

153 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

EHİM 2009 - 6.90 TL (KDV DAHİL)
2009-10 - ISSN 1301-2134

LEVEL

48 Sayfalık
Online Oyun
Dergisi ile
208 Sayfa
2 Dev
Poster
God of War III
The Sims 3



NEED FOR SPEED®
SHIFT

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



Western Digital'den çevre dostu depolama



WD Caviar® Green™

Онлайн-школа
Университет
Сибирь

Enerjiden tasarruf ederken ödün vermeyin.

WD'de çevrenin korunması önemlidir. Bu yüzden, WD Masaüstü, Kurumsal, Tüketici Elektronik ve Harici Disklerde GreenPower teknolojisi ile çevre dostu diskler dizayn etti. Disk başına 10 watt tasarruf, her diskte senede 60kg, daha az CO₂ emisyonu demektir – bu da bir arabanın senede 14 gün çalıştırılmamasına denktir. Aynı zamanda, daha az güç harcamak daha az elektrik faturası ödemenizi de sağlar. WD, bu teknolojinin finansal enstitüler ve arama motoru hizmeti veren büyük depolama alanları kullanan firmalara disk başına senede \$10 elektrik tasarrufu imkanı verir – bu da 10.000 diskte \$100,000'a denk gelir. Üzerlerinde WD Green diskler olan çevre dostu PCler, bilgisayar sistemleri, ağ bağlantılı sunucular ve harici depolama ürünlerini kullanarak, daha az maliyet ödeyein, fonksiyonellliğini artırin ve en önemlisi de daha yeşil bir dünyaya katkıda bulunun.



PUT YOUR LIFE ON IT™



Western Capital WCD 2012 Capital, Inc. WCD Capital and Full Year 2012 for \$1.6B of debt securities were issued by Western Capital Group Inc., Western Capital Holdings Inc. or third parties. All new and used asset-backed securities in 2012 were held in trust mode. The issuer maintains interest, principal and related assets in the trust. Each trust has a trustee, legal counsel and audited financial statements.



GELECEĞE DÖNÜŞ

Oyun oynamaya başlamamın üzerinden 25 yıldır yakın zaman geçti, yani çocukken başladım level atlama. Hatta eve giren Spectrum kutusunun kokusunu bile hatırlıyorum. Ve ilk oyunu, ilk ateş edisimi, ilk geçtiğim bölümü...

Şimdi 2009 yılında, 25 yıl sonrasında. Kendimi Dr. Emmett Brown'la geleceğe işinlanan Marty McFly gibi hissediyorum. Her şey o kadar hızlı gelişti ki, o kadar hızlı geleceğe döndük ki hislerim aynı hızda yok olsaydı, şu anda oyun dergisi yapmıyor olurdum herhalde.

Geriye dönüp baktığında Mario Bros'u, Commando'yu ya da Doom'un isimsiz karakterini görüyorum net bir şekilde; her biri bir aksiyon figürü gibi, hareketsiz duruyor. Kimisi sevdigine kavuşmaya çalışıyor, kimisi çevresine deli gibi ateş ederek rehinleri kurtarıyor, kimisi ise etrafi kana buluyor.

Zihnimdeki her şey çok net, zihinlerimizdeki her şey çok net. Duyduğumuz heyecan da eskisinden farksız; ne eksik, ne fazla...

Her yeni oyunda kalp atışlarımız hızlanıyor bu yüzden. Ofise gelip oynadığımız yeni oyunları birbirimize anlatıyoruz hala heyecanla ve hala top, pikselden ağlarla buluştuğunda çocukların gibi seviniyoruz.

Oyun oynamayı seviyoruz. Hem de çok...

Ve bizle oynamak için bir jeton atmanız yeterli...

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
fırat@level.com.tr

Notlar

- LEVEL'in Temmuz 2009 ve Ağustos 2009 sayılarının satış rakamları, sırasıyla **14.968*** ve **14.039***... Eylül sayısının tahmini satış rakamı ise **16.000***. 16.000 satış, %8 ile %10 arasında bir iade oranı anlamına geliyor ki bu rekor iade oranlarından biri. Bizle olan herkese teşekkürler...
- Bu ay üç hediye: LEVEL Online Oyun, Freedom Force vs. 3rd Reich tam sürümü, dev God of War III ve The Sims 3 posterleri...
- Herkese iyi bayramlar!

* YaySat tarafından açıklanan resmi rakamlar

■ Önüne ne koyulursa yemezin?

Ümit Öncel



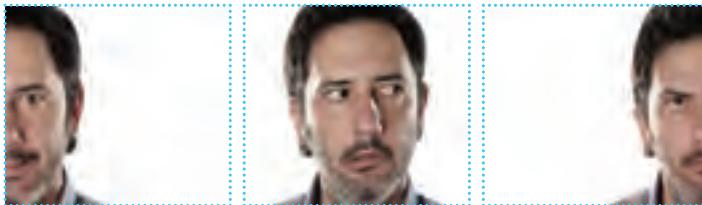
■ Genel olarak önüne konan yiyecekleri reddetmenin çok ayıp olduğuna inanıyorum. Fakat bir tek şey var ki nedense yemem. Halk arasında "mantar", "fungi" veya "bildiğiñ kük" olarak adlandırılan şeyi bir türlü sevemedim. Gereksiz bir şey...

Recep Baltaş



■ Karnabahar ve bamba benden uzak dursun. 2 GB RAM'e sahip ama GPU'su dandik ekran kartlarını da yemem ben. Ama gördüğüm kadarıyla peynir ekmek gibi yiyenler var

Cenk Durmazel



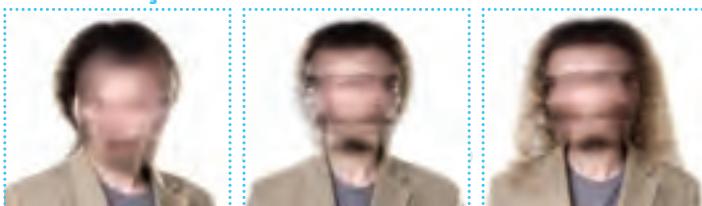
■ Önüme koyulan hiçbir şeyi yemem. Mutlaka bir bit yeniği vardır. Teşekkür eder, gizlice masanın altına döker, peçeteyi kemiririm. Duvar sıvası da severim.

Erdem Uyan



■ Delikanlı adam önüne ne koyulursa koyulsun yemez. Zira o, kendi yiyeceğini gider kendi alır. Böylece daima istediği şeyi yiyecektir. Önüne koyulanı, onu önüne koyan yesin diye düşünür. "Hih" veya "tsih" diyerekten de hafiften istihza eder. Delidir.

Adem Başaran



■ Kısa ve öz cevap veriyorum: Bienal!!!

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 cemi@level.com.trŞefik Akköç rocko@level.com.trTuna Şentuna tsentuna@level.com.tr**GRAFİK TASARIM**Emre Öztnaz emre@level.com.tr**KATKIDA BULUNANLAR**Adem Başaran adem@level.com.trAhmet Özdemir ahmet@level.com.trBurak Aydoğan burak@level.com.trCenk Durmazel cenkerdem@level.com.trDoruk Akyıldız doruk@level.com.trDoruk Cansev dorukc@level.com.trEray Ant eray@level.com.trErdem Uyan erdemcenk@level.com.trErtekin Bayındır ertekin@level.com.trErtuğrul Süngü ertugrul@level.com.trHasan Başaran hbsaran@level.com.trHüseyin Hacımustafaoglu huseyin@level.com.trKadir Çakır kadir@level.com.trKorcan Meydan gordanabi@level.com.trKudret Bilen kudret@level.com.trLegel Odaburda lodaburda@level.com.trMerit Erbay merbay@level.com.trMurat Karşioğlu mikars@level.com.trNurettin Tan tan@level.com.trÖmür İklim Demir omur@level.com.trÖmür Topaç otopac@level.com.trRecep Baltaş recep@level.com.trSadece Kaan sadecekaan@level.com.trTunc Dindaş turbo@level.com.trÜmit Öncel uoncel@level.com.trYekta Kurtçebé yekta@level.com.tr**MARKA MÜDÜRÜ**Asu Bozyayla abozayala@doganburda.com

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

YÖNETİM**Genel Yayın Koordinatörü:** Yeşim Denizel**Tüzel Kişi Temsilcisi:** Murat Köksal**Satış Direktörü:** Orhan Taşkin**Finans Direktörü:** Didem Kurucu**Üretim Direktörü:** Servet Kavasoğlu**REKLAM****Grup Başkanı:** Cem M. Başar**Grup Başkan Yardımcısı:** Koray Bilici**LEVEL Reklam Satış Müdürleri:**

Sevil Hoşman, 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 Kirimoğlu**Tel:** 0 212 336 53 60 (3 Hat), **Faks:** 0 212 336 53 90

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

REZERVASYON**Rezervasyon Tel:** 0 212 336 53 00 - 57 - 59**Rezervasyon Faks:** 0 212 336 53 92 - 93**Ankara Reklam Tel:** 0 312 207 00 72 - 73**Hedef Sayfalar Tel:** 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336- 53 91**Yönetim Yeri:** Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.**Tel:** 0 212 410 31 77, Faks: 0 212 410 33 57**Baskı:** Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisi Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00**Dağıtım:** Yusat 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.



BİLDİĞİNİZ BİLGİSAYARLAR TARİH OLDU.



Kablosuz, kasasız, tasasız Vestel All in One PC çağlığı başladı.

All in One PC'de kasa yok, bir sürü kablo yok ama stereo ses sistemi, 160 GB sabit bellek, TV özelliği ve daha pek çok özellik var. Üstelik her şey incecek bir LCD ekranın içinde. Tek yapmanız gereken fırın takip, düğmesine basmak. Sonra sizde kalmış, isterseniz duvara asıp TV olarak kullanın, dillerseniz Kablosuz klavye ve mouse ile oturduğunuz yerden bilgisayarınızda çalışmın.

VESTEL



NFS: SHIFT Sayfa 66

Artık sokaklarda yarışmaya son! Bundan sonra trafiğe kapalı pistlerde ve çok daha güvenli bir şekilde yarışabileceğiz. GörSEL kalitenin de -seri için- en üst seviyeye çıkarıldığı oyun, Tuna'yı fazlasıyla mest etti.

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

- 24 Takvim

26 Role Playing Günlükleri

İLK BAKIŞ

- 30 Lost Planet 2
- 32 WWE SmackDown vs.
RAW 2010
- 34 Borderlands
- 36 FIFA 10 (Test)

40 Kezban Raporu

DOSYA KONUSU

- 42 GamesCom 2009



- 100 Pro Evolution Soccer 2010

62 Doktorlar

İNCELEME

- 66 Need for Speed: Shift

- 74 Championship Manager 2010
- 76 Halo 3: ODST
- 80 Guitar Hero 5
- 82 The Beatles: Rock Band
- 86 Colin McRae: DiRT 2
- 90 Majesty 2:
The Fantasy Kingdom Sim



- 94 Dissidia: Final Fantasy
- 96 Soulcalibur: Broken Destiny



PES 2010 Sayfa 100

Pro Evolution Soccer serisi -yapımcıların dediğine göre- çok daha gerçekçi ve çok daha oynanabilir olacaktı. Oyunun hem preview, hem de demo versiyonu elimize geçti, oyunu test ettik ve geçici kararımızı verdik.

- 97 Beacon
- 97 Mystery P.I. - Lost in L.A.
- 97 Solar Plexus
- 97 Zuma's Revenge

98 Director's Cut



108 Sadece KAAN

- 111 Online

119 Donanım

128 Hasan Hasan'a Karşı

130 Market

136 Rocko@Psikiyatır

138 Rehber

142 Fırat'tan PES Taktikleri

- 145 Kültür & Sanat
- 152 Yapım Hikayesi

156 Anime

- 158 Kare
- 162 LEVEL 154



34

Borderlands

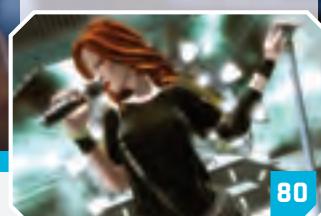
Yaşadığı görsel revizyondan sonra çok daha çekici hale gelen Borderlands, 600.000'in üzerindeki silah seçeneği sayesinde kafamızı karıştıracak gibi. Son detaylar için sayfaları çevirin.



36

FIFA 10

Yıllardır Pro Evolution Soccer serisi karşısında yerden yere vurduğumuz FIFA serisi, sonunda mükemmel bir oyuna kavuştu ve rakibi karşısında mutlak favori olarak sahaya çıktı.



80

Guitar Hero 5

Yeni nesil müzik oyunları arasında Rock Band'e karşı büyük bir üstünlüğü bulunan Guitar Hero serisi, yeni üyesiyle Kurt Cobain ve Shirley Manson gibi isimleri evimize misafir etmemizi sağlıyor.

Freedom Force vs. The 3rd Reich

Çizgi romandan fırladılar, bilgisayar ekranına taşındılar...

TAM
SÜRÜM



LEVEL DVD #153

DEMOLAR

- Cities XL
- Hearts of Iron III
- Osmos

BEDAVA OYUNLAR

- Runes of Magic
- Sticky Situation
- Why

VIDEOLAR

- Assassin's Creed II
- Assassin's Creed Bloodlines
- Band Hero
- Brütal Legend
- Dawn of War II: Last Stand
- Diablo III
- Dirt 2
- Gran Turismo

Iron Man 2

- Marvel Ultimate Alliance 2
- Modern Warfare 2
- NFS: Shift
- Sacred 2: Ice and Blood
- WET

FİLM FRAGMANLARI

- Alice in Wonderland
- Daybreakers
- Sherlock Holmes

EKSTRA

- sadeceKaan (Wallpaper)
- Batman: Arkham Asylum (Wallpaper)
- C&C4 (Wallpaper)
- Dissidia Final Fantasy (Wallpaper)
- Dragon Age Origins (Wallpaper)
- GTAIV: Ballad of Gay Tony (Wallpaper)

Street Fighter IV (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
- VobSub v2.23
- Xvid v1.2.2

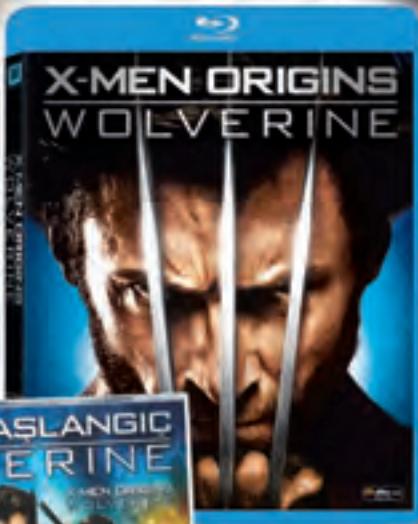
SERVİS

- 3Dmark 2001 v3.3.0

minimum P3 1.2 GHz İşlemci, 128 MB Beltek, 32 MB Ekran Kartı, 1 GB Sabit Disk Alanı
önerilen P3 1.2 GHz İşlemci, 256 MB Beltek, 32 MB Ekran Kartı, 1 GB Sabit Disk Alanı

X-MEN BAŞLANGIÇ WOLVERINE

X-MEN ORIGINS
WOLVERINE

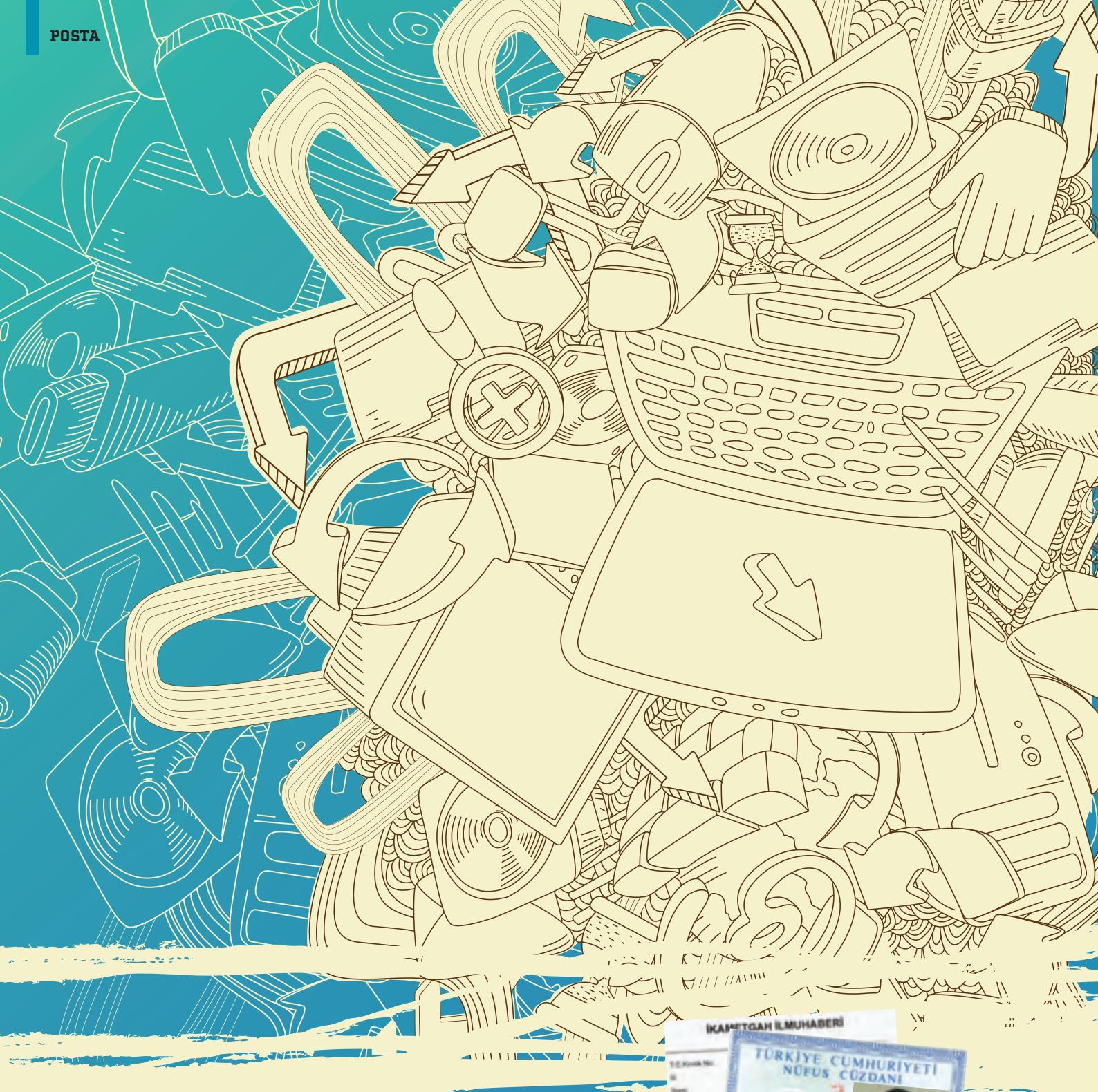


ŞİMDİ 
 VE 'DE!



www.tiglon.com.tr

tiglon



POSTA

İşbu ki bundan böyle Posta bölümü Sarı Çizmeli Mehmet Ağa'yla anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ika-metgah il muhaberi ilişkide olup yasal süreç başlatılmıştır.

Eserse atın: inbox@level.com.tr



5. Yaklaşık bir ay önce Turkcell'in 3G modeminde aldı kuzenim 4 GB'lık. Reklamlarda bangır bangır söylüyorlar "hızlı internet" diye ama hiç alakası yok. Bazen insanı çıldırtacak kadar yavaşladıği oluyor. Sizler denediniz mi 3G'li modemleri?

Ben denemedim ama aynı durum 3G telefonlarda da mevcut. Aldığım bir habere göre var olan baz istasyonları 3G için yeterli değilmiş, sayıları dokuz katına çıkacakmış. Böylece telefon veya modem olmadan, mutasyona uğrayarak sanal aleme seyahat edebileceğiz. Beyaz bulutlar üzerinde, elimizde egzotik meyveler...

6. Arada sırada Play-Asia'nın sitesine giriyorum. Abi binlerce anime oyunu var, neden bu oyular Avrupa veya Amerika'da piyasaya çıkmıyor? Sadece Japonya'da yayımlarsa zarar etmiş olmazlar mı?

Zarar etmiyorlar. Neden? Çünkü bir anime oyununu 12 milyon adet üretmemiyor adamlar, 500bin tane yapıp bırakıyor. O da onlara yetiyor. Zaten üç kişiden biri manga çizebildiği için oyunları da hızla hazırlıyorlar. Oluyor mu sana sektör?

7. Ben eski PS3'ün tasarımını daha çok sevmiştüm; daha sık duruyordu. Siz ne düşünüyorsunuz?

Eski PS3 pek büyütü be Allen Woody. Kaplaması lake olduğu için sen sık buluyordun bence ama gerçekten o da pek çabuk kırlniyordu.

8. Tuna Abi, PS3'ün Advent Children Bundle Pack'ını gördün mü? Feci olmuş değil mi?

Aldığım bir habere göre var olan baz istasyonları 3G için yeterli değilmiş, sayıları dokuz katına çıkacakmış

Gördüm. İstiyorum. Bana alır mısın?

9. Son olarak, Ekim ayında LEVEL DVD'de Anime veya Manga Studio verebilirseniz harika olur. Ofisboy falan gereklse her zaman hazırlım. Aslında her zaman değil, sadece yaz aylarında çünkü öğrenciyim. Sorularıma zaman ayırdığınız için şimdiden teşekkür ederim. Eğer yayılmamazsanız yazımı, kalbime inebilir hatta iniyor ve indi...
Alan Opsar

MMO DELİSİ

Merhabalar LEVEL editörleri ve ahalisi, Ben tam anlamıyla MMO delisiyim. Piyasadaki bütün MMO tarzı oyunları ve web tabanlı oyuları oynadım ve denedim. Derginizde anlattıklarınızın hepsini denemiş bulunmaktaım; tam bir oyun tutkunuyum yani. Bu uğurda kaç tane PC heba ettiğimi bir ben bilirim, bir de babamın



BU ADAMLAR NEREYE BAKIYOR?

Bir pişmanlık öyküsü...



Günlerden Cumartesi... Saat olsa olsa 00:15... Bünyeye sadece bir saat içinde alınabilecek her türde yiyecek ve içecek alınmış durumda. Buraya kadar her şey normal ancak bu bakışlardaki masumiyetle karışık olan vicdan azabinin tek nedeni var: Mide fesati. Yapacak bir şey yok; fazla hareket etmeden gecenin sonlanması beklemeli bu iki obur...

elindeki faturalar. Uykumdan bile feragat ediyorum fakat bunların içinde yalnızca bir kaç oyunu tuttum bu da zevk meselesi tabii ki. "Gücenmeyin diye mail atıyorum" desem de inanmayın zira bende inanmıyorum. Şimdi sıradı sorular...

miktarda önem ihtiyaç ediyordur kraliçem.

5. Vermiş olduğunuz posterler için teşekkür ederim ama online oyuncular alaklı poster veya wallpaper da verebilir misiniz?

Wallpaper işi bana bakar; isteğini liste ekledim. Poster işi ise popüleriteye bakar.

Misal Florenzia posteri verset kaç kişi asar duvarına. Kaç? Yapma ya, o kadar çok oldu mu hayranları...

6. Ve son olarak bana önbileceğiniz Syberia veya Tomb Raider türü araştırmalı bir oyun var mı? Fazla şiddet içersin istemiyorum, sürekli sır çözmem istiyorum.

Sır çözceksen sana Sherlock Holmes oyunlarını öneriyorum. İçinde biraz da aksiyon olsun diyorsan Batman: Arkham Asylum olur. Yarısı aksiyon, yarısı gezi tozu.

Cevaplarınızı merakla bekliyorum. Keyifli LEVEL hazırlamalar dilerim.

Neslihan Seç

TUNA-SAMA

Selamlar Tuna Aniki ve LEVEL ailesi. Sizi sıklmadan sorularıma geçeceğim, umarım iyisinizdir.

1. "One Piece" isimli anime ile aran nasıl? Ayrıca Detroit Metal City'yi sever misin?

One Piece'i izleyeceğim enerjiyi ve zamanı bulamadım maalesef. Detroit Metal City ise tek kelimeyle muhteşem lakin dergide tanıtımı yapıp yaşa küçük arkadaşımızı garip yollara sevk etmek istemiyorum.

2. Ergo Proxy'nin kapanış parçası sizce de cuk oturmuş değil mi? Gerçekten çok vurucu.

Meriç! Meriliyi Ergo Proxy'nin kapanış parçası diyor Murat! Sen izledin onu; bana da anlat! (Kafiyeye dikkat.)

3. Tuna Abi senin için bir RPG oygununu başarıya götüren üç altın kural nedir?

İşte beklediğim soru. Geldim 129 yaşına (Yaşıyım.) kim bana bu soruyu soracak diye

kapıda bekliyorum. Bir kere savaş sistemi iyi olacak. Oyun aşırı zor olmayacak ve sana, karakterlerinin özellikleriyle en az %60 oranında oynama imkanı sunacak. Konu, senaryo, grafik, bunlar sonra geliyor bence.

4. PS3 nasıl bir taktik uygularsa Xbox 360'ı geçer? **PS3 ancak 50 Dolar'a falan düşerse Xbox 360'ı kenara iter. Maalesef Xbox 360'ın yanında, dünyayı tersine çevirecek hiçbir özellik sunamıyor.**

5. Eylül ayında yazıyordu Fable 3'te asker kontrol edebileceğimiz. Bu yazıyı okuyunca birden kafama bir ses "Overlord" dedi. Size de öyle bir esinti geldi mi?

Geldi geldi. Ama Overlord'dan iyi olacaktır Fable III.

6. Max Payne 3'te Max'i yaşılandırmalarının amacı bana göre ajitasyonu üst seviyede tutmak. Sizce de öle değil mi?

Olabilir ama daha çok yeni bir imaj çabası görüyorum. Artık eski Max Payne'i ortaya çıkartamazlardı; böyle bir taktik uyguladılar. 7. WoW şu an olmasaydı pazarın hakimi kim olurdu sizce?

WoW, kendine benzeyen bir ton oyunun piyasaya çıkışmasını sağladığı için sana bir "Conan" veya "Warhammer" diyemiyorum. WoW olmasaydı, hiç bilmediğimiz bir oyun piyasada olabilirdi.

Sorularına cevap verirseniz çok sevinirim. Tuna Abi ve tüm LEVEL ekibine sevgilerle. LEVEL'sız aylığını düşünmek kabus gibi. Umarım her zaman LEVEL yanınızda olur.

Murat Kuzi

BİR MAIL, SEKİZ SORU

Merhabalar sayın LEVEL editörleri. 14 yaşında bir okurunuz olarak bu dergiyi dokuz yaşımdan beri takip ediyorum. Resmen Türkçe dersinde bile okuyordum. Dergiyi yenilemişsiniz ve süper bir hale getirmişsiniz; tebrik ederim. Neyse sorularıma geçelim.

1. Geforce 9800 GT (Yanlış sıralamış olabilirim.) model bir ekran kartım var. Sizce iyi bir ekran kartı mı?

Fena değil. Ama yenilemek isteyeceksin er geç.

2. Directx 11 için illa ki Windows 7 veya Vista mı lazım?

Windows XP'ni hala korumaya çalışıyorsan, vazgeç. DX11 için sana bir adet Windows 7 öneriyorum.

3. XP'ye hiç bir zaman DX10 veya DX11 gelmez mi? Gelirse de tahminen ne zaman gelir?

Maalesef Emirhan; XP'ni bırakmak zorundasın. Haydi, zorluk çıkartma ve XP'ni yere bırak dostum; kimseyi yaralamak istemezsin. Yavaşça bırak ve elliğini görebileceğim bir yere koy...

4. Runes of Magic için ne düşünüyorsunuz? Ben oynuyorum ve 20. seviye oldum. Ama oyunda PVP Battleground'larını hiçbir yerde bulamadım. Yoksa seviyem düşük olduğu için mi açılmamıştır?

Runes of Magic için çok farklı şeyler düşünüyorsunuz. Misal Elif onun bir saç boyası markası olduğunu düşünüyor. Fırat bir organizasyon ismi olarak görüyor ve Şefik Oasis'in yeni

albüümü sanıyor. Ben ise... Söylediyemeyeceğim.

5. Crysis 2 için ne kadar beklememiz gerekecek ve benim ekran kartım Crysis 2 için yeterli olur mu? Crysis 2 DX11'i destekler mi?

Crysis 2 için daha var. Beklemeyi alışkanlık haline getir o yüzden. Ve Crysis 2 öyle bir oyun olacak ki hiçbir ekran kartı onu çalıştırıma yetmeyecek. Senin 9800GT ile ancak güzel ekran görüntüleri alırsın çünkü oyun ancak bu hızda çalışır. DX11 konusunda da şüphen olmasın.

7. Windows 7'nin fiyatı ne kadar olur?

Farklı versiyonlarına göre 200 Dolar'dan başlayıp 350 Dolar'lara kadar gidiyor.

8. LEVEL editörleri arasında hiç enstrüman çalan var mı? Çalan varsa isimlerini ve ne çaldıklarını söyleyebilir misin Tuna abi? Meraktan soruyorum. **Meraktan sormasıydı, ne için soracaktın onu merak ettim ben de. (Çaldığımız enstrümanla gelip bizi tartaklarmışsun...) Bana herkesi afişi etme olanağı sunduğun için teşekkür ederim. Sirayla sayıyorum: Fırat - Banço; Elif - Cümbüş; Şefik - Klavikord ve ben de Berimbau. Bunlardan bir tanesi gerçek; haydi bakalım bul hangisi.**

Sorularımı cevaplarsanız sevinirim; yayınlanmazsanız da olur, yeter ki cevaplayın. Saygılarımla...

Emirhan Öz

HAYATIN ANLAMI

Sevgili LEVEL,
Ben bir buçuk yıldır derginizi alıyo ve zevkle okuyorum. Benim 40 GB'lık, Amerika'dan aldığım bir PS3'üm var. Oyunlar pahalı olduğundan, yılda sadece bir kere oyun alabiliyorum. Bu oyunları da size güvenip alıyorum ve şu zamana kadar zevk almadığım oyun yok. Size bu konuda teşekkür ediyor ve sorularıma başlıyorum.

1. Ben tam bir Ratchet & Clank hayranıym. ToD isimli oyununu aldım ve zevkle bitirdim. Oyunun sonunda Zoni isimli küçük robotlar Clank'ı kaçırıyorlar. Bu oyunun devamı niteliğindeki oyunu PSN'de satılıyormuş fakat ben alamıyorum. Acaba CD olarak da satılıyor mu?

Maalesef satılmıyor be Ege. Bir şekilde PSN'den almak zorundasın. (Amerika'ya kaç!)

2. Artık PS3'te Blu-ray izlemek istiyorum fakat PS3'ü Amerika'dan aldığım için kodu farklı. Acaba bu sorun yaratır mı?

İşte Amerika'dan PS3 almakla, Avrupa'dan almak arasındaki yegane fark: Bölge kodu. Senin izleyebileceğin filmlerin Amerika'dan satın alınmış veya 1. Bölge kodlu olması gerekiyor. Dolayısıyla ülkemizde ve tüm Avrupa'da satılan 2. Bölge kodlu filmleri izleyemiyorsun.

3. Daha önce hiç FF oynamadım ama gelecek yıl seçeceğim oyunu FFXIII olarak belirledim. Acaba doğru mu yaparım ya da başka bir oyun mu almamalıymı?

Çok doğru bir seçim olur. Süper bir oyun olacak; salyalarımızı tutamayacağız.

4. Bu yıl Killzone 2 aldım. Bence çok doğru bir karar aldım. İlk defa bu kadar iyi bir online içerik gördüm. Onun gibi iyi bir online FPS söyle misiniz?

Killzone 2 kadar iyi Call of Duty 4: Modern Warfare var. Onun da online olanakları pek güzel.

5. PSP'ye iyi bir adventure söyle misiniz? **PSP'de iyi bir adventure oyunu olmadığını söylesem kendini yerbere atıp yakmaya çalışmasın değil mi?**

Sorularımı yanıtlayıcılara sevinirim. Böyle bir dergi için teşekkürler. Yeni LEVEL hayırlı olsun.

Ege Güldali

**GÜN GELECEK,
BANA BULDUGUN
UNUZ İSİMLER
TÜKENECEK!**





Fotoğraf: Adem Başaran

LEVEL LİĞİ

Ay 3

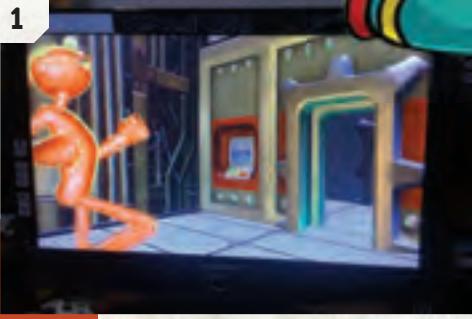
Oyun Splosion Man
Platform Xbox 360



Artık evde de Xbox Live ile haşır neşir olabilecek imkana sahip olmamın ardından, Xbox Live üzerinden dağıtılan oyunlara sarmış durumdayım. Tam da bu döneme denk gelen ve Xbox Live'ın en iyi oyunlarından biri olarak göz dolduran Splosion Man, LEVEL Ligi için de müthiş bir malzeme olacaktı. Zaten Emre'yi de bu oyunla tanıtmıştım ve tek yapmam gereken, ofisin geri kalanına da bu oyunu oynatmak, ellerinin alışmasıını beklemek ve Time Trial moduyla mücadeleyi başlatmak. Saydığım her şeyi yaptığıma göre herkesi patlamaya davet ediyorum!

Puan Durumu

| İSİM | BU AY | TOPLAM |
|----------|-------|--------|
| Doruk C. | 8 | 24 |
| Şefik | 10 | 24 |
| Elif | 6 | 17 |
| Emre | 4 | 17 |
| Fırat | 0 | 8 |
| Ertuğrul | 5 | 5 |



Aslında Doruk'a da Splosion Man'ı oynamamıştım biraz ve eli alıksındı oyuna ama beni bu kadar korkutacağını düşünmemiştim. Bölümün başında biraz yavaşlar gibi oldu ama sonrasında hiç hız kesmedi ve beklentilerimin üzerinde bir performansla 1:24:72 yaparak beni korkuttu. Oyunu ilk ben oynadım, ben seçtim, nasıl gelebilir ki beni?!



Oyunu benden sonra ilk oynayan, hatta evdeki oyun sürelerine bakarsak en çok oynayan Emre'ydı ama bölüm sonuna doğru öyle bir büyük hata yaptı ki; hatta aynı hatayı üç kez üst üste yaparak 1:56:93 ile bölümü bitirdi. Oyna çabucak alışan Elif'se beklediğimin üstünde bir performans sergiledi ancak 1:27:29 yaparak Doruk'un arkasında kaldı.



Kendisine makul bir antrenman süresi verdiğim Ertuğrul, kısa sürede oyuna alıştı ve anladım ki bu oyuna alısmak çok kolay. Zaten yön tuşları dışındaki her tuş, patlamaktan başka bir işe yaramıyor. Ertuğrul da başla di işte, koştı, koştı, patladı, patladı ve 1:31:21 yaptı. Bu da demek oluyor ki Doruk'u geçemedi. Geçemeyeceğini biliyordum o'lum!



"Benim onde olmam lazım; L, M'den önce!" - Elif

Oyuncular



Doruk

Yaş 30
Ülke Rusya
Meslek Kokoreç
Favori Patlayıcı C4



Elif

Yaş 18
Ülke İzlanda
Meslek But
Favori Patlayıcı Dinamit



Emre

Yaş 8
Ülke Somali
Meslek Biftek
Favori Patlayıcı Mayın



Ertuğrul

Yaş 24
Ülke Türkiye
Meslek Kaburga
Favori Patlayıcı Stratosfer



Şefik

Yaş 32
Ülke Malezya
Meslek Kelle paça
Favori Patlayıcı Balon

Ayın Galibi

ŞEFİK THE BOMBACI

10 PÜAN

İtiraf etmeliyim ki Doruk beni korkutru ama tüm gerginliğime rağmen kendimi salmadım ve 10 puanı aldım! Kızma Elif...



Öncelikle en son kimin oynayacağını kurayla belirlediğimizi belirtiyim. Yani "hem oyunu sen seçtin, hem de en son sen oynayıp ona göre performans sergileyin" diyemez kimse. Neyse... Doruk'un derecesi beni korkutmuştu ve bu yüzden bölümün tamamını diken üstünde oynadım ama 1:21:66 yaptım! Yaaanii...

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Left 4 Dead 2

Çıkış Tarihi: 13 Kasım 2009

Geçen ay Dunna'nın kare kare "ilk bakış" attığı Left 4 Dead 2'nin bu ay yayımlanan yeni görselinde klasik bir korku ögesi olan "palyaço"yu görüyoruz.

Brink

Çıkış Tarihi: 25 Mart 2010

Brink, Bethesda'nın Fallout evreninden sıyrılamadığını ortaya koyan ve grafikleriyle bizi heyecanlandıran bir FPS.

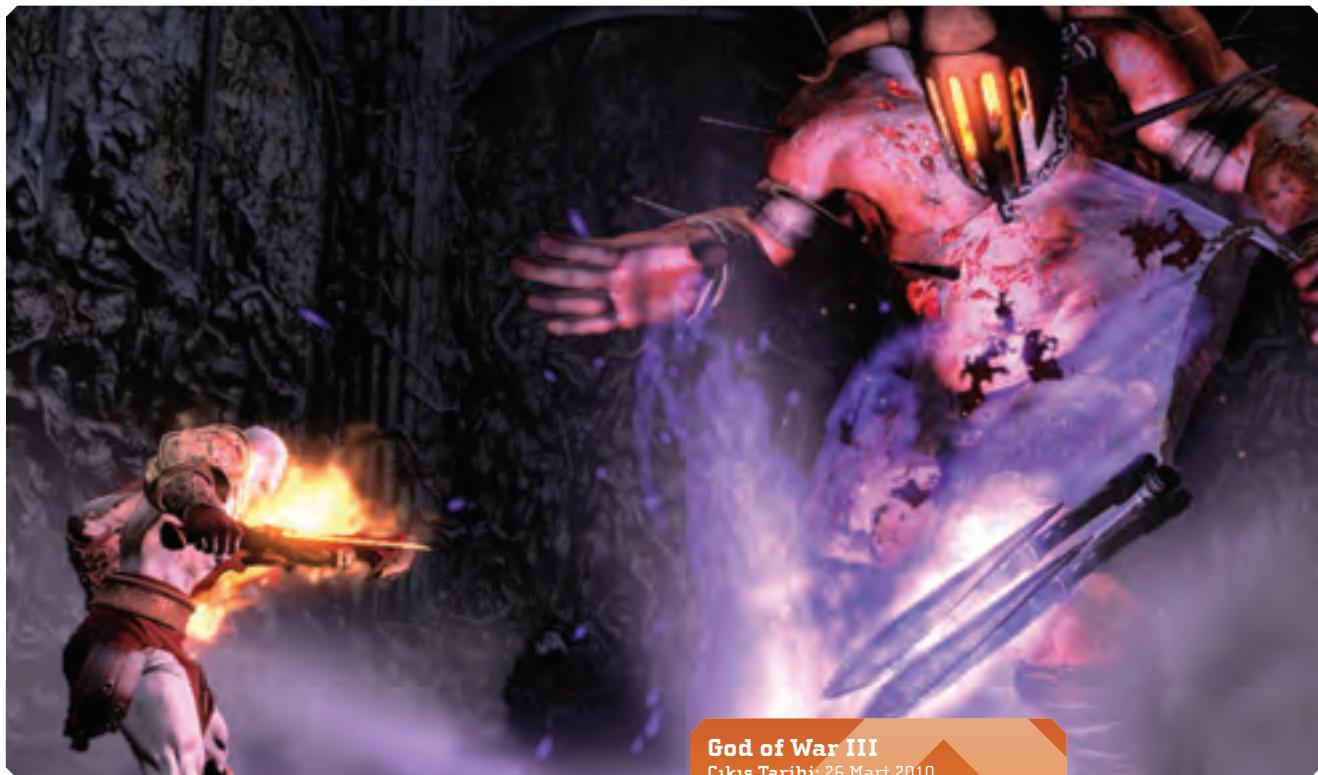


Battlefield: Bad Company 2

Çıkış Tarihi: 5 Mart 2010

Bu görüntülerden de anlayacağınız gibi bu defa çok daha gerçekçi grafiklerle Bad Company eğlencesi yaşayacağız.

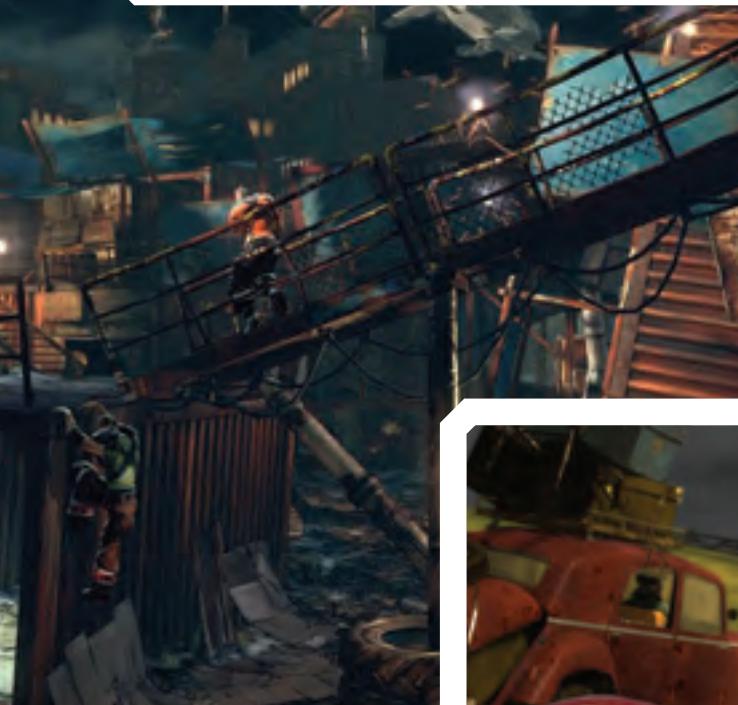




God of War III

Çıkış Tarihi: 26 Mart 2010

Oyunun bu en son yayımlanan ekran görüntüsünde, boss savaşlarının -serinin önceki oyunlarında olduğu gibi- bizi epey terleteceğini anlıyoruz.



The Saboteur

Çıkış Tarihi: 5 Kasım 2009

Sıra dışı senaryosuyla dikkat çeken The Saboteur'un görselliginin "klişe"lerden uzak olduğu her yeni yayımlanan ekran görüntüsünde daha fazla netleşiyor.



En İyi Rappelz Fan Sitesini Yap, Hediyeyi Kap

LEVEL ve gPotato Europe işbirliğiyle hazırlanan bir yarışma ile karşınızdayız: Rappelz Fan Sitesi Yarışması. Bakalım en iyi Rappelz fan sitesini kim yapacak? Yetenekli oyuncu arkadaşları bekliyoruz!

KURALLAR

- Başvurular **15 Ekim** ile **15 Kasım** arasında, www.level.com.tr ve <http://tr.rappelz.gpotato.eu> adreslerinden yapılacak.
- Başvurunuza yaptıktan sonra, **15 Kasım'a kadar** rappelz-tr@gpotato.eu adresine sitenizin URL'sini ve ne kadar iddialı olduğunuzla ilgili kısa bir yazı yollamanız gerekiyor.
- **1 Aralık'ta** yapacağımız duyuru ile kazananları açıklayacağız. Yarışma sonunda ilk üçte yer alan tasarımcıların siteleri **En İyi Rappelz Fan Siteleri** olarak onurlandırılacak.

YARDIM

Tasarım kiti, **10 Ekim**'den itibaren www.level.com.tr ve <http://tr.rappelz.gpotato.eu> adreslerinden indirilebilir. Kit'i kullanarak sitenizin temellerini atabilir, en iddialı web sitesini oluşturabilirsiniz.

HEDİYELER

- 1'ye 1 yıllık LEVEL Dergisi aboneliği, 10.000 gpotato ve LEVEL editörleriyle tanışma imkanı
- 2'ye 1 yıllık LEVEL Dergisi aboneliği ve 7500 gpotato
- 3'ye 6 aylık LEVEL Dergisi aboneliği ve 5000 gpotato



Jüri Üyeleri



FIRAT



ELİF



ŞEFİK



TUÑA



ERTÜĞRUL

İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ

5. Bilimkurgu ve Fantezi Şenliği

24 - 25 Ekim 2009

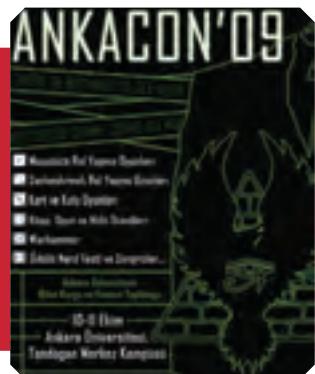
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ ÖĞRENCİ KÜLTÜR MERKEZİ

Bozdoğankemerı Cad. No:1 Vezneciler. (Vezneciler Kız Yurdu Karşısı)

iÜCON (24 - 25 Ekim)

Beşinci defa sevenleri ile...

İstanbul'daki FRP kafelerin kapanmasından sonra, convention görevini üstelenen İstanbul Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Kulübü, bu sene beşinciği düzenlenecek olan iÜCON ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. 24 - 25 Ekim tarihleri arasında, LEVEL'in basın sponsorluğu ile gerçekleşecek olan etkinlikte; masaüstü rol yapma oyunları, larp'lar, Magic the Gathering turnuvası, Muchking ve çeşitli masaüstü oyunları oynama fırsatı bulabileceğiz. Hepinizi bekleriz.



Ankacon (10 - 11 Ekim)

Başkentte FRP rüzgarı

Ankara'nın FRP camiası, "Convention'ın aza çoğu olmaz kardeşim" diyerek -geçen sene ilkى düzenlenen- ANKACON'un bu sene ikincisiyle bizi bekliyor olacak. LEVEL'in basın sponsoru olduğu

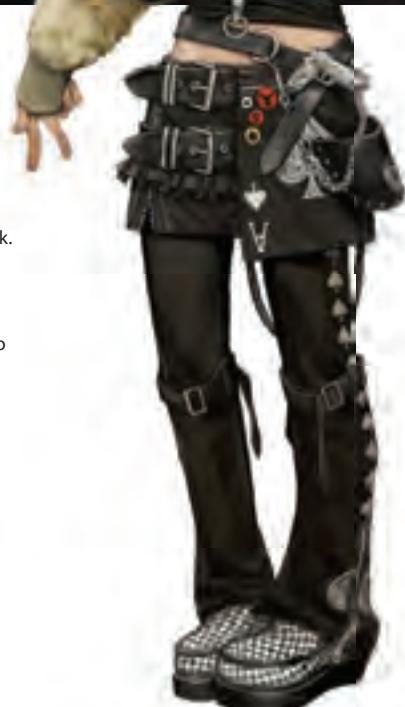
etkinliğin 10 - 11 Ekim tarihleri arasında gerçekleşmesi bekleniyor. Masaüstü rol yapma oyunlarına convention, öncelik tanyacak. Pek tabii ki larp'ları da eksik olmayacak olan bu etkinliğe herkes davetli. ■ **Ertuğrul Süngü**



100 Kişi Aynı Şehirde

All Points Bulletin bomba gibi geliyor!

Az önce izlemiş olduğum oyun için videolarından gördüğüm üzere, bu oyunu oynamak istiyorum ve emin olun siz de oynamak isteyeceksiniz. Crackdown'un yapımcısı Realtime Worlds'ün yeni oyunu olan ve kısaca "APB" olarak bilinen "polis - suçu" kâşifliği, PC ve Xbox 360 platformlarında oynanabilecek ve tamamıyla online olacak. 100 kişinin aynı şehirde kâşifmasına sahne olması beklenen oyunun içerisinde bolca silahlı çatışma ve araba kovalamacası yer alacak. Bir suçlu bir polisi vurup kaçmaya başlayacak, polisler peşine düşecek, suçlunun arkadaşı aracıyla gelip polislerden birisini ezecek ve suçlu, arkadaşının arabasına binip kaçarken diğer polisler araca umutsuzca ateş edecek... Dev kargo kutularının üstünde arabaların birbirini kovalayacağı, çetelerin polis ekipleriyle (Yani büyük grup kâşifleri.) mücadele edeceği, karakterinizi inanılmaz genişlikteki seçeneklerle şekillendirebileceğiniz, her tarafı aksiyon dolu bir oyun için son ayların içerisine girmiş bulunuyoruz; hepimize şimdiden hayırlı olsun! ■ **Tuna Şentuna**





Şehrin Yeni Hakimi

GTA ve Saints Row yetmediyse karşınızda Crackdown 2!

En son ne yapmıştık? Koskoca bir şehri suçlulardan temizlemişti. Peki şimdi ne oldu? O şehrin tüm halkı Resident Evil'daki gibi bir kaza sonucunda zombilere dönüştü. Eh, işimiz gücümüz olmadığı için de bu şehrde düzeni geri getirme görevi bize düşüyor...

Gündüzleri yerin altına saklanıp şehri bir ölçüde rahat bırakan "Infected"lar, geceleri tüm şehrde yayılacak ve başımıza bela olacak. Sadece basit zombiler değil, mutasyonun dibine vurmuş yaratıklar da peşimize takılacak ve bize zor anlar yaşatacak. Ruffian Games

peşimez adamları takacak, biz icabına bakacağız. Crackdown 2, bunu ve daha fazlasını sunacak!

Büyük ihtimalle sadece Xbox 360'ta oynayabileceğiniz yeni "açık şehir" temali oyunumuz Crackdown 2, karakterimizi farklı güçlerle donatabileceğimiz, helikopterlerden arabalara kadar birçok aracı binebileceğimiz ve sürekli birilerinin kafasını patlatabileceğimiz eğlenceli bir oyun olma yolunda hızla ilerliyor. İlginizi çektiyse hemen bir Xbox 360 alın, çekmediye lütfen bir sonraki habere doğru ilerleyin. ■ Tuna Şentuna

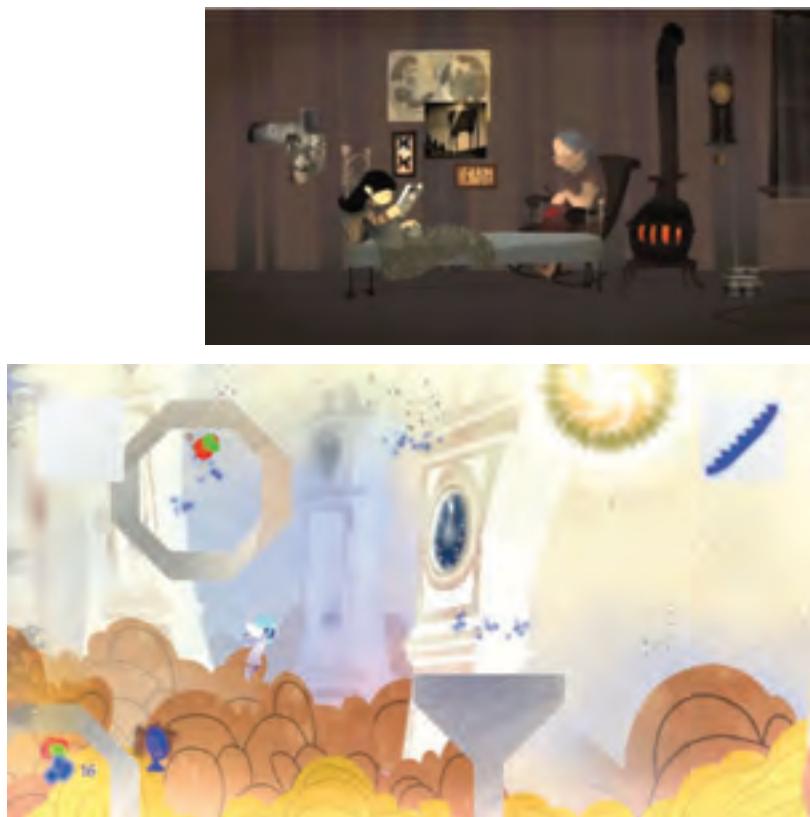
Xbox 360 Satışları Patlayacak

Çok özel oyunlar içeren, çok özel paketler geliyor

Yeni PS3'ün konsol satışlarında zirveye oturması Microsoft'u da yeni cabalara itmiş gibi gözüküyor. Konsol satışlarını artırmak için özel paketler hazırlayan Microsoft, 23 Ekim'de Forza Motorsport 3'le birlikte satılacak olan ve 250 GB'lık sabit diske sahip bir Xbox 360 paketini duyurdu. Yarış oyunlarıyla ilgilenmeyenlerin pek ilgisini çekmeyecek olan bu paketten önceye başka bir paket açıklanmıştı: Modern Warfare 2! Bu pakette de yine 250 GB'lık sabit disk barındıran bir Xbox 360, Modern Warfare 2 oyunu, iki gamepad ve bir headset

bulunacak. Konsolun kaplamasında da Modern Warfare 2 için özel olarak hazırlanan bir desen olacak. Bu iki paketin dışında, kesinleşmeyen bir paket de Assassin's Creed II ile birlikte satışa sunulacak ve yine bahsi geçen aparatları içerecek olan bir paket. Bu paketlerin satış fiyatı ise 399\$ olarak belirlenmiş durumda ki bu da Xbox 360 Elite'in 299\$'lık fiyatından tam 100\$ fazla oluyor. Bu paketlere özel olarak hazırlanan 250 GB'lık sabit diskin ayrıca satılmayacağı da Microsoft tarafından açıklandı. ■ Tuna Şentuna





Kırmızı Başlıklı Sophie

LucasArts Braid'den etkilenince...

Milyon dolarlık oyuncular hala revaçta ama "Indie" oyun piyasası da gayet güzel günler yaşıyor. Xbox Live ve PSN gibi servisler sayesinde birçok eğlenceli oyun oyuncularla buluşmakta, bu da piyasanın ve büyük oyun firmalarının bu yönde ilerlemesine neden oluyor.

LucasArts da Braid'den etkilendiklerini inkar etmeden, Lucidity adında sevimli ve tarz sahibi bir oyun hazırlıyor. PC ve Xbox 360 sahiplerinin cüzi bir miktar karşılığında satın alabileceği Lucidity, 30 standart, 15 bonus bölüm içeriyor ve Sophie adındaki bir kızın macerasını konu alıyor. Sophie, duraksamadan ilerleyen bir kızçağımız ve onu engellerden korumak da bizim görevimiz. Elimizdeki malzemelerle onun engelleri aşmasını ve onu ateş böceklerine ultişirarak ekstra bölümlere ulaşmasını sağlamalıyız.

Çocuk kitaplarından da esinlendiklerini söyleyen LucasArts çalışanları, Lucidity ile basit ama eğlenceli bir oyun hazırlamak istediklerini söylüyorlar. Bakalım ortaya çıkan oyun bizi Braid kadar sevindirecek mi... ■ Tuna Şentuna

Son Dakika!

- The Witcher 2 geliyor! The Witcher 2: Assassins of Kings adıyla piyasaya çıkacak olan oyunun ne zaman satışa sunulacağı bilinmiyor zira yapımcı firma CD Projekt halen bir yayımcı bulamamış.
- BioShock 2'nin tüm sistemlerdeki çıkış tarihi net olarak belirtildi: 9 Şubat 2010.
- Heyecanla beklediğimiz Bayonetta'nın PS3 versiyonu konusunda PlatinumGames'in bazı sıyrıntıları bulunuyor. Oyunu önce Xbox 360'a göre hazırladıkları için PS3'e uyarlama konusunda zorluklarla karşılaşan yapımcı firma, Bayonetta'nın PS3 versiyonunun Xbox 360'tan biraz daha farklı olabileceğini belirtti.
- JRPG'lerle aranız iyiye ve sadece PS3'e sahipseniz, aylar önce Xbox 360'a çıkan Star Ocean: The Last Hope'u Şubat ayında satın alabileceğinizin müjdesini verebiliriz. Oyunun en büyük farkı, İngilizce dışında Japonca seslendirmelere de yer verecek olması.
- Sony'den gelen açıklamaya göre, PSPgo için hazırlanan 100 MB'ın altındaki mini oyunlarda ne multiplayer desteği olacak, ne de bu oyunlara içerik indirebileceğiz.
- Elif'ten gelen bir açıklama göreseye İstanbul'u alan sel, bünyesinde şiddetli spazmların oluşmasına neden olmuş. Bunu bahane ederek soluğu Antalya sahilinde aldı da söyleyenler.
- Activision, Bloodhunt adında bir oyunun yayımılığını üstlenmek üzere. Oyun hakkında bir şeyler öğrendiğimiz gün size haber vereceğiz.
- Görsel anlamda bayağı başarılı sayılın Silent Hill filminin devamı Silent Hill 2'nin çekimlerinin sürdüğü haberini aldık. Bakalım bu defa filmde ne tür ucubeler yer alacak...
- EA'den süper bir haber geldi. (Elif iyi dinle!) EA, piyasada yeni bir SSX talebinin olduğunu görmüş durumda ve ünlü snowboard oyununu yeni nesil konsollar için hazırlama düşüncesinde oldukları açıkladı.
- SSX'ı beklerken ne yapacağımızı da merak ediyorsanız söyleyelim: Mayıs ayında Skate 3 oynayacağız; hem de takım tabanlı oyun seçenekleriyle...
- Keiji Inafune'nin Bungie Studios'u ziyaretinden anladığımız üzere iki firma ortaklaşa bir oyun çalışmasına girebilir.

Heavenly Sword'un Modası Geçti...

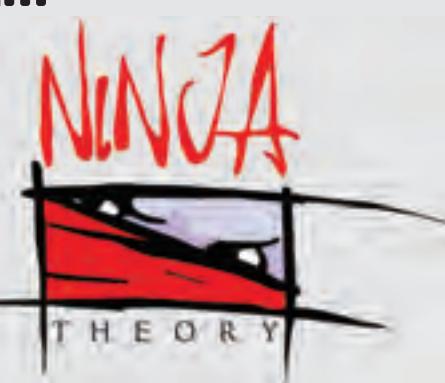
...Yaşasın yeni kral!

Heavenly Sword'un yapımcısı Ninja Theory nihayet yeni oyununu açıkladı. PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan Enslaved, Dördüncü Dünya Savaşı'ndan asırlar sonrası konu alıyor. Artık dünyada insanlık adına bir şey kalmamış ve dünyayı makineler işgal etmişken, tüm bunlardan uzak yaşamaya gayret gösteren Monkey adlı kahramanımız bir kaza eseri yakalanır. Bir hava gemisinde gözlerini açan Monkey, yanında Trip adında bir kadın bulur. O da kendisi gibi esir edilmişdir ve bu yüzden de birlikte hareket ederek kaçmayı başarırlar. Hemen sonrasında bayılan ve gözlerini açtığında Trip tarafından tehdit edilmekte olduğunu anlayan Monkey, macerasının

geri kalanında Trip'e yardım etmek zorundadır zira Trip'in kafasına bağlı olduğu bant, eğer onun isteklerini yerine getirmezse kafasını sıkıştırıp patlatacaktır. (Testere 3099!)

İkilinin taktiksel davranışları zorlukların üstesinden geleceği oyun, söylenenlere göre Heavenly Sword tarzında olacak. Monkey, rakiplerinin zayıf yönlerini gözlemleyerek onları yenmeye çalışacak ve hatta bu makinelerin silahlarını kendisi kullanabilecek. Trip'in ne tür yetenekleri olacağı ise halen belirsiz.

Enslaved henüz açıklanmadığı için hakkında pek az bilgi bulunuyor ve çıkış tarihi de bu bilgilere birisi maalesef değil. ■ Tuna Şentuna



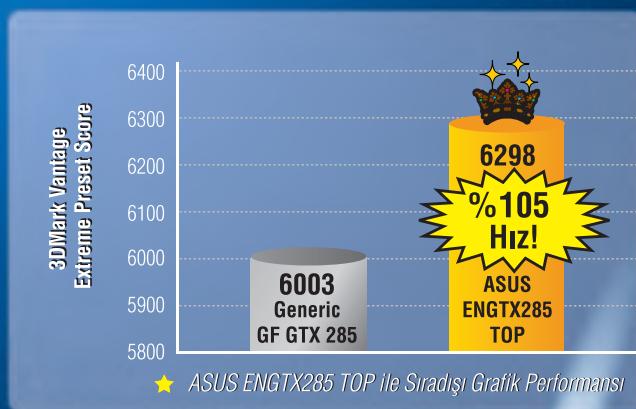
ASUS ENGTX285 TOP

Aklınızı Başınızdan Alacak Oyunlar İçin **105%** Hız!

Sıradışı performans rakamlarıyla, "dünyanın en hızlı GPU grafik kartı": yeni ASUS ENGTX285 TOP! NVIDIA GPU'nun son nesil GeForce™ GTX 285 chipsetini içeren bu güç-paketli donanım parçası, referans anakartlarla karşılaştırıldığında, oyun performansında %5 oranında önemli bir artış sağlıyor.

Yüksek Oyun Başarısı İçin %105'lük Hız!

Sırasıyla 648MHz'den 670MHz'e, 1476MHz'den 1550MHz'e ve 2484MHz'den 2600MHz'e yükseltilen çekirdek, gölgelendirici ve bellek saatleri performanslarıyla ENGTX285 TOP, 6003'ten 6298'e çıkan bir 3DMark Vantage Extreme Preset skoru sağlayan sıradışı performans artışı sunuyor (herhangi bir referans anakartla karşılaştırıldığında hızda %5 artış). Bu kadar büyük bir performans artışı, kullanıcılar için geriye tek bir şey bırakıyor: Daha önce hiç yaşamadıkları kadar adrenalin dolu bir oyun deneyimine hazır olmak!



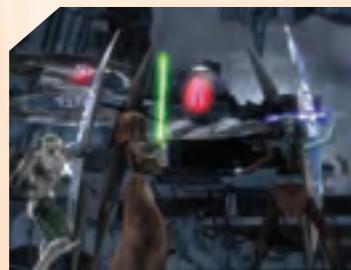
Anında ve Güçlü Overclock İçin Özel ASUS Teknolojisi

ASUS ENGTX285 TOP ayrıca ASUS GamerOSD ve SmartDoctor özellikleriyle birlikte geliyor. GamerOSD ile oyuncular, oyun sırasında gerçek zamanlı performans artışına ihtiyaç duyduklarında kolaylıkla GPU Overclocking yapabiliyor ya da canlı oyun kaydı yaparak internet üzerinden paylaşabiliyorlar. SmartDoctor, yeniden başlatma ya da BIOS'larını yeniden yükleme derdi olmadan büyüleyici bir performans artışı yaratarak, GPU üzerindeki Shader Clock ve Engine Clock için bağımsız overclock sağlıyor.

Graphics Plus™ ile Gelişmiş Grafikler

ASUS ENGTX285 TOP aynı zamanda, sadece dünya çapında oyun deneyimi sunmakla kalmayıp yeni Graphics Plus™ araç ve demolarından oluşan paketi de destekleyen CUDA™ teknolojisile donatılmıştır. Hızlandırılmış GPU sayesinde, bu yeni NVIDIA teknolojisiyle kullanıcılar, hayret uyandırıcı PhysX™ oyun efektleri, Stereoscopic 3D ve ışık hızında video ve görsel işlemiyle tanışacaklar. ASUS ENGTX285 TOP grafik kartı ile kullanıcılar gerçekçi fiziksel hareketlerin ve dev patlamaların olduğu yeni dünyaları yaşıyor, GeForce 3D Vision™ gözlükle gerçek Stereoscopic 3D oyunun tadını çıkartıyor, HD videolarını video oynatıcılarından izleyebilmek için birkaç dakika içinde başka koda çevirebiliyor ya da Adobe CS4 ile dijital görsellerini hızla edit edebiliyorlar.





Star Wars: Republic Heroes

Uzun zamandır adam gibi bir SW oyunu oynamamıştık. Filmden sonra oyununu da zevkle oynayacağımızı umuyoruz.



Saw

Özellikle ilk filmiyle izleyicileri şok eden Saw, filmi aratmayacak cinsten bir oyun ile geliyor.



Uncharted 2: Among Thieves

Birinci oyunla neredeyse hiç reklam yapmadan adını duyuran oyun, yeni oyunu için yeni video yayınladıkça bizi kendinden uzaklaşıtmıyor. Fakat oyun içi grafik kalitesi ve oynanış konusunda tam anlamıyla "şov" yapıyor.

| Pzt. | Salı | Carş. | Perş. |
|------|---|--|-------|
| 28 | 29 | 30 | 1 |
| 5 | 6 NBA 2K10 NBA Live 10 Saw | 7 Star Wars: Republic Heroes Afrika Rogue Warrior | |
| 12 | 13 Brütal Legend Uncharted 2 | 14 | 15 |
| 19 | 20 SmackDown 2010 Borderlands Forza Motorsport 3 | 21 GTA: Chinatown Wars Wine Tycoon | |
| 26 | 27 Heist Alpha Protocol Tekken 6 | 28 | 29 |

Diğer



NBA 2K10

6 Ekim

EA Sports'un basketbol kulvarındaki en büyük rakibi, yine bir adım önde olacak gibi...



Heist

27 Ekim

1969 yılında San Francisco'da geçiyor oyun. Bolca banka soyup, hırsızlık yapacağız. Alışkanlık haline gelmesin de...



NBA Live 10

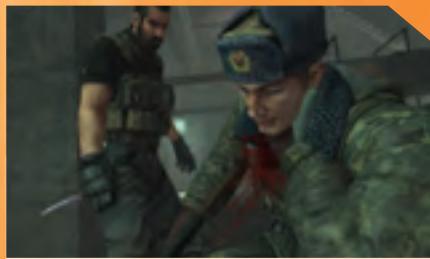
6 Ekim

Live serisinin 2K serisi ile olan yarışı halen sürüyor. Malum bize de bu yarıştan doğan kaliteli oyunları oynamak düşüyor.



FIFA 10

Senelerce PES'in gölgesinde kalan FIFA, yeni oyunu ile eski tacını, kaptırdığı rakibinden alacak gibi...



Rogue Warrior

Rogue Warrior'da öldürme animasyonlarındaki çeşitlik ve karakterimizle olan yakınlığımız ön plana çıkıyor.

Cuma **Cmt.** **Pzr.**

2
FIFA 10

3

4

9

10

16

17

18

23
DJ Hero
PES 2010

24

25

30

31

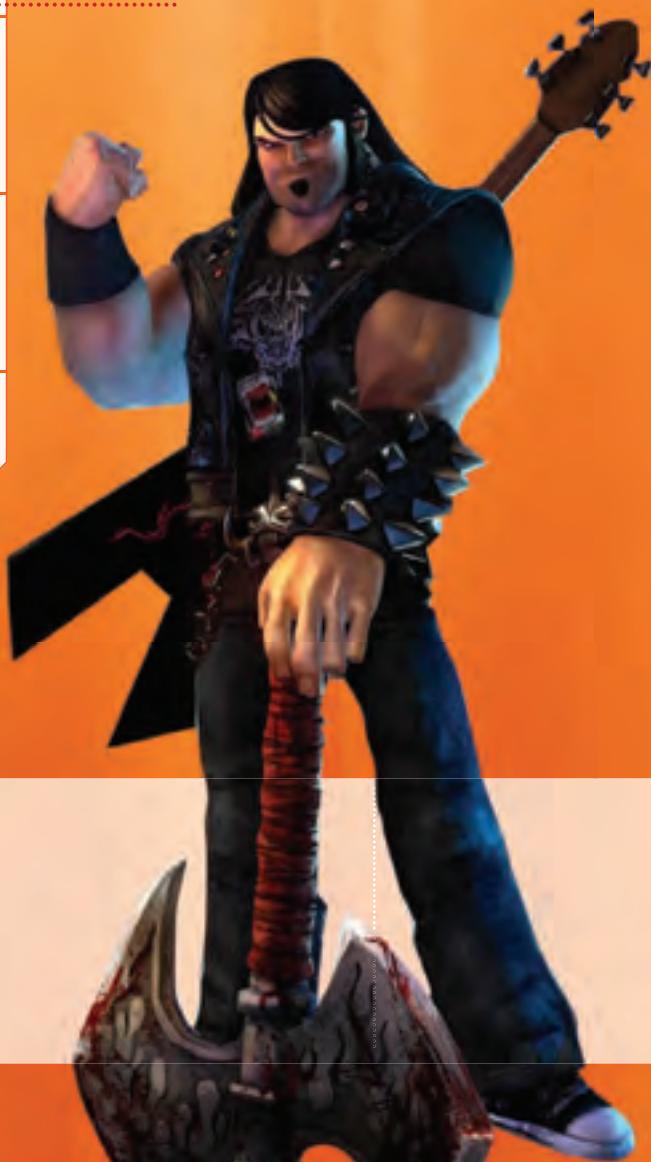
1



Grand Theft Auto: Chinatown Wars

20 Ekim

PSP platformuna özel olarak tasarlanan Chinatown Wars, PSP'de GTA tadını özleyenlerin imdadına yetişiyor.





Ertugral Sängä ROIC PLAYING GÜNLÜKLERİ

M erhaba sevgili RPG okurları. Geçen ayki Ejderha Mızrağı Mitolojisi yazısıyla, sanıyorum ne kadar derinlere inebileceğimi göstermiş oldum. Malumunuz modern fantastik edebiyat deyince, Em serisi kadar kulaklara çınlayan bir başka seri daha söz konusu; "Forgotten Realms" (FR) Unutulmuş Diyarlar olarak Türkçeye çevrilen bu roman serisinde tıpkı EM serisi gibi sonu gelmez bir kitap dizisine sahip. Bu ayki yazımda genel hatlarıyla bu dünyanın nasıl yaratıldığını ve de biz FPC'ler için en azından bir döneme damgasını vurmuş olan ve halen en çok bilinen sistemlerden birisi olan Dungeons&Dragons (D&D) (Zindanlar ve Ejderhalar) sistemiyle olan örtüşmelerini anlatmaya çalışacağım.

Dışındırganınızden de eski

Ülkemize FRP olsusunun ciddi anlamda geç gelmesi sebebiyle, birliğimiz FRP'nin 90'lar mamulu olduğunu düşünüyor. Oysa biraz araştırıldığında tarih; 1967'yi göstermektedir. Ed Greenwood (Zaten bu soy isimle başka ne yapacaktı acaba?) bu dünyayı, çocukluk hikayelerine tercumanması için tasarlamıştı. 1987 yılında ise Ed Greenwood ve Jeff Grubb, TSR isimli firma için FR Campaign Setting'i yazdılar. O günden bugüne D&D ve FR bir arada anılır olurdu. (D&D'nin başı başına farklı bir konu olduğunu unutmamakta fayda var.) FR evrenine hakim olan dünyanın ismi Faerun'dür. Birçok dünyaya göre oldukça büyük bir haritaya sahip olan FR, aynı zamanda "Orta Çağ" konseptini barındırmaktadır. Kılıç, kalkan, ok ve büyüğen olarak dünyaya hüküm sürmektedir. Kendi içerisinde ikiye ayrılan büyü; "Divine" ve "Arcane" olarak kullanılmaktadır. Hükmeden Tanrılar ise eski yunan tanrılarına benzerlik göstermektedir. (Liste o kadar uzun ki iki sayfama sadece isimlerini yazsam sızmazdı.)

Giriş

Kitap serisi ise ismi; FRP camiasında bolca zikredilmiş Drizzt Do'Urden karakterinin öyküleriyle başlar. Her ne kadar "Buz yeli vadisi" isimli üç kitaplık roman serisi daha önce yazılmış olsa da, FR okumaya başlamak ve hikayeleri doğru bir şekilde anlamak için Kara Elf Üçlemesi bünyesinde bulunan kitapları okumak uygun olacaktır. Anayurt, Sürgün ve Göç ismindeki bu üç kitap; Drizzt karakterinin nasıl bir hayat geçirdiğinden tutunda, neden kendi ırk mensuplarından farklı düşündüğüne kadar birçok soruya cevaplamaktadır. Ayrıca okurlar "Menzoberanzan" adı verilen ve FR ile ilgilenen her bünyenin durup ilgilendiği, hem tasarımları hem de farklılıklar açısından FR'ye özel olan bu bölgeleri yakından tanıma fırsatına erişeceklər.

Menzoberanzan'ı özel yapan ise; içerisinde yer alan "Drow Elf" adındaki ve tamamen FR dünyasına ait olan ırktır. Bu Elfler kara derilerinin renkleriyle benzerlik gösteren karanlık bir ırktır. Özellikle birbirlerini yok etmeye odaklılaşmış hem tarihsel bir gerçeklik gösteren, hem de durumu tamamıyla fantastik bir öğe olarak kullanan hiyerarşik bir yapıları mevcut. Kendi tanrılarından tutunda, bölgedeki kadınsal üstünlüğe kadar, bir bütün olarak farklıdır. Gün ışığını görmeyi sevmeyen Drowlar, kuzenleri diyebileceğimiz diğer Elf ırklarından da tıksınır. Kaldı ki genel hatlarıyla hikayemiz de bu noktada başlıyor. FR dünyası üzerindeki diğer bütün ırklardan farklı ve kendi içine kapalı bir yerde yaşayıp da, bir anda kendinizi hiç bilmediğiniz ve

Dokuz yıldır DM'lık yapan ve FRP ortamının tam kalbinde birisi olarak söylemeden edemeyeceğim: Eğer D&D oynayacaksanız N'OLUR 3.5 Edition kural sistemlerini kullanın. Ne 2nd, ne de 4th... Pek tabii ki masaüstü WoW oynamak istiyorsanız 4th Edition kural sistemini kullanabilirsiniz. Fakat FRP oynamak istiyorsanız "Aman" diyeyim!

yıllarca nefretle büyütüldüğünüz bir dünyanın içerisinde bulmak...

Gerçekçilik

Birçok fantezi edebiyatı romanında olduğu gibi FR serisi de dünyeye gerçekçilikten etkilenmiştir. Yani hali hazırda olan bir olay, farklı ırk ve olaylarla üstü kapatılmış bir şekilde işler. Zaten kara derili bir karakterin, kendi gibi olmayan bir ortama girmesi gayet açıklayıcı bir olgudur. Pek tabii ki bu durum sadece birkaç kitabı hukmediyor olacak. İkinci üclemeye olan Buz Yeli Vadisi isimli romanda alacağınız tat ise biz FRP'cilerin istediği durum olarak karşımıza çıkıyor. Tam organize olan bir durum ve büyük hedefler...

Seri ilerledikçe tanıştığımız ve kudretine hayran kalacağımız (ya da kalmayacağımız) cinsten karakterler de sahne alacak FR serisinde. Elminister olarak bilinen bir büyüğün yaptıkları bizi şaşırtacak. Sadece kendisine ait bir kitabı da bulunan bu karakterin akibetini öğrenmek için bolca kitap okumak gereklidir.

D&D ve FR ise yıllardır birlikte anılmaktadırlar demiştim. Bu durum D&D'nin şu ana kadar vuku bulan dört farklı versiyonunda da gözler önüne serilmiştir. D&D kavramı biz FRP'cilerin, oyun esnasında kullandığı kural sistemini içeren kitaplara verilen bir isimdir. Pek tabii artık birçok farklı sistem ve oyun sitili mevcuttur. Bu kısımlara ileriki sayılarda zaten değineceğim. FR gibi, bir dönem çok satanlar listesinden inmeyen bir serinin, D&D gibi öne çıkmaya çalışan bir ürünle anılmasına şahşemal lazımdır. Her ne kadar ticari kaygı gütmüş olsa da, D&D insanlara "Bakin, bu okuduğunuz ve ilgilendiğiniz dünya içerisinde var olabilir, tam bir tiyatro oyunu gibi canlandırmalarla bulunabilirsiniz" mesajını vermiştir. Devamında ise bu eşsiz ve benzersiz kültürün temellerini atmıştır. İlk olarak 1974 yılında piyasaya sürülen D&D, belki bir anda milyonlara ulaşmadı ama zaman içerisinde kendisini yenileyerek bir bütünü oluşturdu. Özellikle 2nd Edition ile dikkat çekmeye başlayan D&D, 3th ve 3.5th Edition ile oyun deneyimini ve kalitesini zirveye taşıdı. Geçtiğimiz yıl piyasa çıkan 4th Edition ile de son 35 yılda yaptığı her şeyi, bir seferde yok etmeye başarılı. FR senaryosuna göre Fearun'unun üzerinde çöken kıyametle beraber bütün dünya değişmiş durumda. Bu durum takip ettiğim kadarıyla hiç kimseyi mutlu etmedi. Kaldı ki insanlar üzerinde "şişmiş" bir evreni düzeltme hissiyatı yarattı. Ben yinede iyimser düşünüyorum ve bu kadar köklü bir dünyanın bir an evvel kendine geleceğine inanıyorum.

Ejderha Mızrağı serisiyle başlayan maceramıza, bu ay Unutulmuş

Diyarlar ile devam ettim. İleriki sayılarda da bu durumu devam ettirmeye çalışacağım. Vampire'dan Dark Sun'a kadar birçok farklı dünya ve FRP sistemi ile buralarda olacağım. Önümüzdeki ay görüşmek üzere. ■



Ne okrudam

Bu ay ben de bir değişiklik yaptım ve yıllar önce okuduğum Wolverine Orijin isimli çizgi romanı bir de Türkçe haliyle okudum. Açıkcası gayet güzide bir çevirisi ve bir o kadar da kaliteli basımı olan çizgi roman, tek kelimeyle harikulade. Roman okumaktan bıktısanız ve İngilizce konusunda kendinize çok güvenmiyorsanız, buyurun; size okunası bir materyal.



Neyle ilgilendim

Genel olarak sistem kitaplarıyla ilgilendığım için, bu ay da Conan Campaign setting'ine bulaştım. Zaten başlı başına harika bir dünyası olan Conan için yapılan bu kural sistemi pek bir güzel. Üç kitaplık bir giriş serisinden oluşan seriyi bütün FRP'ci arkadaşlarına tavsiye ediyorum.



Soruya bilin, hediyeyi kapın

1996 yılından bu yana İstanbul'da hizmet veren GEREKLİ ŞEYLER mağazasıyla sizler için işbirliği yaptık. Hepinizi hediye yığınına boğmak istiyoruz. Bu ay siz RPG severlerin aynı zamanda çizgi roman seveceği düşünerek **Wolverine Orijin** isimli kitaptan dağıtmayı uygun gördük. Sorduğum soruya ilk olarak doğru yanıt veren beş LEVEL okuyucusu bu hediyeleri kazanacak.

Bu ayki ödüllü sorum geçen ayın RPG bölümünden geliyor:
Yüksek Tanrı kendisine hizmet etmek için kaç tane daha tanrıya hizmetine çağrılmıştır?

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



Disney ZEKE & LUTHER



TELEVİZYONDA. WEB'DE. HER YERDE.

YENİ BİR TELEVİZYON KANALI DOĞUYOR!

DISNEY XD → 3. 10. 2009

DIGITURK 62. KANAL

İlk Bakış

FIFA 10 geldi! Kalk, kalk, kalk!

A

çıkçası LEVEL editörleri olarak FIFA'dan böyle bir başarı beklemiyorduk. Oyunun artık tamamen piştiğini, eksiklerini kapatmaya başladığını ve de rakibinin farkına vardığını gördük. Bu durumu

atlattıktan sonra bir anda karşımızda Lost Planet 2'yi bulduk. Son darbe de WWE SmackDown'dan geldi. Görsel kalitesiyle bizi etkilemeyi başaran oyun, hepimizi heyecanlandırdı.



FIFA 10 (Test)

FIFA 10 öyle bir toparlanmış ki... Konami bir yıl boyunca nefes almadan çalışır artık herhalde.

36



30

Lost Planet 2

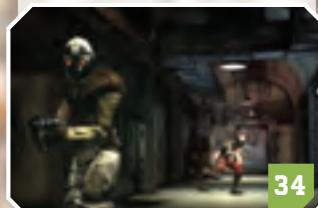
İlk oyunuyla iliklerimize kadar "korku'yu hissettiren oyunun ikincisini -haliyle- "korkarak" bekliyoruz.



32

WWE SmackDown vs. RAW 2010

Kaliteli spor oyunlarının arasında kendine rahatça yer bulacağındı düşündüğümüz WWE için detaylı bir ilk bakış ile karşınızdayız.



34

Borderlands

XIII isimli oyundan sonra bu tatta grafik yapısı kullanan ilk oyun olan Borderlands; harika bir FPS olacağının alametlerini gözler önüne seriyor.

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunu düşürüyor, hangisi çıkıyor...

| Tansiyon Ölçer |
|----------------|
| ÇOK DÜŞÜK |
| DÜŞÜK |
| NORMAL |
| YÜKSEK |
| ÇOK YÜKSEK |



Tansiyon Ölçer

NORMAL

**Sınıf**

Evet, Lost Planet 2'de farklı silah ve yetenekler barındırın sınıflar olacak; böylece co-op moduna daha da hareket katılması hedefleniyor.

Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür TPS Platform PS3, Xbox 360, PC

Çıkış Tarihi Eylül 2009 Web www.lostplanet-thegame.com

Lost Planet 2

Dişe diş, buza buz!

Baştan söyleyeyim, ben öyle soğuktan falan hoşlanan bir adam değilim. Ne soğuk insanları severim, ne de "Aman bir kar gelse de düşsek, bir yerimizi kırsak!" diye hayflananlardanım; çorbanın sicağından haz etmediğim gibi soğuğunu da makul bulmam... Öhüm, neymiş; ilk hikayeden henüz 10 yıl sonra karlar eriyormuş da insanlar hayatı kalmaya çalışıyordu; bizim kürede de işler bu kadar çabuk yürüse vay halimize!

Paradise Lost

Sözde karlar buzlar ermiş, geriye tropikal (Bu kelime bana hep portakalı hatırlatır, nedense artık...) bir cennet kalmış "buralarda"; hayır, kayıp gezegen diyemedim, oyunun ismi falso başta. Gezegen olduğu yerde duruyor işte, bir bizim ekip kaybolmuş içinde; a, evet bunu da yeri gelmişken belirteyim. Oyun tam anlamıyla co-op olarak tasarlanmış, her yere bolca serpiştirilen checkpoint noktalarından arkadaşlarımız ekibimize katılabiliriyor; ayrıca bireysel sağlığınızdında bir de ekip canınız var. Asıl sorun onun bitmesi, yoksa size

değer veren yok; ölseniz de diriliyorsunuz bir şekilde.

Yine de yapımcılar siz, kişiliğinizi de düşünmüş; karakterinizi istediğiniz gibi şekillendirebiliyorsunuz artık, gerçi bu ekran pek sönükk betimlenmiş ancak son halini bilemiyoruz tabii ki.

Şu anda oyunun videolarına baktığında beni heyecanlandıran tek özellik kocaman yaratıklarla boğuştuğumuz sahneler. Tıpkı Shadow of the Colossus'taki gibi üstüne çöküp zayıf noktalarını aradığımız "şeyler" bazen bizi yutuyor da! Böyle anlarda başarılı bir takım çalışmasına girişmemiz bekleniyor. Yok hayır, yaratığı kusturarak yutulunu kurtarmaktan bahsetmiyorum. Kimisi yaratığın arkasından el bombası gönderirken siz de birini de tepesine yollamalarınız; eh, birisi de o devasa dil tarafından yutulmayı göze alıp çevresinde koşturur artık; dikkat edin de bu şanslı lokma siz olmayın.

Bir yaratığı öldürmek için önce evrimin getirisi olan (!), kırmızı, zayıf noktalara ateş edip onu yere indirmeniz gerekiyor; típkı Colossus'lara yaptığımız gibi. Bu işlemden sonra kancamızı ağızına atıp biraz



■ - Bir de yarı saat onun kola almasını mı bekleyecektim?

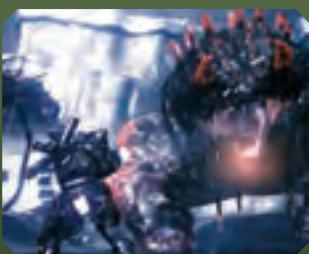


sorunlu animasyonlar eşliğinde tepesine çıkmalı ya da direk ağızına girmeye çalışmalısınız, ancak devamlı etrafında dönüp zayıf noktalarına ateş ettiğiniz sahnelerde ne SotC'un soylu havasını ne de Gears of War'ın tatmin hissini bulabileceğimiz gibime geliyor; daha çok Godzilla'ya ateş eden şışman polis memuru rolündeyiz. Tabii ki iş, Apple'in yeni Mech'lerinden birine bindiğimizde değişiyor; bu sefer de o yaratığı bile titreyen bir savaş makinasına dönüşüyoruz. Yine de siz siz olun, zırhınıza güvenip "diline biber sürerim" senin tadında nüktelelerden uzak durun; biliyorsunuz, dil, vücuttan en güçlü kaslarından; mazzallah...

Ne yalan söyleyeyim, grafikler hoş duruyor; dash (Cümle içinde kullanıyorum: Ali eve deş!) özelliği olsun, "Gunsword" adındaki yeni silah olsun... Oynanış sisteminde de gelişmeler yapılmış, ne var ki ilk bana çok "soğuk" gelmişti Lost Planet'ın. Aynı "soğuk" havayı burada da görüyorum ama yine de beklemedeyim.

■ Doruk Cansev

Valla' Bill'a'



Ben bu oyunun her şeyinin çakma olduğu iddiasındaydım sevgili okur; bir kere eriyen buzlar, Ice Age'de işlenmiş bir tema. Sonra oyun sistemi zaten 50 Cent'inkinin aynısı, şimdi boss dövüşleri de Shadow of the Colossus'u andırıyor; zaten Mech kavramı yıllardır var; besbelli Mario'dan araklanmış resimdeki yaratığın içindeki anılarım da GeoW'deki gibi olursa ne yapayım ben böyle oyunu!

■ Olmaz şey valla, koskoca kule göz göre göre yaratığa dönüşüyor!



Dev Röportaj



MARCUS FENIX'LE ÖZEL HAYATI ÜSTÜNE...

"Her gün aynı şey" diyor Marcus Fenix, "Her gün aynı pislik". Arabanın arkasına iyice yerleşip şarjörünü doldururken bir yandan da benim teşekkürlerimi kabul ediyor, bunca işi arasında röportajımı kabul etmesini kibarlığına yoruyorum sadece...

LEVEL: Fenix, öncelikle işinin özel hayatına etkisinden bahsedelim istiyorum; bu meslek senin psikolojini, yani ruhbilimini bozdu mu?

Marcus Fenix: Ne diyorsun sen be, daha geçen gün tüpçümüze bile ateş ettim!

L: Karının seni aldattığına dair şüphelerin mivardı?

MF: Ne münasebet, apartmanın ışıkları söndürince yine kargalar basacak diye korkup tüpe nişan almıştım; tabii ki bizim evdeki eski .45'likle Lancer gibi nişan alamıyorsun; he he, dur bir göstereyim sana. Bak bakalım daha önce böyle bir şey görmüş müydün? (İşte şova dönüştürüp başını bile kaldırımadan ateş açıyor Marcus, ben savaş alanına göz attığında tek kurşunla yere yatan dört Locust正在看着你; 而且，他連頭都沒有擡一下就開火了。 Marcus'u bozmuyorum tabii ki.)

L: Vallahi helal, pes doğrusu! Peki yine benzer bir soru, askerlikte gerçek bir erkek olduğunu kanıtlıyorsun; peki evde nasıl sindir? Yani çocuklarına nasıl davranışın, ev işlerinde ne kadar iyisin?

MF: Şu lanet Locustlar'ın iki güzel tarafı vardır Doruk'üğüm; birincisi ölüren çkartıtları viyaklamalar, ikincisi ise arkalarında bol bol savaş anısı bırakmaları. Ben de çocukların böyle eğlendiriyorum. Ayrıca övünmek gibi olacak ama ev işlerinde de çok maharetliyimdir. Özellikle budama ve kesme-biçme işlerinde rakip tanımam.

L: Cole'un stres atmak için trashball oynadığını biliyoruz, Baird'se boş zamanları, kendisini kimin MSN'de engellediğini bulmak için harcıyor. Okuyucularımızın merak ettiğiyse Marcus Fenix'in boş zamanlarının nasıl değerlendirdiği?

MF: Çocuk kaçırıyorum! (Tıslıyor burada, ben de hafften tırsıyorum.)

L: Çocuk derken?

MF: Uzun boylu, kumral olanları özellikle; bebek yüzlü olması da önemli, sonra o yüzü çizikler için... (Birkaç kere yutkunup cesaretimi topluyorum.)

L: Bak, üç kafalı bir Locust!

Arkama bile bakmadan koşuyorum, halbuki durup bir Marcus'a baksam onun hayatını, üstüne gerçekten de atlayan üç kafalı bir Locust'tan kurtardığımı bilsirdim belki de... ■ Doruk Cansev



Tansiyon Ölçer
YÜKSEK



Hogan Ailesi

Hulk Hogan'ın ailesinin, MTV'deki Osbourne Ailesi tadında aynı kanalda yayınlanan programına rast geldim geçenlerde. Kendisini buradan kınıyorum. Gerçi o koca, heyula adamın acınesi bir biçimde eşiley salsa yapmaya çalışmasını izlemek için bir değişiklik olsa da, hiç yakışıyor mu Süper Yokedici abime ha?

Yapım Yuke's Dağıtım THQ Tür Spor Platform PS2, PS3, PSP, Wii, Nintendo DS, Xbox 360
Çıkış Tarihi 20 Ekim **Web** smackdownvsraw.com

WWE Smackdown Vs. Raw 2010

Sevgiyle ağız burun kırılır!

Uzun soluklu serinin 11. oyunu WWE Smackdown vs. Raw 2010'un (SVR10) okuduğunuz ilk bakış yazısı, tarafimdan bir hayli zor şartlar altında kaleme alınmaktadır. Genelde devam oyunlarının sükütu hayale uğratma ihtimali daha ağır bassa da, SVR10'un iddialı olduğu konuları özetlemekte acizlik gösteren naçızane yazarnız, oldukça zorlanarak bu yazıyı yazmıştır.

Serinin son oyunu kendini oldukça geliştirmişe benziyor. 60'dan fazla yıldız, 50 adet tarafından inanılmaz ayrıntılı bir biçimde sıfırdan yaratılabilcek dövüşçü, yine sizin tarafınızdan yaratılmış "dünyada" birbirlerine etmediklerini bırakmayacak. Şu "sizin dünyانız" durumu, işte çetrefilli olan ve beni de zorlayan kısimlardan bir tanesi.

SVR10, yavaş yavaş alışmaya başladığımız ve oyunlarda arar

hale geldiğimiz oyun içi editörlerinin suyunu çıkaracak. Serinin bir önceki oyununda dövüşçüye has, bitirici hareketleri tasarılamayıyordu. İlk tasarım kısmı SVR10'da bu kadarla kalmıyor. Sıfırdan yarattığınız güreşinizin ayrıntılı yüz ifadesinden tutundu, şov amaçlı hareketlerine kadar birçok farklı tasarım yapabileceksiniz. Tasarı aşamasındaki bitirici hareketlerin ayrıntısı da inanılmayacak kadar detaylı olacak; 10 adet farklı hareketi birbirleyle combo yaparak bağlayabileceksiniz. Ayrıca bu hareketleri birbirleriyle olan bağlantısı ve her bir manevranın biçimini de değiştirebileceksiniz. Hava saldırısının dahil edildiği ve özel bir oyun içi script editörüne sahip bu sistem sayesinde örneğin güreşinin vücut hareketlerini, hava hareketleri sırasında ne kadar yükselteceğini veya havada yapacağı karmaşık hareketleri de kafaniza göre değiştirebileceksiniz. Tamamen 3D olarak hazırlı-

ANALİZ





■ Maryse'nin yerinde olsam kaçmazdım!

■ Maryse saçlarını, seyirciden şekil tavsiyesi almayan Mickie James'e kaptırmış.



lanmış 1000'i aşkın giysinin hazır bulunduğu gardirobunuza ek olarak; giriş videoları, karakterlere has işaret ve dövmelerle birlikte, giysilerini de renklendirebileceksiniz. Ayrıca oyun içi editörleri sayesinde yarattığınız / değiştirdiğiniz tüm öğeleri çevrimiçi olarak SVR sunucularında paylaşabilecek ve diğer oyuncuların paylaşımılarına ücretsiz olarak sahip olabileceksiniz.

Film Gibi!

Bitmedi! SVR10'un en iddialı olduğu konuya tipki şov programlarında olduğu gibi "konulu" sahneler ve hatta uzun hikayeler tasarlayabiliyor ve bunları internet ortamında paylaşabiliyor oluyorsunuz. Amerikan güreş şovlarında her daim birilerinin başka birilerine meydan okumasına neden olacak olaylar gerçekleşir. Kah bir güreşçi başka birinin arabasına çarpar, kah kız arkadaşına yan gözle bakar, kah gözünün üstünde kaş vardır... Kızacak, yumruk atacak ve kafa göz dalacak ve yaptıklarınıza sebep arayacaksanzı SVR10 tam size göre olacak. Ring içinde veya dışında, bir film sahnesi tasarılmış gibi, kameraları açıp da değiştirebileceğiniz gelişmiş ve kullanımı kolay bir script sistemi sayesinde, aklınıza gelebilecek her türlü sahneyi, hikayeyi ve konuşmalarıyla alt yazıyla aktararak kurgulayabileceksiniz.

Kendin Pişir Kendin Ye!

Son zamanlarda oyun içi editörlerinin ulaştığı ayrıntı ve derinlik seviyesi "Mod Yapımçılığı" mesleğinin sonunu getirecek gibi gözüke de, bizler haliyle bu durumdan hiçe rahatsızlık duyuyoruz. Yapımcıların tüketici ürünlerinin paylaşılabilmesi için verdikleri sunucu hizmetleriyle bizleri, en cimri, tembel ve hayal gücünden yoksun olanlarımızın bile yaratıcılığını kullanmaya,

Tasarı aşamasındaki bitirici hareketlerin ayrıntısı da inanılmayacak kadar detaylı olacak; 10 adet farklı hareketi birbiriyle combo yaparak bağlayabileceksiniz

tarfımızdan yaratılan bu ürünleriyle başkallarıyla paylaşmaya itiyor.

En kötü ihtimalle WWE SmackDown vs. Raw 2010, ağız ve burun kırmak, kafa ve kol koparmak gibi hayvani dürtülerimizi yataştmamıza ve gerçek hayatı daha sakin, ilmlî insanlar olmamıza neden olacak. ■ **Güneş Can Çapanoğlu**

Dedikodu mu? Gerçek mi?

Herkesin bildiği gizli şeyler...

Dedikodu: Yapımı stüdyonun Capcom tarafından kapatılmış dolayısıyla umutsuz ve uzun bir bekleyişin ardından efsane oyun Okami'nin devamıyla ilgili söylentiler çıkmaya başladı. Japon Patent Ofisi'den öğrenildiğine göre Capcom firması "Okamiden" isminin telif haklarını almakla kalmayıp markanın tanımını video oyunlarından koleksiyon kartlarına kadar geniş kapsamlı tutmuş.

Dedikoyorum: Elimizde hiçbir bilgi yok elbette ancak bu haberin tam da Tokyo Game Show öncesi basına sizması ve hepimizin Okami'nin devam oyununu beklediği de göz önüne alırsa inanmak istiyoruz bu dedikoduya.

Dedikodu: Kısık ateşte pişmek suretiyle ilk kez 1996'da duyulup Xbox 360'a çıkmak gibi bir başarı gösteren oyun Prey'in devamının geleceği haberi neredeyse kimseyi sevindirmese de duyuldu. Şu anda Prey isminin tüm hakları ZeniMax isimli bir firmadan elinde ve buna çizgi roman ile televizyon programları da dahil, asıl soru ortadaki gizemli bir partner olasılığı...

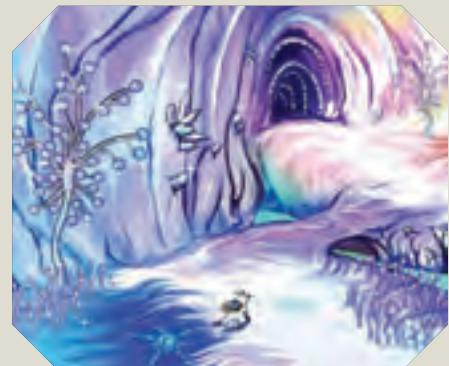
Dedikoyorum: Amerika Patens Ofisi'nden gelen bir haber olduğu için dedikodonun doğruluğuna güveniyoruz, oyunu hazırlayacak firma ve ekibinse doğru seçilmesi tek umudumuz.

Dedikodu: Söylenenlere göre Konya'daki kuraklıktan bikan birkaç vatandaşın yaptığı yağmur duası hedefini iskeleyip İstanbul'u vurdu, iki gün beş gece aralıksız yağan sağnak altında Basın-Ekspres Yolu çökerken iki LEVEL yazarı serviste mahsur kaldı, yağmur suları HMT'nin 9. katına ulaşmakta hiç zorlanmadan ofiste kilerin tek besin kaynağı olan "yemek arabasından" hala haber alınmadı.

Dedikoyorum: Birinci elden aldığımız haberler yazarların sağlık durumunun iyi olduğunu gösterse de laptop'ları- ve özellikle MacBook'ları- zor kurtaran LEVEL editörleri, çareyi üst kat komşularına çıkmaktı buldu.

Dedikodu: Geçtiğimiz aylarda Sony'nin 250 GB'lık bir PS3 modeli üzerinde deneyler yaptığı söyletişi yayılmıştı ve konsolon pek çok fiyat yelpazesinde farklı paketler halinde satılacağı da bu ay ortaya çıkanlar arasında. Bir Blu-ray film ile gelecek paket hakkında son dedikoduysa bu modelin PS3'ü gerçek bir multimedya merkezine çevirip dijital video kayda (DVR) imkan tanımışı oldu.

Dedikoyorum: İngiliz MCV dergisinin yaptığı habere Sony yetkilileri henüz 250 GB'lık bir paket bile duyurmadıkları savıyla cevap verdi, karara varmak için

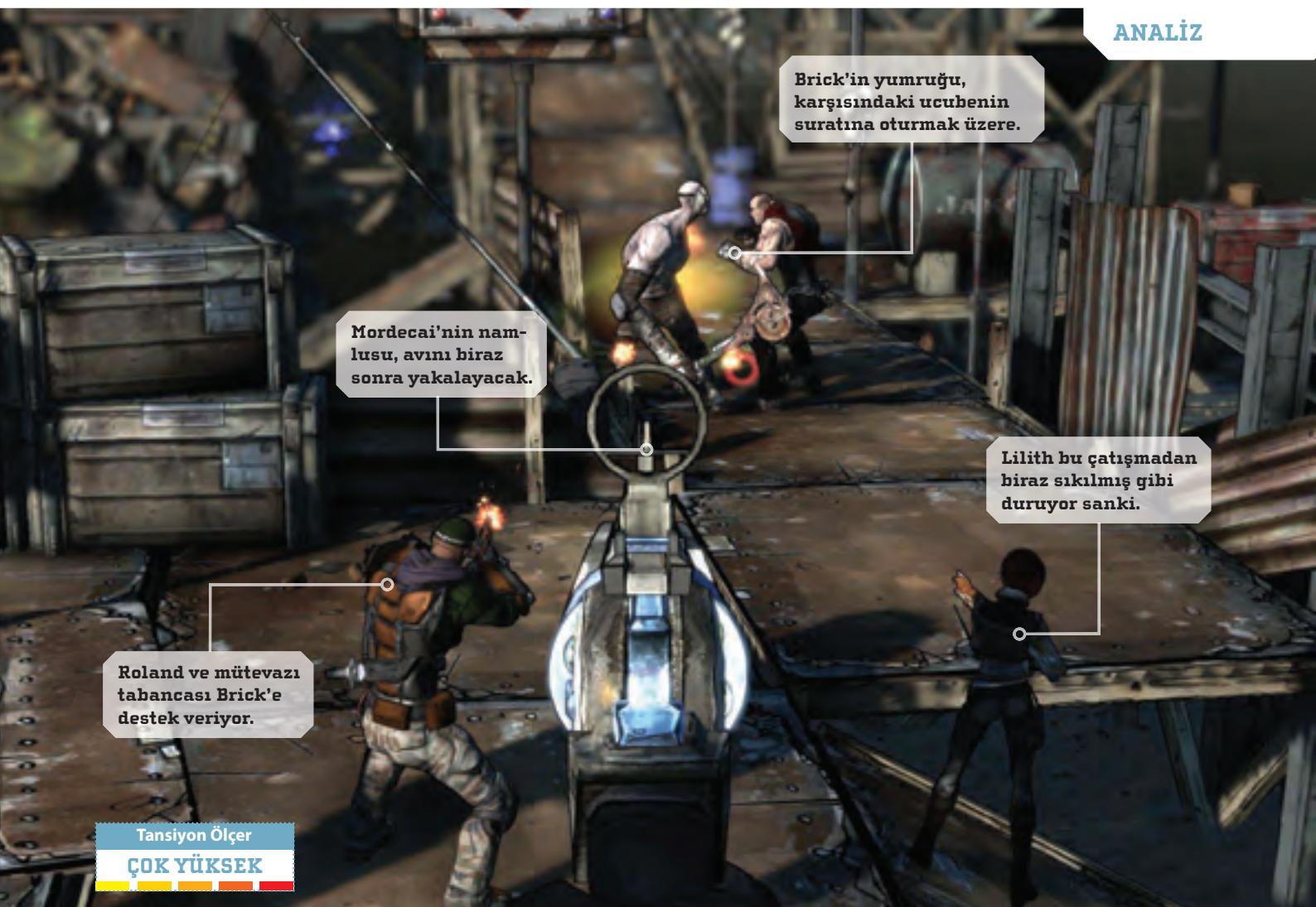


yeterli malzeme olmasa da suyu kanıtlanana kadar masum kalıyor Sony.

Dedikodu: Bir başka efsane oyun Beyond Good and Evil'in devamının geleceğini geçen senenin Ubisdays'inden beri biliyoruz zaten, serinin hayranları devam oyununu bundan yıllar önce de kalplerinin derinliklerinde hissetmişti elbette; neye, son söylentilere göre oyunun tamamen askiya alınması ya da başka bir şeye dönüştürülmesi mümkün.

Dedikoyorum: Yayınlanan videolardaki durum göz önüne alınsa oyunun iptal edileceğine inanmak güç; ancak Beyond Good and Evil yapısında başka bir yapımla karşılaşır mıyız, bunu zaman gösterecek.

■ **Doruk Cansev**



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Cephane-lik

Borderlands'in silah ve zırh deposundaki sayı binlerle, hatta yüz binlerle ifade ediliyor. Rakam olarak silahlar için 650.000, zırhlar için ise 500.000 gibi bir rakam söz konusu. Büylesi üç rakamlara inanmak gerçekten güç ama bu bilgiler Gearbox Software'ın başkanı Randy Pitchford'un ağızından bizzat çıkmış durumda.

Yapım Gearbox Software **Dağıtım** 2K Games **Tür** RPS (Role Playing Shooter) **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 20 Ekim 2009 **Web** www.borderlandsthegame.com

Borderlands

Dünyanın sonundan tekrar merhaba!



Son" düşüncesini her ne kadar görmezden gelsek de bu düşüncenin her koşulda ve bir şekilde zamanının geleceğini inkar edemeyiz. Bu konunun en uç noktası ise şüphesiz ki dünyanın sonu fikridir. Dünyanın sonu bir gün gelecek ve o zaman ne olacak? İnsanoğlu ya yok olacak ya da başka bir gezegende yaşam umudunu arayacak. Şimdilik böyle bir gezegen keşfedilmiş değil ama olay fantastik boyutlara taşıdığı zaman her şey bir anda mümkün olabiliyor. 20 Ekim'de piyasada olması beklenen Borderlands, yine bu konunun üzerine eğiliyor ve bizi Pandora ismindeki bir gezegende yaşam mücadelesine sürüklüyor; daha doğrusu sürüklüyor. Evet, konumuz klasik; yaşam kaynakları tükenen dünyayı terk eden insan kolonileri ve keşfedilmeyi bekleyen bir gezegen... Hikayeyi bir kenara bırakıp Borderlands ile birlikte gelecek olan detaylara göz attığımızda ise heyecanlanmamak elde değil.

Gearbox Software, Brothers in Arms klasöründen sonra karşımıza bu sefer de Borderlands ile çıkmaya hazırlanıyor. Oyunun Unreal Engine 3 grafik motoruyla birlikte cell-shade teknolojisi kullanılarak yapıldığı ise temel bilgiler

arasında. Cell-shade teknolojisinin görselliğe bir nevi çizgi roman havası kattığının ve bu teknolojinin karşımıza en son Prince of Persia ile çıktığının altın da yeri gelmişken çizelim.





Yeni bir tarz ve tonla içerik...

Borderlands'in San Diego Comic-Con 2009'da görüşüye çıkan videosunda şöyle bir tanımlamaya karşılaştım: The RPG and FPS made a baby: Role Playing Shooter! Bu tanımlama oyunun bize sunacağı en büyük yeniliği tam anlayımla karşılıyor ama ben yine de konuyu biraz daha açıyorum. Borderlands ile birlikte yeni bir oyuncu türune daha kavuşmuş olacağız: FPS bakış açısından oynayacağımız oyunda RPG öğeleri de bulunacak, yani Borderlands her iki tarzı da fazlasıyla karşılayacak. (BioShock'a ezeli rakip geliyor demek ki. - Elif)

Oyunun senaryosuna dahil olduğumuz zaman Brick, Roland, Lilith ve Mordecai isimlerine sahip olan dört farklı karakterden bir tanesini seçeceğiz ve diğer üç ekip elemanıyla birlikte maceramıza başlayacağız. Oyunu istersek tek kişilik modda, istersek co-op modu üzerinden arkadaşımızla veya online olarak diğer oyuncularla birlikte oynayabileceğiz. Karakterimiz seviye atlayarak

gelişebilecek ve tam anlayımla kendimize has bir karaktere sahip olabiliyoruz. Devasa bir haritada görevler yapacak ve bu devasa dünyayı keşfetmeye çalışacağız. Oyunda binlerce (Evet, binlerce...) silah ve zırh çeşidi bulunacak ve bunları istedığımız gibi modifiye edebileceğiz. Borderlands'in bünyesinde fantastik araçlar da bulunacak ve bu araçları da neredeyse sonsuz seçenekler dahilinde geliştirebileceğiz. Oyunun olaşı bug sorunlarını ve ertelenme ihtimalini göz ardı edecek olursak, 20 Ekim'de muhteşem bir oyunun bizi bekliyor olacağını şimdiden söyleyebilirim.

Pandora'da buluşmak üzere...

■ Ertekin Bayındır

■ **Lilith'de böylesi davetkar öpücükler alacaksak yaşadık!**



Legoel Odaburda

Türkiye! Türkiye! Türkiye! Neden mi bu kadar coşkuluyum? Çünkü Türkiye'nin Eurobasket 2009'daki ilk dört maçını da televizyon karşısına izleme şansı yakaladım ve son zamanlarda bu kadar zengin bir kadro ve bu kadar iyi oynayan bir basketbol takımı izlemedi. Tabii ki NBA takımlarını hesaba katmıyorum, sadece milli takımlar düzeyinden bahsediyorum.

Türkiye, Eurobasket 2009'a müthiş oyuncularla gelmiş. Zaten Hidayet'i tüm dünya gibi ben de yakından tanıyorum ve geçirdiği müthiş sezonu unutmak mümkün değil; hele ki Kobe Bryant'a yaptığı o blok, yıllarca gösterilecek cinstendi. Böyle değerli bir oyuncunun yanına Ilyasova adlı skorer ve fizik gücü yüksek bir oyuncunun eklenmesi, üstüne birbirinden yetenekli oyun kurucuların desteği ve pota altındaki üç dev adamın (Milli takımınıza da "12 Dev Adam" deniyormuş, bunu da öğrendim.) hem savunma, hem de hücumdaki katkıları takımınızı müthiş bir seviyeye getiriyor.

ilk Litvanya maçı, belki de turnuvanın gidişatı için fikir sahibi olmamızı sağlayacaktı ve sağladı

lodaburda@level.com.tr

da. Sahaya çıkan takımın verdiği mücadele, maç sonuna kadar süren savaş ve sonunda gelen galibiyet gerçekten mükemmelydı. Ardından gelen Bulgaristan maçıya Litvanya maçının yorgunluğunu atmak için çok iyi bir şanstı. Bu maçı dinlenerek atlatan milli takımınız, ev sahibi Polonya'yı da rahat geçti ve üç maçını da kazanarak bir üst tura yükseldi.

Her ne kadar ilk üç maçta mükemmel bir takım izlesem de, İspanya karşısında alınacak bir mağlubiyetin şartsız olmayacağından düşünüyordum. Sonuçta İspanya, 2007 yılında Avrupa Şampiyonu olmuş ve 2008 yılında da olimpiyat ikincisi olarak büyük bir başarı elde etmiştir. Ancak Türkiye zor bağırdı, bir kez daha savasta, uğraştı, didindi ve kazandı! İspanya'yı mükemmel bir oyunun ardından yendi ve gruptan çıkmayı garantiiledi.

Bu yazıyı teslim ettiğim gün, önümüzde Sırbistan ve Slovenya maçları vardı. Öte yandan



diğer grupta da Fransa, Yunanistan ve Rusya gibi üç önemli takım var. Tabii ki şampiyon olmak kolay değil ama takımımız böyle savastığı sürece her maçı kazanabilir ve inanıyorum ki şampiyon olabilir. Umarım önemizdeki ay, şampiyonluğunuzu kutladığım bir yazıyla karşınıza çıkarım. ■



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



Türkiye!

Meraklanmanın yarısının, Turkcell Süper Lig ve 18 takımımız bu yıl da FIFA'da yer alıyor. Merak eden vardır diye hatırlatayım dedim.

Yapım EA Sports Dağıtım Electronic Arts Tür Spor Platform PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP, Wii, DS
Çıkış Tarihi 2 Ekim 2009 Web fifa.easports.com

FIFA 10

Bu kez olmuş mu ne?

Ö

ncelikle şunu belirmeliyim ki Fırat yüzünden tüm ofis olarak Pro Evolution Soccer 2009'dan nefret ettim.

Bunun nedenini "Fırat'tan PES Taktikleri" sayfasındaki puan durumundan da anlamanız mümkün. Ancak buradaki tek kıstas Fırat değil, PES'in kendisi. Oyunun geneli müthiş, tamam ama öylesine kilit birkaç hata var ki insan oyundan, hatta hayatın soğutuyabiliyor. Üstelik Fırat'ın baskılı ve organize futbol anlayışı, bu hataları net bir şekilde ortaya çıkıyor. Biz de ne yapıyorum? Suçu PES'e atıyorum, "Ben bunu oyunu yapmanız..." diye

PlayStation 3'ün başından kalkıyoruz. Son dönemde maç sonlarında en sık duyulan demeçse şu: "Ben artık FIFA'ya geçiyorum!"

Yaşasın, FIFA 10 geldi!

Evet, geldi! FIFA 10'un piyasaya sürülmüşe haftalar varken elimize gelen versiyonu, ofiste en çok beni heyecanlandırdı. Ne var ki bu heyecanıma Fırat gemi vurmak istedim; çünkü onun için FIFA diye bir şey yok, bizim içinse FIFA bir umut! Tahmin edeceğiniz üzere tamamen pozitif ve olumlu düşüncelerle geçtim FIFA 10'un başına ve oyunu oynamaya başladım. (PS3 versiyonu olduğunu belirtiyim; o dandik PC versiyonu değil!)

Peşin peşin şunu söylemeliyim ki yillardır dilimizde doladığı-

mız o "top" muhabbetini bırakmak vakti geldi artık. Neden mi? Çünkü EA Sports, bu konuda ciddi adımlar atmış ve topu %99 oranında düzeltmiş. Topun fiziği de, futbolcularla etkileşimi de mükemmel ve oynanışa direkt olarak katkı sağlıyor. %1 lik problemse nadiren ortaya çıkarıyor ki bu da oyunu ve oynanışı etkilemeyecek kadar düşük bir oran. Haliyle bu güne kadar FIFA için "balon toplu dandik oyun" diyen bendeniz, bundan sonra bu konuda FIFA'ya tek bir söz bile söyleyemem, söyleyenin de dikkate almam.

Topun futbolcularla etkileşimi demişken futbolcuları genel olarak değerlendirmek isterim. FIFA 10'daki futbolcular, tüm hareketleri ve animasyonları ile muhteşem görünüyorlar. Sabit durukları andaki grafik kalitelerine zaten lafım yoktu, artık hareket halindeki hallerine de bir şey diyemiyorum. Yaptığım maçlar boyunca o kadar gerçekçi ve estetik hareketler izledim ki oyuna hayran kalmamak elde değil. Bu konuya direkt olarak eşlik eden ve belki de serisi birkaç basmak yukarı taşıyacak olan konuya fiziksel mücadele.

FIFA 10 ile seride eklenen fiziksel mücadele olayı, maç boyunca rakiple karşı karşıya geldiğim birebir pozisyonlarda çok daha dikkatli ve bilinçli hareket etmeye zorladı beni. Örneğin; ▶



TEST
ETTIK





bugüne kadar hem FIFA, hem de PES serisinde havalandan topları almaya çalışırken illa ki topa yükseleceğimizi biliyor ve bu yüzden sadece tuşa seri basmak için kasiyorduk. FIFA 10'daysa bu tip toplarda pozisyon almak için bile çaba harcamamız, yani bilinçli hareket etmemiz gerekiyor. Aynı durum top yerdeyken de geçerli ve bir topa koşarken rakibimize omuz koyabilir ya da top süren rakibimize aynı şekilde omuz koyarak topu kazanabiliyoruz. Tabii ki "kontrolsüz güç, gül değildir" kuralını göz önünde bulundurmalıyız; çünkü hakemlerin bu tip pozisyonlarda oldukça dikkatli olduğunu gördüm. Toptan ziyade rakibe yöneldiğimde direkt faul çalınabiliyor, gözüm topta olduğundaysa (?) hakem pozisyonu devam ettiriyor.

Oyunun PC demosunu da oynamış biri olarak, yeni nesil konsol versiyonunun katbekat iyi ve başarılı olduğunu söyleyebilirim; üstelik bunu sadece görsellikle açıklamak da mümkün değil. Oyun resmen iyi görünüyor, oynanıyor ve keyif veriyor. Şöyle ki FIFA 10'un görsellik dışındaki en büyük yeniliklerinden biri, kaleci ve defans konusundaki geliştirmeye. Defans oyuncularının yapay zekası öylesine güzel programlanmış ki bir pozisyonda

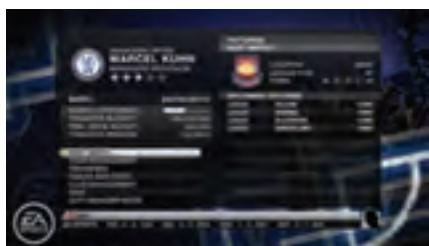
golü bulur ya da bulmazsanız, o ayrı ama pozisyon almaları ve hücumu karşılamaları oldukça başarılı. Haydi defansı geçtiniz diyalim, bu kez de müthiş kaleciler karşılıyorlar sizi. Kalecilerin animasyonlarına denecik laf yok zaten; topa yaptıkları hamlenin gerçekliği, oldukları yerden bir santim bile yana gitmezken saçma uçuş animasyonları sergilemeleri ve hamle zamanlamaları gayet iyi. Öte yandan yapacağınız anı hamlelere de yerinde tepki veriyor ve kaçırdıkları topun bile peşinde koşup ellerinden geleni yapmaya çalışıyorlar.

Son olarak oyundaki en büyük yeniliği, yani 360° top sürme özelliğini müjdeleyeyim. Oynamışı direkt olarak etkileyen ve maksimum düzeyde zenginleştirilen bu özellik, oyuna bambaşa bir hava katmış durumda. Hem futbolcuları, hem pasları, hem de şartları istediğimiz yöne doğru yönlendirebilmek devrimsel bir adım olmuş ve uygulamada da %100 başarı sağlanmış. Böyle bir silahın da varolmasıyla birlikte FIFA 10, Pro Evolution Soccer'in krallığına son verecek gibi görünüyor. **Şefik Akkoç**

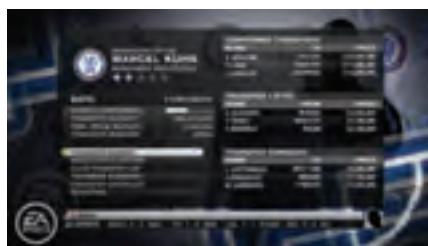


Manager Mode

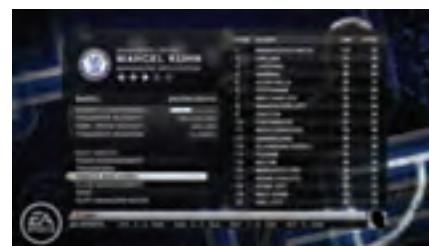
FIFA 10'un bu yıldı en ilgi çekici modu, bir futbol oyunu için fazlasıyla detayı olduğunu düşündüğüm menajerlik modu.



Ana ekranın genel durumunu, bütçeyi, fikstürü ve tüm seçenekleri görmek mümkün. Altta barda ise maç skorları akıyor.



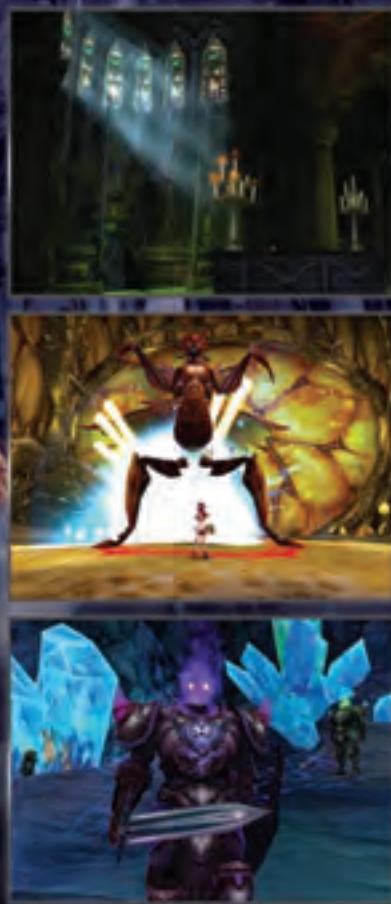
"Transfers" ekranında gerçekleşen transferleri, transfer dedikodularını ve satışa çıkarılan futbolcuları kolayca izleyebiliyoruz.



Bilgiye erişim konusunda bir hayli başarılı olan Manager Mode'da, puan durumunu da anında görüntüleyebiliyoruz.

Runes of Magic

ÜCRETSİZ, TAMAMEN TÜRKÇE MMORPG



Arkadaşlarınıza katılın, destanınızı yaratın!

- Tamamen Türkçe içerik ve Türk kültüründen esinlenerek tasarlanmış zırhlar, silahlar ve mobilyalar.
- Aylık sabit ücret olmadan indirmesi ve oynaması tamamen ücretsiz.
- Kapsamlı sınıf sistemi ile 6 mevcut sınıf arasından ana ve yan sınıf seçme imkanı.
- Düellolar, arena savaşları, klan kale savaşları ve sunucular arası savaşlar ile kapsamlı bir PVP sistemi.
- Arkadaşlarınızla kendi klanınızı kurun ve muhteşem bir Klan Kalesine sahip olun.
- Derin zanaat sistemi ile destansı eşyalar yaratın, eşyalarınızı güçlendirin.



KEZBAN

RAPORU

CEM ŞANCI

B ilmem farkında misiniz? Oyun dünyasının en kafa düdükleyen kezbanı Lara Croft'un dünya çapındaki başarısının ardından, yapımcılar piyasaya kezban sürmek için birbirile yarışıyor. Bunlardan sonuncusu, büyük bir yaygarayla önmüze konulan Faith isimli kezban. Hani Mirror's Edge'in kahramanı olan hanımımızceizimiz.

Aranızdan hiçkimse de çıkıp sormuyor mu Allah aşkına? Bu kızın olayı nedir, ne yapıyor, yok çatıdan çatiya atlıyor, yok oraya zipliyor, hopluyor falan... Ya siz hiç hayatınızda çatıdan çatiya atlamayı denediniz mi? Ciddi soruyorum

bak; yani sakın denemeyin, ben denedim. Bitişik nizam binaların olduğu bi' semtte, bastım bi' zile. Bi' teyze cama çıktı, "Buyür evladım" dedi. "Teyze ben LEVEL dergisinden Cem Şancı, sizin binanın çatısına çıkıp Mirror's Edge testi yapıcım, bi' otomatik basabilir misin?" dedim. Kadınavalaval suratıma baktı, "Kimsin?" diye sordu yine. "Benim teyze" dedim. "LEVEL dergisinin en sevilen yazarı, Cem. Cem... LEVEL... Okumyor musun hiç teyzeciğim?" Kadın içeri girdi, sonra bi koca suyla cama geri döndü, üzerime boşaltmaya kalktı ki zor kaçtım.

Neyse, demek istediğim şu ki bu çatıdan

çatiya atlama işi öyle kolay değil. Ama hatuna bakıyosun, Barbaros Bulvarı'nda caddenin öteki tarafındaki binanın çatısına atlıyor. Yok yeaaa! Biz de enayıyız, bunu yiyoruz. Ayrıca hatuna bi bakın. İnternette bi' sürü görseli var. Fakir, orta halli, az eğitimli, sıradan bir kız tipi var hanımyevrümüzde. Biliyorsunuz bu tip kızlar, bi' kafede, "Sandalye boşsa alabilir miyim?" diye soran adamlara bile "Ay bana iş atıyo bu abazan" diye bakarlar. Cevap bile vermezler. Ama sanıyorum ki dünya bu mal beyinli kızlarla dolu olduğu için yapımcı da çok satsın ve herkes onda kendini bulsun diye oyunda başrol için böyle bi seçim yapmış. Olmamış. ■







gamescom

19 - 23 Ağustos tarihleri arasında Köln'de gerçekleşen GamesCom, dört gözle beklediğimiz birçok bomba oyunun detaylarını, yeni bilgilerini ve ekran görüntülerini oyunseverlerle buluşturdu. Bu buluşmanın kilit noktalarını gururla sunuyoruz. ▶



Star Wars: The Old Republic

Yapım Bioware Dağıtım LucasArts Tür MMORPG
Platform PC Web www.swtor.com Çıkış Tarihi Belli değil

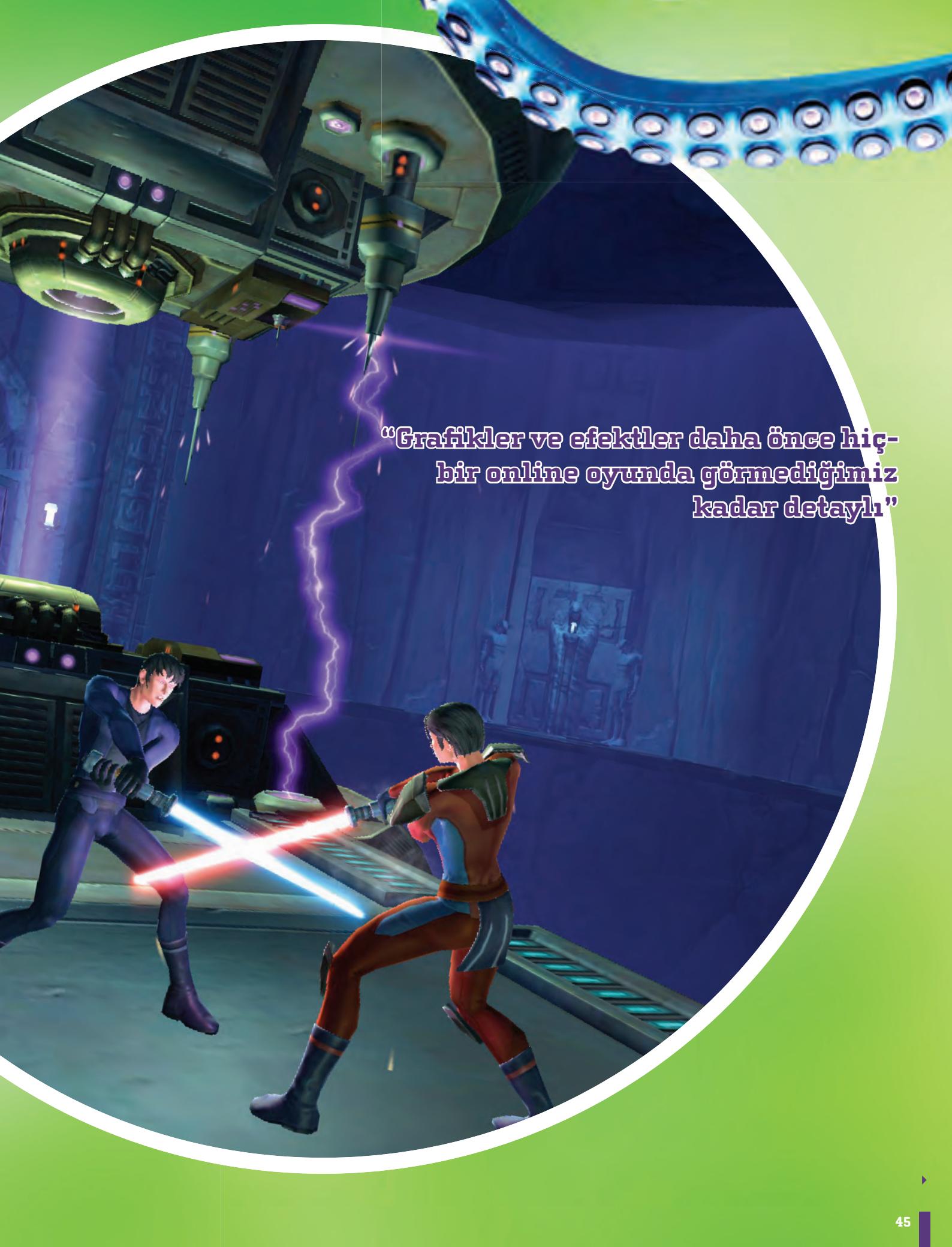
Star Wars: The Old Republic, Knights of the Old Republic'in (KotOR) 300 yıl sonrasında, Darth Vader'in ortaya çıkışının ise 3500 yıl öncesinde geçen bir MMO olacak. Star Wars Galaxies günlerindeki eski guild'ler şimdiden çeşitli forumlarda tekrar adam toplamaya başladılar. SWG'nin Combat Upgrade ile gelen yıkımının ardından LucasArts, ikinci online oyununu -yerinde bir karar ile- Sony yerine efsanevi KotOR serisinin yapımcısı BioWare ile birlikte yapmaya karar verdi.

Oyunda bütün diyaloglar sesleniriliyor. Grafikler ve efektler daha önce hiçbir online oyun da görmemişiz kadar detaylı. Şimdiye kadar Trooper, Smuggler (Han Solo desek yeter mi?), Bounty Hunter (Jango Fett'iller) ve Sith Warrior sınıfları açıldı. En az dört sınıfın daha oyuna dahil edilmesi bekleniyor.

Oyunda her karakterin hikayesi farklı olacak, o nedenle de oyuncular farklı görevler yapıp, aynı bir single player oyunda olduğu gibi değişik ara sahneler izleyecekler. Oyundaki görevlerin, "a noktasından b noktasına git" ya da "20 tane dev fare öldür" şeklinde olmayacağı KotOR serilerindeki kadar derinlikli olacağı da söylenenler arasında yer alıyor. Ne de olsa oyun senaryosu üzerinde bizzat George Lucas'dan onay almış 12 yazar çalışıyor.

Oyunda ayrıca sürekli yanınızda gezecek NPC yol arkadaşları (companion) edinebileceğiz. Bu yol arkadaşları bazen bir robot bazen de bir asker olabilecek. Yol arkadaşlarınızın bize olan bağlılığı aynı Kotor'da olduğu gibi, aramızdaki diyaloga ya da gerçekleştirdiğimiz eylemlere göre artacak ya da azalacak. Oyun boyunca pek çok yol arkadaşı edinecek olsak da içlerinden sadece birisini yanınızda bulundurabileceğiz. ▶





“Grafikler ve efektler daha önce hiç bir online oyunda görmemiş olduğumuz kadar detaylı”



► Oyunda Jedi'lar olması gerektiği gibi kendi ışın kılıçlarını kendileri yapacaklar ama bunun için belli materyalleri saatlerce kamp kurup farm'lamaları gerekmeyecek. Gereken materyallerin SWG'deki gibi oyunculara ait evler ve şehirler bulunuş bulunmayaacağı konusunda net bir bilgi bulunmasa da BioWare ileride böyle bir sisteme olanak tanyacılarının sinyallerini verdi. Uzay gemileri ve uzay savaşları konusunda da kapıyı aralık bırakmayı ihmal etmediler. ışın kılıcı yapmak haricinde üretmeye yönelik neler bulunacak, oyununda zanaatkarlık namı diğer "crafting" ve ticaret ne ölçüde olacak henüz belli değil. Jedi ve diğer sınıflar arası denge nasıl kurulacak; kimse Trooper ya da Smuggler olmayı isteyecek mi? Şahsen ben Smuggler'ı kesin denerim; ama oynadığım sınıfın "dekor" gibi dikildiğini görürsem pek de sevkim kalmaz.

Sonuçta online oyuncuların asıl gizli noktası bu dengede saklı. Neyse ki LucasArts ve BioWare isimleri bile umutlanmamıza yetiyor. Sonuç olarak oyun uzun bir geliştirme sürecinden sonra karşımıza çıkacak ve oyunun son halinde nelerin olup olmayacağı konusunda yapımcılar bile tam olarak fikir sahibi değil. Mesela ekran görüntülerinde görmüze bakan bekçi feneri kadar ışın kılıcı kabzalarını normal boyuta indireceklerini şimdiden açıkladılar. SWTOR'a da her MMO gibi her gün yeni bir şeyler eklenecek, yeni fikirler ortaya çıkacak ve bize de bunun tadını çıkartmak düşecek. Güç sizinle olsun...

- Ömür İklim Demir

G E R A R D B U T L E R

"CRANK" in yapımcı ve yönetmenlerinden



OYUNCU

SENi KİM KUMANDA EDİYOR?

LIONSGATE / LAKESHORE ENTERTAINMENT / NEVELDINE / TAYLOR / PRODUCTIONS
GERARD BUTLER / MICHAEL C. HALL / AMBER VALLETTE / LOGAN LERMAN / TERRI CHEWS / CHRIS YUDACRIS / ERGODES / KYRA SEGDWICK
MARY VERNIEL, CSA / J.C. CANTO / ROBERT WILLIAMSON / GEOFF ZANELOU / ALEX FRIEDBERG / PAUL ANDERSON / FERNANDO VILLAR / JERRY FLEMING / EIKEHART POLLACK
NEVELDINE / TAYLOR / ERIC REED / DAVID SCOTT RUBIN / MICHAEL P. SORNEY / JAMES M. TOLLEY / TOM ROSENBERG / GARY LUCCHESI / SKIP WILLIAMSON / RICHARD WRIGHT

productions P Pinema

LAKESHORE ENTERTAINMENT

LIONSGATE

2 EKİM'DE SINEMALARDA

"10 kat fazla poligon, Gran Turismo 5'tekinden daha gelişmiş araç içi kokpit görünümü, Formula 1 modu"



Forza Motorsport 3

Yapım Turn 10 Studios Dağıtım Microsoft Tür Yarış
Plataform Xbox 360 Web forzamotorsport.net Çıkış Tarihi 20 Ekim 2009

GamesCom 2009, yarış severlerin yüzünü güldürdü. 50 farklı markadan 400'den fazla araç modeli, çoğu doğal güzellikleriyle ön planda olan, 100'den fazla gerçek pist, şimdide kadar bir oyunda kullanılmış en detaylı araç modelllemeleri, ikinci oyuna kıyasla her modelde 10 kat fazla poligon, Gran Turismo 5'tekinden daha gelişmiş araç içi kokpit görünümü, Formula 1 modu... Yazdırkça yazısı geliyor insanın ve ben bu özellikleri saydıka her araba delisinin kalp atışlarının hızlandırdığını duyabiliyorum. Tabii ki merak etmeyin; bu durumda "Ben o kadar da araba delisi değilim ama yarış oyunu severim" diyenler de ihmäl edilmemiş. Oyunun yapımcısı Turn 10, oyun ne kadar detaylı olursa olsun, amaçlarının her kesimden oyuncuya hitap etmek olduğunu özellikle belirtti. Detaylı motor ayarlarından drag yarışlarına, lastik basincından araç boyamaya kadar oyunda hem simülasyon, hem de yarış oyunlarına özgü pek çok öge mevcut. Kisacası isteyen oyuncu manuel vites kulananarak, az önce yaptığı motor ayarlarını test ederken; isteyen oyuncu herşeyi otomatikle ayarlayıp sadece gaza basarak aynı pistte yarışabiliyor.

Oyunda ayrıca yapay zekanın kontrol ettiği sürücülerin üzerinde "baskı" kurarak onların hata yapmasını sağlayabiliyor. Yarış oyounlarında, öndeği rakibin keskin virajları bile hiç kesmeden hatasız döndüğünü gördükçe öfkeden delirenlere bu demek istedigimi iyi anlamıştır. Diyelim ki rakibinizin arkasına kuyruk gibi takıldınız, viraj viraj üstüne dönüyorsunuz; tek ihtiyacınız öndeğinin bir hatası... İşte Forza Motorsport 3'te rakip üzerinde bu derece baskı kurulduğunda, bilgisayar da aynı bir insan gibi terlemeye başlıyor ve panik yapıp yerine hata yapabiliyor. Bu da ister istemez oyunu daha eğlenceli bir hale getiriyor.

Gerçekçi sürüs hissi ve keyfi haricinde, oyunda araç boyamak da ayrı bir eğlence olarak karşımıza çıkıyor. Tipki profesyonel bir grafik programı gibi aracı boyarken layer sistemini kullanabiliyor ve her layer üzerinde ayrı ayrı çalışarak, çok değişik sentezler elde edebiliyoruz. Mekanığından, dış görünüşüne kadar baştan aşağıya düzenlediğimiz bu araçlarla yaptığımız yarışları da kaydedip oyunun dahili video editörü sayesinde isteğimize göre montajlayabiliyoruz. YouTube, DailyMotion, MetaCafe gibi video paylaşım sitelerinin kullanımının iyice yayılmışması ile yeni nesil oyounlarda bu gibi video kayıt özellikleri "olmazsa olmaz" bir nitelik kazandı. Sonuç olarak Forza Motorsport 3, PS3'te Gran Turismo 5'in konumu ne ise Xbox 360'ta aynı yeri sahiblenmek istiyor. Görünen o ki, bu görevini çok başarılı bir şekilde yerine de getiriyor.

- Ömür İklim Demir



Heavy Rain: The Origami Killer

Yapım Quantic Dream Dağıtım Sony Tür Adventure
Platform PS3 Web www.quanticdream.com Çıkış Tarihi 2010'un ilk çeyreği

Sadece PlayStation 3 için özel olarak tasarlanan Heavy Rain (HR), biz oyun severleri yillardır her yeni haberyle heyecanlandırıyor. Oyun yapısı başta olmak üzere, grafiklerindeki derinlikle sizinle inanılmaz bir etki yaratıyor. HR, bu yıl düzenlenen GamesCom'da dikkat çeken oyularından biri oldu. Oyunun direktörü olan David Cage ise -Sony'nin basın konferansı esnasında verdiği demeçle- oyuna eklenen yeni bir karakterden bahsetti.

HR, genel hatlarıyla karakterler arası ilişkiye ve iletişime dayalı bir oyun. Diğer oyumlara nazaran daha çok konuşma ve davranışlarımız ile ön plana çıkacağınız. Oyunun genel yapısı halihazırda bir yenilikken, oyuna yeni bir karakter ekleneceğini beyan eden David Cage, bu karakterin isminin ise Ethan Mars olacağını belirtti.

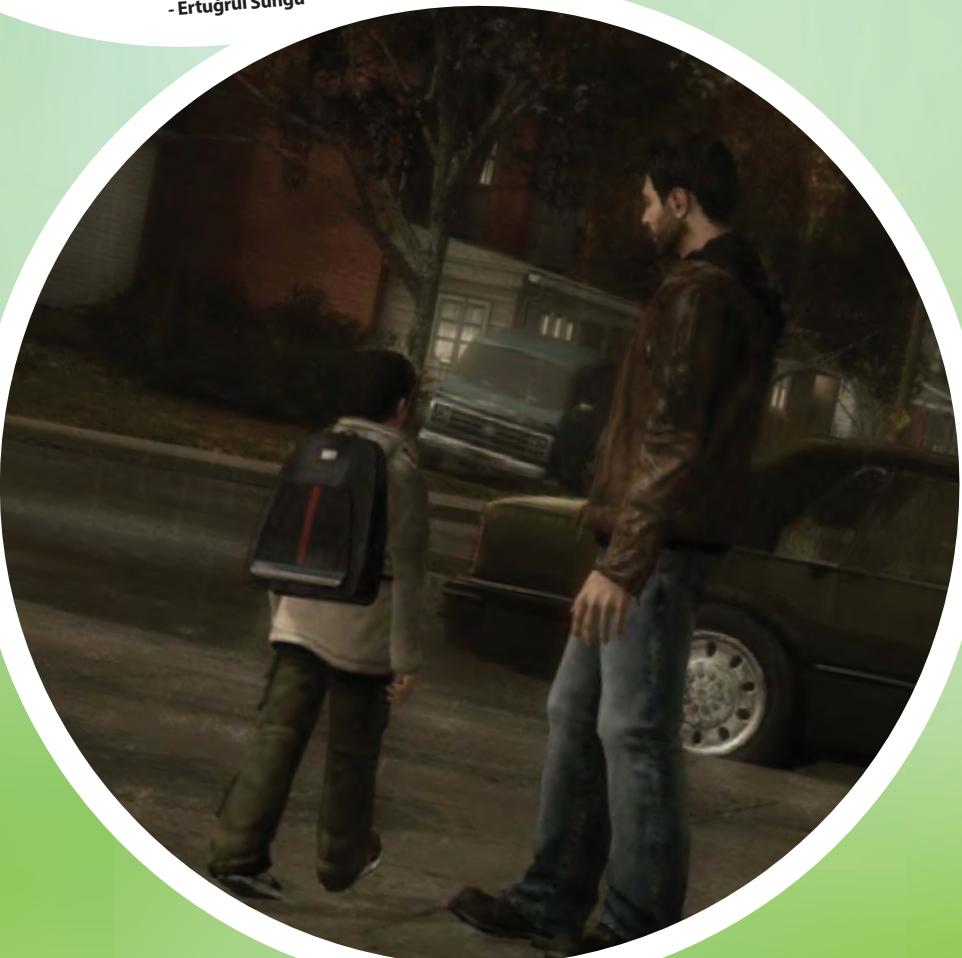
Ethan, yakın zamanda iki oğlundan birini kaybetmiş ve ikinci oğlunun da başına benzer bir durum gelmesi için her şeyi yapmaya hazır bir baba rolünde karşımıza çıkacak. GamesCom'da yayımlanan demoda, yeni karakterimiz ve ruh hali çok net bir şekilde gözler önüne seriliyor. Ethan Mars geceyi evinde, oğlu Shaun ile birlikte geçiyor. Bu noktada biz oyunculara düşen görevse nasıl bir baba ya da nasıl bir ruh hali içerisinde olacağımız.

Sorumlu mu, mesafeli mi, yoksa duygusal bir şekilde bağlı bir durumda mı olacağız...

Oğlunu kaybetmeden önce gayet güzel bir hayatı sahibi Ethan. Çok mutlu bir ruh haline sahip olan Ethan, harika bir eşe ve çok sevdiği mimarlık mesleğine sahipti. Fakat oğlunu kaybettikten sonra, önce evliliği bitmiş, bu durumu takiben işini de kaybetmiştir. Bu durum sonucunda tam olarak ne yapacağını bilemeye bir karakter haline gelen Ethan, tamamen depresyona girmiş biri olarak karşımıza çıkmıştır. Artık durumu değiştirmek bu oyuncuların elinde olacak. İzlediğimiz sahnedede Shaun, bir kanepede uzanmaktadır ve çizgi film izlemektedir. Bu durumu görmezden gelip evin istediginiz bir yerine gidip kendi işlerinize uğraşabilir ya da Shaun'un yanına gidip okulun nasıl gittiğini sorabilirsiniz. Ayrıca yemek isteyip istemediğini de sorabilirsiniz; fakat bu durum da kendi içinde ikiye ayrılacak: Sağlıklı olarak adlandırılabilen ceğimiz fırında tavuk mu, yoksa çok daha sağlıksız olan ve mikrodalga fırında yapılmış dondurulmuş bir pizza mi?

Hikayenin devamında Shaun kayboluyor, Ethan da "Origami Katili" olarak bütün şehirde nam salmış seri katilin peşine düşüyor. Oyunun diğer dört karakterinin de peşinde olduğu bu katil sayesinde, senaryo bir bütün haline geliyor. Halen açıklanmayı bekleyen birçok detayı olan Heavy Rain'ı 2010 yılında PS3'lerimizde görmeyi bekliyoruz.

- Ertuğrul Süngü





**"HR, genel hatlarıyla karakterler
arası ilişkiye ve iletişime
dayalı bir oyun"**



Fable III

Yapım Lionhead Studios Dağıtım Microsoft Türk RPG
Platform Xbox 360 Web www.lionhead.com Çıkış Tarihi 2010'un son çeyreği

GamesCom 2009'daki Microsoft konferansında Peter Molyneux her serinin üçüncü oyunun genellikle problemleri olduğundan bahsetmeye başladı ve "Oyunculara ilk iki oyundan aynıını sunmak, daha çok beklenen içinde olan herkesi ister istemez hayal kırıklığına uğratır." diyecek devam etti. Seyirciler arasında fisilden başlarken, çağların ötesinden gelen bir kadın sesi ya da şer dolu, merhametli ya da gaddar... Nasıl olursa olsun, bu diyalog birisi sahip olmalı. Taht mücadeleleri artık başladı." İşte o gece Fable III, biz oyuncuların söyleyeceği müjdeleşti. Devam oyunlarında oyuncuların ilgisini hep canlı tutmak gerekičinik oyuncu yenilik ister ve sürekli sağlanmayı çok sever. İşte Fable III de tam bu noktadan hareket ederek temel nitelikte pek çok değişiklik içerecek. Üçüncü oyuna, ikinci oyundaki karakterimizin çocuğu olarak başlayacağız, bu da "ikinci oyuna ait kaydedilmiş oyunlarını sakın silmeyin" demek oluyor. İkinci oyunu oynamadıysanız, böyle bir endişeye gerek yok. Oyun, Fable II'nin 50 yıl sonrasında geçecektir. Bu zaman diliminde Albion artık iyice sanayileşmiştir, suç oranları ve yoksulluk artmıştır. Oyundaki ilk amacımız, despot kralı tahttan indirip yerine geçmek olacaktır. Bu tahti ele geçirme fasılının 20 saat kadar süreceğini söylentiler arasında. Yani "oh be, tahti ele geçirdim, ülkeyi kurtardım" derken kendimizi tahtın bütün sorumluluğunu taşımaya çalışırken bulacağınız ve asıl oyun bu noktada başlayacak. Peter Molyneux, yapılan bir röportajda "İlk iki oyunda bir kahramanı canlandırdıysak ve bir kahraman ne kadar güçlü olursa olsun, gücü bir yere kadardır. Fable III'te ise bir kahraman değil, bir kralı ya da kraliçeyi canlandıracak. Bu oyunu yaparken en büyük amacımız, oyuncunun güç ve nüfuz sahibi olmanın nasıl bir his olduğunu anlamasını sağlamak oldu." diyecek oyuncunun çıkış noktasını açıkladı. Ana düşünce "güçlü hissetmek" olunca, oyuncuların iktidarı sarhoşluğu içinde neler yapacağı yine kendilerine kalacak. "Ben fakirleri doyurur, herkesi mutlu ederdim, böylece bataklığı kurutur, suç oranını azaltırdım" diyenler buyurun, "yok efendim, ne uğraşacağım fakirle, sallandırdım iki tanesini Taksim Meydanı'nda, bak bakalım bir daha hırsızlık yapıyorlar mı" diyenler siz de buyurun. Bu oyunda demokrasiden, totaliter rejime kadar her şey mubah! Eh, alemin kralı da olduk, bundan sonra halkımızın kaderi bizim ellerimizde. Diyalim ki muhafizler, huzurumuza aç olduğu için hırsızlık yapan birisini getirdi, o da bize ailesinin aç olduğunu anlatıp ağlama-yaşlaştı. Bu durumda "karar verme mekanizması" (Judgement) devreye girecek ve böylece hırsızın ailesini bizzat ziyaret edebilecek ya da yemek verin, yok olmadı rimden bile kalkmadan "şuna biraz yemek verin, yok olmadı atın zindana, cürüsün" diyerek meseleyi sakkadandan halledebileceğiz. - Ömür İklim Demir

Aliens vs. Predator

Yapım **Rebelion Software** Dağıtım **Sega** Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Web www.alphaproto.com
Çıkış Tarihi **2010'un ilk çeyreği**

İlk oyunu internet kafede oynadığımızda herkes garipsemişti. Sonradan bize katılan insan sayısi artmış olsa da, multiplayer'da Counter-Strike'ı egale edememişti. Gel gelelim oyunun harika bir tek kişilik modu mevcuttu. Devam oyununun haberini çktığı andaysa eminim birçok kişi bolca heyeçanlanmıştır. Bunca zamandır sadece Marine ve Predator ikraları açıklanmıştır. GamesCom'da ise sonunda beklenen oldu ve Alien İrkı da gizemini yitirdi.

Çevre detayları artık en üst seviyeye çekilmiş durumda ve bir Alien oyuncusu olarak en çok işimize yarayacak olan etken çevre. Malum, Alien filmlerini izlediyseniz, aslında bu yaratıkların açık arazide gayet hassas varlıklar olduğunu biliyorsunuzdur. Vücutlarında kan yerine asit taşıyan bu yaratıklar, her ne kadar yakın mesafede çok tehlikeli olsalar da, Marineler'in silahlardan çikan mermiler, bu yaratıklarda "sonlandırcı" harekete sahibiz. Misal; hasmımızın arkasından veya yan tarafından yapacağımız bir saldırıyla yaşıda yumurta etkisi yaratıyor. Bir Marine'in yakını menziline girdikten sonra, onu öldürmek için birçok gırslağını tek haretle değerlendirebilir, kuyruğumuzla karına bir delik açabiliyor ya da üzerine asit püskürelerek kendisini ortadan kaldırabilyoruz. Direkt olarak karşılık yaptığımız saldırılarda ise hasmımız bize karşı koyabiliyor; hatta karakterimizi kullanmakta yeterince iyi değilsek, tekme tokat ile üzerinden atılıyoruz.

Eğer bu arbedede üstün gelirsek, kamera açısı first person'a geçiyor ve hasmımızı istediğimiz gibi yiyebiliyoruz. Duruma tezat olarak zırh giymiş Marineler'e boş gözlerle bakıyoruz. Ayrca yapay zekaya karşısanız, geldiğiniz fark edip kendilerini bir odaya kapatarak intihar eden "mob"lar da göreceksiniz. Pek tabii ki bir Alien'in en önemli özelliklerinden biri de çevikliği ve ilk oyuna nazaran ikinci oyunda bu durumun oyna açık ve net bir etkisini eklemeyi unutmamışlar.

Şöyle ki bir savaş esnasında kafanızı kaldırığınız takdirde, etrafa parlayan yerler menzilinden rahatça kaçacak ve yeni bir saldırısı yönü aramak için zaman kazanacak. Aynı zamanda oyun esnasında uzak mesafelere gitmek için de kullanılacak olan bu yöntem, tek kelimeyle harikulade.

Toplamda 12 saatlik bir oyun deneyimi yaşatacak olan Alien vs. Predator, kesinlikle beklemeye değer.

- Ertuğrul Süngü



The Sims 3: World Adventures

Yapım Maxis Dağıtım Electronic Arts Tür Simülasyon
Platform PC Web www.thesims3.com Çıkış Tarihi 17 Kasım 2009

The Sims fenomeninin şüphesiz en büyük sebeplerinden biri, ekleni paketleridir. Hal böyle olunca, ilk ekleni paketinin açıklanması da hiç gecikmedi. Bu ekleni paketi ile oyuna üç yeni bölge ekleniyor: Fransa, Çin ve Mısır. Eklenen yeni görev sistemi ise oyuna daha çok eğlence unsuru katması için tasarlanmıştır. Verilen görevleri yapmak zorunda değilsiniz ama yaptığınız takdirde kazanacağınız ödüller de geride bırakmış olursunuz. Görevler ise gayet adventure tadında; bir piramide girip birkaç bulmacamı iş yaptıktan sonra bulacağınız eşya ile görevi tamamlamış olacağız. The Sims 3 oynamış olanlarınız varsa oyuncun asıl eğlenceli kısmının, karakterlerin verdiği reaksiyonlar olduğunu hatırlayacaklar. Şimdi bu karakterlerin bir anda ateş tuzağına yakalanıp yanmaya başladığını hayal edin. Peki ya kendini söndürmeye çalışırken ki durumu? Electronic Arts, yine müşterinin istedğini iyi analiz etmişse benziyor. - Ertuğrul Süngü



**“‘Tyria’ isimli fantastik dünyaya geri
döneceğimiz oyun, ilk GW’dan 250
sene sonrasında geçiyor”**



Guild Wars 2

Yapım ArenaNet Dağıtım NCsoft Tür MMORPG
Platform PC Web www.guildwars2.com Çıkış Tarihi Belli değil

Guild Wars (GW) seven insanlar olarak beklemekten sıkıldı-
ğımız aşikar. Fakat izlediğimiz demolar sonucunda oyunun
beklemeye değer olduğunu anlamış bulunmaktayım. “Tyria” isimli
fantastik dünyaya geri döneceğimiz oyun, ilk GW’dan 250 sene
sonrasında geçiyor. Uzun yıllar sonra uyanmış olan çok yaşlı bir
ejderha, topladığı ölümsüzlər ordusuya Tyria’yi yok etmek istiyor.
Oynanabilen dört farklı ırk ile (İnsan, Charr, Norn ve Asura) bu
ejderha karşı koymaya çalışacağız. Bir diğer oynamanabilen
ırk ise “Sylvari” olarak karşımıza çıkıyor. Bütün ırklardan
farklı olan bu ırk, diğer kültürlerde anlam veremeyecek
cinsten. Birçok oyunda bulunmayan bir özellik ise su
altında bambaşka bir dünya olması ve bu sayede
özgürlüğün dibine vuracağımız GW2,
kendini tamamen aşağıye benziyor.

- Ertuğrul Süngü



Bayonetta

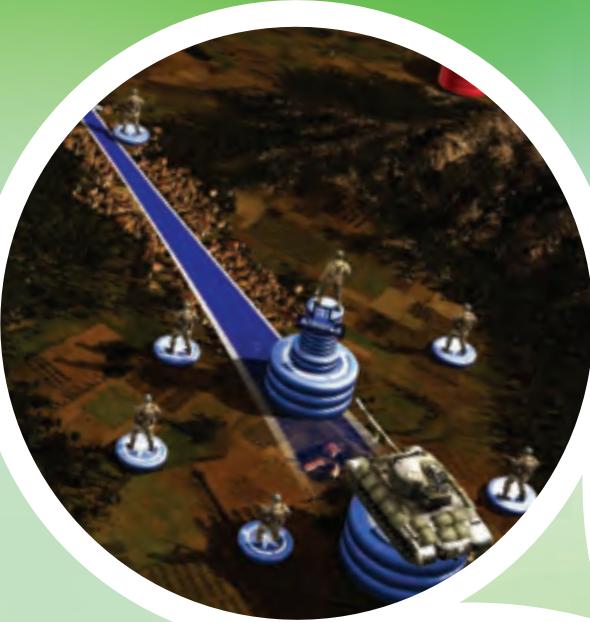
Yapım [PlatinumGames Inc.](#) Dağıtım [Sega](#) Tür [Aksiyon](#)
Platform [PS3](#), [Xbox 360](#) Web www.sega.com/platinumgames/bayonetta
Çıkış Tarihi Ocak 2010

İlk defa E3 fuarında gösterilen Bayonetta, GamesCom'da eskisine eklen��ler yapılmış ve gözle görülür bir değişime uğramış halde karşımıza çıktı. Senaryodan bilindiği kadarıyla Bayonetta adlı cadı, 500 yıldır derin bir uykudaydı. Aniden uyandığında ise iyinin güçlerine karşı savaşmaya başladı. Değişimlerden biri olarak, Luka adında, çocukluktan bize katılmış ve şu anda büyümüş bir karakter ile karşı karşıyayız. İlginç olarak bu iki karakter farklı boyutlarda mevcut olacaklar. Luka, bu cezpedi cadıyi koklayıp duyabilecekken ona dokunamayacak. Bileklerine takılı iki farklı tabancayla hatırladığımız Bayonetta, bu sefer de bacaklarının alt kısımlarına takılı iki roket ile karşımıza çıktı. Direkt olarak atıldığından düşmanların coğunu anında yok edecek bir güçe sahip olan bu roketler, yapılan silahlı combo'ların da sonlarına eklenecekten inanılmaz hasarlar vermemizi sağlayacak. Ek olarak, etrafındaki arabaları ya da bulduğunuz cisimleri de bir yerden başka bir yere fırlatmak mümkün olacak. Günüümüz yapımcıların vazgeçemedikleri "slow-motion" durumu ise bu oyunda da yerini almış ve bu denli hızlı bir oyun yapısı içerisinde azımsayacak derecede önemli bir yer tutacağa benziyor.

Tüm bu bilgiler işliğinde, Devil May Cry'dan sonra karşımıza çıkışmasını istediğimiz oyunlardan biri de Bayonetta sanıyorum.

- Ertuğrul Süngü





R.U.S.E.

Yapım Eugen Systems Dağıtım Ubisoft Tür Strateji
Platform Xbox 360, PS3, PC Web www.rusegame.com
Çıkış Tarihi 2010'un ilk çeyreği

Küçük bir çocuk iken savaş filmlerinde generallerin bir masa etrafında toplanıp; oyuncak tankları ve gemileri ellerindeki sopa ile sağa sola iterek nasıl bir saldırı yapacaklarını tartışıklarını gördürüm. Sonra da o gaza evin bahçesine çırıp önceden yaptığım küçük su birikintileri ve tepelerden oluşan yerin çevresine gri ve yeşil olmak üzere plastik askerlerimi yerleştirirdim. İşte R.U.S.E. tam olarak bu his üzerine kurulmuş İkinci Dünya Savaşı yıllarında geçen bir RTS olarak karşımıza çıkıyor. Zaten oyunun tanıtım videolarında da bu unsuru altı defalarca çiziliyor. Oyun birkaç özellikle ana mantığı "Daha hızlı tıklayan kazansın!" olan gerçek zamanlı strateji oyularından ayırrı. İlk olarak oyunda müthiş bir zoom in - zoom out özelliği bulunuyor. Bu sayede savaş alanından istediğimiz kadar uzaklaşıyor ve küçük çatışmaları kazanmaya odaklanmak yerine savaşın geneline dikkatimizi verebiliyoruz. En son kademeye kadar uzaklaştığımızda bir masa üzerinde askeri birimleri ve masanın çevresinde duran generalleri bile görebiliyoruz. Oyunun yapımcılarının asıl istediği, oyuncuların hızla hamadden dolayıp daha kalabalık bir ordu kurarak tarafı yememesi değil; tam tersine savaş alanı geneline yayılmış büyük manevralarla rakibini alt etmesi olmuş. Detaylara ve küçük sokak çatışmalarına takılmadan, büyük resme bakabilenler bu oyundan cidden çok zevk alacaklar.

Oyunda İkinci Dünya Savaşı'nda gerçekten bulunan silahların yer alacağı söyleşen de havan topu misali uzağa ateş fışkırtan birkaç "yanfantastik" aracı da rastladık. Bu küçük detay dışında her şey anlatıldığı kadar güzeldi.

Oyunun bir başka güzel özelliği ise salt taktik mücadele haricinde düşmanı yanlış bilgilendirecek ya da sahte manevralar yaparak aldatma seçeneğimizin bulunması. Bu sayede sahte bir askeri birlik ile bir bölgeye yığınak yapmış gibi görünüp, asıl ordumuzu gizlice düşmanın kalbine doğru gönderebilir ya da bu sahte orduya karşı düşmanın saldırarak asıl savunma hattını açığa çıkartmasını sağlayabiliriz. Gerçek savaşlarda da bu tip aldatmacalar sıkılıkla yaşamıştır. Bu bir savaş ve Machiavelli'nin de dediği gibi "Zafere giden yolda her şey muhteridir." Kisacası bu oyunda daha kalabalık olan taraf değil, daha kurnaz ve hilekar olan kazanacak. Oyna gelmeyin, oyuna getirin!

- Ömür İklim Demir

"Bu oyunda daha kalabalık olan taraf değil, daha kurnaz ve hilekar olan kazanacak"



The Whispered World

Yapım Daedalic Dağıtım Daedalic Tür Adventure
Platform PC Web www.the-whispered-world.com
Çıkış Tarihi Belli değil

Yaşı 22'nin üzerinde olan herkes, illa ki bir kere o eski adventure oyunlarından oynamıştır. Vakti zamanında çok popüler olan bu oyun tarzi, günümüzde yok olmaya yüz tutmuş durumda. Fakat Daedalic Entertainment gibi ufak firmalar imdadımıza yetişiyor. Kısaca bahsetmek gerekirse, ana karakterimiz olan Sadwick, bir karavanda ailesi ile birlikte yaşamaktadır. Ahmak bir kardeşe sahip olan karakterimiz, aynı zamanda bunak ve garip malzemelerden yemek yapan bir büyüğbabaya da sahiptir. Sadwick'in sorunu ise garip rüyalar görmesidir. Sonunda bir gün bir kahinle karşılaşır. Kahin, Sadwick'e yakın bir gelecekte dünyanın sonunun geleceğini ve bunun sorumlusunun ondan başkasının olmayacağıını söyler. Bunu öğrenen karakterimiz de durumu düzeltmek üzere dünyanın merkezindeki krallığa doğru yola çıkar. Eski tarza bir adventure olan The Whispered World, tamamen el ile çizilmiş görsellere sahip. Oyun esnasında, tipki eskiden olduğu gibi üç farklı seçenek mevcut olacak. Herhangi bir objeyi seçtikten sonra "etkileşime geç", "bak" ya da "cebe at" seçeneklerinden birine sahip olacağız.

- Ertuğrul Süngü



**“Oyun esnasında üzerinize aldığıınız
her eşya ayrı bir ses çıkaracak”**



Alpha Protocol

Yapım Obsidian Dağıtım Sega Tür Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360 Web www.alphaprotool.com
Çıkış Tarihi 27 Ekim 2009

Geçtiğimiz birkaç ay içerisinde Alpha Protocol (AP) ile ilgili bilgiler sizmeye başlamıştı. GamesCom'da ise oyun hakkında eksik kalan birçok şey gün yüzüne çıktı. Oyun tam bir RPG. Bildiğimiz bir RPG oyunu gibi karakterimizin seviyesini yükseltiyor, upgrade'ler yapabiliyor ve ona yetenekler verebiliyoruz. Aradaki tek fark ise bu sefer ne bir uzay gemisi kaptanıız, ne de parlak zırhları içerisinde bir şövalye. Bu seferki karakterimiz bir casus, yapmamız gerekense gizli işler peşinde koşmak. Oyun esnasında üzerinize aldığıınız her eşya ayrı bir ses çıkaracak. Bu durumdan kurtulmak içinse her seviye atladiğımızda alacağımız puanları, karaktere doğru bir şekilde yatırmamız gerekiyor. Eğer "stealth", yani görünmezlik ağacına yüklenirseniz, istediğiniz kadar eşyanız olsun, bir şekilde sessiz kalmayı başarabileceksiniz. Kaldı ki bu durum, yapımcılar tarafından açıklanan "Eğer isterseniz hiç kimseyi öldürmeden oyunu bitirebileceksiniz." söylemine bir açıklık getiriyor. Oyun boyunca peşininde olacak olan "Sis" adlı, bizi öldürmeye programmış ve kafadan çatlak bir kadın söz konusu. Bu kadını ele geçirdiğinizde, tipki BioShock'a benzer bir şekilde öldürebilecek ya da "kadına el kalkmaz" deyip olay yerini terk edebileceksiniz. Bu ve buna benzer durumların boy göstereceği AP için, "kendi ipinde boğulmadığı sürece iyi bir oyun bizi bekliyor" diyebiliriz.

- Ömür İklim Demir

James Cameron's Avatar: The Game

Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon Çıkış Tarihi 24 Kasım

Platform PC, PS3, Xbox 360, Wii Web avatargame.uk.ubi.com

Cameron'ın ilk olarak 2005 yılında duyurduğu yeni filmi Avatar, 2009 yılında gösterime girecek. Merakla beklenen filmin oyunu ise yine aynı dönemde PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii ve PSP sahiplerinin evlerine konuk olacak. GamesCom'da yaptığı özel tanıtım ile oyunla ilgili beklenileri bir kademe daha artırtan Ubisoft ise Avatar'dan çok ömürli.

Avatar'ın öyküsü, -filmde de olacağ gibi- Pandora adlı bir gezegende geçiyor. Süregelen kaynak sıkıntısını çözmek isteyen bir grup insan, bu gezegenin değerli madenlerinin peşinde ve bu aç gözlü yaklaşım nedeniyle de Pandora'nın yerli Na'vi'lerle başları dertte. Madenlerin peşindeki insanlar, istilalarını artırıyor ve karşı koyan Na'vi'leri öldürerek köylülerini yakıp yıkıyorlar. Boyları yaklaşık üç metreyi bulan Na'vi'erin en büyük sorunu ise insanlarla aynı teknoloji seviyesine sahip olmamaları ve bu yüzden eşit güçte silahlarla kuşanmamış olmaları. Fakat bu durum onların daha az tehlikeli olduğunu göstermiyor. Yeterince motive olmuş bir Na'vi, en az bir insan askeri kadar tehlikeli ki kısa süre sonra bunu ekranlarında kendi gözlerinizde göreceksiniz.

- Ümit Öncel



Silent Hunter V

Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür Simülasyon Platform PC Web silent-hunter.uk.ubi.com Çıkış Tarihi 2010'un ilk çeyreği

Silent Hunter V, GamesCom 2009'da resmen su yüzüne çıktı ve Ubisoft'un yeni oyunu hakkında ilk olarak bazı ciddi bilgilere ulaşma şansınız oldu. Oyun yine İkinci Dünya Savaşı'nda, Atlantik'in soğuk ve ürkütücü sularında geçiyor. Oyuncular serinin yeni oyununda bir Alman U-bot denizaltısının birinci kaptanı olma şansına kavuşacaklar.

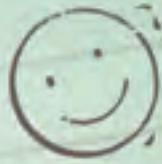
Oyunla ilgili olarak en çok dikkat çeken konuların başında tabii ki Silent Hunter V'in görselliği geliyor. Son derece ilgi çekici ve etkileyici görsel özelliklere sahip olan oyunda savaşlar, bir sinema sahnesi estetiğine ve detaylarına sahip olacak.

Görsellikte gerçekliğin yanı sıra oynanışta da aynı izleri görmek mümkün. Silent Hunter V'te stratejinizi belirlemek için artık üstten görünüşü yeni bir harita var. Bu harita sayesinde planlarınızı belirleyebilir ve sizi görmeyen düşman gemilerine sisince yaklaşabilirsiniz. Ama asıl heyecan, onlar sizi fark ettikinde başlıyor. Bu noktadan sonra kurtulmak için hızla uzaklaşmak ve gizlenmek arasında yer alan çok ince bir çizgi üzerinde son derece dikkatli hareket etmeniz gerekiyor.

GamesCom'da tanıtılan Silent Hunter V kesinlikle beklenileri artırdı. Buna rağmen Ubisoft, 2010 yılina kadar beklemek zorunda olduğumuzu da belirtti.

- Ümit Öncel





smile VITAMİN®

ZİTTİN AÇAR

Okulda daha başarılı olmak istiyorsan ya da bir konuda takıldığın, dersleri kolayca öğrenmeye yardımcı olan smile vitamin yanında! İlköğretim öğrencileri ve öğretmenlerinin eğitim hayatını kolaylaştırmak için hazırlanan smile vitamin ile istediğiniz tüm dersleri inceleyebilir, eğlenerek öğrenebilirsin.

lise + İngilizce
paketi
**ÇOK
YAKINDA!**

İLKÖĞRETİM
FIYATLARI
AYLIK 5 TL*
YILLIK 36 TL*

gülümseten hot

0212 444 33 75
www.smileadsl.com

Detailli bilgi için www.smilevitamin.com adresini ziyaret edebilirsiniz.

- Sesli konu anlatımları
- Interaktif ders anlatımları
- Detaylı ve eğlenceli deneyler
- Tarama testleri
- MEB müfredatına uygun dersler



Vitamin® Sebit'in tescilli markasıdır.

Sadece smile adsl aboneleri smile vitamin hizmetinden faydalanabilir.
* Tek kullanıcı için geçerli olan fiyattır. smile adsl abonelikni iptal ettirenlere, smile vitamin aboneliği de aynı tarihte sona erecektir.

DOKTORLAR

CENK - ERODEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE İKİİ HASTALIKLARI MERKEZİ



ERDEM

CENK

HASTA: OSMAN WÖBER

Sevgili Level ahalisi.
151. sayınızda Elif hanım rakkok incelemesinde bulunmuş. Orda Juliette Lewis soyundu gibisinden laf geçmişti. Internetten araştırdım bulamadım acaba Juliette tamamen mi soyundu yoksa sadece belden üstümü..?

DANG 102

*Emergency
PARAMEDIC

- OSMAN WÖBER, ALMAN HERHALDE.
- ALMAN, VERMEN, BEN SENİ YEN-
- MEN..
- CÜNEYT TANMAN.
- İĞRENCİ.
- Yooo! İYİ BİR İNSANDIR. FUTBOL
FALAN KONUŞUR.
- SIZE DEDİM BEN..
- E, TAMAM BEN DE SIZE DIYORUM.
- ÖRF!

HASTA: KUTSU ÇABİ AYDIN

Sizi diyanet işlerine şikayet edeceğim. Siz kendinizi bulunmaz hint kumasını sandığınızı mı sanıyorsunuz. Şayet geçen ay derginizi hiç bir bakkalda bulamodım! lütfen daha çok dergi basın ellerinizden operim OK BYE (yeni derginiz hoş olmuş doğru yoldasınız)

ERGEN

*Emergency
PARAMEDIC

- BİZ DE TÜRK DİL KURUMU'NA ŞİKAYET EDELİM BENCE.
- ÖDEŞİRİZ DİYORSUNUZ.
- Yooo! TÜRK DİL KURUMU DİYORUM DUYMUYOR MUSUNUZ?
- BULUNMAZ Hint KUMAŞI SANDİĞİ DEMİŞ KENDİSİ.
- SANDİKTA OLDUĞU İÇİN BULUNAMIYOR BENCE.
- SANDİKTA OLDUĞUNU BİLİYORLARSA KUMAŞI RAHATÇA BULURLAR AMA.
- SANDİĞİ BULAMIYORLAR DEMEK Kİ.
- Hmmm!

HASTA: ÖZYÜM KAIOĞLU

Derginizi bir osirdir hâkim ediyorum, böyle hâsim gördüm. Facia, hemen eski haline geyin yoksa camlarını taşıdım. Fırat PES'te adam tanımadım. Elif evimin kadın çocuklarının anası ol Hasan arkadaşın güç içinde.

HERVETUM

- CAM TAŞLAMA SANATI.
- UNUTULMAYA YÜZ TUTMUŞ DEĞERLERİMİZDEN BİRİ DAHA.
- KEÇECİLİK GİBİ...
- BU MINİĞİ DE HÜCREDE UNUTACAKSANIRIM.
- BIRKAÇ ASIR ORADA KALIRSA KENDİ GÜCÜNÜN NERESİNE OLDUĞUNU BULACAKTIR.
- YAZIK
- BU ARADA BEN FIRAT'I HEP PES'TE YENERİM.
- AAA BEN DE.

COMPEX®

34. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR ve TÜKETİCİ ELEKTRONİĞİ FUARI



19-22
KASIM 2009
LÜTFİ KIRDAR
FUAR MERKEZİ
HARBİYE / İSTANBUL

Sizi oyuna getiriyoruz!

Gelişen teknolojinin hızı çıldırtıcı, oyunlar baştan çıkarıcı...

Bu yıl da COMPEX'i kaçırmayın!



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.

İnceleme

Bu ayı "hız"la geçirdik



ki mükemmel araba yarışına aynı anda denk gelmek, güneş tutulması gibi bir durum adeta. Bu ay bir yandan NFS Shift, bir yandan da DiRT 2 öyle bir geldi ki hangisini oynayacağımızı şaşırdık. Ailecek oynadığımız Guitar Hero 5 ise hem sunduğu yenilikler, hem de playlist'i ile gönülümze taht kurdu. Yetmezmiş gibi bir de The Beatles: Rock Band raflardaki yerini aldı.

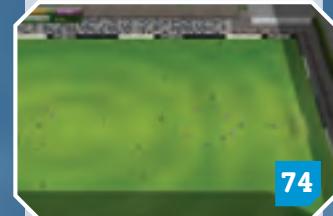
Yakından takip ettiğimiz oyunlardan bir diğeri olan CM 2010 da sonunda piyasaya çıktı. Detay konusunda en üst seviyede olan oyunu ilgiyle inceledik. Dövüş oyuncuları arasında kendisine farklı bir yer edinen Soul Calibur da sessiz ve derinden geldi. Anlayacağınız piyasa bir anda ivme kazandı. Yaz ayı boyunca "Oyun oynayamadım" diyenlere duyurulur.



NFS Shift

Yeni oyunu ile NFS, kötüye giden şöhretini "çat" diye rayına oturtmayı başardı.

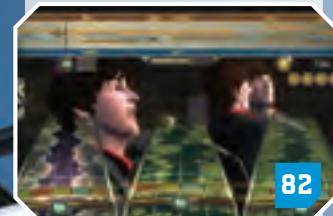
66



74

CM 2010

Yenilenmiş 3D maç motoru ve Türkçe dil desteği ile oyun, FM karşında en azından ayakta kalabilen bir rakip olmuş



82

The Beatles: Rock Band

Guitar Hero: Metallica'dan sonra Rock Band de atağını yaptı ve The Beatles ile karşımıza çıktı.



86

DiRT 2

Getirmiş olduğu yenilikler ve yaşattığı gerçekçi yarış hissi ile kalitesinden ödün vermeyen bir oyun.

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyunının hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdığımız ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdığımız ödül

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

NEED FOR SPEED 
SHIFT 





Videosu
LEVEL
DVD'de

PISTE ÇIKMA ZAMANI



Yapım Slightly Mad Studios
Dağıtım Electronic Arts
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360, PSP, iPhone
Web shift.needforspeed.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



Hizi kim sevmez? Ben severim misal. Elif de sevebilir, emin değilim. (Evet, çok severim. - Elif) Şefik kesin sevmiyor; ruhu yavaş adamın. (Evet, hiç sevmıyor. - Elif) Fırat konusunda yorum yapamıyorum. "Saçma" deyip geçebilir konuya alaklı. (Gerçekten de sordum, "Saçma" dedi. Bizi iyi tanıyorsun Tanya. - Elif)

Tabii ki hız nerede iyi; sokakta. Oldu mu? Olmadı! Hız değil arkadaşlar. Ölümle sonuçlanabiliyor. Tamam, altınızda bir Bugatti Veyron olabilir (Beni evlat edinin şu saniye!) ve

Kariyer modunda amacımız yarışlarda başarılı olmak ve bunu yaptığımız süre boyunca da yıldız toplamak

tüm Bağdat Caddesi'ni saatte 400 km ile geçmek isteyebilirsiniz ama olmaz. O arabayı lütfen kaldığınız yere bırakın (Başa türlü sahip olabileceğinize inanmak istemiyorum şuna an!) ve adam gibi bir öğrenci arabası alıp onunla saatte 50 km'i geçmeyecek şekilde turlayın.

Şimdilik tabii ki şöyle bir durum da var ki ben nedense her yarış oyunu incelemesinde böyle bir Demir Bükey havalarına giriyyorum. Demir Bükey'in tezye hali hem de. "Aman çocuğum yavaş sür. Şehirde hız mı yapılmış? Evladım basma gaza..." Hayır görsünüz bir de hiç böyle taşıyeler verecek bir insan da değilim. (Çakalın önünde gideniyim sanacaksınız şimdilik de; öyle de değil ama.) Sonuçta şehir çocuğusunuz (Küfür gibi oldu bu da.) nerede nasıl gidilmesi gerektiğini iyi bilirsiniz. Ayrıca Facebook'ta sebil gibi dolanan "Makas. Sürat. Nasıl sürüyor manyak yaw" başlıklı videoların sonuçlarında da genellikle, toplumumuzun "çakal" kesimi bir yerlere



giydiriyor ve videolar o şekilde bitiyor. Aklinız başınızdaysa böyle şeyler yapmazsınız işte; diyeceğim odur.

Konuyu da şuraya bağlayacaktım aslında; hız dışında değil, gelin ekranların başında yaşayın. Hem rüya gibi araçları kullanma şansınız oluyor, hem de EA'nın yoğun çabaları sayesinde bu olayı gerçeğe en yakın şekilde yaşayabiliyorsunuz. Hele bir de direksiyon aparatınız varsa... İşte o zaman dejmeyin keyfinize. Peşinen söyleyorum, NFS: Shift öyle klavyeyle, gamepad'le falan oynanacak oyun değil. Şöyle iyisinden bir direksiyon bulun bir yerlerden (Yarış oyunlarıyla alakanız yoğunsa, hemen satın alın, durmayın.) ve ancak ondan sonra oynayın. Bu konuda iddialıyma ama böyle bir olağınız yoksa da oyun çok eğlenceli, hemen kapatmayın sayfayı. Tamam 50'nin üzerine de çıkabilirsiniz... Kapatma!

Bir o kadar yakın, bir o kadar uzak

Önce "gerçeklik"ten bahsedelim. Bilim adamlarına göre gerçek... Ya da bana göre gerçek, eğlencedir. Eğer o oyunda



Alternatif

Project Gotham Racing 4 (-)
Race Driver GRID (9,0)
Colin McRae: DiRT 2 (9,0)

eğlениyorsam, o oyun "gerçek" bir oyundur. Yoksa fis! NFS: Shift, eğlendirmeyi bilen bir oyun. Gran Turismo eglendirmeye çalışırken insanı hayattan soğutan bir oyun olabiliyor mesela. Aynı şekilde GRID, üçüncü turun sonunda bir duvara çarptığınızda hayallerinizin ve monitörünüzün yok olmasını sebep olabilen bir yapıp. Burnout... Süper oyun fakat fazlasıyla Arcade; iki dakika pistte dolanıp azıcık gerçeklik görmek isteyene hiçbir şekilde hitap etmiyor. (Bir de DiRT 2 var ki o da arada sırada insanı cileden çıkarıyor simülasyon oranının yüksek olması nedeniyle. - Elif) NFS: Shift ise simülasyon ile arcade havasını birleştirerek ortaya "hybrid" bir oluşum çıkışmasını sağlamış. (Türkçe konuştum demin inanmazsınız.) Gran Turismo fanatığı de bu oyunu oynar, Midnight Club'da nitro basmayı alışkanlık haline getirmiş olanlar da.

Gökteki yıldızlar

Başladığım saniyede sizi kariyer modunun içine atıyor oyun. "İlk önce bir pistte turlayayım, değişik yarış tipleri-

ne bir bakım, iki dakika oyalanayım" diye kendi seçimlerini- zi yapamıyorsunuz. Bu tip seçenekler ancak kariyerinizde bir süre ilerledikten sonra belirgin hale geliyor.

Sizi oyuna alıştırmak için geçici bir süre altıniza bir araç ve rildikten sonra birkaç yarış katılıyor ve sonunda kazandığınız parayla ilk araba seçiminizi yapıyorsunuz. Ben BMW Coupe ile oyuna başladım ve gayet memnun kaldım. İkinci seviye araçlara geçiş yaptığında ise bu seçimimi Chevrolet'ye gettim. Sonra o Chevrolet'yi bir de modifiye ettim ki...

Kariyer modunda amacımız yarışlarda başarılı olmak ve bunu yaptığımız süre boyunca da yıldız toplamak. Yıldızlar çok önemli zira yeni seviye yarışlara ancak bu yıldızlarla katılabiliriz. Yarışlar size "Bu yarış için şu kadar yıldız gereklidir" şeklinde uyarılar yapıyor ve ancak belirtilen yıldız sayısına ulaştıktan sonra o yarışlara katılabiliriz. Yıldız kazanmanın yolları arasında ise yarışı ilk ölçüte bitirmek, aracı düzgün kullanıp abuk subuk hareketler yapmadan yarışa yel mak ve ilgili yarışın özel kurallarını yerine getirmek

İKİNCİ GÖRÜŞ

Herkes sokak yarışlarının sona erme- sinden şikayetçi. Ancak piste çıkan Need for Speed: Shift, en az serinin zirveye çıkan oyunları kadar başarılı. Özellikle hız kazandığımızda oluşan blur efekti ve kokpit kamerasının oyuna kattığı gerçeklik gerçekten takdiri hak ediyor.



Şefik

EFSANE ARAÇLAR

Hangisini seçeriniz? Durun! Ben sizin yerinize karar vereyim.



Maserati MC12 GT1

İşte "Bir Maseratı'ım olsun, bir kolumn eksik olsun!" diyeceğiniz türden bir araç. 630 beygir gücünde bir yarış canavarı. Gaza bastığınız saniye araçtan öyle bir ses çıkıyor ki... Diyorsunuz, "Herhalde yarış bitti ve cenneteyim". Kullanımı rahat, kalkışı da gayet iyi. Azami hızı dünyadan en iyisi olmasa da zaten yapabildiği hızla asfaltı ortadan ikiye ayırabiliyor.



Bugatti Veyron 16.4

İşte dünyanın en hızlı aracı. Geçen gün bunun fiyatına baktık, 1.7 milyon Dolar miydi, neydi... O noktada anladık ki lotodan 50 milyon TL çıkmadığı sürece bu araba bayı alma olasılığımız yok. Gaza bastığınız sürece hızlanan ve sonunda ışık hızına ulaşan Bugatti, her ne kadar yere yapışık gitse de o hızda biraz dağınık ve yolda duramıyor. Yani kullanması biraz meşakkatli. Oyunda uzman seviyesine gelmeden kullanmanızı tavsiye etmiyoruz.



Lamborghini Reventon

Buradaki diğer araçlardan biraz daha sönükkalın bir araç. Reventon. (Az önce bir Lamborghini'ye sönükkedim!) Fakat buna rağmen yol tutusu gayet iyi olduğu için yüksek seviye ödül araçlarıyla bile kapışabiliyor. Kişisel favorilerimden kendisi; saygı gösterin lütfen.



Porsche 911 GT3 RSR

Beygir gücü biraz az olduğu için hızlanmakta ve Bugatti gibi araçlarla kapışmakta biraz sorun yaşayan Porsche, virajlarda tüm bu araçları solda sıfır bırakıyor zira aracın tekerleri gerçek anlamda yere basıyor. Eğer rakiplerinize çok usta oyuncular değilse veya yapay zekayı en üst zorluk seviyesine getirmediyorsanız, virajlarda abartılı şekilde yavaşlayan rakiplerinize tozu bu araçla yutturabilirsiniz.





► gibi kalemler bulunuyor. Podium Finish derecenizi yarışı kaçınıcı sırada bitirdiğiniz belirliyor, Points Threshold sekmesinde yarış sırasında hareketleriniz etki ediyor ve özel istek kısmında da yarışın özel kuralını tamamlayıp tamamladığınız belirleyici oluyor.

Points Threshold bazı yarışlarda çok kolay tamamlanabilirken bazı yarışlarda çok zor tamamlanıyor. Bu puanları kazanmak için "Precision" ve "Aggression" şeklinde ikiye bölünmüş kısımların hareketlerini yapmanız gerekiyor. Bir virajı çok düzgün almak, bir aracı ona hiç dokunmadan sollamak, "Driving Line" adındaki "en doğru yol güzergahı" çizgisini takip etmek gibi başlıklar Precision bölümünün öğeleriken, bir aracı tamponundan ittipir yoldan çıkışmasını sağlamak, rakip aracın peşine takılıp "drafting" yapmak veya diğer araçlara sürtünmek, Aggression'ın başlıkları ni oluşturuyor.

Precision maddelerini yerine getirmek, araçları ustaca

kullanmayı gerektiriyor ve o yüzden de bu bölümün isteklerini yapmak biraz daha zor. Aggression başlıklarını tamamlamak daha kolay fakat bu da sürekli diğer yarışçılarla burun buruna gitmenizi gerektiriyor ve bu

Peşinen söylüyorum, NFS: Shift öyle klavyeyle, gamepad'le falan oynanacak oyun değil

nedenle yarışı birinci bitirme olasılığınız riske giriyor.

Precision ve Aggression puanları, Points Threshold'u tamamlamanın yanında size "Driving Profile" puanı olarak da geri dönüyor. Bir nevi seviye atlama sistemi olarak düşünebileceğiniz bu olay, kazandığınız puanlarla 50 seviyelik bir maratonda yer almanız demek. Her seviye atladığınızda da para ödülleriyle birlikte aracınıza takabileceğiniz, aracınızı süsleyebileceğiniz





Aracınızı böyle boyayıp söyle bir salınsanız şehrin sokaklarında. Bakın bakalım polisler ne diyecek...

Yol tutuşu

Richard Burns Rally'nin yapımcılarından Eero Pütläinen'in yönetiminde hazırlanan yeni teker fizik modellemesi, oyuncunun tümünde etkili. Bu sayede ProStreet'ten sonra oyuna resmen can gelmiş. Araçlar sağa sola fırlamıyor, tiplerine göre yol tutuşları değişiyor ve tüm bunlar hem eğlenceli, hem de gerçeğe yakın bir şekilde gerçekleşiyor.

aksesuarlar geliyor. Bundan dolayı da puan toplamak bir gereksinim haline gelebiliyor.

Daveti al, paraları kap

"Tier 1, Tier 2..." şeklinde ilerleyen yarışlar Tier 4'da son buluyor... Sanıyorsunuz ama olayın sonunda NFS World Tour var. Asıl heyecan da burada yatıyor asına bakarsanız. "En kallavi yarışçularla karşılaşabileceğiniz NFS World Tour, oyuncunun en önemli bölümünü oluşturuyor" diyebiliriz.

Tier yarışlarının yanında, zaman zaman davet edileceğiniz özel yarışlar ve "Manufacturer Race" adında, sadece belirli bir marka ve modelin katılabildiği yarışlar da oyunda yer alıyor. Özel yarışlarda da aynı Tier yarışları gibi yıldız kazanabiliyorsunuz ve bu yarışlara özel olarak rakiplerinize kafa kafaya yarışma imkanınız da bulunuyor.

Fark ettiyseñiz bu oyunda herhangi bir konu falan yok. Dümdeñ yarışıyoruz, para toplayıyoruz, yeni araçlar alıp bunları modifiye ederek daha zor yarışlara katılıyor ve nihayetinde NFS World Tour'a ulaşıyoruz. Burnout'taki gibi araçları çığınca yoldan çıkarmak veya Midnight Club'daki gibi nitroyla bir anda 450 km hız ulaşmak isteyenler burada aradığını bulamayacak. Gran Turismo'nun gerçekçiliğinin de olmadığını söylediğime göre, artık tam anlamıyla bu oyunda neler döndüğünü (Ne donebilir?) anlamış oldunuz.

Hah; dağıldı gitti şası!

Gidiyorsunuz 350 km ile bastınız frenе ama araba durmadı. Ne olacak? Kaza. Peki ya kazanın sonucu? Altın-

da 200.000 Dolar değerinde bir araba var, yazık değil mi? Yazık olduğunu anlamak için de servise gitmenize gerek yok çünkü araç, gözlerinizin önünde dağılıyor. Bir Burnout detayı yok ama hasarı net olarak görebiliyorsunuz. Hatta yarış konusunda ciddi bir insansınız, kazaları aracın performansına da yansıtıyorısınız. Böylece biraz önce yaptığı kazanın sonucunda aracınız ilerlemeyi kesiyor ve yarışı sonunu olarak bitiriyorsunuz. (Neyse ki "Restart" seçeneği hiçbir şey kaybetmenize neden olmuyor; bir yarışı dilediğiniz kadar tekrar edebiliyorsunuz.)

Araçların hasar modellemeleri devrim yaratacak seviyede değil ama hasarı gayet iyi yansıtıyor. Hasarsız araçlar ise zaten mükemmel gözüküyor. Ben her ne kadar tampon görüntüsünden oyunu görmüş olsam da rakip araçları gördüğümde detайлara ne kadar özen gösterildiğini anlamış bulunuyorum. Tabii ki burada da yine bir Gran Turismo heyecanı aramamak gereklidir.

Yaziya son noktayı koyup oyuncunun başına dönmeden önce size şunu söylemek istiyorum: Need for Speed bu defa turnayı gözünden durmuş. Hem de herkesin beğeneyeceği türden bir oyun olarak... Yarış oyunlarıyla en ufak bir ilginiz varsa, NFS: Shift size paranızın hakkını sonuna kadar verecektir. Unutmayın, unutturmayın!

■ Tuna Şentuna

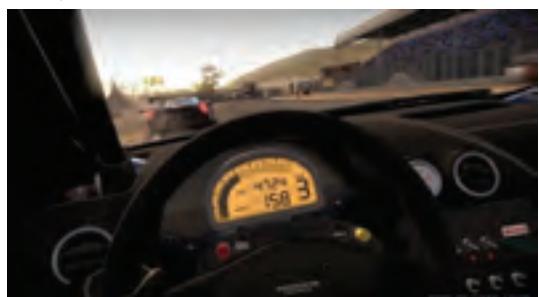
Need For Speed: Shift

- + Arcade ile simülasyon çok iyi harmanlanması, lisanslı bir sürü aracın bulunması
- Yarış tiplerindeki çeşitliliğin az olması, online modollarının dışında tekrar oynanabilir olmaması

9,0



▀ Ben de taktıracağım bu tamponlardan. "Dikkat isırır" yazdıracağım bir yere de.





Yapım Beautiful Game Studios
Dağıtım Eidos Interactive
Tür Spor
Platform PC
Web www.championshipmanager.co.uk
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat

Kazanmak!

Oyundaki parola bu! Fakat farklı yetenekteki futbolcu ve taktik anlayışlarına sahip o kadar çok takım var ki doğal olarak gün geliyor, yeniliyor ve hatta fark iyiyorsunuz. Ama bu sizi üzmesin, önümüzdeki sezon daha iyi oyuncular alarak takımı bir adım ileriye götürebilirsiniz.

Championship Manager 2010

Hadi Arda, koş Arda, hadi aslanım, çek şutunu!



Cok pis futbol fanatığı olduğum zamanları hatırlarım. Prekazi'nin fotoğrafını duvara asmıştım, Galatasaray'ın Manchester United ile berabere kaldığı maçtan sonra ise İzmir sokaklarına çıkıp içinde insan bulunan otobüsleri onlara kişiyle sağa - sola sallamıştık. (Nasıl bir sevin gösterisiyse...) Amiga'da o zamanlar The Manager vardı çok sevdigim; PC'de ise CM serisini bir hayli oynadım ama dürüst olmak gerekirse hiç kanım ısinamamıştı. Şimdi mi? Fikrim kesinlikle değişti...

Sabit fikirli, hatta kalın kafalı diyeceğiniz cins insan grubuna giren ben, CM 2010 sayesinde CM serisine olan önyargımı yendim. Bunun en önemli nedenlerinden biriyse oyunun Türkçe dil desteğine sahip olması. Yerinde ve kolaylıkla anlaşılır kelimeler kullanılarak oyunun arayüzü çok güzel çevrilmiş dilimize. Aynen Crysis'te yaşadığım o yakınlık hissini CM'de de yakaladım ve bir kez daha anladım ki kendi dilimde oynadığım oyunları daha sürükleşici buluyorum.

Arayüz çok detaylı ama bu demek değil ki bir o kadar karışık. Ekranın hemen solunda A Takım'dan Genç Takım'a kadar iyiçe detaya inen bir sütn göreceksiniz; fakat tek bir sütn olduğu için aslında o kadar da korkutucu değil. Zamanla başlıkların altındaki alt başlıklara da alışacaksınız. Zaten çoğu noktada yardımcılarınız, attıkları mailler ile size yardımcı oluyorlar.

Oyna kendi menajerimizi yaratıp takımımızı seçerek başlıyoruz. Bundan sonraki ilk adım, ilk 11'i belirleyeceğiniz

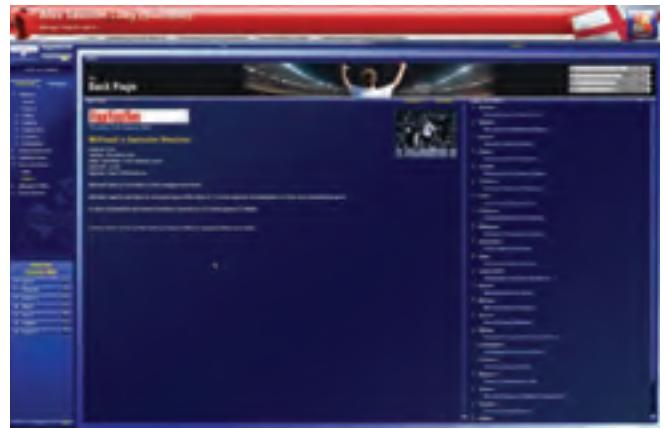
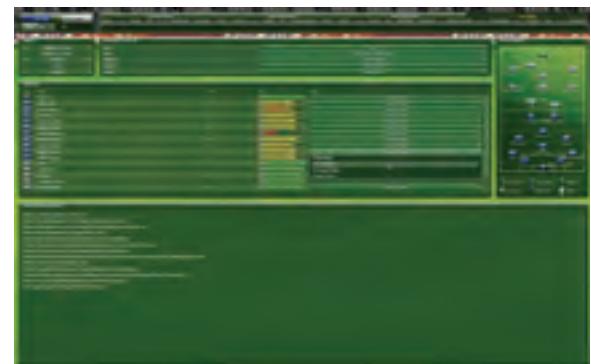
bölümü geçmek. Ne kadar ünlü oyuncularınız olursa olsun, her şey sizin elinizde; yani bir takımın bilinen ilk 11'i dahi kurulu değil. O yüzden oyuncuların fizik, kondisyon ve zeka gibi birçok özelliğine bakarak onları doğru noktalara yerleştirmek zorundasınız. Örneğin; bazı oyuncular rahatlıkla hem sağ, hem de sol kanatta oynayabilen bazıları ise sadece orta sahanın ortasında oynayabilir. Solda oynayan adamı sağa alırsanız ciddi şekilde beceriksizliğini görebiliyorsunuz. Ayrıca her oyuncunun bir kondisyon çizgisini olduğunu da görebiliyorsunuz. 90 ve üzeri tercihiniz olmalı, bu şekilde daha çok koşup maça daha uzun süre yorulmadan kalabiliyorlar. Rakip takım ile aranzdaki farkı, uyguladığınız taktik kadar oyuncuların dayanıklılığı da etkiliyor.

Fikstür çok yoğun değilse her maçta çıkmadan evvel belli bir süre boşluğunuz oluyor. Bu zaman aralığını doğal olarak idman yaparak geçirmek en mantıklı; çünkü futbolcuların özelliklerini -aynen WoW'da seviye atalar gibi- antrenman yaptıkça gelişebiliyor. Idmanların önemli olduğu kadar yorucu olduğunu da unutmamak lazım; bu yüzden her gün ağır idmana çıkan oyuncuların yorgunlukları artıyor ve sarı bir dayanıklılık çubuğu ile maça çıkarırlar. Demem o ki işkence ile idman arasındaki çizgiyi doğru çizerek idmanlarınızı düzenleyin; aksi takdirde yararından çok zararı görebiliyorsunuz.

Oyundaki en büyük yeniliklerden biriyse bu noktada karşınıza çıkıyor. Oyunun tamamen yenilenen üç boyutlu maç motoru sayesinde antrenman ve maçları izleyebiliyor, oyuncuların hamlelerini net bir şekilde gözlemliyoruz. Antrenman ve maçlarda



İnanın göründüğü kadar karışık değil; oyuncuyu seçin, ileri mi koşsun ya da başka bir arkadaşını pas ile mi beslesin, ona karar verin.



Alternatif

FIFA 09 (8,3)
Football Manager 2009 (-)
Pro Evolution Soccer 2009 (9,7)

oyuncuların hamlelerini ve verdığınız taktiği uygulayıp uygulamadıklarını takip ederek gelecek için kararlar verebilmeniz de olası. Ayrıca üç boyutlu maç motorunun zengin pozisyon içeriği de heyecanı dairin kılıyor. İdmancı izlerken ayarlardan kafalarının üzerinde isimlerinin görünmesini etkili hale getirin, böylece kim ne yapıyor, iyice görün. Her idman sonunda çıkan verileri inceleyerek de hangi oyuncunun ne kadar verimli olduğunu görebilir ve onu ya takıma alır ya da kulübede bekletebilirsiniz.

Eğer tanımadığınız bir takım ile oyuna başladysanız hazırlık maçları önem kazanıyor. Çünkü oyunun ilk başlarında takım çalışmasına önem verirken, sonradan maçları izledikçe hangi oyuncunun ne eksiklikleri var, bunları görebiliyor ve oyuncuları yavaş yavaş da olsa tanıtmaya başlıyorsunuz. Böylece o isimleri bir kenara çekerek uzaktan şut, hızlı koşu ve orta yapma gibi çalışmalarla sokup yeteneklerini artıtabilirsiniz.

Nihayet fikstüre baktık ve maç günü geldi çattı. Maça başlamadan evvel bütün takıma ya da sadece defans, orta saha veya forvet oyuncularına konuşma yapabiliyorsunuz. Burada yaptığınız konuşmalar oyuncuların maça olan konsantrasyonunu etkiliyor. Örneğin; Avrupa Kupası birinci eleme turunda Basel'i deplasmanda 4 - 1 yendim. Konuşma şeklim "kesinlikle kazanılmalı," tonum ise "tutkul" idi. Fakat ikinci maça skora güvenerek ve ev sahibi olmanın verdiği avantajı da göz önünde bulundurarak tamamen kaleme çekildim, "normal maç" ve "sakin" seçeneklerini seçtiğimde maç da ona göre 1 - 1 bitti ve çok az pozisyon yakaladık ama Basel çok saldırgan oynadı. Bunu nereden anlıyoruz?

Şöyle... İsterseniz maçın tümünü izleyebilir, sadece gol

pozisyonlarını görebilir ya da -benim yaptığım gibi- çok önemli anları görmeye ayarlayabilirsiniz. Topun ortada dolandığı anlarda iki takımında oyuncu tablosu, dizilime göre ekrana geliyor ve oyuncu numaralarının altında yorgunluk yüzlerini görüyorsunuz. Onun altındaki boşlukta ise yardımcı menajerimiz, tuttuğu önemli notları sürekli olarak bize iletiyor. Örneğin; "Arda sahanın her yerinde ciddi tekmeler alıyor" diyor. Eğer ayarlara girip Arda'ya "ayakta kal" yerine "tekmelerden kaçın" komutunu vermezseniz, Arda maç sonunda dayak yemiş gibi oluyor. Buna rağmen Basel maçının üçüncü çeyreğinde Arda iğne ile oyuna devam edebildi ve ben de onu oyundan aldım; çünkü sakatlanan Kewell'dan akıllanmıştım. (Fizyoterapisti bir haftalık idman yasağı koydu kendisine.)

CM Season Live sayesinde ise seçtiğiniz ligin güncel bilgileri oyuna ekleniyor

Maçlar bittikten sonra fazlasıyla detaylı olan medya haberlerini izleyebilirsiniz. CM Season Live sayesinde ise seçtiğiniz ligin güncel bilgileri oyuna ekleniyor. Örneğin; altı ay boyunca yayınlanacak olan güncelleme dosyalarından Eylül yamasını seçerseniz, bu tarihten itibaren hangi takımın kimi transfer ettiği ve hangi oyuncunun ciddi sakatlık geçirdiği gibi haberler gerçek dünyadan çekilip oyuna yediriliyor. Dolayısıyla artık liginiz, sizin sanal "bölgeniz" olmaktan çıkip gerçek liglerin bir yansımmasına dönüشور.

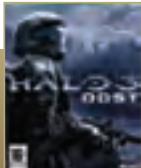
Size şu kadarını söyleyeyim ki bu oyunu sabit diskimden silmem. Az da olsa her akşam mutlaka oyuna girip birkaç maç yapıyor ve takım ile ilgilениyorum. Çünkü bu oyunu futbol menajerliği olarak görmektense strateji oyunu olarak görüyorum. Türkçe dil desteği de harika bir avantaj ve mutlaka oynamazınız öneriyorum. ■ Nurettin Tan

Championship Manager 2010

- + Ayrintıların çok ama bir o kadar sade olması, Türkçe dil desteği, CM Season Live, yepyeni üç boyutlu maç motoru
- Futbolcuların zaman zaman saçmalaması ve bunun da sonucu direkt olarak etki etmesi

8,0

Bu tip silahlar bulduğunuzda sakın bırakmayın, cepheye buldukça yeniden kullanın.



Yapım **Bungie**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **FPS**
Platform **Xbox 360**
Web www.bungie.net



Çeşit çeşit Covenant askeri, ağır silahlarıyla sizi kısa sürede yere indirebiliyor.

Halo 3: ODST

İstila altındaki bir şehrin farklı yüzleri

Geçmişteki yazılarımı okuduysanız, beni aynen şu cümleleri kullanırken görmüşsunuzdur: "Konsolda FPS mı? Aman uzak dursun!", "FPS olacaksa mouse lazım hocam!", "PC aldım sırıf FPS oynayam diye..."

Bu durum artık değişti. Savaşmaktan yoruldum. "Konsolda FPS olmaz!" demekten, FPS gördüğüm yerde kaçacak yer bulmaktan bıktım, usandım. Artık kendimle ve konsol FPS'leriyle daha barışık bir insanım. Call of Duty mi? Ver. Rainbow Six mi incelenecək? Sorun değil. Halo mu? Çocuk oyuncağı!

Sadece PSP ile savaşım devam ediyor ama orada da zaten bir elin parmaklarını geçmeyecek kadar FPS bulunuyor. (Hiçbir güç kafamı sağa - sola tuşlara basarak çevirtiremez!) Dolayısıyla Halo 3: ODST konusunda, kontrollerle ilgili benden tek bir kelime duymayacaksınız. Xbox 360'ın en ünlü serisi olmuş Halo; herhalde birilerinin problemi olsayıdı kontrollerle, olay bu kadar efsaneleş-

mezdi.

Peki Halo 3: ODST yeni multiplayer kralı olabilir mi? Sanmıyorum. Ya ODST'nin ne anlama geldiği konusu, onu merak ediyor musunuz? Ettinizden emin olduğum için cevabı bir sonraki, bu paragraftan çok daha bilge olan diğer paragrafa bırakıyorum.

Yepyeniydi, istila edildi...

"New Mombasa" adındaki bir şehrde yapılan Covenant saldırısını konu alıyor ODST. "Orbital Drop Shock Trooper" adındaki askerlerin hikayesi anlatılıyor ve bunlardan bir tanesi de biziz. Aslına bakarsanız sadece bir tanesi değil, birkaç tanesi konusunda söz hakkına sahip oluyoruz.

"Rookie" adındaki asker indiğimiz New Bombasa'da birkaç düşmanla karşılaşınca sonra, grubun diğer elemanlarını bulmamız isteniyor. Onlardan geriye kalan ipuçlarına ulaştığımız saniye-



FIREFIGHT!



Bazı oyunları satın almak için sebep gerekmez, isimleri bile yeter ve aslında Halo 3: ODST için de durum biraz böyle. Halo öyle bir kıvama geldi ki oyuncular akası olmayanlar bile "Abi, Halo diye bir şey varmış?" diye sorar oldular.

Bazı insanlar ise halen bu oyunu neden almaları gerekiyor konusunda şüphe içerisindeyler ve onlara yardımcı olmak da benim görevim. ODST'yi özel yapan en önemli özelliklerden bir tanesi, "Firefight" adındaki "anlaşmalı" oyun modu. Daha önce Gears of War 2'nin "Horde" modunda da gördüğümüz bu oyun tipinde, Covenant üstümüze akın akın geliyor ve biz de iki ila dört kişi arasında değişen grubumuzla yaratıklara karşı koymaya çalışıyoruz. ODST'nin campaign bölümünde yer alan 10 bölümde savastığımız Firefight, arkadaşlarımıza sürekli iletişim halinde olmamızı gerektiriyor zira grup ortak bir sağlık puanı, ortak bir cephe ve ortak sağlık paketlerini kullanıyor; haliyle birisi çok kötü oynuyorsa o tüm grubun felaketi olabiliyor. Covenant'ı geri püskürtüçü kurukafalar alınıyor ve bu kurukafalar zorluk seviyesini yükselterek bizi sınır ediyor. Bir kez yenildikten sonra kesinlikle oyuna doyamadığınızı ve artarda bu modu oynamak isteyeceğinizi de belirtmeliyim.

de, bulduğumuz kişinin New Bombasa'ya indikten sonra neler yaşadığını, o kişinin kontrolünü ele alarak görebiliyoruz.

Master Chief burada yok, onu anlamışınızdır. Onun yerine grup lideri Buck var. Buck'ın kontrolüne geçerek aradığınız iletişim uzmanı Veronica Dare var. (Bu ikisi arasında bir şeyler de dönüyor değil.) New Bombasa'nın parklarında ve



bahçelerinde dolanan Dutch, çatılarda tetikçilik yapan Romeo ve bindiği tankıyla şehrin altını üstüne getiren Mickey de yok değil. Rookie'nin bayın kaldığı altı saatlik zaman zarfında bu askerler neler yapmış, hepsini tek tek öğreniyoruz.

Heroic

Dediğim gibi, bu askerlerin hiçbirisi Master Chief değil. Bundan ötürü hiçbiri Master Chief kadar güçlü de değil. Tek bir silah taşıyabiliyorlar, ekipman taşıyamıyorlar, kalkanları kısa sürede dağılıyor... New Bombasa'nın her tarafı Covenant askerleriyle dolu olduğu için de bayağı dikkatli hareket etmeniz gerekiyor.

Diğer Halo oyunlarına göre daha taktiksel davranışabilmenizi sağlayan bölüm tasarımları sayesinde düşmanlarınızı bir derecede kadar şaşırtma olanağınız var ama o kadar da abartılı değil. Önceki Halo oyunları gibi burada da düşmanlarınız sizi ►

■ Sokak lambasını kaptığı gibi gelen bir Covenant askeri... Yine de gayet tehlikeli gözüküyor.

Gece - Gündüz

Halo oyunlarından farklı olarak bu defa büyükçe bir şehir içerisinde savaşlığımız için detaylar daha çok dikkat çekiyor. Hele ki günlük güneşlik bölümler ile gece bölümleri arasındaki fark bayağı dikkat çekici. Gece bölümlerinde düşmanlarınız daha korkutucu ve sinir bozucuken, bunu desteklemek adına müzik de değişiyor ve ortam iyiye korkutucu bir hale getiriyor.

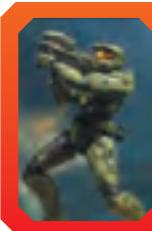
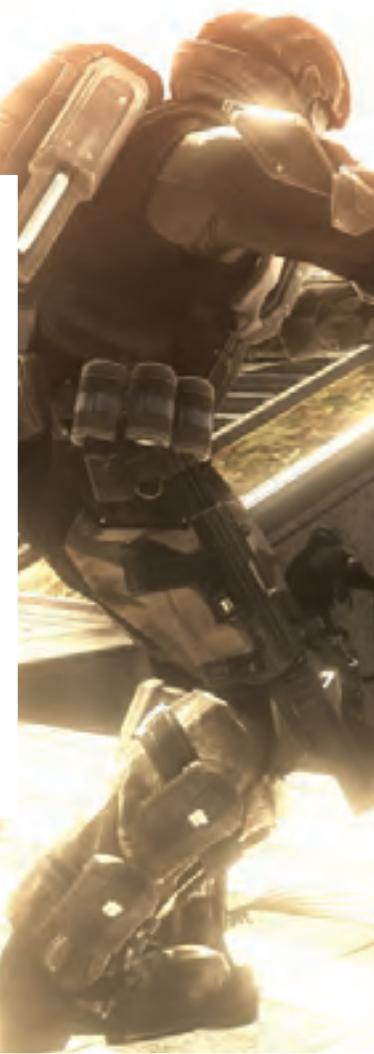
► metrelerce öteden görüyor ve nerede olduğunuzu unutmadan üstünüzü geliyor. Açıkçası, piyasadaki diğer FPS'lerle karşılaşıldığında bu durum beni rahatsız etti. Tamam, Halo bir Call of Duty değil, abartmanın bir alemi yok; ancak yine de oyunun bu Serious Sam havası sıkımağa başladı insanı. Zırhları sayesinde silahlarınıza karşı dayanıklılık kazanan ve elliindeki dev plazma silahlarıyla kısa sürede sizi öldürebilen Covenant askerlerine tuzak kuramayacaksam, bu iş benim canımı sıkı ki sıkmadı değil.

Fakat söylediğim gibi, özellikle binaların içine girip farklı yollardan düşmanlarıma ulaşabildiğimiz için bu problemin biraz önüne geçebiliyoruz. Etrafta fazla cephane olmaması ve dandık Covenant silahlaryla sık sık başa kalmamız, durumu zorlaştırsa da bu durum oyununun fazla kolay olmasını da engellemiş. Fantastik bir deneme olsun diye oyuna Heroic zorluk derecesinde başlamam ise gerçekten komik sahnelerin oluşmasına neden oldu ve en fazla birkaç dakika ayakta kalabildim.

VISR

Renk paletinden ötürü düşmanlarınızı, silahları ve bilgi noktalarını şehrin dokusundan ayırt edemeyeceğiniz düşünülmüş olacak ki her karaktere bir VISR görüşü eklenmiş. Bu görüş modu aslında bir nevi gece görüşü gibi çalışıyor ve düşmanları kırmızı renkte görmenizi, böylece metrelerce ötede neler olduğunu kolayca anıltanızı sağlıyor. VISR modu karanlık bölgelerde de yardımınıza koşuyor ve hatta bu mod öylesine büyük bir alışkanlık yapır ki oyuncunun tümünü bir görüş açısından oynadığınızı fark ediyorsunuz.

Oyunda yer alan ilginç özelliklerden bir tanesi de tüm bölümleri bitirdikten sonra izleyebilmeniz. Yani oyun, tüm hareketlerinizi kaydediyor ve film gibi size izletiyor. Grafiksel anlamda ise beni mutsuz eden çok şey oldu; size tek tek hepsini sıralayacağım. Öncelikle Halo 3'ün motorunun geçerli olması artık bir şeylerin eskimiş olduğunu gösterge. Karakterimizin kayar gibi hareket etmesi, tüm düşmanların paytak paytak yürümesi, renklerin fazlasıyla



MASTER CHIEF KAZANIN!

Sorumuzu doğru cevaplayan ilk üç okurumuz Gerekli Şeyler'den Master Chief figürü kazanacak: **Halo serisinde, Master Chief'i seslendiren sanatçının ismi nedir?**

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



Alternatif

Call of Duty 4: Modern Warfare (9,4)
Mass Effect (7,8)
Halo 3 (9,0)

baskın olması ve etkileşime geçilebilecek pek az nesnenin olması, oynanışta eğlenceyi gölgede bırakabiliyor. Her ne kadar Halo'nun amacı hiçbir zaman çok gerçekçi olup insanların bir Call of Duty keyfi yaşatmak olmasa da, bir şeylerin değiştirmenin vakti gelmediği anlamına gelmiyor bana kalırsa.

Sizden bir şey saklayacak değilim. Ben zaten Halo'yu da pek sevmedim, Halo 3: ODST'ten de hoşlandığımı söyleyemeyeceğim. Bana çok basit gelen arcade havası, sıkıcı konusu, gereksiz yere zorlayabilen karşılaşmaları ve kısa oyun süresiyle (Altı saat dedin mi bitiyor.) kısa sürede unutacağım bir oyun olmuş durumda. Halo hayranları oyuna bayılacaktır, Xbox 360'ta FPS arayanlar da belki hoşlanacaktır; fakat benim kafadaki oyuncular bu oyundan beklediklerini bulamayacaklar. Ona göre... ■ **Tuna Şentuna**

Halo 3: ODST

- + Farklı kişilerin gözünden New Bombasa'nın işgalini, şehir temasıyla strateji belirlenebilmesi, Firefight modu
- Eskimeye yüz tutmuş oynanış, sıkıcı atmosfer, gereksiz zorluk seviyesi

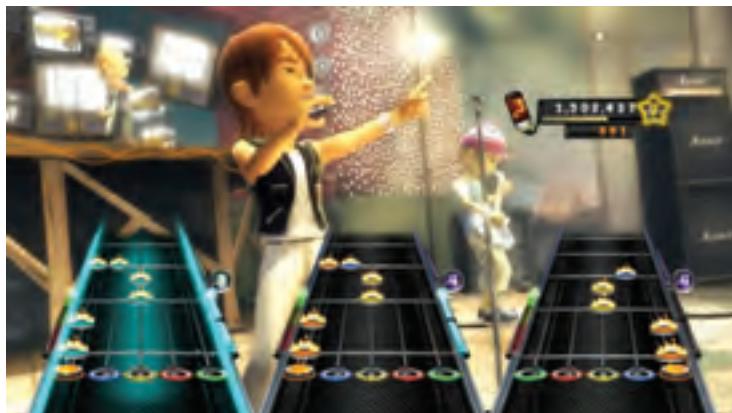
7,6



Oyunu Xbox 360'da oynarsanız yarattığınız Xbox Live karakterleriniz ile sahneye çıkabiliyorsunuz.



Yapım Neversoft Interactive
Dağıtım Activision
Tür Müzik
Platform PS2, PS3, Xbox 360, Wii
Web gh5.guitarhero.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



Konuk Sanatçılar

Guitar Hero 5'e rahmetli Kurt Cobain, meşhur "depresyon hirkası" ile katılırken onu Garbage'ın seksli solisti Shirley Manson, country müziğin kralı Jonny Cash, aynı soloları atmaktan bilmeyen Santana ve kadife sesli Matt Bellamy yalnız bırakmıyor.

Guitar Hero 5

Ne zaman 5 oldun sen evladım?



İlk önce sade dondurma satılır; sonra çilek soslu, sade dondurma; sonra cam kasede, çilek soslu, sade dondurma; sonra cam kasede, çilek soslu, çikolata parçalı, sade dondurma... İlk başta cam kasede, çilek soslu, çikolata parçalı dondurma satılamaz mı? Satılır tabii ki ama kim, tüm büyük hamlelerini bir çırpıda müşteriye sunmak ister ki... Bu yüzden hayatımız sürekli belirli ürünlerin, belirli oyunların yeni versiyonlarını beklemekle geçiyor. Üstelik beklediğimiz çoğu üründe bizi delicesine sevindiren veya şarttan bir yenilikle de karşılaşmıyoruz.

Beklemedim de geldin

Guitar Hero 5 de yeni versiyonlarıyla bizi pek heyecanlandıramayan bir serinin üyesi. Şarkı listesi haricinde insana çıkış tarihini iple çektiren bir oyun değil zira Guitar Hero World Tour oynayıp "Şunu da söyle yapsal ne güzel olur" diye eleştirilen birkaç özelliğin elden geçirilmesi dışında büyük bir yenilik bulunmuyor oyunda. Bu yenilenmelerden en önemlisi eklenen Party modu. Bu mod sayesinde "Abi, ben gitarı alacağım, yine bana bas kaldır!" gibi muhabbetler tarihe gömülmüş durumda. Çünkü bu modda herkes istediği enstrümanı alabiliyor.

Bir başka yenilenme de menüler arası geçişlerde gözü çarpıyor. Oynayanlar bilir; Guitar Hero World Tour'da ana menüye dönmek ve grup üyeleri arasında değişiklik yapmak

İçin "yükleme ekranı sabır testi"ne tabi tutuluyorduk. Şimdi ise istediğimiz herhangi bir değişikliği, menüler arasında dolaşmadan veya ana menüye dönmeden yapabiliyoruz.

Momentum yakalamak

Saat markası görünümündeki Momentum modundan da bahsedeyim sizlere. Bu modda birden fazla arkadaşınızla kipaşabiliyorsunuz. Kapışmaya medium zorluk seviyesinde başlıyorsunuz ama üst üste hata yapınca ya da uzun bir süre hatasız çalınca zorluk seviyesi otomatik olarak düşüyor veya yükseliyor. (Bu modu görünce Şefik ve Emre beni yenebileceklerini düşündüler. Yazık oldu; harcadım ikisini de.)

Momentum'un dışında yeni olarak bir de Do or Die modu var arkadaşlarınızla beraber oynayabileceğiniz ama eğer gerçekten iyi değilseniz bu oyunda, Do or Die'da %90 ihtiyalle ölürsünüz. Çünkü sadece üç nota hata yapma hakkınız var. %100 çekmeye alışkin olan takıtlı arkadaşlara duyurulur!



Alternatif

Rock Band 2 (9,0)
 Guitar Hero World Tour (9,5)
 Guitar Hero Greatest Hits (8,2)

Grafikler, -sizin de fark edeceğiniz gibi- World Tour'a göre geliştirilmiş. Çok mu geliştirilmiştir? Hayır...



İKİNCİ GÖRÜŞ

Oyunda gözüme çarpan iki saçma şey var: Birincisi şarkılardan genelinin slow olması. İkincisi ise party modunda beş tane baterinin aynı anda çalınabilmesi.



Emre

de ruhunuzla çalmayı isteyeceğiniz şarkıları bulmak imkansız gibi. "Olsun, sen yine de genel olarak değerlendir" derseniz, liste Guitar Hero World Tour'a ve Rock Band 2'ye göre daha iyi; bu kesin. Zira şarkıların çoğunu melodik yapısı, oyuna uygun derecede zengin. Çok az şarkida aynı notayı tekrar tekrar çalmak zorunda kalıyoruz. Ben sadece olaya duygusal yaklaşıyorum...

Gel bi' şarkıyı atalım

İşte böyle sevgili okurlar; millet işini biliyor. Birkaç minik değişiklik, yeni bir liste ve hoopoo! Guitar Hero 5. EA, efendi gibi The Sims ismiyle...

Neversoft, oyunu oynayan herkesin mutlu olabilmesi için akınıza gelebilecek her türde şarkıya yer vermiş. Ancak bu tutum nedeniyle kimsenin mutlu olabilmesi mümkün değil gibi...

Herkes mutlu olabilir mi?

Şarkı listesi, oyuncunun başında tamıyla açık durumda karşınıza çıkıyor. Bu da aslında bir anlamda kariyer modunu anlamsız kılmak demek. "Cheat yapmadan hepsini açacağım utan!" diye bağırrak ölen nice genç gördüm ben. Şimdi bu gençlerin hedefi ne olacak? Hiç bunu düşündün mü ey Neversoft? Üstelik para kazanmaca da yok bu modda. Sırf konserlere çıkarak gitar mitaracıyorsunuz. İşim olmaz...

Şarkı listesiley devam edelim yine. Şarkı listesi menüsü ile ilgili -bu seri için- ufak bir yenilik mevcut. Buradan şarkının vokale ve enstrümanlara ait zorluk seviyelerini görebiliyorsunuz. Yani "Hadi şunu deneyelim. Aaa bu da amma zormuş yahu" diye hemen ağlamaya başlayan arkadaşların gözüne gözüne sokuluyor seviyeler. Kimse sonradan söylememesin.

Neversoft, oyunu oynayan herkesin mutlu olabilmesi için akınıza gelebilecek her türde şarkıya yer vermiş. Ancak bu tutum nedeniyle kimsenin mutlu olabilmesi mümkün değil gibi... Çünkü o kadar çeşitli olmuş ki müzik türü seçenekleri, bir oyuncunun o liste içerisinde severek çalabileceği en fazla bir ya da iki şarkı olabilir. Tamam, tüm şarkılar gerçekten oyuncunun hakkını verebilen, çalması zevkli ve notaları çok düzgün yerleştirilmiş şarkılar. Fakat bu "tür cümbüsü" içinde gerçekten

le piyasaya çıkan oyunlara "ek paket" ismini veriyor ama bu müzik oyunlarının yapımcıları şımarık; adamlar sadece yeni bir listele ancak "ek paket" etiketini kendilerine yakıştırıyor. Yine de oynuyoruz deli gibi işte; hatta Emre'yle Şefik evlerimize dağıldığımızda her akşam Xbox Live'dan oynuyorlar. Benimse hiç katılım yok aralarına. Çünkü yeni elektro ve bas gitar aldım. (Başı ben çalacağım, ona göre! - Şefik) Ne yapayım ben Guitar Hero'yu... ■ Elif Akça

Guitar Hero 5

- + Yenilenen stüdyo, menüler arasındaki geçişin daha rahat olması, herkesin dilediği enstrümanı seçebildiği yeni Party modu
- Ses kalitesinin Rock Band serisine göre çok düşük olması, kariyer modunun hiç cezbedici olmaması

8,0



Yapım Harmonix
Dağıtım Electronic Arts

Tür Müzik

Platform PS3, Xbox 360, Wii

Web www.thebeatlesrockband.com

Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat

THE BEATLES: ROCK BAND

Gitarlarınız kibarca ağladığında...

Is there anybody going to listen to my story, all about the girl who came to stay?" diye başlıyor serüven. Öylesine bir kızdan bahsediliyor ki onszu yapamayacağınızı hissediyor, onun hayatınızın aşkı olduğuna inanıyorsunuz. Derken Eleanor Rigby karışıyor

Oyunun arşınlamadığım yeri kalmadığında anladım ki işi indirilebilir parçalar ve albümler götürecek

sözlere. Bir düğünün gerçekleştiği kiliseden pilav alıyor ve yalnızlığıyla buluşuyor Eleanor Rigby. Eleanor Rigby, bu kilisede ölüyor ve cenazesine kimse gelmiyor. Sadece gökyüzündeki Lucy, mücevherleriyle birlikte onu izliyor.

Güneşi bekledikleri bahçede, ünlü The Beatles grubunun elemanlarını güneş değil, "Walrus" karşılıyor. Renkler havayı dolduruyor, herkes "Twist" yapıp bağıryor.

The Beatles, insanlara hayatı öğretiyor. Bir dönemi kendi



melodileriyle işgal ediyor ve öylesine etkileyici bir iz bırakıyor ki sanal dünyanın bir parçası olmakta da geri kalmıyor.

Müziğin bilgisayar kodlarıyla buluşmasında mihenk taşı olarak nitelendirilebilecek Harmonix, bu önemli grubun ne kadar büyük olduğunu göstermek istiyor adeta. "Rock Band: The Beatles" demiyor, The Beatles'ı ön kısma koyuyor, kendi mucizesini ise arka planda bırakmayı seçiyor. Ortaya çıkan eser ise müzikten anlayan herkesin gözlerine bir parlıtlı kondurun The Beatles: Rock Band oluyor... (Bu oyunu istiyorum! - Şefik)

Jude vs. Michelle

1960'lı yıllarda ben de ortada yoktum, o yüzden heyecana gerek yok. Size bu satırları, gençliğini bu yıllarda yaşamış birisi olarak yazmıyorum lakin o yılların atmosferini, ruhunu anlayacak kapasitede bir insan olduğumu da düşünmemektedim. İşte bu yüzden de The Beatles: Rock Band'de neyin amaçlandığını, hangi kitlenin hedeflendiğini ve oyunların sadece Call of



Alternatif

Guitar Hero 5 (8,0)
Guitar Hero: Metallica (-)
Rock Band 2 (9,0)

Duty'den ve WoW'dan ibaret olduğunu düşünenlerin bu oyunla neden ilgilenmeyeceğini çok iyi biliyorum.

Aynen Guitar Hero: Metallica mantığında hazırlanmış olan The Beatles: Rock Band, Metallica'nın gaz dolu şarkılının yerini daha sakin ve çoğu zaman daha neşeli şarkılara bırakmış olan bir paket. "Paket" diyorum zira bu oyun, The Beatles hayranlarını mutlu edecek bir ton güzellikle donatılmış. İçerisinde bulunan parçaların çoğu, daha önce The Beatles'la bir şekilde tanışmış olan herkesin tanıdığı şarkılardan oluşuyor. (Yalan söylemedim ama ilginizi by'une çekmem lazımdır.) İçin aslı, parçaların sadece yarısı grubun begunliğini, sevilen ve popüler olmuş parçaları. Buradaki stratejiyi anlamak için de alım olmak gerekmıyor. Oyunda topu 45 tane parça var zaten ve oyunun devamlılığını sağlamak için hit parçaları DLC'lere bırakmak gereklidir ki buradan da ekmek gelsin. (Oyun için indirilebilir)



Sgt. Pepperland'in With the Help of My Friends şarkısına bağlanmış olması çok güzel bir etki yaratmış; hem görsel olarak, hem de müzik anlamında.



Ringo'nun Koltuğunda

Şayet ki Rock Band'de en çok davulcu olmayı seviyorsanız, bu oyuna özel olarak hazırlanan Training modu Beatle Beats de hoşunuza gidecektir. Ringo Starr'ın 80'ler üzerindeki davul ritmini Expert zorluk seviyesinde test edebildiğiniz bu mod, davul yeteneğinizi bir üst seviye taşıyor ama eğer davulda pek başarılı değilseniz, sınırlarınız de yerinden oynayabiliyor.

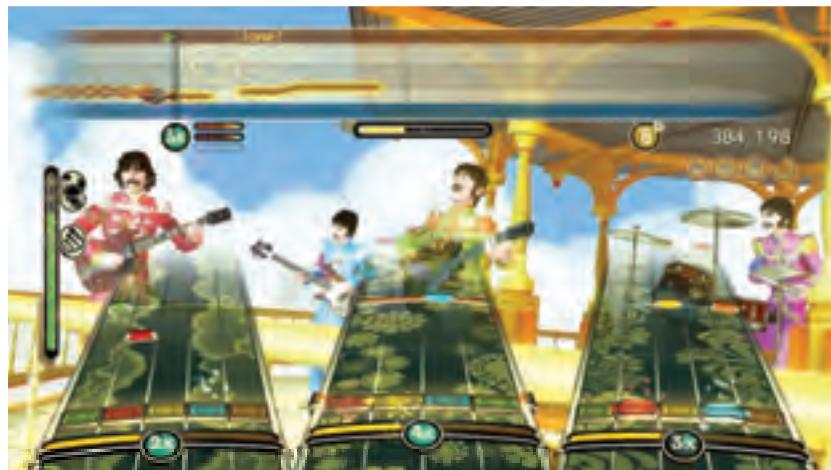
şarkılar arasında All You Need Is Love, Girl ve Michelle gibi isim yapmış parçalar yer alıyor. Abbey Road, Rubber Soul ve Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band albümlerinin tamamı indirmek de mümkün. - Şefik)

Bir Yesterday, bir Hey Jude, bir Michelle... Bunların izine bile rastlanmıyor. All My Loving de yok zaten. Derseniz ki Yellow Submarine, Twist and Shout, I Want to Hold Your Hand; bunların hepsi mevcut. Arada adını dahi duymadığım parçalar da karşınıza çıkacak ama onları çalmak bile zevkli.

Tabii ki -dediğim gibi- eğer 90'lı yıllarda doğduysanız ve The Beatles sizin için kitaptaki bir isimden ötesi değilse saydım bu parçalar, sizin için hiçbir anlam ifade etmemiştir. Bu sorun sayılmaz, "Bilmemek değil, öğrenmemek ayıp" sonucunda ama öğrenmek için de ufkunuzun geniş olması lazım. The Beatles: Rock Band, bu konuda size büyük ölçüde yardımcı olabilecek bir yapım; o yüzden denemekten kaçınmamanızı tavsiye ediyorum. (Diye yazılı bitirip gidiveriyorum.)

Zor günlerin ardından

Bir Guitar Hero veya Rock Band oyuncususunuz, bu oyunlarda ilerlediğiniz bölümlerde artık işlerin zivanadan çıktıığını görürsünüz. Mesela Slayer'ın ve Dragon Force'un birer parçası vardı, Expert seviyesinde başarılı olmak için android olmanız gerekiyordu. The Beatles: Rock Band'de ise böyle bir durum söz konusu değil. Zaten oyunun ilerleyisi de zorluk seviyesini



► ileri taşımak olarak belirlenmemiş, bir nevi kronolojik sıra benimsenmiş.

Grubun bir "boy band" olarak başladığı Cavern Club'da serüvene adım atıyor, Japonya'da bir konser veriyor ve Abbey Road Studios'da albüm hazırlamaya girişiyorsunuz. Serüvenin son ayağı olan Apple Corps'un çatısında -ki bu, "Across the Universe" adlı The Beatles müzikalinde de yer edinmiştir-

Grubun bir "boy band" olarak başladığı Cavern Club'da serüvene adım atıyor, Japonya'da bir konser veriyor ve Abbey Road Studios'da albüm hazırlamaya girişiyorsunuz

verdiğiniz konserle de hikayeyi sonlandırıyorsunuz. (Kronolojik sırada bu konser, Abbey Road Studios'daki kayıtlardan önce olmaliyi asında.)

Konserlerde insanların coşkusunu, konser alanının renkleri, ışıklar... Bunlar çok güzel bir görsellik sunuyor. Kızlar bağırmıyor, The Beatles elemanları sakinliklerini koruyor. Peki yaklaşık 20 parçayı tamamladığınız Abbey Road Studios'da neler oluyor? Paul McCartney'in sandalyede oturup basını tingirdatmasını mı izleyeceksiniz? Yanlış. Harmonix burada inanılmaz büyük bir



FOTOĞRAF ÇEKTİRMECE



The Beatles'in meşhur olduğu yıllara dönmek isterken, yapmanız gereken şey çok net: Oyunda yer alan parçaları başarıyla çalmak. Aldığınız her üç yıldız size bir fotoğraf, beş yıldız ise iki fotoğraf sağlıyor. Elde ettığınız bu özel fotoğrafların her biri

The Beatles'in o yıllara ait anılarını içerdiği gibi size başka ödüller de sağlıyor. Örneğin videolar... Bir fotoğraftan daha iyisi kesinlikle bir video ve bu videolarda yine nostalji fritzası estirilerek kah size televizyon stüdyolarında çekilen The Beatles'in ilk canlı performansı resmediliyor, kah ilk defa Amerika'ya adım attığında neler hissettiği anlatılıyor. Bir "hayran paketi" olduğu için The Beatles: Rock Band'ın bu tip ekstralara süslünenmiş olması çok iyi olmuş.

çalışmaya giderek, resmen tüm şarkılara klip hazırlamış. Favorim olan Sgt. Peppers Lonely Hearts Club Band / With the Help of My Friends ve I Am the Walrus şarkılarında öylesine görkemli bir görsellik söz konusu ki bırakmayı bırakıp arka planda olup biteni izlemek istedim. The Beatles'in ruhu ancak bu kadar iyи yansıtılabilirdi diyorum.

Let it Be

Story Mode, oyunun en eğlenceli ve sürükleyici modu. The



Beatles'in nereden nereye geldiğini, pek çok güzel şarkıyla birlikte kendiniz gözleme imkanına kavuşuyorsunuz. Tabii ki ortada sadece 45 tane parçanın ve bu parçaların coğunuń üç dakikadan kısır olmasından dolayı oyun iki içinde bitiveriyor. Hele ki müzik oyunańına aşinaysınız, oyunań Hard zorluk derecesinin bile çocuk oyuncası olduğunu göreceksiniz. (Expert'te yine de az çok elleriniz terliyor.) Bundan ötürü heyecanı başka modlarda aramak isteyecesiniz ve karşınıza "Challenge Mode" çıkacak. Burada, Story Mode'da yer alan paket parçaları (Mesela Cavern Club'da caldığınız dört parça.) artarda calmanız gerekecektir ve oyunań zorluk seviyesini de değiştiremeyeceksiniz. Kendinizi sinamak için iyi düşünülmüş bir mod fakat bu da oyunań süresini uzatmak için pek yeterli sayılmaz.

Oyunun arşınlamadığım yeri kalmadığında anladım ki işi indirilebilir parçalar ve albümler götürecek. The Beatles şarkılarını çalmak çok eğlenceli olduğu için, bu oyunu sevenler ekstra parçalara da göz atmak isteyecektir ve artık herkese fenalık gelene kadar oyun varlığını sürdürerek, Harmonix "Yeter!" dediğinde de bir başka grubu oyunań konuk edecek. (Zaten böyle bir çalışma içerisinde olduklarını duymuş bulunuyoruz.)

Yepeni bir Rock Band oyunundan ziyade özel bir paket olarak

nitelendirilmesi ve buna göre değerlendirmesi yapılması gereken bir oyun olduğu için The Beatles: Rock Band'ı başarılı bulduğumu rahatlıkla söyleyebilirim. Parçaların kolay olması biraz rahatsız etmiş olsa da, sırı zor olsun diye her tarafa saçma sapan notaların yerleştirilmesi de anlamsız olacaktı; o yüzden bu konuda da sıkıntım olmadığına karar verdim. Belki ekstralrı daha bol, The Beatles'ı daha iyi anlatan sunumlar hazırlayıabilirdi lakin bu da fazla detaya inmek sayılabilir.

Yazımı bu kısma kadar okuduğunuzu varsayıarak müzik oyunańıyla ilgilendiğini düşünüyorum. Şimdi tek eksijiniz The Beatles meraklı. Eğer bunu da sağlayabilirseniz, keyifle oynayabileceğiniz bir oyuna kavuştugunu size sevinç ve mutluluk ile -Michelle ve Julia adına- söyleyebilirim. Ne demişler, "All you need is love, love is all you need..."

■ Tuna Şentuna

The Beatles: Rock Band

- + The Beatles'ın ruhuna yakışan sunumlar, kaliteli parçalar ve ses kalitesi
- Biraz kolay olması nedeniyle çabuk sonlanması

9,1

■ "O ne biçim dekor?" demiştim bu stüdyoyu görünce fakat sonradan anladım ki gerçekten böyle bir stüdyoda canlı olarak calmışlar.

Enstrümanlar

Eğer gerçek "The Beatles keyfi" yaşamak istiyorsanız, The Beatles: Rock Band için özel olarak hazırlanmış enstrümanları satın almalısınız (249,99 Dolar arkadaş! - Şefik)



Drum

1962 yılında Pete Best kovulmasaydı Ringo Starr hayatı "yarı ünlü" olarak devam edecek ve The Beatles damgali davulunu, saçlarını savura savura çalamayacaktı. Şimdi ise bu sete sahip olan herkes, The Beatles damgali bir "çakma" davul çalabiliyor.



Höfner

Ne kadar narin ve zarif bir bas gitar... Tam McCartney'e göre kısacası. Höfner markası zaten McCartney sayesinde ünlü oldu. Karl Höfner yatsın kalksın, ona teşekkür etsin.



Gretsch

Harrison'ın, Liverpool'da o dönenlerde en popüler olan rock'n roll sahnesi olan Cavern Club zamanında kullandığı Gretsch Duo Jet... Harrison'cılar sanıyoruz ki diğer enstrümanları denemek bile istemeyecelerdir.



Rickenbacker

John Lennon, 1960 - 1964 yılları arasında Rickenbacker'ını elinden bırakmadı. Sizin de gördüğünüz gibi gerçekten de elden bırakılmayacak kadar güzel bir gitar bu.



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

Videosu
**LEVEL
DVD'de**



Doğayla sporun buluştuğu an!

Colin McRae: DiRT 2

Her parkurda yarış zevki



ilk olarak E3'te gördüğümüzden beri peşinde olduğumuz DiRT 2 sonunda elimize geçti. Oyunun yapımına başladığı günden beri, yapımcı firmanın en çok üzerinde durduğu konulardan biri olan oyun yapısını yakından inceledik ve şu ana kadar çıkışmış olan neredeyse en iyi Colin McRae oyunu ile

düğmeye basmadan önce birkaç dakika boyunca Şefik'le menünün kalitesi ve görünüşünden bahsettim. Ekran açıldığından kendimizi bir kalabalığın arasında buluyoruz. Bizi FPS kamerası eşliğinde tamamen yaşayan bir alan ile baş başa bırakılan oyun, bir telefon konuşmasıyla kesiliyor. Devamında ise yarış bölgelerini de görebileceğimiz karavanımıza giriyoruz. İlk olarak karşımıza bilgi listesi geliyor ve buradan oyun içinde kullanacağımız ad

ve soyadımızı giriyoruz. Profili yaratırken uyruğumuzu seçebiliyor olmamız ve seçenekler arasında Türkiye'nin de olması gayet hoşuma gitti. İlk işlemlerimizi tamamladıktan sonra istsek hemen

100.000 Euro ile başladığımız oyunda, seçilebilir otomobilere ağızımızın suyunu akıtarak bakıyor, fakat paramızın sadece ilk iki arabaya yettiğini fark ederek başımız önde gidiyoruz

karınızdayız. Oyunu incelediğimiz platformun PlayStation 3 olduğunu belirtmekte fayda var zira oyunun PC'ye çıkacak olan versiyonu DirectX 11 destekli olacak ve bu nedenle oyunun PC çıkış tarihinde de bir erteleme oldu.

Start düğmesine basmanızı isteyen ara bir menüyle başlıyor oyun. O kadar hoş bir tasarım yapılmış ki

yarışa girebiliyoruz. Bana sorarsanız, gelen ilk yarış teklifini hemen kabul etmemiş söyle bir etrafınıza bakın. Çok hoş bir yarış alanı arka planına sahip DiRT 2'de yarış haricinde neler yapılabileceğini tam olarak görebiliyorsunuz. Ayrıca bu alan, oyunun menüsü durumda ve DiRT 2'ye tam anlamıyla yarış oyunu havası kazandırmış. Bu kadar kaliteli bir menü yaptıkları için de yapımcılara buradan teşekkür



Alternatif

Race Driver GRID (9,0)
NFS: Shift (9,0)
Burnout Paradise (9,6)

ediyorum. (Yaptık bir şeyler iste... - Şefik)

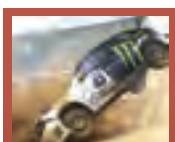
Detaylı yarış deneyimi

Yarış haritamızı şöyle bir karşımıza alarak başlıyoruz işe. İlk İngiltere'de olan yarışımızı birazlık da zorunlu olarak seçiyoruz. Buradaki "zorunda olmak" söylemi oyunun genel yapısında da mevcut; çünkü bir level atlama durumu söz konusu. Yanlış duymadınız; kazandığınız yarışlarda alacağınız bir yeteneğ puanı mevcut ve bu puanlar sayesinde yeni ülkeler ile bu ülkelerdeki farklı yarışlar kullanılabilir hale geliyor. Yarış kışmasına geri dönecek olursak, ilk yarışımızı seçtiğten sonra karşımıza "az" ve "öz" diye adlandırabileceğimiz cinstен bir menü geliyor. Burada mevcut olan üç adet ayar söz konusu. Birincisi, yarışlar esnasındaki zorluk seviyesi. Altı adet zorluk seviyesinin her birinde



kazanılacak para ödülü gözüyle görülür şekilde değişiyor. Easy seviyesinde kazanacağınız para miktarı 33.750 Euro iken, Hardcore seviyesinde bu miktar 45.000 Euro'ya ulaşıyor. İkinci ayar ise Damage, yani alınan hasar. Üçüncü ve sonuncu ayar ise Vehicle Setup. Ekrannın sol altında da yarıştan kazanabileceğiniz maksimum para ve yetenek puanı yer alıyor. Bir diğer menüde genel istatistiklerimizi, katıldığımız / kazandığımız toplam yarış sayısını ve paramızı rahatça görebiliyoruz. Tasarım bölümünde ise otomobilimiz üzerinde değişiklikler yapmak mümkün. Ayrıca yarış kazandıkça açacağımız achievement sillesi de mevcut. Misal; oyunun henüz başlarında kazandığım bir yarıştan sonra bana oyuncak bir kurukafa hediye edildi. Bir sonraki yarışta bu hediyeyi otomobilimin kokpit görüntüsünde ►

■ Araçların yol tutuşu, bu resimde gördüğünüz ya da görebil- diğiniz kadar kaliteli.



Ken Block

Eğer yarınlara yakından ilgi duyorsanız, çok sevineceksiniz; çünkü Ken Block, kendi otomobiliyle (Subaru Impreza WRX STI) birlikte bizzat oyuna dahil edilmiş durumda.

► görmekse beni çok mutlu etti. Bu tarz ufak ama oyuncu algısına çalışan detayların eklenmesi gayet iyi bir hamle.

100.000 Euro ile başladığımız oyunda, seçilebilir otomobilere ağızımızın suyunu akıtarak bakıyor, fakat paramızın sadece ilk iki arabaya yettiğini fark ederek başımız önde gidiyoruz. Pek tabii ki kullanılabilir otomobiller sadece bu menüdeki değil. Yarış kazandıkça yaptığımız achievement'lar sayesinde birçok yeni otomobili de bu menüye dahil edebiliyoruz. Seçeceğimiz otomobilleriye üç farklı kriterde inceliyoruz: Top Speed (toplam hız), Acceleration (hızlanma) ve Drivability (sürüsü). Kriterler az tutulmuş ama oyuna etkileri çok fazla; özellikle de Drivability... Hakikaten bu özellik maksimumdaya otomobili kullanmak çok kolaylaşıyor. En çok da virajlardan ve yüksek yerlerden düşüğünüzde dikkatinizi çekecek olan



bu özelliğin, otomobil seçenekten ilk kriter olarak belirleyin derim.

DiRT 2, bünyesinde "flashback" özelliğini de içeriyor. Yapılan bu sistem sayesinde oyunu bir "replay" sistemiyle görüyor, bir kaza yaptığınız zaman bu özelliği kullanarak zamanı geriye alıyor ve kaza olmamış gibi yarışa devam edebiliyorsunuz. Tabii ki bu



☒ Oyundaki garip görünümlü araçlardan biri...



özellik bol keseden dağıtılmıyor; Easy seviyesinde beş kez kullanabildiğimiz bu özellik, Hardcore seviyesindeyse ortadan kalkıyor.

Şahsen en çok dikkat ettiğim özellik olan çarpması hissiyatı ise DiRT 2'de çok iyi kotarılmış. PS3'ten midir, bilemiyorum ama otomobilimi her çarptığında ben de oradaydım hissiyatını yaşadım. Grafikler konusunda da diyecek pek bir şey yok. Eskiden yarış oyunlarında en çok gözüme batan özellikler hasar modellemesi, ezilmeler ve otomobilin kirlenmesi idi; bunu da günümüzdeki birçok oyun çözdüdüğü için pek bir sorun görünmüymür.

Gelelim gözüme batan sorunlara... Oyunda hayatı değer taşıyan para, çok kolay kazanlıyor. En kolay zorluk seviyesinde oynayarak ciddi anlamda yeni otomobil ve aksesuar alabilmek mümkün kılınmış. Daha önce Race Driver: Grid'i hazırlayan firma, bu oyundan sonra çok şey taşımış DiRT 2'ye ve bir noktadan sonra sizin de gözünüzü batmaya başlayacak bu durum. Kullanılan modifikasyon sistemi ise tam anlamıyla tekdüze; çok fazla opsiyon

olmadığını görünce "hayal kırıklığı yaşanmıyor" desem yalan olur. Yarış oyunlarının ana fikri diyeBILECEĞİMİZ parkurlar ise günümüz yarış oyunlarına göre az sayıda kalmış. Ayrıca bir sonraki bölgeyi açmak için aynı haritayı defalarca oynamak da can sıkıcı bir diğer durum. Fakat en büyük sorun müziklerde. Sürekli olarak tekrar eden müzikler, en sonunda kulak tırmalayıçı bir hale geliyor.

DiRT 2, bir döneme damgasını vuran Colin McRae serisini hak ettiği seviyeye taşıyor yeniden ve bunu yaparken de biz oyuncuları mest ediyor. Özellikle flashback özelliği ve çarpması hissiyatı oyunu harikulade bir hale getirmiştir. Oynamadan geçerseniz üzülürsünüz. Sakın Need for Speed'e kapılıp DiRT 2'yi es geçmeyin. ■ Ertuğrul Süngü

Colin McRae: DiRT 2

- + Flashback özelliğinin oyuna etkileri, çarpması hissiyatı, gerçekçi araç kullanımı
- Split-screen modunun olmaması, tekrar eden parkurlar

9,0





Şu görseldeki RPG dokusuna bakın...
Her anımlıyla yaşıyor oyun...



Yapım Ino-Co
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Strateji
Platform PC, Xbox 360
Web www.majesty2.com

Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

Sonunda geri döndün eski dost!



Cevremdeki "Ben FRP'ciyim" diye gezen kime sorsam bilemedi bu oyunu. İstisnalar oldu pek tabii ki ama kaiye bozmaya yetmedi. İlk oyunu 1999 yılında piyasaya çıkan Majesty, neredeyse hiç reklamı yapılmadığı için bir türlü "popüler oyunlar" listesine giremedi. Oysaki o yıllarda tasarılanan devrimsel nitelikteki oyun yapısı, türdeki tek örnekti. RPG öğelerini bir strateji oyunu içerisinde aktaran oyun, her şeyle harikaydı. Yapımçı firma da ilk oyunun geniş çevrelere ulaşmadığını fark etmiş ki Majesty 2, ilkinin -temel olarak- aynısı diyebilirim. Eminim ki ilk oyunu oynayanlarınız da vardır. Fakat yer sıkıntısından dolayı anlatabileceğim genel olarak, bu oyunun ismini ilk kez duyanlara yönelik olacak. Kendi içinde o kadar detaylı bir oyun ki Majesty 2, dört sayfaya sadece bir üniteyi bile yazabilirim. Ama bu namümkün.

Property of his Majesty

Oyunu açtıktan sonra sakin giriş videosunu geçmeyin. Zira çok eğlenceli ve bir o kadar da Majesty ruhunu yansitan güzide bir demo sizleri bekliyor olacak. Gayet hoş bir menüye sahip olan oyun hem tek kişilik, hem de multiplayer modllara sahip. Ama ben derim ki single scenerio'ya hiç girmeyin.

Direkt olarak campaign'a girmek doğru olacaktır.

Eski oyundan kalan haritamızın ufak değişiklikler geçirerek yeniden karşımızda durduğunu görmek gayet güzel bir duygudur. Harita üzerinde, istediğiniz görevleri seçerek ilerliyoruz. Dikkat ederseniz açık olan haritalardan birinin tutorial olduğunu göreceksiniz. Eski oyunculardan bile olsanız, sakin es geçmeyen tutorial'ı. (10 senelik oyun, illaki unutulmuştur.) Devamında ise dikkat etmeniz gereken şey; her haritada yazan zorluk seviyesi. Novice, advance ve de expert olarak sıralanmış durumda zorluk seviyeleri. Aralarındaki seviye farkı ise hakikaten ciddi boyutlarda. Yani, eğer advance görevleri tamamlamakta zorlanıyorsanız, sakin -ama sakin- expert görevleri oynamaya çalışmayın.

Oyna başladığınızda her daim bize yardım eden ve senaryoyu anlatmakla görevli olan kişinin ses tonu çekiyor dikkatimizi. Evet, eski oyundaki kişi seslendirmiştir. (Çok güzel hareketler bunlar.) ▶





İnşaat Sektöründe Lider

Belirtmekte fayda var; Majesty 2'de bazı binaları birden fazla yapamıyorsunuz. Kaldı ki yapabildiğiniz binalar da, fiyatları her seferinde yükselerek karşınıza çıkarıyorlar. Bu sebepten kuracağınız binanın yerini iyi seçin.

► Oyunda, seslendirmelerden sonra dikkat çeken bir başka şey de yeni eklenen zamanı hızlandırma / yavaşlatma özelliği. Bu özellik sayesinde kalp krizi geçirmeden, istedigimiz anlarda oyunu yavaşlatabiliyoruz. Yine aynı şekilde, sıkıldığımızda her şeyi hızlandıralım da. Hayat güzel...

Bebelere balon

Girişte de söylediğim gibi; Majesty serisi kendine özgü bir sisteme sahip. Şöyle ki; bir strateji oyunu olmasına rağmen, ürettiğimiz birimlerimize direkt emir veremiyoruz. Bunun yerine "flag" yani bayrak kullanıyoruz. Misal; ilerdeki mağaraYA saldırmak mı istiyorsunuz? O zaman saldırı bayrağını seçip üstüne çift tıklıyoruz. 100 altın ve yeni eklenmiş olan 500 altın seçeneklerini kullanarak istediğimiz kadar para yatırıyoruz. Neden mi? Çünkü

Çevremdeki "Ben FRP'ciyim" diye gezen kime sorSAM bilemedi bu oyunu. İstisnalar oldu pek tabii ki ama kaideyi bozmaya yetmedi

halkımızın arasındaki kahramanların dikkatlerini çekmek zorundayız. Biz parayı verdikten sonra kaç kişinin ilgilendiği hemen bayrağın altında yazıyor. Yani Kral olarak halkımıza ödüller vererek istediklerimizi yaplıyoruz. Sakın para boş'a gitte sanmayın. Bu bölgedeki görevi yapan kahramanlarımız (Oyun içerisinde "Hero" olarak adlandırıyoruz.) koyduğumuz ödüllerini alıyor ve şehirde onlara sunduğumuz imkanlardan yararlanıyorlar. Tam anlamıyla yaşayan bir şehir söz konusu Majesty 2'de. Üniteleriniz ceplerindeki parayla;



Alternatif

Black & White (8,3)
Cultures 2 (7,7)
Anno 1404 (9,2)

eger yaptıysanız blacksmith'e koşup yeni zırh ve silah alıyoR. Market binasında hazırladığınız healing ve mana potion'lara bütün paralarını harcıyorlar. Ana binamızdan (saray) sürekli çıkmakta olan vergi toplayıcımızda, buralardaki yapılan işlerin vergisini alıp bize getiriyor. Anlayacağınız "Kral nedir, ne yapar?" sorularına cevap bulacaksınız.

Kahramanlar olduğundan bahsettik. Bütün oyunu bir RPG gibi düşünün. Yapabildiğimiz farklı farklı guild binaları mevcut. Warrior, Thief, Priest, Ranger gibi ana üniteleri üretmemizi sağlıyor bu binalar. Ayrıca tipki eski oyunda olduğu gibi her binanın upgrade'i var. Bu sayede ünitelerimizi daha spesifik class'lara çevirebiliyoruz. Her ünitenin seviye atladıkça artan stat'leri de unutulmamış; aynı şekilde inventory'si ve experience bar'ı da... İlk oyundan tanıdığımız; yalnızca ifade edilen "duyu, düşünce ve his" durumları da geliştirilmiş bir halde karşımıza çıkıyor. Üniteminiz o anda ne yaptığıni bilirten bu yazılar sayesinde, oyuna hakim olabiliyorsunuz. Oyuncuya sıkmayacak derecede bir şirinlik ile tasarlanmış grafikler, göze hitap eden cinsten. Özellikle seviye atladıkça değişen ünite kıyafetleri ve



zırhları oyuna bambaşka bir tat katmış.

Can sıkabilecek noktalar

Eğri oturup doğru konuşmak lazımlı; eğer ilk oyunu oynamadıysanız, Majesty 2 sizi bir müddet sonra sıkıma başlayabilir. Buradaki ilk etken oyunun zorluğu, ikinci etken ise oyuncu olarak ne yapmanız gerektiğini tam kavrayamamak olacaktır.

Ayrıca, grafikler için "iyi, şirin" dedim ama animasyonlar bir noktadan sonra tekrar etmeye başlıyor. CoH serisindeki detayları gördükten sonra, Majesty 2 pek tabii ki biraz daha "odun" kılıyor. "Buraya kadar iyi ama flag sistemine alışmadım!" diyorsanız çok daha büyük bir sorunuz var demektir. Çünkü ünitelerinizi istediğiniz yere gönderebilmeye ya da saldırtamama durumu ortaya çıkacaktır. Bu durum da oyundan soğumaniza sebep olacaktır.

Gerçekler!

Kim ne derse desin, bu oyun çok iyi bir yapılmış. Yıllarca hak ettiği yere gelememesine rağmen, yarattığı özgün oynanış sistemini devam ettiren ve oldukça detaylı bir oyun Majesty 2. RPG ve strateji öğelerinin bu kadar iyi harmanlandığı başka bir oyun yok. Bu oyuna az not verenin alınımı karıştırılamaz.

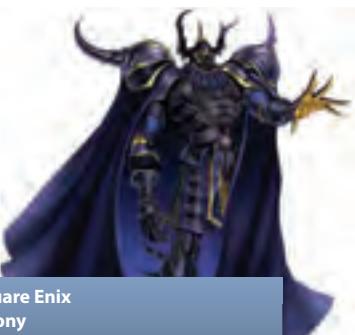
■ Ertuğrul Süngü

Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

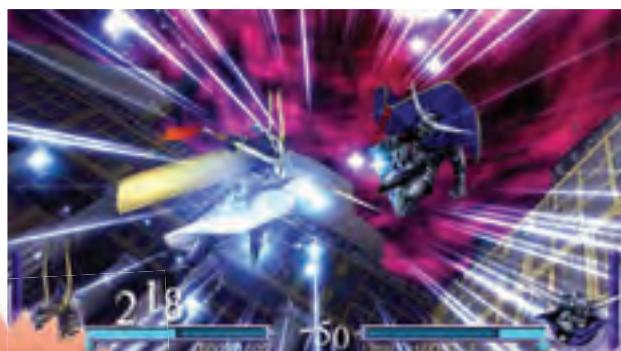
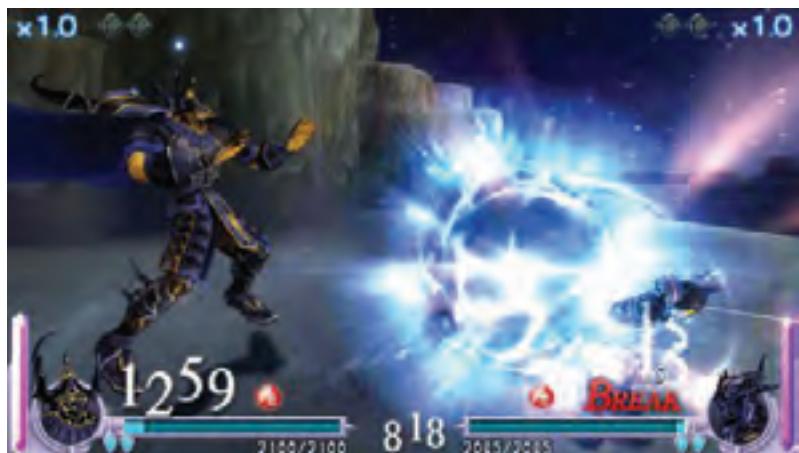
- + Benzeri olamayan bir oyun sistemi, kaliteli animasyonlar, detayların sonunun gelmemesi
- Diğer oyunlara göre zor olması, öğrenmenin vakit alması, senaryo başlarında oynanış sisteminin tekrar etmesi

8,5





Yapım Square Enix
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PSP
Web na.square-enix.com/dissidia



Wallpaper
paketi
LEVEL
DVD'de

Dissida: Final Fantasy [PSP]

"Neden savaşıyorum?" sorusuna gelen sessiz yanıt



Kingdom Hearts iyi oyundu da biraz fazla "renkliydi". Yani tamam; anahtarları silah olarak kullanmak güzel, damla çikolataya benzeyen yaratıklarla dövüşmek de fena sayılmaz ama Goofy'le tekme atmak, Donald Duck'tan yardım istemek bana bile uymamaya başladı bir süre sonra. Hem gelmişim kaç yaşına; olmuyor artık Disney falan... (Bayağı kendimi kandırıyorum şu an; siz kanmadınız zaten.)

Dissidia da Kingdom Hearts'a benzeyen bir oyun iste... (Böyle geçtiğimizde...) Şöyleden benziyor; iki oyunun da oynanış sistemi aynı. Gözünüze bir düşman kestirdiğiniz zaman, iki oyunda da tamamıyla üç boyutlu bir ortamda onu pataklıyor duruyorsunuz. Tabii ki burada, yani Dissida'da daha ciddi rakiplerimiz var. Onlar Chaos'un hizmetkarları ve biz de Cosmos'un, ışığın, iyiliğin tarafında olduğumuz için hepsi biraz ciddi takılıyor; Mickey Mouse gibi suratınıza gülmüyor.

Uzaklaş, güçünü topla, saldır
Özünde bir dövüş oyunu Dissida fakat bir Street

SUMMON'LAR

Final Fantasy'nin simgesi Summon'lar, Dissidia'da da mevcut. Yalnız sanmayın ki bu Summon'lar, devasa güçlerin ortaya çıkışmasını sağlayan, düşmanınızı büyük bir görsel şölenle yikan fantastik oluşumlar. Dissidia'da Summon güçleri karakterinize geçici özellikler katan, düşmanınızın sınırlarını bozan, birer büyük taş gibi çalışan özel güçleri kapsıyor. Savaşın seyrini değiştirebilen bu güçleri elde etmekse biraz zor.

Fighter değil çünkü iki boyutlu değil. Bir Tekken de değil çünkü düşmanlarınızı türlü türlü dövüş stilleriyle pataklamıyorsunuz. Daha çok bir Virtual On (Bunu kimse hatırlamadı değil mi?), bir Power Stone (Bari bunu hatırlayın.). Yani sınırları olan ama genişçe bir alanda teke tek dövüşlere katılıyoruz ve karakterlerimiz de Final Fantasy dünyasının tanınmış isimleri.

Her karakterin kendine has bir tarzı var; o konuda hiçbir sıkıntımız yok. Bazı rakibinin dibine kadar gidip o şekilde savıyor, bazıları uzaktan saldırmayı seçiyor, bazıları oyalyor, bazıları yipratiyor vb. Her karakterde aynı olan kilit özellik ise "Bravery". Bravery bir nevi "Saldırı öncesi hazırlık". Daire tuşuya yaptığımız Bravery saldıruları, düşmanımızın Bravery puanlarını emiyor; puanı yoksa da hareket tipine göre o kadar Bravery puanı sağlıyor bize. Diyelim ki 550 Bravery puanı topladık; artık saldırma zamanı. Şimdi de Kare tuşuna geçiş yapıyor ve "HP Attack" adı verilen saldırularla düşmanımıza 550 puanlık hasar veriyoruz. Şans eseri rakibimizin sağlık puanı buna denk geliyor, oraya yığılıveriyor.

EX Mode!

Bazen öyle düşmanlarla karşılaşıyoruz ki bunlar sıradan Bravery puanlarıyla yıkılacak gibi gözükmüyor. Biz de ne yapıyoruz, etraftaki "EX Core'lara gözüme kestiriyor ve bunları toplayarak EX barımızı dolduruyoruz. EX bar



İÇİ DOLU TURŞUCUK



Hayatında böylesine zengin bir içeriğe sahip bir oyun daha görmedim ben arkadaşlar. Oyunda adım atsanız, ya yeni bir şey açılıyor, ya da bir şeyler kazanıyorsunuz. Her hareketiniz, ekstralar açmak için gereken PP puanlarıyla ödüllendiriliyor. Savaştaki hareketleriniz, PS3'ün Trophy'leri gibi madalyalara ulaştırıyor sizin ve bunları karakterlerinize yeni özellikler eklemek için kullanabiliyorsunuz. Moogle'lara e-posta arkadaş olmak, sevginizin uğurlu günde oyunu oynamak, belirli kurallar çerçevesinde savaşları kazanmak; bunların hepsi size ödül olarak geri dönüyor.

dolduktan sonra da şenlik başlıyor. Karakterimizi EX moduna geçirdikten sonra gerçekleştireceğimiz EX saldırısı, rakibimize çok büyük hasarlar veriyor ve hatta genelde savaşı sonlandırmıyor. Seçmiş olduğunuz karaktere göre farklılık gösteren EX saldıruları, bir kere yapıldıktan sonra size çeşitli tuşlara basmanız yönünde işaret verecek. Eğer bu tuşlara basma oyununu da başarıyla tamamlayınsanız, EX saldırınızın gücü artacak ve görsellik tavanı vururken, siz de rakibinizin darma duman oluşunu izleyeceksiniz.

Tabii bu EX saldırısını yeri gelecek, siz de yiyeceksiniz. Bu saldırıdır sağ çıkışın zor olsa da bazen Daire tuşuna art arda basarak defansınızı güçlendirmeye çalışmak işe yarıyabiliyor. Yine de pek umut olmanızı tavsiye etmem.

Cosmos ve Chaos karşı karşıya

Oynanışı öne alıp senaryoyu arkada bırakmamın tek nedeni, ortada adam gibi bir konunun olmaması ve Final Fantasy dünyasına yabancı olanların hiç sayılmış olması.

Dünyayı karanlığa sürüklemek isteyen Chaos'un, aydınlığın ve iyiliğin simgesi Cosmos'a karşı galibiyetini ve Cosmos'un son çabalarını konu alan bir senaryo çerçevesinde gelişiyor her şey ama bu da Final Fantasy karakterlerinin birer kristal peşinde koşmasından fazlasını içermiyor. Her FF karakteri kendine özel hikayesini takip ediyor ve kendi sorunlarıyla yüzleşiyor. Ne var ki daha önce bu oyuncular oynamadıysanız, Tidus'un neden o kadar heyecanlı olduğunu, Cloud'un Sephiroth'la



▀ Uzaktaki düşmanlarınızı vurmak için Fire büyüsünü kullanabilirsiniz ama isabet oranınızın bir hayli düşük olacağını söyleyeyim.



derdini, Squall'ın koşturmacasını pek anlayamıyorsunuz. Zaten hepsi, "Neden savaşıyorum? Rüyalarını takip et. Her savaşının bir yolu vardır." gibi klişeleri tekrarlayıp duruyor; bir noktadan sonra susmalarını diliyorsunuz.

PSP'nin zaferi

En iyi günlerini yaşıyor şu anda PSP. Art arda o çıkan oyunların her biri kaliteli oldu. Dissidia da bu kaliteli oyunlar arasında yerini alıyor. Şayet ki PSOne'daki FF dövüş oyunu Ehrgeiz'in yeni bir versiyonu olsaydı, bu oyunun yüzüne kimse bakmadı ama Dissidia öylesine dolu bir paket olmuş ki bunu özellikle Uzak Doğu halkın ve FF fanatiklerinin yıllarca değerlendireceğini düşünüyorum. Siz de içeriği Japon'lara özgü öğelerle dolu oyunlardan hoşlanıyorsanız veya bir FF hayranıysanız, Dissidia'yı kaçırmayın derim. □ **Tuna Şentuna**

Dissida: Final Fantasy

- + Ekstralarla dolu olması, özlenen FF karakterlerini bir pakette bulmuş olması
- Dövüşlerin bazen çok zorluyıcı olması, karakterlerinizin her türlü özelliğiyle uğraşmanın zaman zaman sıkıntı yaratması

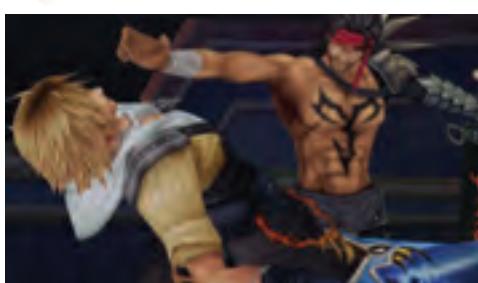
8,2

Bu oyunda sürekli bir şeyler parlıyor, patlıyor; gözlerinizi kamaştırıyor.



Alternatif

- Crisis Core: Final Fantasy VII** (9,7)
Soul Calibur: Broken Destiny (8,4)
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects (-)



Artemis'in kılıçını çok az kulanıyor Kratos; onun asıl silahı dev bıçakları.



Yapım Namco Bandai
Dağıtım Ubisoft
Tür Dövüş
Platform PSP
Web soulcalibur.uk.ubi.com

Kratos!

Soul Calibur IV'teki Darth Vader, Yoda ve Apprentice ne kadar saçma ise Kratos o kadar mantıklı bir eklenmiş olmusp. Namco Bandai'nın elinden, sır Soul Calibur için çıkış gibi duran ve oynarken de aynı hazzı yaşıtan Kratos, bileyeklerine bağlı olan bıçaklarıyla düşmanını hem yakın dövüşte hırpalıyor, hem de kaçmaya çalışana lcarus'un kanatlarıyla yetişiyor ve tepesine biniyor.

Soul Calibur: Broken Destiny [PSP]



Tekken'den sonra Soul Calibur... Hem de sadece PSP'de!



ç boyutlu dövüş oyunlarında Namco Bandai'den daha iyisini yapabileceğini iddia eden varsa beri gelsin. Capcom ve Arc Systems iki boyutlu dövüş oyunlarında liderliğini sürdürürken, Namco Bandai de Tekken ve Soul Calibur ile piyasada rakip tanımadan ilerliyor.

Tekken'in zaten tartışılmaz fakat Tekken kadar popüler olmadan varlığını sürdürden Soul Calibur'un sessiz sedasız edindiği başarısını da göz ardı etmek, büyük bir yanlış olur. Darth Vader ve Yoda'yı konut ettiği Soul Calibur IV ile büyük beğeni toplayan Namco Bandai, son derece aklılıca bir karar vererek, bu oyunun biraz daha "light" versiyonunu PSP için hazırladı ve kendi adıma konuşmak gerekirse, bayram etti. (Son anda sizi de kattıml!) (Kalp kalbe karşıymış; biz de elimizden düşüremedik. - Elif)

Yeni heyecanlar, eski karakterler

Soul Calibur IV'ün ekstralarından ve yüksek çözünürlüklü grafiklerinden arındırılmış bir Soul Calibur IV olarak düşünüleceğiniz Broken Destiny, God of War'un kahramanı Kratos ve Dampierre adında bir Fransız dövüşçüyü listesine katmış. Dampierre Voldo gibi abuk subuk saldırlarıyla sizin sinir eden, beklenmedik hareketler yapan bir Fransız soytarsından fazlası değil; büyük ihtimalle ona pek yüz vermeyeceksiniz. Kratos ise... Onun hakkında bilgi zaten bu sayfada yer alıyor. Oyunda söyle baştan sona takip edebileceğiniz adam gibi bir modun bulunmaması, Broken Destiny'nin tek büyük eksisi.



Alternatif

Tekken 5: Dark Ressurection (-)
Guilty Gear XX Accent Core Plus (7,1)
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects (-)

Oynamış güzel, PSP kontrolleri harika ama en tanık oyun modu, "Arcade" burada yok. Onun yerine hikaye modu olarak hazırlanmış bir Gauntlet bölümü var ki bu da saçma sapan bir mod bana sorarsanız- bir Quick Battle var ve bir de Trial'lar. Quick Battle sadece tek bir dövüşe katılmanıza izin veriyor, Trial'lar ise Survival modunun yerini tutuyor. (Karakteriniz ölene kadar dövüşmeye devam ediyorsunuz.) Yani durum biraz "eksik."

Her zaman yanınızda

Bu oyun eğer bir ev konsolu için üretilmiş olsaydı pek az kişi yüzüne bakardı ama PSP içi bayağı uygun olmuş. İçin içinde bir Arcade modu olsaydı, işte o zaman tadından yemezdi. Dövüş oyunlarını seviyorsanız, hiç düşünmeden alın. ■ Tuna Şentuna

Soul Calibur: Broken Destiny

- + Kratos, taşınabilir bir Soul Calibur olması
- Arcade modunun olmaması, internet üzerinden diğer oyuncularla kampa imkanının olmaması

8,0



Zuma's Revenge

İşi gücü hemen bırakın!



The Beatles: Rock Band'miş, NFS: Shift'miş, bunlar yalan... Ben bu ay sadece iki tane oyun oynamışım ve bunlardan bir tanesi de Zuma's Revenge. Evet, yine renkli topları, renkli toplara attım; yine eğlendim, yine eğlendim. Ne biçim bir oyundur bu arkadaşım yahu; çekirdek gibi bir başlıyorsun, bırakabilirsen bırak!

Yeni oyunda söyle değişimler olmuş. Mesela bazı bölümlerde top atan kurbagamızı farklı plat-

formlara ziplatabiliyoruz. Yeni yeni güçlerimiz var ki bunlardan bir tanesi lazer ışınları saçarak istediğimiz topları yok etmemizi sağlıyor. Bir de "Boss Battle" adında, her zone'un sonunda karşımıza çıkan "Tiki"ler var. Bunlar size saldıryor, siz de onlara. Hem de top atarak saldıryorsunuz. Bazıları zor, bazıları son derece kolay. Tüm bunları görmek içinse oyuna sadece ve sadece 19.95 Dolar ödemeniz yeterli. ■ Tuna Şentuna

Tür Puzzle
Yapım PopCap Games
Web www.popcap.com/games/zumasrevenge

9,2

Beacon

Karanlık... Sadece karanlık...



Ufak bir çocuk bir mağaraya düşer... Tek dostu ufacık bir ıskırt tepesinde dolanan. Ona yolumu gösterir, gitmesi gerekende onu takip eder. Çocuk bu işi umursamadığında karanlık onu yatar. Karanlık yumtasma bile karanlığı dost bilen yaratıklar onu mideye indirmek ister.

Çocuk yürü. Koşar. Ziplar. Tutunur. Atlar. İlerler. Neden yürüdüğünü bilmeden, ne için mücadele ettiğini bilmeden

karanlıkta yolunu bulmaya çalışır. Kimse onu arayıp sormaz, tek bir insanla bile konuşmaz. Sadece "diş ses" ona eşlik eder. Hikayeyi size anlatır, siz dinlersiniz.

Hikayenin sonuna gelindiğinde ise bilinmez bir kez daha oyuncuya karşılar. Oyuncu ekrana bakarken yazılar akar, umutlar kaybolur ve karanlık bir kez daha galip gelir... ■ Tuna Şentuna

Tür Platform
Yapım Chevy Ray Jonson
Web properundead.com/2009/09/beacon-version-105-release.html

8,0



Mystery P.I. - Lost in L.A.

Bir firça, iki salyangoz, üç tane de damga pulu



Bir arkadaşım var. Bilgisayarına bin tane virüs çöreklenmiş, rica etti düzeltir miyim diye; kırmadım ve hallettim. Hemen ardından da benden birkaç oyun istediler. Listedeki oyunların tamamıysa "gizli eşya bulma" oyunuydı. İşte o an anladım ki bu türün büyük bir hayran kitlesi var...

Sanki çok acayıp bir durummuş gibi bahsediyorum konudan ama ben de bu oyunun başına bir kez oturdum mu, en az dört bölüm oynayıp kalkıyorum. Eğer "vocabulary" konusunda sıkıntınız yoksa karmakarışık resimler içerisinde ismi yazan

eyşaları bulmaya çalışmak siz de kısa sürede el geçirilecektir; bundan emin olabilirsiniz.

Olayın arkasında PopCap'ın olması da böülümler arasında çeşitli mini oyunlarla karşılaşmamıza neden olmuş. Bir seylerin eşini bulma, harfler arasından kelimeleri seçme ve bunun gibi tanık oyunlar ile daha da renkli bir hale gelen oyunu bulmaca meraklılarına öneriyorum. Önerdim.

■ Tuna Şentuna

Tür Puzzle
Yapım PopCap Games
Web www.popcap.com

9,0

Solar Plexus

Ölene dek Mario!

Hayır, şöyle bir durum var; o mor kutular oyuncunun başında gayet sevimli gözüküyor. Fakat ilerleyen böülümlerde işler o kadar karışıyor ki, o mor kutuyu taşı, onu al koy, bunu kaldır götür... Benimki de insan beyni sonuca canım!

Noitul Love isimli garip oyunların yapımcısı kişinin elinden çıkan, kaliteli görsellere sahip bir oyun Solar Plexus. Tek kişinin nasıl bu kadar işin altından kalktığını zinhar anlayamadım zaten ama o mor kutularla olan ilişkisini anladım. Bence bu oyunu yapan aslında bir kız ve bildiğiniz üzere tüm kızlar moru sever.

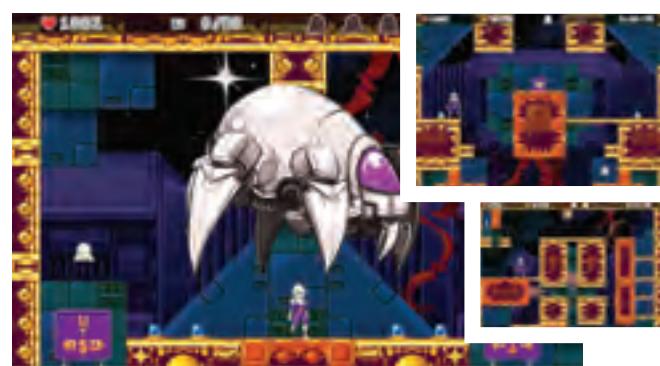
Hatta yakın arkadaşlarından bir tanesi morla yatıp morla kalkıyor. Kendisi bence deli ama bunu kabul ettiremedim. Dolayıyla, bu oyunda da kutuların mor olması veya morların kutu olması...

Arkadaşlar ben iyi değilim; sanırım izin vereceğim bir süre. Siz de bu süre zarfında bulmacayla karışık aksiyon heyecanı yaşamak istiyorsanız, bu "Abuse" benzeri oyuna bir göz atın.

■ Tuna Şentuna

Tür Puzzle / Aksiyon
Yapım Konjak
Web www.konjak.org

7,6





ERAY ANT DIRECTOR'S CUT

Sinema dünyasıyla, film dünyasının
flört ettiği nokta...



P3! Hain format! Acımasız kahraman! Fakirin dostu olan
bu icat; plak şirketlerini, yapımcıları ve sanatçıları
böğründen vurdu. Altlarındaki Ferrari'lerinden etti
onları, BMW jiplere mahkum etti diye bu kalleş piyasa ağlaya
dursun. Biz onları boş verelim, önumüze bakalım ve yeni çözümler
üretelim. Müzik yapımcılarına yeni alanlar lazım ve bu en yeni alan
ne biliyor musunuz? Evettt! Bilgisayar oyuncuları!

Diyebilirsiniz ki "A kurban olduğum izbe yazar, bu zaten olan bir
şey". Öyle derseniz size cevabım "E han? Türkiye'de bu işten para
kazanan göremiyorum" şeklinde olur.

Yine işin çerçevesini tarif edelim. Malum oyun içi müzikler,
sinema müzikleriyle yanlış hale geldi. Zamanla daha fazla oyunun
soundtrack'i çıkacaktır. Mirror's Edge'in kutusunun içindeki ekstra
müzik CD'si var, bilen bilir. Ya da GTA IV oynarken az mı arabayı

BUNU BİLİYOR MUYDUN?

Bir ses stüdyosu kiraladığınızda, binayı izole etmek
için milyonlar harcamanız gerektiğini ve olur da
mülk sahibi sizi bir şekilde stüdyodan sultasa
milyonlarca zarar edeceğinizi ve yaptığınız harca-
maların havaya uçacağını biliyor muydunuz?

kenara çekip radyoları kurcalayıp kendinizden geçtiniz
kurban olduğum okur; ben görüyorum her bir şeyi.
Nefesim ensenizdedir.





UWE BOLL DİYOR Kİ...



GENÇLER SİZ DINLEME-YİN ÉRAY'! ÜGRAŞMA-YIN OYUN YA DA FILM YAPMAKLA. PIYASAMI KAPATMAYIN Kİ KATLEDEYİM ORTAMLARI.

İş sadece müzikle de bitmiyor tabii ki. Bu müziklerin yanı sıra ses kayıt stüdyoları olsun, binbir çeşit ses efektleri olsun... (Patlamalar, çatlamalar, cörtlemeler!) Ses mühendislerinin -müzik ve ses piyasasının görünmez kahramanlarının- para kazanıp aç kalmamalarına ve yeni üretimler sunmalarına o kadar destek oluyor ki inanamazsınız.

İş tüketici gönüllü okur bu noktada başa döndük ve yine Türkiye'ye geldi konu. Hani Türkiye'de oyun sektörü? Bu eksik olunca stüdyolara ekstra kazandıracak bir alan da çalışmaz halde olur tabii ki. "Bazları nasıl oyun yaparız biz burada?" diyebilir. Kimse, bu işe ilgilenenlerden, şu aşamada über çılgın (Türkçe "über çılgın" iz miiining of: Çok teknolojik ve büyük ekipler gerektiren.) oyunlar beklenmiyor. Ama ülkede -en basitinden- flash oyun yapımı dahi çok az gerçekten. Bu durum, üretme aşќının ne denli düşük olduğunu bir göstergesi.

Bir mesaj vermek niyetle çıktıım yola; umarım "Evet haksızın" demiştir birkaç okur. Bu bile bana büyük moral verecektir. (Farkındayım sizi biraz azarlar dilde yazısın ama bu yoğun okur sevgimden ve samimiyyete olan inancımdan...)

Yine Nostradamus bilgiçliğini masaya koyuyor ve

şu kehanette bulunuyorum: Bilgisayar oyunları dünyası içerisindeki müzik ve ses üzerine çalışmalar pek yakında öyle bir hal alacak ki sinema sektöründeki müzikeri -ufakta- sollama evresine girecek. Hatta öyle çalışmalar çıkacak ki oyunun müzikeri, oyunun kendisinden daha fazla ilgi görür hale gelecek. Ve erkek okura tüyo: Malum, kızlar oyunlarla pek ilgilenmez. Şimdi burada biz bizeviz. Takipçi olursanız birazcık ileride kızların hiç duymadığı oyun içi müziksel keşfetlerinizi paylaşım açısından onlara sunabilirsiniz. "Aaa! Nereden buldun bu grubu? Ne güzelmiş" diye sorduklarında, "Canım ben böyle farklı şeyler seviyorum ama sana getiririm, sen bulamazsan bu grubu" şeklinde ortamı yumusatıp gidandan bir öpüçük ile kazaçabilirsiniz. Tabii ki kız internetten dinlediği şeyin altı üstü oyun müziği olduğunu öğrenirse o yumuşaklık, yerini sertliğe bırakabilir ama yinede öpüçük yanınızda kar kalır. ■

HAYAL EDİYORUM

GTA V'in radyolarını hayal etmekten çok merak ediyorum. Sadece radyolar için bile oyunu alırım. Pek duyguşal yaklaşım olaya, dokunırsan ağlarım.

TEST
ETTİK

KART SİNIRINDA!





“Maçları dört yön tuşu ile oynamak tarih oluyor”



PES

Bir Bakışta Yenilikler

- 1. 360° kontrol
- 2. Taktik zenginlik
- 3. Görsellik
- 4. Master League

Hem daha oynanabilir, hem de daha gerçekçi... Evet; hem daha oynanabilir, hem de daha oynanabilir. Bunu ben mi diyorum? Hayır. Bunu diyen, Konami'nin Pro Evolution Soccer ekibi lideri Jon Murphy ve bu konuda oldukça iddialı. Eylül ayı başında yaptığı bir açıklamada geleceğe dair ipuçları veren Murphy, -serinin hayranlarına- yeni oyunun arcade havasından uzaklaşacağı ve çok daha gerçekçi bir oynanışa sahip olacağı garantisini verdi. İnsanların "oynanabilirlik" ve "gerçekçilik" özelliklerinin mükemmel bir karışımını talep ettiklerini belirten Murphy, kendilerinin de bu amaçla çalışmalarına devam ettiklerini belirtti. Murphy son olarak, yıllar önce bunu çok iyi bir şekilde başaran bildiklerini ve serinin, PES 2010 ile birlikte köklere dönüs yapacağını söylüyor. Onu diyor, bunu diyor... Peki söyledikleri ile şu ana kadar yaptıkları arasında bir tutarlılık var mı? İşte bunun cevabı da bende saklı ve size her şeyi açıklama zamanı geldi!

Erkekler ne ister?

Şimdi... Ağustos ayının neredeyse sona erdiği günlerde, PES 2010'un oynanabilir bir PC preview (ön inceleme) versiyonu geçti elime ve ben de vakit

kaybetmeden oyunu bilgisayara kuruverdim. Oyunu açarken diğer hiçbir detay önemi değildi benim için; lisans, modlar, Master League, üç boyutlu seyirciler, spiker... Tek görmek istediğim, artık nefret etme noktasına geldiğim PES 2009'daki hataların ortadan kalkmış ve bu arada serinin de çok daha gerçekçi bir oyuna kavuşmuş olmasıydı. Oyunu açtığmdaysa -ciddi boyutlarda olmasa da- farklı bir PES ile karşı karşıya kaldım. Eskisine göre daha ağır, biraz daha gerçekçi ve -bunu söylemekten gocunmuyorum ama- FIFA'ya benzemeye çalışan bir oyun olmuş PES 2010. Bu kötü bir şey mi? Tabii ki hayatı. Yillardır FIFA'yı yerden yere vurmuş olabilirim ama oyunun tamamına "kötü" demek haksızlık olur; haliyle FIFA'ya benzemeye çalışan bir PES'e de karşı çıkmak olmaz. O halde artık bu söylemimi detaylandırmaya zamanı geldi.

PES 2009'u o kadar uzun süre oynadık ki artık oyunun suyu çıktı. Zaten oyun için yazdığım güncel incelemede de bir hayli puan kırmıştım, oyunun bizi büyülediği ilk günlerin etkisinden kurtulduğumu net bir şekilde ortaya koymuştum. PES 2009'u oynaya oynaya getirdiğim en son nokta, oyunun çok kritik hataları ve gerçekteki de arcade havasında olduğu idi. FIFA 10 ve PES 2010'u oynadıktan sonra bu durum çok daha net bir şekilde ortaya çıktı. Konami tayıfa da bunun farkında ve açıklamalar da bu



◀ Oyunun kapak yıldızı Messi, maçlarda da ağırlığını hissettiriyor.



yönde zaten.

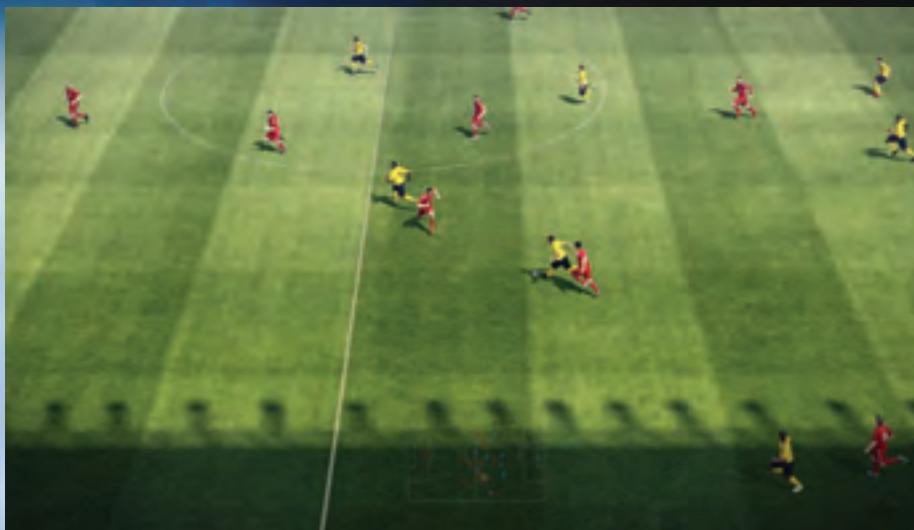
Oyunu arcade havasından çıkarmak adına yapılan ilk radikal değişiklik, oyunun hızını düşürmek olmuş. Bilindiği üzere PES 2009'da topu alıp kendi kalemizden rakip kaleye gitmek, en kötü oyuncuya bile 10 saniyeden fazla sürmüyordu. Dünya üzerindeki hemen hemen hiçbir futbolcunun 100 metre dünya rekorunu kırmaya niyeti olmadığını göz önüne alırsak, bu durumun ne kadar gerçek dışı olduğunu çok daha net anlayabiliyoruz. PES 2010'da ise gözle görüfür bir yavaşlama var ve topu rakip sahaya taşımak için gerçekçi bir süreye ihtiyaç duyuluyor. Öte yandan yavaşlama konusunda yapılan tek değişiklik bu değil; artık futbolcuların hareket ve tepkilerinde de bir ağırlık söz konusu. Yine PES 2009'dan örnek vermek gerekirse, özellikle orta seviyenin üstündeki herhangi bir futbolcu ile sadece bir saniyede dört - beş kez terse yön değiştirmek mümkünüzdür. İki Messi boyutuna taşıdığımızda ise "firdöndü" efektyle saçma sapan görüntüler sergilemek de önemli bir silah olabiliyordu. PES 2010 ile birlikte bu problem de ortadan kalkmış ve ha bire topu çekme taktiğini benimseyenler

taca çıkacak gibi.

Rakibi FIFA 10'un en önemli hamlelerinden biri olan 360° top sürme özelliğini görmezden gelemeyen

FIFA 10'un en önemli hamlelerinden biri olan 360° top sürme özelliğini görmezden gelemeyen Konami ekibi, aynı uygulamayı PES 2010 için de ortaya koymuş

Konami ekibi, aynı uygulamayı PES 2010 için de ortaya koymuş ki bu da PES 2010'un getirdiği en önemli yeniliklerden biri olarak karşımıza çıkıyor. Bu yeni özellik sayesinde maçları dört yönü ile oynamak tarih oluyor ve bundan böyle parmakları sol stick'e alıştırmak gerekiyor. Adından anlaşıldığı üzere bu yeni özellik sayesinde futbolcuları istediğimiz yöne koşturabiliyoruz; yani o sekiz alternatifli koşu yolu olayı ortadan kalkmış. Bu özelliğin oynanışa etkisiyi ciddi anlamda hissediliyor. Artık koşu yolu alternatifi ▶



■ Pozisyonu girmek biraz daha zorlaşmış.

► kısıtlı olan rakip oyuncuların nereye gideceğini tahmin edip direkt olarak müdahale edemiyoruz; çünkü oyuncuların yürüyebileceği ve koşabileceği açı miktarı artınca, onlara müdahale etmek çok daha zorlaşmış. Tabii ki bu sisteme alışmak ve sistemi uygulamak hem zor, hem de sistem üzerinde uzmanlaşmak gerekiyor. Sonuç olarak yeni sistemin getirdikleri ve götürdükleri birbirini dengeleyerek savunma ve hücum yapan oyuncuları eşit derecede etkiliyor.

PES 2010'un bu yıl seride getirdiği en büyük yeniliklerden bir diğeri, taktik ekranındaki seçenekler. Bu konuda oynanışı direkt olarak etkileyen pratik çözümler üreten Konami, takım oyuna dayalı birkaç detay üzerine "Team Style" adı altında- barlar hazırlamış. "1 - 100" aralığına sahip bu barlar sayesinde, takım üzerinde rahatça değişiklik yapmak ve tam olarak istedigimiz tarzda bir oyun stilini sahaya yansıtımak mümkün. Buradaki seçeneklerin tamamı, top bizdeyken, yapay zeka kontrolündeki futbolcuların ne yapacağıyla alakalı. Zaten bir futbol oyununda en

çok ihtiyacımız olan şey, yapay zekanın bize ayak uydurması değil midir? Haliyle bu yeni seçenek yelpazesi de oynanışı direkt olarak etkiliyor ve rakibe üstünlük sağlamamız konusunda bize yardımcı oluyor.

Mevzubahis seçenekler şunlar: Player Support, Support Range, Position Switch, Attacking Style, Pressing, Defensive Line ve Compactness. Player Support özelliğini artırdıkça, biz topa sahipken takım arkadaşlarımızın bize desteği artıyor ve sıkıştığımız durumlarda pas alternatifimiz artıyor; Support Range ise bu desteğin mesafesini belirliyor, yani oyuncuların bize ne kadar yakın duracağını. Tabii ki her iki seçeneği aynı anda artırmak, takımın enerjisini ve dengesini bir hayli dağıtıyor. Position Switch, oyuncuların yer değiştirmesini ifade ediyor ki bu da özellikle hücumlardaki çeşitliliği artıracak bir seçenek. Attacking Style, takımın hücumu katmasını temsil ederken, Pressing ise -adından anlaşıldığı üzere- pres derecesini ifade ediyor. Support seçeneklerinde olduğu gibi bu seçeneği de köklerseniz, kısa sürede enerjinizi tükenenek ve takımınızın bırakın pres yapmak, koşacak hali bile kalmayacak. Defensive Line, defans hattının kalenize uzaklığını belirlemenizi sağlıyor. Eğer gömülü bir defans anlayışı belirlerseniz, rakip takımı geniș ►

Master League

Konami, sadece oynanış ve grafik üzerine çalışmamış, en büyük silahlarından biri olan Master League'ı de adam etmiş. İşe ilk olarak PES puanını ortadan kaldırarak başlayan yapımcılar, gerçek para birimlerini (Dolar, Euro, Sterlin) oyuna dahil ederek gerçekçiliği ve rakamların anlam kazanmasını sağlamışlar. Şimdi adım adım yeni Master League'ı tanıma zamanı...



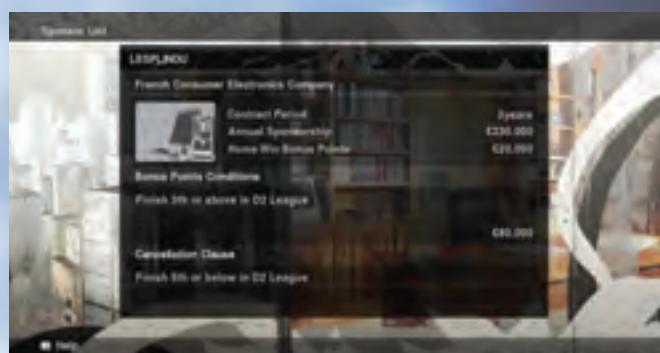
- Ana ekranımız üç başlık altında toplanıyor. Stadium Walk bölümünden zamanı ilerletmek, maça girmek ve oyuncunun genel ayarlarını düzenlemek mümkün.



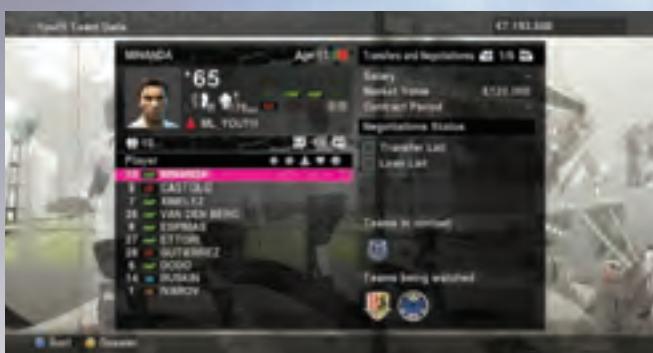
- Office alanında ise fikstür, transfer bölümü, sponsorluk anlaşmaları ve finansal bilgiler yer alıyor. Tamamen yenilenen finans sistemiyle oyunu çok daha anlamlı kılmış.



- Club House bölümünden takım kadrosu ile ilgili tüm işlemleri gerçekleştirebiliyoruz. Özellikle yeni antrenman sistemi, bizi bir hayli oyalayacak gibi.



- Her maç sonrasında sponsorlardan galibiyet primi alıyoruz, küme düşmemiz halinde ise kontratın feshedilmesi gibi riskler devreye giriyor.



- Bugüne kadar Master League kariyerlerimizde kadromuzu oluşturan Minanda ve Espimas gibi oyuncular, artık genç takımda yer alıyorlar.



- Antrenman bölümünde oyuncuları kartlar için özel olarak çalıştırılıyor. Tabii ki yeni bir özellik eklemek için belli miktarda para ve haftalarca süre gerekiyor.



- Master League'de giderleri de rahatlıkla kontrol edebiliyoruz. Altı farklı kaleml altın da toplanan giderler üzerinden seviyeye göre ücret değişikliği yapmak mümkün.



- Her futbolcuya Shoot, Pass, Dribbling, Defence, Athletic Ability ve Goalkeeper özellikleri için puan dağıtıyoruz. Tabii ki antrenör kalitesi, toplam puanı etkiliyor.

**“Her oyuncunun profilinde yer alan kartlar,
oyuncuların yeteneklerini ifade ediyor”**



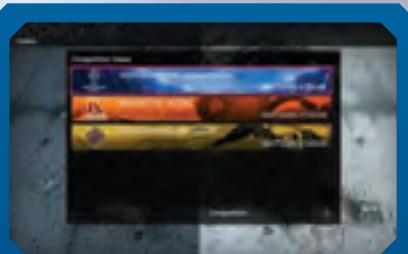
► bir oyun alanı sağlamanız olası; tam tersi durumda ise rakip forvetlerin araya sızmaması için yoğun konsentre gerekiyor. Compactness, takımın sahaya enine yayılışını ayarlamamızı sağlıyor. Eğer daha birbirine yakın ve sahayı daha da kullanın bir takım istiyorsanız, bu yönde ayarlama yapmanız gerekiyor ki bu da rakibi boğabilecek bir tercih olacaktır. Son olarak Defensive Strategy ise defans anlayışı üzerine değişiklik yapılacak seçenek olarak taktik ekranındaki yerini alıyor.

Bir önceki paragraf boyunca uzun bir taktik açıklaması yaptım ve sıkılmış olabilirsiniz; ancak Konami'nin de bu özelliğini fazlaıyla öne plana çıkardığını göz önüne alarak size detayları aktarmak istedim. Taktik ekranındaki ikinci yenilikse yetenek kartları. Her oyuncunun profilinde yer alan kartlar, oyuncuların yeteneklerini ifade ediyor ve bu kartlardan bazları sabitken, bazları değiştirilebiliyor. Örneğin; her futbolcuda yer alan "Balanced" kartı, oyuncuların savunma - hücum dengesini seçilebilir hale getiriyor. "PK taker" ve "Elastico" gibi kartlar, teknik becerisi yüksek oyunculara bulunurken, "Trickster" kartı ise Ronaldo gibi oyuncuların ekstra işler yapıp yapmayacağı konusunda karar vermemize olanak tanıyor.

PES'ciler ne ister?

Konami, bu yılki PES bütçesinin önemli bir kısmını da gürselliğ için harcamış. Zaten oyunun bugüne kadar yapılan

ONLINE LİG ZAMANI



Konami, PES 2010 ile online modunu çok daha güçlü hale getiriyor. Bugüne kadar lag problemi nedeniyle insanların sabrını fazlasıyla zorlayan seri, yapımcıların iddiasına göre artık bu problemden tamamen arındırılıyor. Üstelik online mod için yapılan tek hamle bu da değil. Artık kendi iletişim ağıımızı kurabiliyor ve arkadaşlarımıza özel lig ve kupa organizasyonları düzenleyebiliyoruz. Bir diğer güzel özelliği yine arkadaşlarımıza aynı takımda yer alıp mevcut lig ve kupa organizasyonlarında mücadele edebiliyor olmamız. "Online Şampiyonlar Ligi" fikriye gerçekten mühîş bir seçenek ortaya çıkarmış ve genel anlamda bizi motive edebilecek bir online modu oluşturduğunu söyleyebilirim.



tanıtımlarında PES 2009 - PES 2010 farkını görseller yayınlanması da bunu doğruluyor. İlk olarak motion-capture teknolojisine başvuran Konami, Messi'yi stüdyoya kapattı ve bu büçür yıldız üzerinden en gerçekçi animasyonları oyuna aktarma yolunu seçti. Bu çalışmanın meyvelerini tam olarak görememekse üzücü çünkü genel anlamda animasyonlar ve oynanış, PES 2009'dan çok da farklı gözükmemiyor. Oynadığım maçlar boyunca paslaşmalar ve oyuncuların topla etkileşimi, önceki oyuna biraz daha gerçekçi ama yine de ekstra bir yenilik görmek zor. Öte yandan oyuncuların gerçek hayatı hallerine benzemeler konusunda harcanan çabaya daha çok gözé çarpıyor ve birçok futbolcu, en detaylı halleriley oyunda yerini almış durumda.

Yillardır PES serisinin en çok eleştiri aldığı konu, lisans olmuştur. FIFA serisinin bu konudaki üstünlüğü inkar edilemez ve yıllar boyu da sürecek gibi. Yine de Konami şartları zorluyor

ve elinden geleni yapmaya çalışıyor. Takım ve futbolcu lisansından çok organizasyonlara yönelik yapımcılar, geçen yıldı Şampiyonlar Ligi hamlesinden sonra, bu yıl da Avrupa Ligi'nin lisansını satın almış. Bu yeterli mi? Tabii ki değil ancak en azından çabayı görerek biraz daha sabretmek gerektiğini söyleyebilirim.

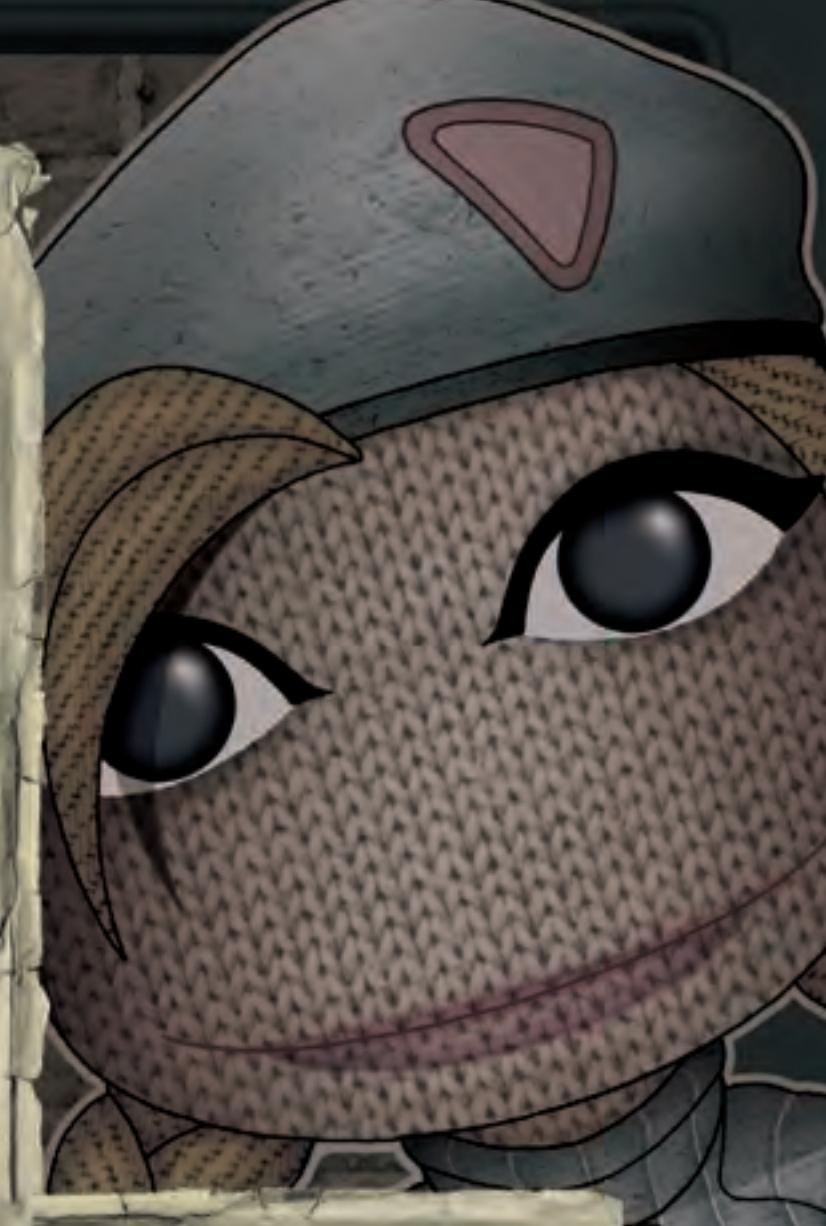
Şu ana kadar yaptığım maçları göz önüne alıncá, PES 2010'un olumlu yönde işaretler taşıdığını söyleyebilirim ancak bu geçiş döneminin bir sezonda tam anlamıyla gerçekleşmesi mümkün görünmüyör. Üstelik FIFA serisinin bu yıl yaptığı patlama da bu yenilikleri bir hayli gölgeli bırakacak gibi. İki oyunda arasında net bir karar vermek için her iki oyunun da tam sürümünü uzun süre oynamam gerekecek.

■ **Şefik Akkoç**

SADECE KAAN

STREET FIGHTER'DAN SONRA YAPILMIS EN BASARILI DOVUS OYUNU SEDISI KESINLIKLE VE KE SINLIKLE "THE KING OF FIGHTERS"DIR... (KOF) KOKLEDİ ART OF FIGHTING VE FATAL FURY BİBİ SABLAN DOVUS OYUNLARINA DAYANAN BU SERİ 1994 YILINDA KOF'IN ADIYLA ATADI SALON LAPINDA GÖRÜCÜYE ÇIKTI. ALISILDIĞI BİBİ TEK DOVUSÇUYLE DEĞİL 3 DOVUSÇU İKİDEN SEÇEDEK "TAKIM" HALİNDE TURNUVADA İLEPLİYORDUK. 6 TUSLA DEĞİL 4 TUSLA OYNANIYORDU. DOVUS SİSTEMİ FARKLIYDİ. A+B İLE KENARA ÇEKİLİR GÜYÜDEN KACABİLİYOR C+D İLE YERDE DÜŞÜREN ŞERT TEKME Veya YÜMLÜK YURABİLİYORDUK. A+B+C İLE ENERJİMİZİ DOLDURUYOR SUPER KOMBİNLAR YAPABİLİYORDUK. DOVUS SİSTEMİ FARKLIYDİ. KARAKTERLERİ DE ÖYLE...

TAKUMA, RYO, ROBERT, HEIDERN BİBİ KARAKTERLERLE STREET FIGHTER'DA SELAM EDEN BU OYUNDA AYRICA CUCE FREDDY KRUEGER (ŞAKA YAPMIYORDUM, EVEST, BİSKO, TOPUZLU BİBİ HAPİSHANE KACKINI, ALKOLİK SAHНОS BİBİ DEDE VE DAHA ÇOCUK OLAN ÖSPENCİLER BİBİ UCUK KARAKTERLERDE RASTLAMAK MÜMKÜNÜNDÜ. AMA BUNLARIN DISINDA ÖYLE BİR KARAKTER VARDI Kİ DOGUSLARININ DALBALANMASIYLA İZLEYENLER İPNOTIZE EDEP, OYUNA KONSANTRE İLMAYIZ ZORLASTIRIRDI. CHUN LI'DEN SONRA ASIK OLUNUP HAYALLERİ KURULAN 2. KARIN DOVUSÇUYDU. ONUN ADI "MAI SHIRUNAI"YDİ... (SONRADAN ANDY BOGART'LA SEVSİLİ OLDUKLARI ANLA SILDİ, BÜTÜN HAYALLER YIKILDİ TABİ, NEYSE...)



KOF 94'LE DİKKATLERİ ÜZERİNDE ÇEKİN SU ŞERİ KOF 95, 96... DİYE HER SENE SELİSEREK 2003'E KADAR YOLUNA DEVAM ETTİ. BU 10 TANE OYUN İÇİNDE SERİNİN ZİVE YAPTIŞI OYUN KOF 97'DİR. Hatta bu oyundan su ana kadar yapılmış en başarılı弧ade dövüş oyunuourdı. DİYE DE İDİDALI BİR CÜMLE KURMAK İSTİYORUM MUSADENZE... HİKAYEYLE, BETİRDİĞİ YENİLİKLERLE VE EN ÖNEMLİ İNANILMAZ DENBİLLİ DÖVÜŞ SİSTEMİYLE BÜTÜN SALON OYUNCULARININ AKLINI ALDI SU OYUNU. O ZAMANLAR "BİZLİ ADAM" ÇIKARMAK ZATEN MEYECANI VE EFSANEVİ BİR DURUMKEN BUNU BİR ADIM OTBEYE TASİTİP KARAKTERLERİN OPOCHİ VERSİYONlarını YADA SALON ADIYLA "DELİRMİŞ" HALLERİNİ OYUNA DAHİL ETTİLER. İKİ, LEONA, YASHIRO, SHERMIE VE CHRIS... NORMAL HALLERİNE SOPEÇ COĞ DAHA HIZLI VE GÜÇLU OLAN SU KARAKTERLERLE OYNAMAK BİSKİLETEN İNİP YARIS MOTOSİKLETİNE SINMEK BİSİ BİR HIS YARATIYORDU ADETA. İNANILMAZDı...

LİSEYE BAŞLAĞIM GÜNDEN BİRİ OYNAPIM SU OYUNU. AYİTPİR SOYLEMESİ İYİ DE OYNAPIM... SU OYUN YÜZÜNDEN BASIM AZ BELİYEA GİRMEGI. ATARI SALONLARINA DAIR NE KADAR ENTERESAN ANIM VARSA HEPSİ (TAMAM HEPİ) OLMASA DA BİR ÇOCUK SU OYUNU OYNARKEN RASİMA GELMİSTİD... DEDEİM YA İYİ OYNAPIM SU OYUNU. RAKİBİN KİM OLDUŞU ÖNEMLİ DEĞİLDİR. YENERİM PERİŞAN EDİDIM ONU. ARKAŞA ENSE KÖKÜMDÜZEN İZLEYENLER "ONUN YERİNDE OLMAK İSTEMEZDİM" DEG BİSİ ACIYAN SOZLERLE SAKAR RAKİSİM... AMA İSTE SU KENDİNE GÜVENİ OLAN ATAK TAVRIM YÜZÜNDEN BİRÇOK DÜŞMAN EDİNDİM ATARI SALONLARINDA. * YENİMEK YADA YENİMEK ÖNEMLİ DEĞİL ÖNEMLİ OLAN DOSTÇA MÜCADELE ETMEKİ* DÜŞTUÐU BENİM İÇİN BEÇERİ DEĞİLDİ O YILLAR. SOPUNLU BİR ERGENİM. ALESİYLE, ARKADASLARIYLA, CEVRESİYLE, HEPKEZLE... SU YÜZDEN BÜTÜN SINIRINI DÖVÜŞ OYUNLARINDAN ÇIKARIYORDUM. O NEDENLE USTALASMAM, İŞİM YAPMAN FAZLA ZAMAN ALMADI. BÜTÜN DÖVÜŞ OYUNLARININ TOP 10 LİSTESİNE, 1'DEN 10'A KADAR LİSTENİN TAMAMINDA Hatta BENİM ADIM VE BEÇİLMESİ ZOR OLAN PEKOPLAM VARDI. AD YAZIMINDA 3 KARAKTERE İZİN VERİLOÐİNDEN "KAN" YAZARDIM. ADIMIN KAAN OLDUGUNU BELİYENLER DE "KİM LAN SU MANYAK" DİYE SAKAPLARDI BANA, AHAAH...

VİNE BÖYLE LİSE ZAMANLARIM, OKULLAR KAPANMIŞ, BALIKESİR SÖNEN'DE YAZ TATİLİNDÉYİZ. EVİN YAKINLIÐINDA BİR TANE ATARI SALONU BULDUM KENDİME. BABAB Aksam OYUN OYNUYORUM. (BU ARADA TATİP SALONLARINA GÖRDÜĞÜM PARALARLA 4 LEVENT'E BİR SÖKDƏLEN DİKEBİLİRDİM) SEYİGİNE HİC GİRMEYЕYİMO, NEYSE... BİBÜN SALONA KOF 97 GELDİ. BEN ZATEN İSTANBUL'DA 2 SENEÐİR OYNUYORDUM AMA SÖNEN'E DAHA YENİ SELİYORDU. HERKEZ TARİ ETPAPINA TOPLANDI "YAY ULAN NE SAHANE OYUN" DİYE... BEN DE O SİPARALAR DELİ BİZİ METAL BİLSİ OYNUYORUM. BİZ YANDAN DA SESİSİZCE İZLİYORUM O SASIRAN GRUPU... DEÞKEN BİR GÜN, DAYANAMADIM BİRDİM OYUNA. SAYET COOL BİR TAVİOLA BÜTÜN BİZLİ ADAMLARI ÇIKARDIM. O ANA KADAR BİZLİ ADAM ÇIKARMAYI BİRAK. BÖYLE BİSEYİN VAJİSİNDAN BİLE HABERİ OLMAÐAN RU SUÞUÑ SOK OLDU TARİ... NEYSE OYUNU BİRDİÐUM. SONPA BÖSTERDİM BÜTÜN HERSEYİ ONLARA. ARTIK SAHİNDAKİ HERKEZ BENİ TANIYORDU. YAZ TATİLİM SAHANE BEÇİYORDU... TA Kİ O GELENE KADAR... SÖNEN'DE "YUVA" DENİLEN ARKASI SABLAM, PISKOPAT ÇOCUKLAR VARDI. O SUN PERİŞAN EDEREK YENDİÐİM ÇOCUK DA SU YUVALAR DAN BİRYİMSİ, NERDEN BİLEYİM...

BÜ, YENİLEBİ KASUL EDİMEMİS. TOPLAMIS BÜTÜN MAHALLEYİ BENİ DÖVMEMEYE GELMİŞ... OYUN OYNUYORUM. ARKAMDA BİR SUÐU ÇOCUK BENİ İZLİYOR. BİZ MİR MİR KUFREDERİK SOYLENTİYOR, DİBERİ ENSEMİ SİBADA DUMANI UFLUYOR, YANIMDAKİ KELEĞEÞİ SAPLAYACAKMIS BİBİ SALLIYOR KOLUMA DOGRU PALAN, DAYAK ADETA BEÇLİYORUM DİYE BAGIRIYOR KULAGİMA! TARİ OURNUMU ANLA-YINCA BENİM ELMİ AYDEM. SOSALDI KORKUDAN. AMA BUNA RÂSMEN SOSUK KANLISINI KORUYUP OYUNUMA DEVAM ETTİM. BOS BİR ANLARINI BEKLİDEM KACMAK İÇİN. NETEKİM DE ÖYLE OLDU, BİZ ADA SUNLAD RUMHABEDE DALKİSEN SAM FİSHİP GİZLİLİSİNDE ÇIKTIM SALONDAN. AMA O DA NEÝ KAPIYA ADAM KOYMUS MANYAK "KACADSA HABER VEO BİZE DİYE". BENİ BORDİNCİ SU ALARM VEROI İÇERİYE. BEN TOPUKLARIM YURA VURA KAÇTIM ORDAN...

NE YAPSAYDUM YA? FINAL FİGHT'TAKI CHABARD BİBİ IS KİSİYE DALIP BOLDUM SONU CANAVARI DİYE ATARI SALONU SAHİNE İMI DALSAYDIM?... :)



CeBIT Bilişim Eurasia 7 Ekim'de başlıyor!

7-11 Ekim 2009
Tüyap Büyükkemence, İstanbul
Uluslararası Bilgi ve İletişim Teknolojileri Fuarı

CeBIT
eurasia
Bilişim

10
Yıl

Geçtiğimiz yıl; üretimden lojistiğe, teknilden makineye, gıdanın eğitime birçok sektörden ziyaretçi, 1000'e yakın katılımcı firmaların sunduğu şaşırtıcı yenilikleri CeBIT Bilişim Eurasia'da keşfetti.
10. yılında siz de CeBIT Bilişim Eurasia'da olun... Dünyanın geleceğinde!

Biz CeBIT Bilişim'e gidiyoruz.
Cünkü gelecek CeBIT Bilişim'e geliyor.

Online

Online diyaloglarda bambaşka maceralar...

Birçok online oyun peşi sıra piyasaya çıkarken, biz de hepsine yetişmeye çalışıyoruz. Ne zamandır detaylı inceleyemediğimiz Battlefield Heroes bu ay elimizden kaçamadı. Diğer sayfalarımızdaysa dört farklı oyunla

karşınızdayız. MMORPG severler için çok ciddi hazırlıklar yaparak gelen Son Destan'ı kaleme aldık. Ayrıca sonu gelmez online RPG'ler arasında Wolfteam boy gösterdi. MMOFPS olan bu oyun, türüne farklılıklar getirme peşinde.



JoyGame

En yeni online oyuncular burada.



Battlefield Heroes

Şirinlik ve kalite, Battlefield Heroes'da bir araya geliyor.

116

JOYGAME

Oyunun Tadını Çıkar



Wolfteam

Kurtlarla dans...

Gelişmekte olan oyun sektöründe artık Türkçe oyunlar da yadsınamaz bir yer tutuyor. Farklı dillerdeki oyuncuları ezberden oynayanlar için büyük bir fırsat olan bu durum, Wolfteam sayesinde artık sadece MMORPG formatta olmaktan çıkmıyor. Hem FPS severler, hem de MMOFPS severler için farklı tarzıyla kendine yer bulmayı amaçlıyor Wolfteam.

Tavşan kaç, tazi tut

DNA'ları kurtlarındaki benzerliğin fark edilmesi üzerine "Pfien" adında bir firmadan geliştirildiği ilacı, aynı zamanda ters tepki yaratan versiyonunun Fransız ordusuna satılmasıyla başlıyor her şey... Bu ilaç kullanarak kurulan Wolfteam, zamanla dünyanın en ünlü birelliğe haline geliyor. Son görevlerinde ekip üyelerinin birbirlerini öldürmeleriyle son bulan olaylar, artık çıkışından geçmiş bir vaziyette. Durumu düzeltmeye giden üyelerin de suikasta kurban gitmesinden sonra, Wolfteam üyeleri ordudan bağımsız paralı askerler olarak yaşamlarını sürdürmeye başlıyorlar. Bundan sonra ise işler içye sarpa sarıyor ve DNA'ları değişim göstermiş kurt adamları ile karşı karşıya kalyoruz.

Oyunda seçilebilir iki farklı takım mevcut. Birincisi ve bize nispeten tanındık olansa insanlar, yani

Yapım Softnyx
Dağıtım Softnyx

Wolfteam. Bu takım üyeleri, kurt adamlara karşı bedensel olarak zayıflar belki ama kullandıkları silahlar aracılığıyla dengeyi sağlamakta zorlanmayacaklar. Birbirinden farklı ve tamamen kurt adamları yok etmeye programlanmış, makineli tüfekten, keskin nişancı tüfeğine kadar birçok seçenek bizleri bekliyor. Oyunun içeriğinin tamamen Türkçe olması ise bu noktada inanılmaz bir kolaylık ve beraberinde çok büyük bir keyif sunacağı benzeyiyor. Artık "dört iki" ya da "altı bir" demeye ihtiyaç duymayacağız gibi.

Diğer tarafta ise tüm ihtiyamı ve korkunçluğu ile kurt adamlar emirlerimizi bekliyor durumda. Birbirinden farklı mutasyonlar geçirmiş olan bu yaratıklar, tam anlamıyla oyuna renk katmaya geliyor. Kurt, Güçlü Kurt, Muhabiz Kurt, Hayale Kurt ve Çığın Kurt gibi farklı sınıflara ayrılan kurt adamların özel yetenekleri ise bambaşa. İnsanüstü hız, çeviklik, güç, dayanıklılık, kontrolsüzlük ve görünmezlik... Kısacası her an, her yerde ve 1001 türlü ölüm Wolfteam üyelerini bekliyor olacak.

Dolumaya dikkat!

Oyun içi seslendirmelerin tamamen Türkçe olduğu, aynı zamanda da oyun içi Türkçe desteği sahip olan Wolfteam, yıllardır FPS tarzını benimsemiş olan oyuncular için çok farklı bir yapımla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Üstelik biz oyunculardan hiçbir ücret talep etmeden! ■ Ertuğrul Süngü



Son Destan

Bu bir başlangıç

Bu ay Türkçe içerikli oyunların tavan yaptığına net bir şekilde şahit oldum. Malum, yazılarından siz de bu durumun artık istemesiniz de farkındasınız. Son Destan, tamamen Türkçe içerikli ve Türkçe seslendirmeli bir oyun. Öyle ki oyunun demosunu izlerken, siz de bu durumun farkına varabilirsiniz. Kapalı beta'sına katılmak için hala fırsatınız olduğunu da hatırlatmak isterim.

Betaya girilmeli

Son Destan, -piyasaya çıkan birçok benzeri gibi- tamamen Türkçe olması nedeniyle MMORPG arayan oyunculara büyük bir rahatlık sağlaymayı hedefliyor. Öncelikle oyun içinde bulunacak olan iki farklı zindan tipinden bahsetmek istiyorum. Beş kişilik olan bu zindanlar eninde sonunda girmek durumunda kalınacak. (Artık "parti bulamıyorum" demesin kimse.) Bu duruma mutabık, etraftaki NPC'ler

oyuncuların hareketlerine göre davranışacak ve gözle görülebilir birçok hamlede bulunacak. Misal vermek gerekirse; bir anda yolumuz çökecek ya da geçmek isteyeceğimiz köprü yanacak. Çıkışa giden yeni yolları bulmaksa biz oyunculara düşecek. Diğer bir özellikse girebileceğimiz zindanların herkese açık olması. Sayınız kaç olursa olsun, otomatik olarak zorluk seviyesi ayarlanacak olan zindanlar hem bizi parti aramaktan kurtaracak, hem de her seviyede eğlenceliyi sağlayacak. Pek tabii ki oyun sonu boss'ları da unutulmamış. Ayrıca zindanlardan kazanacağınız bazı kuponlar olacak. Bu kuponlar sayesinde mevcut zindanların zor versiyonları açılabilecek. Son Destan'ın hikayesi gereği peşinde olacağımız ve kullanacağımız maddenin ismi ise Kor. Kor sayesinde oyunda ilerlemek ve yeni ürünler üretmek mümkün olacak. Kor, bütün bunlar için tek ve en değerli kaynak olacak. Beş ırk

Yapım Galaxy Gate
Dağıtım NHN

ve dokuz ana sınıf yetmezmiş gibi, birbirinden farklı 36 alt sınıf da bizleri bekliyor. Online oyuncuların can damarı olan klanlar da unutulmamış. Kullanılacak RPG bileşenleri sayesinde, kurulan klanlara daha önce yaşamadıkları bir oyun keyfi tattırmayı hedefliyor. Son Destan. 500'e 500 kale kuşatmaları olacak ki görmeyi hakikaten çok istiyorum.

Son destan yazılacak!

Sadece 762 MB boyuttunda, Türkçe oyun içi desteği sahip ve tamamen ücretsiz olacak olan Son Destan, oyunculara kaliteli grafikler ve detaylı animasyonlar sağlaymayı esirgememiş. Sistem gereksinimleri olarak da makinelrimizi hiç de zorlamayacak. Anlayacağınız, uzaktan bakmakla yetinilmeyecek cinsten bir oyun olacak gibi. Eğer vaat edilenler gerçekleştirilirse oynamayı kesinlikle hak edecek bir oyun olacak Son Destan. ■ Ertuğrul Süngü

JOYGAME

Oyunun Tadını Çıkar



Gunbound

Sevimli mi sevimli!

Her türden içeriğe ve görselliği alıştığımız şu oyun dünyasına Gunbound gibi bir oyun olduğunu bilir misiniz? Eğer PSP platformunda LocoRoco veya Patapon gibi oyunları oynadıysanız, şirinlik ve afacanlık nedir, biliyorsunuz demektir. İşte size bu tarzın sınırlarını zorlayacak cinsten bir oyun. Hem sira tabalı, hem de online olan bu tatlı oyun, ayrıca tamamen Türkçe içeriğe sahip olmasıyla göz dolduruyor.

Oyun esnasında en çok bineklere ihtiyaç duyuyoruz.

Birbirinden farklı olan bu bineklerin birçok değişik çeşidi var; fakat çeşitli daha çok, bize kattığı avantajlar bu binekleri daha önemli kılmıştır. Antik medeniyetlerden kalma olanlarından, bionik olanlarına kadar hepsinin üstün olduğu bir konu mevcut. Türkçe oyun içi desteği de sahip olan Gunbound'da silahları ve karakterleri kullanmakta hiç de zorlanmayacaksınız. Toplayacağınız eşya ve silahlar, size özel güçler sağlayarak oyun deneyiminizi bir adım ileriye taşıyacak. Oyunu direkt olarak

Yapım Softnyx
Dağıtım Softnyx

etki edecek sistemse uydukları. Birçok özel ve doğaüstü gücü rakibinizin üzerinize salabilecek, bazı uydular sayesinde bineklerinize farklı güçler ekleyebileceksiniz. Bütün Gunbound'a hükmeden avatar sistemi. Bizzat tasarıladığımız avatar'larımızı oyun içinde savaşlar kazandıkça geliştirebilecek, hem görüntüsünü, hem de güçlerini değiştirebileceğiz. Tamamen ücretsiz olan Gunbound, Türkçe seslendirmeleriyle oyuncuları kendine çekmeye devam ediyor. ■ Ertuğrul Süngü

Rakion

Her yer karmaşa...

Her yanında Türkçe olan Rakion, ayrıca oyunculara sağladığı oyun içi Türkçe desteğiyle de her daim rahat etmenizi sağlıyor. MMORPG türündeki oyun, özellikle farklı arenalarıyla ilgili olarak çeviriye çekiyor.

Rakion'un temel felsefesi, oyuncuya düşman ile karşı karşıya kalma hissini en üst seviyede yaşamaktır. Oyun içinde "guard" ve "catch" gibi teknikleri, farklı "combine" saldıruları yapmak suretiyle kullanabilirsiniz. Düşman ile savaş anında en çok dikkatinizi çekecek olan durumsa ağır ve seri saldırular sonucunda rakibinizin zırhının parçalanacak olması. Kullanılan "Cell-system" sayesinde çok farklı takтиklere geliş-

Yapım Softnyx
Dağıtım Softnyx

tirmenize imkan tanıyacak bir oyun Rakion. Cell-point'lerinizi kullanarak ise yardımınıza Golemler ve Ruh Topları gibi birbirinden farklı yaratıklar çağrılabilsiniz. Her yaratığın kendine has bir özelliği olmasıyla oyunu daha stratejik bir hale getiriyor.

Oyunda bir de "Chaos System" mevcut. Çok nadiren kullanabileğimiz bu sistem sayesinde, ölmeye garantilediğimiz bir anda kendimizi sonsuz güçlü yaratıklardan birine çevirebiliyoruz. Karakterimizi geliştirebildiğimiz 10 adet yetenekse MMORPG severlere uzun bir yolu müjdeliyor. Ücretsiz olarak oynayabileceğiniz Rakion'u denemen geçmeyin derim. ■ Ertuğrul Süngü



The image shows the cover of a magazine titled "blue Jean". The main title is in large orange letters at the top. Below it, there's a photo of four young people: three boys and one girl with red hair. To the left of the photo, there's a sidebar with several names and small images. At the bottom right, the word "PARAMORE" is written in large orange letters, with the subtitle "TAKLITLERINDEN SAKININ" underneath.

The image shows two magazine covers side-by-side. The left magazine, titled 'POP UP!', features a group photo of Taylor Swift and the Jonas Brothers. The right magazine, titled 'HEADBANG', features a group photo of the band KISS. Both covers have a 'Metallica' theme, with the word 'METALLICA' written vertically in yellow across the top of each cover. The 'POP UP!' cover also includes a small photo of Calvin Harris.

HERKESE TWILIGHT KITABI



POSTERLER

TOKIO HOTEL
SHAKIRA
MEGADETH
MUSE

BATTLEFIELD HEROES

Sınıflar ve detaylar...



Yaziya başlamadan en zor yanız yazıya nasıl başlayacağımı düşünmek... Nereden bilebilirdim beş yıl önce çok iyi arkadaşım olan kadınla evleneceğimi, Aniden baba adayı olacağımı...

Hayat cidden sürprizlerle dolu ve sırf bu yüzden hem onunla savaşmaya, hem de tadını çıkartmaya değer. Battlefield Heroes'a geleceğim elbette ki ama sizlere biraz içimi döküp yazıya alışmak istedim. Baba oluyorum! Heyyyt! (Hayırı, uğurlu olsun Nurettin. - LEVEL)

Efen'im benden beter online oyun delisi olan bir arkadaşım çok evvelden, beni BFH'ye çığırımıştı. Tembellikten midir, nedir oyuna hiç bulaşmamıştım. Şimdiye yazı nedeniyle bir süre oynadığım bu ücretsiz oyunu neden daha önce hiç denemediğimi kendime sorar oldum.

Cünkü oyun çok az haritası, çok az sınıfı olmasına rağmen hem hiç sıkıntılı vermiyor, hem de cidden eğlendiriyor.

Oyunda "Royal Army" ve "National Army" adında iki

taraf var ama görünüşlerinden ziyade bir farkları yok. Her iki tarafta da toplam üç sınıf var: Gunner, Soldier ve Commando.

Gunner: Hareket anlamında yavaş, atış olarak çok seri ve kuvvetli. İlk silahı minigun, ikinci silahıysa pompalı tüfek. Diğer sınıflardan farklı olarak onu belli bir süre için "vurulmaz" yapan bir kalkanı da bulunmakta. Eğer seviye atlarsanız alacağınız puanları hızlı koşma, minigun atışını güçlendirme, düşmana barut variller fırlatma gibi özellikleri için kullanabilirsiniz. Oyunda kazanacağınız Valor puanlarınız ile de yapışkan dinamitin yerine roketatar satın alıp ağır zırhlı araçların canına okuyabilirsiniz. Gunner oynaması en kolay sınıf diyebilirim, özellikle yanınıza bir Soldier alıp (hatta iki) canınızı da paso arttırarak ilerlerseniz oyunu kolaylıkla kazanabilirsiniz.

Soldier: "Daha hızlı hareket edeyim, ama aaaaan ateş gücüm biraz azalsa da olur" diyorsanız Soldier olmalısınız. Gunner'a nazaran daha çok kabiliyet gerektiren bir sınıf. Blasting Strike ile yanına gelen askerleri ve hatta araçları bile geri uçurabiliyor. Jedi'lerin "Push"u gibi olmuş biraz, yani bu yetenekle siz ezmeye çalışan cipleri durdurabilir ya da falçata ile üzerinize



Bir tank gördüğünüzde evlerin arasında kaçip roket atmaly ya da aracın arkasına geçmeye çalışıp yapışkan dinamit yapıştırmalısınız.

■ Böyle yüz yüze bir karşılaşmada yara bandı ve sağlık çantasını zamanında kullanan avantajı kazanır.



DOĞRU YERDE VOLTA ATMAK

Hangi sınıfı seçerseniz seçin, her zaman arka yolları kullanarak saldırımı tercih edin. Bu şekilde özellikle grup halinde dolaşan iyi oyunculara çok büyük bir sürpriz yapabilirsiniz. Oyunda arka ya da alternatif yol seçeneği çok olduğu için sıkıntı çekmeyeceksiniz.

koşan komandoları geriye itip bütün şarjörü üzerine boşaltabilirsiniz. Grenade Spam ile aynı anda birden fazla el bombası atabiliyorsunuz, seviye ilerledikçe attığınız bomba sayısı ve bekleme süresi azalıyor. Bu saldırı özellikle yaralanmış kalabalık gruplar üzerinde çok etkili. 6th Sense ile duvarların arkasındaki düşmanları dahi görebiliyorsunuz. Hatta yanınızda duran takım arkadaşlarınız da bu özellikten faydalananlıyor. Burning Bullets ile kısa süreliğine yanmış mermiler atıyorsunuz, yanı düşmanınız vurulup kaça bile canı azaltmaya devam ediyor. Son olarak ise Combat Medicine özelliğini daha da artıtabilir; böylece hem kendinizi, hem etrafınızda bulunan takım arkadaşlarınızın enerjisini doldurabilirsiniz.

Commando: İlk silahı bıçak, ikinci silahı keskin nişancı tüfeği olan, oyunun en hızlı, en sinsi ve oynaması pek zevkli & zor karakteri. Üçüncü özelliği Stealth ile saldırmadığı sürece istediği kadar görünmez olabiliyor. Ta ki siz düşmanın 15 yard (Şimdi "7,5 metre" desem

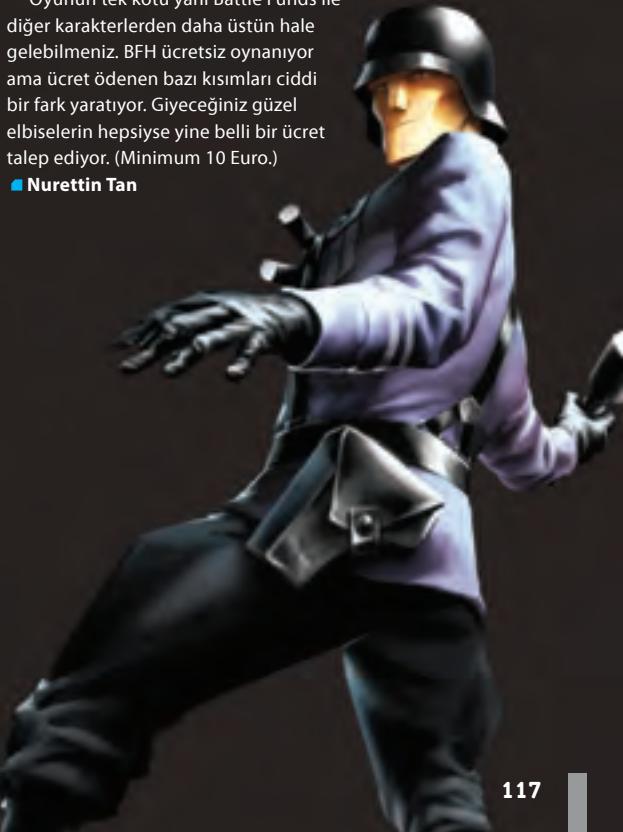
oyunda nasıl anlaşılır?) dibine girene kadar... Bu özelliği vereceğiniz her puan düşmana sinsice yaklaşma oranınızı arttırır. Asla birine önden yaklaşmayın, her zaman arkadan saldırın ki o daha ne olduğunu anlamadan, iki kelebek darbesi ile rakibi indirebilesiniz. Elixir ile hem kendinizin, hem de grubunuzun koşma hızını arttırabilirsiniz. Poisoned Dagger ile bıçak vuruşlarınıza zehir ekleyip düşmanın belli bir süre daha zarar almasını sağlarsınız. Troop Trap ise yanından geçen oldu mu, patlayın ufak patlayıcılar; genelde bayrakların ya da zırhlı araçların yanında bırakırsınız işe yarıyor. Piercing Shot ise tüfekle yaptığıınız atışların hasarını arttırıyor.

Karakterler bunlardan ibaret. Oyun içerisinde kullanabileceğiniz dört de farklı araç var: Cip, tank, uçak ve uçaksavar. Bunların içinde en tehlikelişi hangisi derseniz size cip derim. Çok hızlı olduğu için gitmek istediğiniz yere anında varmanızı ve içine iki takım arkadaşı daha almanızı sağlıyor. En faydalı özelliği ise size düşmanlarınızı ezme imkanı tanımışı. Çok dar sokaklarda, birkaç düşmanın 300 Spartali gibi geçit vermediğini ve sayısız defa onlar tarafından öldürüldüğümü hatırlıyorum. Sonda bir cip ile hepsini birden ezip takımın koşu yolu açmayı becerdim, buna oyunda "Roadkill" deniyor. Belki de en basit, ama en etkili adam öldürme şekli diyebilirim. Uçağı kullanmasıyla gerçekten zor. Mermileri çok ciddi hasar veriyor ama daha kullanmak için ter akıtriken bir yandan da hareketli hedeflere

mermi sıkmak neredeyse imkansız. En iyisi uçağa atlayıp gözünüze kestirdiğiniz adamın üzerine kamikaze dalışı yapmak. Son olarak tank ise hem ezmeye, hem yüksek hasar vermeye yarıyor. Mümkünce üzerine bir Gunner bindirin, yoksa yanınıza yaklaşıp üzerinize dinamit yapıştırın komandolardan kaçamazsınız.

Oyunun tek kötü yanı Battle Funds ile diğer karakterlerden daha üstün hale gelebilmeniz. BFH ücretsiz oynanıyor ama ücret ödenen bazı kısımları ciddi bir fark yaratıyor. Giyeceğiniz güzel elbiselerin hepsi yine belli bir ücret talep ediyor. (Minimum 10 Euro.)

■ Nurettin Tan



Kitapçık ve DVD hediyeli PCnet Ekim sayısı bayilerde!

HACKER KİTABI, TAM SÜRÜM YAZILIM, OYUN VE HD FRAGMANLAR HEDİYE!



bilgisayar ve internet dergisi
Ekim 2009 • Sayı 13 • Sayı 148 • Fiyat: 8,90 TL • www.PCnet.com.tr



Tam güvenlik



- ✓ Özel yaşam ✓ E-posta ✓ Sistem ✓ Tarayıcı
 - ✓ Şifreleme ✓ Malware ✓ Kablosuz ✓ Sosyal ağ
- Bilgisayar ve internette özel yaşamınızı korumak için yapmanız gerekenleri anlatıyoruz. En etkili yöntem ve araçların adım adım anlatımı bu dosyada!

300 TL altı grafik kartları

Günümüzün aygıtları için bilinçiz zorlamadan səhər atabileceğiniz tam 12 grafik cəsənnəni test ettiğiz!



Son sürat internet

Internet nımetlerinden en üst kalitede faydalananın geniş bant internet seçeneklerini inceledik



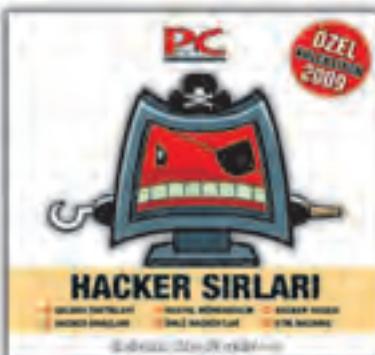
E-ticaret sırularını öğrenin

İnternette iş deneyimi, satışları, kazanç döndürmek para kazanma fırsatlarını ve pazarlık tekniklerini anlatır.



Donanıma ince ayar

Her tür teknolojik cihazınızda küçük müdahaleler yaparak performans ve verimliliği artırabilirsiniz



HACKER SIRLARI



**PCNET EKİM
SAYISINDA
SERT KAPAKLI
KİTAPÇIK İLE
2 TAM SÜRÜM
YAZILIM HEDİYE**

Donanım

Baltaş IT, iftiharla sunar...

Dosya konumuzda Recep isimli şahsiyet, Windows 7 kurulumu ve detayları ile karşınızda. Aradığınız birçok soruya yanıt verecek olan dosya konumuzu iyiçe okumanızı tavsiye ediyoruz. Ayrıca Intel'in orta sınıf işlemcisi için anakartlar

da donanım bölümümüze konuk oldu. DirectX 10 şoku tam atlatıldı derken, bu sefer de DirectX 11 ile karşı karşıyayız. Yetmezmiş gibi, bir de altı çekirdekli işlemci haberinin gelmiş olması, bilgisayar sektörünün kazandığı ivmeyi bir kez daha kafamiza vurdu.



125

MSI P55-GD80

Core i5

Orta sınıf işlemciler bayram edeceğe benziyor.



124

AMD HD 5870

Hoş geldin DirectX 11!



124

AMD Tuban

Altı çekirdek olduğu iyi oldu; daha nereye kadar?



Windows 7

Windows 7'ye Açılız Geçiş

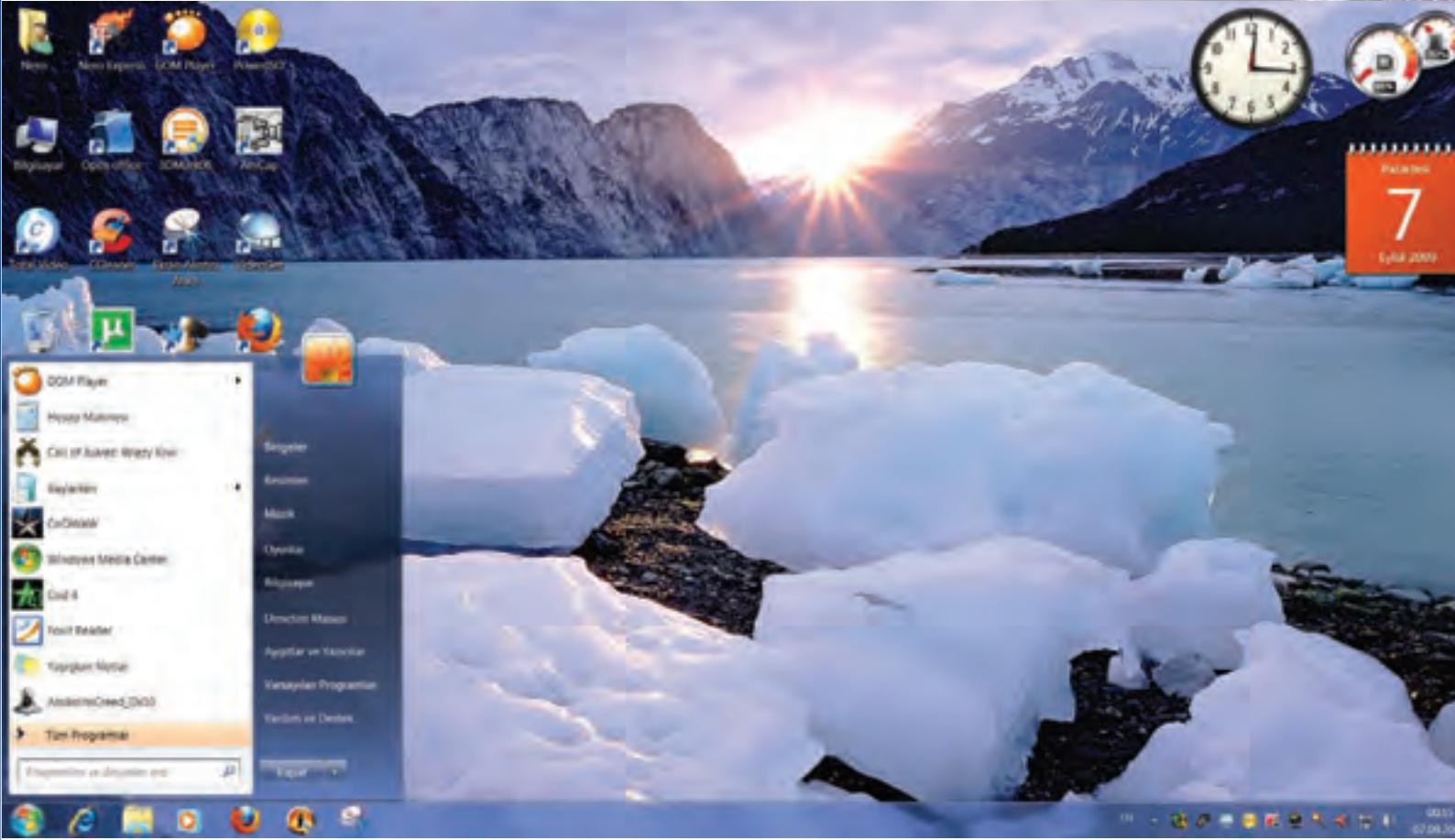
Yeni işletim sistemi ile ilgili ba-
kalım Recep neler anlatmış...

120



Windows 7'ye Acısız Geçiş

Ofisimde oturmuş kahvemi yudumlarken bu ay dosya konusu olarak ne yazayım diye düşünüyordum. İlk olarak yeni okul döneminde derslerinize daha iyi çalışabilmeniz ve ödevlerinizi daha iyi yapabilmeniz için (!) yeni bir bilgisayar satın alma rehberi hazırlayayım dedim. Fakat oyuncular yeni sisteme para harcamak yerine daha çok var olan sistemden mümkün olan en fazla performansı elde etmek istiyorlar. Bu işi en iyi başaran işletim sistemi de 22 Ekim'de Türkçe olarak piyasaya çıkacak olan Windows 7 olduğu için sizleri bu yeni işletim sistemiyle tanıştırmayı bir borç bilerek bu rehberi hazırladım.



Windows 7'nin beraberinde getirdiği özelliklerin sadece %10'undan bahsetmeye kalksam inanın bana, onlarca sayfa yetmeyecektir. Onun için ilk olarak Windows XP kullanan oyuncuların 2002'de çıkan DirectX 9'dan kurtarılması ve DirectX 9, 10 ve 11'i bir arada sunan Windows 7'ye geçmelerinde mümkün olan en pürüzsüz deneyimi sunmamız gerektiğini düşünüyoruz. Özellikle de oyuncular için biçilmiş faktan olan Windows 7, gelişmiş 64 Bit desteği sayesinde 4 GB ve üstü RAM'e sahip olan sistemler için bir zorunluluk. O zaman fazla vakit kaybetmeden pilimizi pırtımızı toplayalım ve zamanda yedi yıllık bir yolculuğa çıkalım.

Hazırladığımız bu rehber sayesinde Windows XP'deki ve Windows Vista'daki verilerinizi kolayca Windows 7'ye aktarabileceksiniz. Geçtiğinden önce yine de Windows 7'nin, Windows Vista'nın üç yıldır oturmuş sürücü ve yazılım desteğini arkasına aldığına belirtmemizde fayda var. Kısacası Vista sürücülerini, yazılımları ve oyunları yeni sisteme genel olarak sorunsuz ve uyumlu çalışmaya beraber sistemin sunduğu 64 Bit desteğinin sayesinde bu uygulamaların birçoğu XP ve Vista'ya göre daha performanslı çalışmaktadır. Windows 7'nin gelişmiş güç tasarrufu özellikleri sayesinde dizüstü bilgisayarınız için de biçilmiş kaftan olduğunu belirtmemizde fayda var.

Son olarak bu işlem ile XP'den veya Vista'dan geçenken yanınızda alabileceklerinizin neler olduğunu da belirtelim ve valizlerimizi toplamaya başlayalım:

Benim için oyunlar çok önemli; sorun yaşar mıyım?

Windows 7, DirectX 9, 10, ve 11 desteğini bir arada sunmasıyla Windows XP'den ve Vista'dan dahi daha fazla oyunu destekleyen bir işletim sistemi ve doğal olarak da oyuncular için en iyi tercih. Uyumluluk konusunda Microsoft'un Games for Windows servisi sayesinde eski, yeni bütün oyunların - test eden oyunculardan gelen yorumlar doğrul-

tusunda- Windows 7 ile sorunsuz çalıştığını söyleyebiliriz. Ayrıca sürücüler otomatik olarak güncellemeyle ekran kartınızdan ve diğer tüm bileşenlerinizden en yüksek performansı almanıza olanak tanıyan Windows 7'de birçok oyun XP'ye ve Vista'ya göre daha iyi performans gösteriyor. Bunun en önemli nedenlerinden biri de Windows 7'nin

- Fotoğraflar, müzikler, videolar, belgeler, e-postalar ve kişiler dahil bütün dosyalar ve klasörler.
- Kullanıcı hesapları ve kullanıcı hesabı ayarları.
- Uygulama ayarları ve uygulamalara ait seçenekler.
- Kayıt defterinde yer alan Windows'a özgü tercihler.

Kemerlerinizi sıkı bağlayın, zaman yolculuğu başlıyor:

- İlk olarak Windows 7 kurulum DVD'sini bilgisayarınıza takın. (22 Ekim'de bu işlem için ihtiyaç duyduğumuz yazılımın Türkçe sürümünü Microsoft'un sitesinden indirilebilecek.)
- Otomatik yüklemeye penceresini kapatın ve "My Computer / Bilgisayarım" a girin.
- DVD sürücünüzü sağ tıklayıp "Aç / Open" komutunu verdikten sonra DVD içerisindeki Support\Gigvz klasörüne girin ve buradaki migsetup.exe programını çalıştırın.
- Açılan pencereden "Next" diyerek bir sonraki adıma geçin.
- Bu işlem için bir USB Bellek veya taşınabilir sabit disk kullanacak iseniz "An external hard disk or USB flash drive" seçeneğine tıklayın.
- Bir sonraki adımda ise "This my old computer" seçeneğini seçtiğten sonra yazılım aktarılacak dosyaları belirleyecektir. "Customize" seçeneğine, oradan da "Advanced" e tıklayarak aktarılacak dosyalarınızı belirleyebilirsiniz. ►



gelişmiş RAM kullanma yeteneği. Windows Vista'nın aksine Windows 7, RAM miktarınıza göre en yüksek performansı sunabilmek için en iyi ayarları sisteme kurulurken otomatik yapmaktadır. Ayrıca 64 Bit Windows 7, 4 GB ve üzeri RAM miktarını da desteklediği için Windows 7 oyuncular için şu an en iyi işletim sistemi.



Oyunları anladık, peki ya sürücüler ne olacak?

Windows 7 sürücülerini otomatik olarak tanıyan ve tanıymadığı sürücülerle de internet üzerinden otomatik olarak yükleyip, periyodik olarak güncelleyen bir özellikle sahip. Bu özellik Windows Vista'da ve Windows XP'de yok. Sürücülerle ilgili herhangi bir sorun yaşasınız da, Vista sürücülerini Windows 7 ile genelde sorunsuz çalışmaktır zira Windows 7 ile Vista benzer sürücü yükleme sistemine sahip. Kısacası, Windows 7'nin sürücülerini tanıma, yükleme ve güncelleştirme teknolojisi sayesinde sürücü arama ve güncelleme derdiniz ortadan kalkacak.

- ▶ 7. Dosyalarınızı belirledikten sonra yine "Next" diyerek bir sonraki adıma geçebilir ve burada isteriniz aktaracağınız dosyalarınız bir şifre atayabilirsiniz.
 - 8. Şifreyi girip "Save" butonuna tıkladıktan sonra aktarılacak dosyaları kaydedeceğiniz USB belleğin içini veya taşınamaz sabit diskinizi göstermeniz gerekiyor.
 - 9. Yedekleme işlemi bittikten sonra iki defa "Next"'e basın ve ardından da "Close'a basarak yazılımı sonlandırmayı seçin.
 - 10. İşlem bitiminde bütün aktaracıklarınız tek bir dosya halinde az önce belirlediğiniz yere kaydedilecektir.
- Tüm bu işlemlerden sonra artık rahatça Windows 7'yi kurabilirisiniz. Windows 7 kurulumu bittikten

sonra dosyalarınızı ve ayarlarınızı ise aşağıdaki adımları takip ederek geri getirebilirisiniz:

1. Start/Başlat>All Programs/Tüm Programlar >Accessories/Donatılar>System Tools/Sistem Araçları>Windows Easy Transfer/Windows Kolay Aktarım yolunu izleyerek yazılımı yeniden çalıştırın ve yukarıdaki dördüncü ve beşinci adımları uygulayın. Altıncı adımda farklı olarak "This is my new computer" seçeneğine tıklyoruz.
2. "Easy Transfer" ile daha önceden yedeklemiş olduğumuz dosyayı seçip açıyoruz.
3. Son olarak aktarmak istediklerimizi seçin ve "Next" diyerek işlemi başlatın. Artık seçtiğiniz bütün ayarlar ve dosyalar sorunsuz bir biçimde Windows 7'ye aktarılacaktır. ■ **Recep Baltaş**



MSI P55-GD80

Overclock'suz ev kalmayacak!

InTEL'in yeni yonga seti P55'i temel alan MSI'nın overclock canavarı P55-GD80, şimdiden kadar overclock ile ilgili duyduğunuz bütün kavramları baştan aşağıya değiştirmeye. Orta segmente hitap edecek olan Intel'in yeni işlemcileri Core i5 için tasarlanan MSI P55-GD80, firmadan yeni anakart serisinde ne kadar ilerlediğini gözler önüne seren bir şaheser. P55-GD80'e şaheser dememizdeki en büyük nedense MSI'nin ürünü dahil etmiş olduğu kendine has yongalar ve bu yongalar ile birlikte oyuncuların eline gelecek olan inanılmaz özellikler. Söz konusu bu özellikler sayesinde bir - iki tuş ile anakartı kontrol ederek - karmaşık ayarlarla uğraşmaya gerek kalmadan - işlemciyi kolayca overclock edebilecek ve kararlılıkla en ufak bir ödünlü vermeden performans artışı sağlayabileceksiniz. Şimdi anakartın bu yeteneklerini yakından inceleyelim ve MSI'nın ürünü dahil etmiş olduğu diğer özellikleri tanıyalım.

Hız aşırıtma dahisi

MSI'nın "OC Genie" adını verdiği teknoloji sayesinde, hız aşırıtma konusunda en ufak bir bilgiyi olmayan kullanıcılar da hala kolayca işlemcilerini hızlandıracaklar. Dünyada ilk defa anakarta entegre donanımsal hız aşırıtma yongası geliştiren firma, bu sayede anakart konusunda ne kadar iddialı olduğunu da gözler önüne seriyor. MSI'nın bu işlem için özel olarak geliştirdiği OC Ge-

**EDITÖRÜN
SEÇİMİ**

MSI P55-GD80



- + Etkili soğutma
- + Kolay hız aşırıtma
- Orta sınıf Core i5
- SATA III yok

TEKNİK ÖZELLİKLER

| | |
|-----------------------|---|
| Form faktör | ATX |
| Yonga seti | P55 |
| İşlemci yuvası | LGA 1156 |
| Bellek yuvası | DDR3 2133 |
| Yuva sayısı | 3 x PCI-E x16, 2 x PCI-E x1, 2 x PCI |
| Diğer | OC Genie, SuperP iper, DrMOS |

Fiyat: 325 Dolar + KDV

İthalat: Datagate, Koyuncu, Kont

Web: www.kont.com.tr

Puan: 9/10

nie yongası sayesinde kullanıcılar, artık anakart üzerine yerleştirilen tek bir tuş sayesinde işlemcilerini kolayca hızlandıracaklar. Bilgisayar kapaklı OC Genie tuşuna basıldıkları sonraki açılışa, MSI'nın geliştirmiş olduğu yonga, anakarta takılı olan bileşenleri kontrol ediyor ve buna göre özel bir algoritma kullanarak bu parçalarla yüksek performansı, çalışma kararlılığından en ufak bir ödünlü vermeden gerçekleştirmeyi amaçlıyor. MSI'nın bu anakartla birlikte sunulan bir kullanıcıya sunduğu, sadece OC Genie ile sınırlı değil. Firma, yeni anakartları ile birlikte "Xtreme Speed" adını taşıyan bir özellik paketi de sunuyor. Bu özellikler OC Genie, SuperPipe ve DrMOS. SuperPipe teknolojisini incelediğimizde, MSI'nın soğutma konusunda da yenilikler getirdiğini görüyoruz. 150 Watt gibi yüksek enerji tüketen günümüz anakartlarında soğutmanın önemi büyük. İşte SuperPipe da MSI'nın klasik HeatPipe, yani ısı borusu yerine geliştirdiği ve üzerinde bulunduğu mosfet gibi bileşenleri daha serin tutmayı amaçlayan bir teknoloji. 8 mm'lik kalın bir bakır borudan oluşan SuperPipe teknolojisi şu şekilde çalışıyor: Borunun içinde yer alan sıvı ısındında gaz halini alıyor. Gaz halını alan bu ısı, borunun en soğuk kısmına doğru yol alırken buradaki soğuk sıvı ile yer değiştiriyor. Burada isısını salan gaz tekrar sıvı haline geliyor ve sıcak bölgeden gelen diğer gaz ile yer değiştiriyor. Bu sonsuz döngü sayesinde daimi soğutma sağlanmış oluyor.

■ Recep Baltaş



Team'den SSD atağı

SSD piyasası yeni yeni kızışırken, Team de kazanın dibine odun atmaya Xtreem G1 ve Xtreem R-Type SSD diskleri ile devam ediyor. Overclock tutkunlarının ihtiyaçlarını karşılamak isteyen Team, 260 MB/s okuma ve 180 Mb/s yazma vaat ediyor. Tabii ki bunun karşılığında talep ettiği fidyeyi söyleyemiyorum bile. Disklerin sessiz, hafif (Malum mekanik parça yok.), tasarruflu ve şok korumalı olduklarını da ekleyeyim.



DirectX 11 kapıda

AMD'nin DirectX 11 destekli ve Windows 7'den önce çıkacak olan ekran kartı HD 5870 sonunda seri üretime geçti. Siz bu satırları okurken belki de kimilerinin kasasında yer alacak olan kart, Cypress kod adına sahip. Tek GPU'ya sahip olan kartın iki adet DVI-D, bir adet DisplayPort ve bir adet de HDMI girişi bulunuyor. Daha etkili bir soğutma için kartın gövdesini bütünüyle kaplayan AMD, "Kara Şövalye" tasarımına devam ediyor.



Altı çekirdek yolda

AMD, sunucular için ürettiği altı çekirdeklili ve "İstanbul" kod adlı Opteron işlemcilerini son kullanıcıya ulaştırmak için kolları sıvadı. Masaüstü versiyonu "Thuban" kod adına sahip olacak olan bu işlemci, AM3 yonga setiyle uyumlu olacak ve bu sayede işlemci değiştirirken anakart değiştirmek zorunda kalmayacaksınız. 9 MB toplam önbelleğe sahip olan ürünün, AMD'nin yeni üst uç platformu Leo'nun kalbinde yer alacağı tahmin ediliyor.



Teknik Servis

Sevgili LEVEL okurları ve Donanım sayfalarımızın müdafimleri; burada hiçbir sorunuz cevapsız ve hiçbir sorununuz çözümsüz kalmaz. DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş gururla cevaplar ve çözer... ▶

► S: PC'ye format attım, sonra Call of Duty 4'ü yükledim, daha sonra da 1.6 yamasını yükleyecektim ki yama hata verdi: "A valid Call of Duty(R) 4 - Modern Warfare(TM) installation could not be found at the patch specified. Please specify the patch where Call of Duty(R) 4 - Modern Warfare(TM) is installed." Oyunu tekrar tekrar silip yükledim ama bir türlü olmadı. Daha önce iki kere daha yüklemiştim, hiç böyle bir sorunla karşılaşmamıştım. Malum 1.6 yükleyemeyince 1.7 de yüklenemiyor. **Berkay Gürsoy**

C: Call of Duty ile ilgili sorunun iki ihtimali var. İlk ihtimal oyunu "C:" sürücüsünü ya da oyunun kendi dizinin dışında bir yere kurmuş olman. Örneğin; oyunu "D:" sürücüsüne kurarsan böyle bir sorun ile karşılaşabilirsin. İkinci ihtimal ise elindeki oyunun sahte olması. Oyun sahte veya önceden kırılmış ise doğal olarak yama yüklenmeyecektir. Oyunun orijinalini satın alındığında Activision'dan resmi destek alma hakkını olacağını da hatırlatmak isterim.

S: Aslında masaüstü kullanıyorum ama tatilde bilgisayarsız yapamayınca bir LG X110 aldı anneannem. İnternete bağlandım birkaç oyun satın alayım diye. Age of Empires II ve Soldat edindim. Age of Empires II'yi açtım ve tam oyuna girecekken bir hata verdi. Menü falan hepsi sorunsuz gözüküyor fakat "Start" deyince hata veriyor. Bunu ekranın küçük olmasına ve çözünürlüğe bağılıyorum. Sizce sorun ve sorunun çözümü nedir?

Ede bir minibook'um, bir de ablamin dizüstü bilgisayarı var. Kablosuz internete

geçmek istiyorum. Ayrıca bu modemden (Almak istedigimiz kablosuz modem.) iki dizüstü bilgisayarda bağlantı sağlamak istiyorum. Fakat sorun şurada başlıyor: 200 TL altı hiçbir kablosuz modemde hız 100 Mbps üzerinde değil. Masaüstümde de açıkçası yavaş bir internet istemiyorum. Acaba kablosuz modem ile kabloluyu aynı anda aynı bağlantından çalıştırıp kullanabilir miyiz? Böyle bir şey yapamazsa uygun fiyatlı hızı 100 Mbps üzerinde bir kablosuz modem önerir misiniz? **Hüseyin Cem Bayraktar**

C: Sevgili Cem, güzel bir mail yazmışsun, tatilde olduğunu anlıyorum, seni seven bir anneannen var, onu da anlıyorum, LG X110 model bir minibook almışsun, onu da anlıyorum, hatta Age of Empires oynamaya kalkıp hata da almışsun, onu da gayet iyi anlıyorum ama anlayamadığım bir nokta var ki bu nokta benim ve **Teknik Servis bölümünün yegane varoluş nedeni: Hata mesajının kendisi. Sevgili Cem; sen bana hata mesajını yazmazsan ben de kahin güçlerimi ve zaman makinemi kullanmak zorunda kalacağın ki ben her şeyin doğal yollardan çözülmesi taraftarıyıım. Sorunun çözümüne gelecek olursak: Ben de bir minibook olan **MSI Wind U100** ile gayet rahat bir biçimde Age of Empires II oynadığımı göre senin sorunun, ekranın küçük olmasından değil de eksik olan sürücülerden, yanlış çözünürlük ayarından veya cihazın kendi çözünürlüğünün düşük olmasından kaynaklanıyor.**

Sevgili Cem; Türkiye'de son kullanıcının satın alabileceği 100 Mbit hız sunan sadece bir kurum var, o da Telcom. Fiber optik ile ayda 129 YTL'ye sınırsız 100 Mbit'e sahip

olabilirsin fakat sadece sitelerde, sınırlı illerde ve ilçelerde mevcut bu teknoloji. Şimdi sende bu bağlantı olduğunu zannetmiyorum (Evde ne tip bir bağlantı olduğunu söylemediğin için ben yine kahin güçlerime başvuruyorum.) zira bu bağlantı ile birlikte kablosuz modem geliyor ve ek bir modeme ihtiyacın olmuyor. Bu durumda senin bağlantıın ADSL ve ADSL'de de maksimum hız 8 Mbit. (VDSL2'de 32 Mbit.) Şimdi bu durumda 100 Mbit senin bağlantından 12.5 kat daha hızlı; yani hız konusunda sorun yaşamazsin. "Ben illa ki 100 Mbit'ten hızlı bir modem istiyorum" diyorsan 300 Mbit hızındaki ve 150 YTL'ye satılan bu kaliteli modeme bir bakabilsin:

<http://tinyurl.com/300mbit>

S: Yeni bir sistem topladım, özellikleri ise şöyle: Intel Core i7 920, GIGABYTE x58-UD3R anakart, Kingston 2x2 DDR3 1600 Mhz. Sorunum kısaca şu: RAM'leri işlemecinin desteği olan 1066 Mhz olarak görüyorum. Çarpan ve voltaj değerleriyle birlikte nasıl 1600 Mhz yapabilirim. BIOS üzerinden veya Easy Tune programında açıklayabilecek olan varsa sevinirim. Simdiden teşekkür ederim. Erdoðan Uzunoðlu

C: Öncelikle sisteminize ufkı bir yorum yaparak cevabıma başlamak istiyorum. Bu denli üst üç bir sistem alırken daha iyi araştırma yaparsanız daha iyi performans alabilirsiniz. Örneğin; aldiğiniz belleklerin gecikme değeri CL9; fakat aynı fiyatla piyasada OCZ gibi daha kaliteli üreticilerin CL8 gecikme değerlerine sahip, yani daha performanslı ürünlerini bulabilirsiniz. RAM'lerin frekansı konusunda ise ancak

En Saçma Donanım Soruları

Abi, MSN nasıl patlatılır?

Kardeşim, evladım, çocuğum, derdin nedir senin? Bak şimdi, öncelikle MSN patlatılmaz, kese kağıdı değil bu. Hacklenir, şifresi kırılır vesaire. Yöntemini soracak olursan, en başta sana şunu söylemek istiyorum: İnternette gördüğün ve göreceğin bütün MSN kırma programlarının tamamı külliyyen yalan ve aslında senin MSN şifreni çalmak ve kişi listendekilere kendini bulaştırmak için başkalarının yazdığı ve kullandığı -muhtemelen zavallı- antivirus programının tanıyamayacağı bir virüsten başka bir şey değil. Daha açık konuşmak gerekiyor bu tür zararlara "keylogger" deniliyor. Bir kere -sizin tabirinizle- "yedin mi", o arka planda pusuya yatıyor ve bilgisayarında girdiğin her şifreyi, yaptığın her şeyi uzaktaki bir sunucuya gönderiyor. İnan bunları biri oturup tek tek kontrol etmiyor zira gerçek hacker'lar bu iş için çoktan bir otomasyon programı yapmışlardır. Eğer bir kişi bir başka kişi ile uğraşıyorsa ona hacker değil "lamer" denilir. Bunun da tam Türkçe'si "ezik"dir diyebiliriz zira hacker'lar daima büyük balık peşindedirler. Emin ol senin bilgisayarındaki hiçbir şey onun ilgisini çekmeyecektir.

AMD mi, Intel mi? ATI mi, nVidia mi?

Bu soruya her zaman cevabım açık ve net olmuştur: Hangisi paraya göre daha iyi

performans sunuyorsa o tabii ki; yani fiyat / performans oranı hangisinin yüksek ise o. Ama her zaman olduğu gibi AMD'yi ve Intel'i babalarının şirketiymiş gibi savunanlar, tek geherimciler, havada karada kullanırmıclar ve en iyisi benim kullandığımıdırıcılar gibi tonlarca kullanıcı modeli söylebilirim. Sorsanız daha x86 mimarisini bilmeyenler, işlemciler hakkında yorum yapıyorken. Kendi taraflılıklarını yetimiyormuş gibi üstüne bir de taraflı sitelerin testlerini örnek verenler de var. Ekran kartı konusunda ise durum daha vahim. Sadece yeşil renk gözüne güzel geliyor diye nVidia diydenden tutun da anakartının rengine uyuğu için ATI alanlara kadar çeşit çeşit kullanıcı mevcut. Efendiler! Aklinizi başına alınız, verdiğiniz paranın karşılığında en iyi performansı kim veriyorsa onu tercih edin, ihtiyaçlarınızı iyi tespit edin.

Kız arkadaşımın bilgisayarına keylogger kuracağım, bir tane önerir misin?

Yok artık LeBron James! Bi' kere baştan söyleyeceğim; bu ilişki başladığı yerde bitmiştir hocam. Sen 24 saat boynuzlanma tehlikesiyle yaşıyorsan hiç yaşama daha iyi. Bi' ikincisi, "özel hayatı saygı" die bir şey var; hiç mi öğretmediler bunu sana? Zaten kız arkadaşın o keylogger'i



bır şekilde bulursa (Hoş, onu bulamayacak zekası yoksa durum daha vahim.) dua et ki düzgün bir açıklaman olsun ve kız seni affetsin. Çok ciddiyim, kızcağız savcılığa giderse senin kodesi boyalaman fazla üzün sürmez. Ama işe bir de iyi yanından bak: Bütün boyunuzlanma dertlerin bitmiş olur. Bu arada belki bazılarınız inanmayabilir ama ben bu ve bundan daha vahim soruları soranlar biliyor; hatta kız arkadaşının bilgisayarına trojan kurup 10 saniyede bir ekran görüntüsü alacak şekilde ayıralyan biliyorum. "Arkadaşın" bilgisi yetersiz olduğu için programı iyi ayarlamamıştı, yoksa programın bir özelliği var ki ekran görüntülerini, girilen sayfaları ve yazılan mesajları biriktiriyor, sıkıştırıp paket yapıyor ve her yarım saatte bir maille adresе yolluyor. Bu konuyu düşünen o kadar çok psikopat kadın ve erkek var ki bunu ticarete dökseñiz kısa sürede köşeyi dönebilirisiniz.

Sistem Gereksinimleri



Championship Manager 2010
Sistem gereksinimleri açısından en mütevazı olan oyun CM 2010. Windows XP, Vista ve 7 ile çalışan oyunun işlemci ihtiyacı tek çekirdekli 3 Ghz veya çift çekirdekli standart hızlarda bir AMD veya Intel işlemci. Bellek konusunda da

mütevazı olan oyuna 1 GB yetiyor. Ecran kartı ise FX5600 veya Radeon 9800 deniliyor; fakat yeni orta seviye kartlar bile bu kartları kolayca gecebildikleri için ortalama bir yeni nesil ekran kartı ile oyun sorunsuz çalışacaktır.



Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
Sistem gereksinimleri şaşırıcı derecede yüksek olan bu oyunu oynayabilmek için en azından GeForce 6800 GT ekran kartına ihtiyacınız var. Oyunu akıcı oynayabilmek içinse GTX 260 veya HD 4850 şart gibi gözükmüyor. Çift

çekirdekli ve en az 2.5 Ghz hızında bir işlemcinin de bu ekran kartına destek olması gerekiyor. Bu durumda oyunun akıcı çalışması için yaklaşık 4 GB sistem belleği gereklili olacaktır ve 64-bit bir işletim sisteminizin olması da şart.



Need for Speed: Shift
XP SP3 ve Vista SP1 yüklü sistemlerde çalışan oyun, Windows 7'de de sorunsuz, hatta daha hızlı çalışacaktır. İşlemci konusunda ortalama hızlarda (2.x Ghz) ve çift çekirdekli işlemciler yeterli olacakken, ekran kartında oyunun gereksinimleri biraz daha

yüksek. En azından orta sınıf ATI 2000 serisi veya nVidia 8000 serisi bir ekran kartı, oyunun bütün nimetlerinden yararlanmak içinse DirectX 10.1 destekli HD 4000 serisi veya GT200 serisi bir kart gerekiyor.

İşlemciyi overclock ederek o frekanslara çababilirisiniz zira RAM'lerin yüksek frekansta çalışması demek, diğer tüm bileşenlerin de yüksek hızda çalışması demek. Overclock konusunda bilginiz yoksa önceki sayılarda hazırladığım dosya konusuna göz atabilirsiniz.

S: Bilgisayardan çok iyi anlamam. RAM'im düşük. Hangi marka RAM almalıyım. 2 GB az mı? Şimdi de teşekkür ederim. Arif

C: Arif Bey, öncelikle CPU-Z sayesinde RAM'lerinizin markasını ve modelini öğrenin. Daha sonra da frekanslarını ve mümkünne de

gecikme sürelerini. Daha sonra bu modüllerle aynı model olan RAM'den alabilirsiniz. Fakat mevcut miktar az ise tamamen yeni bir kit alabilirsiniz. Örneğin 2 x 2 GB gibi. Tabii ki bu bellekleri takmadan önce eski bellek modülünüze çıkarmanız, performans açısından daha iyi olacaktır.

S: Son çıkan oyunların bilgisayarımı kasmalarından dolayı sınırlı olmuş durumdayım. Bilgisayarı her donanımından ayrı ayrı şüphelenmeye başladım. Eksik nedir? Bu konuda beni bilgilendirirseniz çok sevinirim. Gelelim sisteme... Genuine Intel 2160 1.80 Ghz işlemci, 2.75 GB bellek miktarı, nVidia

GeForce 7300 SE / 7200 GS ekran kartı. Mert C: Öncelikle oynamak istediğiniz oyuna bağlı olarak sistemini komple değiştirmek zorunda kalabilirsin; fakat fazla masraf etmeden bir performans artışı istiyorsan, en zayıf bileşen olan ekran kartını değiştirmen gerekiyor. Ekran kartın giriş seviyesi, yani x200 serisi olduğu için çok zayıf kalıyor. Tavsiyem, en azından GTS 250 ya da HD 4770 gibi bir ekran kartı almalıdır. Bir sonraki değişim olarak işlemcini sıraya koyabilirsin. ■

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

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

| Donanım Türü | Ofis Uygulamaları | Ev ve Oyun Kullanımı | High-end |
|-----------------|---|---|---|
| KASA | 300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX | 450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX | 750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX |
| ANAKART | Intel P3X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti | Intel P4X / AMD RS7X PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI | Intel X48-X58 / nForce 79X / AMD R5790X 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 2 Duo E8600 / Quad Q9XXX - Extreme / Intel Core i7 / AMD Phenom II - 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 | HD 4870 X2 / HD 4890 / GTX 285 / GTX 295 |
| SABİT DISK | 320 GB 7200 RPM | 750 GB 7200 RPM | 2 x 1 TB [RAID 0 / 1] / SATA II SSD |
| OPTİK SÜRÜCÜ | 22X DVD Yazıcı (Çift Katman) | Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman) | Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı (Çift Katman) |
| TV KARTI | Yok | Analog - Hybrid veya DVB-S | DVB-T / Hybrid veya DVB-S HD |
| KLAVYE / MOUSE | Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse | Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse | Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli |
| İŞLETİM SİSTEMİ | Microsoft Windows 7 Starter | Microsoft Windows 7 Home Premium | Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit |
| FİYAT | 750 Dolar | 1500 Dolar | 3000 Dolar |



HASAN

HASANA

KARS!

"KENDİMİ KONTROL
EDEMIYORUM!"

PES ÇERÇEVESİNDE MODERN FUTBOL OYUNLARINA DERİNLEMESİNE İKİ BAKIŞ

(Başka bir deyişle, HASAN vs. HASAN: Pro 'Emulation' Soccer!)

HASAN BAŞARAN

HASAN DİYOR Kİ

Eski futbol oyunlarının tadı ve eğlencesi yok şimdilerde. Altı üstü bir futbol oyununu adam akıllı oynamayıbilelim diye kombinasyon manyağı olup çıkyoruz. Oysa Kick Off, Sensible Soccer gibi eski göz ağırlarımızda tek tuşla hemen her şeyi yapabiliyorduk. PES pek çok açıdan zengin bir oyun olabilir ama bence oynanış açısından haddinden fazla zorlayıcı ve stres kaynağı. Gerçekçilik de bir yere kadar. Bakmayın siz Hasan'a!

HASAN DİYOR Kİ

Eski futbol oyunlarındaki çok ciddi eksiklikler vardı. Örneğin, Kick Off'un futbolcuları aynı fabrikadan çıkışmış gibiydi. Sensible'da çeşitlilik vardı ama kısıtlıydı. Modern oyunlara bakarsak; grafik ve seslerdeki gelişmeler dudak uçuklatan cinsten. Daha da önemlisи, bugün gerek PES'te gerek FIFA'da futbola dair her şeyi bulabiliyoruz. Sözelimi PES dört dörtlük bir futbol deneyimi sunuyor. Bakmayın siz Hasan'a!

Hasan'lar PES 2010 arifesinde PES 2009'i didik didik etmeye karar verirler...

- Hasan'cığım bu oyun her sene biraz daha mı hantallaşıyor ne? Şut çekerken diye kasıyoruz da kasıyoruz, üstüne "vurdum, gol attım" demek için ekstra efor sarf etmemiz gerekiyor. Şut tuşuna milim fazla basınca top tribünlere karışır tarftarlar coşkusuna alet oluyor.
- İşte "Fırat'tan PES Taktikleri"ni okumadığı her halinden belli olan fani bir oyuncu... Hasan'ım başarı dediğin çabasız olmaz. Ne demiş Einstein? "Dehanın %1'i ilham, yüzde %99'u terdir". Ayrıca şut tuşuna da resmen abanıyorsun, gözünden kaçtı sanma.
- Güzel diyorsun da altı üstü bir futbol oyunu bu yahu! Fileleri birkaç kere havalandıralım, stres atalım dedik; kafamızda saç kalmadı. Bak bi' daha basıyorum şut tuşuna, al işte çubuk yine tamamen doldu. Şimdi çok mu bastım ben yani?
- Hehe. Fırat'ın kafası niye öyle dazlak sandın! Her başınının bir bedeli var Hasan'ım. Tuşa gelince, dibine kadar zorlamasına hülen! Hafiften dokundurup şıp-şak çekceceksin parmağını. Ne demiş Pirelli'nin pazارlama direktörü Peter Tyson? "Kontrolsüz güç güç değil"
- Hah bak bu kez oldu, çubugün üçte birini doldurdum. Veee... Top kalecinin kucağında... Hasan'cığım şimdi bu top niye bu kadar yavaş gitti, izah eder misin lütfen? Kaleci "kib kib" şeklinde güllerken sanki bak. Sinir oldum.
- E çok basit. Hemen yakınındaki rakip defans oyuncusu markaj yapıyordu senin adama. Pozisyonunu bozdu, haliyle de kötü vurdun. Pozisyon takibi yapman ve uygun anı kollaman gerekiyor.
- Tamam da PES 3'te aynı pozisyonda rahatça gol atıyorduk. Konami'dekilerin tek yaptığı şey gol atmıyor da zor hale getirmek mi yani? Sağla!
- Olur mu hiç öyle şey yahu! Eklenen tonla şey var.
- Ne var Hasan'cığım, bir sayar misin?
- Eee, mesela frikiklerde topu hemen oyuna sokmak için yeni kombinasyon eklendi. Ara pasları daha etkili. Sonracığımı...
- Yani elle tutulur bir şey yok... Sadece yeni PES daha zor oynanıyor.
- Yok, tam olarak öyle değil. Bak n'apalım biliyor musun? PES 3'ten başlayarak sırayla tüm PES'leri oynayalım.

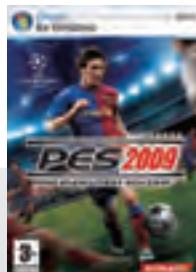
Hasan'lar PS2'lerini laboratuvar ortamına dönüştürüp sırayla bütün PES'leri test ederler. Sonuç şaşkıncıdır: PES 3 serinin en az gerçekçi olmasına karşın; en pratik, hızlı ve eğlenceli oyunudur.

- Demek ki neymiş Hasan'cığım? "Gerçekçilik de bir yere kadar" imiş. Bu söz de bana ait bak. Heh heh...
- Doğru söyle ne denir Hasan'ım... Bu durumda PES 2010'dan da pek bir yenilik beklememek gerek sanırım.
- Kesinlikle. Hadi gel sanal Amiga'mızda Sensible Soccer oynayalım.

Böylece Hasan'lar arasındaki ezeli rekabette Hasan bir kez daha galip gelmiştir. Darısı diğer derbilerin başınadır...



PC TOP 15



1

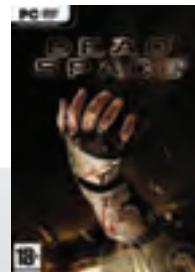
Pro Evolution Soccer 2009

Pro Evolution Soccer 2008'deki acı hezimetten sonra yapılan radikal değişiklikler bugün geldi, PES'i en tepeye oturttu.

Sistem Gereksinimleri
1.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
GeForce FX veya Radeon 9700

Yapım Konami
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2008

9,7



2

Dead Space

Oynanış sistemindeki devrimsel yeniliklerle survival horror türünüambaşka bir boyuta taşıyan Dead Space, son dönemde çıkışlı olan en gerilimli oyun.

Sistem Gereksinimleri
2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım EA Games
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,6



3

Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce beklenenlerimiz yükseltti 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



4

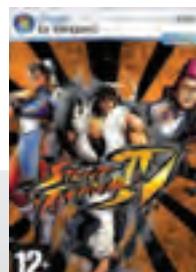
World in Conflict

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



5

Street Fighter IV

Yıllarca atarı salonlarında jetonlarımızyiyen 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

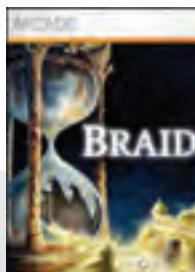
The Sims 3

Belki sürekli olarak "kız oyunu" damgası yiyor The Sims serisi ama yapımı 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 türüneambaşka bir boyut katan oyun, yaratıcı bölüm tasarımlarıyla bizi bizden almayı başardı.

Sistem Gereksinimleri
1.4 Ghz İşlemci / 768 MB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Number None
Dağıtım Microsoft G. S.
Çıkış Tarihi 2009

9,5



8

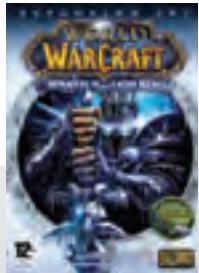
Call of Duty: World at War

Call of Duty'nin bir oradan bir buradan çıkması tedirgin ediciydi ancak oyunu denedigimizde korkularımız yerini heyecana bırakmıştı.

Sistem Gereksinimleri
3.0 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2008

9,5



9

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

"WoW miladını dolduruyor artık" diyenlere atılan tokatların sadece biri. Ve belki de en serti...

Sistem Gereksinimleri
1.3 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2008

9,5



10

Crysis: Warhead

Yerli Kardeşler tarafından oyun dünyasına hediye edilen Crysis'in şanına şan katan bir ek paket olarak çıktı Warhead; Crysis 2 çıkışına kadar beklemeyi kolaylaştırdı.

Sistem Gereksinimleri
2.8 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /
512 MB Ekran Kartı

Yapım Crytek
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,5



11

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Bug'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

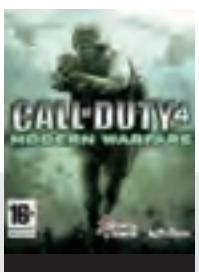
Galactic Civilizations II: Twilight of the Armor

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

Call of Duty 4: Modern Warfare

Her çıkan Call of Duty oyunu gibi Modern Warfare de First Person Shooter anlayışımızı köktən değiştirdi. Devamını merakla bekliyoruz.

Sistem Gereksinimleri
2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2007

9,5



14

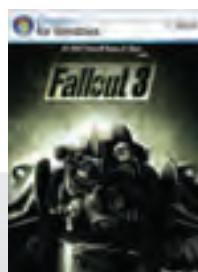
BioShock

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



Pro Evolution Soccer 2010

Elimize yeni PES geçer de başka oyun oynar mıyz? Ofise girdiği an PESİ kurduk ve oyunu sonuna kadar test ettik ama tam sürüm olmadıgı için net bir görüş belirtmiyoruz.

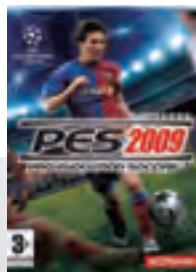
Sistem Gereksinimleri
2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
128 MB Ekran Kartı

Yapım Konami
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 23 Ekim 2009

-

* Bu ay ne oynadık

XBOX 360 PLAYSTATION 3 PLAYSTATION 2 TOP 15



1

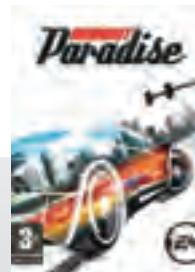
Pro Evolution Soccer 2009 PS3

Zaten Pro Evolution Soccer'ın efsaneleştiği alan yüzyıllar boyunca konsollar olmuştu ve bu geleneği de bozmadı Konami.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Konami
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2008

9,6



2

Burnout Paradise PS3

Guns 'N' Roses'ın şarkısını bu kadar iyi yansitan, hız hissini bu kadar iyi veren bir yarış oyunu başka nasıl yapıldı, insanın aklı alıyor...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Criterion Studios
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,6



3

Killzone 2 PS3

Ne olacağı tanıtımlarından belliymi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsolda FPS oynamaz" diyenlere özel...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2009

9,5



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

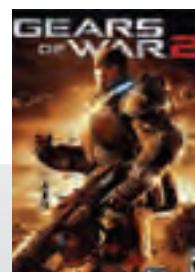
LittleBigPlanet PS3

Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemizle 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



6

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



7

Guitar Hero World Tour 360

Her fırsattha Guitar Hero ve türevlerine karşı çıkan güruba inat, son hızla kafa salamaya ve Guitar Hero oynamaya devam ediyoruz.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Aspyr Media
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009

9,5



8

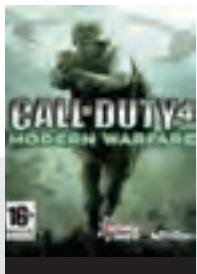
BioShock 360

Yaşamak istediğimiz dünyanın "diğer" yönlerini tek tek suratımıza çarpan bir sanat eseri nitelikindeki BioShock, oyuncuları başka bir boyuta taşıdı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım 2K Boston
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2007

9,5



9

**Call of Duty 4:
Modern Warfare** 360

Hakkında söylenilebilecek 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



10

**Forza
Motorsport 2** 360

Yarış oyuncuları 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



11

Rock Band PS2

Tüm dünyayı etkisi altında 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



12

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



13

**Ninja Gaiden
Sigma** PS3

Bazı oyuncuları çok zorlasa da, Dante'nin macerasını hatırlatan Ninja Gaiden Sigma, kelimelerin tam anlamıyla bir destandı.

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Team Ninja
Dağıtım Tecmo
Çıkış Tarihi 2008

9,2



14

inFamous PS3

Prototype ile karşılaştırılmasının büyük haksızlık olduğunu düşündüğümüz inFamous, müthiş 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



15

**Uncharted:
Drake's Fortune** PS3

Uncharted, PlayStation 3'ün ilk ciddi imthianlarından biriydi ve Sony sınarı pekiyi ile geçmeyi başardı.

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Naughty Dog
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

9,1

**FIFA 10** 360

Biz bu satırları karalarken FIFA 10 piyasaya çıkmamıştı ama Eylül ayının ikinci yarısı boyunca her gün FIFA 10 demosu oynadık; tabii ki yeni nesil (Xbox 360) versiyonunu.

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım EA Sports
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2 Ekim 2009

-

* Bu ay ne oynadık

MOBİL TOP 15



1

Crisis Core: Final Fantasy VII

Bitmek tükenmek bilmenek ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisinin PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008

9,7



2

God of War: Chains of Olympus

Kendisine God of War'un adını bir adım öteye taşımak görevi verilince Olympos'un zincirleri bile tutamadı Kratos'u.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

9,4



3

Silent Hill Origins

Survival / Horror türünün ölümsüz isimlerinden Silent Hill'in son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimden sıçrattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2007

9,1



4

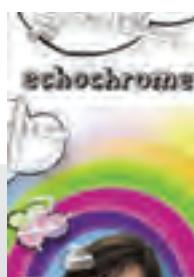
Jeanne D'arc

Fransa'nın adalet simbolü olan Jeanne D'arc, kendine PSP'de de yer buldu ve türde getirdiği yeniliklerle konsolun en başarılı RPG'lerinden biri olmayı başardı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Level 5
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2007

9,0



5

Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarımı sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEJ
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,9



6

LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunıyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEJ
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,8



7

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



8

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



9

Wipeout Pulse

Yarış oyunlarını her yönyle yeni bir boyuta taşıyan Wipeout Pulse, hiç fena bir puan almadı bizden. Eğer PSP'de oynayacak iyi bir yarış oyunu arıyorsanız Wipeout Pulse işinizi görür.

PSPIPHONE
DS

Yapım SCEE
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2007

8,3

10

Guilty Gear Judgement

Zor beğenen oyuncuları bile etkileyebilen bir oyunu Guilty Gear Judgement ve PSP'ye çeşit kattı.

PSPIPHONE
DS

Yapım Arc Systems Work
Dağıtım Majesco
Çıkış Tarihi 2006

8,2

11

Flow

Tanımlaması gerçekten çok zor bir oyun Flow ve bu, kapağından da belli oluyor. That Game'in bu ilginç oyununu mutlaka denemenizi tavsiye ediyoruz.

PSPIPHONE
DS

Yapım That Game
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,2

12

Prinny: Can I Really Be the Hero?

İsim konusundaki ön yargınızı kırabilseniz Prinny çok eğlenceli bir oyun.

PSPIPHONE
DS

Yapım Nippon Ichi Software
Dağıtım Nis
Çıkış Tarihi 2008

8,1

13

Dissidia: Final Fantasy

PSP'ye herhangi bir Final Fantasy oyunu çıkacak da bu liste giremeyecek... Olacak iş değil! PSP'ye daha çok Final Fantasy oyunu bekliyoruz.

PSPIPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

8,2

14

Pursuit Force: Extreme Justice

Zaten kapağı Pursuit Force: Extreme Justice'in ne kadar kırık olduğunu anlatıyor, bize laf düşmüyör burada.

PSPIPHONE
DS

Yapım BigBig Studios
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2007

8,0

15

Soulcalibur: Broken Destiny

Cok iddialı bir seri olan Soulcalibur PSP'de de başarıya ulaştı. Oynamaları karakter olan Kratos ile çoğu oyuncu mest oldu.

PSPIPHONE
DS

Yapım Namco Bandai
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2009

8,0**Soulcalibur: Broken Destiny**

Bu ay aramızda PSP'ye en çok zaman ayıran Tuna olunca, onun en çok oynadığı oyunu buraya koyuyoruz. İncelemesini de yazdı; okuyun, öğrenin.

PSPIPHONE
DS

Yapım Namco Bandai
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 1 Eylül 2009

8,0

* Bu ay ne oynadık

ROCKO @
PSİKIYATR
SEFIK AKKOC

“ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYORUM”



Brave: A Warrior's Tale

Braveheart! Mel Gibson! Bağırsaklarını ne de güzel söküyordu masaya yatırıp. Canı acmış midir doktor? Hani ben de aynısından yapmışsam; hatta önce yüzümü boyatsam, sonra da masaya uzansam, bağırsakları sökseler. Bağırsak mıydı onlar doktor? Beyne giden atardamarlar mıydı yoksa? Hem neden bir insan, sadece bir film için bunu yapırır ki? Neyse... Bence bu oyunda da bağırsaklar sökülmüş, kalbim parçalanıyor, sinirlerim bozuluyor doktor! Keeessss!

Aliens in the Attic

Çocukluğum... Televizyonda bir sey görmüştüm, hatırlıyorum. Bi...bir yaratık vardi, kocaman böyle. Hafif parıldıyordu ya da etraf çok karanlık...ti. Ağlıyordu sanki; çünkü salya sümük olmuştu her bir yanı... Haaay!!! Saldırıyordu her yere, insanlara, çevreye, ona buna... Sonra yıllar geçmiş aradan ve sevimli yapmak istemişler bunları. Sinemada gördüm ya da görmedim ama... Bir dé oyunuunu yapmışlar doktor ama hiç sevimli değil! Neden değil ki?

G.I. Joe

Oyuncak değil miydi bu? Bir bunu, bir de aksiyon adamını hatırlıram ben; hem ikisini de sevmem doktor. Neden bu kadar kaslılar, neden bu kadar güçlüler?! Ben niye o kadar güçlü değilim doktor?! Ama...ama bence G.I. Joe dan güçlü yum. Çünkü onun kamerası kötü, çünkü onun oynanışı kötü, çünkü onun sesleri kötü, çünkü o kötü! Ben iyiyim ve iyiler her zaman kazanır... Öyle değil mi doktor? Doktor? Duvardaki ne doktor?

Watchmen: The End Is Nigh Part 2

Hey! Se...sen de kimsin be?! Beni neden izliyorsun?! Üzerindeki Pardösü, yüzündeki ifade... İfade? Yüzüne ne oldu?! Yüzün yok mu be adam?! Korkutma beni! Hey! Sen de kimsin be?! Beni neden izliyorsun?! Üzerindeki pardösü, yüzündeki ifade... Hep aynı ifade var yüzünde. İyi misin dostum? Benim dostum olur musun? Doktor; bu seyle arkadaş olabilir miyim? Olmaz mı? Peki... Git başımdan! Pis adam! Sensin partikii!

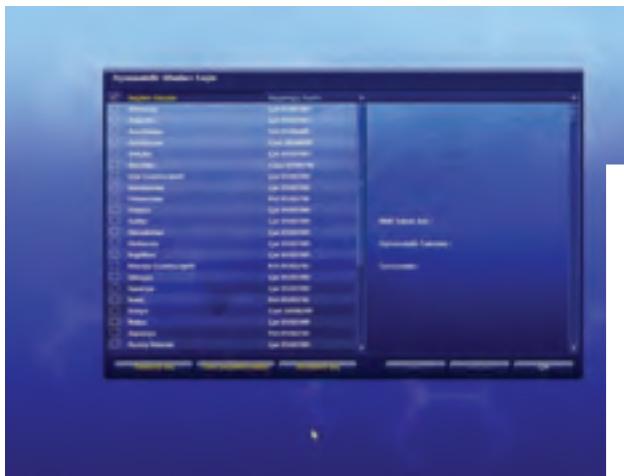
ŞİKAYETLER

- Aliens in the Attic
- Brave: A Warrior's Tale
- G.I. Joe
- Watchmen: The End Is Nigh Part 2

Not: Xanax kesmez,
morphin lazımlı buna!

Championship Manager 2010

Dünya futbolunda artık Türk teknik direktörlere de yer var!



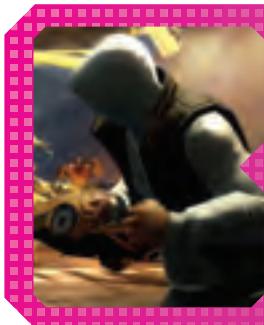
İşe oyun ekranını tanıtmakla başlayalım. İlk başlarda arayüz size çok karmaşık gelebilir; ancak -emin olun ki- zamanla menülere alıştıyorsunuz. Sol üsteki bölümden A Takım'ınızdan Genç Takım'ınıza, antrenmanlardan gözlem ağına kadar her şeyi kontrol edebilirsiniz.

- Toplam 32 ülkenin liginin yer aldığı tablodan istediğiniz ligi ya da ligleri seçerek oyuna giriş yapıyorsunuz.



- Oyunun hemen başında yapmanızı önerdiğimiz ilk şey, para birimini seçmek olacak. İngiliz Sterlini ile sorunu olmayanlar için diyecek bir sözümüz yok; ancak para birimi olarak Türk Lirası ya da Amerikan Doları'na asına olanlar, Oyun Seçenekleri altındaki Tercihler bölümünden gerekli ayarlamayı yapabilirler.

Hilekar



Prototype

Aşağıdakileri elde etmek için karşılıkında yazanları yapın.

Thermobaric Tank: Rolling Thunder'ı -East Village ile Lower East Side arasında- öldürün. Daha sonra sağınızda bir tank bulacaksınız. Tanka atlayın ve yeni göreve başladanızda dışarı çıkn; böylece yeni bir tankınız olacak.

Platinum Events: Bu modu açabilmek için her görevdeki tüm orb'ları toplamanız gerekiyor.



The Sims 3

Oyun sırasında Ctrl + Shift + C hızlısına basarak konsolu açınız ve aşağıdaki şifreleri girin.

Motherlode: 50.000 Simoleon verir.
Kaching: 1.000 Simoleon verir.
moveObjects on / off: Objeleri hareket ettirmeye yarar.
constrainFloorElevation true / false: "False" olursa üzerinde eşya veya duvar dahi olsa yer şekillerini değiştirmeye izin verir.

Oyunda posta kutunuz dışında gözünüze bir an bile ayırmayacağınız yerlerden biri, hatta belki de en önemlisidir. Tüm dünyada olup biten her şeyi bu medya bölümünden izlemeniz mümkün. Hangi kulüp hangi futbolculuyla ilgileniyor, hangi futbolcu başka bir kulübe gitmek istiyor, tüm haberler detaylı bir şekilde medya bölümünde.



Maç saatindeki hava şartları da sergileyeceniz futbolu etkileyebilir. Bunun için önceden hava tahminlerine dikkat etmeli ve taktığınızı tekrar gözden geçirmelisiniz. Rüzgarlı bir havada havadan uzun toplarla oynamaya çalışmak, akıntıya kürek çekmek gibi olabilir çoğu zaman.



Maça çıkmadan önce takımınıza "Kader maçımız!", "Önemli maç", "Baskısız maç", "Kazanmamız gereken bir maç" gibi sözler söyleyerek maçın önemini vurgulayabilirsiniz. Bunun yanı sıra ister seniz hiçbir şey söylemeden de maça başlayabilirsiniz. Devre arasında ise savunmanız, orta sahanızda ya da ileri uç adamlarınıza maç içerisinde yapmanız gerekenlerle ilgili sözler söyleyebilir, böylece onları maça daha iyi hazırlayabilirsiniz. Bu konuşmaları toplu yapabildiğiniz gibi, her oyuncuya özel bir şekilde de gerçekleştirebilmeniz mümkün. Yapacağınız bu konuşmalar agresif, sakin, tutkulu ve eksantrik olmak üzere dört farklı havada olabiliyor. Takımınızın durumuna göre, yapacağınız bu konuşmalar bazı oyuncularınızı olumlu, bazilarınıza olumsuz yönde etkileyebilir. Yapacağınız ateşli bir konuşma, hırslı bir oyuncuyu daha da gaza getirirken, pasif bir oyuncu üzerindese endişeye ve korkuya yol açabilir.



SimCity 4: Rush Hour

Hileleri yazabilmek için Ctrl + X tuşuna basın ve aşağıdaki hileleri girin.

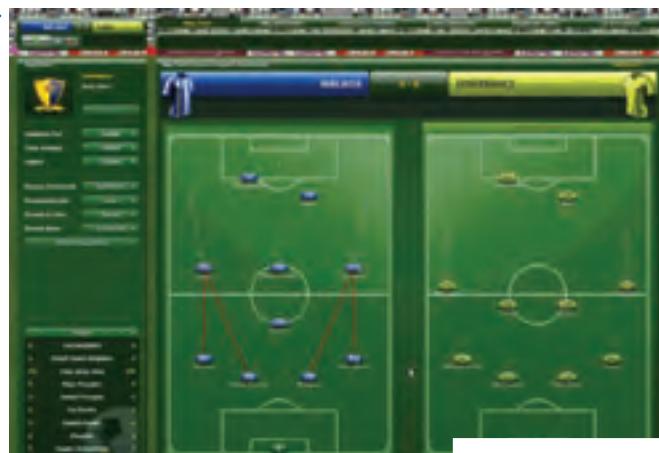
Fightthepower: Güç sorundan kurtulun.
Hellomynameis: Başkanın adını değiştirin.
(Hileden sonra bir boşluğa bırakın ve başkanın adını yazın.)
Howdryiam: Su sorunu kalmaz.
Sizeof: Haritayı büyütün. (1 - 100)
Stopwatch: Saati durdurun.



Batman: Arkham Asylum

Achievement'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Arkham Analist: Riddler'in bulmacalarının %5ini çözün.
Baneful Payback: Bane'i öldürün.
Big Bang: Oyunu Easy zorluk seviyesinde bitirin.
Bigger Bang: Oyunu Normal zorluk seviyesinde bitirin.
Biggest Bang: Oyunu Hard zorluk seviyesinde bitirin.



☞ Oyuncularınızın yapacağı "besleme" koşular işinize fazlaıyla yarayabilir. Kırmızı çizgiyle gösterilen bu koşular sayesinde oyuncularınız, önlerindeki takım arkadaşlarından doğan kademe boşluğunu kapatırlırlar ve böylece rakibe daha az boş alan bırakmış olursunuz.

Şampiyonluğa oynayan bir takımı yönetiyorsanız, takım içi döngüyü çok iyi ayırmalı ve her futbolcunuzu her maçta 90 dakika oynamayı akılcıdan çıkarmalısınız. Şampiyonlar Ligi, Avrupa Ligi (Eski adıyla UEFA Kupası.), yerel lig ve -tüm bu maçların yanında- bir de kupa maçları oyuncularınızın aşırı derecede yorulmasına sebep olacaktır. Bu yüzden önünüzdeki maçların önemine ve zorluğuna göre takım içi döngüyü çok iyi oturtmalı ve oyuncularınız arasında çok iyi bir rotasyon tutturmalısınız. Bu ekran görüntüsündeki gibi Güiza'yı her maç 90 dakika oynatırsanız, nihayetinde oyuncunuzun sakatlanması kaçınılmaz olur. (Sakatlanmamış hali ne ki? - Şefik)



Belki de transferden sonra en fazla para harcayacağınız bölüm; Gözlem bölümü. Burada yer alan kırmızı renkteki ülkelere harcama yaparak renkleri yeşile dönürebilir, böylece o ülkedeki genç yetenekleri takip edebilir ve kadronuza katabilirsiniz. Bu ülkelere yapacağınız harcamalar ise tamamen siz belirliyorsunuz. İsterseniz çok küçük bir meblağ ayıryorsunuz, isterseniz de tüm transfer bütçenizi bu yönde kullanırsınız; seçim sizin...



Hilekar



Left 4 Dead

Oyun içinde "~" tuşuna basarak konsolu aktif hale getirin ve şunları yazın.

Buddha: Hasar alırsınız ancak ölmezsiniz.
give X: "X" yerine yazdığınız eşya sahip olursunuz.
god: Tanrı modu aktif hale gelir.
impulse 10: Tüm silahlar ve cepheane açılır.
nb_blind 1: Infected'lar sizi göremez.
noclip: Duvarlardan geçebilirsiniz.



ArmA II

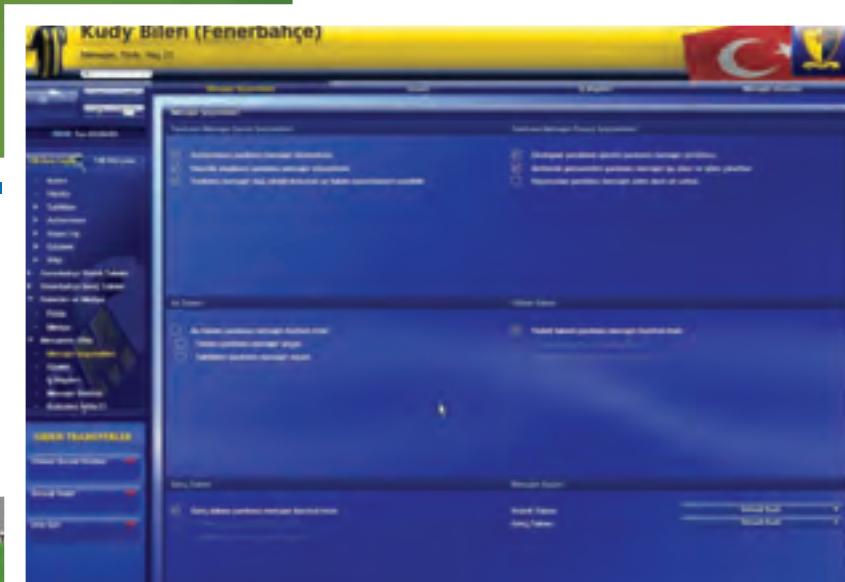
Oyun sırasında "Shift" ve Numpad'deki "-" tuşlarına aynı anda basın ve ardından bu iki tuşa basmayı bırakıp aşağıdaki hileleri girin.

GETALLGEAR: Tüm silah ve ekipmanlar açılır.
CAMPAIGN: Tüm campaign görevleri açılır.
MISSIONS: Tüm tek kişilik oyun görevleri açılır.
ENDMISSION: Oynamakta olduğunuz görevler biter.



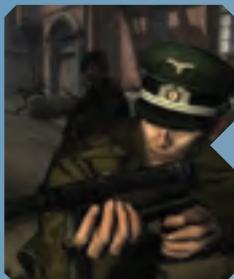
■ Oyunda antrenmanları düzenlemeniz ve hatta izlemeniz mümkün. İsterseniz bir duran top antrenmani oluşturun, isterseniz de korner vuruşu. Yapacağınız bu antrenmanları da izleyerek görebilir ve gözünüze batan hataları düzeltebilirsiniz. Duran top antrenmanları haricinde oyuncularınızın çift kale maçlarını da izleyebilirsiniz. Antrenmanları izlemeniz, oyuncularınızın sizinle ve birbirleriyle olan ilişkilerini güçlendirecektir.

Dilerseniz tüm yorucu ve bir o kadar da zahmetli antrenman, çok vakit alan sözleşme yenileme ve hatta hazırlık maçlarını ayırlama işlerini yardımcı menajerinize devredebilirsiniz. Böylece yarattığınız bu boş zamanda transfer arayışlarına, gözlem bölümüne ya da taktik varyasyonlarına ağırlık verebilirsiniz. Yardımcı menajerinize birtakım sorumluluklar vermek için Menajerin Ofisi altındaki Menajer Seçenekleri bölümünü kullanmalısınız.



■ Rakip takımın çok pas yapmasını önlemek için takımı olarak pres yapabilir ya da rakibin pas yaparak sizi en çok zorladığı bölgedeki oyuncularına alan markajı ve pres özelliğini aşlayabilirsiniz.

Kudret Bilen



Wolfenstein

Oyundayken "Alt" tuşlarıyla beraber "~" tuşuna aynı anda basın ve şu kodları girin.

Givepowers: Tüm güçleri verir.

Giveallpowerupgrades: Tüm geliştirilebilir güçleri verir.

Givegold: İstediğiniz kadar para verir.

God: Tanrı modu aktif hale gelir.

Notarget: Düşmanlarınız tarafından görülmeyezsiniz.



Mini Ninjas

Oyun içi görevleri yapmanız sonucu kazanacağınız isimler aşağıdadır.

Animal Friend: Tüm kafesteki hayvanları serbest bırakır.

Avalanche: Düşmanı kar topu ile alt eder.

Bear With Me: Bir düşmanı ayı olarak alt eder.

Big Guy: Büyük bir düşmanı alt eder.

Boardom: 10 düşmanı domuz olarak alt eder.

FIRAT AKYILDIZ

Fotoğraflar: Adem Başaran

FIRAT'TAN PES TAKTİKLERİ

Ayın Sözü
“Şu tuzluğu
uzatır misin hafız...”



Obey Your Master

Serbest Vuruşum Hakkı

Herkes bir Ronaldo, Henry ya da Alessandro de Souza olamaz belki evlat ama unutma ki her işin başı çalışmak! Eğer antrenmandan sonra "Hadi ben kaçar hacı" diyerek çekip gitmez ve fazladan çalışırsan seni bir frikik üstadı yapar, "İşte duran topların usta ismi" dedirttiririm sana. Frikk kazandığın zaman ilk yapman gereken -eğer aymaz gibi tümünü "kırmızı" yapmadıysan- frikü kullanacak futbolcunun form düzeyine bakmak. Form düzeyi ne kadar iyisse futbolcu topa o kadar alçaktan vurur. Yani fazla bassan da (Yarından çok fazla basma yine de.) top yolda toparlar, sen takma kafana bro!!!

Oyunun en uzun soluklu modu Master League evlat. Her ne kadar para birimi olarak fasulye kullanılıyor olsa da öyle işte, karıştırma şimdidi. Master League'e başladığında adamlarının gaflet ve delalet içinde olduğunu göreceksin; sen şut çekteceksin, o bizim binanın karşısındaki yeni açılan 212 alışveriş merkezine atacak topu. O zaman ne yapman gerekiyor? Hasbelkader Kaplumbağa Hamsun'a bir gol atıp 89 dakika topu dolaştıracaksın evlat! "Oha?! 89 dakika mı?!" diye çıkışlığını duyar gibiyim evlat ama adam gibi konuş, hasta etme beni! HASTA ETME!!!

Ben Koşalım Diyorum, Gerar Depar Diyo'

Biri "Depar" mı dedi? Demedi mi? Öhm, boş ver, kim ne diyorsa desin evlat! Sen kimseyi dinleme! PES'te depar önemli bir faktör. Peki deparın tavsiye edilen tüketici dozu ne kadardır? Depar ne zaman kullanılmalı? Oruç kafa depar atmak günah mıdır? Kafanı kurcalayan bu soruları tek tek cevaplayacağım dostum, easy man! Kanattan kontra atağa çıkarken R1'de basılı tutmak seni kesmiyorsa R1'de basılı tutarken R2'ye basman gerek ama bunu yapmak kolay değil. Depar atmak için hem R1'de basılı tutman, hem de R2'ye basarken -eş zamanlı olarak- yön değiştirmen gerekiyor. Önünde adam olmadığından ve deparı attıktan sonra önüne adam çıkmayacağından da emin ol evlat.

AYIN MAÇI

FIRAT

EMRE

4

3

MAN.UTD

MAN.UTD

AYIN TALİHSİZİ

Ş.A. (26)

Bu ay biraz tutkum sevgili okurlar. Nedenini soracak olursan... Başka bir kız tutuldum. Yeni kızın ismi "F" ile başlıyor ama kim olduğunu açıklayamam, israr etme. Neyse, ona rağmen 5 - 1'lik bir talihsiz sıkıştırdım araya.

LEVEL PES LİĞİ

PUAN DURUMU

| Takım | O | G | B | M | AG | YG | P | A | Başarı |
|--------|-----|-----|----|----|-----|-----|-----|-----|--------|
| Firat | 197 | 135 | 14 | 45 | 538 | 284 | 419 | 254 | 2,127 |
| Emre | 86 | 37 | 8 | 41 | 138 | 171 | 119 | -33 | 1,384 |
| Doruk | 87 | 27 | 10 | 50 | 131 | 201 | 91 | -70 | 1,046 |
| Şefik | 83 | 25 | 8 | 51 | 122 | 178 | 83 | -56 | 1,000 |
| Gökhün | 120 | 34 | 14 | 71 | 179 | 275 | 116 | -96 | 0,967 |

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

AYIN HİLESİ

Dağlara taşlara vurmak: Tüm tuşlara "hağı"

diye basarak gamepad'i sallayın.

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:

Kart Sahibinin imzası:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.**

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 31 Ekim 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 kadar ulaşan abone başvuruları, çıkışacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com

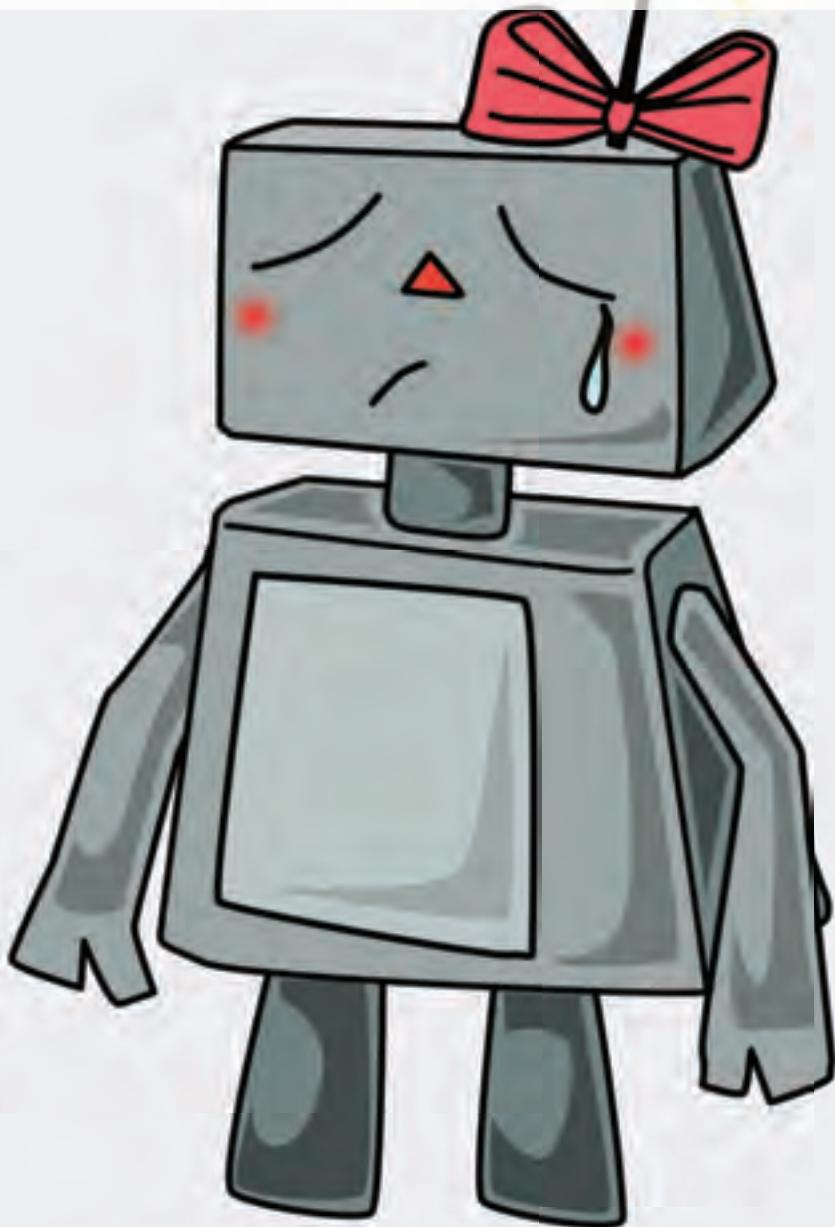


Kültür & Sanat

Oyun bambaşka bir kültürdür...

B Bu ay, İstanbul'da gerçekleştirilen ve kaçırılmamaya çalıştığımız "cosplay" partilerine ve -daha da önemlisi- kültürün değimeyeceğiz. "Onların Kılığına Giren Milyonlar" adı altındaki konumuz, siz

okurlarımıza bolca bilgi sunacak. Diğer tarafta Meric; yemiş, içmiş, gezmiş, dolasmış ve siz LEVEL okurları için ay boyunca kültür & sanat camiasında neler olup bittiğini araştırmış. Anlat kizım...



Siyah Koltuk

Burak'ın NERD'ü bitti, sıra
Siyah Koltuk'a geldi...

146



149

G.I. Joe: The Rise of the Cobra

Geçmişten günümüze, sonu gelmeyen bir aksiyon.



150

Vampire Diaries

Vampir hikayelerine doyamayanlara bir dizi daha.



151

Final Fantasy Türkiye

Onların kılığına giren milyonlar

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



SİYAH KOLTUK

Yeni nesil medyaya "oturmaya" hazır mısınız?

Siyah Koltuk ile teknoloji üfleyince şışıyor, hem de çok eğlenceli bir hale geliyor... NERD güzel, hoş sevgili okur ama kafamı -kendi adıma- World of Warcraft'tan kaldırma zamanımı gelmişti. Kaldı ki o "Cataclysm" denilen eklenti paketi beni bile biraş soğuttu, dört buçuk senedir başında oturduğum oyundan, oyunumdan. Cacık oldu, biraş dandik oldu. Hele hele o Taurenler bile Paladin olabileceğini evet, pek bir anlama kalmadı. Geçen sayıda sağ olsun Ertuğrul puanını da düşürmüş WoW'un. Ne güzel yapmış, ellerine sağlık. Hem Aion geliyor, değil mi ama? Yok yok, MMO'lar benim için biraş tehlikeli bu aralar. Yepyeni bir projeye başladım sonuçta. LEVEL Online'ı takip ediyorsanız biliyorsunuzdur, Zaten takip etmiyorsanız da edin, benden size tavsiye.

LEVEL Online demişken, internet medyası kendini her geçen gün biraz daha güclendiriyor. Herkes acaba bundan üç sene sonra basılı ya da başka bir tabirle

geleneksel medyaya ne olacağını konuşuyor. Habere ulaşmak ya da belki de sadece eğlemek için bir kağıda ihtiyaç duyacak mıydı? Yoksa oralarda yazan bu içerikleri üreten insanlar bizlere farklı mecralardan mı ulaşacak? Bilmiyorum. Zaten son günlerde hemen herkes bunu tartıyor, hatta kimileri birbirine bile giriyor.

Ağustos ayından beri devam eden bu tartışmaların en önemli sebepleri, altyapısal anlamda farklı tatlar sunan iki teknolojinin Türkiye sınırları içinden girmiş ve girecek olması belki de... Bildiğiniz gibi 3G, Temmuz ayı sonundan itibaren ülkemizde kullanılmaya başlandı. Her an her yerde yüksek hızda internete ulaşmak, "stream" edilen videoları izlemek, bilgisayar başında olmasanız bile bağlantılarınızdan uzaklaşmamak, üç ayda alıştığımız kavramlar haline geldi. Diğer taraftan 2010 yılı içerisinde IPTV'nin Türkiye'de kullanılmaya başlanacağı konuşuluyor. İnternet üzerinden içerik üretenler bu

GameTürk Siyah Koltuk'ta

Ekim ayı ile birlikte Siyah Koltuk içeriğine GameTürk de katılıyor. Siyah Koltuk sayfalarından GameTürk MMO'ları, haftada bir gün yapılacak bir canlı yayına siz oyuncularla buluşuyor. GM'ler, kavim / guild / klan liderleri ve başarılı oyuncular canlı yaynlara katılıyorlar. Oyun içi etkinliklerin bazıları ilk olarak bu yayında duyuruluyor. Her programda birbirinden güzel hediyeler dağıtılmıyor. Bu arada siz de bu yaynlara MSN yolu ile dahil olabilir, sorunlarınızı, beklenilerinizi, daha doğrusu dilediğiniz her şeyi bizlerle paylaşabilirsiniz. Karahan Online, Metin2, Silkroad, Erlukan, Knight Online, Almeha ve geri kalan tüm GameTürk oyunları Siyah Koltuk'a oturtuluyor. Hazır olun, geliyoruz!



şekilde kendilerini daha geniş kitlelere ulaştıracak bir platforma da kavuşuyor.

İşte tam da böyle bir ortamda -ama her şeyin başında operatörler 3G lansmanlarını yaparken- siyah bir koltuğu Patika Yapımı ile birlikte şırrerek başladık bu projeye. Rahat, doğal, genç ve şarşırıcı bir program Siyah Koltuk... İçerisinde teknoloji, oyun, cihaz testleri, internet siteleri var. Canlı yayınlar yapıyor, eğlenceli videolar hazırlıyoruz. Yani kısacası biz bu programı hazırlarken fazlaıyla eğleniyoruz.

Eğlenceli teknoloji mi?

Teknoloji denilen zamazingo ile ilgili teknik bilgiye isteyen herkes internetten, olmadığı bilgisayar dergilerinden ulaşabilir kafasında oldum hep. Dolayısıyla şu ana kadar yaptığım hiçbir teknoloji programında bilgilendirici olma kaygım olmadı. Kaldı ki bir program içinde rakamlardan ve megabyte'lardan

bahsetmek ya da "şu laptop'un kasası magnezyum sülfit alaşımından yapılmış" gibi cümleler kurmak da hep sıkıcı geldi bana. Teknolojiden anlayan adamları eğlendirmek istiyoruz bir kere, hem de teknolojiyle... Teknolojiden anlamayanların ise ilgisini çekecek, şarşıracak içerikler sunmak niyetindeyiz bir yandan da. Sonuçta her ne kadar bazı zamanlar uzaklaşmak istesek de, bu zamazingo hayatımızın içinde varolan bir kavram ve onu anlatırken hayatın dışına çıkmaya gerek olmadığını düşünüyorum.

Aslında Siyah Koltuk bundan üç sene önce Teknoloji TV'de Kapanış Sayfası'nı yaptığım Serkan Ayan ile birlikte oluşturduğumuz bir proje. Bu aradaki sürenin sebebi, benim bitmeyen okulum ile yaşadığım didişmeler, sınavlar ve araya giren başka işler. Bir televizyon kanalı için yazmıştık o zamanlar bu projeyi, ne de olsa internet o günlerde bu kadar güçlü değildi. Mekan bağımsız, koltuğun olduğu her yerde

programın çekilebildiği, dekor olarak koltuk ile beraber izleyicinin evinin, etkinliklerin ortasının, hatta kayığın üstünün kullanılabilirliği bir yapı vardı. İnternette yapılan programların değerinin arttığını inandığımız andan altı gün sonra ise Siyah Koltuk hayata geçti.

55 saat canlı yayın

55 saat süren kesintisiz bir canlı yayına geçtiğimiz ay Siyah Koltuk'un lansmanını gerçekleştirdik. 21 farklı firmadan 50 konukla uykusuz geçen 55 saat... Bunlar arasında pek sevgili LEVEL ekibi de olacaktı ama dergi telaşından kırıldayacak zamanları olmadı. "Blogger - Gazeteci" tartışması ve internet hukuku, bu yayın süresince koltuğumuza oturttığumuz iki önemli gündem maddesi idi. Bunlarla ilgili videoları www.siyahkoltuk.com adresinde bulabilirsiniz zaten. Bu sebeple neler oldu, neler bitti konusuna değinmeyeceğim ama 55 saatlik bir canlı yayının sonunda dovmeye yaptırmaya kalktığınız zaman halüsinosunun görmeye başlaymışsunuz, bunu öğrendim. Aman siz evlerinizde denemeyin.

Şimdi Serkan Ayan İskocy'a doktora yapmaya gidiyor. Biraz programın başında oldu bu değişiklik ama onun yerine Sinem Bobe katıldı Siyah Koltuk'a. Bana sorarsanız tatlı, bicer bicer bir zibidi kendisi... Siyah Koltuk'a katacağı çok şeyler var. Ve tabii ki aslında sizlerin de... Sitenin tasarımlarından programın içeriğine, Siyah Koltuk'un her yanında sizlerinde parmağı olsun istiyoruz. Zaten sitemiz şu anda yeni tasarıma doğru bir geçiş sürecinde. İnşaata temelden girme şansınız var anlayacağınız. Sitenin tasarımda beğenmediğiniz ya da "şurası söyle olsun" dediğiniz bir durum olabilir. Ya da programda şu konuya görmek istiyorum, koltuğu bahçeye değil de gelin bizzat eve koynu dediğiniz anlar da... Bizim içi hepsi pek değerli. Dolayısıyla ulaşırın bize bu görüşlerinizi, fikirlerinizi; Facebook'tan, olmadı Twitter'dan, hiç olmadı FriendFeed'den ulaşın. Beraber yaratmak istiyoruz her şeyi, sizlerle beraber şekillendirmek niyetinizdeyiz. Anlayacağınız "Siyah Koltuk" dediğimiz şey üfleyince şışıyor, koltuk da büyük olduğundan kimsenin nefesi tek başına şışirmeye yetmiyor.

■ Burak Aydoğan





Sadece
5 Gün

LEVEL'a Cebit'te abone olmak çok avantajlı



Cebit'te abone olan
herkese LEVEL T-Shirt
Hediye

LEVEL standındaki diğer
sürprizleri de kaçırmayın!

Uluslararası Bilişim Fuarı
Tarih: 7-12 Ekim 2008
Yer: TÜYAP - İstanbul
Sıra No: Stand No:
6 B17

CeBIT
eurasia
Bilişim



7

G.I. Joe: The Rise of the Cobra

"Ci ayyy cooo!!!"

Arkadaşım! Tepkili başlamak istiyorum yazıya! O açıdan bağırdım, biraz kusura bakmayın. Öhöm... Şimdi bu "ciayco" ne güzel bir oyuncaktı değil mi? Böyle çocukluğumuzda hep bir ciayco sahibi olmak istemiştim. Kız - erkek fark etmez, bütün çocuklar biliirdi bu oyuncağı. O, hayallerimizin yılmaz savaşçısı, çöl, deniz, dağ, bayır demeden bizimle birlikte maceradan maceraya koşan cesur bir komando idi; hatta öyle ki uçtuğunu bile gördüm ben kendisinin. (Valla yalan söyleyorsam iki gözüm önüne aksın.) Bir G.I. Joe oyuncuya sahip olmak prestijdi, hava atma kaynağıydı. E sen al böyle güzel hatırlarları olan bir oyuncağı, film çek sonra onunla ilgili. Çok riskli çooook. Tamam saygıdeğer yönetmenim, anlıyorum, hayatında adrenalini yok, pek de severdin küçükken belki bu oyuncağı ama olmamış. Ya tamam, fikir fena değil ama ne yalan

söyledeyim, filmi Uwe Boll çekseydi hiç şaşırmazdım valla. Sürekli bir aksiyon hakim filmde, oradan attayanlar, buradan ziplayanlar, yüksek teknolojili silahlar, giysiler... İyi di biz bunları hayal ediyorduk zaten ve işin güzelliği de oradaydı. Özel efektlər desen, filmin tamamı özel efekt zaten; b' o güzel işte. UFO'ya benzeyen araçlar falan, komplot teorisini amcaların hikayelerinden dinlediğimiz silahlar... Süper asker teorisi ve onun vücut bulmuş hali. Film bu açılardan güzel, hakkını verelim, efektlər de güzel ama sadece o kadar. Pastırma sıcakları zamanında serin sinema salonlarında oturmaya değer bir aksiyon filmi arıyorsanız, G.I.Joe: The Rise of the Cobra tam size göre. Diyeceksiniz ki şimdî "Ya Çabla, geldik Ekim ayına, ne pastırma sicağı" ama aksiyon güzeldir yine de. İzleyin, tavsiye ederim... ■ Meriç "Çabla" Erbay

Türkiye'deki Adı G.I. Joe: Kobra'nın Yükselişi Yapım ABD Süre 118 dk Yönetmen Stephen Sommers Oyuncular Adewale Akinnuoye-Agbaje, Christopher Eccleston



Incubus Light Grenades

90'lı yılların başında kuruldu Incubus. "Drive" adlı şarkıyla yüksek bir sıçrayış yaptılar. Solist Brandon Boyd'un temiz ve akillarda kalan sesi ile grubun beyinizi kazınan başarılı melodileri bir araya gelince muziceler doğuyor diyebilirim. Incubus alternatif rock dünyasının muzicelerindendir, Light Grenades albümü ise bu nadide grubun en güzel albümlerinden biridir. Love Hurts şarkısına dikkat.



9



Gin Blossoms Congratulations...I'm Sorry

Yine eski bir grup 90'lardan. Alternatif rock krallarından biridir kendisi. Müzik eleştirmenlerine göre modern rockı oldukça fazla etkileyen bir akım yaratmıştır Gin Blossoms. Dinleyin Gin Blossoms adlı nadide grubu, görün bakın ne kadar güzel müzik yapılmış bu mavi gezegende bir ara. İçiniz açılsın, binlerce "Jan" arasında neyi dinleyeceğini şaşırılmış kulağınızın pası gitsin. "Follow You Down" adlı şarkı da coşturur sizi ne güzel işte...



9



8



Vampire Diaries

Her yerde vampir var

Eylül - Ekim ayları maalesef çok parlak filmlerle geçmiyor, dolayısıyla ben de sinema sayfasında dizi tanıtımı yapmak durumunda kaldım ve bu yüzden hepinizden özür dileyerekten sözlerime devam etmek istiyorum. (Amma resmi oldu be.) Vampirlere bir ilgi bir alaka bu aralar, hayatı olsun, ne diyelim. Gerçek biz Bram Stoker'ın, sonra White Wolf'un vampir tanımlamalarına ve öykülerine alışmışken bir anda "popüler kültür" vampir akımının patlaması ve gençlerin beynine vampir tanımının Twilight ile girmesi benim gibi bir "nerd" ü son derece rahatsız ediyor olsa da, "bu da bir şeydir en azından" demek lazım sanırım. Yönetmen ve senaristler son birkaç senedir doğaüstü, bilimkurgu ile "reality show" arası senaryolarla gezinmekten hoşlanmış gibiler. Ya bir şekilde Lost serüveni ile başlayan akımdaki potansiyel parayı görüp daldılar bu işe ya da arkasında başka bir amaç var. "Valla onu bunu bilmem, bu da bir vampir dizisi işte" diyenleriniz olacaktır elbette ki ancak Buffy the Vampire Slayer

(Buffy de vampir sayılır :P) gibi değil en azından. Yazar L.J. Smith'in büyük ilgi gören roman serisinden uyarlanmış olan Vampire Diaries'de hikaye, ufak bir Amerikan kasabasında liseye giden iki kardeşin ebeveynlerini kaybettikten sonra tekrar okula döndükleri ilk gün ile başlıyor. 17 yaşındaki Elena, yaşadığı acıyi dışarıya göstermemeye çalışırken, 15 yaşındaki kardeşiyle onun kadar güçlü değil ailesini kaybetmenin verdiği acıyi yenmek konusunda. Normal başlayan okul günü, okula yeni kayıt yaptıran ve yanınızdan geçtiğinde sizi dönüp dönüp baktıran yakışıklılığıyla Stefan Salvatore'nin okul kapısından girişile bir anda değişiyor. Daha okulun ilk gününden tanışan Elena ve Stefan arasında hemen bir elektriğinle oluyor ancak Elena bir gerçeğin farkında değil: Stefan aslında bir vampir... Dawson's Creek faciasına benzemesi için dua ettiğim kaliteli bir yapımlı olan Vampire Diaries, şöyle bir göz atmaya değer bir dizi.. ■ Meriç "Çabla" Erbay

Türkiye'deki Adı The Vampire Diaries Yapım ABD Süre 60 dk Yönetmen Marcos Siega Oyuncular Nina Dobrev, Paul Wesley, Ian Somerhalder



Sacred Chants of Shiva Singers of the Art of Living

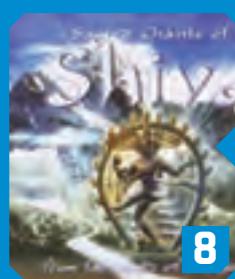
Meditasyon yapma tekniklerini, yok yoga okulu, yok bu okulu olaylarını bir kenara bırakın. Bu işin okulu olmaz. Yapmanız gereken, gözlerinizi kapatıp arkaya da bu albümü fon müziği olarak verip rahat bir yere oturmak ve düzelen nefesler alıp vermektr. Sacred Chants of Shiva albümü, günlük hayatın stresinden uzaklaşıp ruhunuza şifa katacak bu eylemi gerçekleştirmenize yarayacak bir numaralı albümdür; buyurunuz, meditasyon yapınız, rahatlayınız.

8



Muse Resistance

Muse'un hastasıız, bu bir. İkincisi ise Muse bu defa enteresan bir yöne saparak daha fantastik, zaman zaman Queen-vari bir yaklaşımla karşımıza çıkmış. Albümde pek fazla gaz parça yok ama her şey bir bütünlük içinde ve pek güzel. Kesinlikle denemelisiniz.



8



Onların Kılıklarına Giren Milyonlar

Dünya içinde dünya yaratan Cosplay kültürüne ne kadar yakınsınız?

Anime ve video oyunlarıyla yakından ilgilenenler muhakkak bir yerlerde rastlamıştır bu ilginç kültürü. Bazen göze hitap eden, bazen mizah unsurlarına sahip, bazen sosyal bir araç uğruna kullanılan geniş Cosplay kültürünün kaynağı Japonya'ya dayanıyor. 1984 yılında Nov Takahashi isminde bir stüdyo sahibi Japon, Los Angeles'ta düzenlenen Worldcon'daki kostümlü baloya katılıyor ve oradaki kıyafetlerden oldukça etkilendi. Kendi ülkesinde söz sahibi olan Takahashi, hızla gelişen anime kültürune devasa bir parça eklemeyi başarmış ve Japonya'ya Cosplay oluşumunu yükleyebilmiştir. Kelime, "costume" ve "play" kelimelerinin birleşiminden oluşturuldu ve 80'li yıllarda kısa sürede binlerce kişiye duyuruldu. Bu kültür temelinde bir anime veya manga karakterinin kılığına girmek bulunuyor. Başlangıçta sadece anime ve manga karakterlerinin kostümleri hazırlanıp giyildi fakat daha sonra video oyunları sektörünün gelişmesiyle ve anime kültürünü aratmayacak güzellikle karakterler ortaya çıkışına video oyunları dünyasından da sonuna kadar etkilendi. Günümüzde ise Japonya ile sınırlı kalmayıp tüm dünyada milyonlarca kişiye ulaşıyor.

Peki, bu kültür sadece bir karakterin kılığına girmekten mi ibaret? Kesinlikle değil! Bu işi yapan insanlar bazı özel günlerde ve etkinliklerde bir araya geliyor, birbirlerinin nasıl göründüklerini inceliyor, "Bak şimdî kamehame dalgası atıyorum" tarzı geyik muhabbetler yapıyor, birçok açıdan fotoğraf çektiyorlar ve o gün onlar için çok özel olarak kalıyor. Bu müthiş eğlencenin de bir bedeli var elbette. Kişi hangi karakterin kılığına gireceğine karar verdikten sonra zorlu bir hazırlık sürecine giriyor. Önce genellikle olabildiğince fazla ve farklı açılardan çekilmiş karakter resimleri buluyor. Bunları içini yi yapan bir terziye veya tasarımcıya gösteriyor. Dikilen kostümün ardından aksesuar aramak veya hazırlatmak süreci var. Eğer karakterin dev bir kılıcı veya enteresan bir silaha varsa işi gerçekten zor. Onu da hallettiğinde geriye işin bitirici noktası olan saç ve makyaj kalıyor. Genelde bu süreç ya hüsran, ya zaferle sonuçlanıyor. Fakat iki durum da insanları

etkilemeye çalışıyor. Çünkü sonuc hüsranca komedi unsuru, sonuc zaferse sanat unsuru haline geliyor. Bu kadar uğraş veren kişi soluğu bir koşuda etkinliklerde veya orada burada fotoğraf çektiğinde alıyor. Bu işi profesyonellik haline getirmiş olan ve hangi karakterin Cosplay'ını yaparsa yapısının muhteşem olan insanlar var. Çokluşulukla bunlar kişisel web sitelerine, belli bir hayran kitlesına ve yüzlerce takipçiye sahip.

Japonya'da sadece bu kültüre özel dergiler, kataloglar ve mağazalar bulunuyor. Animelere ve oyunculara özel fuarlar için ise tam bir Cosplay cenneti diyebiliriz. Ya çok gülüyorsunuz, ya hayran kalyorsunuz. Birbirileyi hiçbir bağı bulunmayan iki farklı oyundan veya iki farklı animeden karakterleri de bir arada konuşurken görmek bazen dumura uğratabiliyor. Dumur demisenk akıllara güzel bir bayan anime karakterinin, şişman ve büyüklü adamlar tarafından Cosplay olarak sergilenesmesi de gelebilir. Hayvan karakterlerden Cosplay yaratma çabası da yıllarca komedi unsuru olmuştur. Street Fighter serisinden Blanka Cosplay'ı için vücudunun tamamını yeşile boyayan ve etkinlik boyunca maymun gibi dolaşan kişiler de aynı unsura ait bir örnek olabilir. Olayın zirve noktalarından bir diğerinin de oyun konsolu kılığına girmek! Evet, devasa bir PlayStation maketi yaptııp kafasını bir kışından çkaran ve kameralara el sallayan harika insanlar da var bu kültürde.

Göze hitap eden ve sanatsal olarak nitelendirebileceğimiz Cosplay fotoğraflarına ulaşmak isterseniz internette eğlenceli bir araştırma yapabilirsiniz. Final Fantasy serisi de Cosplay için çok önemli bir kaynak. Mesela

Final Fantasy X'dan Auron karakteri için "auron cosplay" şeklinde (görsellerde) arama yaptığınızda karşınıza yüzlerce Auron Cosplay çıkacaktır. Keza Rikku için de bolca sonuç almanız mümkün.

Eğer kaliteli Cosplay görmek isterseniz Japonca siteleri kurcalamanızda yarar var. Bazen öyle fotoğraflar bulacaksınız ki, bilgisayarınızda Cosplay klasörü açmak ve hemen karışıklık isteyeceksiniz. Bu harika oluşum son yıllarda Türkiye'ye kadar ugradı. Özellikle Türk anime çılgınları, kostümü diktirmenin bir yolunu bulup eteresan fotoğraflar çektiyorlar. Şimdi bu yazıyı tatlı bir soruya bitirmek istiyorum. Elinizde Cosplay olmak için tüm imkanlar olsaydı, hangi karakteri seçerdiniz ve nasıl görünürdü acaba? Bir sonraki sayfaya geçmeden bunu hayal edin. Nasıl ama? Harika görünüyorsunuz! ■ **Kadir Çakır**





Yapım: Westwood Studios

Dağıtım: Virgin Games

Tür: Strateji

Platformlar: PC (DOS), Amiga, Mega Drive

Çıktığı Tarih: 1992



DUNE II: BUILDING OF A DESTINY

**"Baharat Gezegeni"ne
geri dönüş...**

Frank Herbert'in Dune evreni, David Lynch'in yönettiği aynı adlı filmle beyazperdeye taşıındığında takvimlerin üzerinde koca puctolarla 1984 yazıyordu. Baharat Savaşları sekiz yıl kadar sonra, Cryo Interactive Entertainment'in adventure & strateji kırması Dune ve aynı yılın Aralık ayında Westwood Studios'un gerçek zamanlı stratejisi Dune II: Building of a Destiny ile oyun dünyasına sırçadı. Her iki oyun da zamanına göre üstün yapımlardı ama Dune II,

oyun tarihinde yeni bir sayfa açacak ve çoğunuğun burun kıvrıldı, sıkıcı bulduğu bir oyun türüne hemen her bilgisayara sokmayı başarcaktı...

1992'de strateji türü az sayıda oyunla temsil ediliyordu. Dune II ise bu türde taze bir soluk getirmekle kalmadı, daha sonra onlara strateji oyunu tarafından çok az farklılıklarla alınıp kullanılacak olan, hızlı ve akılçıl hareket etmemi gerektiren marjinal oynanışıyla adeta yeni bir tür yarattı. Bugün oynamakta olduğunuz çoğu gerçek zamanlı stratejinin temeline baktığınızda göreceğiniz şey Dune II'dir. ►



Yayın kanya göre Dune II, strateji türünü modernize etmiş ve oyun dünyasına "gerçek zamanlı strateji" kavramını kazandırmış olsa da, tam anlamıyla yeni bir tür ortaya koymuş söylemzdi. Westwood Studios'un bunu her firsatta çekinmeden dile getiren kurucusu Brett Sperry'e göre yeni bir şey üretmek, o ana kadar hiç düşünülmemiş olanı düşünüp bunu gerçeğe dönüştürmenin yanı sıra önce yapılanlardan esinlenmemi de zorunlu kılıyor. Bu bakımdan Dune II, varlığını pek çok oyuna

börcülü. Sözelimi, oynanış açısından Mega Drive oyunu Herzog Zwei'yi çağrıtırıyor olması basit bir tesadüften ibaret değil.

Sperry, Herzog Zwei'İN dışında eski klasiklerden Civilization, Populous, Eye of the Beholder gibi birkaç oyundan ve hatta Macintosh işletim sisteminden bile esinlendiklerini itiraf ediyor. Gerçekten de Dune II'de hepsinden bir şeyler bulmak mümkün. Aslında oyun tarihinde nam salmış pek çok yapımın, kimi zaman oyun geliştiricilerinin anlarında gizli

kalan buna benzer sırları var. Belki de en güzel örnek, Sensible Soccer'ın babası sayılan Jon Hare'in yıllar sonra oyunuyla ilgili olarak kamuoyuyla paylaştığı şu itirafı: "Kick Off'a her gün bilgisayar başında sabah-ayacak derecede kendimizi öylesine kaptramıştık ki bir oyun geliştireceksen bu kaçınılmaz olarak Kick Off'u andıran bir futbol oyunu olacaktı."

Dune II her seyden önce Frank Herbert'in romanlarını konu alıyordu ve doğal olarak da Sperry ve ekibinin en büyük ilham kaynağı bu romanlar oldu. Yalnız şu da bir gerçek ki bu devasa öykünden sadece kendilerine gerekli kadarını aldılar. Başlangıçta oyuna "oraların petroli" Spice için ölümüne kapılan üç büyük Dune ırkını, evini dahil ettiler. Böylece asıl Atreides, sinsi Ordos ve şeytani Harkonnen ırklarının yer yer aynı haritada karşı karşıya geldiği, mücadele ve heyecan dozu yüksek bir atmosfer ortaya çıktı. Bu noktada sıra tabanlı stratejilerden etkilenildiği çok açık ama gerçek zamanlı oynanış çok daha farklı bir deneyime olanak sağladı.

Bir diğer taraftan, görsellik de romanda Dune olarak zihinlere kazınan Arrakis gezegeninin çetin koşullarından nasibini aldı. Çöl gezegeni Arrakis'e, üzerindeki baharatın (Spice Melange) rengi yüzünden "kızıl gezegen" deniyordu. Oyundaki haritalar da buna uygun şekilde ağırlıklı olarak çöl kumlarından ibaret oldu. Spice ise kırmızıya çalan turuncu rengiyle haritada net olarak seçilecek ve böylece baharati toplayan araçlar (Harvester) oyuncu tarafından kolayca kaynağa yönlendirilebilecekti. Çöl kumlarında rasgele gezinin devasa kurtlarsa (Sand Worm) yakaladıkları başıboş

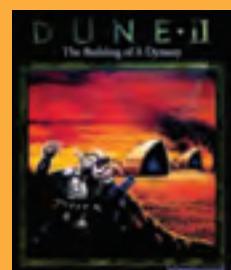
KADERİN CİLVESİ



Virgin Games, 90'ların başında Dune isminin oyunlarında kullanım haklarını satın almıştı ve haliyle geriye sadece oyunu geliştirecek profesyonel bir firma bulmak kalyordu. Önce Fransız geliştirici Cryo ile temasla geçtiler fakat anlaşmazlık yüzünden bir süre sonra Virgin Games cephesinde projeden vazgeçildi. (Buna karşın Cryo oyunu geliştirmeye devam etti!) Bir gün Virgin Games CEO'su Martin Alper, Westwood'un kurucusu Brett Sperry'yi arayıp "Dune hakkında ne düşünüyorsun?" diye sordu. Sperry bu soruyu büyük bir merak ve heyecanla yanıtladı: "Romanları severek okudum, David Lynch'in filmini de en az romanlar kadar iyi buluyorum." Bu şüphesiz ki Martin Alper'in duymak istediği bir cevaptı ve aynı zamanda Dune II için bir milat oldu. Sonruna ki Cryo tayfası kendi oyunlarını daha önce tamamlayıp Virgin Games'e beğendirdi, haliyle de bu oyun Dune adıyla piyasaya sürülmüşti. Bu yüzden Westwood'un aynı sene içerisinde çıkan oyunu -Sperry'nin şiddetli protestolarına rağmen- Dune II: Building of a Destiny (Alternatif olarak Dune II: The Battle for Arrakis) adını almak zorunda kaldı.



ÜÇ ADIMDA DUNE II NOSTALJİSİ



1. adım: Dune II, abandonware (satışına son verilmiş yazılımlar) sınıfına dahil bir oyun; yani para ödemenizi gerektirmiyor, gönül rahatlığıyla indirip sisteminize yükleyebilirsiniz. Şu adresler işinizi görecektir: www.oldgames.sk/en/, www.abandonia.com, www.abandonwarering.com

2. adım: Oyunu son model Windows'unuzda dahi orijinal haline en sadık şekilde oynamak için ücretsiz VDM Sound yazılımını yüklemelisiniz. VDM Sound'u şu adresten indirebilirsiniz: sourceforge.net/projects/vdmsound/

3. adım: İndirdiğiniz sıkıştırılmış Dune II dosyasını bir klasöre açın VDM Sound'u yükledikten sonra, oyunun yüklü bulunduğu klasörde yer alan Setup.EXE uygulamasının üzerine sağ tuşla tıklayın menüden "Run with VDMS"ı seçin. DOS arabirimli yükleme ekranında ses kartı olarak Sound Blaster'ı tercih edin, mouse ve XMS hafıza kullanımına "Yes" dedikten sonra ayarları kaydedip çıkış. (Bu işlemi bir kereye mahsus olarak gerçekleştireceksiniz.) Oyuna başlamak için aynı klasörde yer alan Dune2.EXE uygulamasına yine sağ tuşla tıklayın "Run with VDMS"ı seçmeniz yeterli.



birimleri çöl kumlarına gömecekti. Dune'un koskoca evreninden alınan bu ve birkaç detay dışında kalan hemen her şey farklı çok oyundan geliyordu. Örneğin; oyuna başlarken haritaların tamamına yakın kısmının siyah sisle kaplı oluşu, Dune II'den bir yıl önce piyasaya sürülen Civilization'dan -amiyane tabirle- araklanmıştır!

Baharata Hükmeden, Dune'a da Hükmeder

Sid Meier'in Civilization'ından esinlenerek oyuna dahil edilen bir diğer unsur olan üretim sistemiye karanalık sis efekti gibi doğrudan alınmayıp Dune II'nin kendine özgü oynanışına ve elbette ki Dune atmosferine uyarlandı. Benzer şekilde kaynak yönetimi de basite indirdi: Spice Melange, oyuncunun toplaması gayet kolay olan ama çok iyi değerlendirilmesi gereken biricik kaynağını teşkil ediyor. Topladığımız Spice'ları rafinerimizde paraya dönüştürüp binalarımızı inşa ediyor ve birimlerimizi üretiyoruz. Dune II'de birimleri sıparış vererek satın almamızı sağlayan, basit düzeyde de olsa ticaret yapmamızı olanak tanıyan Starport binasını da Civilization'a borçluyuz. Ayrıca oynanış hakkında önemli bilgiler alabileceğimiz "Mentat" adlı danışmanlar da yine Civilization'daki Adviser'ların basite indirgenmiş halinden başka bir şey değil.

Dune II'nin kontrol mekanizması ve

görsel arabirim, o zamanın strateji oyunları için tam anlamıyla devrim niteliğindeydi. Mouse ile kontrole pek alışık olmayan PC oyuncuları, Dune II ve onu izleyen strateji oyunlarında bu sistemin rahatlığını yeni yeni idrak etmeye başladılar. İlk olarak 1985 yılında duyurulan Windows'un yaygınlaşması da hemen hemen aynı dönemde rastlamıştı. Oysa Brett Sperry, daha sonra tanışacakları grafiker Louis Castle ve programcı Barry Green ile kafa kafaya verip Westwood'u kurmadan önce, Apple II'nin "mouse - ikon - pencere" modeline dayalı işletim sisteminde ilk programlarını yazmaya başladığında henüz "Windows" ismi telif-fuz dahi edilmiyordu. Üstelik Westwood'un ilk oyunları da (Impossible Mission gibi.) benzer işletim sistemlerine sahip olan Amiga ve Atari ST için geliştirilmişti. Nihayetinde -bugün birkaç yönyle ilkel sayılabilcek olsa da- Dune II'nin kontrol mekanizması ve görsel arabirim, modern gerçek zamanlı strateji oyunlarında neredeyse olduğu gibi kullanılacak kadar yetkindi.

Dune II'de eksik olan en önemli özellikse elbette ki multiplayer oyuncu desteği idi ama oyuncunun piyasaya sürüldüğü 1992 yılında birakın interneti, yerel ağ üzerinden konuşmak gibi bir lüksümüz dahi bulunmadığından bu eksikliği doğal karşılaşmak gereklidir. Dune serisini okumuş ve



/ veya filmini izlemiş olanların hemen fark edebilecekleri gibi, oyuncu Dune evreninde olan bitenlere sıkı sıkıya bağlı değil ama Westwood bu sayede Dune II'nin konusunu ve atmosferini kolayca değiştirecek, biraz da makyajla Command & Conquer'ü inşa edebildi.

Toplayacak olursak; Dune II'nin dahiyanı bir senteze dayanan, bir bütün olarak strateji türünde çığır açan bir oyun olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Bizzat Brett Sperry tarafından adı konmuş olan, Dune II ile ideal formuna kavuşan gerçek zamanlı strateji türü, irili - ufaklı gelişmelerle evrimini sürdürdü; ancak doğrusu şu ki bugüne kadar oynadığımız stratejilerin hemen hiçbir Dune II kadar devrimsel değildi. ─ Hasan Başaran



TUNA ŞENTUNA & MERİC ERBAY

ANIME

Naruto Shippuuden'in yeni bir filmi yayına girdi, başka da bir şey olmadı geçtiğimiz iki ay boyunca. Herkesin bir Death Note, bir Bleach veya Naruto gibi sıkı bir seri beklediğini ben de biliyorum ve hatta bu gruba ben de dahil olabilirim. Code Geass çok iyidi mesela. Çok sürükleyiciydi, kaliteliydi ve kendisini izletmeyi çok iyi biliyordu. Maalesef çoğu animede bu yok. İzlerken keyif alıyorsunuz ama bir sonraki bölüm için büyük bir heyecan duymuyorsunuz. Naruto'nun başlangıç bölümlerinde, yeni bölüm yayımındığı saniye bilgisayarında yer alındı ve anında izledim. Yine son derece heyecanlı bir şekilde biterdi ve bir sonraki bölüm için nasıl bekleyeceğimi bilmez halde kalakalırdım. İşte bunu tekrar istiyorum. Pardon; istiyoruz!





BOKURA NO

Sımdı ben aslında robotlu animelerden hoşlanmam. Tuna'nın deyişiyle bu cümleyi sarf ederek animelerin %80'ini silip atmış bulunmaktayım, farkındayım. Ama ne yapamı sevmiyorum öyle robotları kullanan seçilmiş insanlar, gençler filan izlemedi. Fakat "Sevmem" deyip kestirip atmamak lazımmış. Her robotlu anime, "robotlu anime" olmamayı istemiş. Hayır, "Sıcaklar da geçti; bu Meric neden saçılıyor?" diye soruyorsunuz kendinize şimdideğil mi? Olur öyle. Zira Bokurano gerçekten çok ilginç bir anime. Öyle atlamlı - ziplamalı senaryolar, seçilmiş genç çocukların oradan oraya bir şeyler öğrenerek ve her defasında zafer nidalıyla rakip robotu yenip neşe içinde olmaları falan yok burada. Evet, bir robot mevcut. Dünyayı işgal etmek isteyen robotlara karşı savaşıyor bu robot. Bunu kullanan gençlerimiz de mevcut. Hem de 15 kişilik bir pilot grubu bu. Buraya kadar her şey normal ancak bu robotun kullanılma şekli biraz farklı. Gençlerin içinde bulunduğu durum ise iç güveyinden halice. (Ya aslında bayğı kötü bir durum da burada şimdı söyleyip "spoiler kralıesi" unvanını almaya niyetim yok.) Ayrıca anime günümüzde -en azından günümüze yakın bir gelecekte- geçiyor. 15 kişilik genç grubumuz yaz tatili için bir adaya gidiyorlar. Sıckan bunalıp "Ne yapsak?" diye etraflarına bakınırken bir mağara buluyorlar. Mağaranın derinliklerinde ise bilgisayarlar ve her türlü teknik aletle donatılmış bir odacıkla karşılaşıyorlar. Odanın sahibi beyaz saçlı gözlükli, çığın mucit görünümü bir adam. Diyor ki çocuklara "Oyun oynamak ister misiniz?" Çocuklara bu soru sorulur mu hiç.. Tabii ki isterler. Oyun da dünyayı işgal etmek isteyen robotlara karşı savaşacak bir robot yönetmek. Hepsи gönüllü oluyorlar tabi oyunu oynamaya. Ama işin içinde iş var, zira bu oyun fazla gerçekçi.

Sizi uyarıyorum, bu robotlu anime bildiklerinizden değil. Sarsıcı bir gerçekçilik hakim animeye. Akılınızdan çıkmayacak sahneler görecek ve beyninize kazınacak cümleler duyacaksınız. Farkındayım ikidir size ağır, oturaklı animeler tavsiye ediyorum. Hayır, paniğe kapılmayı; depresyonda değilim. Bu ara böyle denk geldi sadece. Kaliteli anime izleyicileri Bokurano'yu izlemeye başladıklarında yazının başından beri anlatmak istediklerimin hepsini anlayacaklardır eminim. Haydi iyi seyirler. MERİC

GANKUTSUOU

R Tokyo'nun yerle bir olduğu (Bkz. Geçen sayı), karanlık güçlerin gece yarısından sonra Tokyo'ya indiği (Bkz. 10 animeden 6'sı) ve renkli saçlı çocukların dev Mecha'ları kontrol ettiği (Bkz. 100 animeden 72'si.) animeler bir kenarda dursun artık zira onlara artık alıştık. Farklı tatlar, farklı konular, farklı görüntüler görmek bizim de hakkımız. Nasıl filmler oyundan esinleniyorsa, siz de biraz edebiyat eserlerinden esinlenin, değil mi?

Bu düşünceyle ortaya çıkmış işte Gankutsuou. Alexander Dumas'ın ünlü eseri "Monte Cristo Kontu"nu konu almış, sağıyla soluya oynamış, içine anime öğeleri katmış ve ortaya son derece kaliteli ve değişik bir anime ortaya çıkmış.

Gankutsuou'nun başarılı olmasının en büyük nedeni, zaten hali hazırda sürükleyici bir eser olan Monte Cristo Kontu'nun içerdiği entrikaları ve sürükleyici öğeleri daha da belirgin hale getirip sunması. Size Paris'in soylularını tanıtarak başlayan anime, Monte Cristo Kontu'nun bu şehre gelip kısa sürede zenginliğiyle ve karizmasıyla soyluların arasına karışması ile gelişim aşamasına geçiyor ve bunu neden yaptığılığını öğrendiğiniz saniyede sonuca hızla yaklaşıyorsunuz zira bu noktadan sonra bölümleri cereza gibi tüketiyorsunuz.

Orijinal Monte Cristo Kontu hikayesinden daha fantastik bir hikaye olarak hazırlanmış Gankutsuou. İnsanlar "Ay" a tatile gitmek, teknoloji alımı başını gitmiş, Monte Cristo Kontu Champs Elysées'nin altında fantastik bir dünya kurmuş... Hatta anime'nin bir kısmında Mecha'lar bile var ki anmenin ilk beş bölümünü izledikten sonra bu Mecha'ların nerede karşınıza çıkacağını merak edeceksiniz.

Anlatım ve senaryo olarak gayet iyi olan Gankutsuou'nun animasyonlarında da daha önce hiç tanık olmadığım bir teknik kullanılmış. Öyle ki birçok yerde, kaplama dokuları boyama yerine sabit kaplamalarla oluşturulmuş. Örneğin kıyafetlerin rengarenk dokuları hep bilgisayarda hazırlanmış, hazır kaplamalarдан oluşmuş durumda. Bu teknik başta biraz garip gelse de sonrasında alıştıyorsunuz.

Siz de klişe anime senaryolarından sıkıldysanız, Gankutsuou ilaç gibi gelecek. TUNA



RYUK KAZANIN!

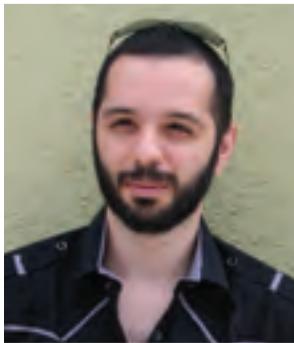
Sorumuzu doğru cevaplayan ilk üç okurumuz

Gerekli Şeyler'den Ryuk figürü kazanacak:

Ryuk hangi besin maddesinin bağımlısıdır?

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





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları



Kaybolan Kelimeler

Yazı yazmak için... 1. Sabır 2. Azim 3. İstek...

Bunlara hepsine sahip olmalısınız. Bunlardan herhangi birinin eksik olduğu durumlarda şunlar gözlemlenebilir: Yazı başına oturan şahıs, yazıya başlamamak için türlü bahanelerle masanın başında kalkar; önce bir şeyler atıştırmak için mutfağa gider, ardından bir çay koyar, yetmezse televizyona "şöyle bir" bakar ve sonunda MSN'i, bir şeyi açıp muhabbet'e dalar ve yazı da orada yalnız başına kalakalır. İşte size bir azim eksikliği örneği.

Sabır eksikliğinde yazıya başlanır, birkaç satır yazılır ve sonra soluk en yakındaki oyunda veya filme alınır. "Başlamak, bitirmenin yarısıdır!" der bu insanlar ama bilmezler ki o yazı orada, bir daha dönülmemek üzere tozlanmaya başlamıştır...

Yazmaya heveslenen birtakım kişiler de bu heveslerini aslında bir "gaz" olarak almışlardır ve gerçekte içinde bu konuda bir istek olmadığı için de kısa sürede bu sevdaya el sallar.

Kıscası, yazı yazmak zor iştir. Kolay gözükür, kolay adlandırılır ama zordur. Herkes bir şeyler yazar; doğaldır. Ne var ki ortaya çıkan ürünün okunabilir olması, kitlelere hitap edebilmesi, saygı ve sevgi kazanması sanıldığı kadar kolay değildir.

Okuduğunuz tüm oyun incelemeleri, dosya konuları ve bu dergide yer alan tüm yazılar da aynı emekle ve aynı zor süreçten geçerek yazılıyor; emin olun. Hiçbir yazım aşamasının sonunda, "Abi son incelememi tam 12 dakika 44 saniyede yazdım!" demiyoruz, diyemiyoruz. Tamam, ben bazen diyebiliyorum ama hızlı olmak benim özelliğim, başkasına devretmeye niyetim yok. Hızlı yazı yazmak bir marifet değil tabii, aynı şekilde hızlı oyun oynamak da. Oyun yazarları yazıları da yavaş yazmalı, oyunları da yavaş oynamalıdır ki eksigi gediği kalmasın. Tabii ki zaman zaman hızla iş yapmamız gerekti ve bunun ceremelerini de çektiğim ben bu durumla en çok "Rehber" yazarken karşılaşlıyordum.

Rehber yazmak için önce ilgili oyuna başına oturursunuz ve yanınızda bir

not defteri ile sürekli not alırsınız. Uzun uzun cümle yazmak o an sıkıcı geldiği için de kısa notlarla durumu kurtarır ve bölümleri art arda geçtikçe bu notları defterin sayfalarına kısa kısa sıralamaya devam edersiniz.

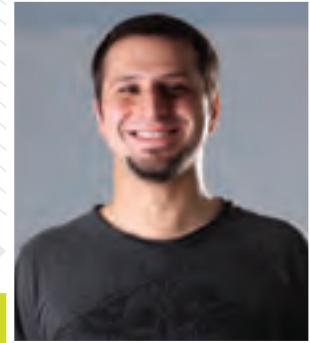
Peki, sonra ne olur? Bir kere, o rehberi hemen yazmazsınız; aradan mutlaka birkaç gün geçer. "Şu işi halledeyim artık" diyerek işin başına oturdugunuzda ise not defterinizdeki "hiyeroglifler" size selam eder. Alelacele yazdığınız satırlar, şekil itibariyle zaten Türkçe'yi andırmamaktadır. Hatta oyunda tekrar eden birtakım durumlar varsa, bunları tekrar tekrar yazmamak için o an kendinize birtakım simgeler uydurmuşsunuzdur lakin bunlara bir şablon tanımlamadığınız için o simgeler anlamını tamamıyla yitirmiştir. Bir şekilde yazdıklarınızı anlayacak konuma geldiğinizde ise "kısa not" kavramının nasıl kullanıcı düşmanı bir oluşum olduğunu görürsünüz. "Soldaki kapı. Silah var.

Cephane yukarıda. İşığa dikkat et. Düşman." Notun alındığı dakikalarda müthiş bir anlam ihtiva eden bu cümleler obeği, ilgili cümleleri okuyucu dostu hale getirebilmek için hiç de faydalı olamayacaktır zira detay seviyesi bir hayli düşüktür. Düşman hangi düşman, işiği neden kapatıyor, silah ne silahı... İşin daha da kötüsü, eğer bu cümle oyuncunun başlarına işaret ediyorsa, yazarın oyunu taaa en başından oynaması gerekiğini de habercisidir.

"İşin kötüsü" dedim ama onu dikkate almayın. Asıl kötü olan benim bu hayatı bir değil, iki değil... Evet, sayamadığım kadar çok yapıp oyuncunun en başına dönmek zorunda kalmam. "Bu sefer unutmayacağım, daha iyi not alacağım, iyi not alamasam da oyunu akıma kaziyacağım ki yazımı yazarken zorlanmayım" dedim. Sonra ne oldu...

"Kapıya dikkat. Adamları kapat. İşigi döndür. Sevgiyle kal..." ■





Oyunbozan

hbasaran@level.com.tr Hasan Başaran

Yetmiyor, Yetemiyor*

PC'lerin x86'lı dönemlerinde, sabit diskler oyunların yüklenmesini hızlandırdığı için kurtarıcı gibiydi ve ta o zamanlar bilgisayar oyunları sabit disklerimizi sövmeyi alışkanlık haline getirmiştir. "Kurulumlar" çok sayıda disketten oluşan oyunlarla birlikte hayatımıza girdi. Oyunu yükledikten sonra disketlere ihtiyaç duymuyor oluyuz ilk başlarda tuhaf geliyordu ama birden fazla disketle uğraşmak derdinden kurtulmanın hazzı da bambaşkaydı doğrusu.

CD'lerin oyun dünyasında yer etmesiyle birlikte -sanırım biraz da "konsol etkisi" yüzünden- oyunların sabit diske duydukları ihtiyaç azaldı. Yanlış hatırlamıysam 1996 - 2002 yılları arasında, bilgisayarlarımıza pek çok oyunu CD üzerinden oynamaya fırsatı bulmuştu. (Hiç değilse fazla yer kaplayan videolar ya da müzikler CD'den

yürüttülüyordu.) Oyunlar kurulum sırasında "minimum, normal, tam kurulum" şeklinde iki - üç farklı seçenek sunuyordu. Minimum kurulumda oyun, sabit diskinizde bir miktar yer işgal edip diğer verileri CD'den yüklerken, tam kurulumda tüm veriler sabit diske kopyalanıyor, CD'nin ise sadece güvenlik doğrulaması maksadıyla sürücüde bulundurulması gerekiyordu.

Bugün neredeyse bütün oyunlar sabit diske sırtını yaslampı durumda ve doğrusu bir oyunun GB'larca alanı işgal ediyor olması -özellikle oyun konsollarından da nasiplenen kişiler için- akıl alır şey değil. Oyun demoları dahi sabit disk canavarı haline gelmiş durumda. Oysa biz zavallı PC oyuncuları başlardan beri; kurulum gerektirmeyen, doğrudan CD / DVD üzerinden oynanan ve sadece kaydetme işlemleri için makul ölçüde yer işgal eden oyunlar düşlüyorduk. Madem teknoloji gelişiyordu, bu da mümkün olmamıştı; ama olmadı, olamıyor...

Klasik eleştirel lakkırdı nedir: "Dünyanın en yavaş

ve buna karşın en pahalı internetini kullanıyoruz". Peki napiyoruz biz internette? Özetle, indir babam indir! Bağlantı için altı üstü beş - altı yıl öncenin bir DVD fiyatı kadar para ödeyip, karşısında dünyaları indiriyoruz. Yine de tatmin olmuyoruz. "Internet yavaş kardeşim" diyoruz ve ekliyoruz, "Daha fazla hız, hız, hız..." Hızlarımız yetmiyor, yetemiyor...

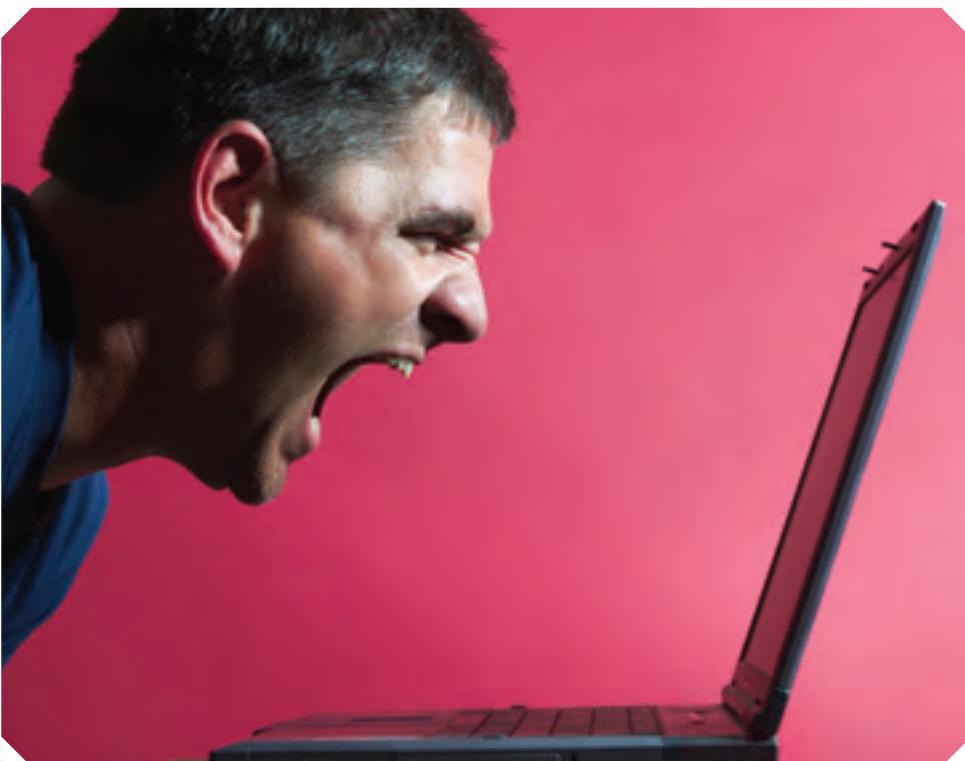
Koskoca 500 GB'lık sabit diskler "şippadanak" doluveriyor. 1 TB'lıklar bizi ihyâ eder diye ümit ediyoruz ama hemen her şey "daha yüksek kalite için daha fazla yer kaplama" kaidesinden taviz vermeden gelişiyor. Oyunlar aştı gitti; sıkıştırılmış filmler yüksek çözünürlüklü HD, sıkıştırılmış müzikler "kayıpsız" FLAC kalitesinde talep görmeye başladı. İnternet hızı katlanmaya devam ediyor, olur olmaz her şeyi indiriyoruz. Bunun yanında alışkanlıklarımız da değişiyor. Sözgelimi; dizileri televizyonda izlemeyi beklemiyoruz artık, sezon sezon indirip sabit disklerimizin ücra köşelerinde saklıyoruz. Henüz ülkem TV kanallarında yayınlanmamış koskoca sezonları, birkaç gün içinde tüketiyoruz ve evet, ne diyoruz: "Öfff, şimdi yeni sezonusu bekle dur..."

En kötüsü, sabit disklerimize tıkitıstdırdığımız onca şeyi doğru dürüst değerlendirmeye zaman bulamıyoruz. Örneğin, eskiden kaset formatında satın aldığımız bir albümü yıllarca keyifle dinliyoruk. Keza üç - beş yıl öncesine kadar, DVD'ler pahalıken, ayda sadece bir-iki tane film satın alabiliyorduk ama aldığımız filmleri bük bir zevkle tekrar tekrar izliyorduk. (Öyle ki bugün burun kıvırdığımız filmler bile o zaman için harikaydı.) Oysa şimdi günde 20 - 30 tane albüm, beş - 10 tane film indirip hiçbirinden doğru dürüst faydalananamıyoruz. Çoğu bir kere yüzeysel olarak gözden geçirip unutuveriyoruz. Zamanımız yetmiyor, yetemiyor...

İştahımız sürekli artıyor; yiyoruz yiyoruz, doymuyoruz. Sofra bize yetmiyor, yetemiyor... Eskiden az olanak vardı ama biz onları güzelce "yettiriyorduk". Bugün olanaklar içinde yüzüyoruz, hiçbir şey yetmiyor, yetemiyor... Sürekli "daha, daha, daha..." fazlasını istiyoruz. Böyle mutlu muyuz?

Sahiden, mutlu musunuz? ■

*Bulutsuzluk Özlemi'nin yepeni albümü Zamska'daki hoşluklardan biri, "Yetmiyor, yetemiyor".





Cem Şancı cem@level.com.tr

Author

Beş Yıl Sonra Bir Roman Bitirmek

Eyülü'ün ortasında, aylardır beni süründüren bir romana "Son" yazmanın keyfini yaşamışken fark ettim ki, beş yıldır hiçbir roman bitirmemişim. En son, 2005'te yayımlanan Ayastefanos Yalnız'ını 2004'te bitirirken, 2007'de yayınlanan Hayal Silgisi'ni ondan önce bitirip yayınlamaktan vazgeçmiştim. Bu süre içinde başka zaman devam etmek üzere yarım bıraktığım ya da vazgeçtiğim romanlar olmuşken, son satırına ulaşıp da "Son" yazmaya kadar götürebildiğim bir roman olmamıştı.

Sinema yönetmeni Biray Dalkiran'ın bana anlattığı ve yaşamış bir öykünden yola çıkıp önce senaryolaştırıldığım, ardından da romana çevirdiğim Yağmur Yağmur, 10 yila yakındır beraber olan genç bir çiftin, kadının kanser olduğunu ve sinsice yayılmış kanserden kurtulmanın mümkün

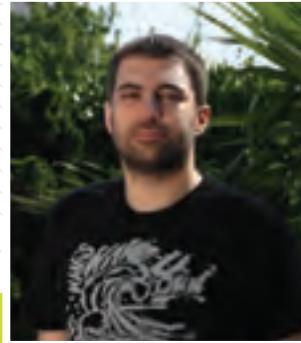
olmadığını, altı ay kadar öleceğini öğrenmesi ile yaşadıklarını konu alıyor. Genç çift, son altı ayı çok güzel değerlendirmek için beklenmedik maceralara atılırken aynı zamanda müzisyen olan kızımız sevgilisine ölmeden önce bir beste bırakmak istiyor ve roman da bu bestenin ortaya çıkış öyküsünü anlatıyor. Belki dünyada ilk defa, bir roman için beste yapan müzisyen arkadaşım Rahsan İzmirli'nin yaptığı "Yağmur Yağmur" isimli şarkıyı dinleyebileceğiniz linkleri de romanın sonuna yerleştirdik. Biray Dalkiran da şarkının klipini çekmek üzere, bakalarınız televizyonlarınızda, internette, paylaşım sitelerinde klipe rastlarsınız, şansımayın. Arkadaşlarınıza ben bu klipin öyküsünü biliyorum, çünkü Level okuyorum, diyebilirsiniz.

Ayrıca, Chip Online'in yayın yönetmeni Cenk Tarhan'ın da bas gitar çaldığı Gökalp Baykal Band

da şarkının bir rock balad cover'ını hazırladı ki, onu da yine ilgili linklerde bulabileceksiniz. Dolayısıyla, bu sefer sadece bir roman olmadı, edebiyat, müzik ve teknolojinin birleştiği, onca insanın emek verdiği "multimedya" bir sanat eseri ortaya çıktı ve aranızdan okumak isteyen olursa, tüm o linkleri, öyküyü farklı mecralarda takip etmenin, romanın izini internette sürmenin hoşuna gideceğini umuyorum.

Daha önce de çok kez bir romanın son sayfasına ulaşıp "Son" yazmanın tadına bakmıştım ama bu kez hem bu ortak çalışma hem de müzikle, sinemaya birleşmiş gerçek bir öyküyü masallaştırma hazırlı da işe dahil olunca, onuncu romanıma yakışan bir son olduğunun farkında olarak, keyifle noktayı koydum, sizle de paylaşmadan duramadım. ■





Rocko'nun Modern Yaşamı

rocko@level.com.tr **Şefik Akkoç**

Nedir Bu Xbox 360'ın Çektiği?

8

O'lı yılların ortalarında başlayan oyunculuk kariyerim, ZX Spectrum'umun başında geçirdiğim saatlerle gelişimine başlamıştı.

Yıllarca Match Day oynamış, oyunu kendi yapımda özelleştirmiş, yıllar yılı "10 PRINT" koduyla başlayarak bir



şeyler yapmaya çalıştım. Kasetli ve kafa ayarlı geçen yılların ardından Amiga gelmişti; beni disketle tanıtmış ve oyun tarihinin en önemli klasikleriyle baş başa kalmamı sağlamıştı. İlk bilgisayarımı aldığımdaysa artık bir PC oyuncusuydum ve yıllar boyunca konsollara elini dahi sürmeyecek biri haline gelmiştim. Eğer hayatı boyunca PSone ve Xbox'a dokunmamış, hatta bu iki konsolu görmemiş birini arıyorsanız, ben buradayım! İşte böylesine yoğun bir ilişkim vardi PC ile...

Sonra ne mi oldu? Hayatıma PlayStation 2 girdi, elim gamepad tuttu ve bir anda kendimi PC'nin zindanından kurtulmuş halde buldum. ICO olsun, Shadow of the Colossus olsun, Pro Evolution Soccer olsun; bambaşka bir dünyada bulmuştum kendimi. Artık bir PS2, hatta Sony hayranıydım. Buna paralel olarak Resmi PlayStation 2 Dergisi'nin de bir parçası olmuşum. Asla "fanboyulk" denilen saçma kurumun bir üyesi olmamıştım ama PS2 sahibiydim, hayranıydım, oyuncusuydum, yazarıydım; haliyle PlayStation 3'ün piyasaya çıkışmasını da dört gözle bekleyenlerden biriydim.

Sonra yine bir şey oldu, PS3 piyasaya sürülmeden Xbox 360 ile tanıştım ve artık ben de bir yeni nesil oyuncusuydum. Aslında yeni nesil de biraz geç tanıştım ama bu sorun değildi çünkü artık yeni bir dünya vardı önümde. Önce Xbox 360'ın kendine has oyunları, sonra diğer yapımlar ve en nihayetinde Xbox Live! PS3 piyasaya sürüldüğünde de Xbox 360'ı bir kenara atacağımı düşünmüştüm ama...

Son bir kez daha bir şey oldu ve PS3'ün

aslında beklediğim şey olmadığı ortaya çıktı. Aradan aylar geçti, bugünlere kadar geldim ve hala aynı sorunun cevabını arar durum: Kendinden bir yıl önce piyasaya çıkan Xbox 360'tan ne fazlası vardı PS3'ün? Birkaç özel oyun dışında bana ne veriyordu? Xbox Live gibi zengin bir oluşum karşısında PlayStation Network'ün ne anlamavardı? Bu dev gibi cihazın, gamepad konusunda rakibini ezmesi dışında ne cazibeşi vardı?

Hem LEVEL Online'da, hem de internetteki birçok sitede Xbox 360 sahiplerinin gizli çıkmıyor, herkes oyununa bakıyor; hatta yapılan bir araştırmaya göre, Xbox 360'ı bozulanların sadece %3.8'i "bir daha Xbox 360 almadım" diyor. Peki bir kısım (Bakın "bir kısım" diyorum, dikkat ediniz.) PS3 fanatığının sürekli olarak Xbox 360'a çamur atması niye? Bir "Üç Kırmızı İşik" ezberidir gidiyor ama o devir geride kaldı, hem de oldukça geride. Bu bir kısım PS3 fanatığının (Yine "bir kısım" dediğimi belirtmek isterim; her PS3 sahibi üstüne alınıyor sonra.) "Kopyası var, ondan seviyorsundur" dediğini duyar gibiyim ama yanılıyorum, orijinal Xbox 360 konsolu ve oyunları sahibiyim; çünkü banlanmayı gözle alamayacak kadar yoğun bir Xbox Live kullanıcısıyım, tutkunuyum.

Ofiste PS3 de var, Xbox 360 da... Her iki konsol için de bir dolu oyunumuz, PlayStation Network ve Xbox Live hesaplarımız da var... Yani her iki platformu da sonuna kadar sömürübilecek imkanlara sahibim. O halde neden hala Xbox 360'ı açıyorum? O halde neden PS3'ün yüzüne bakmıyorum? Ve en nihayetinde şunu sormak istiyorum: Nedir bu Xbox 360'ın "bir kısımdan" çektiği? (Üçüncü kez hatırlatıyorum; "bir kısım" dedim.)





BRÜTAL LEGEND

Long live heavy metal!

LEVEL 154

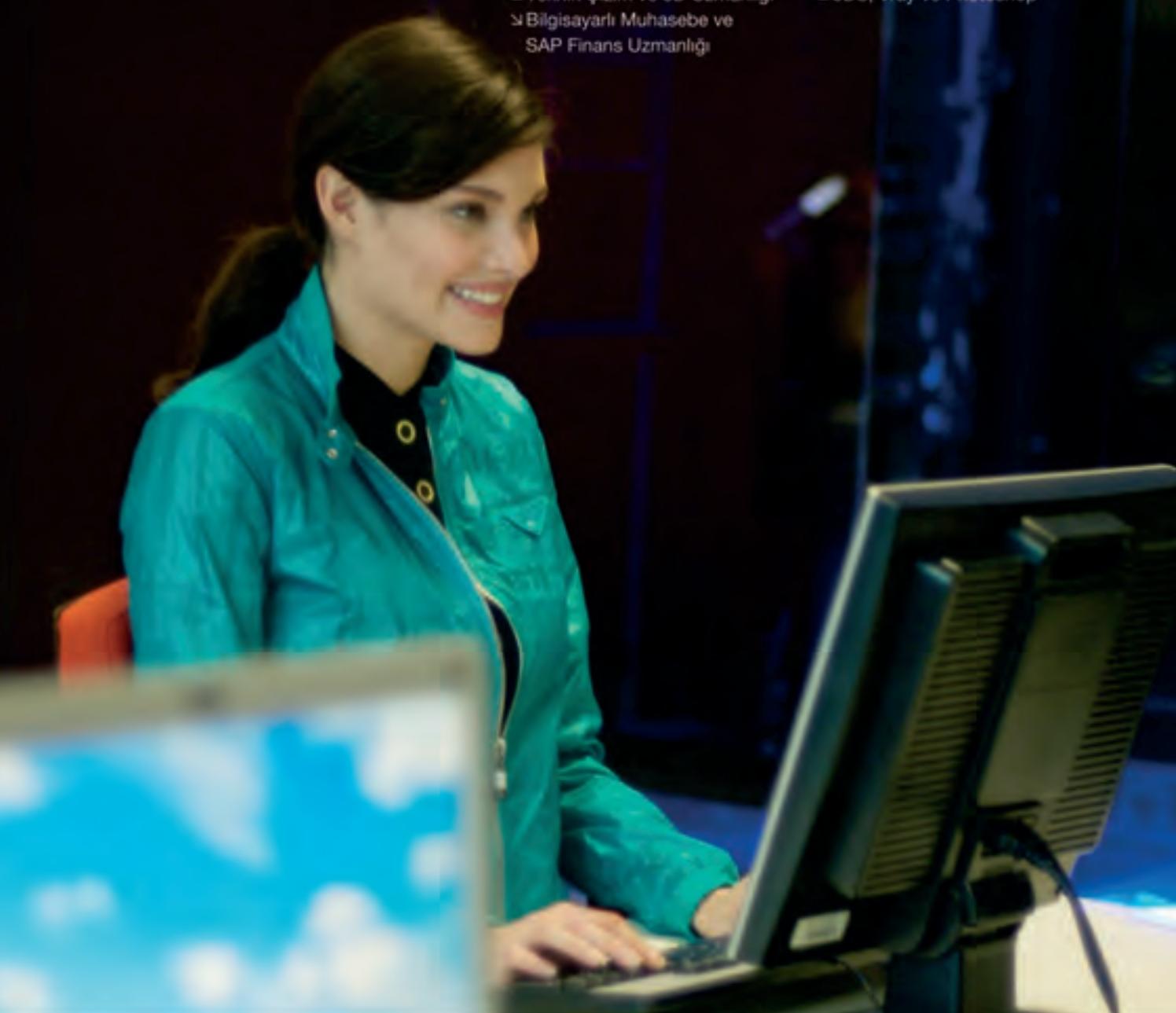
1 KASIM'DA PIYASADA

EĞİTİM ALMANIN TAM ZAMANI

Başarılı bir kariyer için Bilge Adam'a gelin, bilişim teknolojileri alanında uluslararası geçerliliği olan sertifikalara sahip olarak iş dünyasının tercihi siz olun.

EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

- » Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- » Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- » Web ve Grafik Tasarımcılığı
- » Teknik Çizim ve 3D Uzmanlığı
- » Bilgisayarlı Muhasebe ve SAP Finans Uzmanlığı
- » Microsoft Office
- » İngilizce
- » AutoCAD ve SketchUP Pro
- » 3DS, Vray ve Photoshop



444 33 30

www.bilgeadam.com

Bilge Adam
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ AKADEMİSİ

İSTANBUL

Bakırköy Ebuzziya | Bakırköy Town Center | Beşiktaş | Fatih | Fulya | Kadıköy Altıyol | Kozyatağı | Taksim

ANKARA

Bilkent Plaza | Kızılay

Patlican
İndirim Kulübü

Gold'da %15 indirim patlaması!

FIRSAT yaz 4380'e gönder, şifren cebine gelsin.
Binlerce farklı üründe indirimin olsun!
Bilgisayardan dijital fotoğraf makinesi ve kameralara, TV'den printer'a, bu indirimini kaçırma.



Gold
İnceleme ve Kullanım Rehberi
www.gold.com.tr

Kampanya, 10.09.2009 - 10.11.2009 tarihleri arasında Gold'un 7 teknoloji hipemarketinde geçerlidir. Kampanyadan tüm Patlican üyeleri yararlanabilir. Şifre alımı için gönderilen bir kısa mesaj 2 kontör ile üretilenlerdir. Bu kampanya kapsamındaki indirim herkeşin başka indirim veya kampanyalarla birleştirilemez. AVEA, kampanya süresini ve şartlarını değiştirmeye, boyasızı sınırlama ve veya genişletme hakkını saklı tutar. Ayrıntılı bilgi: www.patlicancom.tr

Patlican
Avea'dan
bir gençlik
patlaması

avea

www.patlican.com.tr