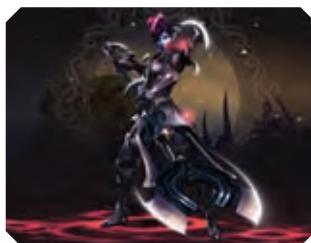
► devam ediyorsunuz, 10. level'a yükseldiğinizde sizden bir karar vermeniz isteniyor. Priest'ler ya Cleric ya da Chanter, Mage'ler Sorcerer veya Spiritmaster, Warrior'lar Templar ya da Gladiator, son olarak Scout'lar ise Assassin, olmadı Ranger olarak hayatına devam ediyor. Hepsinin farklı oynanışları, farklı büyütüleri ve özellikleri bulunuyor. Bu arada unutmadan şu zırh meselesine bir açıklık getireyim: Cloth giyen Mage dediğimiz insanlar, WoW'dan alışık olduğumuzın aksine gerçekten tülbert giyiyorlar; yani bir Sorcerer iseniz size gerçekten dokunmamaları lazım. Dört vuruşluk, bilemediniz iki vuruşluk, en fazla tek sıkımlık canınız var.

Oyunda ulaşabileceğiniz en yüksek level 50! Ama bu oyundan Kore yapımı olduğunu tekrar hatırlatmakta fayda var, yani bu 50 level pit diye bitmiyor ve emin olun ki tüm görevleri yapmak da yeterince tecrübe puanı vermiyor. Tekrarlanabilen görevler var bu anlamda; yaratıkları kesip kesip, aynı adama gidip ödülünüza alacağınız... Ya da kendinizce rahat kesebildiğiniz yaratıkların olduğu yerlerde "grind" dediğimiz işlemi gerçekleştirerek bol bol

tecrübe puanı kazanabilirsiniz. Gerçi bu konuya NCsoft bir çözüm getirmek üzere. Gelecek yeni yama ile görevlerden alınan tecrübe puanının %400 - %500 gibi çok yüksek oranlarda arttırlacağı söylüyor. NCsoft, görev tarafından oyuncuların bir anlamda elinden de tutmuyor değil. Görev içinde kesmeniz gereken yaratığın veya konuşmanız gereken zibidinin nerede olduğunu internetten aramak veya bunu gösteren bir eklentiyi bilgisayarınıza yüklemek zorunda değilsiniz. Görev yazılarının içinde kişilerin, yerlerin ve yaratıkların isimleri mavi ile işaretlenmiş durumda. Üzerine tıklayıp "Locate" tuşuna bastığınızda, haritaya çarpı koymak koşuluyla oyuncu size nereye gideceğini gösteriyor.

Dövüş sistemi için "Chain" dedikleri güzel bir sistem oluşturmuş NCsoft. Zincirleme reaksiyon gibi bir nevi... Yani bir büyüyü attıktan sonra, sadece onu attıktan sonra kullanabileceğiniz yeni bir büyü açılıyor. İlk attığınız büyünün tekrar kullanılabilir hale gelmesini (Global Cooldown) beklerken bu büyüyü kullanabiliyorsunuz.

## Sınıflar



### Warrior

"Plate" olarak adlandırdığımız en ağır ve dayanıklı zırhları giyiyorlar.

**Gladiator:** Oynaması kolay ve dayanıklı bir sınıf. DPS yapıyor, eline geçen hemen her silahı kullanabiliyor.

**Templar:** Oyunun "tank" dediğimiz sınıfı. DPS yapmaktan çok, savunma-ya ve agro üretmeye yönelik özellikle mevcut. Kalkan kullanıyor ve kolay kolay hasar görmüyor. Tipik Gladiator gibi hemen her silahı kullanabiliyor.



### Scout

Deri giyen bu arkadaşlar DPS tarafında oldukça iddialı. Gizlenebilme yetenekleri de var.

**Ranger:** Hem uzak, hem de yakın saldırı yeteneklerine sahip ama bir Ranger iseniz düşmanınızı yakınıza yaklaştırın.

**Assassin:** Deri giyiyor ve arkadan saldırıyor. Vurduğu zaman oldukça can yakıyor, dagger ve sword kullanıyor.



### Mage

"Cloth" dediğimiz bez parçasını giyiyor. Tam anlayıla bir sıkımlık canı var ama DPS konusunda çok iddialı.

**Spiritmaster:** Oyunun "Summoner"ı... Ateş, su, toprak, hava elementlerini kullanarak pet'e sahip oluyor. "DOT" dediğimiz büyülere sahip.

**Sorcerer:** Elementlere hükmenderek karşısındaki ağır hasarlar verebiliyor; ancak yakın dövüşte çok etkisiz. Ama tabii ki menzilli birçok büyüsü bulunuyor.



### Priest

Oyunun "Healer" sınıfı. "Chain" dediğimiz, "Plate"ten sonra ki en güçlü zırhı giyiyor. Staff, topuz ve kalkan kullanabiliyor.

**Cleric:** Oyunun ana "healer" sınıfı. Zırh kuvvetli ve uzak dövüşte başarılı ama tabii ki ne bir Scout, ne de bir Mage kadar DPS yapamıyor.

**Chanter:** Oyunun "Buffer" sınıfı... Çevresindekilere kısa süreli de olsa özelliklerini artıran büyüler yapabiliyor. Aynı zamanda Cleric kadar olmasa bile "heal" de atıyor.



Bir WoW'daki animasyonlara bakın bir de buradakine...

### Uçsan da, kaçsan da benimsin!

Uçuyoruz! Resmen kanatlarımız çıkyor ve uçuyoruz. Gerçi sadece bir dakika, çeşitli yükseltmelerle de en fazla iki dakika ama olsun. O kadar güzel görünüyor ki... Daeva olmamızın ardından karakterimizin sırtından kanatlar çıkyor. Uçmaya izin verilen alanlarda çıkarabildiğiniz bu kanatların rengi Elyolar'da beyaz, Asmodianlarda ise siyah ama işin görsel tarafı bir yana, bu uçma işi özellikle oyunun PvP tarafını apayıp bir boyuta taşıyor. Level 25'ten sonra oyuncuların girebildiği ve "Abyss" denilen bölgede Elyolar ve Asmodianlar havada karada birbirine giriyor. Ve tabii ki işin bu hava kısmı dengeleri de değiştirmiyor; yani bir Assassin, havada uçan bir Sorcerer'i -sözelimi- eskisi kadar kolay yakalayamıyor. Alışmak lazım tabii ki. (Şahsen ben daha alışmadım.)

Oyunun içinde PvE düşkünlərini fazlasıyla çekecek kadar macera, hikaye ve keşfedecek bir dünya olsa da, Aion ağırlıklı olarak bir PvP oyunu. Asmodian iseniz Elyo öldürecek sizin bol bol, Elyo iseniz Asmodian; başka yolu yok! Hah, bir de Balaurlar var ve onlarında kafasına kafasına vurunuz yeri geldiğince.



### Tamircı çırığı olmak istedim, onlar beni

Weaponsmith yaptılar...

Aion'un en iddialı olduğu yerlerden biri de meslek sistemi... Mesleklerde ilerlemek için topladığınız değerli materyalleri kullanmanız gereklidir. "Work Order" denilen eğitimcilerden alınan görevleri yaparak, sadece meslek satıcılarından satın alabileceğiniz materyallerle bile kendinizi geliştirebilirsiniz. Bu şekilde en yüksek seviyeye kadar mesleğinizi ilerletmeniz mümkün. Oyunda toplam sekiz adet meslek bulunuyor. Bunlardan ikisi zaten toplama (Extract) meslekleri. "Vitality" dediğimiz, yolda gördüğünüz madenleri, çiçekleri veya balıkları toparlayarak geliyor, diğeri ise havada gördüğünüz ve sadece uçarak toplayabildiğiniz Aether'leri topladıkça gelişen Extract Aether... Bunların dışında Alchemy ile iksirler yapabilir, Tailoring ile deri ve bezden kıyafetler dikebilir, Weaponsmith ile silahlarınızı hazırlayabilir, Armorsmith sayesinde kendi zırhınızı kendiniz dövebilirsiniz. Cooking malum, yemek yapmayı, Hadicrafting ise küpe ve kolye gibi aksesuarlarınızı hazırlamanıza yarıyor.

Aion'un müziksleri ve ses efektleri ise başı başına bu oyunu oynamanız için bir sebep. Tamam, belki Blizzard gibi bir orkestra ile çalışmıyor bu anlamda NCsoft ama ut, kanun ve darbuka gibi bize fazlasıyla tanıdık gelen enstrümanlardan çıkan seslerle oyunda karşılaşmak fazlasıyla şartlıdır. Ayrıca sessiz sakin giderken ve güzel güzel ambiyans müziği dinlerken, bir anda dövüşe başladığınızda bir aksiyon müziğine geçiş olması çok hoş bir ayrıntı. NCsoft sadece müzik tarafında değil, her anlamda Aion'un en küçük detayına kadar oyunu düşündüğünü gösterdi bana. Bence siz de ona bir şans verin; çünkü şu anda ondan daha iyisi yok!

■ Burak Aydoğan

### Aion

- + İnanılmaz grafikler, kanatlar ile üçüncü boyuta taşıyan PvP, Türk ezgili müziksler, dövüş sistemi
- Fazla kalabalık ve yetersiz görünen chat paneli

9,4



Yapım Piranha Bytes  
Dağıtım Deep Silver  
Tür RPG  
Platform PC, Xbox 360  
Web risen.deepsilver.com



### Tava!

Oyunda bir evin içinde bulacağınız tava sayesinde herhangi bir kamp ateşinde balık tava keyfi yapabilirsiniz! Hamsi olsaydı da "hamsi tava" diyebilseydim.

## Risen

Medeniyet düzen ile başlar, özgürlük ile büyür, kaos ile ölürlü...

**C**ok uzun zaman önce yeryüzünde nedeni bilinemeyen ve bulunamayan büyük bir karışıklık ortaya çıkar ve bu karışıklık sonucu yeryüzündeki tüm tanrılar yok olur; bir süre sonra da tropik bir ada olan Faranga Adaları'nda volkanik hareketlenmeler görülmeye başlar, bu hareketlenmeler sonucu yeraltından çeşitli harabeler yer yüzeyine çıkar. (Oyunun adı da buradan geliyor.) Bu hareketlenmeyi fark eden ve kendilerine "Inquisitors" (Araştırma yapan kimseler.) adını veren bazı insanlar, Faranga Adaları'na yelken açırlar. Sizin de kaçak olarak içinde bulunduğunuz gemi, yolculuk sırasında aniden kopan şiddetli fırtına yüzünden alabora olur. İsimsize bir kahraman yönettiğiniz Risen'da, kendinizi Bandit, Mage ve Inquisitor olmak üzere üç farklı tarafın olduğu bir adada bulursunuz. Böylece oyunumuzun hikayesi de başlar.

### Taraf olmak önemlidir!

Oyna başladığtan kısa bir süre sonra kendinize şu soruyu soruyor olmanız kuvvetle muhtemel: "Acaba hangi tarafı seçmeliyim? Kural tanımayan haydutlardan mı (Bandit), yoksa ölümcül araştırmacılarından mı (Inquisition) olmamıyım?" Karşılaştığınız ilk NPC'ler, Banditler'in doğru bir tercih olacağı yönünde sizin iktina etmeye çalışabilirler; ancak zamanla bu kararı kendi tecrübeleriniz sonucu vermeniz gerektiğini anlayacaksınız. Adadaki bu iki tarafı da amacı aynı; adaya egemen olmak. Inquisition tarafı

bunu başarabilmek için, adaya ayak basan herkesi kendi tarafına katılması konusunda baskılı altın alıyor. Banditler ise volkanik patlamalar sonucu ortaya çıkan harabeleri yağmaladıktan sonra çeşitli hazineleri ve para eder eşyaları karaborsada satarak para ile Faranga Adaları'na hakim olma düşüncesinde. Bu noktada sizin yapacağınız seçim oyunun gidişatı bakımından önem taşıyor. Öyle ki yapacağınız seçim doğrultusunda oyunun ilerleyen bölümleri şekilleniyor; böylece Risen'in güzel yanlarından biri daha (Yeniden oynanabilirlik.) ortaya çıkıyor.

### Görev yapmak hayat kurtarı!

Oyunun görev sistemi oldukça sağlam. Her ne kadar NPC'lerle olan konuşmalarınız ve bu konuşmalar sırasında kamera açları çok kötü olsa da, görevler birbiriley ahenk içinde. Oyunu geliştiren Piranha Bytes, Faranga Adaları'nın ortaçağ zamanında bulunduğu belirtiyor ve o çağda uygun silahların, kıyafetlerin ve büyülerin olduğunu söylüyor. Oyuna girdiğinizde siz de fark ediyorsunuz ki gerçekten bulduğunuz bir kılıçın diğer RPG'lerin aksine oldukça düşük hasar verme oranı var; bu da oyundaki gerçekçiliği ve zorluğu biraz olsun artırıyor. Zorluk demişken, oyuncun ortalama oynanış saatinin de 60 saat olduğunu belirtelim.



### Alternatif

Neverwinter Nights 2: SoZ (9,0)  
Gothic III: Forsaken Gods (4,0)  
Lost Odyssey (8,1)





Acaba nerede yanlış yaptım?

Risen'ı farklı kılan noktalardan bir diğeri de oyunda ahlak yapısının olmaması. Verdiğiniz kararların ya da yaptığınız hareketlerin oyuna ahlaki açıdan hiçbir olumlu ya da olumsuz etkisi yok. Sadece yapmanız gereken görevler ve bu görevlerin sonucu önemli. Risen, kararlarınızın siz ya da dünyyanızı değiştirmesine izin vermiyor. Bir başka deyişle Risen'da ahlaksızlık temel ahlak!

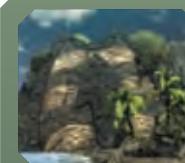
#### **İssız bir adada tek başına olmak...**

Risen, yaptığınız her bir harekete göre şekillenen bir oyun. Oyunun başlarında karşılaşacağınız bayanı orada bırakıp giderseniz, NPC'ler size karşı daha saldırgan ve soğuk bir tutum takınacak; eğer bayanı da yanınızda alısanız yine aynı NPC'ler size karşı daha sıcak olacak ve sizinle uzlaşma yollarını arayacak.

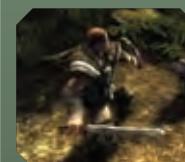
Risen'ı third person kamera açısından oynamak zaman zaman oldukça zahmetli; çünkü anı bir hareketinizde kamera bu refleksinizi yakalamakta zorlanıyor ve hatta bu tepkiyi karşılayamıyor bile. Oyun içiavaşlar ise oldukça amatörce. Mouse'un orta tuşyla silahını çekiyor ve sol tuşla da saldırıyla geçiyorsunuz. Grafiklerse orta halli Risen'da. Xbox 360 kullanıcılarının isyan ettiği kadar olmasa da, vasatın üstüne de çıkmayan grafiklere sahip bir oyun. Karakterimizin ziplaması gereken yerlerdeyse insanın o an oyunu kapatası geliyor açıkçası. MS-DOS oyunlarından kalma ziplama animasyonu oldukça gülünç olmuş.

Oyun ekranında gerçekliği baltalamamak adına küçük bir haritanın olmaması hoş karşılanabilir belki; ancak haritayı açtığınızda da bu kadar karışık bir durumda kalmak can sıkıcı bir unsur. Nerede olduğunuzu bulmak, nerede görev veren NPC'ler olduğunu görmek ya da hangi görev üzerinde olduğunuzu anlamak Risen'da tam bir işkence. Görev yapmak yerine Faranga Adaları'nı keşfetmeye niyetliler içinse bu durum pek de sorun olmayacağındır. RPG'lerin temelini oluşturan level ve meslek sistemi ise Risen'da biraz acılı işliyor. Özellikle level atlama meselesi sizi oldukça ugraştıracaktır; çünkü oyunda level atlamak çok da hızlı gerçekleşen bir olgu değil ne yazık ki. Ayrıca level atlaklığa öğrenmeniz gereken -kılıç ve büyür kullanımı gibi- yeni yetenekler ortaya çıkıyor ki bunları öğrenmek için de altın gerekiyor

#### **OYUNDAN ENSTANTANELER**



İste her şeyin başladığı yer! Bu tropik adadaki maceranıza başlamaya hazır mısınız? Faranga Adaları'nın gizemini keşfedin, karakterinizi geliştirin ve birbirinden tehlikeli yaratıklarla ölüm kalım savaşı verin!



Risen'da kılıç - kalkan kombinasyonu yapabileceğiniz gibi, çift elle kullanılabilen silahlar da tercih edebiliyorsunuz; ancak bu silahlarla savunma yönünüzün bir hayli düşeceğini de unutmayın.



Nargile keyfi, sadece Doğu medeniyetlerinde değil Faranga Adaları'nda da varmış! İyi, güzel de arkadaşım, düzgün bir yere otursaydın keşke. Kapının girişine olmuş mu hiç?!



ve Risen'da altın bulmak, çölde su bulmakla eşdeğer. Varın gerisini siz düşünün.

Sonuç olarak Risen, oldukça emek ve zaman isteyen sıkı bir RPG. Türün hayranı değilseniz Risen'ı oldukça yavaş ilerleyen ve sıkıcı bir oyun olarak görebilirsiniz. RPG hayranlarınıza arşivlerinde bulundurmaları gereken bir oyun olmuş. Hepinizin bu issız ve gizemli adada bol maceralar dileriz.

■ **Kudret Bilen**

#### **Risen**

- + 60 saatlı oyun süresi, oyunun gidişatının sizin hareketlerinize göre şekillenmesi
- Orta seviye grafikler, türe yabancı oyuncular için oldukça yavaş ve karışık oyun yapısı

**7,0**



Yapım Visual Concepts  
Dağıtım 2K Sports  
Tür Spor  
Platform PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP  
Web [www.2ksports.com/games/nba2k10](http://www.2ksports.com/games/nba2k10)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



Yapım EA Sports  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür Spor  
Platform PS3, Xbox 360  
Web [nba-live.easports.com](http://nba-live.easports.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat





## NBA 2K10



Son şampiyondan iddialı başlangıç!

**2** K Sports'un EA Sports'tan yıllar önce aldığı liderlik, bu yıla kadar son sırat devam etti.

Üstelik NBA 2K serisinin PC platformunda taşıınması, yapımcıların hakimiyet konusundaki iddiasını bir kez daha ortaya koydu. Önceki oyun olan NBA 2K9'u uzun süre PC başında oynadım, üstelik Chicago Bulls ile bir sezona da başladım, hatta bu sezona LEVEL Online'a eklediğim mini bir siteyle sizlere de sundum ama ne işten, ne de güçten zaman bulamayarak sezoni yarımbıraktım. Bu seneye her

maçın 48 dakika olacağı koca bir sezonu bitirme konusunda daha iddiyalım. Tabii ki bunun için çok iyi bir slider setine ihtiyacım var. NBA 2K9'da iyi bir set bulmak için aylarca testler yaptığımı göz önüne alırsam, bu yıl da beni uzun bir sürecin beklediğinin farkındayım; çünkü NBA 2K10'un standart, bir diğer deyişle varsayılan ayarları çok fazla basket olmasına neden oluyor. Öyle ki Toronto Raptors'ın %72 ile şut attığı bir maç oynadım ve maçı kaybetmek beni bir hayli kızdırdı!

MAÇ ÖNCESİ > GÖRSELLİK > OYNANIŞ SİSTEMİ > SAHA DİŞİ > SON PERİYOT

## NBA Live 10

Bu sezon da mı hayal kırıklığı...

**A** çıkcısı NBA 2K serisiyle tanıştığım günden beri NBA Live serisini pek bir ihmal ettim. Tabii ki bu konuda tek suçlu ben değilim; EA Sports da payına düşeni yapmadı ve NBA Live'i PC platformundan da çekerek küçülmeye gitti. Üstelik serinin gerçekçiliği de her geçen yıl biraz daha düştü ama buna rağmen NBA Live 09 ile olumlu bir adım atıldığına söylemem gerekiyor. Bu yılda geçen yıldan gelen umutlarla NBA Live 10'a şans tanımak istedim ve ilk

olarak oyunun demosunu test ettim. Demoda gördüklerimse beni zaman zaman olumlu, zaman zaman olumsuz yönde düşüncelere boğdu. Oyun için tam da "bu kez olmuş" diyecekken bir olumsuzlukla, bir başka anda "rezalet" derken etkileyici bir şeyle karşılaşıyorum. Bu sürekli gelip gitmelerden sonrasında NBA Live 10'u çok daha konsantre ve uzun süre oynamam gerektiğini anladım. Sonuç mu? Oyunun ve yeni özelliklerin test edildiği bir sürü maç ve... ▶

Howard'ın "hayvani" fiziği, pota altından oynayanlar için büyük bir avantaj.



► NBA 2K serisinin grafik kalitesi, seri yeni nesil platformlara geçtiği günden beri oldukça iyiydi zaten. Bu yıl da grafik departmanını boş geçmeyen ekip, oyuncular üzerinde birçok rötuş yapmış. Yakın çekimlerde göze çarpan ilk özellik oyuncuların dirsek kıvrımları ve şişkin damalarının ortaya çıkarılması ve böylece daha gerçekçi birer görünümü kavuşmaları. Formaların ve filenin salınımı gibi ince detaylar aynen korunurken, topun fizигindeki mükemmelliği de bir nebze olsun bozmadılar. Şutlarda topun elden çıkışından tutun da, panya ve çember ile etkileşimine kadar her şey mükemmel. Zaten NBA 2K serisini NBA Live serisine göre daha değerli kılan en

önemli unsurlardan biri de bu yillardır. Öte yandan NBA 2K10'da görsel problemler de yok değil. Örneğin; geçen yıldı versiyonda da yer alan ara sahnelerde frame-rate problemi olduğu yerde duruyor. Tamam, bunu görmezden gelelim ama zaman zaman tuhaf problemler de ortaya çıkıyor. Topu olduğu yerde sektörken iki adım geriye işinlanan, nadiren de olsa top sürerken titreyen ve yüreklere hızından koşu hızına "küt" diye geçen oyuncular gördüm. Geçen yıl yoktu bunlar yahu, nereden çıktı şimdidi?! Neyse... Öte yandan 2K Sports, mevcut frame-rate problemi ve bu problemden kaynaklı diğer sorunlar için bir yama hazırlığında olduğunu açıkladı.



Her yıl olduğu gibi bu yılda görselliğinden ziyade oynanışına konsantr olmak istedigim NBA Live serisi, yeni oyunda inişli çıkışlı bir grafik çiziyor görsel anlamda. Öncelikle NBA Live 10'daki animasyonların NBA 2K10'a göre daha esnek olduğu bir gerçek ama haddinden fazla esnek olması da rahatsız edici. Oyuncuların şutlara kalkarkenki hareketleri çok iyi ama neredeyse tüm oyuncuların aynı atletiklikte şuta kalkması çok saçma. (Sadece Dwight Kalska neyse değil mi... - Elif) Tamam, mesela Kobe'yi anladık ama Shaq'ın atletik bir şekilde havalandı... Gerçekten fantezi basketbol... Üstelik oyuncular bacaklarını o kadar savuruyorlar ki sanki uçaktan atılmışcasına

saçma görüntüler ortaya çıkıyor. Yine de genel anlamda NBA 2K10'a göre daha estetik bir görüntü olduğunu söyleyebiliriz.

Oyuncuların genel anlamdaki görselliğiye NBA 2K10'un yanında oldukça kötü. Öncelikle ten detayları NBA 2K10'a göre daha düşük ve nedense oyuncularda bir "plastik bebek" görüntüsü var; yanı parlamları ve pürüzsüz görünümler çok kötü. Ayrıca ten rengi en koyu oyuncular bile bu nedenlerle -neredeyse- beyazmış gibi görünüyor ki bu da çok saçma. Öte yandan birbirini savunan ve iten - kakan oyuncuların, zaman zaman birbirlerinin içinden geçmesi, en azından kolunu - bacağını geçirebilmesi de...



Serinin en beğendigim yönlerinden biri de takımın hâkimiyet ve istedigim basketbolu sahaya yansıtabilmek. Özellikle ikili oyunların çok iyi işlediği (Zaman zaman oyunu da kolaylaştırabiliyor tabii ki.) taktik seçenekleri, yeni oyunda da aynen korunmuş. Ayrıca maç sırasında verilebilen hızlı taktik sistemi de aynen muhafaza edilmiş; böylece maçı bir an olsun durdurmadan takımın hükmütmek, yapay zeka kontrolündeki takım arkadaşlarından yardım almak ve maçı kazanmak için mümkün olan her şeyi yapmak mümkün. Tabii ki/molalarda takımına daha detaylı taktikler verebilir, özellikle rakip takımını inceleyerek kararlar alabiliriz.

Oyunun maç motoruya geçen yıla göre az da

olsa geliştirilmiş. Özellikle de animasyonların birbirine olan bağlantısındaki başarı, maçın akışında herhangi bir problem yaşanmamasını sağlıyor. (Az önce söylediğim birkaç hata dışında.) Tabii ki şut animasyonlarının daha zengin olmasını dilerdim ama çok da şikayetçi değilim.

NBA 2K10'daki tek şikayetim mevcut slider ayarlarının oynanışı gerçekçilikten uzaklaştırması. Özellikle şut yüzdeğerinin haddinden fazla olması, zayıf bir takımın karşı oyarken bile çok sayı yemenize ya da zorlu bir rakibe karşı oynarken çok fazla sayı bulmanıza neden olabilir. Bu konuda yapımcılardan umudu kestim, umudumu tamamen oyunculara bağladım. (2K Share özelliği sayesinde en beğenilen setleri görmek, hatta indirmek mümkün.)

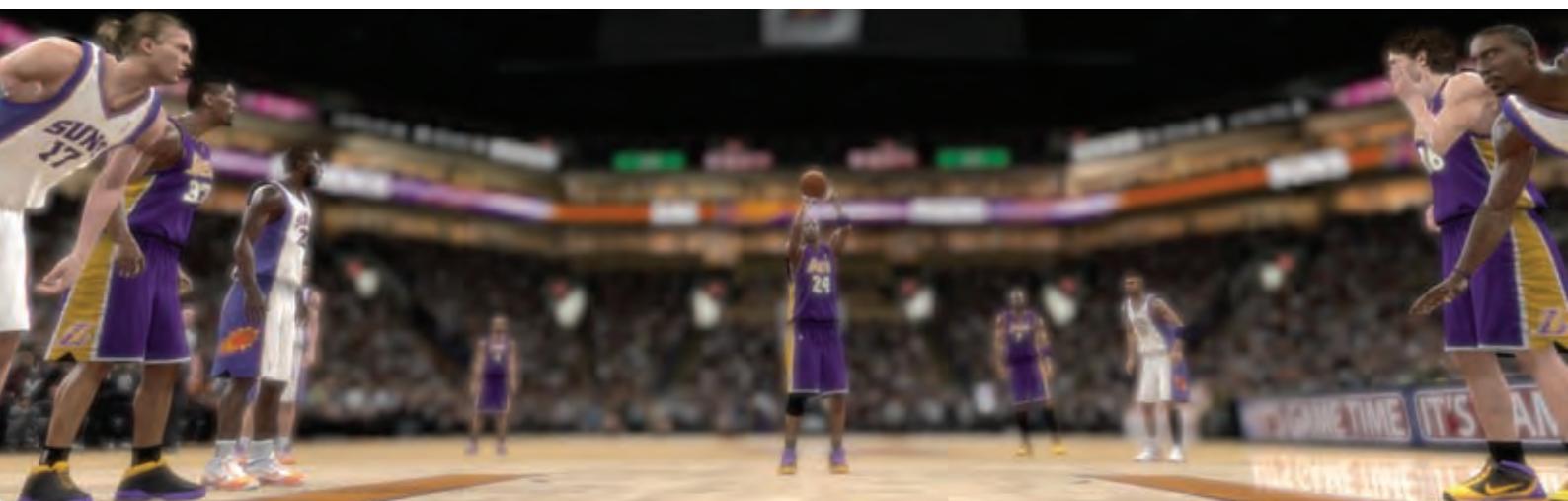
MAÇ ÖNCESİ > GÖRSELLİK > OYNANIŞ SİSTEMİ > SAYI RİSİ > SON PERİYOT



Görsel açıdan beni tam anlamıyla memnun edemeyen NBA Live 10, oynanış sistemi konusundaysa önemli adımlar atmış seri adına. Öncelikle DNA oyunının ön plana çıktı oynanışta, takımındaki oyuncuların birbirine uyumuna fazlasıyla dikkat etmemiz gerekiyor. "Takım kimyası" söyleminin üzerine giden EA Sports, her bir oyuncuya özel DNA verileri hazırlamış ve farklı DNA'lara sahip oyuncuların bir araya getirdiği takımlar için de bu farklılıkların etkilerini ön plana çıkarmış. Aynı takıma hem Stephen Jackson, hem Ron Artest, hem Tyson Chandler, hem de Anderson Varejao gibi isimleri dahil ederseniz... Bir dakika! Aslında isyankar yönleriyle mükemmel bir takım olabilir! (Günlük ve güncel DNA

verilerini EA Sports sunucularından temin etmek mümkün.)

Hem sol, hem de sağ stick kombinasyonu ile top sürmenin oldukça eğlenceli hale geldiği NBA Live 10'daki en önemli yeniliklerden birisi pas sistemindeki Freestyle Passing opsyonu. Bu sistem sayesinde Icon Passing'e göre hamle sayısı azalıyor ve sadece L2 / LT tuşuna basılı tutarak stick ile belirttiğimiz yöndeği takım arkadaşımıza pas verebiliyoruz. Tabii ki Icon Passing sistemi de ortadan kaldırılmış ve tercih oyuncuya bırakılmış. Öte yandan pick & roll üzerinde duran yapımcılar, hakemlerin faullü perdelere göz yumaması konusunda da düzenlemeye gitmişler. ▶

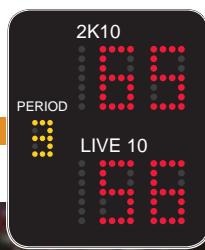


■ NBA 2K10'un kapak yıldızı Kobe ile sayı bulmak hiç de zor değil.

► NBA 2K9'da yer alan tüm modlar NBA 2K10'da da mevcut. Modlardan geliştirme adına nasibini alansa her yıl olduğu gibi Association. İstediğimiz bir NBA takımına tam anlamıyla hakim olabildiğimiz bu mod, diğer modların yanında oldukça fazla zaman ayrılmazı ve kafa patlatılması gereken seçenek olarak ön plana çıkarıyor. Association'a bir takım seçerek başlıyor ve ilk olarak takım üzerindeki kontrol şemamızı belirliyoruz. Bir NBA takımında kontrol edilebilecek o kadar çok kalem var ki bazlarını yapay zekaya bırakmak en iyi tercih olacaktır. Sonraki aşamaya takımındaki oyunculara dağıtabileceğimiz roller. Bu noktada verelecek kararlar, takımın geleceği ve oyuncuların memnuniyeti açısından önem

teşkil ediyor. Gerekli ayarlamaları yaptıktan sonra tam anlamıyla bir NBA takımı patronu olarak takımını yönetiyor, kadroyu şekillendiriyor ve maçları kazanarak şampiyonluk kovalıyoruz.

Oyundaki diğer modlardan en ilgi çekici olanıysa yıldızları sokaklara taşıyan NBA Blacktop. Bu mod altın-daki başlıklardan Dunk Contest'i seçerek görkemli bir smaç yarışmasında sahanın tozunu atmaya çalışıyoruz. Bu modda yenisez önce Dunk School'a gitmenizi ve smaçların nasıl basılacağını öğrenmenizi tavsiye ederim. Seriye yeni eklenen NBA Today sayesindeyse gerçek NBA maçlarının gün gün oynama şansınız oluyor.



MAÇ ÖNCESİ > GÖRSELLİK > OYNANIŞ SİSTEMİ > SAHA DİŞİ > SON PERİYOT

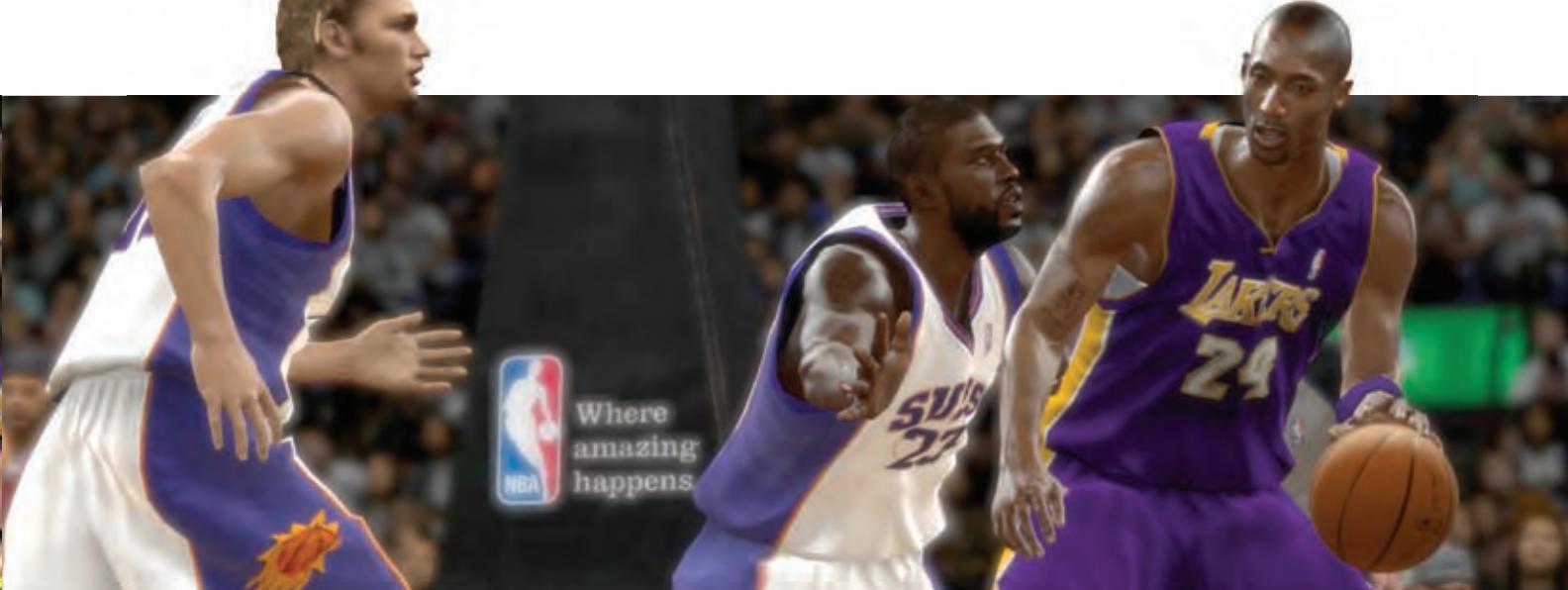


Yeni sezonda da NBA Live'in modları, NBA 2K'nın geniş yelpazesinin yanına yavan kalmıyor. EA Sports'un tüm yoğunluğunu Dynasty'ye vermesi, daha fazla mod üzerinde çalışılması için zaman kalmamasına neden olmuş anlaşılan. Dynasty Mode'da, seçeceğimiz bir takımın patronu oluyor ve takımımızı istedigimiz şekilde yönetiyoruz. Bu modda oyuncu takası, kontratlar, maçlar, teknik kadro düzenlemeleri ve antrenmanlar gibi birçok seçenek yer alıyor. Her şey bir yana, antrenman sistemiyle çok eğlendim doğrusu. Antrenman salonunda boş boş gezen oyunculardan biriyle koçun yanına gitmek, sonra da ondan yapmak istedigimiz antrenmanı talep etmek, sonrasında da verilen hedefe ulaşmak için çaba sarf etmek oldukça eğlenceli.

Üstelik antrenmanların etkileri oyuncular üzerinde anında fark edilebiliyor.

Veritabanında milli takımları da barındıran NBA Live 10, FIBA World Championship sayesinde bize dünya şampiyonasına katılma şansı da tanıyor. Belki de son turnuvayı beklenmedik şekilde kötü bir yerde noktalayan basketbol milli takımımızı zirveye taşıyacak kişi siz olabilirsiniz.

Benim en eğlenceli bulduğum mod ise Fantasy Teams. Bu modda istedigimiz oyunculardan kurulu iki takımı karşı karşıya getirebiliyoruz. Steve Nash, Kobe Bryant, LeBron James, Kevin Garnett ve Yao Ming olmasını Chicago Bulls formasıyla United Center'da görmek... Böyle bir şey de Shaq'ın atletik hareketleri gibi ancak fantezi olabilir.



Bu yıla kadar üzerine titredigim NBA 2K serisi, NBA 2K10 ile bir kez daha çitayı yukarıya taşıyor ama ufak tefek detaylar yüzünden "kusursuz" sıfatına yine ulaşamıyor. Görülsel açıdan rakibinin kat kat üstünde olan, bu yıldı salon atmosferi hamlesiyle maçların çok daha keyifli geçmesini sağlayan NBA 2K10, mevcut slider setiyle sıkıcı hale gelebiliyor. Tabii ki bu durumun üstesinden gelinebilir ama herkesin de bu kadar detayla uğraşacak sabrı yok. Öte yandan saha içi detayları konusunda önemli geliştirmeler yapıldığını söylemek güç; özellikle de geçen yıldı frame-rate probleminin üzerine gidilmemiş olması, görmezden gelinen bir hata olarak öne çıkıyor. Oynanış konusundaysa NBA 2K10'a kusur bulmak güç, az saydaki tuhaflıklar dışında. Ayrıca NBA 2K10: Draft Combine mini oyununda yarattığımız

oyuncumuzu NBA 2K10'a aktarabilmek ve tek bir oyuncuya kontrol edebilmek eğlenceli. Mini oyunu almayanlar da My Player moduna girerek işe sıfırdan başlayabilirler. Sonuçta eksileri ve artıları ile bir kez daha rakibini deviren NBA 2K, 2009 - 2010 sezonunda da basketbol severleri ekran başına kilitleyecek. PC sahiblerinin tek seçeneği olması da 2K Sports adına önemli bir avantaj.

#### NBA 2K10

- + Yeni animasyonlar, My Player modu, salon atmosferi
- Gerçekçiliği azaltan "varsayılan" slider ayarları, ufak tefek animasyon hataları, problemlü online modu

8,5

MAÇ ÖNCESİ > GÖRSELLİK > OYNANIŞ SİSTEMİ > SAHA DIŞI > SON PERİYOT



FIFA 10 ve NBA Live 10'un yeni nesil konsol versiyonlarıyla gördüğüm andan itibaren EA Sports'un bir atılım gerçekleştirdiğini düşünmüştüm ama bu konuda NBA Live 10 beni yanılttı maalesef. Oyuna söyle bir bakınca her şey güzel görünüyor ama detaya inildiğinde oyuncuların dezavantajları ortaya çıkıyor. Öncelikle oyuncuların plastik bebek gibi görünmesi gözbebek, animasyon zenginliği bunu örtebiliyor. Fantasy Teams gibi renkli bir modun getirdikleriniye mod sayısının az olması gölgeliyor. Sonuçta güzel bir sunum, başarılı bir giriş ama maçı kazanmaya yetmeyecek bir performans. NBA Live 10'un en önemli silahıysa oyuna yeni eklenen Dynamic Season. Bu yenilik sayesinde NBA takımlarının

gerçek hayatı performansını oyuna taşııp kendimizi gerçekliğe karşı test etme şansımız var. Peki bu, NBA Live 10'u bir yerlere getirmek için yeterli mi? Maalesef. Sonuçta saha dışında gayet iyi ama saha içinde problemli bir oyun olmuş NBA Live 10. Yine de farklı bir tat arayanları kendine has yapısıyla memnun edebilecek bir oyun var karşımızda.

#### NBA Live 10

- + Detaylı DNA sistemi, Freestyle Passing sistemi
- Plastik görünümlü oyuncular, başarısız top fiziği

7,5

Şefik Akkoç



Fizik kuralı: Ayağı parçalanın dev robot düşer.



**Yapım** Krome Studios  
**Dağıtım** LucasArts  
**Tür Aksiyon**  
Platform PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP, Wii, DS  
Web [www.lucasarts.com/games/theclonewars\\_republicheroes/](http://www.lucasarts.com/games/theclonewars_republicheroes/)  
Türkiye Dağıtıcı Aral İthalat



### Görmez Olaydım

Gelmişiz HD çağına, neden oyunun PC, PS3 ve Xbox 360 versiyonlarını PS2 görüntüsünde, PS2 versiyonunu da PSOne klasmanında hazırlıyorsun ki? Elinde adam mı yok, heves mi yok... Bunlar bizi ilgilendirmez zaten, biz gördüğümüz ilgileniriz ve gördüklerimiz, içinde bulunduğuımız çağın standartlarından çok uzakta...

## Star Wars: The Clone Wars Republic Heroes

Çağlar öncesine ait bir Yıldız Savaşları oyunu bulundu!

**A**yıp artık ama ya! Şu güzelim evreni küçük oyunlarına alet etmeyin be kardeşim. Agresif tavırlar sergiletmeyin şu güzel Pazar gününden. (Şortla dışarı çıktım, o derece iyi bir havaydı.)

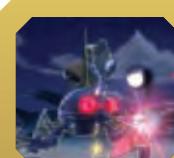
Küçük yaşındaki oyuncular için oyun hazırlamak çok güzel bir düşünce ama "Nasıl olsa anlamazlar yae, salsa gitsin hacı!" şeklinde ağızı kaydırarak yapılan söylemlerle oyun hazırlanmaz, hazırlanırsa ona göre davranışım ben de!

### Ruh yok, ruh!

Star Wars: The Clone Wars'un televizyon dizisinin oyunu olarak nitelendiriyorum bu oyunu ve dahası söylemek istemiyorum. Bir Jedi'ları, bir Clone Trooper'ları alıp ortalık koşturduğumuz ve önlüğümze geleni vurdduğumuz bir oyun cuk sonucu. Küçümsüyorum evet, çünkü hiçbir şey mi zekvi olmaz bir oyunda ya!

Üç ana bölüme ayrılmış olan oyunda tanesi 10 dakika süren görevleri yerine getirip getirip duruyoruz ve bunlardan sadece üç tanesini yapmak bile yetiyor. Jedi'ların işin kılıçlarıyla droid kovalamak ve Clone Trooper'larla bomba atıp lazer silahıyla ateş etmek o kadar çabuk monotonlaşır ki kutucuktan bahsettiğim android kullanımı bile durumu kurtaramıyor. Senaryo zaten çok zayıf, o konuya girmiyorum. Oynanış da sıkıcı. Eh, geriye grafiksel anlamda bir şey de

### BİNEK ANDROIDLER



God of War III'te Cyclops'lara binip onları sağa sola çektiğeceğiz gibi gözüüyor. Eğer GoWIII'ü beklemeye sabrınız yoksa Star Wars'da da androidlere binebilirsiniz. Evet, Jedi'lar bu oyunda androidlerin üstüne binip onları kontrol edebiliyor. Androidin tipine göre yerlere mayın döşeyebiliyor, lazer silahlarını kullanabiliyor ve bu makineleri çeşitli bulmacaları çözmek için kullanabiliyorsunuz. Bulmaca çözme işi biraz can sıkıcı olsa da düşmanlara karşı etkili olduklarını söyleyebilirim.

kalmadığına göre, bu oyunu oynamak için bir sebebiniz kalmıyor.

Daha kötüsü, oyuna eklenen platform öğeleri o kadar iç karartıcı ki... Ancak belirli yerlerden atlayıp ziplayabildiğimiz için, o belirli alanların dışında hareket edersek direkt olarak aşağı yuvarlanıyoruz. Yoda, zavallım bize yardımcı olmak için sağıdan soldan fırlıyor ama zaten o da bir süre sonra kabak tadi veriyor.

Anladığınız üzere bu oyuna para vermeye değer. Küçük kardeşinizi memnun etmek istiyorsanız da LEGO Star Wars adında şahane bir yapıp var, onu hediye edin, mutlu olsun çocukçağız. Kimseye kabus yaşatmak istemiyorsanız, bu oyunu bu noktada bırakın ve hayatınıza devam edin. ■ **Tuna Şentuna**

### Alternatif

- LEGO Star Wars (9,2)
- Mini Ninjas (-)
- Star Wars: The Force Unleashed (7,1)

### Star Wars: The Clone Wars Republic Heroes

- + Televizyon dizisinden tanıdığımız seslendirmeler
- Rezalet oynanış sistemi, grafikler ve senaryo

**4,5**



Yapım Rockstar Leeds  
Dağıtım Rockstar Games  
Tür Aksiyon  
Platform PSP, DS  
Web [www.rockstargames.com/chinatownwars](http://www.rockstargames.com/chinatownwars)  
Türkiye Dağıtıcı Aral İthalat

## Grand Theft Auto: Chinatown Wars [PSP]

“Çin” dediğin, bir kentten fazlası mı ki?

**V**aran 1: Bu oyunun adına inatla “Chinatown Stories” diyorum. Varan 2: Bu oyuna ilk 10 dakika yabani bir hayvan gibi baktım ve... Varan 3: Meğerse oyun sahaneymiş! Fakat bazı ufak eksikliklerin olduğunu da bir gerçek.

### Minik adamlar

İlk ve ikinci GTA oyunlarını oynayan şanslı kitlenin içerisindeyiniz, bu oyuna da saniyesinde alışacaksınız. Nedeni basit; Chinatown Wars, (Bak yine Stories yazıyorum.) kuşbakışı görünüşten oynanan, ilk iki oyuncunun ruhunu barındıran ve kendisiyle dalga geçen bir oyun. GTA IV gibi ciddiyet aramayı burada; diyaloglarda ve tüm ilişkilerde esprili durumlar söz konusu.

Babası çok zengin olan Huang Lee'nin Liberty City'ye gelecek babasının yerine geçmesi konu ediliyor oyunda. “Mafyatık” birtakım durumlar yüzünden Lee'nin babası vefat ediyor ve

amcasıyla işi yürütmeye çalışıyor kahramanımız. Bunu da türlü türlü “pis işler” yaparak hallediyor. Zaten GTA'nın hiçbir oyunduda polislik oynamayorduk. (Hemen sayfayı yırtıp dergiden ayırmayın ey ebeveynler!)

Peki oyunda ne yapıyoruz? Araçlara biniyoruz, koşuyoruz, uçan tekme atıyoruz, farklı farklı silahlar bulup ortaklı dağıyoruz. Üstelik artık polislerin üstümüze yapıştırıldığı yıldızlardan kurtulmak için saklanıyoruz, direkt olarak peşimizdeki polisler ortadan kaldırıyoruz. Böylece arama seviyemiz dört yıldız olsa bile kurtulma şansımız olabiliriyor.

70'ten fazla görevin bulunduğu, yan görevlerle iyice coşan, son derece eğlenceli bir oyun olmuş Chinatown Wars. PSP'nin en iyi oyunlarından biri olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Borderlands oynamıyor olsaydım şu an bunu oynamardım. Uncharted 2 de bitti zaten. Ne güzel oyundu o da yahu...

■ Tuna Şentuna

### UMD, Dijital-e Karşı

Her görevden sonra devreyen giren otomatik kayıt, eğer oyunu UMD olarak satın alırsanız tam 17 saniye sürüyor. Bu sırada içeri gidip bir şeyler atıştırabilirsiniz. Normal kayıt da 10 saniye... Lakin oyunu PSN'den dijital olarak indirirseniz, otomatik kayıt sadece birkaç saniye sürüyor ve normal kayıt da tam bir saniyede tamamlanıyor. Kahrolsun UMD! (Yok canım; kutulu oyunun keyfi bir başka.)



### Alternatif

Grand Theft Auto: Liberty City Stories (-)  
Marvel Ultimate Alliance (-)  
Pursuit Force: Extreme Justice (8,0)

### Grand Theft Auto: Chinatown Wars

- + Rahat oynanış, birbirinden farklı birçok görev, eski GTA ruhu
- DS'te yer alan bazı özelliklerin tuşlarla yapılmıyor olusu, biraz uyduruk olan araç kontrolü

9,1



■ Ne kadar büyük kaos, o kadar çok para, o kadar büyük şöhret.





Yapım Polyphony Digital  
Dağıtım Sony  
Tür Yarış  
Platform PSP  
Web [www.gran-turismo.com](http://www.gran-turismo.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat

Bazı pistler görsel açıdan  
gerçekten çok iyi.



### 60 fps

Polyphony Digital'ı bir açıdan tebrik etmek lazım. Adamlar gorsellik konu olduğunda kesinlikle kaliteden şaşmıyor. Zamanında PSOne için hazırladıkları aksiyon oyunu Omega Boost'ta da aynı performansı göstermişlerdi. Şimdi de PSP'deki Gran Turismo'ya bakıyor ve oyunun 60fps'de çalıştığını görüyoruz.

## Gran Turismo [PSP]

PS3 versiyonunu hazırlamak yordu tabii...

**D**

aha Need for Speed: Shift ile işim bitmemişi ki Gran Turismo geldi; hem de Shift'ten büyük bir artışı vardı: PSP'de, her zaman yanında olabilecekti!

Ne var ki bu olmadı. Gran Turismo'yú bırakın yanında taşımayı, görebileceğim bir yere bile koymadım. Bir oraya attım, bir buraya savurdum. Neden böyle yapıyordum? Yoksa yavaş yavaş aklımı mı kaçırmak üzereydim? Kendime bir kadeh şarap koydum ve şöminenin başında, yüzüm mehtaba dönük oturdum. Kafamı yavaşça koltuğa yasladım ve düşündüm. Varlığını sorguladım; bu oyun gerçekten var mıydı, yoksa Sony'nin hayallerinin denizdeki bir yansımışı mıydı...

### Bir nedenim olsa...

Geçen ay incelediğimiz Soulcalibur: Broken Destiny'de büyük bir sorun vardı: Oyunda bir hikaye modu yoktu. Dövüş oyunu için ölümcül bir eksiklik sayılmasa da bir yarış oyununda kariyer modunun olmaması demek, oyunun sonu demektir.

Gran Turismo'da 800'e yakın araç, 50 civarında pist var ama tüm bunların hiçbir anlamı yok; çünkü ehliyet sınavları (Driving Challenges olarak geçiyor adı.) dışında, birbirini takip eden hiçbir yarış modu yok! Ancak tek tek yarışlara katılıyor ve bunların sonunda para kazanıp yeni araçlar alıyorsunuz ve oyunda yapabilecekleriniz bununla sınırlı kalıyor.

Oysa ki araçların kontrolü GT4'teki kadar iyi, görsellik ta-

### Alternatif

**Burnout Dominator (-)**  
**MotorStorm: Arctic Edge (-)**  
**SEGA Rally Revo (-)**

van yapmış durumda ve bir aracı alıp ileriye taşıyabileceğiniz olanaklar da sağlanmış. Ne olurdu o tek yarışları art arda dizseniz de bir şeyler ullaştığımızı sansak...

### Dört

Kariyer modunun olmaması yetmezmiş gibi, yapay zekanızı sizi hiç sayarak pistte ilerlemesi ve oyunun Infrastructure yerine sadece Ad-Hoc ile dört kişilik oyun desteklemesi de pek kabul edilebilecek gibi değil.

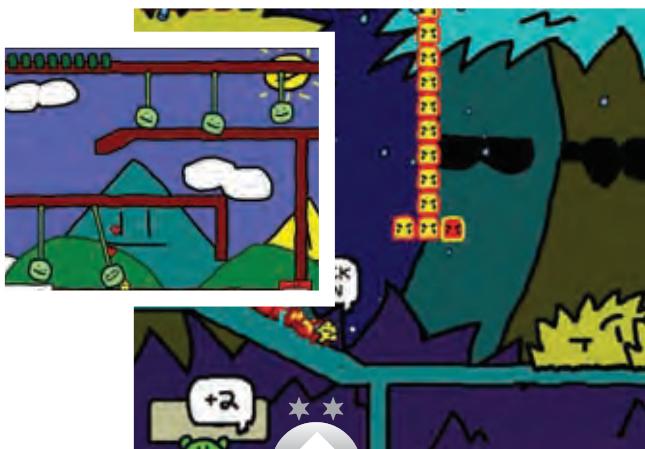
Büyük bir Gran Turismo fanatığı olsanız bile bu oyundan pek fazla zevk alacağınızı sanıyorum. Başka yarı oyularına doğru aklın, hatta son derece iyi olan MotorStorm: Arctic Edge'i tercih edin ve bu oyuna yaklaşmayın. **Tuna Şentuna**

### Gran Turismo

- + Bir ton araç, kaliteli grafikler
- Sıkıcı kariyer modu, berbat yapay zeka

**5,8**





## RunMan: Race Around the World

Koşun ama tökezlemeyin

**K**oşmak güzeldir. Hele bu fiili "parkour" şeklinde gerçekleştirirseniz, işte o zaman her şeye meydan okuyabileceğinizi hissedersiniz.

RunMan de böyle hissededen sari bir "cism". Çok hızlı koşuyor, koştukça adrenalın salgılıyor ve bu bir bar olarak resmediliyor. Ne kadar çok adrenalın, o kadar çok puan... Tabii ki düşmanları da var RunMan'ın; aynen

Mario'daki mantar benzeri yaratıklar onu durdurmaya çalışıyor ama o durmuyor ve hatta Amerikan futbolcusu gibi onlara omuz atıp ulaşması gereken noktaya hızla ilerliyor.

Kontroller ve akıcılık çok iyi sağlanmış. Bağımsız bir oyun olmasına rağmen milyon Dolarlık oyunların çuvalladığı oynamış burada yerli yerinde. ■ Tuna Şentuna

Tür Platform  
Yapım Tom Sennett & Matt Thorson  
Web [www.whatareyouwait.info](http://www.whatareyouwait.info)

8,7

## Particle

Renkler ve hayaller...

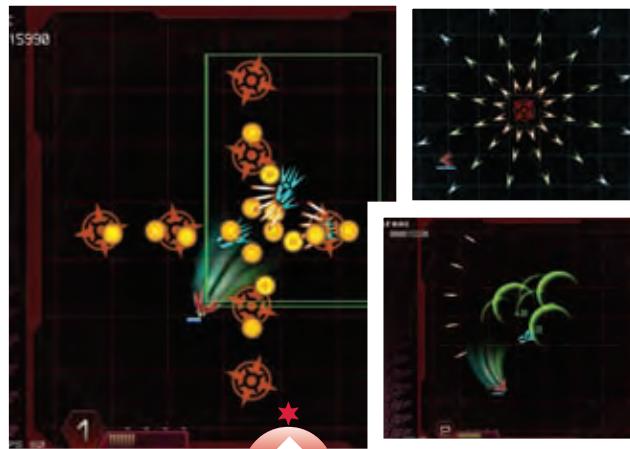
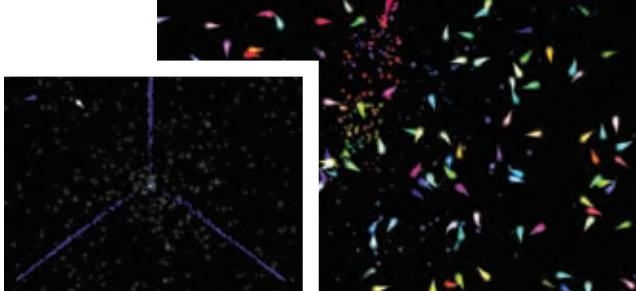
**D**eneysel oyunların çoğunda bir renk hadisesi var. Düşmanları renklere göre vuruyor, renklerde hareketler yapıyor ve renklerde kapıları açıyor.

Biz renksiz bir cismiz Particle'da. Oyunun adındaki gibi bir "parça"yız. Amacımız diğer renkli parçaların üstünden geçerek onların renklerini almak ve bu renge tepki veren kapıları açmak. İşimiz hiç kolay değil zira rengini değiştirmek gereken parçalar da, kapılar da hareketli ve zaman zaman fazlaıyla hızlı. Üstelik çoğu zaman bir renge geçiş yapmak için o renkteki birden

faza parçayı yakalamanız gerekiyor. O renkte kalma süreniz de bir hayli az olduğu için diğer parçaya son derece hızlı ulaşmanız lazımdır. Basit ve eğlenceli bir oyun Particle ama pek fazla kişinin ilgisini çekeceğini sanıyorum. Sadece oyun yapmaya hevesli insanlara bir önerim var; oyun yapımcılığına Particle gibi oyular tasarlayarak girin. Emin olun ki çok şey öğreneceksiniz... ■ Tuna Şentuna

Tür Puzzle  
Yapım flowfase  
Web [www.flowfase.com/projects.php](http://www.flowfase.com/projects.php)

7,5



## RedRive

Japon yapınca böyle oluyor...

**R**edRive adındaki bu oyunu Uzak Doğu halkın bir üyesi değil de daha batıdaki bir bağımsız oyun yapımı üretseydi, ortaya daha sönüklük ve daha saklı bir oyun çıkardı.

Elin Japon'u basmış efekti, basmış müziği, basmış renkleri ve "kare çizip bir resmi bölüm bölüm açma" oyununu çok daha eğlenceli hale getirmiştir. Bir gemiyi kontrol ediyoruz oyunda ve düşman gemilerini ortadan kaldırırmak için onları kareler, dikdörtgenler içine almayı çalışıyoruz. "Z" tuşuna basarak çizdiğimiz bu kareleri ne kadar ufak yaparsak, o kadar çok puan kazanıyoruz. İllerleyen bölümlerde düşmanlar

iyice zivanadan çıkarıyor ve ölüm yanınaşırıyor. Başarılı olmak için hızlı hareket edip öncelikle ateş gücü yüksek düşmanları temizlemelisiniz. Dikkatinizi de tam olarak vermeyi başarırısanız bayağı ilerlersiniz. Bu arada oyunun açılışında "Ayarlar" menüsü ekran'a geliyor. Bir çözünürlük seçtiğinden sonra aşağıda yer alan dört seçenek kutusundan soldakini seçip oyunu başlayacağınız. ■ Tuna Şentuna

Tür Aksyon  
Yapım RebRank  
Web [www.rebrank.org/products/redrive](http://www.rebrank.org/products/redrive)

8,2

## Bullet Candy Perfect

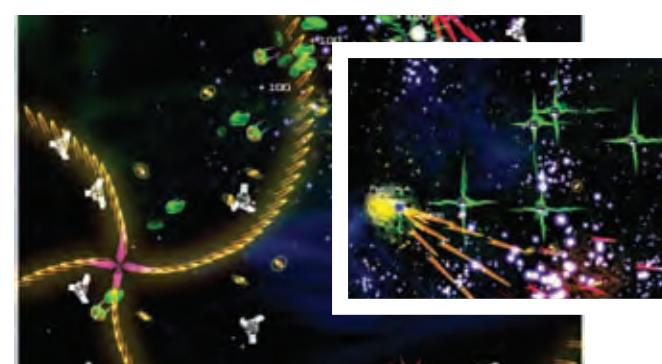
Ateş edin, edin ve etmeye devam edin

**T**ıryan vardi zamanında. Ne güzel bir shoot'em up'tı. O oyunu birlikte "shoot'em up" sözcüğünü gördüğüm her noktada heyecanlandım ama baktım, altın gibi cisimler ortada yüzüyor. Hepsiğini topladığım anda ise tüm düşmanlar hasetinden ortadan ikiye böldüñ ve bölüm bir anda sonlandı. İşte o zaman anladım ki bu altınları toplamak iyi bir şey...

Birkaz bölümden sonra oyun tekrar etmeye başlıyor. Haberiniz olsun. ■ Tuna Şentuna

Tür Shoot'em Up  
Yapım Charlie's Games  
Web [www.charliesgames.com](http://www.charliesgames.com)

7,1





# İÇİMDEKİ ŞEYTAN

(Başka bir deyişle; HASAN vs. HASAN: Rezale'n't Evil)

# HASAN BAŞARAN

## HASAN DİYOR Kİ

Resident Evil, kendi adıyla özdeşleşmiş olan "survival horror" çizgisinden her geçen yıl biraz daha uzaklaşıyor. RE 5'te korkutucu denebilecek tek şey işlevsiz, kifayetsiz kontrol mekanizması. Artık iyiden iyiye kabab tadi vermeye başlayan, hantal oyun arabirimini de cabası. RE 5 kesinlikle serideki en zayıf halka. Bakmayın siz Hasan'a!

## HASAN DİYOR Kİ

Resident Evil 5, seriyi ilk oyundan beri takip edenler için leziz yeniliklerle birlikte geldi. Her şeyden önce grafikler hiç olmadığı kadar gerçekçi ve üstün. İki kişilik yardımlaşma modu devrim niteliğinde. Eski oyunlara nazaran daha hızlı hareket eden zombiler aksiyon ve gerilim dozajını yükseltiyor. RE 5 serisi taptaze bir soluk kazandırdı. Bakmayın siz Hasan'a!

*Ve Hasan'lar ülke gündemine bomba gibi düşecek olan "Resident Evil açılımı"na girişirler...*

- Bir kere o kontrol mekanizması nasıl bir kabustur öyle? Zaten mermiler kısıtlı, silahları işlevli kullanmak gereklidir. Fareyle düşmanların zayıf noktalarına nişan almaya çalışıyoruz, olmadık yerlere gidiyor mermiler.
- Hmmm... İlk başlarında sıkıntı yaşamış ama sonradan alışmıştık animsarsan.
- İyi de 20 kusur yıldır sektörde olan firmaya yakışıyor mu böyle tırı virü kontrolleri olan oyun? En basitinden hemen her FPS'de bulunan hedef sistemini alıp kullanmak zor mudur?
- Doğrusun ama sonuçta RE5 aslen konsol tabanlı bir oyun. Haliyle PC versiyonunda her şeyin dört dörtlük olmasını beklememek lazım.
- Left For Dead, Gears of War, Dead Space ve hatta epey eski The Thing... Bu oyunlarda böyle bir sıkıntı var mı? Hadi kontrolleri geçti, peki menü arabirimini, envanter ekranı; silah, mermi vs. paylaşımı, nesnelerin kullanılışı... Her şey ilk RE'daki gibi kütük olmak zorunda mı arkadaş?
- E ama başından beri bıkmadan, usanmadan RE oynayan belirli bir kitle var sonuçta.
- Capcom'daki amcalar bu sadık RE'cileri üzmemek istemiyor.
- Capcom'daki amcalar halen ilk iki oyunun ekmeğini yiyor bence. Vaktiyle formülü tutturdular ya, sonrasında az-biraç makyajla aynı oyunu istip istip önlümüze koyacaklar akıllarınca. İşin tuhafı artık oyun korkutmuyor. Oysa bir Batman: Arkham Asylum'da bile çok fazla tırmış, yer yer de birbirimize sarılmıştık üstelik.
- Hehe, hatırlamaz mıymış...
- Zombiler zombiden çok, ülkeyi 'Sizde insan hakları ve demokrasi eksikmiş' diyerek sömürgmeye gelmiş Amerikan askerlerini hacamat etmek isteyen üçüncü dünya ülkesi vatandaşlarına benzeyen. Ayrıca RE serisinin en korkunç unsurları olan bölüm sonu patronları bile aynı fabrikadan çıkmış gibiler. Hem o "Wesker" denen hirt serinin her oyununda olmuş olmasına rağmen halen ne yüzle, nasıl ve neden karşımıza çıkıyor?
- Tamam, birtakım kusurları var oyunun ama hakkında hiç mi güzel bir şey söyleyemiyoruz? Grafikler ve sesler takdiri hak ediyor. Hem iki kişi aynı anda oynayabileceğimizi sağlayan yardımlaşma modu da harika bence.
- Gerçekçi olmak gereklidir. Tüm gürültü patırtının ardından "The End" ekranına ulaştık, büyük bir oyun bitirmişlik hissine kapıldık mı? Elbette hayır! Oyunu iki kişi aynı anda bitirsek ne fark edecek ki? İncele usulü zombi avlamak isteyen kişiler paşa paşa Left For Dead oynasınlar.
- Yaaa ama Resident Evil bu sonuçta...
- "Adı var" diyeşen yani. Peh! Bu gidişle adından başka da bir şeyi kalmayacak Hasan'cığım.
- Galiba haklısun...

*Böylece Hasan'lar arasındaki korkunç rekabette Hasan bir kez daha galip gelmiştir. Darısı diğer zombilerin başındadır...*



# VIDEO KURS

## A'DAN Z'YE KENDİ PC'NİZİ KENDİNİZ TOPLAYIN



**Kablosuz elektrik aktarımı**  
CHIP geleceğin teknolojisine ışık tutuyor

**Video Kurs: A'dan Z'ye PC toplama rehberi**



Video eğitim  
İş İngilizcesi

G Data  
InternetSecurity  
2010

En güncel sürüm  
1 yıllık antivirüs

VIDEO EĞİTİM

Daha önce görülmemiş sistem optimizasyonu ipuçları

## Süper PC

CHIP'in ipuçları ile bilgisayarınızı ilk gündü performansına kavuşturabilir ve daha verimli hale getirebilirsiniz. Tüm gerekli araçlar CHIP DVD'de!

## Gizli sörf için ipuçları

Gezdiğiniz internet sitelerini meraklı gözlerden saklayın

**Teknomarketler kıyasıya yarışıyor**  
Vine gizlice araştırdık! Yılın en iyisi olmaya hak kazanan kim?

## Dikkat: SSD sabit diskler tehlikede!

XP & Vista, diskin ömrünü tüketmeden bu önlemleri alın!

## Veri kayıplarına son

Diskinizi hızlandırın, daha güvenilir ve st

## Netbook vs Notebook

İne kadar zorladık!  
sahiden becerikli mi?

**CHIP**  
KİTAP

Atılıy: Yeni işletim sistemi WINDOWS 7'yi  
her netbook's storaşır bir şekilde kurun

DOLU DOLU TAM 176 SAYFA

## A'dan Z'ye Windows 7

Problemsiz & hızlı bir şekilde yeni sisteme terfi edin



**DVD**  
Kasım 2009

Çizgi TAGEM işbirliği ile  
**MEGA PC KURSU-2**

Harvard Extension Bilgisayar Dersleri

Video Eğitim: PC Toplama Rehberi

3 TAM SÜRÜM YAZILIM VE  
MUHTEŞEM VIDEO EĞİTİM

GData Internet Sec. 2010.

Windows Optimizer 2010.

abc.NET Duplicator Finder

Microsoft Silverlight

## İş yerinde İngilizce kullanımı İNGİLİZCE EĞİTİMİ

Tüm dünyanın ortak konuştuğu dile yabancı kalmak  
istemeyen için eğitimi serimiz devam ediyor...

Güverin veri silme yazılımları, netbook araçları, PC soğutma yazılımları, virus tarayıcıları,  
veri kurtarma araçları, Windows XP ve Vista için SSD optimizasyon yazılımları

CHIP DVD, Kaspersky Internet Security

2009 yazılımları tarafından korunmaktadır

Kasım sayısı  
havilerde!

# GUINNESS REKORLAR KİTABI 2010

## VIDEO OYUNLARI & YAŞAM

### ★ HAKKINDA

Mayıs 1951... Sir Hugh Beaver, İrlanda'da, Kuzey'de bir av partisine gider. Partide, Avrupa'nın en hızlı av kuşunun keklik mi, yoksa Altın Yağmurkuşu mu olduğunu dair bir tartışma başlar ancak konuya ilgili resmi bir kaynak olmadığından tartışma sonuçsuz kalır.

Her gece İrlanda'daki ve İngiltere'deki barlarda benzer tartışmalar yapılmakta ama tartışmalar sonuçsuz kalmaktadır. Neden ayrındır: Kimin haklı olduğunu kanıtlayan resmi bir kaynak yoktur. Bir gün sahibi olduğu birahanelerin çalışanı Christopher Chataway, Beaver'a iki öğrenci tavsiye eder: Norris ve Ross McWhirter... Londra'da, bir ajansta "gerçek araştırma" bölümünde çalışan ikizler, Guinness

Rekorlar Kitabı için görevlendirilirler. Ağustos 1954'te kitap, 1000 kopya basılıp dağıtılr. Ağustos 1955'te yayınlanan 197 sayfalık ikinci versiyon, İngiltere'de En Çok Satanlar listesine girer. İzleyen yıl Amerika'da yayınlanan kopyası ise tam 70.000 adet satar.

Ve Guinness Rekorlar Kitabı, 50'lerden bugüne dek gelir. Unutmadan... Beaver'in birahanesinin adı "Guinness"ti.

Bu sayfalarda Video Oyunları ve Yaşam alanındaki rekorları bulacaksınız. Video Oyunları sekmesindeki rekorlar, Guinness Rekorlar Kitabı'nın 2010 baskısından alınmıştır. Yaşam sekmesindeki rekorların ise Guinness Rekorlar Kitabı'nın hiçbir baskısıyla ilgisi yoktur. ►

# VIDEO OYUNLARI

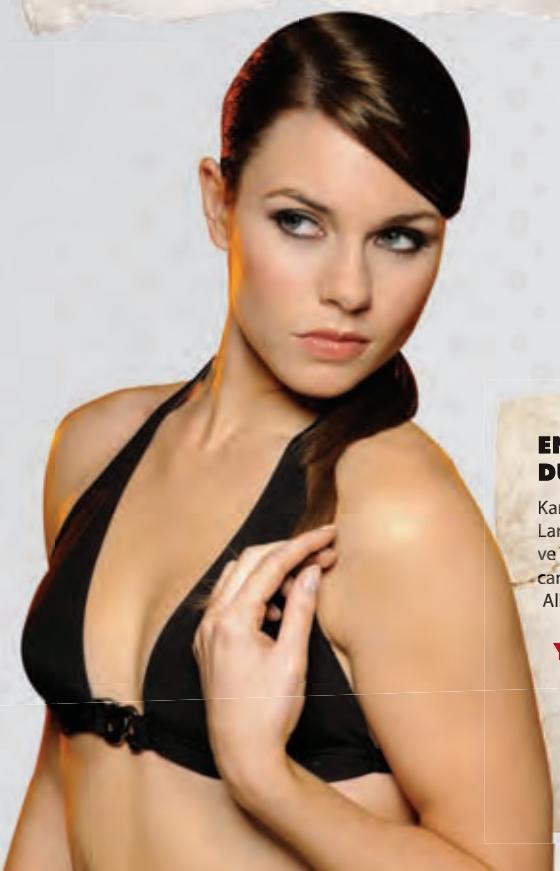


## ★ EN HIZLI RESIDENT EVIL 4

Derek Taylor (ing.) 31 Ekim 2008'de, İngiltere Nottingham'daki Nottingham GameCity etkinliğinde Resident Evil 4'ü (Wii) 2 saat 12 saniyede tamamladı.

### YORUM

Evladım yavaş oynayın şu oyunları, yavaş oynayın! Başım ağrıyor zaten, koşturmayın etrafta! Almışsınız elinize de Harry Potter gibi beyaz asayı, bir oraya - bir buraya sallıyorsunuz! Oyun dediğin ağır ağır oynanır bir defa, mideye oturur yoksa. Hadi bakıym, yaramazlık yapmayın.



## EN FAZLA RESMİ GERÇEK DUBLÖRLÜ VIDEO OYUNU

Kanlı canlı en fazla dublör, Tomb Raider serisinde kullanılmıştır. Lara Croft, 1996 yılından beri resmi olarak İngiliz aktris Rhona Mitra ve TV sunucusu Nell McAndrew dahil 10 farklı model tarafından canlandırıldı. Şu anki Lara Croft ise İngiliz jimnastikçi / manken Allison Carroll'dır.

### YORUM

Dublörlerin kanlı canlı oldukları konusunda şüphem yok zira söz konusu olan -etine buduna dolgun- Lara Croft; Amy Winehouse değil. Sık sık dublör değiştirilmesi konusunda ise "Lara Croft olunmaz, Lara Croft doğulur, lölölölölö" demek istiyorum.

## ★ EN ÇOK SATAN OYUN SERİSİ (STEALTH)

En çok satan stealth video oyunu, piyasaya sürüldüğü 1987'den Mart 2009'a kadar 20 yılda 22 milyon kopya satan Metal Gear serisidir.

## ★ EN PAHALI EV UÇUŞ SİMÜLATÖRÜ KOKPİTİ

Matthew Sheil (Avustralya) sekiz yılda, 747-400'ün kokpitini temel alan bir ev uçuş simülatörü kokpiti yarattı. Maliyeti 300.000 Dolar olan bu proje, hareketleri, sesi ve simülatörü kontrol eden 12 bilgisayar içeriyor. Hareket, kokpite monte edilen hidrolik sistemle sağlanıyor.

## ★ BİR VIDEO OYUNUNUN ADINI ALAN İLK PROTEİN

Japonya, Osaka Bölgesi, Suita'daki Osaka Biyoloji Bilimleri Enstitüsü'nün biyologları Temmuz 2008'de görsel bilginin beynne etkin aktarımı için gerekli bir protein buldu. Bu proteinin kinetik vizyonda, yani hızla hareket eden objeleri tespit ettiğini fark eden biyologlar, yüksek hızıyla ünlü Pikachu'dan esinlenerek adını pikachurin koydular.



### YORUM

Gün gelecekti Pikachu çizgi film sektörünün yanı sıra bilim alanında da seçilecekti elbet. Darısı Seçilmiş Birinci Tekil Şahıs Neo'nun başına!

## EN GENÇ PROFESYONEL OYUNCU

En genç profesyonel video oyuncusu Lil Poison'dır. 6 Mayıs 1998'de doğan Lil Poison lakaplı Victor De Leon III, iki yaşındayken oyun oynamaya başladı ve ilk yarışmasına dört yaşında katıldı. Büyük lig oyun kurucuları tarafından altı yaşındayken Profesyonel Oyuncu ile edilen Lil Poison, dünyanın en genç profesyonel oyuncusu oldu.



### YORUM

Oha! 1998 doğumlu insan mı olur? Diyeлим ki var, oyun mu oynuyor? (Oynuyor, değil mi?) Diyeylim ki oynuyor, profesyonel mi? (Profesyonel, değil mi?) En azından altı yaşında profesyonel olmuş ki bu içimi rahatlattı; dörtte falan olaydı o zaman gördürü gününü o bacaksız! (Bacağı da vardır onun şimdil)

## ★ EN GENİŞ OYUN MÜZİĞİ ALBÜMÜ

Grand Theft Auto IV'ün 214 lisanslı şarkısı var. Bu rakam, GTA: San Andreas'in 156 lisanslı şarkıyla kırdığı önceki rekoru geride bırakıyor. GTA IV aynı zamanda dünya genelinde 310 milyon Dolarlık ilk gün satışıyla en başarılı eğlence ürünü unvanını da elinde tutuyor.

## EN ÇOK İNDİRİLEN SAVAŞ OYUNU

42,611,601 ile America's Army en çok indirilen savaş oyunudur.

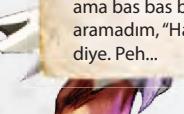


### ★ STREET FIGHTER IV'TE EN UZUN SÜRELİ GALİBİYET SERİSİ

Zack Bennett (Ing.) 20 Şubat 2009'da İngiltere, Londra, Oxford Caddesi, HMV'de üst üste 108 Street Fighter IV maçında galip gelmeye başladı.

#### YORUM

Ben de Gokhun'u PES'te 28 maç üst üste yendim ama bas bas bağırmadım sağda solda, Guinness'i aramadım, "Hafız gelin de tasdik edin rekorumu" diye. Peh...



### ★ YENİ REKOR ● GÜNCELLENMİŞ REKOR



## ★ EN GENİŞ OYUN SİSTEMLERİ KOLEKSİYONU

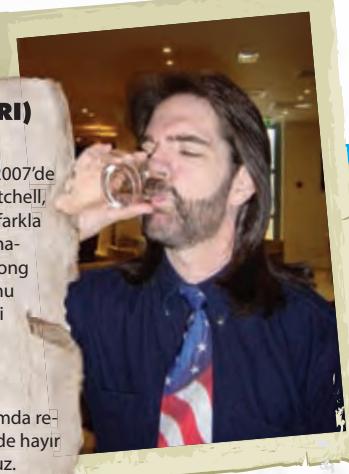
Richard Lee (ABD), Ağustos 2008 itibarıyle aralarında konsollar, el oyuları ve portatif LCD oyun sistemleri dahil olmak üzere 483 farklı oyun sisteme sahipti.

### ★ ORİJİNAL DONKEY KONG'DA (ATARI) EN YÜKSEK SKOR

En yüksek skor, Billy Mitchell (ABD) tarafından 16 Temmuz 2007'de 2 saat 29 dakikalık bir oyunda elde edilen 1.050.200'dür. Mitchell, önceki rekord Sahibi Steve Wiebe' (ABD) sadece 1.100 puan farkla geride bıraktı ama Wiebe'in aksine oyunu sonuna kadar oynamadı. Bu oyun devleri arasındaki savaş, 2007 yapımı King Kong filmine de konu oldu. İlk Donkey Kong skoru dünya rekörünü 1982'de kiran Mitchell, 2007 Klasik Oyun Fuarı'nda kendisini yenene 10.000 Dolar vereceğini söyledi.

#### YORUM

Arkadaşlar bu rekord sürekli olarak değişiyor; en son baktığında rekord Steve'deydi, tekrar Billy almış ki Billy pepenin teki, tipinde hayır yok. Biz Steve'yi seviyor ve rekoru tekrar kıracına inanıyoruz.



### ★ EN HIZLI SONIC THE HEDGEHOG 3

İngiltere, Kent, Maidstone'dan James Richards (Ing.) 9 Ağustos 2008'de Sega Genesis / Mega Drive'da Sonic karakterine bürünerek Sonic the Hedgehog 3'ü 49 dakika 1 saniyede bitirdi.

#### YORUM

Bence rekordan ziyade Sonic the Hedgehog kostümünün doping sayılması gündeme getirilmeli. Ben nereden bileceğim o kostümün içinde ne olduğunu? Bak Ninja Kaplumbağalar'daki Beyin Adam'a; her şeyi ortada, gizli saklısı yok. Adam beyin ve bunu saklamıyor; spekülasyonlara mahal vermiyor. Ayrıca 49 dakikayı anladım da 1 saniye ne oluyor!



### ★ EN POPÜLER MMORPG OYUNU

World of Warcraft, Ocak 2009 itibarıyle, 11,6 milyon abonesiyle online abone sayısı bakımından dünyanın en popüler MMORPG'sidir. Blizzard Entertainment'a göre WoW, Avrupa'da 2 milyon, ABD'de 2,5 milyon ve Asya'da da 5,5 milyon aboneye sahiptir.

#### YORUM

Sorarım sana okur, en popüler MMORPG oyunu WoW olmayıcağı da ne olacak? WoW olacaktı tabii ki! 11,6 milyon kişiyi bir yana koyun, koskoca Emre oynuyor bu oyunu, Emre! Ha benim Emre'me, ha!

### ★ EN HIZLI H2OVERDRIVE

H2Overdrive (Arcade 2009)'ın Donmuş Tundra Etabı'ını En Hızlı Tamamlama Rekoru, 27 Ocak 2009'da İngiltere, Londra, Earls Court, Uluslararası Atari Tırcaret Sergisi'nde kaydettiği 1 dakika 34,35 saniyelik dereceyle Kevin Williams'a (Ing.) aittir.

# YAŞAM

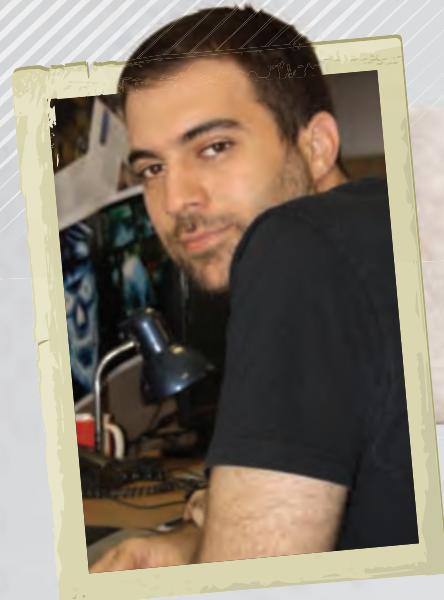
★ YENİ REKOR  
● GÜNCELLENMİŞ REKOR

★ BİR AYDA EN FAZLA YAZI YAZAN KİŞİ

Tuna Şentuna adındaki LEVEL yazarı, bir ay içerisinde tam 67 sayfa yazarak rekor kırdı. Bir yerden sonra Tuna Şentuna'ya teslim tarihi vermemeyi bırakan yöneticiler, Tuna Şentuna'nın bir nevi Messi olduğunu ancak Messi'nin daha yakışıklı olduğunu belirttiler. Tuna Şentuna'nın ise "ama sevimli" olduğu açıkladı.

● OMUZ ÜSTÜ KAMERALI İLK İNSAN

Omuz üstü kamerası ilk kez 2007'de, Şefik Akkoç üzerinde kullanılmıştır. Amerikalı bilim adamları, çevresinde olan biten her şeyi kayıtsız kalan Şefik Akkoç'a K9 modeli bir omuz üstü kamerası takmışlardır. Bu kamera sayesinde arkasında savaş çıkışa bile, Şefik Akkoç, kafasını (kamerasını) hafifçe çevirip "N'oluyor ya" diyebiliyor. Vatandaşlar "vurdumduymaz!" efektıyla Şefik Akkoç'un ensesine vurarak tepkilerini dile getirmiştirler



★ EN ERKEN ÖNE SÜRÜLEN BAHANE

Gökhun Sungurtekin, 2009'un Ekim ayında ilginç bir rekora imza atmıştır. PS3 gamepad'ine alışkin olan Gökhun Sungurtekin, LEVEL editörlerinin Xbox 360'da PS3 gamepad'ı kullanılmasını sağlayan bir dönüştürücü alacaklarını duyuncu, daha cihaz ofise gelmeden, "Şimdi o PS3'teki gibi çekmez" diyerek insanların tarihinin en erken öne sürülen bahanesine imza atmıştır. (Bu rekord bazı bölgelerde "Doğmamış çocuğa bahane biçmek" olarak anılır.)



★ EN UZUN SÜREYLE SIRT ÇANTASINDA EN FAZLA XBOX 360 TAŞIYAN KİŞİ

Emre Öztinaz, 2 Ekim 2009 ile 9 Ekim 2009 arasında sırt çantasında toplamda yedi farklı Xbox 360 taşıyarak rekor kırmıştır. Aynı zamanda Soyadı Kombinasyona En Açık Kişi ("Öztinaz", "Öztınar", "Öztuna", "Özpinar" vb.) unvanına sahip olan Emre Öztinaz, bir hafta boyunca bir Xbox 360'ı alıp diğerini bırakmış ve Hürriyet Medya Towers güvenlik kameralarına takılmıştır. Öztinaz'ın Xbox 360'lar ile ne yaptığı bilinmemekte ancak Beyaz Xbox 360 Ticareti yaptığı sanılmaktadır.



★ EN UZUN SABAHLAMA

Dergide komün halinde sabahlama ve sürünme rekoru yedi kişi ve dört gün ile LEVEL Dergisi'ne aittir. Sabahlama süresince editörlerde / yazarlarda halisünasyon başta olmak üzere birçok sempatom gözlemlenmiş, hatta Yazı İşleri'nden Şefik Akkoç'un bir ara "Ölü insanlar görürüm hocam" dediği kayıtlara geçmiştir. Ayrıca editörler / yazarlar açılıktan birbirlerinin kollarını da kemirmiştirler.

## ★ MASASINDA EN UZUN SÜRE TAHTA SPATULA BULUNDURAN KİŞİ

LEVEL Dergisi'nin Yayın Direktörü Gökhun Sungurtekin, ofisteki masasında yaklaşık iki yıldır tahta bir spatula bulundurmaktadır. Gökhun Sungurtekin, sıkıldığı zaman spatulayı alıp odasından çıkararak şap-şap diye eline vurmaktı ve tam bir tur attıktan sonra odasına dönmektedir. Gökhun Sungurtekin, "spatulayı masasında bırakmaya devam ederek" rekorunu geliştirmektedir.



## ● FARKLI YİYECEK TÜKETME

Bu rekor, 30 farklı çeşitle Elif Akça'ya aittir. Elif Akça, 10 Eylül 2008'de, aynı gün içinde; toast, sandviç, çorba, çikolata, çatal, pizza, kebab ve benzeri 30 farklı yiyecek tüketerek rekor kırmıştır. Elif Akça yaptığı açıklamada "Bu rekor tarihe altın harflerle kazındı, midem de hala kazınıyor. Ne yapacağımı bilmiyorum" dedi.



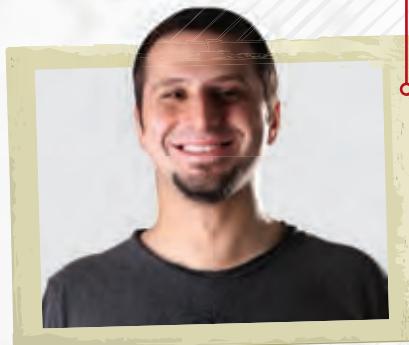
## ★ EN UZUN SÜRE YIKANMAYAN ÇAY MAKİNESİ

LEVEL ofisindeki bir çay makinesi -kullanıldıktan sonra- tam 160 gün boyunca yılanmamıştır. Bu olay aynı zamanda uzaydan dünyaya bir portafolin açılmasına ve yaratıkların dünyamızı istila etmesine neden olmuştur. 160 gün sonra dolabın kapısını açan Fırat Akyıldız ise 160 Gün Boyunca Yılanmamış Bir Çay Makinesinin Bulunduğu Dolabı Açıp Headcrab Saldırısına Uğrayan İlk Kişi unvanını elinde tutmaktadır.



## ★ YAZISINI EN GEÇ TESLİM EDEN YAZAR

LEVEL Dergisi'nin Mart 2009 sayısında yayımlanması gereken yazısı 2009'un Ekim ayında teslim eden Hasan Başaran, bu alanda kırılması zor bir rekora sahiptir. Hasan Başaran'a en çok yaklaşılan kişi ise "1 ay gecikme" ile Ümit Öncel'dir.



## ★ EN UZUN SÜRE WOW OYNAYAN GRAFİKER

Emre Öztnaz, yazının yayına hazırlandığı güne dek tam 13.552 saat WoW oynayarak En Uzun Süre WoW Oynayan Grafiker unvanını kazanmış ama işini kaybetmemiştir.



## ★ EN FAZLA ÜST ÜSTE PES MAÇI

En fazla üst üste PES maçı, 19 Şubat 2009'u 20 Şubat 2009'a bağlayan gece, 62 maçla Fırat Akyıldız ile Gökhun Sungurtekin arasında yapılmıştır. Bir gecede 62 maçın yapılmasından şüphelenen Federasyon yetkilileri olay hakkında soruşturma başlatmış ancak kurala aykırı herhangi bir eyleme rastlamamıştır. Bunun üstüne rekor, Guinness tarafından onaylanmıştır.



# YAŞAM

- ★ YENİ REKOR
- GÜNCELLENMİŞ REKOR



## ★ BİR KAPAK ÜSTÜNE EN ÇOK GEYİK ÇEVİREN KADRO

LEVEL Dergisi'nin Ağustos 2009 sayısının kapağına (Mass Effect) spot bulmak için Emre Öztinaz'ın başına toplanan LEVEL editörleri, Yayın Yönetmeni'ne tam 109 farklı geyik spot önerisi sunarak kovulmaya çok yaklaşmış ancak rekora kırmışlardır. Öneriler içinde Şefik Akkoç'un "Aya benzer yüreğim" önerisi akıllara kazınmıştır.

## ★ EN ETKİLİ YUMRUGU MASAYA VURMA AKSIYONU

Ailesinin ve arkadaşlarının, hakkında "Çok sakin çocuktur, karıncayı bile incitmez" diye konuştuğu Emre Öztinaz, 6 Ağustos 2009'da yumruşunu masaya vurarak "Bu sayfaya ya böyle olacak ya da olmayacak" demiş ve En Etkili Yumrugu Masaya Vurma Aksiyonu rekorunu elde etmiştir.



## ★ EN İLGİNÇ HİKAYE

Burak Aydoğan, LEVEL Rock Band Günleri'nin çıkışında, sandviçide anlattığı Takla Atan Kedi hikayesi ile bu rekoru elinde tutmaktadır. Burak Aydoğan, bu hikaye ile Kar Adası Yeti efsanesini geride bırakarak haklı bir rekor elde etmiş, hikayeyi anlatırken verdiği çarpıcı detaylarla Guinness görevlilerini dumura uğratmıştır.



## ★ SABAHLAR肯 EN FAZLA PİZZA YEME

Bu rekord 256 dilimle LEVEL Dergisi'ne aittir. 30 Kasım 2008'de bir dergi sabahlamasında tam 256 dilim pizza tüketilmiştir. Üstelik bu 256 dilimin 246 dilimini Elif Akça tek başına tüketmiştir. Geriye kalan 10 dilim ise LEVEL editörleri arasında paylaşılmıştır. Son 10 dilimi aynı anda yemek için hamle yapan Elif Akça ise Guinness görevlileri tarafından etkisiz hale getirilmiştir.



## ● DVD'DEN SABİT DİSK'E AKTARILAN İLK İNSAN

Bu rekord 8,5 GB'lık DVD'den 500 GB'lık sabit diske aktarılan Recep Baltaş'a aittir. Recep Baltaş'ın sonrasında, sabit diskten tekrar taşınamaz bir mecraya, Blu-ray'e aktarıldığı iddia edilmiş ancak kanıtlanamamıştır.



## ● BİR GÜNDE EN ÇOK SÖYLENEN KİŞİ

Şefik Akkoç, 28 Aralık 2008'de Bir Günde En Çok Söyleden Kişi unvanını kazanmıştır. Şefik Akkoç -sırasıyla- bilgisayara, işe, ailesine, sevgilisine, telefona, PES'e ve son olarak da hayatı kızıp bir araba söylemiş ve bilgisayarına tekme tokat girişmiştir. Şefik Akkoç bu hareketiyle aynı zamanda Bilgisayarına Kafa Atan İlk Kişi olma rekorunu elde etmiştir.



## ★ EN ÇARPIK UYUYAN KİŞİ

Elif Akça, bir ofis sabahlaşması sırasında, L şeklindeki masasının üstüne U şeklinde kırıklärak En Çarlık Uyuyan Kişi unvanını elde etmiştir. Elif Akça aynı zamanda uyurken akıttığı salyalarla farkında olmadan bir rekor daha kırmıştır: Uyurken En Fazla Salya Akıtan Kişi (90 metreküp).

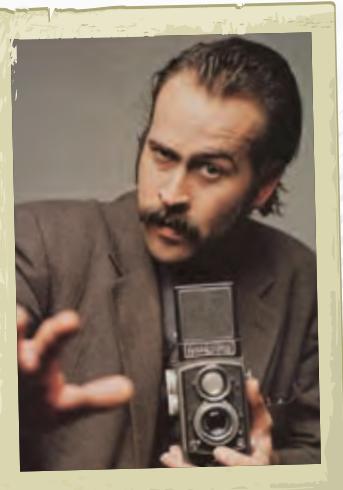
## ★ PES LİGİNDE EN AZ MAĞLÜBİYET ALAN KİŞİ

Bu kişi Elif Akça'dır. Elif Akça, herkes birbiriley maç yaparken ligi uzaktan izlemiş ve yalnızca iki maç yaparak bir mağlubiyet almıştır. Bu da onu PES Ligi'nde En Az Mağlubiyet Alan Kişi yapmıştır.

Takım	O	G	H	I	J	K	L	M	N	Toplam
	Do	Em	Fi	Ge	Sa					
Frat	197	135	14	48	530	284	419	254	2.127	1.984
Emre	86	37	8	41	138	171	119	-33	-	1.046
Doruk	87	27	10	30	131	201	91	-70	-	1.000
Şefik	83	25	8	51	122	178	83	-56	-	967
Gökhan	120	34	14	71	179	275	115	-96	-	990
Elif	2	0	1	1	1	2	1	-1	-	5
	573	259	54	258	1108	1109	-	-	-	-

## ● EN JASON LEE İNSAN

Kayıtlara geçen en Jason Lee insan, Ertuğrul Süngü'dür. Ertuğrul Süngü, kareli gömlek giyerek ve tek kaşını kaldırarak rekorunu geliştirmeye çalışmaktadır.



## ★ EN ÇOK İSTANBUL'A GELMЕYEN KİŞİ

Tuna Şentuna, yaklaşık bir yıldır düzenli aralıklarla "Alo, ben İstanbul'a geliyorum" gibi ifadeler kullanmakta ancak İstanbul'a gelmemektedir. Tuna Şentuna o ya da bu nedenle en az 12 defa İstanbul'a "gelmemiş" ve kirilması zor bir rekor elde etmiştir. Bu saatten sonra Tuna Şentuna İstanbul'a gelse de yatacak yeri yoktur, gelmezse gelmesindir.

## EN UZUN CÜMLE

En Uzun Cümle rekoru, 19 satırla Cem Şancı'ya aittir. 19 satır boyunca nefes almaksızın cümle kurmayı ve cümleyi anlamlı kılmayı başaran Cem Şancı, rekoru kırdıktan sonra masasından sedyeyle alınıp hastaneye kaldırıldı. Cem Şancı yaptığı açıklamada "Genç yazarlarımız evde uzun cümle kurmayı denemesinler" dedi ve "Ayrıca kadınlar var ya..." diye devam etti.



# SADECE KAAN

BEN LİSEYİ OÜZ LİSEDE, KİTABA DEFTERE DOKUNMADAN DÜMÖÜZ OKUDUM. PENCERE TARAFI, MONTLARIN ASİLOĞI DUVAR TARAFI, BİR DE BU İKİSİNİN ORTASINDA KALAN KİSMI VARDIR YA HANI... HAH, İSTE BEN ORTANIN EN ARKASINDAYDIM. KİMSEYLE YÜZ GÖZ OLmadAN, ETLİYE SÜTLÜYE BULASmadAN, DEFTERE KİTABA ÇİZEREK GEÇTİ GÜNLER HEP. EVET, KOPYAYLA SINIF GEÇTIM. ELİNDE TAHTA PERGELLE GEZEN DAYAKÇI (VE SİMDİ BURAYA YAZAMAYACABIM KÜFÜRLERİ HAKEDEN) HOCALARA AVUCUMU AÇTIM. O SİS ELLERLE SINIFIN PERDELERİNİ TAKTIM (BOY 1.87 OLUNCA TABİ, HALİYLE). TUVALETE ÇEKİLDİM, OKULDAN KAÇTIM... ASLINDA OKULDAN SADECE LİSE 1'E GİDERKEN KAÇTIM. İLK GÜN GİTTİM, SINİFA DAHA ADIMINI ATTığIMDA NEFRET ETTİM! SONRAKİ 9 GÜN İSE HİC GITMEDİM. OKULA DIYE ÇIKTIM EVDEN, ATARI SALONUNA GİTTİM. ÖĞLENÇİYDİM. MİLLET O ESNADA MATEMATİK DERSİNDEYKEN BEN AKSAMA KADAR ATARI SALONUNDAYA, ADUKETLE, DEP DEP DÜKETLEYDİM... NASIL TIKSINOİYSEM OKULDAN, HOCALAR DAN, SINİFTAKİLERDEN... SİMDİ BİLE HATIRLAYINCA LİMON YEMİŞ MAX PAYNE GİBİ OLUYOR YÜZÜM...

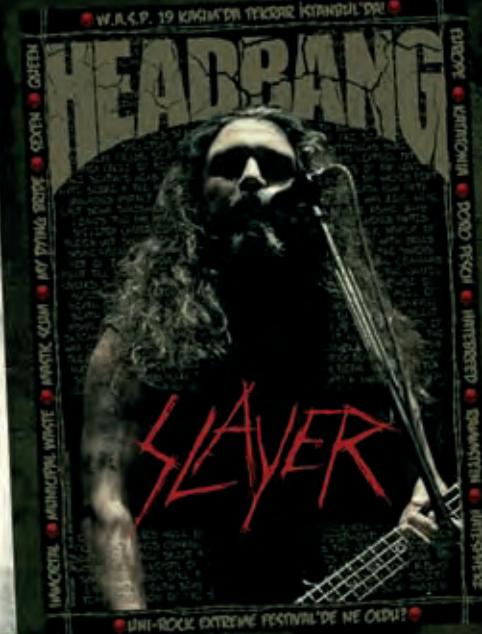
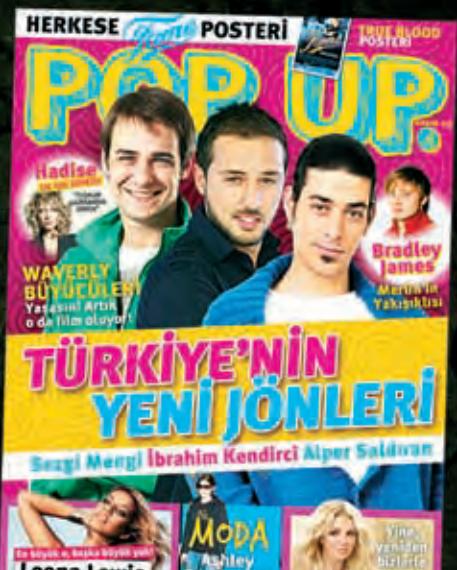
NEYSE... 9 GÜN ÜST ÜSTE KAÇINCA TABİ OKULDAN EVE BİR KAŞIT GİDİYOP, "OBLUNUZ OKULA SELMIYOR, HABERİNİZ OLSUN" DİYE... O KAŞIT EVE GITMESE, AİLEMİN HABERİ OLMASA KAÇTİGİMDAN, BEN BÖYLE DEVAM EDECEKTİM YİNE... "OEVAMSIZLIK HAKKIM 20 GÜN, 19'DA BİRAKİRIM, ÖYLE GİDERİM" DİYORDUM Kİ EBEVEYNLER TUTUP KOLLARIMDAN SOYLE BİR SILKELEOİLER BENİ "OLUM NAPİYOSUN, DELİRDİN Mİ SEN?" DİYE... ÜSTÜNE Bİ DE ARA TATİLDE 4 TANE ZAYİF GETİRİNCE (Kİ ORTAOKULLU TEŞEKKÜRLE GEÇEN BEN, TAKDİRİ 3 PUANLA KAÇIRAN BEN) TİTREDİM BİR KENDİME GELDİM. RESMEN SINİFTA KALMA NOKTASINA GELMİSTİM. DÜŞÜNDÜM... SINİFTA KALIP 1 SENE DAHA BU İBRENC YERDE Mİ OLMAK İSTERSİN YOKSA EFENDİ GİBİ OKULUNU OKUYUP 3 SENEDE MEZUN OLUP KURTULMAK Mİ... 2. SEÇENEK TABİ Kİ, ZATEN BENİM LİSE HAYATIM HEP BİR GÜN MEZUN OLUP KURTULACABIM GÜÜN HAYALINI KURMAKLA GEÇTİ... NEYSE 2. DÖNEM TOPARLANDIM. ATARI SALONUNA DA GITMEDİM HİC... OKULDAN EVE, EVDEN OKULA...

DERKEN BİR MUCİZE OLDU... OKULUN NERDEYSE TAM KARSISINA (ŞİMDİ İSMİNİ VERİP REKLAM ETMEYELİM) BİR ATARI SALONU AÇILDı. MUHTARLıĞIN OROAKI ARA SOKAKTA, PASAJ GİBİ BİR YERDE, MERDİVENLERDEN İNİNCE ALT KATTA... "DUR BİR GİDELİM BAKALIM NASIL BİR YER, HANGİ OYUNLAR VARMIS" DİYE GİTTİK OKUL ÇIKIŞI ARKADASLA. DÜKKANLAR BOS, CAMLARI GAZETE KAŞITLARIYLA KAPLI HEP. BAZILARI DEPO OLARAK KULLANILIYOR FALAN. APARTMAN ALTINDA, GARİP, İSSİZ BİR YER. AMA BÜTÜN LİSE O YOLDAN GİDİP GELDİĞİNDEN SUPER İSLEK BİR SOKAK AYRICA. MUHTARLIK DEDİM YA, ORANIN ARKA TARAFI ZATEN TOPLAŞMA, SIGARA İÇİLME, RACON KESME YERİ. DÜKKANI GÜZEL YERE KONDURMUSLAR ANLAYACAGINIZ...

NEYSE GİTTİK. DAHA MERDİVENLERDEN ASABİYA İNEPKEN BİR GARİP OLDUM BEN. HARİKALAR DİYARINA GİDEN TAŞSAN DELİSİNDE İLERLİYORMUSUM GİBİ... KAPIYA YAKLASTIKÇA SESLER YOGUNLAŞIYOR, ORTAM KARAPİYOR, OKSİJEN AZALIYOR... O ŞİYAH BOYANMIS ASIR KAPIYI ACIP BİR GİROİK Kİ İÇERİYE... AMAN YARABBI! KOSKOCA BİR MEKAN, GİCİR GİCİR MAKİNALAR, O DÖNEM HİÇBİ Yerde GÖREMELYECEGİNİZ OYUNLAR, UCUZ JETONLAR, "İSTE BENİM YENİ YUVAM!" DEĞİM İÇİMDEN... ATARI SALONU KÜLTÜRÜ OLAN BO TAYFASI İYİ BİLİR. BÖYLE YERLERDE KALİTE ARANMAM. OYNADIGİNİZ MAKİNADA EN KİTİK TUS BOZUKTUR AMA YAPILMAZ. "YAPIN BUNU" DİYEMEZSİN CÜNKÜ SAHİBİ MANYAKTIR. JETONUNU YUTAR MAKİNA, "YUTTU" DERSİN KÜFREDER SERİ YOLLAR SENİ VS... ŞİMDİ KİYASLAMA YAPACAK OLURSAK, BU YENİ MEKANDA 20 TANE MAKİNA VAR VE BİR TANESİNDE BİLE BOZUK TUS YOK. BAZEN AYININ BİRİ ÇIVİ ÇAKAR GİBİ TUSA ABANDİGİNDAN BOZULURDU, HOP HEMEN TAMİR EDİLDİRİ YANIMIZDA. "JETONUMU YUTTU" DERDİK SORGUSUZ SUALSIZ YENİ BİR JETON VERİRDİ. İSİN SERSERİLIBİNDE OLAN, HARAÇ KESMEYE GELEN, CİKİSTA ADAM DÖVMEK İÇİN BEKLEYEN FAYDASIZ TIPLERİ UZAK TUTARDI ORANIN SAHİBİ. GENİŞ AILE DİZİSİNDEKİ DEVİR ABI GİBİ "GENÇLER! EFENDİ GİBİ OYUNUNUZU OYNAYIN, GİDİN, HUZURSUZLUK CİKARMAYIN HER DAIM" DERDİ VE OLAY BİTERDİ... GÜZEL BİR MEKANDI YANI. HATTA TÜRKİYE' DEKİ EN KALİTELİ UNDERGROUND ATARI SALONUYOU BANA GÖRE. EVİME DE 10 DK. UZAKLIKTAYDI. NE GÜZEL LAN, OKUL YAKIN, ATARI SALONU YAKIN... DEVAMSIZLIK YAPMAMA DA GEREK YOKTU. HER GÜN EVDEN 1 SAAT ERKEN ÇIKIYORDUM. OKUL SIRA YA GİRENE KADAR OYUN OYNUYORDUM. OKUL ÇIKIŞI DA EVE GİDİP KİMSEYİ TEĐİRGİN ETMEDEN ÜSTÜMÜ DEĞİŞİP YINE SALONA GİDİYORDUM. BU DÜZENİ OTURUNCUZA BİR DAHA DEVAMSIZLIK YAPmadım HİC. LİSEDEN MEZUN OLANA KADAR (9 GÜN HARİCİNOE) 1 GÜN DAHİ OKULDAN KAÇmadım YADA GİTMEMEZRİK YAPmadım. TEK MOTİVASYONUM DERSTEN SONRA ATARI SALONUNA GİDECEŞİMI BİLMEKTİ. ORASI DA OLMASAYDI OKUL KATLANILACAK BİR YER DEĞİLDİ BENİM İÇİN...

İSTE HAYATIMIN YÖNÜNÜ DEĞİŞİTİRЕН YERDİR BU ATARI SALONU. ERGENLİĞİME DAİR TÜM ANILAR ORDA... VE OKURSANIZ BU SAYFALARDA SİZLERİ BEKLİYOR OLACAK... SİRİZGAHI BÖYLE YAPALIM, ÖNÜMÜZDEKİ AY KALDIĞIMIZ YERDEN DEVAM EDERİZ. ŞİMDİLİK HOSÇAKALIN...

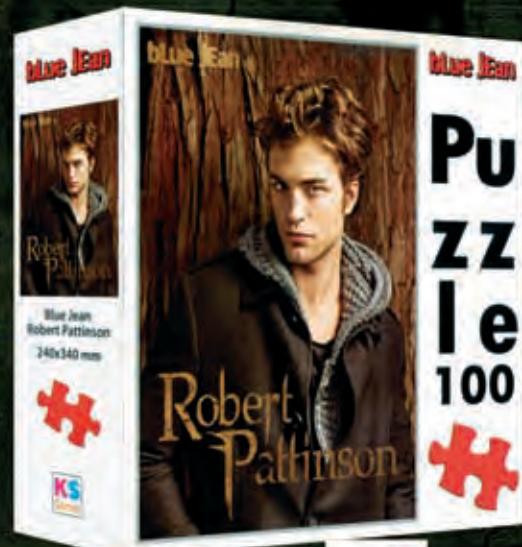




**TWILIGHT  
POSTER  
EKİ**

**HERKESE  
100 PARÇALIK  
PUZZLE**

Dijital Dergi Aboneliği için;  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)



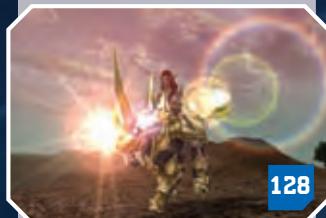
**DB**  
DODAN İLK DİGI DERGİ

# Online

Be online or be dead!

**O**nline oyunların duru durağı yok sevgili okurlar. Her gün yeni bir isimle karşılaşırken sadece birkaç yıl önce "MMORPG" denilince akla gelen ilk isim, World of Warcraft, fazla kan

kaybetmeden ayakta durmaya çalışıyor. WoW dünyasındaki son durumdan haberdar olduktan sonra geçen ay giriş yaptığımız Türkçe ve bedava MMORPG Son Destan ile ilgili detaylara geçebilirsiniz.



128

## Son Destan

Türkçe MMORPG'lerin en yeni üyesi, daha fazla bilgiyle karşınızda!

# World of Warcraft

MMORPG devi, yeni oyunların gölgesinde mi kaldı?

132

# JOYGAME

## Oyunun Tadını Çıkarın



### Son Destan

Geçen ay giriş yaptığımız bu "destan"a merceğimizi biraz daha yaklaşırıyoruz

**A**smara dünyasındaki Brocion kitası, bu yazılmamış "son destan'a ev sahipliği yapıyor. Kıta, dünya tarihi ve Asmara'nın oluşumu hakkında irklärin ve hatta dinlerin farklı mezheplerinin kendilerine göre teorileri mevcut. Ancak teoriler bir yana, değerli bir maden olan Kor kaynağının kullanımıyla birlikte irklärin gelişiminin de -savaşlarla birlikte- hızlanıyor olması bir gerçek. Kor madeni topraktan çıkarılıyor ve yetenekli zanaatkarlar -ya da belki sizler- tarafından işlenerek oyunda kullanılan neredeyse tüm eşyalara ham madde oluyor. Olaylar da doğal olarak bu değerlerin çevher etrafında şekilleniyor. İyinin ve kötüünün çatıştığı Asmara'da hapsedilmiş Karanlıklar Tanrılarının varisi, Yenilmez Skidd'in baş

müridi, kötülerin imparatoru Hass, varisin mührünü kırmak ve onu serbest bırakmak için büyük miktarda Kor enerjisine sahip olması gerektiğini öğreniyor. Amacına ulaşmak için direkt olarak Yenilmez Skidd'in nişanlısı Karanlıklar Kralıçası Kera'dan emir alan İmparator Hass belli ki karanlık zihnine giren her yolu deneyecek. Kor enerjisi sadece irklärin kaderini etkilemek dışında dünyanın yapısı üzerinde de mistik bir etkiye sahip. Kor'un yoğun olduğu bölgelerde bunu bizzat hissedeciksınız zaten.

#### Dinamiğim, etkileşirim!

Guild Wars'daki zindan sisteme benzer bir yapıya sahip Son Destan'da avlanması çıarken, bazı alanlara sadece ve -görev

icabı- zorunlu olarak beş kişilik gruplar ile girebileceksiniz. Zorunlu olmanız bu parti avlarına kaçınılmaz olarak katılmak durumunda olduğunuz anlamına geliyor. Ancak merak etmeyin, yapmanız gereken görevler dışında da kafaniza göre takılabilicek, grup halinde veya yalnız olarak da avlara çabcaleceksiniz. Şu ana kadar Son Destan'ı farklı kılan bir şey söylemedim sanırım. Peki o zaman, zindan kelimesinin önüne hepimizin sevdığı "dinamik" ve "etkileşimli" kelimelerini getirelim. Grup üyelerinin karakter özelliklerine, yetenek ve seviyelerine bağlı olarak zorunlu olsun ya da olmasın neredeyse tüm zindanlar devamlı bir değişim içinde. Bu tip dinamik zindanlara her girdiğinizde kendinizi tama-

**Yapım** Galaxy Gate  
**Dağıtım** NHN

**Türkiye Operasyonu** SHR / Joygame  
**Çıkış Tarihi** Kasım 2009 (Kapalı Beta)



miyla farklı bir ortamda, farklı canavarlara karşı kılıç sallarken bulacaksınız. Bir zindan görevi tamamlandıgındaysa karakterler aynı zindanın farklı ve zor bir sürümüne ulaşmak için büyülü bir bilet sahip olabilecek. Sıra "etkileşim" kısmına geldi. Zindanın en uç ve karanlık noktalarına seyahatiniz sırasında bastığınız ve hatta basmadığınız yerlere dikkat edin; yolculuğunuz hiç ummadığınız bir biçimde sona erebilir, yolunuzu kaybetmeniz ve hatta mahsur kalmanızsa cabası.

Son Destan'da iki tip meslek mevcut: Balıkçılık ve madencilik. Oltanızı sırtınıza vurup el değimemiş ormanlar arasında sakin bir manzaranın keyfini çıkartırken balık tutabilir ya da zorlu tepelerin ardına saklanmış zengin Kor yataklarına ulaşabil-

mek için yer şekilleri kadar Asmara'nın vahşi doğasıyla da başa çıkmaz gerekebilir.

#### **Bana katıl! Birlikte imparatoru yok edebiliriz!**

Şu an için beş ırktan üçü açıldı: İnsanlar, İblisler ve Seroineler. İnsanoğlu gerçek dünyada olduğu gibi çakal, kurnaz, sinsi ve kil. Doğal hayatı yüksek fiziksel uyumu olan, her konuda iyi kötü bilgi ve beceriye sahip olan İnsanlık yine bizim boyutumuzda olduğu gibi hızlı üreme becerisine sahip olmasından dolayı kısa zamanda Asmara'nın dominant ırkı haline gelmiş. Zekası belli bir seviyede olsa da insanlar kas gücüne güveniyor ve çift elli büyük, enli kılıçlarla ağır mızrakları tercih ediyorlar. Seroineler'se

güzel, tatlı, sakin ve çevreci bir ırk. Hükmetmek ve güç peşinde koşmak gibi hırsları geride bırakmış olan bilge halk Seroineler, İnsanlar'la dost olarak zaten bir hata yapmış, ikinci bir hatayı da Kera'nın ve Skidd'in "Karanlık Güçleri"ne karşı savaşan dostlarına katılarak yapacakları gibi gözüküyor. Halbuki suya sabuna dokunmamakta fayda var, bırakacaklarını yesinler birbirlerini. Doğa ile sihirsiz bir iletişime sahip olan Seroine halkı büyüğe menzilli dövüş yeteneklerine sahipler. İblisler ise adlarının aksine güzel, gururlu ve vakur bir ırk. Faşist olduğunu düşündüğüm İblisler insanlarınla uzun yıllar savaşmış ancak Hass'in güç kazanma uğruna tekrar hareketlenmesi üzerine zorla da olsa eski düşmanlarıyla ittifak yapmak ►

# JOYGAME

## Oyunun Tadını Çıkar



► durumunda kalmışlar. Kanında kadim büyüler taşıyan İblisler büyü bilgilerini nesiller boyu kan yoluyla taşımış ve zekaları da bundan nasibini almış. Rakibini çabucak halletmek için neresine nasıl vuracağını gayet iyi bilen İblislerin hançerlerini, gözle takip etmenize imkan

### MADENCİLİK

Madencilik hemen hemen her oyunda, riskli ama riskli olduğu kadar karlı bir iş olmuştur. Son Destan'da da durum farklı olmayacağı. Kor uğruna gereğinden fazla kan dökülebilir ki bu çkartılan cevherin değerini bir o kadar artıracaktır.

yok. Son Destan'da dokuz ana sınıf ve 36 alt sınıflık yelpazeden yararlanarak yaratacağınız karakterinizle klanlar arası savaşlara ve 1000 kişilik kale kuşatmalarına katılabilecek ve Kor enerjisine hükmetmek için diğer oyuncularla kozlarınızı paylaşabileceksiniz.

### Pleaseeee help mee!

Son Destan, adı gibi tamamı (Teknik destek, yardım ve seslendirmeler dahil.) Türkçeleştirilmiş bir oyun. Fakat bazı özel karakter ve yer isimleri, hikayenin ve yaratılan dünyanın büyüsünü bozmamak adına orijinal halleriyle kullanılmış. Orijinal adı Karos Online olan yeni destanınızın çeviri işlerini, yine sunucu ile Türkçe teknik destek de sağlayan SHR

üstlenmiş ve seslendirmelerse profesyoneller tarafından, son teknoloji stüdyolarda gerçekleştirilmiş.

### **Yeni bir başlangıçla sona erecek destan...**

"Neden, bilmem kaç küsuruncu seviyeye eriştiğim canım karakterimi bırakıp Son Destan oynayayım?" diye sorabilirsiniz. Son Destan'ın dünyasına girmek için oynadığınız diğer oyunlardan ya da karakterlerinizden vazgeçmenize gerek yok. 700 MB'lık dosyayı indirip 2 GB'lık kurulumu tamamlayıp biraz da az uyursanız her şey tamamdır. Tamamıyla Türkçe ve ücretsiz bir oyunu geri çevirmeniz için hiçbir nedeniniz yok. ■ **Güneş Can Çapanoğlu**

# COMPEX®

34. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR ve TÜKETİCİ ELEKTRONİĞİ FUARI



19-22  
KASIM 2009  
LÜTFİ KİRDAR  
FUAR MERKEZİ  
HARBİYE / İSTANBUL

## Sizi oyuna getiriyoruz!

Gelişen teknolojinin hızı çıldırtıcı, oyunlar baştan çıkarıcı...  
Bu yıl da COMPEX'i kaçırmayın!



➤ [www.compex.com.tr](http://www.compex.com.tr)

**RÖNESANS FUARCILIK A.Ş.**

ALTZEREN SK. NO: 47 1. LEVENT-İSTANBUL  
TEL: 0212 270 28 20 FAKS: 0212 270 31 34

Bu fuar 5174 sayılı kanun gereğince Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği (TOBB) izni ile düzenlenmektedir.

# WORLD OF WARCRAFT

MMORPG devinde son durum...



**W**orld of Warcraft, Guild Wars, Aion, Lord of the Rings Online, Runes of Magic... Piyasadaki MMORPG listesi uzamaya devam ediyor. Piyasaya yeni giriş yapan oyunların fazlalığına nispet yaparcasına üye sayısını artırmaya devam eden WoW bile artık sorgulanmaya başlıyor diyebiliriz. Öte yandan 2008'in Eylül ayında resmi açıklamaya göre 10.000.000 olarak duyurulan kullanicı sayısının, 2009 Ağustos ayı itibarıyle 13 milyona ulaştığı söylüyor. Şimdiye asıl soruya geliyoruz: WoW bile olsa, kral tahttan ner mi?

En son söylenek cümlenin baştan söyleyelim. Hayatını WoW'a adamış olanlar merak etmesin; WoW'a hiçbir şey olmaz, oyun büyümeye devam eder, içerik güncellemeleri düzenli olarak oyunu zenginleştirir ve tabii ki her sene ayrı bir eklenti paketini elimize alırız. (Blizzard, bu son dediğimi başarmayı özellikle çok istiyor.) Şimdi bu tartışmalara küçük bir ara verelim ve geçtiğimiz ay WoW dünyasında neler oldu, ona bir bakalım...

## Icecrown Citadel: The Frozen Halls (5-man)

BlizzCON 2009'dan bu yana çok kısa bir zaman geçmişken, üçüncü eklenti paketi Cataclysm'in getireceklerini sindiremeden hemen detaylar arkaya sıralanmaya başladı. Worgenler'i, Goblinler'i, Deathwing'i ya da en önemlisi Kalimdor ve Eastern Kingdoms üzerinde uçacağım günleri düşünürken

birden 3.3 güncellemesiyle Icecrown Citadel ve son boss Arthas ile karşılaşmamız duyuruldu. PTR test realm'larının da açılmasıyla detaylar arkaya arkaya yüzüne çıkmaya başladı.

"The Forge of Souls", "Pit of Saron" ve "Halls of Reflection" adıyla üç ayrı kanattan oluşan bir zindan yapısı, Jaina Proudmoore (Alliance) ve Sylvanas Windrunner (Horde) eşliğinde yaşayacağımız epik bir hikaye ve Arthas. Her biri ayrı bir dungeon olarak sunulacak olan zindanlara, bir öncekini bitirmeden devam edemeyeceğiz ve Halls of Reflection'in sonunda işte o beklediğimiz an gelecek. Arthas'ın öldürülmebilir olup olmayacağı konusunda bir belirsizlik var ama ben öldürmemesi, hatta sürdürülmesi taraftarıymı.

## Icecrown Citadel: The Frozen Throne (Raid)

Resmi açıklamaya göre senaryo şu şekilde başlıyor: Tirion Fordring ve Argent Crusade bir tarafta, Darien Mograine ve Knights of the Ebon Blade bir tarafta "Ashen Verdict" isimli bir koalisyon kuruyor. Bu koalisyonla birlikte yürüyen Alliance ve Horde kahramanlarıysa Icecrown Citadel'in kapısına dayanıyor.

Buradan sonra Scourge ile olan en esan evi savasına hazır olun. Gerçeklere dönersek, yine 10 ve 25 kişilik raid'lerin her birinde 12 farklı encounter olacak. Bu raid'den payımıza düşecek ganimetse üç farklı level değerine sahip. 10 kişilik normal mod level

251, heroic mod ve 25 kişilik normal mod level 264 ve son olarak 25 kişilik heroic mod bir raid level 277 item veriyor olacak.

Raid'ımız üç ana bölümünden oluşuyor. Grand Entrance of the Citadel ile Scourge birlüklerinin arasından geçerek "The Wings of Icecrown Citadel" olarak geçen üç ana kanadı temizlememiz gerekiyor; Frostwing Halls, Tha Plagueworks ve son olarak The Crimson Hall... Sonra ne mi var? Tabii ki The Frozen Throne!

## Tier 10

"Wrath of the Lich King'in son raid'i açıklanır da oradan bir tier set düşmez mi" demeyin! İşte karşınızda yeni, sıfır kilometre Tier-10 armor setler. PTR testleri devam ettikçe yenilerini de dizi dizi göreceğimiz bu setlerden benim şu anda gördükleri Death Knight, Druid, Hunter ve Warrior setleri. Emin olun ki bu yazıyı okuduğunuzda hepsini görmüş, hatta üzerinize giymiş bile olacaksınız. Küçük ama önemli bir detay; Warrior seti değil, setlerine ait resimlerle karşılaşıyoruz ve yanılışım yoksa artık faction-based kırmızı ya da mavi armor setlerimiz de olabilecek.

## World of Warcraft : The Rise of The Lich King [The Movie]

Sonunda WoW üzerine yapılacak olan ilk filmle ilgili bir ışık göründü. Şimdiye kadar tek bildiğimiz,

Cataclysm gelince burada çektiğiniz işkenceler bitecek.



Örümcek Adam'a hayat veren Sam Raimi'nin yönetmen koltuğuna oturacağıydı. Ne isim, ne senaryo, ne kast, her şey belirsizdi. Şu anda IMDb, Lord of the Rings'ten bu yana en çok beklediğim film olan WoW için 2011 yılını vizyon tarihi olarak gösteriyor. Film için yayınlanan isme baktığımızda, "ayni isimle Christie Golden tarafından yazılan ve büyük beğeni toplayan kitabın beyazperde uyarlaması olduğunu görebiliyoruz" diyecektim yazıya başlarken ama Sam Raimi, MTV'ye verdiği bir röportajla bu yanılığı düzeltti. Warcraft dünyası ile ilgili bir haber bile yazmak ne kadar zor, görürsünüz. Raimi'nin sözleriyle hikaye bir ana karakter etrafında kurulabilir ya da kurulmayıp bir ama kesinlikle bir kitap uyarlaması olmayacağı, buna emin olabilirsiniz. Ekiple ilgili son onaylanan isimse Robert Rodat. Er Ryan'ı Kurtarmak filmiyle Oscar adayı olarak gösterilmiş bir isim olan Rodat, filmin senaryosunu yazacak.

Son bir hatırlatma yaparak sizi bir miktar heveslendirmek istiyorum. Spider-Man'ın ilk çekildiği zamanlarda Sam Raimi, -tüm Örümcek Adam hayranlarını düşünerken- filmin sahnelerinde yer alabilmek için halk başvuruları alınmasını sağlamıştı. 13 milyon hayranı olan ve gelmiş geçmiş en büyük hayran kitlesına sahip bir oyunun filmi için biz sıkı hayranlarını yine hatırlayacağına eminim.

#### Asıl konumuza dönelim...

MMORPG'ler ve türün geleceği üzerine bir analiz yapacak ve "Aion, WoW'un tahtını sallar mı?" sorusu üzerine bir yazı yazacaktık ama WoW dünyasında neler oldu diye incelemekten bu soruya net bir cevap verme fırsatı bulamadık.

Oyun firmalarının (Blizzard dışında.) dünyası genelindeki en önemli sorunlarından biri, standart oyuncunun gün içerisinde düzenli olarak oyun

oynamaya ayıabileceğini zamanın neredeyse tümünün WoW tarafından ele geçirilmiş olmasıdır. Tüm alternatif oyunların amacı da bu zaman pastasından mümkün olabilen en büyük dilimi alabilmektir. MMORPG'ler, bu pastanın büyük kısmına -yapılanı itibarıyle- fazlasıyla zaman yatırımı gerektiren oyunlardır. Bu yüzden -bir koltuğa iki karpuz sırmaz misali- MMORPG oyuncularının büyük bir yüzdesi, bir ana oyun ve bir alternatif MMORPG oynayabileceklerdir. Bu tip bir oyuncu, bunun dışında en iyi ihtimalle arada bir PES oynar, FIFA oynar; haliye Aion gibi, Guild Wars gibi, Age of Conan gibi çok başarılı produksiyonlar piyasaya çıksalar bile ana oyun statüsüne oturmak için çok zor bir süreç onları bekler. Genel kaniya katılıyorum; Aion çok başarılı bir evren yaratmış ve satış rakamlarında ilk sıralara oturarak ne kadar ilgi gördüğünü ve

göreçğini ispatlamış durumda ama hangımız WoW karakterimizi 3.3 yamasına, Icecrown Citadel raid'ine ya

da yeni çıkaracak

Cataclysm eklenti

paketine hazırlamak

için sahip olduğumuz o

kiymetli saatlerimizi bırakıp baştan bir

Aion karakterine yatırıım yapmaya başlarız ki? Cevap

veriyorum: End-game olmuş ve sistemeñden ya da oyundan sıkılmış olanlar için bu bulunmaz fırsat ama hardcore bir WoW oyuncusu, her gün sistemi olarak login olup daily quest ve daily heroic gibi adının başında sırınlı "daily" kelimesi olan işlerini yapmak için bile en az bir - iki saat harcamak zorunda.

Özetlemek gerekirse WoW'dan sıkılanlara, "alabilecek her şeyi oldum, yapılabilecek her şeyi yaptım" diyenlere ve "çok ama çok vaktim var" diyenlere Aion'u şiddetle öneriyorum. WoW'un tahtını sallar ama tabii ki yıkamaz. Yalnız dikkat edin; Blizzard, WoW'un yanına yakın

zamanda yeni bir MMORPG piyasaya sürecek ve WoW kendi alternatifini kendisi yaratıyor gibi bir his var içinde. Yakın bir zamanda Blizzard evenrine hapsolmuş bir dünyamız olabilir, dikkatli olun.

Son olarak; WoW'un yeni ekleni paketi Cataclysm çikana kadar her şey serbest. Gidin, her MMORPG'yi deneyin ama mutlaka geri dönün!

#### Ömür Topaç





# KEZBAN

# RAPORU

CEM ŞANCI

**S**ımarık, çok bilmiş, ukala, kendini beğenmiş, bütün erkeklerin onu arzuladığını düşünen kezban kızların arasında çarçur olan, heba olan dostlarım ve tatlı dudaklarından bal akan, alaycı gülücüklere zeka parlayan sevgili afet-ül dilberler. Hayran olduğum güzel kızlar. Kulak verin buraya.

Oyun dünyasını gizli gizli ele geçirmeye kalkışmış kezbanları desifre ettiğimiz Kezban Raporu'nda bu ay size sanki "Starbuck gibi kadın"miş gibi görünen ama ruhunun derinlerinde koca popolu bir ev kizceğizi, bir kezban saklayan bir hanımkızcımızı tanıtacağım. Evet, hepiniz hatırlayacaksınız onu; Red Alert'tan Tanya hanımkızı yevrүceğizimiz.

Hatırlayacağınız üzere Tanya tek atışta kocaman komandoları deviren, başı başına ordu gibi bir yevrүceğizimizdir. Ruslar'a güven, müttefiklere korku salıyordu. Üstelik de o kadar güzel bir kızdı ki hepi-

miz ona hayrandık. Ama hiç kendinize sormadınız mı, bu kadar güzel bir kızın nasıl olur da yüreği boş kalır? Bir tek sahnede bile bir adama hayran olduğunu, aşık olduğunu görmedik. Değil mi? Siz gördünüz mü? O güzel gözlerinde aşık parıldayı, yüreğindeki hüzünü fark ettiğiniz bir sahne hatırlıyor musunuz? Hayır. Soğuk kanlı bir katilden başka bir şey yoktu. Peki bu Tanya'nın olayı neydi?

İşte açıklyorum dostlarım. Tanya frijitti. Evet, alay etmeyin kizceğizle; hasta olmak ayıp değil. Frijitti çünkü babanesinin dedesinin dedesi Kırım Muhababesi sırasında Ruslar'a esir düşmüş bir Osmanlı yenerisiydi. Sonra savaş bitince Çar, bu Osmanlı esirlerini saldı ama Tanya'nın dedesi esir kamplının aşçısının kızına çoktan aşık olmuştu.

Aslen Kastamonulu olan Rizzik Efendi, aşçının kızını Allah'ın emri ve Peygamber'in kavli ile istedî ve iki aşık Rusya'da yaşamaya başladılar. Elbette ailede

hep Osmanlı gelenekleri hüküm sürdürdü. İşte Tanya'yi da annesi böyle yetiştirdi ve Tanya bütün erkeklerin onun değerli hazineğini calmak isteyen tehlikeli canlılar olduğuna inanarak büydü. Çevresindeki bütün kız arkadaşları erkeklerle çekinmeden arkadaş olup yakınışırken Tanya namuslu bir aile kizceğizi olarak terbiyesinden ve namusundan asla ödün vermedi. Arkadaşlarının çırkin münasebetler yaşadığını gördükçe o daha çok içine kapandı. Kapandıkça kapandı.

Sonra bir gün, gelecektен bi'salak gelip Hitler'i öldürünce, biliyorsunuz, ikinci Dünya Savaşı çıkacağına, Red Alert oldu ve minik Tanyacık da şizofren karakterine en uygun işi buldu. Erkek düşmanı, tetikçi feminist kadrosundan işe girdiği Rus ordusunda, bileğinin hakkıyla yükseldi. Devamını biliyorsunuz. Biliyorsunuz ama farkında değildiniz. Oyunları dikkatli "okuyun" dostlarım. ■



# İki Kitap, DVD ve CD hediyesi PCnet Kasım sayısı bayilerde!

**DEV HEDİYE PAKETİ: 2 KİTAP+1 DVD+1 CD**

**PCnet**  
bilgisayar ve internet dergisi

Kasım 2009 • Yıllı: 13 • Sayı: 146 • Fiyat: 6,50 TL [www.PCnet.com.tr](http://www.PCnet.com.tr)

## PC'ni hızlandırır

Bilgisayarlarınızın saniyeler içinde açılmasını ve gözle görülür biçimde daha hızlı çalışmasını istiyorsanız reçeteniz bizde! Sisteminizi para harcamadan hızlandırmamın en etkili ve kolay 50 yolunu anlatıyoruz

### Sorun çözen 40 araç

Dosyalarınızı organize eden, verilerinizi yedekleyen veince ayar yapmanızı sağlayan 40 ücretsiz yazılım bu dosyada

### Dizüstüler için konforlu stantlar

Taşınabilir bilgisayarınız bir süre sonra dizelerinizi yakıyor ve belinizi ağrıtıyorsa dosyamızdaki ürünler tam size göre!

### Hata mesajları ve çözümleri

Bilgisayarda en sık karşılaşılan hata mesajlarının anımlarını ve çözüm yollarını açıklıyoruz

### PCNET EDITÖRLERİNİN SEÇTİĞİ EN İYİ 50 BLOG

Depolama sorununu çözen yüksek kapasiteli taşınamazlı diskleri tanımış  
2009/11  
112448  
İDÜN 1301-47723  
Fiyatı: 6,50 TL [www.PCnet.com.tr](http://www.PCnet.com.tr)



**PCnet'LE**

- ✓ 2 KİTAP
- ✓ FULL OYUN
- ✓ DVD
- ✓ ANTİVİRÜS CD'Sİ

## HEDİYE!

# Donanım

Su uyur Recep uyumaz

**B** Bu ay PS3 Slim'i en ince ayrıntısına kadar inceleyen Recep yorgun düşeceğini, AMD Radeon HD 5870 ile enerjik hatta hiperaktif oldu. Onu Teknik

Servis'te cevapladığı sorular da durduramayınca pes ettiğ ve bitmek bilmeyen DVD'den sabit diske aktarımına devam etti. Kalan süre: 1256729 dakika...



139

## PS3 Slim

PS3'ün yeni versiyonu bakalım "ince"liğinin yanında neler sunuyor...



141

## Teknik Servis

Ömür biter, donanım soruları bitmez.



# AMD Radeon HD 5870

Ve tanrı DirectX 11'i yarattı...

140



## PlayStation 3 Slim

Zayıflayıp çakı gibi bir konsol olmuş...

**P**iyasayı az çok takip eden kullanıcılar, PS3 Slim ile ilgili dedikoduları ve haberleri mutlaka duymuşlardır. Bu dedikoduların çoğu, zamanında Sony tarafından yalanlanısa da sonunda firma fabrikadaki bakmayı çıkardı ve nütopu gibi bir PS3 Slim'ımız oldu. Bilmeyenler için Slim'in anlamını açıklama gereği duyuyorum: İngilizce'de ince, zayıf anlamına geliyor bu kelime. Peki, incelen sadece konsol mu, yoksa işin ucunda eksilen ya da yeni gelen özellikler de var mı? Örneğin; eskiden bir elektrik canavarı olan PS3, görmeyeli ne kadar tasarruflu bir konsol haline geldi? Ya da PS3 ilk versiyonu gibi hala her şeyi yapabiliyor mu? Tüm bu sorularınızı cevaplamak için PS3'ü ameliyat masamıza yatırıyoruz.

### Görmeyeli çok değişmişsin Nalan

Japonya'da kaldığı sürede pilavı çubukla yediğinden olsa gerek, PS3 epeyce forma girmiş. Ameliyat masamızda yer alan 120GB'lık sürüm görmeyeli %33 incelmiş ve 3.1kg ağırlığı ile %36 oranında daha hafif bir duruma gelmiş. Açıkçası eski PS3, yaklaşık 5kg olan ağırlığı ile bir konsol için fazlasıyla ağırdı. İncelen konsolu dik konuma getirdiğimizde de kolayca ayakta durabildiğini gördük ama isterseniz 50 TL harcayarak bir konsol ayağı da satın alabilirsiniz. Bağlanılabilirlikle baktığımızda yeni modelden pek fark olmadığını görüyoruz; sadece iki adet USB 2.0 portu ve ne yazık ki 300 Mbit (Draft-N) desteği olmayan 802.11b/g kablosuz ağ. BD-ROM sürücüye baktığımızda değişen herhangi bir şey

olmaması hoş zira Xbox 360'ta olduğu gibi bir tepsı olsayı, orijinal bir disk yanlış yerleştirmeniz size 180 TL'ye mal olabilirdi. Öte yandan hız olarak BD diskleri hala 2x'te okuması pek hoşumuza gitmedi. Malum, Xbox 360'ı olan arkadaşınız siz bekleyeceğine çoktan bir ordu öldürmüş olacaktı. Konsolun güç kablosunun da topraklama bağlantısından arındırıldığını görüyoruz. Bu kablouy artık birçok dizüstü ve PS2 ile ortak kullanıp kullanmamak size kalımı. Yine konsolun arkasındaki açma / kapama düğmesi de kaldırılmış ki seri üretim hesaplaması yaparsanız sadecə bu düşme bile toplam maliyyette gözle görülür bir düşüş sağlamış olabilir, kim bilir. Optik okuyucunun hemen üstünde yer alan ve konsolu dik konuma getirdiğinizde çevirebildiğiniz logo da artık sabit. Her ne kadar bu logoya uğraşan kişi sayısı tartışırlar olsa da -anlaşılan- logoyu sabitlemek de konsolun üretim maliyetini etkilemiş. Yine logonun artık renklerinden arındırılıp sadece beyaz geldiğini de belirtelim. Optik okuyucunun etrafındaki değişiklikler bununla da sınırlı değil. Dokunmatik düğmeler kaldırılmış ve yerine standart mat ve basılabilen düğmeler yerleştirilmiş.

Konsoldaki en büyük değişikliklerden biri de yeni mat gövde. Ofisteki diğer arkadaşlar ne düşünürler bilemeyeceğim ama bana sorarsanız eski parlak yüzeyi ben daha çok beğeniyorum. (Parmak izi oluyordu be Recep! - Şefik) Her ne kadar ön panel ve kenarlar parlak olsa da ve yeni konsol çiziklere karşı daha dayanıklı olsa da, eski PS3 kendini bir canavar gibi ortaya koyup 1000

### Sabit disk değişimi



PS3'ün sabit diskini değiştirmek artık çok daha basit ve ağırsız bir işlem. Öncelikle eski diskı sökmek için kasanın altındaki vida kapağını kaldırıp kapağın altındaki mavi vidayı sökményen, daha sonra ön paneli kaydırmanız ve metal kapağı dışarıya almanız gerekiyor. Sonra eski diskı SATA arabirimle sahip 2.5 inçlik herhangi bir diske değiştirilebilirsiniz; hatta isterseniz SSD bile takabilirsiniz. Bu durumda Blu-ray oyunları için performansa bir fark olmayacağı ama internetten indirdiğiniz oyunların yüklenmesi ve bu oyunların çalıştırılması veya ara geçiş hızları esnasında %40'a varan bir performans artışı söz konusu oluyor. Disk değişiminden önce verilerinizi eski sabit diskten yenisine aktarmayı da unutmayın. Bu işlem için Sony'nin destek sitesinden gerekli yazılımı bilgisayarınız indirip kurabilirsiniz. Daha sonra bir de yeniden firmware indirmeniz gerekebilir. Bu tür bir sorunla karşılaşmamak için USB belleğinizde PS3 > UPDATE klasörü oluşturup indirdiğiniz güncellemeyi buraya kopyalamanız ve istendiğinde takmanız gereklidir.

PS3

PS3  
Slim

## Cılız, şışko ve ince; peki aradaki fark ne?

	120 GB PS3 Slim	160 GB PS3	80 GB PS3
<b>Ürün Kodu</b>	CECH-2000A	CECH-Pxx	CECH-Kxx / CECH-Lxx
<b>Renk</b>	Mat Siyah	Piyano Black (Parlak)	Piyano Black (Parlak)
<b>Sabit Disk</b>	120GB 2.5 inç SATA	160GB 2.5 inç SATA	80GB 2.5 inç SATA
<b>Boyutlar</b>	11.42 x 2.56 x 11.42 inç	12.75 x 3.86 x 10.8 inç	12.75 x 3.86 x 10.8 inç
<b>Ağırlık</b>	3.1kg	5kg	5kg
<b>Güç</b>	250W	280W	280W
<b>Dikey Ayak</b>	Opsiyonel (50 TL)	Gerek yok	Gerek yok
<b>Uyumluluk</b>	PSOne	PSOne, Linux	PSOne, Linux
<b>PS2 Uyumu</b>	Yok	Yok	Yok
<b>BRAVIA Senk.</b>	Var	Yok	Yok
<b>Paket</b>	Kablosuz DualShock 3 gamepad	Kablosuz DualShock 3 gamepad, Uncharted: Drake's Fortune, PAIN indirilebilir oyun kuponu	Kablosuz DualShock 3 gamepad

TL'lik fiyatını insanın gözüne çarpıyordu. Eski konsolun en büyük özelliklerinden biri de Linux işletim sistemini desteklemesiydı. Belki de birçoğunuñuz hiç kullanmadığı bu özellik yüzünden Sony inanılmaz bir zarar etti. Konsolun içinde yer alan sekiz çekirdekli Cell işlemci, bilimsel araştırma yapan kurumların istahını kabartırdı ve bu kurumlar toplu halde PS3 satın almaya başlamışlardır. Konsol satışlarından zarar edip oyun satışlarından komisyon alan Sony, bu yüzden yeni konsoldan Linux desteğini çıkardı. Aslında medya pek sözü geçmese de bunun bir nedeni daha var: Cell işlemcisi o kadar güçlü ki ekran kartının yapabildiği hesaplamaları bile yapabiliyor. Tek eksikse işin programlama kısmışı ki oda son zamanlarda tamamlandı sayılar. Bu durumda korsan oyun çalıştırılmasını engellemek için Linux altında ekran kartına erişimi kapatınan Sony, durum değişmeye başlayınca çareyi OtherOS'i komple kapatmakta buldu.

PS3'ün çıkışından beri konsol sürekli olarak kirpilmaya maruz kaldı. İki adet USB portu, kart okuyucu ve SACD oynatma desteği, konsoldan çıkarılan ilk özelliklerdi. Fakat tüm bu özelliklerden hiçbirleri geriye dönük PS2 desteğinin kaldırılması kadar büyük yankı uyandırmadı. Şüphesiz ki PS2, gelmiş geçmiş en büyük oyun gamına sahip olan konsol ve kullanıcılar için geriye dönük uyumluluk da büyük önem taşıyordu. Burada anladığımız şu ki Sony ya henuñ Cell mimarisinde PS2 oyuncuları çalıştırmanın bir yolunu bulamadı ya da bunun bir güvenlik açığı oluşturacağından korkuyor. Öte yandan konsola fazladan PS2 çipi takmaksa ek masraf olacağı için Sony bunu aklının ucundan bile geçirmiyor. Yine de firma, daha pahalı fakat PS2 desteği olan bir oyun konsolu yaparsa kullanıcılar ikinci el sitelerde PS2 aramak yerine bu PS3'e ekstra para dökmemi tercih edeceklerdir. ■ **Recep Baltaş**

## PS3 güç tüketimi

Akım (Amper)	Güç (Watt)			
	60 GB PS3 Klasik	PS3 Slim	60 GB PS3 Klasik	PS3 Slim
Fıçı Takılı ve Kapalı	0.05	0.06	2	1
XMB'de Gezinme	1.44	0.7	170	79
PS Store'dan İndirme	1.49	0.7	175	81
LittleBigPlanet Yükleme	1.40	0.64	162	74
LittleBigPlanet Oynaması	1.54	0.78	181	89
Killzone 2 Oynaması	1.67	0.86	196	100
Blu-ray İzleme	1.44	0.68	167	75

## İşı ve gürültü

PS3 Slim, 45nm Cell işlemcisile güç tasarrufu konusunda gerçekten de parlak bir tablo çiziyor. Her ne kadar yeni "şışko" PS3'lerle karşılaşıldığında pek fark olmasa da, ilk çıkan 90nm PS3'lerle karşılaştırıldığımızda yarı yarıya düşük bir güç tüketimi görüyoruz. Cihazın güç tüketimi düşerken yediği ortama gürültü de azalmış durumda. Örneğin; oyun oynarken gürültüde iki ila üç desibel, film izlerken ise 10 desibel oranında bir düşüş gözlemedi. Öte yandan iki cihazın ısı konusunda pek fark göstermediklerini söyleyebiliriz. Benzer koşullarda yaptığımız denemelerde her iki sürüm de 41 derece civarında seyretti.

PS3 Slim ile artık kayıpsız TrueHD ve DTS-HD MA ses biçimlerini alabileceğinizi

belirtelim. Oyuncular için bu özelliğin pek bir anlamı yok ama PS3'ünü evin eğlence merkezi olarak kullananlar için kayda değer bir özellik. Yine Sony'nin Bravia LCD TV'leriyle artik PS3'ünüze senkronize edebilirsiniz. 32 inçlik bir LCD'yi HDMI portu üzerinden bağladıktan ve Sistem Ayarları > Kontrol menüsünden gerekli ayarlamayı da yaptıktan sonra televizyon kumandası ile PS3'ün XMB'sinde cırit atmaya ve video oynatma işlemlerini kumanda ile kontrol etmeye başladık. Bunun dışında yine her iki sistemi birden kumanda ile kapatabilmeniz dışında herhangi bir yenilik olmadığını da belirtelim. Öte yandan PS Store'da kumanla ile dolşamak, gamepad olmadan pek de mümkün değil.



## AMD Radeon HD 5870

Huzurlarınızda DirectX 11 ve dünyanın en hızlı GPU'su!

**A**MD, geçtiğimiz günlerde dünyanın en hızlı GPU'suna sahip ekran kartı Radeon HD 5870'i görkemli bir lansman ile basın mensuplarına tanıttı. Tanıtımında firma, yeni ekran kartının sahip olduğu özellikleri ve oyuncuların bu yeni GPU sayesinde tecrübe edecekleri performansı gözler önüne serdi. Bu yeni GPU'ya ve HD 5870'e oyuncu gözüyle yakından bir bakalım.

### HD 5870 ve oyun performansı

"Cypress" kod adına sahip olan HD 5870, dünyanın ilk DirectX 11 destekli ekran kartı olma özelliğine sahip. Her ne kadar piyasada henüz DirectX 11 destekli bir oyun olmasa da, DirectX 9 ve 10.1 destekli oyunlarla yaptığı testlerde de performansını gözler önüne sermeye başlıdı. Öte yandan 2010 yılı içinde piyasaya çıkacak olan oyuncularla birlikte DirectX 11'in altın çağını yaşayacağini söyleyebiliriz. HD 5870'ün işlem gücüne baktığımızdaysa 2.7 TeraFLOP gibi çok yüksek bir değer görüyoruz ki bu da ekran kartının saniyede 2.7 trilyon kayar nokta hesabını yapabilmesi demek. Sahip olduğu bu gücü çoklu monitör desteğiyle de birleştirebilen HD 5870, sonuç olarak 24 mega piksellik HD oyun keyfi ile oyunun kitabını yeniden yazıyor diyebiliriz. Üstelik tüm

bunları yaparken eski nesil ekran kartlarına oranla daha yüksek güç tasarrufu yapmayı da ihmal etmiyor. 40nm fabrikasyon teknolojisi, GDDR5 bellekler, 2.15 milyar transistör ve 850 Mhz çekirdek hızı kartın ön plana çıkan teknik özellikleri arasında. Yine üzerinde de 1600 adet stream işlemci yer alan 5870, 1200 Mhz bellek frekansına sahip. AMD'nin yaptığı performans testlerine baktığımızda HD 5870, yine tek GPU'lu rakibi GTX 285'e göre en az %20, ortalama %40, bazı oyuncularda %120'ye varan performans artışı sunuyor. Örneğin; Left 4 Dead, Company of Heroes, Crysis ve FarCry 2 gibi oyuncularda %40 daha yüksek performans gösteren HD 5870; Prey, Devil May Cry 4, Lost Planet: Colonies, Stormrise, Enemy Territory: Quake Wars ve Chronicles of Riddick oyunlarında ise GTX 285'e göre %100 daha fazla performans sunarak rakibini fps manyağı yapıyor. LEVEL Test Merkezi'nde yaptığı testlerde de HD 5870'ın, GTX 285'ten %10 ila %60 arasında daha performanslı olduğunu gözlemlendi. Tabii ki tüm bu testlerin yapıldığı esnada ATI'nin sürücülerinin sıfırından yeni çıktısını da belirtmekte fayda var zira ATI'nin test için yolladığı sürücülerin durumuna bakılırsa nVidia'nın Kasım'da çıkaracağı yeni GPU'ya karşı AMD'nin sürücü güncellemesiyle dahi büyük bir fark yaratabileceği ortada. Kartın DirectX 11 destekine karşın henüz piyasada DirectX 11 destekli oyun yer almaması, gerçek gücünü açığa çıkaramammasına neden oluyor. HD 5870'ün bir başka dikkat çeken özelliği ise güç tüketimi. Bir önceki nesil kartlara göre güç tüketiminde

### AMD Radeon HD 5870



- + DirectX 11 desteği
- + Windows 7 ile CPU gibi çalışılabilir
- + Düşük güç tüketimi
- + Düşük ısı

**Fiyat:** 420 - 500 Dolar + KDV

**İthalat:** AMD

**Web:** [www.amd.com](http://www.amd.com)

**Puan:** 9,5/10

inanılmaz bir ilerleme kaydeden AMD, kart boşta iken saat freksanslarını sorunsuz bir biçimde aşağıya çekebilecek teknolojiyi uzay çağına taşımış. Bunun sonucunda kartın boşta iken güç tüketimi 20 vatın altında seyrediyor. Ortalama yükte 120 vat civarında tüketen kart, yükte iken de yaklaşık 140 vat tüketiyor. "Ben kartı insan gibi kullanmayacağım" derseniz de güç tüketimi 200 vatı biraz geçiyor ki bu da aynı performansı sunduğu HD 4870 X2'den 170 vat daha tasarruflu çalışması demek. Kartın sunduğu performansa karşın tükettiği gücü oranladığımızdaysa ortaya çıkan sonuç şartsız: Dünyanın en verimli ekran kartı. ■ **Recep Baltaş**

Çözünürlük	Kart	3D Mark Vantage Extreme / Performans	FarCry2 Ultra High, HDR+Bloom,	World in Conflict Very High, 4xAA/4xAF	Left 4 Dead High, 8x MSAA, 16x AF	Crysis Very High
<b>1920x1200</b>	HD 5870	8014	51	56	114	33
	GTX 285	5819	44	49	84	21
<b>1280x1024</b>	HD 5870	15900	71	72	150	49
	GTX 285	12080	57	61	120	32



# Teknik Servis

Bu ay sizlerden gelen mail yağmuru karşısında gözlerim yaşardı sevgili donanım müdüvimi. Şunu bilmenizi isterim ki bana mail atan her mutsuz okur, mail attıktan sonra hayatına mutlu bir şekilde devam edecktir.

**S:** Dün Prototype'ı aldım ama biraz oynadıktan sonra oyun kapanıyor. Bunun sebebi ne olabilir? Ekran kartım güncel. Sistemi de 1 GB RAM 800 Mhz, GeForce 8500 GT Silent Magic, Core Duo 2 E6550 2.33 Ghz 1333 Mhz. *Taylan Özdemir*

**C:** Sevgili Taylan, sorun ekran kartından kaynaklanıyor. 8500 GT Silen Magic, pasif soğutmalı ve aslında HTPC sistemler için üretilmiş bir karttır. Fakat güzel ülkem bakaldan bozma bilgisayarcıları aslında sadece video izlemek için üretilmiş bu kartları oyun oynamak için satınca ortaya böyle vahim durumlar çıkabiliyor. Kartına bir fan

takmalı veya kartını daha iyi bir model ile değiştirmelisin.

**S:** Benim Asus M51Va253 marka bir dizüstü bilgisayarı var. Oyun oynarken isınıp kapanıyor ama hiçbir hata da vermiyor. Fandandır diye serviste fanını değiştirdim ama 10 dakika sonra yine kapandı. Sadece fişini çekip bataryayla oynadığım zaman kapanmıyor hatta hiç isınmıyor. Elektriğinden diye evin elektriğini ölçürdüm ü farklı elektrikçiye ama "Sorun yok" diyorlar. Bilgisayarın giriş çıkışlarını ölçürdüm, onlar da sağlam. Bilgisayarı ilk aldığım üç ay yazın sıcakında

oynardan hiç kapanmıyordu ancak bir yıl oldu sürekli kapanıyor. Bu sorun niye oluyor? Çözümü nedir bu sorunun? *Umutcan Turan*

**C:** Sorun isınmadan dolayı kaynaklanıyor. Dizüstü bilgisayarın pilde olduğunda, ekran kartın PowerPlay teknolojisini kullanarak tasarruf moduna geçer ve saat freksanslarını otomatik olarak düşürür. Bu da kartın isınmasını engellerken pili de daha az tüketmesini sağlar. Şarja taktığında ise kart tekrar saat freksanslarını çıkartıp tam güçte geçer. Tabii ki yüksek frekansta çalışan kart doğal olarak isınır ve bu ısı zarar verici

► seviyeye ulaştığında sistem kendini kapatır. Sana üç tavsiyem var: İlki dizüstünen kasasını açıp ekran kartının üstündeki soğutucuya söküp termal macunun yenilemen. İkincisi BIOS güncellemesi yapman. Bu sayede dizüstünen fan algoritması değişecektir ve daha etkili bir soğutma sağlanacaktır. Sonuncusu ise Catalyst Control Center kurarak şarjda da ekran kartının PowerPlay modunda çalışmasını sağlamak olacak. Bu sayede kart daha az isınacaktır. İlk ve ikinci seçenek zorunludur ve çözüm getirmezse üçüncü seçenek de uygulanmalıdır.

**S:** Son üç aydır şiddetini artıran birkaç sorunla uğraşıyorum. Ben bir World of Warcraft müptelisiyim. Daha öncesinde kablolü modem kullanmaktaydım. Apartmanda kablosuz modem olduğunu öğrendiğim gibi Zyxell NWD271N adaptörünü aldım. O günden sorunlar başlıdı. Sadece WoW'a girdiğim zamanlarda internet bağlantısı kopuyor ve oyun "disconnect" hatası veriyor. Kablolu bağlantıda bu hiç olmuyordu. Öyle anlarda hemen oyunu kapatıp Ağ Paylaşım Merkezi'ne ya da Zyxel'in sürücüsüne girmeyi denedim zamanlarda hiçbir şekilde açılmıyor. Sadece bilgisayarın klasörleri arasında gezinti yapabiliyorum. Bağlantıya dair hiçbir şey kalımıyor ortada. Üstüne tuz - biber olan şey ise bunu yaşadığım zaman, PC'ye reset atmayı denedimde bilgisayar "Kapatılıyor" ekranında öylece donup kalyor ve kapanmıyor. Tek yapabildiğim şey, makineye zarar verdiğińi bile bile güç düşmesinden kapatmak oluyor. Bağlantının "disconnect" hatasının sebebi nedir? Tüm bu sorunları nasıl çözeceğimi hiç bileysem. Zyxell NWD271N adaptörünün üçüncü kattan aldığı sinyal gücünü "zayıf" olarak nitelendiriyor. Bağlantı hızı 54 Mbps. Sinyal kalitesinin ve gücünün düşük ya da fazla olmasının doğurduğu sonuçlar tam olarak nedir? Bu soruyu sormamın sebebi her iki türlü sinyal şekliyle de bağlantı hızları değişmiyor. Kafam karıştı doğrusu. *Tayfun Kayacık*

**C: Sevgili Tayfun; öyle gözükyor ki sorunun**

en büyük nedeni, bağlantıın modemin farklı bir katta yer olması. WoW, sürekli paket alış-verişinde bulunan ve bağlantı ihtiyacı yüksek olan bir oyun diyebiliriz. En azında çok bant genişliğine ihtiyaç duyması da ping süresi düşük olması gereken bir oyun. Bağlantının "kablosuz ağ erişim noktası"nın bilgisayarına uzak olması da bağlantıdaki en büyük sorun diyebilirim. Aradan bir insan bile geçse o esnada, bağlantıda sorunlar yaşamam gayet doğal. Bu durumda sana üç çözüm önerim var: İlki bağlantıın modeme ethernet kablosu satın alıp o şekilde bağlanman ki bu çözüm pek pratik değil. İkincisi Zyxell NWD271N'in sürücüsünü güncellemen. Üçüncüsü ise sorun hala devam ediyorsa Zyxel'i satıp yerine TP-Link TL-WN422G alman.

**S:** Benim sistemim söyle: MSI K8N NEO4 anakart, AMD Athlon 64 3000+ işlemci, 512 MB bellek. Açıkçası sistemden fazla bir beklentim yok; internet için kullanıyorum ama yine de işlemci çok yavaş kalmıyor. Bana bu anakarta uyumlu en iyi işlemciyi söyleşen çok sevinirim. Teşekkür ederim. *Umur Demir*

**C: Öncelikle yeni işlemci takmadan önce bir BIOS güncellemesi yapmanızı tavsiye ederim. Bu sayede anakartın daha fazla işlemci destekleyecektir. Bana anakartının tam modelini söylememisin ama ben örnek teşkil ettiğim için Neo4-F modeline baktım. Takabileceğin en iyi işlemciler arasında Athlon 64 X2 Dual-Core 4800+ ve altının yanında AMD Opteron 180 ve altı işlemciler yer alıyor.**

**S:** Ben yeni bir oyun sistemi toplayorum özellikleri: Gigabyte X58 yonga setli GA-EX58-Extreme anakart, Intel core i7 Extreme işlemci, 2 x 1 TB SATA II SSD, Windows 7 Ultimate 64 bit işletim sistemi. Bu bilgisayar için RAM olarak OCZ Blade DDR3 2133 Mhz 6 GB Kit (3 x 2 GB) mi almalıyım, Corsair XMS3 Dominator 6 GB mi almalıyım, yoksa başka bir RAM mi önerirsınız? Bu sistem için hangi ekran kartını almalıyım minimum 1 GB arıyorum. Bu sistemi doyurmak

icin ne kadar güç kaynağı olan bir kasa lazımlı ve ek güç kaynağı gereklidir. Bu bileşenler arasında uyumsuzluk problemi yaşar mıyım?

*Berkay Bolkan*

**C: Sevgili Berkay öncelikle bu sisteme 6 GB bellekler daha uygun olacaktır. Belleklerin frekansı konusunda ise sen ne kadar yüksek alsan da overclock yapmadığın sürece bellekler 1066 Mhz hızında çalışacaktır. Bu durumda 975'e 1000 Dolar verip parancı çöpe atacağına 920 de alabilirsin. Ekran kartlarını GB'na göre değil GPU'suna göre değerlendirirsen daha iyi seçimler yapabileceğine inanıyorum. Tavsiyem HD 5870 almandır. Malum DirectX 11 ve Windows için iyi bir tercih. Bu sistem için 750 Watt yeterli olacaktır. Bileşenler arasında herhangi bir uyumsuzluk problemi yaşayacağını zannetmiyorum.**

**S:** Ben oyun oynamak için güzel bir bilgisayar toplamak istiyorum ve bunun için de 22 Ekim'de Windows 7'nin çıkışını bekliyorum. Sana sorum şu: Windows 7 oyun için uygun mudur, değil midir? Bilgisayar toplayacağım ama kafamda ne tür bir bilgisayar toplayacağımı dair bir fikir yok. Yaklaşık 2000 - 2500 Dolar arasında bir şey düşünüyorum bana bu konuda da birkaç fikir verirsen sevinirim. *Berk Erkara*

**C: Sevgili Berk, Windows 7, DirectX 9, 10 ve 11'i bir arada sunmasının yanında beraberinde gelen DirectCompute teknolojisinin de avantajı ile oyunlar için gelmiş geçmiş en iyi işletim sistemi olma özelliğine sahip. Özellikle de 2500 Dolar vereceğin bir PC'de DirectX 11'li HD 5870X2 gibi bir ekran kartı kullandığını düşünürsek, Windows 7 ile inanılmaz bir performans alabilirsin. Toplayacağın sistem için ise Phenom II X4 965 BE işlemci, 4 GB bellek ve Gigabyte 790 yongalı anakart tercih edebilirsin. ■**

**"DVD'den Sabit Disk'e" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr)**

## En Saçma Donanım Soruları

### MSN'de beni engelleyenleri nasıl öğrenirim?

Bill Gates'e sormanız gereklidir. Ben bilmemiyorum. Bu soruyu kendi listemde olan birçok insan bana soruyor. İnsanlar sizi engellemelerse bunun bir nedeni vardır mutlaka. Belki siz farkında olmadan bir hata ettiniz, belki de karşıdaki kişi biraz kafasını dinlemek istiyor. Birakın, rahat olun, umursamayın!

### "X" oyununu oynayamıyorum ne yapmalıyım?

Bilgisayarı aldığın yere geri ver ve "Ben bilgisayarla ilgili yaşadığım sorunları, düzgün bir şekilde dile getiremeyecek kadar cahilim" de. Yanlış anlaşılmasıın;

burada, soruda salt olarak X oyunu oynamadığını yazan kişilere sitem ediyorum. Sistemin nedir, oyun orijinal mi, oyunu yamaladın mı, oyun ne hata veriyor, işletim sistemin nedir... Tüm bunları bana söylemezsen ben nereden bileyim sen oyunu neden oynayamıyorsun. Kahin değiliz ki... Böyle bir soru sorduğunda da emin ol hiçbir cevap alamayacaksın.

### XP mi, Vista mi?

Yahu sana "DirectX 11" diyorum, "DirectCompute" diyorum, "OpenCL" diyorum, "AeroShake", "AeroPeak" diyorum, sen gelmiş bana taş devrinden bahsediyorsun. Üstüne üstlük bir de oyuncuyum diye geçiniyorsun. Bi' kere unut XP'yi. 2002'de

çikan işletim sistemini kurmuşsun, ondan sonra gelmişsin 2009'da çıkan oyun ve donanımlardan performans bekliyorsun.

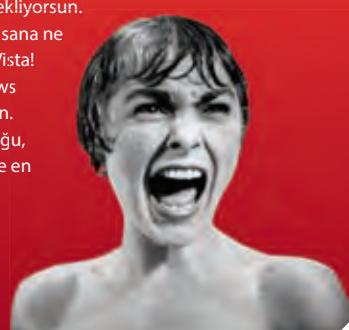
Bundan sonra sana ne

XP var, ne de Vista!

N'artık Windows

7 kullanıceksin.

Evin uslu çocuğu, oyuncuların de en iyisi olaçaksın.



## Sistem Gereksinimleri



### Pro Evolution Soccer 2010

Futbol oyunlarında ortada pek bir malzeme olmadığı için sistem gereksinimleri de pek yüksek olmuyor. Bu durumda PES 2010'u oynamak için 2.0 Ghz hızında çalışan standart bir çift çekirdekli işlemcinin yanında DirectX 9 destekli

orta sınıf bir ekran kartı yeterli olacaktır. Yine sisteminizde 2 GB bellek olması da oyuncunun akılçılığı için önemli. Son olarak oyunu kurmadan önce sabit diskinizde 8 GB boş alan ayırmayı unutmayın, PES 2010'a yer açın!



### FIFA 10

Yillardan beri pek de köklü bir değişime uğramayan grafikleriyle FIFA 2010 "Standart Yurdum Bilgisayar'nda rahatça çalışabilecek ihtiyaçlara sahip. Tek çekirdekli 3.2 Ghz veya çift çekirdekli 2.4 Ghz işlemci, 2 GB bellek, DirectX 9 ve Shader Model

2.0 destekli nVidia 7800 veya ATI X1800 ekran kartı oyunu akıcı oynamak için yeterli. Kartonluktan çıkış üçüncü boyuta geçen seyirciler ve Rooney'i daha gerçekçi görmek için ise nVidia 9 veya ATI 4 serisi ekran kartı tercih edebilirsiniz.



### Borderlands

Her ne kadar oyun için açıklamış sistem gereksinimleri olmasa da Unreal Engine 3 kullanacağını dikkate allığımızda 2.5 Ghz hızında çalışan çift çekirdekli işlemci, 4 GB bellek ve 8800 GT veya HD 3850 ekran kartı akıcı

bir oyun için gerekli olacaktır. Oyunun evrenini de dikkate allığımızda da gerçek anlamda görsellik oyunu oynayabilmek için Shader Model 4.1 ve DirectX 10 destekli bir ekran kartı iyi bir tercih olacaktır.



### Aion

Benim için bir PC oydaki en önemli etkenlerden biri de grafiklerdir. İşte bu yüzden PS3 veya Xbox 360'in tekdüze grafikleri beni hep sıkılmıştır. Bu bağlamda Aion'un sitsem ihtiyaçlarının düşük olması oyundan beklediğim grafik kalitesine gölge düşürüyor.

Çift çekirdek işlemci ve 2 GB bellek kabul edilebilir fakat grafikler için GeForce 7600 veya HD 2600 tavsiye ediliyorsa ben yokum. 30 GB sabit disk alanı kaplayacak oyunda DirectX 10 yar mı?



### NBA 2K10

Bu ay belki de sistem ihtiyaçları en düşük olan oyun diyebiliriz. Malum saha küçük, oyuncu ve seyirci sayısı da az olunca ekran kartına da pek yük binmiş. Tek çekirdekli 2.4 Ghz işlemci, 1 GB bellek (inanılmaz) ve X1300 veya GeForce 6600 ekran kartı

oyunu çalıştırmak için yeterli. Oynamak için ise çift çekirdek işlemci, 2 GB bellek, DirectX 9 ve Shader Model 3.0 destekli ekran kartı ve 10.5 GB'lık disk alanı gerekiyor.



### Cities XL

Oyunun düzgün çalışabilmesi için 8800 GT veya HD 3850 istendiğini görünce inanın oyuna olan saygımlı. Her bilgisayarda çalışıp çok satacağım diye grafikleri çöp adam seviyesine indirmektense onurunu koruyup "beni bu halimle kabul et" demesi, Montecristo'ya olan saygımlı

artırdı. Çift çekirdekli Core 2 Duo veya Athlon 64 X2 işlemcisinin yanında 2 GB belleği meze olarak tüketen oyuncu, sisteme rahatça yerleşebilmek için 8 GB'lık bir köşe istiyor kendine. Saygıda kusur etmen garı!

## 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 X48-X58 / nForce 79X / AMD RS790X Yonga Seti (PCI Exp 2.0)
İŞLEMCI	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 9500 GT / Radeon HD 4650	GeForce 9800 GT / GTS 250 / Radeon HD 4850 / 4870	HHD 5870 X2 / HD 5870 / GTX 285 / GTX 295
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	<b>750 Dolar</b>	<b>1500 Dolar</b>	<b>3000 Dolar</b>

# DOKTORLAR

CENK - ERODEM SÖZ HASTANESİ,  
AKIL VE FİKİH HASTALIKLARI MERKEZİ



### HASTA: İSİMSİZ

sevgili lewil oylık mecmua'sı. doktorlar isimli  
ocayıp bir sınır hastalıkları tedavi merkeziniz  
var. ama resminizde testere çekic vs ne oriyor?  
bunlarla hastalar nasıl tedavi ediyorsunuz?  
bunun için bakırköy ruh ve sınır falan hastanesine  
gittim ve onlara da sorumu yönelttim. beni kızılık  
sopalarıyla dövdüler. bunun için lewil mecmua'sını sorumlu  
mezneniz şirketinize hayali arkadaşım bugi'yi yollarm. değil mi  
bugi? ha kim konuşmuş? hahaha\*atararagghbiloarg\* \*oğizdan  
köpük çıkmış efekt\*

ri-JIK DZO

\*Emergency  
PARAMEDIC

- SUS PAYI İSTEYEN BİRİ İŞİN NE ŞOK KONUŞUYOR  
DEĞİL Mİ?
- TESTERENİN NE İŞE YARADİĞINI GÖSTERSEK Mİ?
- HAYIR HASTA NUMARASI YAPARAK DERGİDE  
GENİŞ YER KAPLAMAK İSTEYENLERE NE YAPTIĞIMIZ  
GÖSTERELİM.
- YOOO!!! XYANI...
- EVET MÝNNEN O. SIZ BAŞLAYIN BEN DEVAM EDERİM.

### HASTA: OYUNCUAN MÝMAZ

Olmakin benim acaip sınırim dokonuz dalcıcam da.nese  
şincik anam benim van tu kri sorum var.  
1-hig party time yapomuz mu?beni de çairsaniza lan nolu nolur  
nolur  
2-tistimçeo olcanız aa hahaha  
3-party time never die bilionuzmu?lan zıtlar  
hahahah

\*Emergency  
PARAMEDIC

SEBİ

- DİYARCAN ABİMİZ GELMİŞ.
- HMMM DELİ DİYARCAN.
- DİYAR DİYAR GEZİP PARTİ YAPMAKTAN KAFADA  
DA GRİ HÜCRE KALMAMIŞ, BEYİN KELİ OLMUŞ.
- GRİ HÜCRELER ŞOK SIKICI ZATEN. ONLARIN  
YERİNE KARANLIKTA PARLAYAN FOSFORLU HÜCRELER  
TAKALIM.
- HMMM DISKUDA BLACKLIGHT ALTINDA ŞOK HAVALI  
OLUR.
- PARLAK DİYARCAN.

ri-JIK DZO

\*Emergency  
PARAMEDIC

BÜDÜ

\*Emergency  
PARAMEDIC

### HASTA: VOLCAN BAŞAN TOÇU

sizden birşey rica edeceğim arkadaşım ve benim için Anno  
1404 oyunu verimisiniz veya prototype o da olmasa crysis  
warhead'i verir misiniz çok mutlu olurum herkeze iyi günler

- KES ORDAN İKİ ANNO1404, KEMİK-  
SİZ OLSUN.
- BUYROOOUUUN!
- YANINA DA PROTOTYPE SÖZÜŞLE.
- GELİYORRR!
- İKİ DE CRYYSIS WARHEAD PAKETLE  
TOSUNUMA.
- HEDİYE PAKETİİİ, ANINDA.
- İYİ GÜNLER VOLCAN'IM, TEMİZ YÜZ-  
LÜ İYİ NIYET TİMSALI SAP MELEGİM  
BENİM. UĞURLAR OLA, YINE GEL.
- GEL! GEL! OYUNA GEL!

\*Emergency  
PARAMEDIC

SEBİ

### HASTA: MEHMET CEM ZAFİ

ben level dergisini aldığım zaman çok sevdim ama benim bir sorunum var ben  
Counter Strike 2D oyuncusuyum ama server açamıyorum. lütfen bu konuda  
yardım edermisiniz?  
ben oy dergi almadığım için e postama gönder-  
imisiniz?

- LEVEL DERGISİNİ ALINCA MI SEVMEK LA-  
ZIMDI, YOKSA ALmadAN MI SEVMELİYDİK?
- KARŞILIKSIZ SEVGİDEN ÖTESİ YOKTUR, HE-  
MEN DERGİYİ ELLE E-MAIL OLARAK YAZIN BU  
MINİGE GÖNDERİN.
- COUNTER STRIKE 2D'SİNİ DE 3D İLE DEĞİŞTİRELİM Mİ?
- HAYIR ONA TAKSİM'DE ÜÇ KATLI BİR SERVER AÇIN.  
BU AY İYİ TARAFIMDAN KALKTIM.
- SEVGİ HER ŞEYİN MI İLACIYDİ?

PILATES

\*Emergency  
PARAMEDIC

# 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

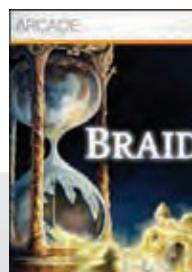
**The Sims 3**

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 bizizi bidzen 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 tediğin edindiği ancak oyunu denedigimizde korkularımız yerini heyecana bırakmıştır.

**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'lara boştuğumuzın 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 Armor**

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** 2008

9,3

### **Borderlands**

Dead Space'ten sonra aynı tatta bir FPS bekledik durduk. Ve sonunda silah çeşitliliği ile dikkat çeken Borderlands geldi ve bizi esir aldı.

**Sistem Gereksinimleri**  
2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /  
256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Gearbox Software  
**Dağıtım** 2K Games  
**Çıkış Tarihi** 23 Ekim 2009

8,9

\* 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**

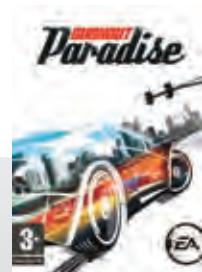
Yapım EA Canada  
Dağıtım EA Sports  
Çıkış Tarihi 2009

**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 karşılaşışık. "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 yaşattı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerekiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

**XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2**

Yapım Epic Games  
Dağıtım Microsoft  
Çıkış Tarihi 2008

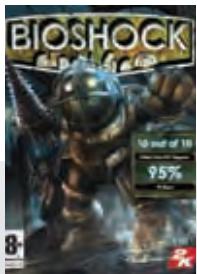
**9,5****8****Guitar Hero  
World Tour 360**

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

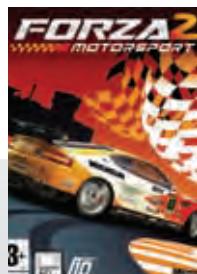
**Call of Duty 4:  
Modern Warfare** 360

Hakkında söylenilibilecek 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



11

**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



12

**Rock Band** PS2

Tüm dünyayı etkisi altına alan Guitar Hero'nun potansiyelini de eksiklerini de iyi analiz eden firma, insanları Air Guitar çalmaktan kurtarmıştı.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

Yapım Harmonix  
Dağıtım Electronic Arts  
Çıkış Tarihi 2008

9,3



13

**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 boşça bırakmadı.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

Yapım Visual Concepts  
Dağıtım 2K Sports  
Çıkış Tarihi 2008

9,2



14

**Ninja Gaiden  
Sigma** PS3

Bazı oyuncuları çok zorlasa da, Dante'nin macerasını hatırlatan Ninja Gaiden Sigma, kelimenin tam anlamıyla bir destandı.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

Yapım Team Ninja  
Dağıtım Tecmo  
Çıkış Tarihi 2008

9,2



15

**infamous** PS3

Prototype ile karşılaşılmasının büyük haksızlık olduğunu düşündüğümüz infamous, mührüs bir aksiyon oyunu olarak zihinlerimize kazındı ve bizi "çarptı".

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

Yapım Sucker Punch  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2009

9,1

**Brütal Legend** 360

Tim Schafer'ı o kadar özlemiştik ki bu ay Brütal Legend'la yatıp Brütal Legend'la kalktık. Long live heavy metal! Yeah!

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

Yapım Double Fine Productions  
Dağıtım EA  
Çıkış Tarihi 13 Ekim 2009

9,0

\* 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 verilen 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

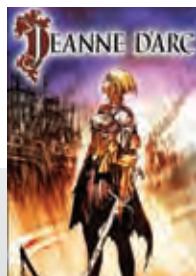
## GTA: Chinatown Wars

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

9,0



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

## 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



7

## LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunu da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım SCEE  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2008

8,8



8

## Samurai Shodown Anthology

PSP'nin etkili aksiyon oyunlarından biri olan Samurai Shodown Anthology mutlaka denenmesi gereken bir yapımdır.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım SNK  
Dağıtım SNK  
Çıkış Tarihi 2009

8,5



9

### Rock Band Unplugged

Grubuya turneye çıkmak isteyenler için PSP'den iyi imkan olamazdı zaten, halk otobüslerinde de olsa küçük çaplı konserler verildi.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım Backbone Entertainment  
Dağıtım Electronic Arts  
Çıkış Tarihi 2009

8,3



10

### Wipeout Pulse

Yarış oyunlarını her yönüyle yeni bir boyuta taşıyan Wipeout Pulse, hiç fena bir puan almadi bizden. Eğer PSP'de oynayacak iyi bir yarış oyunu arıyorsanız Wipeout Pulse işinizi görür.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım SCEE  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2007

8,3



11

### Guilty Gear Judgement

Zor beğenen oyuncuları bile etkileyebilen bir oyundu Guilty Gear Judgement ve PSP'ye çeşit kattı.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım Arc Systems Work  
Dağıtım Majesco  
Çıkış Tarihi 2006

8,2



12

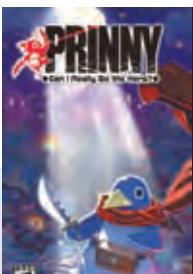
### Flow

Tanımlaması gerçekten çok zor bir oyun Flow ve bu, kapağından da belli oluyor. That Game'in bu ilginç oyununu mutlaka denemenizi tavsiye ediyoruz.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım That Game  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2008

8,2



13

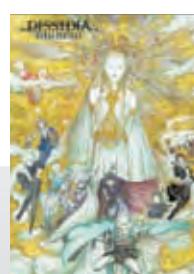
### Prinny: Can I Really Be the Hero?

İsim konusundaki ön yargınızı kirabilişseniz Prinny çok eğlenceli bir oyun.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım Nippon Ichi Software  
Dağıtım Nis  
Çıkış Tarihi 2008

8,1



14

### Dissidia: Final Fantasy

PSP'ye herhangi bir Final Fantasy oyunu çıkacak da bu listeye giremeyecek... Olacak iş değil! PSP'ye daha çok Final Fantasy oyunu bekliyoruz.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım Square Enix  
Dağıtım Sony  
Çıkış Tarihi 2009

8,2



15

### Soulcalibur: Broken Destiny

Çok iddialı bir seri olan Soulcalibur PSP'de başarıya ulaştı. Oynamaları karakter olan Kratos ile çoğu oyuncu mest oldu.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım Namco Bandai  
Dağıtım Ubisoft  
Çıkış Tarihi 2009

8,0



### Gran Turismo

Oyun görselliği ile bizi etkilese de kötü oynanış sistemi ve yapay zeka nedeniyle takdirimizi kazanmadı. Yine de oynadık bolca, o ayrı mesele.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım Polyphony Digital  
Dağıtım Sony  
Çıkış Tarihi 1 Ekim 2009

5,8

\* Bu ay ne oynadık

ROCKO @  
PSİKIYATR  
SEFIK AKKOÇ

“ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYORUM”



## Darkest of Days

Karanlık... Her yer karanlık doktor. Bu odada da her yer karanlık ama bana bi...bir ışık vuruyor yüzüme ama kaynağını bilmiyorum. Günlerdir, haf...haftalarıdır, aylardır bı işığa bakıyorum. Işık bana kendimi iyi hissettiyor ama karanlık doktor! Karanlıktan kurtar beni doktor! Ben bu kadar karanlık bir gün görmedim! Zamanda yolculuk, Kızılderililer, sonra bir ışık, yine ka... karanlık, sonra birkaç el tüfek sesi ve...yine karanlık doktor...

## Marvel: Ultimate Alliance 2

Yeteeer! Her yer rengarenk! Ben bu kadar renge gelemem ya! Hem o kim! Örümcek isirmış, o da gelmiş doktor. Tut onu, gelmesin üstüme! Dur...dur bir dakika! Başkasına saldırıyor şimdil Bir sürü adam var orada; demirden adam, agresif yeşil adam, çarpi adam! Doktooor! Bana yaklaşmasınlar sakin! Sadece cin gelsin, yeşil renkli olan. Onu sevdim doktor. Ama kalani berbat, çögü berbat, saçma adamlar bunlar doktor! Ben iyiyim ama.

## Summer Athletics 2009

Geçen değil, ondan önceki değil, ondan da önceden önceki sıcak mevsimdi... Kendimi spora vermiştim, deliller gibi antrenman yapıyordum. Sonra... Sonra kendimi astım doktor. ben atladım, havuzdan en ço...ço...ok suyu ben taşırdım ama... O hakemler yok mu doktor! Bana hile yaptığımı söylediler, beni diskalifiye ettiler! Bana nasıl inanmazlar doktor?! Neden önumü kesiyorlar doktor?!

## The Warriors: Street Brawl

Ben hiç kayga etmedim doktor, biliyor musun... Ne kimseye vurdum, ne de kimse bana vurdu. Ama bir karıncayı bile eздim, bir sürü sineği gazeteyle öldürdüm. Bir dakika doktor! Bunlar aramızda kalacak değil mi! Sakın birine söyleme, içeri atalar beni doktor. Sonra da şişlerler! Hem benim yaptıklarım ne ki... Bak, bu adamlar halkın içinde birbirini dövüyor, kirriyor. Neden insanlar birbirlerini kiriyorlar doktor! Eskiden olduğu gibi yine minik fare kükresin doktooor!

## ŞİKAYETLER

- Darkest of Days  
- Marvel: Ultimate Alliance 2

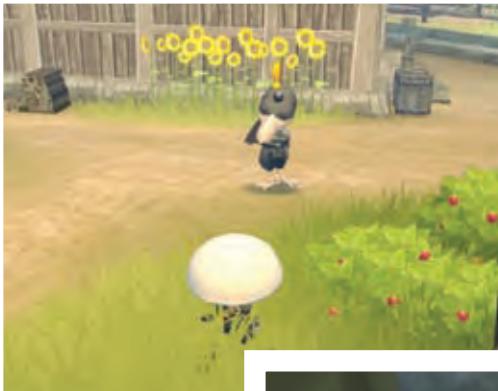
- Summer Athletics 2009

- The Warriors:  
Street Brawl

Not: BIRAZ SUSSA DA  
KAFAMI DINLESEM...

# Mini Ninjas

Dünya kötülerin elinde! Mini Ninjalar ise görev başında!



▀ İlk olarak aklınızda bulunsun; -Raiden'ı hatırlatan- ninja şapkamız sayesinde düşmanların oklarından korunabiliyoruz.



▀ Yol boyunca karşılaşacağınız bu minik kulübelerde oyununuzu save edebilirsiniz.



▀ Bazı yüksek noktalara "space" tuşunda basılı tutarak çıkabiliyorsunuz.



▀ Oyunun bazı bölümlerinde, ormanın derinliklerinde bulabileceğiniz çiçeği alıp ait olduğu yere dikmeniz gerekiyor.

## Hilekar



### Uncharted 2: AT

**Sınırsız para:** Sınırsız paraya sahip olmanız için öncelikle oyunu bitirmeniz gerekiyor. Daha sonra çok para veren bir görevi tamamlayın. Bunların ardından oyunu kayıt edip çıkış. Oyunu tekrar yükleyip girdiğinizde bu işlemleri tekrarlayın böylece sınırsız paraya sahip olacaksınız.

**Crushing Zorluk Seviyesi:** Oyunu "hard" zorluk seviyesinde bitirin.

**The Strange Relic'in Yeri:** Bu relic chapter five'da lağımda bulunmayı bekliyor.



### Zombie Apocalypse

**Zombilerin ilgisini dağıtmak:** Survivors'lardan uzak bir yöne oyuncak ayı atarak zombilerin dik katını dağıtabilirsiniz.

Aşağıdaki tittle'lara sahip olmanız için yapmanız gerekenler bulunuyor.

**A week to live:** Herhangi bir oyun modunda ölmeden 7 gün hayatı kalın.

**Friends in Low Places:** Bir oyun modunda 25 survivors kurtarın.



Oyun boyunca etrafınızda  
göreceğiniz sandıkları kırarak  
içinden çıkan faydalı eşyaları  
toplatabilirsiniz.

▣ Spirit scroll'u sayesinde ormanda gezinen hayvanların  
kılığına girebiliyorsunuz. Bu şekilde, düşmanlarınız  
varlığını fark etmiyor.



▣ Büylesine kalabalık düşmanları tek  
bir hamlede alt etmek için "Q" harfine  
basılı tutun ve saldırın ve düşmanları mouse ile belirleyin.



▣ Bu boss'la savaşırken ağaç  
gövdelerinin arkasına  
saklanın. Boss, kılıcını  
savurduğu anda ağaçca  
saplanan kılıcının üstüne  
atlayın oradan da boss'un  
başına tırmanın. (Shadow  
of the Colossus? - Elif)

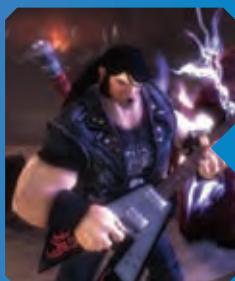


▣ Su üzerinden ilerlemeniz gereken  
bölgülerde "4'e basarak şapkanızı  
kayığa dönüştürün.



## Advent Rising (PC)

**Tanrı modu:** "Tab" tuşuna basarak yazı ekranını açın ve bu ekrana "God" yazın.  
**Tüm yeteneklerinizi 5 yapma (Blizzow modu):** "Tab" tuşıyla konsolu açın ve "BadAss" yazın.  
**Tek vuruşta öldürme:** Konsola "Invincible" yazın.  
**Sınırsız silah/cephane:** Konsola "UseAmmo" yazın.  
**Kendinizi öldürme:** Konsola "Suicide" yazın.



## Brütal Legend (PS3)

**Spike-Quilled Axe:** Tüm "Hunter" bölümlerini tamamlayın ve baltayı alın.  
**Oyunda kazanabileceğiniz bazı "achievements"lar işe söyle:**  
**Got a Car and a Date:** "Welcome to the Age of Metal" bölümünü bitirin.  
**Start a Revolution:** "Exploited in the Bowels of Hell" bölümünü bitirin.  
**Thick as a Baby's Arm:** "Lair of the Metal Queen" bölümünü bitirin.



İşte bu kapının açılması için öncelikle ormanda bir yerde olan çiçeği bulmalısınız. Daha sonra bu çiçeği mağaranın içindeki sunağa yerleştirin. Sahip olacağınız scroll'u kullanarak etraftaki tüm hayaletleri öldürün.

► İstilaya uğramış köyü kurtarmak için önüne çıkan bu boss'la ugraşmayın. Arkasındaki patikayı takip edin. Bu sırada boss'un yardımcısının yaptığı büyülerden de sakın. Eğer bu büyüğe yakalanırsanız "space" tuşuna hızlı ve sık aralıklarla basın ve büyüden derhal kurtulun.



► Bazı kapıları açabilmek için "space" tuşuna seri bir şekilde birkaç defa basmalısınız.



► Büylesine kalabalık gruplarda öncelikle alevli ok atan düşmanlarınızı öldürün. Böylece diğerleriyle uğraşırken, sinsiz sinsi sınırınızı bozan kimse kalmaz.

## Hilekar



### Risen (PC)

Oyunda sahip olabileceğiniz "achievements"lar ve bunlara sahip olmanız için gerekenler şöyle:

- Adventurer:** İlk harabeden çıkış yolu bulun.
- Archaeologist:** "The mystery of the eastern temple" görevini tamamlayın.
- Archer:** İlk yayınızı bulun.
- Beast slayer:** 500 yaratık öldürün.
- Beginner:** Karşınıza çıkan ilk yaratığı öldürün.
- Big game hunter:** 2000 yaratık öldürün.

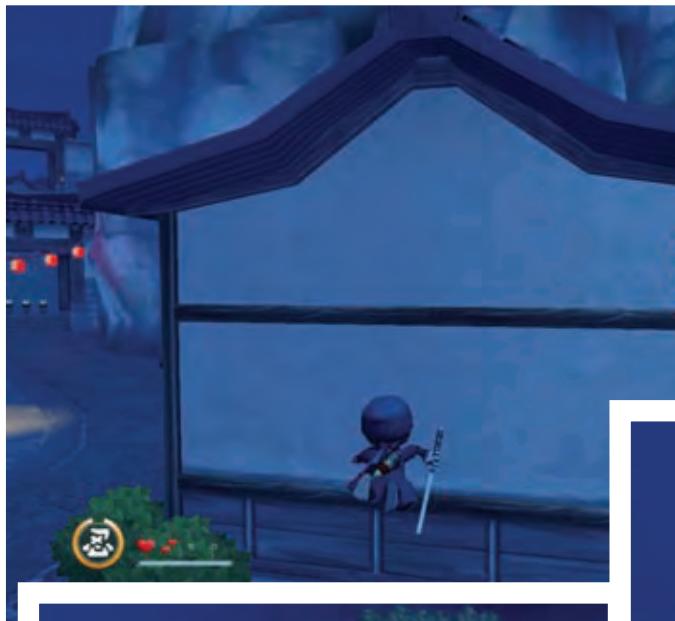


### Grand Theft Auto: China Town Wars

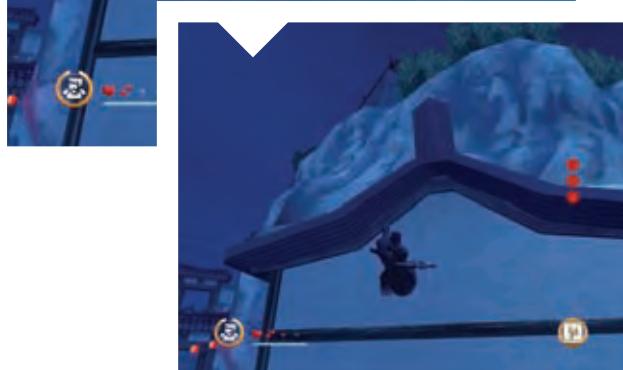
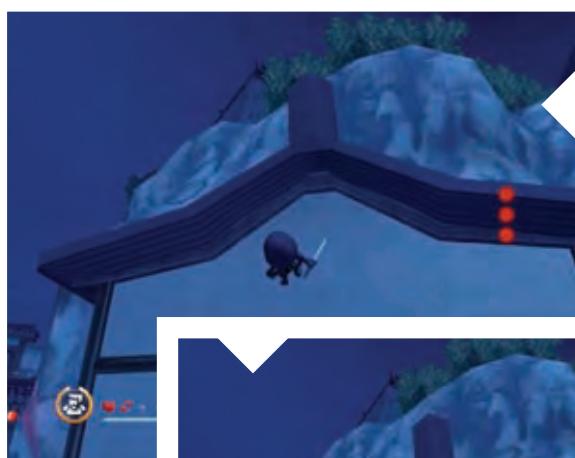
Oyun sırasında aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

**Zırh:** L1, L1, R1, X, Daire, Daire, R1  
**Bulutlu hava:** Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Üçgen, Kare, L1, R1

**Sisli hava:** Aşağı, Sol, Sağ, Kare, X, R1, L1  
**Sağlık:** L1, L1, L1, Daire, Daire, X, X, R1



■ Duvarları rakiplerine karşı kullanmanız sağlık barınız açısından oldukça yararlı olacaktır. Özellikle kalabalık güruhlara karşı duvarları kullanmanız en etkili seçenek.



Bu boss'un fasulye ile güç alan GazMan ile mutlaka bir akrabalığı olmalı çünkü kendisi gaz çıkartarak bizi alt etmeye çalışıyor. Taktik şu: Üzerinize gelen yeşil hava kümесini sağa sola koşarak arkanıza alın ve tüm gücünüzle boss'un üstüne doğru koşun. Tam bu sırada ekranda mouse'un sağ tuşunu tıkmanız gerektiğini gösteren bir işaret göreceksiniz. Hemen mouse ile sağ tıklayın ve boss'un arkasına geçin. Daha sonra da sırasıyla "space"ı ve mouse'un sol tuşunu kullanarak boss'u öldürün. Sürekli bu taktiği izlerseniz zafer sizin olacak.



Kudret Bilen

**Fırtına:** Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, X, Kare, R1, L1

**Aranma seviyesini artırma:** L1, L1, R1, Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, R1

**Yağmurlu hava:** Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Üçgen, Daire, X, L1, R1

**Daha fazla yağmur yağdırma:** Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Daire, Üçgen, R1, L1

**Güneşli hava:** Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, X, Üçgen, L1, R1

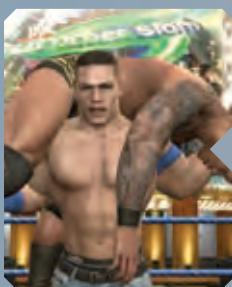
**Daha güneşli hava:** Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, X, Üçgen, L1, R1

**Tier 1 silah seti:** R1, Yukarı, X, Aşağı, Sol, R1, Sağ

**Tier 2 silah seti:** R1, Yukarı, Daire, Aşağı, Sol, R1, Daire, Sağ

**Tier 3 silah seti:** R1, Yukarı, Kare, Aşağı, Sol, R1, Kare, Sağ

**Tier 4 silah seti:** R1, Yukarı, Üçgen, Aşağı, Sol, R1, Üçgen, Sağ



## WWE SmackDown vs. RAW 2010

Options menüsündeki Cheat Codes Screen'e aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

**The Great One:** The Rock'ı açar.

**BonusBrawl:** Backstage Brawl için Vince Office ve The Dirt Sheet'ı açar.



# Erlagral Sängä ROJC PLAYING GÜNLÜKLERİ

PG sayfalarına hoş geldiniz. Geçtiğimiz iki ay içinde, en çok bilinen iki büyük dünya hakkında bir şeyler kuraladım sizler için; fakat bu iki dünyanın bir şekilde birbirine yakın olduğunu düşünenlerin olduğuna da eminim. Yani orada da Elf, burada da Elf... Hal böyle olunca hem Türkçe'ye çevrilen roman sayısından, hem de fantastik edebiyat konseptine daha farklı bir açıdan bakmasından bu ay sizlere Ravenloft'u anlatmaya karar verdim. Vampirlerin kol gezdiği bu dünya, birçok farklı sisteme olduğu gibi kendine ait bir vampir ekolüne hakimdir. ("Öyle mi olur vampir ya!" diyen kitle için bilgidi).

## Karanlık

Ravenloft, fantastik korku edebiyatına verilebilecek bir örnektir. Dünyaya ve senaryoya hükmeden karakterler vampirler olduğundan, hemencevik "korku" diye adlandırılır. Fakat bilinçsiz okuyucular tarafından, içeriği edebiyat olgusu hiçe sayılır. Demek

istediğim şu ki korku romanı olmasının sebebi, farz edilenin aksine vampirler değil, dünyasının ve hikayelerinin karanlığıdır. Bu durumda dünyasından bahsetmek çok doğru olacaktır. "The Demiplane of Dread" olarak bilinir

## Ravenloft Kitap Serisi

Sislerin Vampiri

Ben, Strahd - Bir Vampirin Anıları

Ben, Strahd - Azalin'le Savaş

Kara Gü'l Şövalyesi

Kara Gü'lün Hayaleti

Ölülerin Kralı

Ölüler Şehrinin Efendisi

Ölülerin Dansı

Şeytanla Uyumak

## Alıntılar

Ravenloft, genel hatlarıyla gotik ve korku edebiyatından ve az da olsa tarihten alıntılar ile bezenmiş bir dünyadır. Bu duruma en güzel örneklerle şöyledir: Strahd von Zarovich ve Vlad Drakov, Bram Stoker'in Dracula'sından bolca etkilenmişlerdir. Bir başka örnekte Doctor Victor Mordenheim ve yaratımı olan Adam ile Marry Shelley ve Frankenstein arasındaki benzerliktir. Vistanı olarak bilinen ve sisler içinde kayboldan geçen birkaç korku filminde kendine yer edinmiş "çingene" kavramına iyi bir örnektir.

ve kendi içinde "Domain"lere bölünür, "The Dark Powers" (Karanlık Güçler) olarak adlandırılan gizemli güçler tarafından da bir araya getirilir. Dünya üzerinde birçok "Domain" bulunmaktadır. Bu bölgelere hükmedenlerse "Darklord" olarak bilinen kişilerdir ya da yaratıklardır. Kötülük ve iğrençlikle bezenmiş Darklord'lar, kendi Domain'lerine hapsedilmiş durumdadırlar. Hiçbir şekilde kendi bölgelerinden dışarı çıkmazlar ama gerektiğinde dışardan gelecek olanlara karşı bölgelerini kapatabilirler. Tipki Zeus'un oğullarından biri olan Tantalus örneğinde olduğu gibi, Darklord'lar da kullandıkları eşyalarla etraflarına ve kendilerine işkence ederler. Birbirlerinden çok farklı istekleri ve amaçları vardır; bazıları aşk, bazıları şanlı bir zafer, bazıları da düşmanı olan bir Darklord'u aşağılama peşindedirler.

## Defaylar ve Kılçaplar

The Dark Powers, yani karanlık güçler, Ravenloft dünyasını kontrol etmektedir. İlk başlarda insana "Nedir bu karanlık güçler kardeşim?"

sorusunu sordurur. İşte tam bu noktada hem edebi açı, hem de korku kaynağı işlev kazanır. "Karanlık güçler" kavramı gotik hikaye anlatımında ezelden beri "plot" rolü üstlenmiştir. Ayrıca hikayeler esnasında kahramanların karşılaştığı bilinmeyen ve kötülükle bezemmiş güçlerse karanlık güç mantığını okuyucuya "bilinmeyen" olarak empoze eder.

Ejderha Mızrağı'na ve Unutulmuş Diyarlar'a göre çok da kalabalık olmayan bir kitap serisine sahiptir Ravenloft. İlk kitabı Eylül 1991'de Vampire of the Mists olarak piyasaya sürülmüştür. Sislerin Vampiri adıyla 2000 yılında Türkçe'ye çevrilen ilk Ravenloft romanı olma özelliğini de taşır. Jender Sunstar altında ve Elf - vampir kırmızı olan karakterimiz, birçok vampir hikayesinde olduğu gibi bir kadına aşık olur. Aşık olması bir kenara, geriye kalan sonsuz hayatı boyunca "iyi" olarak kalmaya çalışmaktadır. Bu ilk kitapta deşinilmeye çalışılan asıl nokta ise sonsuz hayatı sahib ve tamamen karanlıkla çevrilmiş bir vampirin, ölümlü ve bir anda kendisine kurban olabilecek bir insana olan aşkı ve acılarıdır. Her ne kadar anlatılan hikaye güzel olsa da, şahsim adına I, Strahd - The Memoirs of a Vampire, durumu çok daha kaliteli ve incelikle anlatan bir romandır. Türkçe'ye Ben, Strahd - Bir Vampirin Anıları olarak çevrilen romanda, Barovia Lordu olan Strahd von Zarovich'ın hayatını kendi kaleminden okuyor bir



## Ne okurdum

Tam Türkçe MMORPG'lere alışmaya çalışıyordum ki bir anda etrafım Türkçe çizgi romanlar ile sarıldı. Hem de bu sefer Joker gibi, son zamanlarda adından sıkça söz ettiren bir çizgi roman var karşımıda. Joker'in hapishaneden çıkışması başlayan çizgi roman, her ne kadar film ile alakası olmasa da okuyucuya filmin devamı izlenimi veriyor. Ayrıca belirtmekte fayda var; Joker karakteri ilk defa filmdeki haliyle resmedilmiş durumda.



## Joker çizgi romanı kazanın

Sorumuzu 5 Kasım'dan itibaren doğru yanıtlayan ilk beş okurumuz, Gerekli Şeyler'den "Joker" çizgi romanı kazanacak.

**Dark Knight isimli filme, Joker'e hayat veren fakat 2008 yılının trajik bir şekilde aramızdan ayrılan aktör kimdir?**

## Dövizlême

Geçen ayki RPG bölümümüzde; "Reorx", "Reox" olarak yazıldı. Okurlarımızdan özür dileriz.

halde buluyoruz kendimizi. Halihazırda fantastik edebiyat olan romanı, bir de hayali kahramanımızın dilinden okuyuncaambaşka bir tat yakalıyor insan. Kitap, vampir kurgus için gayet kaliteli bir başlangıç, detaylara ve sona sahip. Özellikle dönüşüm ve beraberinde getirdiği fikirler tüylə ürpertici; fakat tüm bu duruma hükmeden esas olsa "aşk". Önce deliller gibi aşık olup henüz hiçbir şey kesinleşmeden o kadının olduğunu gören bir adam... Ve ne kadersizliktr ki artık sonsuza kadar yaşamak zorunda kalmış durumda...

Tamam, işin içinde aşk var ama hep de öyle gitmiyor. Bu iki kitabı okuduktan sonra karşınıza çıkacaklar, çok daha büyük bir dünyanın küçük bir parçasını okuduğunu hissettirecek size. Özellikle Ölüler Şehrinin Efendisi ve Ben, Strahd - Azalin'le Savaş gibi romanlar, okuyucuya romana kilitleyecektir. Birçok fantastik romanda -satış politikası yüzünden- sadece hikayelere yer verilir. Gel gelelim Ravenloft serisinin her bir romanı, "bir kelime bir işlem" tadında. Her romanda dünya hakkında daha çok bilginiz oluyor. İş DM'lik yapmaya geldiğinde bu bilgiler size büyük bir avantaj sağlıyor. DM'lik demişken; Ravenloft'un ilk sistem kitabı AD&D'ye ait 1990 yılında "Black Box" olarak bilinen ve 2nd Edition kural sistemine çevrilen setting, büyük bir hayran kitlesine ulaşmıştır. 3.5 Edition için yapılan ve yine eski versiyonun bir uyarlaması olan sistemin ismiyse Expedition to Castle Ravenloft'tur. Orijinal Ravenloft haritalarını, maceralarını ve yeni karakter yaratma sistemini içinde barındırması, yeni sistemde Ravenloft oynamak isteyenler için kitabı bıçılmış kaftan yapmıştır.

## Vampir-li

Açıkçası vampir olusu ve oluşumu çok derin bir konudur. Bu ay, anlaşılmazı ve FRP'ye yakınlığı açısından Ravenloft ismini tercih ettim. Şahsen Vampire the Dark Age seven bir insanım ama Ravenloft da gayet önemli bir seridir. Duymamış olanlara duyurabilseysem ne mutlu bana. İllerleyen sayılarda vampir teması için yarı akademik bir araştırma ile karşınıza çıkmayı, Bram Stoker'dan tarihi detaylara kadar gitmeyi planlıyorum. Vampir oluşumunu böyle bir yazıda bırakacağımı düşünmediniz, değil mi? Gelecek ay görüşmek üzere... ■



## Neyle ilgilendim

Yıllardır "Ha adım, ha alacağım" dediğim bu gizide kitap, özellikle Zaman Çarkı serisi okuyup da bir türlü masaüstüne oynayamamışlar için bıçılmış kaftan. Eser, tüm dünyayı enince detaylarına kadar anlatmasının yanında, merak edip de öğrenemediğiniz birçok bilgi barındırıyor.



Cevaplarınızı [level@level.com.tr](mailto:level@level.com.tr)'ye gönderebilirsiniz.

Lütfen adresinizi yazmayı unutmayın.

(Geçen ayın kazananları: Ömer Yiğit, Doğuşcan Karadağ, Mehmet Duran, Meriç Batuhan Cıl, Ramazan Namlı. Kendilerine hediyeleri en kısa zamanda gönderilecektir.)

# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69  
TL



## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedelini**  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

**Kart Sahibini Adı Soyadı:**

Visa  Master Card

**Kart No:** \_\_\_\_\_

**Son Kullanma Tarihi:** \_\_\_\_\_ **Güvenlik No:** \_\_\_\_\_

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

**Kart Sahibinin imzası:**

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo  
ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.**

## Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 30 Kasım 2009 tarihine kadar geçerlidir.

**Ödeme bilgileri**  
Banka Hesap numarası: İşbankası İstanbul Ticaret Şubesi\*  
Şube kodu: 1111

Hesap no: 0039936 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

**\*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**  
Her ayın 20'sinde kredi kartının tarihinden itibaren  
uygulanacaktır.

**Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.**

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com



# Kültür & Sanat

Kültürsüz sanat, sanatsız kültür olmaz

**Ş**arkı sözleri İngilizce olduğu halde hemen hemen tüm şarkıları hepimizin ağızına pelesenk oldu. Biz de bu başarının arkasında neler olduğunu merak ettik ve Bedük'ü ağırlandı. "Müzik" demişken; hem görsel, hem işitsel sanatları bir araya toplayan

oyunlar, müzik sektöründen ne kadar besleniyor; biliyor musunuz? Cevabınız hayırsa sizi derhal 165. sayfaya alıyoruz. Daha sonra "Siyah Koltuk" a oturup biraz soluklanabilir, hemen ardından da Ümit'in Chronicles serisi ile ilgili yazısına dolabılırsınız.



## Bedük Röportajı

Farklı tarzıyla bir ekol haline gelen Bedük'le keyifli bir söyleşi yaptı.

162



165

### Final Fantasy Türkiye

Oyun müziği dünyasına derinlemeye bir bakış...



166

### Siyah Koltuk

Bakalım son zamanlarda "siyah koltuk" a kimler oturmuş...

### 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



## BEDÜK

Bedük... O, 30'lu yaşlarının hemen başında olmasına karşın deneyimli, ayakları yere sağlam basan, riyasız, süssüz, aydınlık, yenilikçi bir müzisyen... Ülkemizde var olan ve ne yazık ki adeta bir çöplüğü andıran popüler müzik piyasasının, ışıl ışıl parlayan elmaslarından biri... Müzikal yolculuğunun uzun yıllar sürmesi dileğiyle...

**Doruk Akyıldız:** Sohbetimize ilk stüdyo albümün olan "Even Better"la başlayalım. Bu albümle yakaladığın başarının, albüm öncesi beklenelerinin üzerine çıktığını söyleyebilir miyiz?

**Bedük:** Fark edilmem, benim beklenelerimden çok daha kısa bir süre içinde gerçekleşti diyebilirim. Öte yandan müzik piyasasının günümüzdeki şartlarını düşünürsek, bu süre uzun sayılır. Çünkü geniş kitlelerce tanımam, ikinci albümüm olan "Dance Revelation"daki "Automatic" isimli şarkiya çektiğim

kleple oldu. Oysaki müzik piyasasında, genel olarak "patlama" tabiri, ilk şarkısıyla popüler olan insanlar için kullanılıyor. Benim adımsaya süreç böyle işlemedi. Bence yaptığım müziğin içeriği ve İngilizce sözlü olması süreci uzattı. Ancak yine de, benimsediğim müzikal anlayış göz önüne alınırsa bu kadar çabuk algılanmayı ve bu kadar kısa vadede geniş kitlelerce benimsenmeyi beklemiyordum. İlk dönemlerde beni dinleyen, özel bir kitle vardı. Ardından, dinleyiciler arasındaki sohbetlerde kulaktan kulağa konuşarak,

tanınmışlığım arttı ve beklenelerimin üzerine çıktı.

**DA:** O halde, "Bedük" ismi, bir anlamda underground müzik piyasasında var olan grupların ve solistlerinkine yakın bir hızla yayıldı diyebiliriz...

**Bedük:** Evet, diyebiliriz... O dönemde, Cezayir asılı bir Fransız olduğumdan tut da yıllarca yurtdışında yaşadığımı kadar bir çok şehir efsanesi dilden dile yayılmıştı. Hatta, kimse Türk olduğuma inanmıyordu. Çünkü yaptığım iş, şu anda sektörde genel olarak



benimsenen anlayışın oldukça uzağında. Yaptığım müzik, son derece pop -ve popüler- bir müzik olmasına karşı durum böyle. Ne var ki, yine de sıradan değil. Ve sözleri İngilizce... Bu bağlamda, şu anki konumumdan oldukça menunum. Daha önce de dile getirdiğim gibi, işlerin bu kadar büyümemesini beklemiyordum.

#### **DA: Peki sen müziğini nasıl tanımlıyorsun, nasıl isimlendiriyyorsun?**

**Bedük:** Yaptığım müzik "dans müziği". Ancak, birçok türde göndermelerle dolu bir müzik: Funk'a, jazzy house'a, 80'li yılların dans müziğine, rock'a... Bu göndermeleri gitarla ya da herhangi başka bir enstrümanla yapmıyorum da elektronik seslerle yapıyorum.

**DA: Merak ettiğim bir şey var; elektronik seslerle yapılan dans müziğinin, enstrüman hakimiyeti gerektirmediği göz önüne alırsa, bu müzik türünün virtüözitesi, hangi kriterlerle değerlendiriliyor?**

**Bedük:** Bu müziktte virtüözite, her şeyi yapıyor olmaktan kaynaklanıyor. Eğer bu müziğin produktörlüğünü yapmıyorsan, tüm şarkıların ortaya çıkış sürecinde, var olan bütün aşamaları yaşamıyorsan, bütün şarkıları her şeyle kendin yaratmıyorsan, biçimlendirmiyorsan, bu müziği yapmıyorsun demektir. Dolayısıyla, dans müziğinin virtüözlük tarafı, stüdyoda ortaya çıkar. Bunu sahneye nasıl taşıyacağın da bir başka önemi unsur olarak ele alınabilir. Çünkü bu işin stüdyo tarafını çok iyi yapan insanlar, sahnede başarılı olamayıpıyorlar. Sahnede, işin içine vokal performansı da giriyor. Benim yaptığımı işin her iki boyutunu da son derece "güçlü" bir şekilde hayat getirmek.

**DA: Dans müziği yapmana rağmen, dans etmeyi sevmediğini biliyorum. Ancak sahnedeki hareketlerin, jestlerin, mimiklerin oldukça**

**orijinal. Ortaya çıkan bütünü "Bedük dansı" olarak adlandırmak çok da anlamsız olmaz sanırım. Sen ne dersin?**

**Bedük:** Benim yaptığım işte, bir "pop star" durumu söz konusu değil. Onlarda durum söyle gelişiyor; önce güzel bir kadın ya da yakışıklı bir erkek buluşuyorlar; güzelse bir yerlerini açıyor, yakışıklığı iki seksi hareket yapıyor vesaire... Sonra bu arkadaşları ambalajlayıp vitrine koyuyorlar. Başkalarının şarkılarını söyleyen bir dolu popçu var piyasada. Üstüne üstlük sesleri de yeterince iyi değil. Hal böyle olunca, sergileyebilecekleri vücutlarından ve danslarından başka bir şey olmuyor. Benim gibiler ise müzik odaklı hareket ediyorlar. Benim dans adına yaptığım hareketlerin tümü, içgüdüsel. Ben asıl dansımı, şarkıları stüdyoda yaratarak yapıyorum.

**DA: Videolarından konuşmadan olmaz. Hepsi iki kelimeyle özettlenebilir: Zeki ve özgün. Bir anlamda da ders niteliği taşıyor videoların bence. Bu videoları yaratatan "beyin takımı"nın içinde sen de var misin?**

**Bedük:** Videoların ana fikri, müziğimin tüm katmanlarını da olduğu gibi yine benden çıkıyor. Ben, Bilkent Üniversitesi, Grafik - Tasarım Bölümü mezunuyum. Geçmişte reklam ajanslarında sanat yönetmeni olarak çalıştım. O yüzden yaptığım işin pazarlama stratejilerini, görsel konumlamasını tek başına tasarlıyorum. Şarkı duydugum zaman, aklıma zaten bir dolu görsel öğe geliyor. Ayrıca, klibi zihnimde şekillendirirken, kişisel egolarımı asla ön planda tutmuyorum. Yakışıklı gözükeyim ve etrafımda kızlar olsun gibi... Bir nevi, salt şarkıya hizmet ediyorum. Nasıl bir şarkıyı yaratırken, o şarkının 10 saniyelik bir bölüm için günlerce, haftalarca uğraşıyorsam, aynı özeni videolarda da gösteriyorum. İşi, "oldu bitti"ye getirmiyorum kısacası... Şimdiye kadar çektiğimiz videolarda, yoğunlukla Murat Küçük'le çalıştık. Birlikte çok iyi çalışıyoruz. Bir araya geldiğimizde, ardı ardına bir

dolu kapı açıyoruz. İlkımız adeta bir reklam ajansı gibi çalışıyoruz; beyin firtinaları yapıyoruz ve şarkıyı nereye götürürebiliriz diye tartışıyoruz.

**DA: Tüm bunları iş gibi görmeden, keyifle yapıyorsunuz sanırım...**

**Bedük:** Benim için bunların hepsi keyif zaten. Seninle oturup konuşmak da zevk...

**DA: "Automatic" videosuna ayrı başlık açalım dileren. Kullanılan kamera, cast ve anlatmak istedikleri hakkında...**

**Bedük:** Video, VHS formatında bir kameralı çekildi; Panasonic 3000 D...

**DA: Nereden bulduğunuz o kameralı? Çok çok eski bir modelden söz ediyoruz...**

**Bedük:** Murat buldu ve kamera çalışır durumda olmadığı için tamir etti. Cast ise Myspace'teki fan'lardan ve benim arkadaşlarımdan oluşuyor.

**DA: Kolbastı trendi de aslında "Automatic" klibiyle başladı. Ama senin dışında herkes sahiplendi...**

**Bedük:** Çünkü ben, bilinçli olarak ağızımı açmadım ve sahiplenmedi. Benim farklı bir çizgiim, anlayışım var. Bizim klipte kullandığımız unsurlardan sadece biriydi Kolbastı dansı. Bir mızansenden ibaretti... Hatta Google Analytics'den bakıldığında, "Automatic" videosundan sonra, "kolbastı" kelimesinin yukarı yönlü müthiş bir ivme kazandığı görülmüyor. O yüzden herkesten özür diliyorum; bu işe istemeyerek de olsa, önyak olduğum için... Üzerine konuştuğumuz videonun, aslında oldukça anlamlı, güçlü bir alt metni var. Şöyle açıklayayım: Benim yaptığım müziğin yüzü Batı'ya dönik. Evrensel bir sound'u var. Ancak ben bunu, bu coğrafyada, bu yerel kültürün içinde yapıyorum. Çok farklı bir yerde, çok başka bir şey yapıyorum aslında. Müslüman mahallesinde salyangoz satmak gibi bir anlamba... Yani "Automatic" videosunun "evrensel bakıp, yerel hareket etme" paradigması

**Ben asıl dansımı, şarkılarımı stüdyoda yaratarak yapıyorum**

Üzerine kurulu bir video olduğu söylenebilir. Ayrıca, bir klipin izlenmesi ve beğenilmesi için, popo ve göğüs göstermenin bir zorunluluk olmadığından da kanıtı olduğunu da rahatlıkla söyleyebilirim.

**DA: Günümüze dönelim ve "Gel Aşka" maxi single'ı üzerine konuşalım.**

**Bedük:** Aslında "Gel Aşka" şarkısı, bir dondurma firmasının reklam müziğiydi. Firmadan ajansı, bana ulaştı. Peşinden, "Aş kendini, gel aşka" diye bir sloganları olduğunu söyledi ve senaryo konusunda bilgi vererek, benden hit bir "Bedük şarkısı" istediler. Ben de kabul ettim. Neticede de "Gel Aşka" şarkısı ortaya çıktı ve çok beğenildi. Dinleyeciler hemen sahiplendi şarkıyla... Ben de maxi single formatında piyasaya sürmeye karar verdim.

**DA: Müzik kariyerinle ilgili sohbetimizi noktalayıp, dilersem "oyun kariyeri" ile ilgili konuşmaya başlayalım. Nasıl yapalım, oyun dünyasına girezgahı...**

**Bedük:** Commodore 64'le girelim konuya. Load yaparız, kafa ayarı yaparız başlarız. Hatta Commodore'da kasetten sonra, 5,25 disc'ler çıktı. Onu da almıştım. (Bedük'le aynı jenarasının temsilcileri olduğumuz için, oyular konusunu konuşmaya 20 yıl önceden başlıyoruz. ▶



» 30 yaşına gelmiş iki genç adamın, nostalji rüzgarı estirmesi, pek de şaşkırtıcı olmasa gerek. Şunu da eklemekte bir sakınca görmüyorum; günümüz oyunlarını bir kaç istisna dışında, bir türlü sevmedim, sevemiyorum... - Doruk)

**DA:** Evet hatırlıyorum, devasa disc'ler... Neler oynuyordun?

**Bedük:** Emlyn Hughes Soccer oynardık. (Bu oyuna ayrı bir paragraf açmak istiyorum. Kesinlikle, tüm zamanların en iyi üç futbol oyunundan biridir. Fırat'la 20 yıl önceki karişmalarımızı hatırlıyorum da "Hey gidi günler hey" diyorum. Şu an inkar etse bu oyunu joystick'le oynadığımız dönemlerde, kendisine karşı önemli bir üstünlüğüm söz konusuydu. Öfkeden çok joystick kırdırmışdım) Fırat'a... - Doruk) Bir karate oyunu vardı, o da son derece keyifliydi. Road Runner'ı çok severdim. Özellikle de ilk versiyonunu... Wizard of War şahane oyundur... River Raid bir başyapittir...

**DA:** Spectrum dönemlerini hatırlar mısın?

**Bedük:** Hatırlıram... Ben de Commodore vardı, bir arkadaşa da Spectrum. Onun evine gittiğimde oynardım. Bir türlü sevemedim ama. Saçma sapan oyunlar vardı... Commodore 64'ten sonra, Amiga 500'e geçiş yaptıktı ve RAM taktik...

**DA:** RAM'le 1 MB oluyordu değil mi...

**Bedük:** Doğru... Kick Off'un ve Sensible Soccer'ın hastasıydım. (Fırat'la bu oyunda da ufak da olsa bir üstünlüğüm vardı. Aradan yıllar geçti, PS'de PES serisi çıktı ve Fırat'la yaptığımız maça beni futboldan soğuttu. Ona karşı korner attığımı sevinir olmuşum. Ben de jubilemi yapmayı yeğledim. - Doruk) O yıllarda, "Yeni Kick Off'ta röveşata yapabiliyormuşsun oğlum" ya da "Sensible'da

hakim olacakmış lan" diye konuşmalarımızı hatırlıyorum. Çok eğlenirdik.

**DA: Fırat'la halen "emulator" üzerinden Sensible oynuyoruz, tarifsiz bir keyifle...**

**Bedük:** Tabii ki canım, çok zevklidir. Sensible'daki falso olayına hasta olduğum. Kick Off'ta da top kontrolünün zorluğu sinir ederdi beni. Haftada bir gün, mutlaka oyun almaya giderdim. Korsan bir durumu aside ama ne yapalım, dönemin şartları öyledi. Orjinali vardı da, biz mi almadık...

**DA: Öyle ya...**

**Bedük:** Barbarian oynardım. Gerçi Barbarian, Commodore'da da vardı. Kilici 360 derece havada döndürerek, elemanın kafayı kopartırdın. Amiga'da, Mortal Combat 1'i de oynardım ve Finish Him'leri affetmediğim. Ardından PC dönemi başladı. Bende 486DX / 66 vardı... PC'de Monkey Island'ı çok oynadım. Şimdi de birebir aynısı iPhone'a çıktı. Hemen para verip aldım, yine oynuyorum. Wolfenstein da çok zamanımı almıştır. Son dönemlerde işi çok abartılar ve gerçeğe çok yakın yapmaya başladılar oyunları. Ancak ben bu 3D oyunu giçtim. Bir türlü isinamadım. Geçtiğimiz günlerde Street Fighter'ın 3D versiyonunu aldım. O fena değildi ama. İşin özünü korumuşlar. Biraz önce söylediğim gibi, o Tomb Raider dönemiyle birlikte gelen 3D oyununa hiç mi hiç yakınlık hissedemedim, hissetmedim. Yine geriye dönüyoruz ama söylemeden geçemeyeceğim; Commodore'da "joystick'i sağa sola hızla oynatmalı" oyunları çok severdim, şimdi akıma geldi...

**DA: Summer Games ve Winter Games değil mi... Gerçekten ne "ariza" oyunları onlar...**

**Bedük:** Ne diyorsun sen ya; benim çok joystick kırmışlığım vardır o oyunlarda. Tekrar günümüze

dönersek şu anda PlayStation 3 var bende. Yıllar boyu PES adımı oldum. FIFA serisinden nefret ederdim. 2007 yılından itibaren, FIFA'ya döndüm. Şimdi FIFA 2010 çıktı.

**DA: 2010 müthişmiş gerçekten...**

**Bedük:** İnanılmaz... Artık PES'i FIFA'yla karşılaşıldığında PES artık bana langır gibi geliyor. Yılların PES'cisi ben bile, son iki yıldır FIFA'cı oldum. 10 tane adam, bir evde toplanıp, geyik muhabbettı yapıp, "Bak nasıl çaktım, nasıl yendim" demek istiyorsan eğer, PES serisi oynamanı fakat FIFA bambaşka bir boyuta taşıyor işi. Özellikle de, oyunu iyi bilen bir rakip varsa yanında, doyumsuz bir zevk alıyorsun oyundan.

**DA: Fırat da FIFA 2010 için "Küsursuz yakın" dedi.**

**Bedük:** Kesinlikle... Bu arada rakip tanımam, sınır bilmem.

**DA: Meydan okuyorsun... O halde, bir buluşma ayarlamak şart oldu.**

**Bedük:** Hemen hemen... Bu arada benim canlı performanslarımda, birlikte çalıştığımız ekiple de oynuyoruz FIFA'yi. Hepsi de çok iyi oyunculardır. O yüzden Doruk, Fırat'a komple meydan okuruz, öyle söyleyeyim sana. Açık ve net...

*Bu cevaptan sonra, iki Galatasaray taraftarı olarak 10 dakika kadar, hızlandırılmış bir futbol sohbeti yapıyoruz. Keita'dan, Baros'tan, Elano'dan, Kewell'dan, Arda'dan, Rıkaard'tan konuşuyoruz. Biraz ezeli rakibimizi çekitiyoruz. "Sistem" diyoruz, "total futbol" diyoruz, "savunma zayıfı" diyoruz ve tüm bu laklırların ardından sıkı bir toka yapıp vedalaşıyoruz. İstinye'de, saat: 15.00 sularında, Ekim ayının 14'ünde, kişi çeyrek kala...*

**Not:** Ünsal Oskay, ikinci yolculuğuna yelken açtı. Toprağı bol olsun... ■ **Doruk Akyıldız**

[www.finalfantasytr.com](http://www.finalfantasytr.com)



## “Oyun Müziği” Dediğin...

Bizimle doğan, gelişen ve sanıldığından fazlası olan bir müzik türü!

**B**undan 25 yıl önce, video oyunlarında kullanılan müziklerin apayrı bir kategori oluşturacağı kim düşünebilirdi ki... O dönemdeki oyuncular için müzik, bir oyunda dikkat edilecek en son unsurun günümüzde sadece müziki için bile oynanabilecek kaliteli oyunlar görmekteyiz. Göze ve kulağa hitap etmek uğruna zorlaştıran oyun yapım süreçleri haliyle oyun bestecilerini de etkiledi. 80'li yıllarda bir oyun için müzik yapmak, ufak bir stüdyo ve bilgisayar karşısına geçip birkaç melodiyi ve ritimi dört - beş kanala sıçrımaktan ibaretti. Bu sesler günümüzde “8 Bit sound” veya “chiptune” adıyla, halk arasında ise “ateri müziği” olarak tabir edilir. 80'li yılların melodik geçen müzikal oyun süreci 90'larda yerini enstrümantal müziklere bıraktı ve asıl etki bu sayede başladı.

Gelişen ses teknolojisiyle de birlikte duygusal bir oyun içi sahnede giren keman, her oyuncuya etkilemeye başarabilir. Sert bir sahnede giren elektro veya hareketli müziki de oyuncuyu eskisinden daha fazla heyecanlandırır. İşte bu müzikal işi kaliteli bir şekilde sunan bestecilerin de yavaş yavaş ünlü olduğu bir dönemdi 90'lar. Yurt dışındaki müzik marketlere gidildiğinde film albümlerinin yanında oyun müziği albümlerine de sıkça rastlanır. Dört CD'lik dopdolu albümlerden piyano düzenlemelerine, senfonik performanslardan kullanılmamış oyun müzikiye kadar oldukça geniş bir yelpaze sunuluyordu. Bu albümleri müzik călارına takip dinleyen sıkı oyuncular “Oyun müziği dinliyorum” derken utanmıyordu artık. Çünkü tüm dünyaya yayılmış bir kalite söz konusuydu.

Günümüze kadar gelişen süreç boyunca işin en can alıcı noktasının

“oyun müziği konserleri” yani canlı performansları olduğunu düşünüyorum. Buna en yakın verebileceğim örnek, Eylül ayında Almanya'da düzenlenen senfonik konser serisi idi. Square Enix'in en başarılı müzisyenlerinden Nobuo Uematsu (Final Fantasy), Yoko Shimomura (Kingdom Hearts) ve Yasunori Mitsuda (Chrono Trigger) oradaydı. Çok ilginç bir şekilde bu senfonik performans internetten canlı yayıldı. Binlerce seyirci salonda toplandı ve aynı anda tüm dünya internet üzerinden bu konseri izledi. Konserden aktarabileceğim bir diğer ilginç nokta da senfoni orkestrasına darbukasıyla eşlik eden ve müziklere bambaşka bir hava katan darbukatördül! Bu konserde olmasa da önceki Final Fantasy konserlerinde seyirciye etkileyen noktalardan biri de sahne arkasındaki dev ekranda ilgili oyunlarla ilgili gösterilen videolardır. Bir yandan senfonik ezgilerle kulağınız bayram ederken, diğer yandan oyunlardaki sahneler eşliğinde görsel bir

ziyafet yaşıyorsunuz.

Soundtrack kategorisine giren film müzik albümlerinde genellikle 10 - 15 tane parça olur fakat bazı oyunlarda, örneğin Final Fantasy serisinin her birinde toplam eser sayısı 100'ü bulur. Aynı tarz müzikler yerine atmosfere göre şekillenen 100'e yakın farklı türdeki parçayı göz önüne alındığımızda oyun için müzik yapmanın filme müzik yapmaktan daha zor olduğunu düşünüebiliriz. “Oyun müziği deyp geçmeyin” demekte hiçbir sakınca yok.

Şimdi bu yazida, daha önce hiçbir yerde geçmemiş bir konu üzerine önemli bir iddiada bulunmak istiyorum. Bir oyun için çıkan en fazla albüm rekoru çok büyük bir ihtimalle Final Fantasy serisine ait. Soundtrack, single, piyano, remix, senfonik gibi dallara ayrılmış toplamda 300 (Okurken size normal geldiyse bir daha belirtiyim: Tam 300!) Final Fantasy müzik albümü sayabildim. İşin ne kadar şartlı boyutlara ulaştığını siz düşünün artık. Final Fantasy müzikilarından bu kadar bahsetmişken, ustasından da bahsetmemek olmaz.

Nobuo Uematsu ismi eğer FF dünyasına yabancısınız size bir şey çağrıştırmıyor olabilir fakat milyonlarca hayranı için duyduğunda tüylerini diken diken edecek, hayallere daldıracak, hatta gözlerini doldurabilecek muhteşemlikteki müziki -çoğunun- imzası, ona ait.

Bilirsiniz, Türkiye'de genellikle oyun müzikiye fazla önem verilmez. Sıkı takipçilerin büyük bir kısmı da -rahat bir şekilde- oyun müziği dinlediğini dile getiremez. Yine de biz oyuncular, bu müzik türünün dünyada ne kadar önemli olduğunu farkındayız. Türk oyun severlerin bu türde ilgisinin artması dileğiyle... Müzikle kalın! **Kadir Çakır**



www.siyahkoltuk.com



## Değişim Zamanı...

2.0 yaması ile karşınızdayız

**S**iz sadece oyunlara mı yama çıkar zannediyor sunuz? "Siyah Koltuk 2.0" isimli yama Kasım ayı itibarıyle yayımlanıyor. Yama notları için [www.siyahkoltuk.com](http://www.siyahkoltuk.com)'a bir girmeniz lazım. Orada daha detaylı açıklamaları bulacaksınız. "Ama neler değişti?" diye sorarsanız siteden anlatmaya başlayabilirim sizlere.

25 Ağustos'tan bu yana bitmeyen sitemizi o webmasterin elinden alıp başka bir webmasterin ellerine verdik. Zaten bu sırada ben bile o kadar haşır neşir oldum ki bu işlerle, kısmi bir webmaster oldum kendimce. Wordpress'e

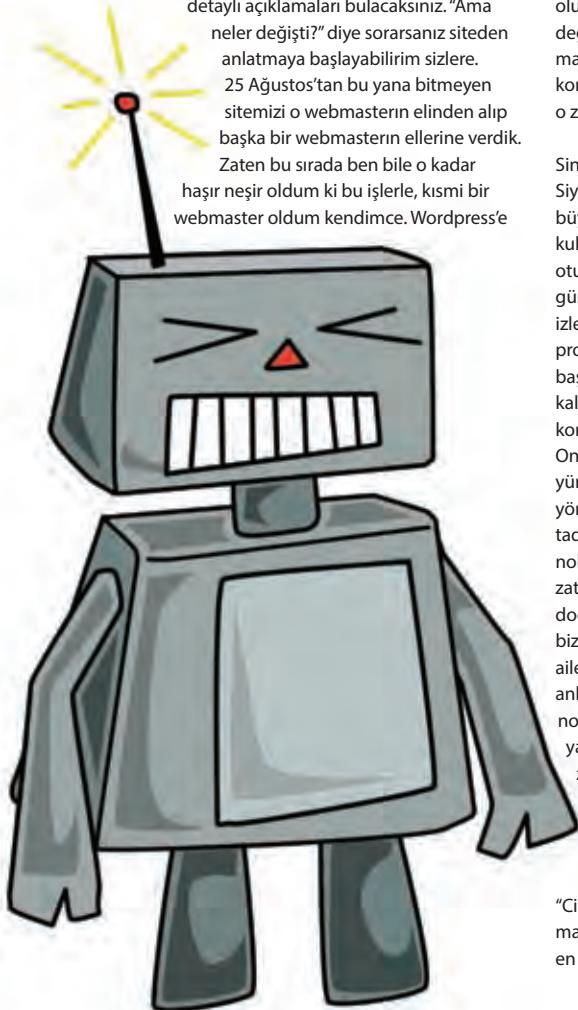
geçiyoruz. Evet! Buradan daha Ağustos ayında bana Facebook'tan "Wordpress kullan" diyen pek sevgili izleyicimize sesleniyorum. Seni o zaman dinlesem iyiymiş yahu. Hem webmaster kaygımız minimum olurmuş. Hem de 15 dakika ile üç saat arasında değişecek olan bir süre içinde site halolormuş. Halolmasa bile en azından şu anki siteden daha iyi bir kondisyonu kavuşturmuş. Sağlık olsun. Düşünemedik o zaman.

Ama değişen tek şey tasarım değil tabii ki... Önce Sinem Bobe ayrıldı aramızdan sonra fark ettik ki Siyah Koltuk adında bir site sahibikeyen ölüfledike büyüyen, pofidik siyah koltuğumuzu yeterince kullanıyoruz, eşeklik ediyoruz. O zaman koltuğa oturarak bir canlı yayın yapalım dedik. Haftada bir gün Siyah Koltuk, bir konsept etrafında toparlanmış, izleyicilerin türlü interaktif yollarla katılabileceği bir program olsun istedik. Diyeceksiniz ki "Sen şimdî tek başına kaldıysan nasıl olacak o koltuk? Yanın boş mu kalacak?". Hemen bir cevabım var buna: O haftaki konsept ile ilgili bir konuk yanına oturacak koltukta. Onunla röportaj gibi değil de tartışma ortamında yürüteceğiz programı, sizlerin de attığınız mesajlar bize yön verecek bu tartışmalarda. Böyle bir programın tadi tuzu olmaz, birazcık tat lazım tabii ki. Tam o noktada Siyah Koltuk'un muhabirleri giriyor devreye zaten. O hafta konseptimiz neyse kendi hayal güçleri doğrultusunda o konuya alakalı VTR'ler çekecekler bizlere. Mesela dönerciye Aion konuşurken ya da ailelere online bir oyunun bağımlık yapmadığını anlatmaya çalışırken çıkışacaklar karşınıza. Tabii ki bu noktada sizler de çekip bir şeyler gönderirseniz yayılmasından zevk duyarız, bayılırız, hoplarız ve zipleriz sevinçten. Bu videolar yayından birkaç gün önce konacak web sitesine, sizler rahat rahat yorumlayın, "bibidibi"nizi yapın diye... (Ve bir de ben bu yorumlarınızı yayında okuyuyum diye...) Sitenin video içeriği tabii ki bununla sınırlı değil. "Cihaz testleri" isimli bölümümüzü aktif olarak kullanmaya başlıyoruz. Olabilecek en eğlenceli şekilde, siz en ilgilendirecek özelliklerle karşınızda olacak cihaz-

zlar. "Magnezyum Sülfit kasanın ağırlık anlamında zamaingoya katkığu artı değerler" üzerine sempozyum vermek niyetinde değiliz zaten bildiğiniz gibi. Onu zaten teknoloji dergilerinin editörleri gündemde işleri olarak yapıyorlar. Biz dönerciye götüreceğiz telefonu, bazen de çok büyük bir markanın genel müdürenin eline vereceğiz dizüstü bilgisayarı. Onlar anlatacak bize, hayatlarında bir kolaylığı neden olup olmadığını, nelerini beğenip nelerini beğenmediğini. Ve tabii ki unutmadan siz Siyah Koltuk izleyicilerinin de eline geçecek bu cihazlar test etmeniz için, oynamanız için. Bozarsanız parasını alırmı; orası ayrı ama istediğiniz kadar kurcalamak serbest. Yeter canım bu son cihazların hep bana gönderildiği... Biraz da sizler faydalanan bana sağlanan nimetlerden.

Oyun bundan sonra Siyah Koltuk için çok ama çok daha önemli bir konumda. Zaten biliyorsunuz, GameTürk ile birlikte her Salı saat 20:00'da canlı yayın yapıyoruz. Onların oyun portalındaki oyunlarıla ilgili konuşuyoruz. Karahan, Almeha, Erlikhan ve yeni gelecek Jadde, Overlords ve Siyah İnci... Oyun GM'leri programa konuk oluyor. Oyunların içinden başarılı oyuncular katılıyor. Bol bol da oyun içi hediye dağıtıyoruz. "Mis" gibi yanı anlayacağınız. Her geçen program biraz daha iyiye gitdiyor hatta. Ama dedik ki oyun tarafında bununla sınırlı kalmayalım. Oyunların tanıtım videolarından, online oyunlar ile ilgili hazırlanmış video rehberlere bu tarafa bir çok yeni içerik eklemeye karar aldık. Kim bilir belki LEVEL'dan da birilerine bu oyun içeriğine bir şeyler yaptmak lazım. Şefik? Naber Şefik? Siyah Koltuk'ta oyunlara çemkirir misin bizim için Şefik? (Çem çem çem... - Şefik)

İşte durumlar böyle. Ayrılıklar, değişimler, yeni yeni tatlar ve zibidilikler... Ama açık söyleyeyim; Siyah Koltuk projesinin en başından beri hiç bu kadar heyecanlı olmamıştım. Tüm bu değişim bana fazlasıyla iyi geldi. Kim bilir; belki sizlerde sitenin bu yepyeni halini ve içeriğini benim kadar beğenirsiniz. Sonra da Siyah Koltuk'a oturmaya gelirsiniz. Bir kahve içeriz beraber, fal bakarız ardından... Olmaz mı? Olur, olur! ■ **Burak Aydoğan**





## Chronicles Gerçeği

Gerçeğin ötesinde...

**T**erminator: The Umit Oncel Chronicles, çekimleri 2009'un Şubat ayında başlayan ve ünlü Terminator serisinin yeni dizisi olarak planlanan bir projeysi. Çekimlerin büyük kısmı İstanbul'daki Cihangir, Ümraniye ve Dudullu, Antalya'daki Kaleici ve Gürsu, Paris'teki Monmartre ve Manhattan'ın çeşitli semtlerinde gerçekleşen dizide benimle birlikte Thomas Dekker, Lena Headey, Carmen Electra, Scarlett Johansson, Angelina Jolie ve Jim Carrey rol alıyordu. Bunun yanı sıra misafir oyuncu olarak Dennis Rodman, Bill Gates ve Şefik Akkoç da bazı bölümlerde yer aldılar.

Yönetmenliğini bizzat James Cameron'ın, yapımcılığını ise Josh Friedman'in üstlendiği yeni dizi; Skynet'in Türkiye bağlantısının tespit edilmesiyle başlıyor ve Türkiye'de geçen soluk kesici maceraları konu

alıyordu. Skynet'in buradaki bağlantısını etkisiz hale getirmek için Türkiye'ye gelen Sarah Connor (Lena Headey), burada ummadığı bir sürprizle karşılaşıyordu; Skynet'in yurtdışı çıkış bağlantısı mahkeme kararı ile durdurulmuştu. Fakat buradaki kimliği bilinmeyen bir robot (Ümit Oncel), çeşitli DNS değişiklikleriyle kısıtlı da olsa bağlantıyi dönem dönemde sağlayabiliyor ve dünya için tehdit oluşturuyordu.

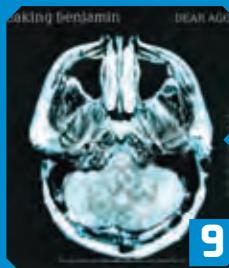
Üç bölümü çekilen dizinin yayınlanması sadece bir hafta kala, çekim ekipmanları ve tüm montajı Türkiye'de tamamlanmış master'lar gümüşe takılmış ABD'deki ilk yayın iptal edildi ve yerine Oprah'ın özel bir bölüm yayına konuldu. Eğer gümüş sorunları halledilebilirse yeni sezonda dizi tekrar yayına alınacak ve çekimler dördüncü bölümden itibaren devam edecek. ■ **Elif Akça**



### Couch

#### Figur 5

Soma FM sayesinde birçok yeni grupta tanıştım. Bunlardan biri de, Almanya'nın Münih kentinde kurulan Couch. 2006 yılında piyasaya sürüükleri son albüm Figur 5, şu sıralar en çok dinlediğim albümlerden biri. Paldır küldür girişleriyle Gegen Alles Bereit ve Manchmal Immer Wieder adlı şarkılar da albümdeki favorilerim. **Şefik**



### Breaking Benjamin

#### Dear Agony

Alternatif metal türünün başarılı gruplarından biri olan BB'nin yeni albümü Dear Agony, grubun en iyi albümü bana göre. Piyasaya sürüldüğü ilk haftada 134.000'ün üzerinde bir satış rakamına ulaşan albüm, bu performansıyla da başarısını kanıtladı. Albümde ön plana çıkan şarkılarla Crawl, What Lies Beneath ve I Will Not Bow. Öte yandan I Will Not Bow, Rock Band'in indirilebilir şarkılar listesinde de kendine yer buldu. **Emre**



Yapım: Amazing Studio  
Dağıtım: Ocean / Infogrames / Interplay  
Tür: Platform, Aksiyon  
Platformlar: PC, PSOne  
Çıktığı Tarih: Temmuz 1998

# HEART OF DARKNESS

## Kalbim karanlıkta kaldı...

**C**ıki köpeği Whiskey ile Walt Disney filmlerinden fırlamış gibi duran, az-biraz Afacan Dennis'ı animsatın, fantastik bir Hollywood macerası için can atan sevimli bir çocuk: Andy... Parlak, civil civil çizgi film renkleriyle bezeli; Toy Story-vari bir dünya... Oyunu başlamadan önce ekranı gelen videooda gördüklerimiz bunlardan ibaretti. Peki ama oyunun adı neden Heart of Darkness'tı? Bu sorunun cevabı, ismi zihinlerimize Another World gibi sarsıcı bir başka oyunla kazınmış olan Eric Chahi'nin beyin kıvrımlarında gizli ve şu an okumakta olduğunuz yazı işte bu gizemi

"aydınlatmaya" adandı.

Bugün için son derece eski sayılabilen teknolojiyle kotarıldığı için düşük çözünürlüklü, pikselleri tek tek sayılabilen -ama her nasilsa modern üç boyutlu animasyon filmlerini pek de aratmayan- giriş sinemajının hemen ardından, güzel bir rüyanın nasıl olup da bir kabusa dönüştüğüne tanıklık edip de ırkılmemek elimizde değildi. Heart of Darkness, çocuklara hitap ediyor gibi görünen ama anı bir "fake" hareketiyle oyuncuları yetişkinlere bile korku dolu anlar yaştan enteresan bir dünyaya, gerilimli bir maceraya sürükleten acayıp bir oyundu. Etkisi yillardır zihinlerimizde yer ederken, kalplerimizse karanlıkta kaldı... ▶



► Chahi, oyun fikrinin ilk oluşmaya başladığı sıralarda, kafalarında yanın ampulün "Neden film gibi bir oyun yapmıyoruz?" sorusuya birlikte isıldadığını söylüyor. Sonrasında ekipçe beyin firtinasına girişip oynaya ne ölçüde sinematografi kazandırabileceklerini düşünmüştür. Şaşırtıcı ama ilk yaptıkları iş karakterleri tasarlayıp senaryoyu kurgulayarak sinematikleri oluşturmaktı. Yani önce bir film çekmişler ve oyunu inşa etme işine daha sonra girişmişler. "Oyunun bir filmle aynı ritimde ilerlemesini istiyorduk. Bunun için ana karakterimiz Andy'nin kolayca adapte olup etkileşime girebileceği yaşayış bir dünya düşledik." diyor Chahi, nasıl başladıklarını özetlemeye çalışırken...

Amazing Studio çalışanları Chahi önderliğinde düşlerini -ve belki de kabuslarını- büyük bir tutkuyla hayatı geçirmeye başladıklarında yıl



1992'ydı. Yaşayan bir dunyanın dinamik ve akıcı olması gereğine inandıklarından, öncelikle karakter animasyonlarının yumuşak geçişlere sahip olması için özel bir çaba harcadılar. Bu çabanın sonucunda gerek Andy'nin ger- ekse diğer karakterlerin organik yapılarından oluşuyormuşçasına hareket etmeleri sağlandı. Karakterlerin çevreyle etkileşimlerinde; kırılma, çatırdama, yıkılma ve patlamalarda da aynı mantıkla ve çok ufak detaylara başvurarak bir çeşit "canlılık illüzyonu" oluşturmayı amaçladılar. Sonuç olarak da oyuna durgun ekran görüntülerinde fark edilmeyen, ancak oynarken gözlemlenebilen aykırı bir gerçekçilik kazandırmayı başardılar. Burada topu topu bir paragraf yer işgal eden tüm bu çalışmalar -Chahi ve ekibi için yüzlerce uykusuz gece anlamına gelen- beş yıllık koskoca bir zaman dilimine mal oldu.

#### GÜNEŞ TUTULDUĞUNDA KORKMAYA BAŞLAYIN...

HoD'un akıllara durgunluk veren öyküsü henüz projenin en başında "film gibi bir oyun" vizyonuna uygun şekilde kurgulanmıştı: Her şey bir güneş tutulması sırasında Andy'nin köpeğinin kaçırılmasıyla başlıyordu. Bunun üzerine, aslen gizli bir mucit olan Andy, kendi geliştirdiği özel silah ve aygıtları kuşanıp uçağına atlayarak karanlık yaratıkların merkez üssüne doğru yol almıştı. İste tam bu noktada çizgi filmsel "düş dünyası" yerini korku ve gerilimin yüksek dozda hissedildiği bir "kabus dünyası"na bırakıyordu. Buradaki karşılıklı karanlıkla aydınlığın savaşı ve gerçekle gerçek olmayan arasındaki çekişmeye destekleyerek öykünün geneline yarmak bizzat Chahi'nin fikriydi. Sözelimi karanlığın ordusunun baş kötüsü ile Andy'nin okuldağı öğretmeni arasındaki benzerlik ve aynı çizgideki birkaç ipucu kafamızda soru işaretleri oluşturarak her şeyin bir rüya olduğunu düşündürürken, oyun sonundaki sinematik işler heften karışıyordu: Andy uykudan uyandığında yanında karanlık dünyaya ait bir şeyler buluyor ve bizeye ekran karşısındaapikey kalmak düşüyordu. Buna benzer sahneler korku filmlerinde bolca rastlamak mümkün ama oyunda, hem de oyunun en sonunda böyle bir sahneyle karşılaşmış olmamız yenilir yutulur şey değildi. Çünkü oyun boyunca bir yandan Andy'nin yaratıklara yem olmaması ve mutlu sona ulaşması için canhıraş çırpınırken, diğer yandan da psikolojik gerilim tadındaki öyküye adapte olmaya çalışmış ve bitkin düşmüştür.

HoD oynanışını etkileyici kılan ve gerçek bir kabusa dönüştüren unsurlardan biri şuydu: Andy karanlık ordunun sekilden şekilde giren ve yer yer de yüzümü gülüküler serpiştiren, ucube yaratıkları tarafından vahşice parça pinçik edilebiliyordu! Bu olayla ilk karşılaşlığınız anda hem oyuna bakış açınız hem de psikolojiniz değişiyordu, çünkü oracıkta HoD'in masum bir platform oyunu





## ZOR OYUN

olmadığının farkına variyordunuz. Aslına bakarsanız Chahi ve ekibinin başvurduğu bu yöntemde de pek yabancı değildik. Daha önce, *O* (*It*) ve *Çocuk Oyunu* (*Child's Play*) gibi pek çok filmde sevimli olması gereken karakterlerin ya da masum görününen nesne ya da ortamların terör estirdiğine şahit olmuştu ama hiçbirini üzerlerimizde bu denli keskin bir etki bırakmamıştı.

Oyunun henüz başında yaşadığımız şokun ardından kendimizi adeta *Resident Evil* tarzı bir survival horror oynarken bulmuştuk. Hepsinden öte, *HoD* ciddi anlamda zor bir oyundu. Çoğu yerde ya doğru zamanda doğru hareketi yapamadığımızdan ya da aralara serpişirilen dahiyanе bulmacaları çözemediğimizden saatlerce takılıp kalyorduk. Kahramanımız olur olmadık yerlerde ölüp ölüp dirilirken, ekran karşısına konuşulan biz sefil oyuncuların durumu da farklı değildi, resmen eccler terleri döküyorduk! *HoD*'un büyüsüne kapıldığımız sırarda bizi uykumuzdan eden, kendimizi Andy ile özleştirdiğimiz, oyundaki yaratıklardan kurtulmaya çalıştığımız kabuslarda bile Chahi'nin parmağı vardı. *HoD* tepeden tırnağa bir korku oyunu ydu ve belki de bunu bilen tek kişi Chahi'ydı!

Chahi, *HoD*'ın işitsel olarak da yenilikçi ve üstün olmasını istiyordu. Bunun için profesyonel bir besteci olan Bruce Broughton'la anlaştı. Müziklerinin tamamı Londra'da Broughton'un şefliğini üstlendiği bir orkestra tarafından çalınıp kaydedildi. Gelgelelim; *HoD* bu açıdan ilk olmasına karşın, geç satışa sunulduğu için "bir orkestra tarafından çalınmış özgün müzikalere sahip ilk ticari oyun" unvanını iskaladı. Müziklerde izlenen stratejiye benzer şekilde; karakter seslendirmeleri profesyonel seslendirme sanatçılara, ses efektleriyle ses efekti uzmanlarına havale edildi. Tüm bunlar Fransızların tipik sanatsal titizliği ile yoğunlukla ortaya yine söyle bir sonuç çıktı: *HoD* sesleriyle de yüksek bütçeli sinema filmlerinden aşağı kalmıyordu.



Eric Chahi, Paul Cuisset onderliğinde kurulmuş olan Delphine Software'de başyapıtı *Another World*'ü, neredeyse tel başına inşa edip oyuncuları bu eşsiz ziyafete davet ettiğinde yıl 1991'di. Oyunun kazandığı başarıyla gaza gelen Delphine Software, *Another World*'ün temelinde yatan zenginlikleri önce *Flashback: Quest For Identity*'de (1992), sonra *Fade to Black*'te (1995) kullanarak büyük sükses yaptı. Gelgelelim Eric Chahi bu iki projede de rol üstlenmemiş, kendi oyun geliştirme şirketini kurarak yoluna devam etmeyi seçmişti. Amazing Studio'yu kurduktan sonra ilk ve ne yazık ki son oyunu *Heart of Darkness*'ı geliştirip piyasaya süreblmek için altı yıl sürecek uzunca bir maratona göğüs gemesi gerekecekti. Dağıtımçı firmalarla imzalanan anlaşmalardaki pürüler oyunun çıkış tarihinin sürekli ertelemesine yol açtı ve oyun nihayet 1998'de satışa sunulduğunda kaçınılmaz olarak -bilhassa görsel açıdan- dönem oyunlarının gerisinde kalmıştı. Büyük ölçüde bu gecikmelerin sonucudur ki oyun beklenileri karşılayamadı ve Amazing Studio'yu iflasa sürükledi.

### ÇÜNKÜ KARANLIK KALICI OLABİLİR...

Chahi ve ekibinin dahiyanе fikirlerine ve olağanüstü çabalarına borçlu olduğumuz *HoD*, video oyunlarının neden 8. sanat olarak görülmesi gerektiğine dair güçlü ipuçları içeriyor. Sırtını büyük ölçüde sinematografiye yaslamış olmasına karşın sinemanın asla sunamayacağı "interaktivite"ye ve bunun yanında, gerek filmlerin gerekse oyunların çoğunda eksik olan bir şeye sahip: Ruh.

*Heart of Darkness*'ta pek az oyunda rastladığımız türden, kelimelerle de tam olarak anlatılamayan tuhaf bir şeyler var. Kendi adıma konuşacak olursam oyunun onca yıl aradan sonra bende hemen hemen aynı etkileri bırakması inanılır gibi değil. Henüz dört - beş yıl önce çıkıştı çoğu oyunu çalıştmakta zorlandığımız Windows ortamında, pek yakında 12. yaşıını dolduracak olan *Heart of Darkness*'ın sorunsuzca çalışmasıysa heften ilginç.

Kıssadan hisse, *Heart of Darkness* ölümsüz bir oyun ve bizi şaşırtmaya da korkutmaya da devam ediyor... ■ **Hasan Başaran**



ERAY ANT

# DIRECTOR'S CUT

Sinema dünyasıyla, film dünyasının flört ettiği nokta... (Bir de TV girdi işin içine iyi mi...)

**A** ile büyükleriniz bilgisayar oyunlarından anlayamıyor mı? Oyun oynamaya başladığınızda babanızın odaya dalıp "Gapa artuk öhele möhel bilgisayar mahele huleyn!!" (Meali: O bilgisayarı kapa artık.) şeklinde odaya dalması korkusyla yaşamaktan çok mu sıkıldınız? Gece yatmadan önce "Keşke onlar da anlaşa bunu keşkee! Onlar saatlerce televizyon izliyor, ben bir saat oyun oynasam engelliyorlar" diye isyanlarda mısınız? İşte onlara göstermenizi istediyim karşılaşıştırma.

## BİLGİSAYAR OYUNLARI İNSANA NE KATAR?

Malum oyular artık daha gerçekçi ve oyun yapımcıları gerçeğe yakın işler çıkartıp, büyük araştırmalarдан sonra oyunlarını uyarlıyorlar. ("Birçoğu" diyelim tabii ki.) Bunun sonucunda:

1. Strateji oyuları matematsel düşünme gücünü, coğrafi algılamayı, taktiksel düşünce biçimini geliştirir.
2. FPS oyuları şiddete yöneltmez. Şiddet insanın içindeki

## BUNU BİLİYOR MUYDUN?

Televizyonun ilk kullanıldığı günlerden beri ikinci adının -birçok otorite tarafından- "aptal kutusu" olarak anıldığını biliyor muydunuz?

İçgündüsel bir kavramdır ve eğitimle orantılıdır. Tersine bu tarz oyular sayesinde şiddet dürtülerinizi dindirir ve stres atarsınız; rahatlırsınız.

3. Fantastik oyular hayal gücünüzü geliştirir ve yaratıcılığınızı artırır.

4. Adventure, İngilizce'nizi geliştirebileceğiniz en iyi oyulardır. Aynı zamanda hikaye alt yapısı sayesinde dünyanın gerçeklerini yansıtıp aldığından kararların sonuç-





## UWE BOLL DİYOR Kİ...



larıńe görme açısından mükemmel simülasyonlardır.

5. Tarihsel savaş oyunlarının birçoğu gerçek olaylardan baz alınarak yapıldığından bir yandan eğlenirken hem tarih bilgini geliştirir, hem de dönemin şartlarını birebir yaşamaniza olanak verir.

6. Online oyunlar ekip çalışması bilincinizi, liderlik vasıflarınızı geliştirmenize ve risk almadan kararlarınızın sonuçlarını gözlemlerebilmenize olanak verir.

Bunlar sadece örneklerden bazıları. Televizyon, bilgisayar oyunlarını ve interneti genellikle ailenize kötüler. Çünkü en büyük korkusu, yerini bilgisayara kaptırmaktır.

### TELEVİZYONUN ZARARLARI

Bu aletin tüm faydalarının katbekat fazlası bilgisayarda mevcuttur. Esas bu "TV" denen merette yanlış olanlara bakalım.

1. İnsanları yönlendirir ve insanların oylara geniş bir açıdan bakmalarını engeller.
2. İzleyici çekmek uğruna yozlaştıracı programlar sunma konusunda üzerine yoktur.
3. Bir tek belgesel kanalları eşsiz ve benzersizdir.
4. İnsan köle eder. (Bu bilgisayarda da var tabii ki ama

olsun.)

5. Geri bildirimde bulunmak konusunda sıkıntı çekersiniz; sadece dinler ve izlersiniz.

6. Yanlıltıcı olabilecek çok unsur barındırır.

### SONUÇ

Anne ve babalar bilgisayar dünyasına çocuklarından daha yakın durmalıdır. Bırakın onları engellemeye, eğitimleri için oyun dünyasını en başta onlar takip etmeli, hatta oynamaları gereken oyunlara çocukların, büyükleri yönlendirmeli dillerler. Her halükarda bilgisayar çok uzun süreli kullanımlarda televizyonda olduğu gibi sağlık ve sosyal yönünden zararlara yol açsa da kazanç açısından televizyonu geride bırakır, hatta birkaç tur bindirir. ■

### HAYAL EDİYORUM

Bence ilerde "TV" denen şey tarihe karışacak ve televizyon kanalları sadece internet dünyasında alt birim olarak yayın yapan ucubeler haline gelecek. İşler o kadar basitleşecek ki internet kanalları her yerde tonlarca olacak ve bu televizyon da "aptal kutusu" olmaktan kurtulup bilgisayarın yükselttiği bir çeşitlilik sunacak.



Cem Şancı cem@level.com.tr

Author

## Kızımı Kaşıyarak Geçen Yıllar

**B**eş sene sonra yeniden bir roman yazdım, heyecanlıyım. İki sene kadar önce, yine bir Sonbahar günü, boğazda bir bankta oturmuş, gelip geçen şilepleri, tankerleri seyrederken kızın biri yaklaştı yanına. Hemen karşıma, bakış açımını içine girip durdu. Koyu, iri gözlerini gözlerime diki, uzun uzun bana baktı, baktı, baktı... Sonra, "Sen Author musun?" diye sordu. "Evet" dedim; "O'yum."

Elinde o dönem yeni çıkan romanım "Hayal Sılgısı" duruyordu. "Geçen gün bunu aldım" dedi. İmza isteyecek sandım. 20'li yaşılarının ortasında ama minyon, tatlı, kumral, erkek gibi kıscık kesilmiş saçlarıyla haylayıp bir çocuk gibi duruyordu. Haliyle o anı çıkıştı, önemde belirmesi, beğendiği, okuduğu yazardan imza isteme şekli hiç garibime gitmemiştir. Kalemini çıldarmış cebinden, imza atmaya hazırlanıyordu. "Bu ne Author?" diye sordu. Soru karşısında biraz affaldım, itiraf edeyim şimdii. "Roman" dedim.

"Benimle dalga geçme" diye tepki gösterdi güzel kız. "Senin yazdığın bütün romanları okudum, onlarla büyümüş, senin romanlarınıñ hayal kurmayı öğrendim."

"Ne güzel" diye mirıldandım, hiç orali olmadı, sözlerine devam etti. "Bu ne Author? Bu kitabı 2004'de bitirmiştin sen, sana mail atmıştım yeni romanın ne zaman çıkacak diye, bu kitabı yazdığını ve bahsetmiştim ama üç senedir yayınılmadın romanı."

"Evet" dedim. "O an canım istemedi."

"İnsan yazdığı romanı üç sene saklar mı yahu?" diye tepki gösterdi kız. "Denedim, başardım" dedim. Hanımınızceğiziminin cevabı sert oldu, suratına tokat gibi indi. "İnsallah bu üç senede başka roman yazmışsınıñ! Üç seneyi tek kelime yazmadan geçirmişsen yazıklar olsun sana!"

İşte o an durdum, geçen üç senede neler yaptığıma baktım. Her şeyi yapmıştım ama tek kelime yazmamıştım. Evet, o üç sene boyunca tek kelime yazmamıştım ve hala tek kelime yazamıştım yoktu.

Karşimdaki minyon, uzun bacaklı, narin, ince boyunlu, sportmen omuzlu, isırılısıyla dudaklara, derin gözlere, kahve saçlara, minicik ellere, kadınısı çekici bir bedene sahip güzel kız hala bana bakıyordu. "Tek kelime yazmadın değil mi?" diye sordu. "Evet" diye cevapladım suçluluk duygusundan bir gram sahiplenmeden.

"Ben lise sondayken bizim okula konferans vermeye gelmiştim, edebiyat öğretmenlerimiz senin sıkıcı ağır bir edebiyat konuşması yapmanız bekliyordu ama yazı yazmanın çok eğlenceli bir oyun olduğunu ve bu eylemin ne yazanı, ne de okuyanı sıkmayacak, buntalmayacak bir yaratıcılık eylemi olarak yorumlanması gerektiğini söylemişsin, hatırladın mı?" diye sordu. "Hähirladım" dedim mirıldanarak. "Standart okul konuşmasından o, her okulda ezbere okurum" diye ekledim.

Kız öfkesini belli etmekten çekinmeden çıktı: "Aferin, süper-sin, simdi kendimi kandırılmış hissediyorum; çünkü yıllarca senin verdiği öğüdü tuttum, yanında hep kalemla kağıtlı dolaştım ama bana yazmaktan vazgeçmememi söyleyen yazarın kendisi

üç yıldır hiç bi b.k yazmıyorum! Bana bunu açıklayabilir misin şimdidi?"

"Galiba bunalımdayım" diye cevap verdim.,

Yüzüme doğru hafifçe eğildi, sesini biraz alçalttı. "Bir öpücükle verirsem daha iyi hisseder misin?" dedi ve bir öpücükle kondurdu. Hemen ardından "Hoşuna gitti mi?" diye sordu.

"Evet" dedim. Ama gözlerindeki meraklı kız hala soru sormak istiyordu: "Artık yazacak misin?"

"Yazacağım" diye cevap verdim. Gülüm-

sedi ve "bekleyeceğim" diye mirıldanarak uzaklaştı yanımdan.

Neyse, lafi çok uzattım. İşte bu olayın üzerinden tam iki sene geçti ve ben nihayet yazmaya karar verdim. Yeni romanım Kasım ayı başında kitapçılarında olacak. Akınlıza olsun. Kitap için yazdığımız şarkıyı dinlemek ve çektiğimiz video klipi seyretmek isterseniz de, [www.birkadinmasalister.com](http://www.birkadinmasalister.com) adresini bir ziyaret edin derim.

Bunalımsız, kelimelerle barışık yıllar diliyorum hepинize. ■

Biray Dalkıran'ın Öyküsünden

# CEM ŞANCI

## Bir Kadın Masal İster

**Jurassic Park****Kaan Kural**

## Piyano mu Bu?

**E**ski jenerasyon oyuncular için zor bir döneme girdik. Benim gibi yaşı 30'larda olanların bu oyun hadisesine girişti Commodore 64, hatta Sinclair 48k ile olduğu için (48k ne yahu? Şimdi saniyede 48k ile download olunca "yavaş" diyoruz) biz biraz taş devrinin biliyoruz oyun tarihinin. Konsolların, bilgisayarların kapasitesi arttıkça oyunlar renklendi, gelişti, detayın detayına detay ortaya çıktı.

Son dönemin popüler oyun türleri first person shooter (FPS) ve real time strategy (gerçek zamanlı strateji) mesela. Bizim jenerasyonun "oturup düşünelim bakalım neymiş" diyen dinozorlarına hayat şansı tanınmıyor. Dune II'yi oynayıp çok sevmiştüm. Ne bilirdim oyunun RTS diye bir akım, daha sonra kendisini takip eden StarCraft, Command & Conquer ve Age of Empires gibi efsaneler yaratacagini. Hepsi güzel şimdi Allah için ancak şu "dakika başına aksiyon" denen hadise de benim gibi 20'yi zor görüyor, hemen tikaniyorsanız tam bir eziyet. Hilelerle baktırmış biraz nasıl gidiyor diye ama anladım ki benim gibi olaya satranç tadında

yaklaşanlara göre değil bu iş. Yeni jenerasyon sıra tabanlı oyunlar bile o kadar detaylandı ki ana konudan çok uzaklaşıyorlar bazen. Efsane role yapma oyunları bile hızlanın diye uğraşıyor. Baldur's Gate efsanesi bile savaş sahnelerini hızlandırmak adına bir kombinasyon yaratmıştı içinde. Nerede o eski gerçek sıra tabanlı Krynn serileri... Arada King's Bounty tarzı tek tük oyunlar çıkmasa hepten tarihe gömüleceğiz ki gerçek bir "gamer" olarak yaşadım ben hayatımın son 20 yılını. Şimdi de 386 dx bilgisayar gibi atılıkaldık ortaya çıkan hiz ve karmaşada.

FPS oyunlarını ise ilk günden beri sevemedim. Modern Warfare, oynadığım yegane FPS oldu; o da hikayesi bakımından. TPS daha yakın bana. Gears of War 1'i, 2'yı, Dead Space'ı severek oynadım. (Elbette ki normal zorluk düzeyinde.) Tuş sayısı arttıkça, detay çoğaldıkça işler zorlaşıyor.

Galiba asıl sorun da burada. Belki benim geldiğim kültürü alaklıdır, belki de demode kıldım, bilemiyorum ama son dönemde her ne kadar son derece görkemli yapımlar yapılsa da oyun yapımcılarının "oynanabilirlik" unsuruunu en büyük öncelik olmaktadır çökarmaya başladıklarını

hissettiyorum nedense. Bunun en son örneğini ise yıllarca emek verdigimiz PES ve NBA serilerinde görmek mümkün.

Zamanında, 2002 - 2003 yıllarında çok iyi bir PES oyuncusuydum. Hatırlıyorum da L2 tuşunu kullanmadan, genelde pasa, şuta ve ortaya dayalı bir oyunu hemen herkesi alt ediyordum. Şimdi bakıyorum da oyunu ileriye götürmenin detayları arttıkça, gamepad iyiiden iyiye bir piyanoğa dönüşmüş durumda. İki kola ve sekiz tuşa hakim olmak gerekiyor; çünkü daha karışık tuş kombinasyonları daha geçerli sonuçlar yaratıyor. Aynı şeyler "efsane bir oyun yapmışlar" dediğim NBA 2K10 için de geçerli. Piyano çalışmaya çalışıyoruz sanki. Üstelik kaldığımız parça da "Flight of the Bumble Bee".

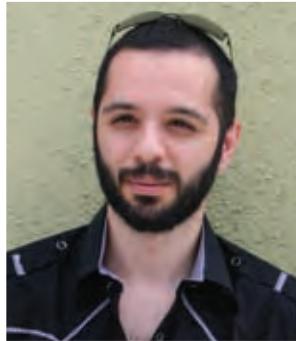
Şimdilerde aksiyon, beceri en büyük marifet. Bütün büyük bütçeli oyunlar el becerisi ve yüksek aksiyon barındırıyor. Düşünme, oyunun mantığı içinde çözüm üretme, oynamabilirlik ikinci planda. Commodore zamanlarında olimpiyatlar vardı oyun olarak. Joystick'i ne kadar hızla iki yana sallarsan o kadar hızlı koşardı 100 metre yarışındaki. Hiç oynamazdık... Şimdi durum biraz farklı belki ama temelde artık tek bir kolu sallamak değil, aynı mantıkta en iyi tuş - kol kombolarını yaratmak önemli.

Oyun endüstrisi çok geliştiği için halen eski kafalı bizlere göre oyunlar da üretiliyor. Her yıl harika oyunlar buluyoruz biz de. Ne kadar kizış da NBA 2K10'da oturup sezon yapıyoruz. Ancak oyun yapımcıları daha afili grafikler ve yedi tuşlu dört farklı kombinasyonla kullanıp Cristiano Ronaldo çalmayı yapmak yerine oynamabilirliğe önem verse aslında herkes daha mutlu olacak.

2000'lerin başında FIFA'nın bütün lisans üstünlüğüne karşı PES -ve Winning Eleven- serisi nasıl daha başarılı oluyor ve daha çok kişi tarafından oynanıyordu, hiç düşündünüz mü? FIFA oynamabilirliğe, sadeliğe ve oyun motoruna önem verdikçe 2009'da yakalayıp geçti PES'i. Yazık ki PES şimdi aynı hataya düşerek, ters yönde ilerlemenin sonucunda çikmaz sokağa girmiş gibi.

Onlar çıkar o sokaktan bir şekilde elbette ama ya biz piyano çalmayı bilmeyen dinozorlar ne olacağız? ■





**Tuna Şentuna** tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

## Dijital Gözler

“

Şöyledir oyun yazdım, burada oyun yazdım, onu yazdım, bunu çizdim...” deyip durdum. Peki ben ne hakkında yazı yazıyorum?

Oyun. Eh, oyun yazmak için de ne yapması lazımdır bir oyun yazarının? Oyun oynaması! (Vay be.)

İnsanlar farklı sekillerde oyun oynar. Mesela Ankara'da Bahçelievler'e giderseniz, buradaki insanlar birer iğambıl kağıdına dönüştürünen, Okey taşlarını arkadaşları benimsediğini görüşürünüz. Kızılay'da ise herkes birbirine futbol oynamaktadır ama sokakta değil, "PlayStation Cafe"lerde. Eskiden olsa topu havaya atıp renk bağıran, ortada koşturulan arkadaşını vurmaya çalısan "yakar topçu" çocukların bahsedebildiğim ama onlar da tarihe karışmış durumda.

Bizim isimizde dijital oyunlar. PC oyunları, konsol oyunları, mobil oyunlar vesaire... Ve tahmin ettiğinizden farklı şekilde, hepimiz LEVEL ofisine tıkılıp oyun oynamıyoruz. Öyle bir durum olsayıdı, ofiste "Abi geçeyim mi?", "Bir tur versene." gibi atarı salonu cümleleri geçerdi, sonunda da kavga çıkar ve koca plaza

yerle bir olurdu. (Sinirli insanlar; elimizin ayarı yok.)

Hem şu durumu da unutmamak lazım. Biz kendi binasında oturan, dört tarafı duvarlarla çevrili bir alanda ikamet eden bir dergi değiliz. Bizim arkadaşımız var. CHIP var yanı başımızda. Çaprazda Blue Jean duruyor. Uzaklarda bir yerde Maison Française... Sesи kökleyip bu dergilerle papaz olmak istemiştim için çoğu zaman oyunlarınıza yanınızda alıp evimize gidiyor. Hele ki bir Uncharted, bir God of War veya Final Fantasy gibi atmosferi yoğun oyunların oynaması gerekiyorsa bu iş salım kafaya yapılmalıdır ve bu işlem için de en iyi yer, konforlu yüzüyle evimizdir. (Emlakçıda da çalışım bir süre.)

Ofiste oynanan oyundan hayır gelmiyor. PC'de oynanız bile dikkatiniz dağılıyor. Zaten ofiste oyun oynanır mı hiç; işten atılsınız! Tamam, bizde atılmazsınız zma Fırat'ın, "Hocam şu dosya konusu ne oldu?" diye sormaası için hiçbir neden yok. Önceliği buna verip oyunu terk etmeniz gerekiyor, yapacak bir şey yok...

Evde ise... Oh, rahat rahat... Yanına alırsın içeceğini, yiyeğini; yayılısın koltuğu... Geçtiğimiz günlerde

Uncharted 2'yi oynarken aldığım hazır hiçbir ortamda kolay kolay alamayacağımı hissettim misal olarak.

Bakın ne hatırladım. Bir ara, bir nedenden ötürü (Sel, yangın, heyelan...) bir oyunu PlayStation Café'de oynamam gerekmisti. Tüm makineler sadece PES'e ayrılmış durumdaydı ve bu nedenle gidip istediğim oyunu oynayıp oynayamayacağımı sormam gerekti. Birkac yerden kovuldum ve sonunda bir yer beni kabul etti. Orası da son anda kaydı ve yanındaki orijinal oyunu kendi makinelerinde oynayamayacağımı söyledi. O hısmıla gittim ve problemi, işin içinde PS Cafe olmadan çözüldüm.

Ne kadar saçma bir durum, değil mi? Sanki PS3 sadece PES oynamak için var. Düşünce tarzı beni o kadar rahatsız etti ki... Zaten sorun orada çalışanlarda değil, oyun mantığından anlamayan, daha oyunun ne olduğunu bile bilmeyen işletmecilerde...

Sinirimi mazur görüp; gelecek ay kaldığımız yerden, oyunları nasıl bir halet-i ruhiyede oynadığımız konusyla devam edeceğiz. ■





**Rocko'nun Modern Yaşamı**

[rocko@level.com.tr](mailto:rocko@level.com.tr) **Şefik Akkoç**

## Xbox Live Günlüğü

**A**şağıda LEVEL Online'da "Xbox Live Günlüğü" adı altında bir departman açmayı planlıyordum birkaç hafta önce ama sonra vazgeçtim. Bütün ay o kadar yoğun çalışıyorum ki kendime özel bir departmanı bile düzenli olarak yürütebilecek zamanım yok. Bu köşe yazısına başlamadan önceyse kendimi boşlukta hissettim ve "Zamansızlıkta yapamadığım şeylerden birini yapayım barı" diyerek bu satırları doldurmaya başladım.

İyiydi. Ama Augustos ayı başında kavuştuğum Xbox 360'ımı sadece piyasaya sürülen oyular için kullanmayacaktım herhalde. (Siz de böyle bir hataya düşmeyin sakın!) Adamlar "Xbox Live" diye bir şey yapmış ve bu sistemi her geçen gün daha da geliştiriliyorlar. Bugüne kadar oyun demolarına, videolarına, ekstra içeriklerine, dizilere, filmlere ve daha birçok şeye ulaşabildiğimiz Xbox Live, artık Facebook, Last.fm, Twitter ve Zune gibi oluşumları da bünyesine kattı. Ben de bir Xbox Live tutkunu olarak, sistemin tüm nimetlerinden yararlanmaya çalışıyorum.

Kullananlar bilir, Xbox Live'da bir Microsoft Puanı sistemi söz konusu. Önce parayı verip bu puanlardan

satin alıyor, daha sonra içerik satın alabilmek için bu puanları kullanırsınız. Konsoluma kavuşur kavuşmaz ben de puan satın alma işlemlerine başladım ve bir oturusta 11.000 puan alarak, banka hesaplarında dikkat çekici bir hareketlenme yaşanmasına neden oldum. Peki bu 11.000 puan ile neler alınır? Şöyledir sayımlım...

İlk olarak 160 puana Oasis'ten Don't Look Back in Anger', sonra 800 puana Splosion Manı', ardından 1520 puana Oasis'in Dig Out Your Soul albümünü, bunu takiben 160 puana Live Forever', Rock 'n' Roll Starı', Wonderwall'u, bir basketbol tutkunu olarak 400 puana NBA 2K10: Draft Combine', 160 puana Maximo Park'tan Girls Who Play Guitarsı', üstüne 1200 puana Grand Theft Auto IV için hazırlanan ilk içerik paketi The Lost and Damned'ı... Augustos ayı boyunca harcadığım puana bakar misiniz? Hey! Bazılarınızın "Bu da ne ki?!" dediğini duyar gibiyim ama daha ilk ayımdı, anlayışlı olsun lütfen.

Şimdi işin en ilginç yanı geliyor. Ağustos ayında deli gibi puan saçıyan ben, Eylül ayında sadece 160 puanlık Supersonic ve All You Need Is Love şarkılarını satın almışım. Ekim ayındaysa 800 puana "Axel & Pixel" adlı oyunu satın aldım ki bu da tamamen bir yanlışlık sonucu oldu. Bu noktada şu uyarı yapmak isterim: Xbox Live'dan bir şey satın alırsanız, puanınızı geri alma şansınız yok. Bende de hata var tabii ki; iki onay penceresinde de onay tuşuna basarken aklım nerdedeydi!

Sonuç... 11.000 puanlık başlangıç yatırımıma ve bugüne kadar harcadığım puanlara bakıyorum da, elimde hala 5000 küsür var. Demek ki neymiş? Xbox Live hem çok iyi bir şey, hem çok para harcatan bir şey, hem de... Ne? Xbox Live'ınız yok mu? Neden? Çünkü Microsoft, resmi olarak Xbox 360'ı Türkiye pazarına sokmadı. Televizyonda Xbox 360 oyunu reklamı dönüyor ama Türkiye'de resmi olarak bu konsol satılmıyor. Yorum yok... ■





# CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Savaşın en modern (!) hali...

**LEVEL 155**

1 ARALIK'TA PIYASADA

The Golden Monarch

# RAPPELZ



Rappelz, Ücretsiz Oyna,  
En Hızlı Büyüyen Türk Topluluğu Katıl!



%100 Türkçe, Hiçbir Ekstra Ücret Yok, Bize Hemen Katıl!



Şimdi  
Kapalı Beta  
Versiyonu  
Giriş yap!

# LAST CHAOS

ÜCRETSİZ ONLINE 3 BOYUTLU ROL OYINU

OYUN TAMAMEN TÜRKÇE

PVE VE PVP GAMEPLAY

YÜKSEK KALİTELİ 3 BOYUTLU GRAFİK

6 KARAKTER SINIFIYLA KİŞİYE ÖZEL KARAKTER GELİŞTİRME



HEMEN ÜYE OL VE OYNAMAYA BAŞLA  
[tr.lastchaos.eu](http://tr.lastchaos.eu)

Barunson  
games

Published by gamigo AG. All rights reserved. © 2003-2009 Barunson Games Corporation. All rights reserved.  
"Last Chaos" is the copyright and trademark of Barunson Games Corporation. All rights reserved.

.games  
gamigo