

HAZİRAN 2010 - 6.90 TL (KDV DAHİL)
2010-06 - ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DİRGİSİ



Özel Oyun
Karakterleri
Çıkarılmaları

Toplam 10 TL'lik
Kara İnci ve Jadder
Promo Kodu

Splinter Cell:
conviction
LEVEL Özel
Multiplayer
İçerik Paketi

ELIF LONDRA'DAN BÜLDİRİYOR

CALL OF DUTY BLACK OPS

YENİ EKRAN GÖRÜNTÜLERİ,
ÖZEL BİLGİLER, ÖZEL RÖPORTAJ

<http://www.level.com.tr>
06
9 771301213116
K.K.T.C. Fiyatı: 8.50 TL

GÜCÜNÜ KEŞFET
KADERİNDE YAZILANLARI GERÇEKLEŞTİR.

Prince of Persia

THE FORGOTTEN SANDS™

tiglon



UBISOFT

Tüm Satış Noktalarında.



PS3



XBOX

XBOX 360 LIVE

PC DVD

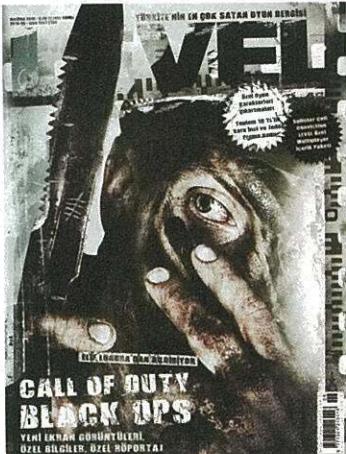
Wii

PSP

NINTENDO DS



© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia: The Forgotten Sands are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft XBox XBox 360 Xbox LIVE and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.



LEVEL ONLINE COMMUNITY!

Kabul etmek gerekiyor ki -konusu ne olursa olsun- dergicilik farklı bir iş. Duygularla harmanlanarak icra edilen çok fazla iş yok zira. Sizlere bir şeyler sunmak, ortaya somut bir şeyler çıkarmak ve ay sonunda dergiye dokunmak, müthiş bir his bizim için. Eminim ki sizin için de öyle...

Bu bağı güçlendirmek ve somutlaştmak adına sürekli olarak yeni şeyler koymuyoruz ortaya. Bu konuda en önemli adımımızda LEVEL Community (community.level.com.tr) oldu bildığınız gibi. Şu anda hemen hemen tüm sosyal paylaşım ağlarında, çoğunuzla buluşuyor ve sohbet ediyoruz. Bir yandan da oyun dünyasındaki haberleri paylaşıyoruz sizle.

İşte bunu, kendi evimizde de gerçekleştirmek istedik ve **LEVEL Online Community**'yı (level.com.tr/community) oluşturduk. Sosyal paylaşım ağlarından bağımsız olarak konumlandırdığımız bu proje, LEVEL Online'da; grup oluşturmanıza, varolan gruplara üye olmanızı, fotoğraflar & videolar yüklemenizi, LEVEL Online üyeleriyle arkadaş olmanızı ve mesajlaşmanızı olanak tanıyor. Yani bir anamda, LEVEL Online'ı, sosyal paylaşım ağına dönüştürüyor **LEVEL Online Community**.

LEVEL Online Community ile beraber LEVEL Online da (level.com.tr) büyük bir değişim geçirdi. Şu anda -eskiye göre- daha sade bir görünümle ve daha kullanışlı bir yapıyla yayındayız. Sizi de bekliyoruz.

Ve LEVEL'in Haziran sayısı, her zaman olduğu gibi karşınızda; iyi okumalar!

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

Notlar

- Elifi'yi İngiltere'ye gönderdik; Black Ops'un yeni ekran görüntüleri, özel bilgileri ve özel röportajı ile döndü. Sayfa 46'da...
- LE-VİD'e gösterdiğiniz ilgiye teşekkürler! LE-VİD'e LEVEL DVD'sinden; Facebook'tan, www.facebook.com/levideo adresinden ve Vimeo'dan, www.vimeo.com/channels/levid adresinden ulaşabilirsiniz.
- Bu ay altı hediye: Türkiye'nin ilk ve tek online oyun dergisi LEVEL Oyun, Stalingrad tam sürümü, özel oyun karakterleri çıkartmaları, Splinter Cell Conviction - LEVEL özel ekstra içerik (Detaylar 20. sayfada.), Jadde ve Kara İnci kodları... (Detaylar Online Oyun'un 9. sayfasında.)



LEVEL, "Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi" unvanını aydan ayra perçinliyor ve hem satış adedi, hem de iade oranı açısından arayı açıyor. Nisan ayının satış adedi %23 gibi çok düşük bir iade oranyla 13.814. 2010 yılının satış ortalaması 13.700, iade oranı ortalaması ise %25. İlginiz için tekrar teşekkürler.

Splinter Cell: Conviction LEVEL Özel

Kara İnci / Jadde - Promo Kodu

*Sıralamada ilk kod Jadde'ye, ikinci kod Kara İnci'ye, üçüncü kod Splinter Cell: Conviction'a aittir.
Detaylar 20. sayfada...*

zfr6epogbebb5zby

4lna99ivcmk7m657

**AAW-MHV3-8JH9-
THVJ-KLNJ**

■ Nefret ettiğin bir türde, utanarak, gizli gizli dinleyip beğendiğin bir şarkı var mı? (Vardır, vardır...)

Hasan Başaran



■ Nefret ettiğim bir tür yok doğrusu. Emekle yoğrulmuş, içine ruh üflenmiş her şeyi bir güzel dinlerim. Hepsinin yeri ayrı, zamanı ayrı. Bu arada Dio benim kahramanımı, esin kaynağımdı ve artık yok. Huzur içinde yatsın...

Nurettin Tan



■ Daha fazla içimde tutamayacağım! Arabeskten nefret ederim ama Özcan Deniz'in bazı şarkılarını çok severim. (Hayır, albümünü alıp dinlemem.) Aramızda kalacak, söz değil mi?

Ömür İklim Demir



■ Zor soru bunlar. Kool & The Gang'ın Prince Igor adlı şarkısı olabilir, içindeki opera bölümlünden kurtarıyor sanırm. Ama gizli gizli dinleme olayına hiç girmedim.

Emre Öztinaz



■ Aslında dinlemiyorum ama yine de bu satırlara U2'nun solisti olan Bono çakması olan Feridun Düzgünç - Alev Alev diyesim geldi!

Burak Aydoğan



■ Benim yok da bizim Multiplayer'dan Merthan'ın, evinde gizli gizli Demet Akalın dinleyip Mamemümü naralarıyla dans ettiğini biliyorum.

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

EDITÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran ademe@level.com.tr

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Burak Aydoğan burakay@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uyan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Güneş Can Çapanoğlu gunes@level.com.tr

Hasan Başaran hbsararan@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Kudret Bilen kudret@level.com.tr

Legol Odaburda odaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karslıoğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Onur Cengiz onur@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltuş recep@level.com.tr

Tunç Dindar turbo@level.com.tr

Turgut Taneli turgut@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtçebé yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkıن

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

Şahika 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 Kırımoğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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



vodafone

Yeni Cepnet paketleriyle megabayt sınırı olmadan herkese cepten internet!

Cepnet ne demek?

Cep telefonunuzla çay parasına dilediğiniz yerden
bağlandığınız günlük ya da aylık internet demek...

Sadece **7,99 TL**'ye aylık, **50 kuruşa** günlük Cepnet paketleri için
ABONE AYLIKCEPNET ya da ABONE GUNLUKCEPNET yazıp 3636'ya SMS atın.



Yıl 100 MB, günlük 5 MB sonrasında 7,2 mbps'ye kadar ulaşan erişim hızınız 96 kbps olarak devam etmektedir.
Cepnet paketi, fatura döneminde iptal edilmekçe her fatura döneminde ve faturasız hattarda 30 günde bir otomatik olarak yenelenir. Günlük paket günde 1 defa alınabilir. İçerik hizmetleri ayrıca ücretlendirilir. Vodafone 3G kapsaması coğrafi sınırlara bağlı olarak değişiklik gösterebilir. Sadece yurt içi kullanımlarda geçerlidir. Yurtdışındaki data kullanımınız GPRS uluslararası dolaşım tarifesi üzerinden ücretlendirilir. KDV ve ÖLV dahildir. Ayrıntılı bilgi için: vodafone.com.tr



CALL OF DUTY:

BLACK OPS Sayfa 46

Son dönemde oyun dünyasının belki de en önemli markası olan "Call of Duty", yepyeni bir oyunla karşımıza çıkacakken size ilk detayları aktarmak için İngiltere'nin yolunu tuttuk.

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

26 Rocko@Psikiyatrist

İLK BAKIŞ

- 30 Dead Rising 2
- 32 Kane & Lynch 2: Dog Days
- 36 The Witcher 2: Assassins of Kings
- 38 Marvel vs Capcom 3

- 38 Monkey Island 2 SE: Lechuck's Revenge
 - 39 Saw II
 - 40 Dead Space 2
- 42 Fırat'tan FIFA Taktikleri**

DOSYA KONUSU

- 46 Call of Duty: Black Ops
- 102 Oyunlar ve Seks

İNCELEME

- 56 Split/Second
- 58 Red Dead Redemption
- 64 Dead to Rights: Retribution
- 66 Alan Wake

- 70 The Whispered World
- 71 Left 4 Dead 2: The Passing
- 72 Prince of Persia: The Forgotten Sands



- 76 Lost Planet 2
- 78 Skate 3
- 79 Iron Man 2
- 80 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Heroes 3

OYUNLAR VE SEKS

OYUNLAR VE SEKS Sayfa 102

Yillardır oyunlarda cinselliğin kullanılması problem oldu ve bazı oyunların yasaklanması noktasına kadar gitti iş. Konuyu bir kez de biz mercek altına alalım istedik.

- 81 Ella's Hope
- 81 Eternally Us
- 81 Fractal
- 81 Inner Quest

82 Doktorlar

- 85 Online



90 Role Playing Günlükleri

- 93 Donanım
- 100 Hasan Hasan'a Karşı**

106 Rehber

110 Ajan Simit

- 112 Market
- 116 Yapım Hikayesi
- 119 Kültür & Sanat

124 Director's Cut

- 126 Kare
- 130 LEVEL 162

**Rehberi
LEVEL
ONLINE'da**
www.level.com.tr


+


LEVEL DVD 161

DEMOLAR
Ella's Hope
Inner Quest
Lost and Found
Max and the Magic Marker
Stone Giant

BEDAVA OYUN
Eternally Us

KURULUM DOSYASI
Kara İnci

VIDEOLAR
Alpha Protocol
Arcania: A Gothic Tale
Battlefield: Bad Company 2
Call of Duty: Black Ops
Dead Space 2
Disciples III: Renaissance
F.E.A.R.
Heroes of Might & Magic
Online
Kane & Lynch 2: Dog Days
Marvel vs Capcom 3
Medal of Honor
Prince of Persia:
The Forgotten Sands
Red Dead Redemption
Singularity
Skate 3
Split/Second: Velocity

FİLM FRAGMANLARI
Piranha 3-D
Resident Evil: Afterlife
The Expendables
The Other Guys

EKSTRA
Assassin's Creed:
Brotherhood
[Wallpaper Paketi]
Blur [Wallpaper Paketi]
Dead or Alive: Paradise
[Wallpaper Paketi]
Heroes of Might & Magic
Online [Wallpaper Paketi]
LE-VİD!
Multiplayer
(9., 10. ve 11. bölümler)

**AYRICA SÜRÜCÜLER
VE SERVİS...**

POSTA

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

Golse atın: inbox@level.com.tr

AH LEVEL, VAH LEVEL!

Merhaba LEVEL ahalisi; umarım keyifleriniz yerindedir. Başlışa bakınca biraz sitem mail'i gibi algılanabilir, aslında birazcık öyle. Uzmadan sorularıma geçiyorum. 1. Kısa Kısa'yı çok özledim; neden artık yazmıyorum? Sırf özlediğim için 2005 - 2006 dergilerini, iki saat boyunca arayıp bulduktan sonra bütün gün okudum. **Kısa Kısa'yi doldurmuştu, eskiyordu, yerine yeni bölümler getirmeyi seçti. Kim bilir belki bir gün geri döner... Şefik'in "Rocko@Psikiyatır" bölümü de bu konuda iyidir bak.**

2. Gorcan Abi ne zaman görev başına gelecek? Özlettik kendini; Heavy Metal hayranı LEVEL okurları da öleme mişti eminim.

Gorcan Abi'nın de Kısa Kısa geri döndüğünde bura da olur. Veya daha yakın bir zamanda. Ya da daha uzak? Bilemedim ben onu Ali...

3. Brutal Legend'e herhangi bir devam oyunu geliyor mu? Çok kısaydı oyun, hevesimiz kursağımızda kaldı. Eddie ve Ophelia bir kez daha tehlkiye girmeli bence, Succoria'ya karşı falan...

Brutal Legend'in devam oyunu hakkında elimizde hiçbir bilgi yok. Gelse biz de çok seviniriz fakat dediğim gibi... Beklemeye kal.

4. Brutal Legend, Guitar Hero ya da Full Throttle dışında güzel bir Heavy Metal temali oyun var mı? (Long Live Heavy Metal!)

Heavy Metal FAKK2 (Çaktırmadan bir şey mi dedin Tuna yoksa? - Elif) vardı ama o da pek bir eski.

Başka da yok sanırım.

5. Buradan Cenk ve Erdem'e sesleniyorum: LEVEL'in son sayfasındaki makalelerinizi yazmaya yeniden başlayın!

Seni duyduklarından şüpheliyim. En son Bilkent'in bahar şenliklerinde performanslarını sergiliyorları da. Doktorlar bölümüne alalım seni?

6. PS3'te PS Store'a giremiyorum. Üyeliğini yaratırken ülke olarak Türkiye'yi seçtim; ne zaman Türkiye desteğine başlayacaklar?

İşte olay şu ki Türkiye'de oturuyorsan ve bir şeyler senden ülke seçmeni istiyorsa, o kısıma Türkiye yazmayacağın zira bizi kale alan yok. İngiltere

IKAMETGAH İLMUHABERİ



seçersen PS Store'dan bir ölçüde yararlanabilirsin ama o iş de biraz zor açıkçası... PS Store'un Türkiye'de ne zaman aktif olacağı da belirsiz. Sorularım biraz uzun olabilir, umarım yormamışdım. Saygılarımla,

Ali Güven

KAPAK İYİ AMA...

Merhabalar LEVEL. Önce şunu belirtmeliyim ki ne Şefik, ne Elif, ne Tuna, ne de diğerleri... Dergide en başarılı bulduğum kişi / kişiler, derginin kapağının hazırlanmasında rol alanlar. Kapaklarınız gerçekten güzel oluyor. Özellikle Borderlands'in parıltı parıltı yaratıcı kapağı hala hatırlımda. Siz de biliyorsunuz ki vitrin çok önemli. Gelsin şimdi sorular:

1. Bana doğum günü hediyesi olarak Almanya'dan Xbox 360 Arcade geldi. Daha doğrusu bana bu hediyeyi almalarını onlardan ben istedim. Bunu istemede sizlerin de Xbox 360'ı şiddetle tavsiye etmenizin payı büyük. Ama ben PS3 yerine Xbox 360'ı seçtiğim için hayatımın pişmanlığını yaşıyorum şu an. Bu nedir

böyle ya? Xbox Live'na mi para versem, wireless adaptörüne mi para versem, yoksa kırmızı ışık korkusu mu yaşamam? Çok pişmanım çok... Xbox'ım paketinin içinde evde öyle bir köşede duruyor.

Ama şimdiden alındıñ güzelim aleti yerin dibine batırın... Xbox 360, Live hizmeti olmadan da gayet şahane bir alet bir kere. Sırf online oyun oynamak için aldıysan da zaten Live'in paralı, wireless desteğinin olmadığını bilmemen de biraz senin suçun gibi geldi bana. Kırmızı ışık sorunu da yeni Xbox 360'larda nadiren görülmüyor üstelik.

2. Xbox 360'ının içinden Banjo Kazooie adında aptalca bir oyuncu çıktı. Bu nasıl bir şanstır yahu?

Evet, Banjo Kazooie biraz talihsizlik olmuş. Bir MW2 paketi de almış olabilirdin...

3. Babam dünya devi olan Amazon gibi bir siteye bile, sanal kart numarasını dahi vermekten çekinmey. Gelip bir ikna etseniz? İngiltere'de oyuncular gerçekten çok ucuza.

Devir gerçekten kart devri oldu ey sayın babalar. Bakın ne diyorum; ben evime kocaman koltuğu bile internetten, kredi kartıyla aldım! Hele ki sanal kartınız varsa... O zaman gerçekten endişeye hiç mahal kalmıyor. Amazon gibi güvenilir ve büyük sitelerden gönül rahatlığıyla alışveriş yapabilirsiniz. Yalnız bunu yaparken bir internet kafede olmayın; başkalarının ellemediği, kendinize ait bir

Street Fighter bir klasiktir ve Capcom, oyunun ruhunu ve oyun mekanizmasını bozmadan bunu 2010'a taşımayı başarmış durumda

bilgisayarda olun. (Giderayak şüphe tohumları...)

4. Çıktartma vermek poster vermekte çok daha akıllıca olmuş; tebrik ediyorum.

Biz teşekkür ederiz. Poster fanatikleri de o kadar fazlaymış ki ama... Hem çıkartmanın kullanım alanı daha geniş. Al defterine yapıştır, al duvarına yapıştır... (Annen gelsin süpürgeyi kafana geçirsin.) Misal benim dolaplarımın birinde sira sıra dizildi çıkartmalar; gayet de hoş duruyor.

5. Son olarak bana söyle adam gibi bir Xbox 360 oyunu tavyise etseniz de onu alma hayalleri kursam...

Alan Wake çıktı; ona göz at. Gears of War 2 al ondan önce de.

Sizlere çok teşekkür ediyorum. Dergi çok güzel, böyle devam edin.

Uğur Can Kiraz

SATIR ARAALARINA BOŞLUK

Sevgili LEVEL ailesi merhaba. LEVEL dergisini son sekiz sayıdan beri takip ediyorum. Hala önceki bir sürü sayınızı nasıl kaçırdım anlamıyorum. Derginizi her ay takip ediyorum; hatta okuduktan sonra yeni sayıyı heyeçanla beklemeye başlıyorum. Neyse fazla zamanınızı

almadan sorularıma geçiyim.

Sevgili Ali. Sana bu satırları sadece kelime aralarına birer boşluk bırakarak yazıyorum. Birazdan cümlelerimin arasına da bu boşluklardan koyacağım ama senin gibi her soru arasına 102 adet satır boşluğu bırakmayaçağım. Beni anladığını umut ederek sorularının yanıtlarına geçiyorum. Teşekkürler.

1. Sizce PSP GO alımlı midir Ve Psp GO'ya oyun alınmayı internetten paralı yüklediği doğru mu?

PSPGO -bence- alınmamalıdır ve internetten yüklenen oyunlar da birer "almış" oyundur aslında.

Sanırım sen UMD disklerin varlığını sorguluyorsun ve evet, PSPGO'nun UMD yuvası yok. Ancak internet üzerinden, dijital oyunlar satın alabiliyorsun. (Kutusuz falan... Hiç sevmem.)

2. Sizce Split/Second Velocity oyunu güzel mi? Ben açıkçası güzel zannediyorum ama bundan sizin de fikrinizi almak istedim.

Oyunun demosunu oynadıktan sonra bayğı mutsuz oldum. Final kararını görmek içinse biraz beklemen gerekecek.

3. Üçüncü sorum ise Splinter Cell: Conviction'ın niye PS3'e çıkmadığı hakkında. Açıkçası buna çok, hem de çok üzüldüm.

Bence çok üzülmeye. Öyle çok da elzem değil bu oyunu oynaman.

4. Ve son sorum ise Super Street Fighter IV oyununu herkes çok seviyor.

Bu bir soru mudur?

Ve gördüğüm kadaryla sizin derginizden de iyi puan almış. Bana tam tersine bu oyuncu çok kötü gibi görünüyor. Aslında hiç oynamadım ama bana Tekken daha güzel gibi gözükü. Sizce SSFIV'ü almalı mıyım?

Kesinlikle almalısın. Street Fighter bir klasiktir ve Capcom, oyunun ruhunu ve oyun mekanizmasını bozmadan bunu 2010'a taşımayı başarmış durumda. Tekken de iyidir ve zaten Tekken ayrı bir kulvarda ilerliyor. Yani iki oyuna da sahip olman gayet anlaşılır bir durum olarak kabul edilecektir. Sizi daha fazla yormadan sorularımı bitiriyorum.

Yayımlısanız sevinirim.

Ali Ülger

YAZ GELDİ

Merhabalar LEVEL ailesi. Nasılsınız? İnşallah iyisinizdir. Hemen sorulara gelelim; şu an internet kafedeyim, para işliyor. (Sonra tabak yıkamayalım arka tarafta.) Bu Mayıs ayının bunaltıcı sıcaklığında aklıma takılan birkaç soru var.

Mayıs ayına bunaltıcı sıcak diyorsan, Temmuz'da, Ağustos'ta ne yapacaksın Berkeçan? Şahsen bunaltıcı sıcaklıklar pek az hissedebiliyorum zira ofiste sürekli bir klima açılması durumu var; sırtıma yiye

yiye buzdağına dönüştürüyorum.

1. Benim ekran kartım ATI Radeon HD 4800. Ekran kartını değiştirmem mi, böyle kalsa mı?

Eğer paran bolsa 5000 serisine yönelik. Yoksa seni bu kart... Bir saniye. Radeon 4800 diye bir kart var mıydı ki? 4850 falan olmasın o? Belki de 4870? Cevabını ekran kartının üzerine kaynak makinesiyle işleyip kargoyla yollarsan daha net bir yanıt alabileceğini düşünüyorum.

2. BF: Bad Company 2 alacağım ama iki versiyonu var. Biri Battlefield Bad Company 2 diğeri Battlefield Bad Company 2 Limited Edition. Özel versiyonunda sınırlı bölümler vb. şeyler mi var yoksa boşuna para mı veririm?

Limited Edition'ı artık bulabileceğini sanmadığım gibi bu versiyondaki özelliklerin işe yarar nitelikte olmadığını da sana mutlulukla bildiririm.

3. Konu Battlefield iken sorayımdı dedim: Sizin sunucudaki oyun tipi nedir ve kaç kişiye kadar destek bulunuyor?

32 kişiye kadar destekliyor ve Rush modu oynamıyor. - Şefik

4. Medal of Honor geliyor; ne zaman çıkacağı ile ilgili bir bilgi var mı?

"2010'un sonu" deniyor. Yani Kasım - Aralık gibi çokmış olur.

5. Abi bir de benim işlemci 2.34 GHz gösteriyor fakat MW2 ve Mirror's Edge'i hiç kasmadan oynadım. World at War zaten pek yüksek değil ama onu da en yüksek ayarlarında oynadım. (İlkisini de 2.34'den fazla sistem gereksimi.) Bu nasıl oluyor? Açıklarsan sevinirim.

Şöyle bir durum söz konusu olmalı. Sende ya çift, ya dört, ya da sekiz rolü yapan altı çekirdekli bir işlemci vardır. Bu işlemcilerin her biri de 2.34 Ghz hızında çalışınca hiçbir oyunda zorlanmazsun.

6. BC2'de çok Türk sunucusu var mı?

Sana çok gelir mi bilmiyorum ama en son 20 civarındaydı Türk sunucu sayısı. - Şefik

Benim sorularım bu kadar, cevap verirsen sevinirim; dergide yayınlarsan zaten deliye dönerim! (Biz genelde arkadaşlarla okuyoruz dergiyi, hava da atmış olurum.)

Bakın arkadaşları, Berkeçan hava atıyor şu an.

Kolay gelsin...

Berkeçan Gürtay

EKRAN KARTI DIŞARI!

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ahalisi. Ben de bir oyunseverim, ayrıca LEVEL'ı ve yazılarını 117. sayısından beri takip ediyorum. Neyse lafi fazla uzatmadan sorularım geçiyorum.

1. PS3'e çıkan ve çıkışacak oyunları ve Türkiye'de orijinal Xbox 360 oyunlarını bulmanın zor olduğunu göz önünde bulundurursak, sizce en iyiis hangisidir?

Eski gümüz kapalı Xbox 360 diydordum ama PS3'yi toparladı. O yüzden gönül rahatlığıyla PS3'ye alabilirsin.

2. Laptop'a ekran kartı taktirmek mümkün mü?

Değil. Harici ekran kartı biraz garip durdurdu zaten, değil mi?

3. Bir oyun alacaksam, bu Dragon Age Origins, Just Cause 2, Call of Duty: Modern Warfare ve GTA IV'ten hangisi olmalı?

Zor sormuşsun. Bence hepsi. Gerçekten zorlandım yahu Onur; cevap veremiyorum. Tek hakkım mı var? Kutumun açılmasını dileyeceğim sanırım. GTA IV diyeym barı.

4. PES ve NBA2K oyunlarının yenişi ne zaman çıkacak?

PES 2011 duyuruldu; yil sonuna burada olur.

NBA2K hakkında ise bir bilgi yok.

5. PS3 oyunlarının sahtelerinin çökmesi mümkün mü?

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 OYNADIK



Steam üzerinden iki saat boyunca toplu BA:BC2 oynadıktan sonra bir soluklandık ve bu hatıra fotoğrafını çektiğim. Bu fotoğraftan hemen sonrasında yaşanan vahşeti izlemek için vimeo.com/channels/levid adresine bir uğrayın.

Bu dünyada her şey mümkün. Kozmik bir olay sonucunda buradayız, kozmik bir şekilde de ortadan kalkabiliriz bile. Dolayısıyla PS3 oyunlarını da kirarlar, benim kafamı da... Hepsi doğal.

Sorularım bu kadar; cevaplarsanız sevinir, yayılmalarınız çok çok sevinirim çünkü 2 Haziran benim doğum günü! Kendinize iyi bakın.

Onur Ali Zeybekoğlu

UZUN BİR YOL

Merhaba LEVEL ailesi. Kendimden bahsetmek istiyorum; ben 17 yaşında derslerden zaman buldukça oyun oynayan ve FPS düşkünu bir gencim. Dergiyi uzun süredir takip ediyorum ve başarılarının devamını bekliyorum, çok güzel bir dergi yapıyorsunuz. Hemen sorularına geçiyorum.

1. Ben Battlefield Bad Company 2'yi çok sevdim ve almayı planlıyorum. Aslında ilk çıktığı gün almayı planlamıştım fakat maddi durumlardan ötürü alamadım. Aklıma takılan bir soru var. Oyun içinde lag, ping vs. gibi sorunlar yaşar mıym? Internet hızım 1mbit kotali ama kotayı aşma derdim yok çünkü parayı ben ödüyorum. (Nedense sınırsız yapmıyorum babam yüzünden.) **1mbit biraz düşük kalmış aslına bakarsan. Kotali olarak onu 2mbit'e yükseltmeye ne dersin?** "Dışarıda biraz daha az yemek ye, parasını öde" derim. **2mbit ile gayet rahat oynarsın oyunu.**

2. Just Cause 2'yi de çok sevdim fakat araba ve motosiklet kullanımını çok beğenmedim ve "Boşa para verdin" dedim kendi kendime. Alıştığımız GTA araç kontrolünden farklıydı, ondan herhalde...

Just Cause 2'yi sırif arabaların kontrolü kötü diye sevmemek, FIFA 10'u hakem haksız yere oysat verdi diye sevmemek gibi bir şey. (**Futboldan çok iyi anladığım (!) için bu örneği verdim.**) Zaten Just Cause 2'de kimse araba kullanmıyor; sen de onlar yokmuş gibi davranış ve o oyunu sev!

3. Cod: MW2'yi ve L4D2'yi almıştım Steam üzerinden fakat Cod: MW2'yi çok sevmediğim. Nedeni ise oyundaki

Bu dünyada her şey mümkün. Kozmik bir olay sonucunda buradayız, kozmik bir şekilde de ortadan kalkabiliriz bile

hileler. L4D2'yi ise sevmememin nedeni oyun bana pek gerçeklik gelmedi, nedense sevemedim ama ilk oyunu sevmiştüm ve sonunda Steam hesabımı sattım. Sattığım parıyla BF: BC2 almayı planlıyorum. Sizce iyi yaptım mı? **MW2 konusunda sonuna kadar haklısan; o yüzden BC2 oynamalısın. L4D2 konusunda ise keşke derdin gerçekçilik olmasaydı. Yani içinde trilyon tane zombinin olduğu bir oyun ne kadar gerçekçi olabilir ki? Bana gerçek bir zombi göster, sana ne demek istediğini anlatayım... (Ne dedim ki acaba...)**

4. Okuldaki arkadaşlarımın çoğunda PS3 var fakat bende PC var. Onların dediğine göre Bad Company tüm sistemlerde aynı server'larda oynanabiliyormuş; bu doğru mu?

Bir okuldaki arkadaşların çoğunda PS3 olması du-

ŞEFİK "NURİ" AKKOC



Bir FIFA gecesinde, Emre başına geleceklerden habersiz bir şekilde bir yandan oyununu oynuyor, bir yandan da telefonuna gelen mesajları refleks hâlinde cevaplıyor. Yanındaki büyük tehlikeden habersiz olan Emre, Şefik'in hain planlarından haberberdi. Profiterole çeşitli baharatlar ekleyen, bir de üstüne zeytinyağı döklen Şefik, objektifte bakarken gardı düşen Emre'ye "ham" diye yedirdi bu karışımı. (Sıçrayan tükürük ve profiterol parçacıkları nedeniyle bir sonraki kareyi buraya koyamadık. İyi ki de koyamadık sanıyoruz ki...)

rumuna "zenginlik" denir, "90210 kıvamı" denir. Onlarda PS3 varken sende PC olmasına da "ayrılık" denir. **Şurada biz bizeyiz Eren, bana çekinmeden söyleyebilirsin: Sende PC var diye seni dışlamıyorlar değil mi? Gelip tek tek PS3'lerini bloke edebilirim bak istersem. Şaka bir yana, dediğin durum geçerli değil. PC'ciler ayrı, PS3'cüler ayrı, Xbox 360'cılar ayrı bir alanda oynuyor oyunları.**

5. Laptop kullanıyorum ama mikrofonu biraz dandık geldi bana ve kulaklığım kırıldı. Güzel ve çok pahalı olmayan bir kulaklık önerebilir misiniz?

Bence olay şöyle oldu; sen o mikrofona dandık derken aldin kulaklığını, masaya vurma suretiyle ikiye ayırdın. Şimdi de diyorsun ki "Kirıldı, hay aksi...". Yemezler. Ama bu beni ilgilendirmiyor, görevim öner sunmak. Yerinde olsam bir Koss, bir Sennheiser alırdım ama onlar pahalı gelebilir. İstersen Philips al. Fena değil modelleri.

6. Bilgisayarımın özellikleri 4 GB RAM, ATI HD 4650 ekran kartı, Core2Duo 2.53 Ghz işlemci ve Win7 32 bit home premium. Acaba önungümüzdeki aylarda çıkacak oyunları oynayabilir miyim?

Şu ana kadar sadece Saboteur'da problem yaşadım, o da ATI uyumsuzluğu yüzünden.

O sistem seni yıl sonuna kadar idare eder. Sonra

ne yaparsın bilememiyorum zira "Core2Duo" adını verdigimiz, bir dönemin en şahane işlemcisi şu anda standart işlemci konumuna düşmüş durumda. Neredeyse Netbook'lara koyacaklar. İşte o olduğunda anla ki bitmişiz...

7. Lost seyretmeye başladım. Aslında ilk iki sezonu seyretmiştim ama sıkılık izlememiştim; şimdi ne olduysa tekrar başladım. Dediklerine göre bu sezon son olacakmış. 15. bölüm final bölüm olacakmış; sizce ne olur final bölümünde?

Final bölümünde o ada uçarak New York'un tepesi ne düşecek. Düşüğü sırada tüm Lost karakterleri de adanın düşeceği alanın altında olacak ve herkes gönlü rahatlığıyla vefat edecek. Ben olsam böyle bağlardım. Zaten senaristlerin de daha mantıklı bir sonuca varabileceğinden şüpheliyim. Ayrıca dizi 18. bölümde bitiyor. Son iki bölüm birleşik. Hatta sen bu satırları okurken bitmiş olacak!

8. Yeni bir dizi olan FlashForward güzel mi? İzlemeye değer mi?

Bence güzel değil. Çok iyi başlandı ama anında inişe geçti. İzleme bence. Onun yerine izlemediysen Dexter izle. (Evet Dexter izle ve hatta Breaking Bad izle. - Elif)

9. Çizgi roman okuyor musunuz? Ben şu ana kadar Star

Wars Klon Savaşları, Dampyr, Şuç ve Ceza, Frankenstein, Kafka'nın "Dava'sı", "Joker", "Bogie Denen Adam", "Bir Yalancıyla Birkaç Gün" ve son olarak "Cehennem Yolu"nu okudum. Önerebileceğiniz çizgi roman var mı?

Okumaz mıymı... Enväiceşit çizgi roman okumuşluğun var. Son zamanlarda da Hoz Comics'ten Örmücek-Adam'ları, İç Savaş'ı okudum. Stephen King'in Kara Kule'si de çizgi roman olmuş; onu da alabilirsin. Yaşayan Ölüler var yine satışa fakat ben pek tutmadım. İngilizcen iyiyse İngilizce çizgi romanlara da yönelebilirsin. Tabii ki nerden bulacaksın... İstanbul'daysan şu Galatasaray Lisesi'nin aşağısındaki yere bakabilirsın fakat onlar da bir acayıp; geçen gittiğimde resmen azarladılar beni.

Dedim ki "Buralarla sık gelemiyorum, tek veya birkaç ciltte biten ne önerebilirsiniz?". "Neler okuyorsun?" diye sordular. Bir an ne diyeceğimi bilemedim zira aylık yabancı yayınları takip edemedim için, son okuduğum çizgi roman NTV yayınlarından çıkan Macbeth olabiliyor. "Yani pek fark etmez okuyorum her şeyi..." dedim; demez olaydım. Vay sen misin bunu diyen, başladığın bir ukalalık. İşte o zaman ben sana bilmem neyi öneririm de sen bana ne okuduğunu söylemezsen ben ne yapayım da... Hani sen pişmişin de ben bilmiyorum ki neler çıktı, neler vardı, neler oldu... Kibar olsanız biraz?! Pardon, sen de yordum Eren.

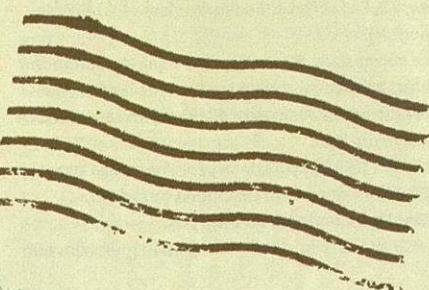
10. Polisiye romanlar favorimdir. "Son 18 Saniye" ve devam kitabı olan "Son Nefes'i okudum. Önerebileceğiniz başka kitap var mı?

Polisiye roman deyince akıma Agatha Christie gelir, başka da gelmez. Polisiye ile fantastik kurgunun birleşimi Dean R. Koontz romanlarını önerebilirim sana bak. Bir dene, vazgeçemeyeceksin.

11. PS3 ve Xbox 360'ın ömrü ne kadardır? İkisinden birini almayı düşünüyorum ama yeni bir modelin çıkış olasılığı beni korkutuyor. Neden derseniz; PS2 aldım, iki gün sonra PS3 çıktı, ben de okuldan birine sattım.

Ömürleri uzun; sen hiç merak etme. Tabii ki PS2'de yaptığı hatayı burada da yapabilirsin dikkatli olmazsan. Neden dersen, PS2'yi aldığı sırada PS3'ün haberleri ve hatta kendisi büyük ihtimalle ortalıktaydı. Kaldı ki PS3 ancak bir sonraki sene toparlayabildi; yani PS2 olarak bir hata yapmış söylemazsan. Ve ortada ne PS4, ne de Xbox 720 haberleri olduğuna göre, bu konsollardan birini alıp uzunca bir süre eğlenebilirsin.

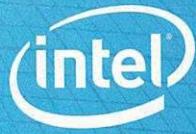
Sorularım bu kadar. Uzun olduğunu biliyorum ama yayımlamasanız da cevap verirseniz çok sevinirim. Cenk & Erdem favorim; her gün radyoda dinlemekten çok zevk alıyorum. (Selamlarımı iletin.) Tüm LEVEL ailesini çok seviyorum; özellikle Elif Abla'yı. Gelecekle ilgili planlarımdan biri sizinle tanışmak. Compex fuarına gitmiştim fakat sizi bir türlü göremedim, üzüldüm. Neyse kendinize iyi bakın sevgiyle kalın... Eren Yatkin



Çok hızlıydı.
Şimdi bir de
akıllı.



Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip yepyeni 2010 Intel® Core™ İşlemci Ailesi ile tanışın.¹
Öyle akıllı ki; ne zaman hızlanmak istediğiniz anlıyor ve yanında hızlanıyor. Öyle yenilikçi ki,
bilişim dünyası ona yetişmek için elini çabuk tutsa iyi olur. www.intel.com.tr/core



Yarının Mimarları.

Copyright ©2010, Intel Corporation. Intel, Intel logo, Intel Core, Core Inside, Intel Yarının Mimarları™ ve Intel Yarının Mimarları logoları, ABD ve diğer ülkelerdeki Intel Corporation'ın ticari markalarıdır.

¹ Intel® Turbo Boost Teknolojisi, Intel Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip işlemci bir bilgisayar gerektirir. Intel Turbo Boost Teknolojisi donanıma, yazılıma ve genel sistem konfigürasyonuna bağlı olarak
performans değişikliği gösterebilir. Sisteminizin Intel Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip olup olmadığını öğrenmek için bilgisayar üreticinize danışın. Daha fazla bilgi için www.intel.com/technology/turboboost

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

Bulletstorm

Çıkış Tarihi: 2011'in ilk çeyreği

Daha önce tam sürüm hediye olarak verdigimiz, favori oyunlarımız arasında Painkiller'in yapımcılarından olan Bulletstorm, görsel anlamda Borderlands (renk skalası) ile Dead Space'in (oyun içi arayüz) bir karışımı gibi görünüyor.



Test Drive Unlimited 2

Çıkış tarihi: Belli değil

Piyasaya son dönemde çıkan patlamalı, hoplamalı, zıplamalı yarış oyunlarından yorulanlar için dirlendirici olabilir Test Drive Unlimited 2. Fakat grafikleri pek umut vaat etmiyor sanki...



Crysis 2

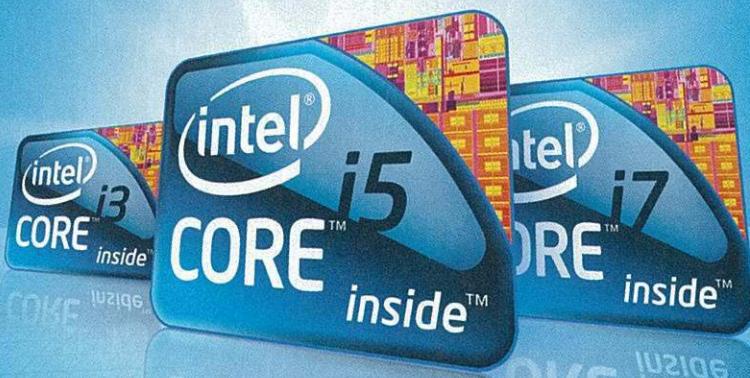
Çıkış tarihi: 2010'un son çeyreği

Özel Crysis 2 dosyamız ve kapağımdan beri yeni bir şeyler yayımlanmıyordu oyunla ilgili. Bu yayımlanan yepyeni, oyun içi ekran görüntüsü New York sokaklarında yaşayacağımız heyecanın boyutları ile ilgili ipuçları veriyor.



Dedikodu değil gerçek.

Bilgisayarlar Şimdi daha akıllı.



Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip yepyeni 2010 Intel® Core™ İşlemci Ailesi ile tanışın.¹

Öyle akıllı ki; ne zaman hızlanmak istedığınızı anlıyor ve anında hızlanıyor. Öyle bir çığır açıyor ki, bilişim dünyası sadece onu konuşuyor. www.intel.com.tr/core



Copyright ©2010, Intel Corporation. Intel, Intel logo, Intel Core, Core Inside, Intel Yarının Mimarları™ ve Intel Yarının Mimarları logoları, ABD ve diğer ülkelerdeki Intel Corporation'ın ticari markalarıdır.

¹ Intel® Turbo Boost Teknolojisi, Intel Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip işlemcili bir bilgisayar gerektirir. Intel Turbo Boost Teknolojisi donanıma, yazılıma ve genel sistem konfigürasyonuna bağlı olarak performans değişikliği gösterebilir. Sisteminizin Intel Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip olup olmadığını öğrenmek için bilgisayar üreticinize danışın. Daha fazla bilgi için www.intel.com/technology/turboboost

Fotoğraf: Adem Başaran



SAMSUNG LEVEL LİĞİ

Ay 11
Oyun Super Street Fighter IV
Platform PlayStation 3

Geçen ayki mucizeyi hatırlıyor musunuz? Ofisin futbol tanrısı Fırat, beni ilginç (l) bir golle eleyen Elif'le finalde karşılaşmış ve tarihte ilk defa futbol tanrıları mağlup olmuştu. Bu olayın yankısı bir aydır hem ofiste, hem LEVEL Online'da, hem de internetteki çeşitli sosyal paylaşım ortamlarında devam etti ve bu durum da Fırat'ı bir hayli krızdırdı. Bu ayki Samsung LEVEL Ligi'ne "Oyunu ben seçtim, adamım da Vega!" diyerek giriş yapan ve göz korkutan Fırat, Super Street Fighter IV'ün acemisi üç oyuncuya gözüne kestirerek paldır küldür dövmek için sabırsızlanıyordu. Gözlerinden alevler, ellerinden keskin bıçaklar çıkan bir Fırat'a kim dur diyebilir ki? Biz de diyemedik ve en azından er meydanında bir şeyler yapabileceğimizi umarak, ofisimize yeni dahil olan **Samsung XL2370** monitörün karşısına geçtik. Sonrası...



Puan Durumu

İŞİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	8	89
Emre	5	75
Elif	6	66
Fırat	10	61
Ertuğrul	0	5

Ayın Galibi

FIREGA

10 PUAN

Bu kadar antrenmanlı bir Fırat & Vega ikilisine karşı nasıl direnebilirdik ki? Beş puan Fırat'a, beş puan da Vega'ya...



İlk yarı final maçında gönülsüz bendeniz ve hayatında Street Fighter serisine bulşamamış Emre karşı karşıya geldik. Maç öncesi antrenmanlarda sürekli olarak beni döven Emre, bu sebeple gözümü bir hayli korkuttu ve sonuncu olacağımı dair bir inanç aşıladı bana. Ne var ki kameralar önünde bir anda coştum ve gün içinde Emre'ye karşı aldığı ilk galibiyeti lige denk getirmeyi başardım. (Emre 0:2 Şefik)



Yarı finalin diğer maçına gözlerinden alevler fışkıran Fırat ile maç öncesi fazlaıyla kızgın gözüken Elif arasında gerçekleşti. Evde yaptığı antrenmanların meyvesini toplamak isteyen Fırat'ın, yere çömelek etrafına durmaksızın elektrik saçan Elif nasıl pataklayacağını merak ediyorduk. İlk raunta rakibini zorlayan Elif, ne yazık ki zoru başaramadı ve maçı kazanan Fırat finale yükseldi. (Elif 0:2 Fırat)



Finalden önce gerçekleştirilen üçüncülik / dördüncülik maçında yine heyecan seviyesi düşüktü. 10 puanı kaçırmayan üzüntüsünü Elif ve Emre ile birlikte yaşayan Blanka ve Ken, pek bir isteksiz gözükse de birbirlerinin canını yakmaktan çekinmediler. Biraz olsun çekişmeye sahne olmasını beklediğimiz bu maç da yarı final mücadeleleri gibi 2:0 bitti ve altı puanı Elif kaptı. (Elif 2:0 Emre)



SAMSUNG

TURN ON TOMORROW



LEVEL Ligi'nde bu ay kullandığımız Samsung XL2370 монитör ile ilgili detaylı bilgiye bir sonraki sayfadan ulaşabilirsiniz. ▶

Oyuncular



Elif

İlk Dövüş: 1991
Ülke: Brezilya
Karakter: Blanka
Bahis: 3.50



Emre

İlk Dövüş: 1987
Ülke: ABD
Karakter: Ken
Bahis: 3.50



Fırat

İlk Dövüş: 1991
Ülke: İspanya
Karakter: Vega
Bahis: 1.15

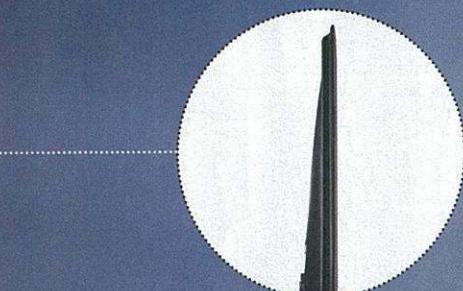


Şefik

İlk Dövüş: 1987
Ülke: Japonya
Karakter: Ryu
Bahis: 15.00

İşte büyük final! Bir tarafta antrenmanlı ve Vega'lı Fırat, diğer tarafta yılların eskitemediği Ryu'ya bel bağlayan ve bir şekilde sürpriz yapabileceğini umut eden ben. Tüm antrenman maçlarını ve Samsung LEVEL Ligi'ndeki yarı final mücadelelerini kazanan Fırat, favori olduğu final maçında da kusursuz bir performans sergiledi ve ne bana, ne de Ryu'ya nefes alırmayarak şampiyonluğa ulaştı. (Fırat 2:0)

Bu bir advertorialdır.



SAMSUNG XL2370

Mükemmeliyetçi oyunculara...

En iyi ekran kartı, en iyi işlemci, en iyi bellekler; kısacası piyasadaki en iyi sistem sizde. Fakat bu sistemi iyi bir monitör ile taçlandırmadıktan sonra ne yapsanız boş! Oyunları hala 1024 x 768 çözünürlükte oynuyorsanız çok şey kaçınyorsunuz demektir! İyi bir oyuncu, her şeyle fark yaratmalı.

İyi bir oyuncunun mouse pad'ı bile özel olmaliyken siz hala baba yadigarı CRT ile oyun oynamaya çalışıyorsanız, o güzelin gözlerine yazık ediyorsunuz. Gelin bu ay LEVEL Ligi'nde kullandığımız, Super Street Fighter IV karakterlerini en canlı, en güzel hallerle görmemizi sağlayan Samsung'un yeni monitöre bir bakın. Açıkçası hangi güzel özelliğinden başlayacağımıza karar veremiyoruz size anlatırken.

Detaylar

İlk olarak etrafta olup biteni gerçek anlamda görmek için yüksek çözünürlük şart. Örnek verelim; yeni rank sistemi eklenen Counter-Strike Source Beta'da 1920 x 1080 çözünürlük çok fark ediyor. Kendinizi bütün oyuna hakimmiş gibi hissediyorsunuz. Bir başka önemli konuda tepki süresi. FPS oyunlarında varsa yoksa tepki süresi bildiğiniz gibi, 60 ms ile 20 ms hızda bağlanmak arasında dünyalar kadar fark mevcut. XL2370'in 2 ms tepki süresi ile tüm FPS'lerde rahat ve mutlak hakimiyet söz konusu. Oyundan da bikabilsiniz. Sorun değil. O zaman açarsınız benim gibi Hurt Locker'i,

tam ekranda Full HD film keyfini 5.000.000:1 kontrast oranı ile izlersiniz.

XL2370'in bağlantıları da gözüme çarpıyor. HDMI, DVI ve VGA ile Samsung, Mevlana gibi "Kim olursan ol gel diyor"; ister analog, ister dijital... Bu arada, diğer güzel özelliklere odaklanmışken monitörün en büyük özelliğini söylemeyi unutuyorduk az kalsın: LED arkaya aydınlatma. Televizyonunu yeni açanlar için tekrar edelim: LED, LCD monitör teknolojisindeki en son arkaya aydınlatma teknolojisi. Bu teknoloji sayesinde artık siyahlar gerçek siyah, renkler de daha gerçekçi gözüküyor. Tabii ki bunun yanında floresan aydınlatmalı LCD'lere göre LED'ler %40 daha az güç tüketiyor.

Tüm bu artırıla ek olarak, Samsun XL2370 tasarımı ile de göz dolduruyor. Oyuncular için üretilen bir monitör, Paris'teki defilelere katılacakmışcasına sık olabilir mi? Demek ki olabiliyormuş. Uzun sözün kısası, görüntü kalitesinde Samsung daha iyisini yapana kadar en iyisi bu gibi gözükmektedir! Gerisi size, bileğinize ve oyunlardaki yeteneğinize kalmış.

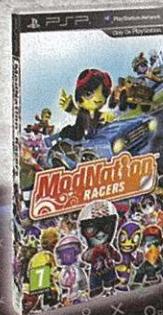


ModNation™ RACERS

DİREKSİYONU HAYAL
GÜCÜNE BIRAK



Sadece hayal edin...
ModNation'da hayallerinizin hepsine yer var.
Karakterinizi ve sıra dışı aracınızı yaratın,
çığın yarışçılar tarafından hazırlanmış binlerce
parkurdan birinde yarışa başlayın!
OYUN SADECE BİR BAŞLANGIÇ.



PlayStation®

SONY
make.believe

Oyna, yarat, paylaş

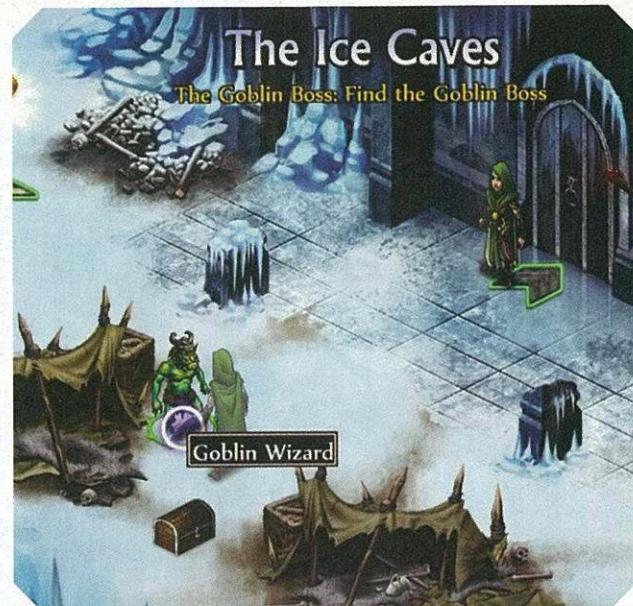
LittleBigPlanet 2 ne kadar büyük olduğunu çok yakında kanıtlayacak

Yüzyılın en çok bağımlılık yapan oyunlarından biri olan *Puzzle Quest*'ın devam oyunu yine aynı yapımcıdan, Infinite Interactive'den geliyor. Ne var ki renkli taşları büyütmek, düşmanımızı hırpalamak için dizeceğimiz yeni oyun sadece

Xbox Live Arcade ve Nintendo DS için hazırlanıyor. İlk oyunu PSP'de oynadığım için bu biraz kara bir haber aslında. DS'le aramı iyi değil zaten; onu geçiyorum. Eh, evde saatlerce TV karşısına oturup *Puzzle Quest* oynayacak da değilim. O zaman ben ne yapacağım?

Bu sorunun cevabını düşünürken size yeni oyun hakkında da bilgi vereyim. Artık haritalarımız izometrik bir görüntüde ve zindanlar, mağaralar, tüneller, ne ararsanız harita da bulabileceksiniz. Yaratık çeşitleri ve bu yaratıkların yapabildikleri de daha fazla. Oynamış açısından bir önceki oyuna bir hayli benziyor oyun: Üç tane, aynı renkte taşı yan yana getirerek o taşıñ renginde büyütüp elde ediyor veya kurukafaları dizerken düşmanımıza zarar veriyoruz. Bunlara ek olarak bir eldiven ikonu da eklenmiş oyuna. Bu eldivenler, sahip olacağınız birçok silah kullanma gücü sağlıyor ve silahlar savaşın seyrini değiştirecek kadar etkili.

Yaz ayında piyasada olması beklenen oyunu şu an tecrübe etmek istiyorsanız oyunun Facebook sayfasında yayımlanan demosuna göz atabilirsiniz. Deneyin, başından kalkamayacaksınız... ■ Tuna Şentuna



Son Dakika!

- StarCraft II'nin çıkış tarihi açıklandı! SCII: Wings of Liberty 27 Temmuz'da piyasada olacak! İnanamıyoruz!
- THQ'dan yepyeni oyunlar geliyor fakat bu oyunlar için 2011 ile 2012 arasındaki zaman dilimini kollamamız gerekiyor. Saints Row 3, Darksiders 2 ve WH40K: Space Marine Nisan 2011 ile Mart 2012 arasındaki herhangi bir zamanda piyasada olacak.
- Ace Combat'tan sonra pek tat vermeyen Tom Clancy's HAWX'in devam oyunu sonbahar aylarında piyasada olacak. Oyun PC, PS3, Xbox 360 ve Wii için geliştiriliyor.
- DJ Hero 2 ve Guitar Hero 6. Evet, bu iki oyun da sonbaharda rafalarda olacak. Activision'dan gelen açıklamaya göre her iki oyunda da yenilikçi bir takım oylar olacakmış. İnanmadık ama inanmış gibi yapalım.
- Final Fantasy 9 PSN üzerinden satışa çıktı. FF serisi içerisinde en az ilgiyi gören oyunlardan biri olan bu FF'yi denemek içinse biraz daha sabretmeniz lazım.
- Metro 2033'ün ilk indirilebilir içeriği geliyor. Pakette iki yeni silah (Heavy Automatic Shotgun ve Volt Driver) ve Ranger modu kuralları (Bir takım mod ayarları.) bulunacak.
- RPG öğelerinin oyunlarda kullanımı Gears of War 3'e de sıçrıyor. Epic Games'den gelen bir açıklama göre oyunda bir takım RPG öğeleri olacak ama bunlar hiçbir zaman fazla abartılı olmayacağı.
- PSP haberleri iyiden iyiye oyun endüstrisinde yayılmaya başladı. Son gelen bazı söyletlilere göre PSP E3'te görücüye çıkacak ve sisteme dokunmatik ekran, biri önde, biri arkada olmak üzere iki kamera ve dört çekirdekli bir görüntü işlemci bulunacak. PSP'nin git gide daha da dibe vurmazı ve Nintendo DS2 haberleri, Sony'nin bu konuya gerçeğe taşıyacağının sinyali olabilir.
- Sony, inFamous 2'nin domainini satın aldı. Yani çok yakında "inFamous 2 - Coming Soon" logolu bir websitesinin açıldığını görebiliriz.
- Geçen ay bu sayfalarda TekkenTR adındaki Türk Tekken sitesinin tanıtımını yapıp sitenin adresini yazmayı unutmuşum. (Bravo!) Siteye www.tekkentr.com adresinden ulaşabilirsiniz.



Ya PSP ne olacak?

Puzzle Quest 2 geliyor fakat...

Bolca boş zamanı olan insanları kıskanıyorum ve misal ben de öyle bir insan olsaydım, LittleBigPlanet 2 haberine şu ankinden çok daha fazla sevinibildirim. İlk oyunun yapımcısı Media Molecule, ikinci oyunun da arkasında ve oyunu öyle bir hale getiriyor ki oyun içinde binlerce farklı oyun yapma imkanımız olacak.

Öncelikle Sackboy'lar... Onlar yine LittleBigPlanet'ın yıldızı fakat artık birer kancaya sahipler ve bölmelere yerleştirilebilecek olan trambolinlerle yüksekliklere zıplayıp kendilerine yön verebilecekler. Ayrıca Sackboy'ların yer çekimine son derece akyarı zıplama fizikleri de düzeltiliyor ve bu parametreyle ayarlama imkanı sunuluyor.

Asıl yenilik ise "Direct Control" adındaki özellikte. Bu özellik sayesinde artık sadece iki bo-

yutlu platform bölmeleri yerine shoot'em up'lar, stratejiler, aksiyon oyunları ve daha niceşini yaratabileceğiz. Bunu binlerce yeni parça ve Sacbot'lara (Robot Sackboy'lar) atayacağımız yapay zeka özellikle sağlayacağız.

Her şeyi modifiye edebileceğimizi anladım sanıyorum. Bu özgürlüğe bir de kamera açılarını belirleyebilmek olağanı da eklenince ortam tam anlamıyla şenleniyor. Yerleştirmeğimiz kameralar, yarattığımız bölmelerde farklı bakış açıları sağlanmanın yanında bize kendi videolarımızı oluşturma imkanı da sağlayacak.

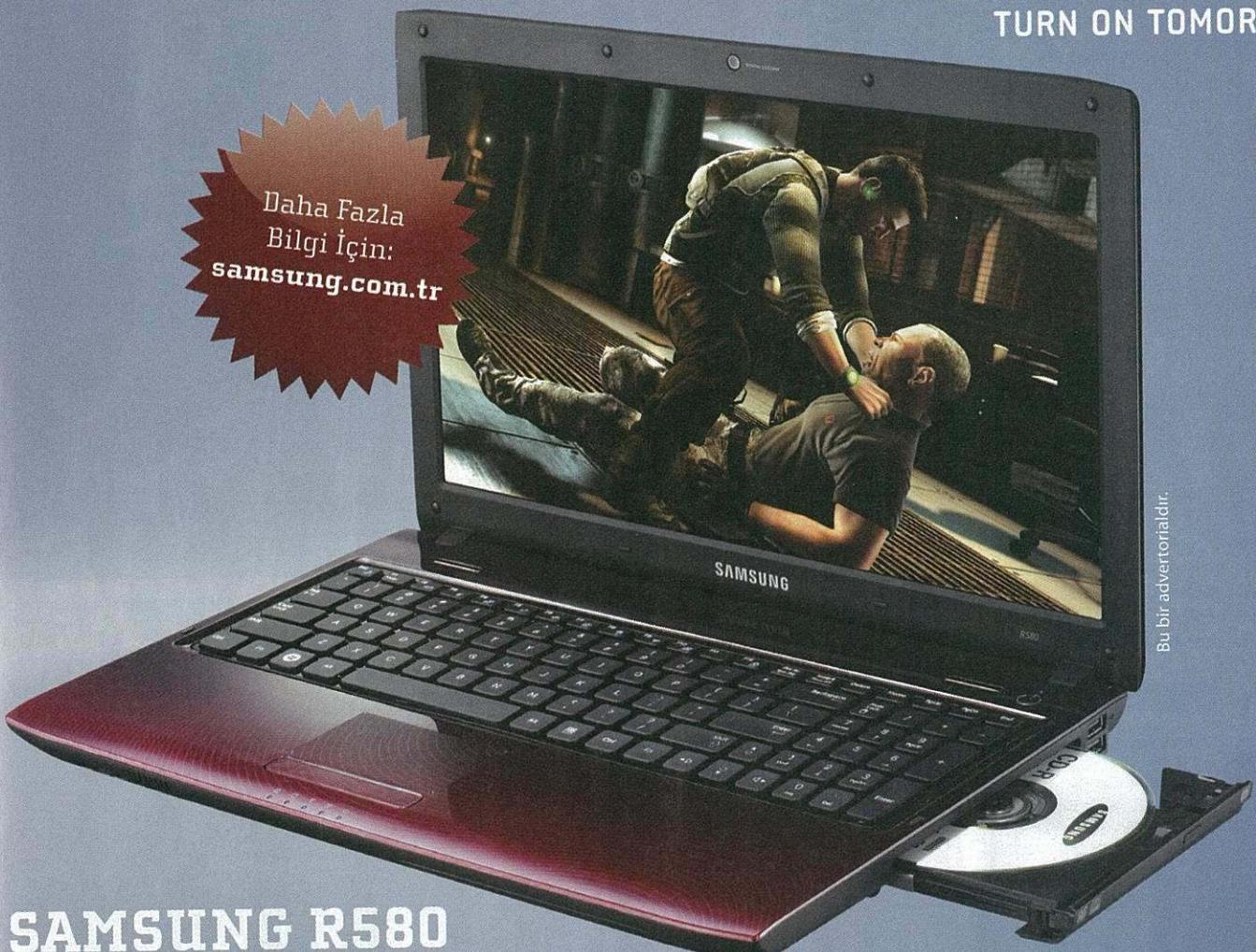
Yarattığımız bölmeleri önceki oyundan daha kolay bir şekilde paylaşabileceğimiz, her şeyin daha da kolaylaştırıldığı LittleBigPlanet 2 yine PS3'e özel olarak hazırlanıyor ve zamanı bol olan, yaratıcı dımaqlara sunuluyor. Benim yeriye de oynayın, olur mu? ■ Tuna Şentuna

SAMSUNG

TURN ON TOMORROW

Daha Fazla
Bilgi İçin:
samsung.com.tr

Bu bir advertorialdır.



SAMSUNG R580

Her yerde oyun keyfi

Yeni oyunları oynayabileceğiniz, sürekli taşımaktan mutluluk duyacağınız sık ve ergonomik bir dizüstü bilgisayar mı arıyorsunuz? Aslında Samsung R580'i arıyorsunuz...

Samsung dizüstü bilgisayarlar, ülkemize girer girmez büyük ilgi gördü ve firma kısa süre içinde bu alanda ciddi bir pazar payına sahip oldu. Kuşkusuz pek çok otörite tarafından "fenomen" olarak nitelenen R522 modelinin bu başarıda büyük katkısı oldu. Şimdi Samsung, R522'nin başarısını bir adım ileri götürerek bir model olan R580'i kullanıcılarla buluşturuyor.

Ödüllü tasarım

Samsung dizüstü PC'lerin onlara ödü kazanmış popüler tasarımları kullanan R580, göz alıcı kırmızı-siyah renkleriyle dikkat çekiyor. Tasarımdaki ince çizgiler ve ergonomik kolayca fark edilmekte. Bu güzel görünümü bir de kaliteli malzeme ve işçilik eklenince ortaya oldukça sağlam bir kasa çıkıyor. Samsung R580'in kasası genel anlamda sağlam olmakla kalmıyor, ayrıca parmak izi ve çizim gibi istenmeyen faktörleri de minimuma indiriyor. Ürünün kendi sınıfındaki rakiplerine nazaran hafif olması da bir diğer avantaj. Geniş ve ergonomik, 17 tuşlu nümerik klavyesi ile R580, yanlış yazma riskini en aza indirebilecek yapıdaki tuşlarla rahat ve hızlı

klavye kullanımı imkanı sunuyor. Aydınlatmalı geniş touch pad'ı ek olarak bu konforlu klavye yapısı, sadece yazı yazarken değil oyun oynarken de çok işinize yarıyor.

Taşınabilir eğlence merkezi

Turbo Boost özelliğine sahip Intel Core i5 işlemcisi üzerine kurulu olan Samsung R580, performans konusunda gözünüzü arkada bırakmıyor. 4 GB DDR3 sistem belleğiyle donatılmış olan bu dizüstü ile en yeni oyunları yüksek ayarlarıyla oynayıp, yüksek çözünürlükteki filmleri keyifle izleyebilirsiniz. Kesin olan bir şey varsa R580'in sizi performans açısından yarı yolda bırakmayacağıdır. Çoklu ortam uygulamalarının yüksek işlem gücü ihtiyacı için özel olarak tasarlanan ve optimize edilen R580, nVidia GeForce GT 330M grafik işlemcisi ve 1 GB GDDR3 grafik belleğiyle ayağınıza yerden kesecek. Ayrıca 15.6 inçlik, 16:9 formatındaki yeni yüksek teknolojili LED aydınlatmalı ekran ile oyun ve özellikle de filmlerde yüksek görüntü kalitesini de unutmayalım. LED aydınlatma sayesinde daha gerçekçi bir siyah renk elde edilirken bilgisayarınızın ekranı çok daha az güç tüketiyor.

Yüksek bağlanabilirlik özellikleri

Samsung R580'de bulunan Express Card yuvası sayesinde, ürüne donanım eklemek istediğinizde USB arabirimle sınırlı kalmamış oluyorsunuz. Bir eSATA paylaşımı 4 adet USB yuvası ise sizi USB çoğlayıcı kullanmaktan kurtarıyor. Tabii kart okuyucu ve HDMI çıkışına da unutmayalım. Samsung R580'de begendığımız bir diğer özellik de USB bağlantı noktaları üzerinden cep telefonunuza, mp3 çalarınıza v.b. ağıtlarını bilgisayarınızı açmadan da şarj edebilmeniz. ■



LEVEL okularına bu ay hediyemiz sadece Splinter Cell: Conviction kodu değil. Karalıncı ve Jadde için de SERTLIK puan hediyelerini kullanılagacınızı öğrenmek istereniz Online Oyun Dergisi'nin dokuzuncu sayfasında siz bir rehber buluyor olacaksınız.

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

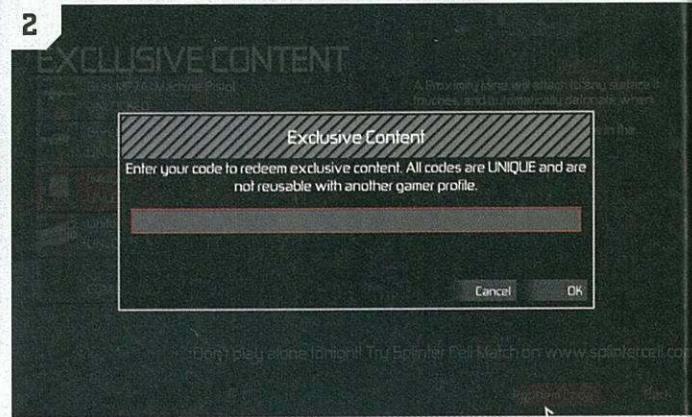
LEVEL'dan herkese özel multiplayer içeriği!

Ubisoft'un PC platformu için Nisan ayı sonunda piyasaya sürdüğü Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, senaryo modunun yanı sıra multiplayer modlarıyla da bir hayli popüler oldu. Oyuncuların tek başına ya da iki kişilik bir ekip olarak ilerlediği seçeneklere yer veren multiplayer içeriği, son dönemde takım oyununu

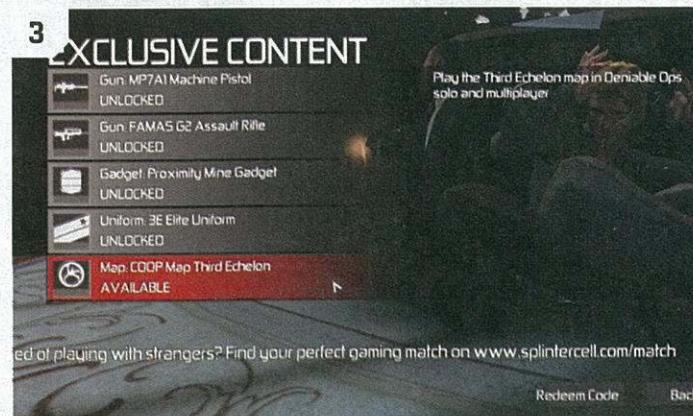
plana çıkaran en eğlenceli seçeneklerden biri oldu. Biz de bu eğlenciyi biraz daha uzatmaya ve Ubisoft ile yaptığımız işbirliğiyle bu ay özel kodlar dağıtmaya karar verdik. LEVEL'in üçüncü sayfasında yer alan Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction kodunu kullanarak, oyunun Deniable Ops moduna Third Echelon haritasını ekleyebilirsiniz. Nasıl mı? ■ **Şefik Akkoç**



Oyunu açtıktan sonra ana menüden EXTRAS seçeneğine, sonra da EXCLUSIVE CONTENT seçeneğine tıklayın. Açılan sayfada, Ubisoft'un her hafta ücretsiz olarak dağıttığı materyaller yer almaktır. LEVEL'a özel kodlar sayesinde edinebileceğiniz harita içinse sağ alttaki Redeem Code seçeneğine tıklamanız gerekiyor.



Oyunu açtıktan sonra ana menüden EXTRAS seçeneğine, sonra da EXCLUSIVE CONTENT seçeneğine tıklayın. Açılan sayfada, Ubisoft'un her hafta ücretsiz olarak dağıttığı materyaller yer almaktır. LEVEL'a özel kodlar sayesinde edinebileceğiniz harita içinse sağ alttaki Redeem Code seçeneğine tıklamanız gerekiyor.



Kod başarıyla işleme alındıktan sonra, soldaki özel içerik listesine "Map: COOP Map Third Echelon" adlı bir madde eklenecek. İlk başta AVAILABLE yazan diğer tüm maddeler gibi, bu maddeyi de aktif hale getirmek için üstüne tıklamanız yeterli olacaktır. Tıklamadan kısa bir süre sonra, içeriğin altında UNLOCKED yazacak.



Özel içeriği oynamak için, ana menüden DENIABLE OPS seçeneğine tıklamalısınız. Bu mod açıldığında, MATCH SETTINGS başlığı altındaki Map seçeneğine tıklayınızda haritalar listelenecak. Listenin en altındaki THIRD ECHELON'u seçerek, bu haritayı hem tek başınıza, hem de multiplayer olarak oynayabileceksiniz.



Sparta'lı hayalet

Kratos, *God of War: Ghost of Sparta* ile hızlı bir dönüş yapıyor!

Belki halen *God of War III*'ü oynamadınız. Bunu yapmayın. *God of War III*'ü oynamadan geçirdiğiniz her dakika bir kayıp. Efendim? Sadece bir adet PSP'ye mi sahipsiniz? O zaman neden *Chains of Olympus*'u oynamıyor... Onu da oynadınız; anladım.

O zaman gelin, bu yılın sonunu beklemeye başlayalım çünkü *God of War*'un yeni oyunu, *Ghost of Sparta* PSP'ye geliyor!

Chains of Olympus'tan sorumlu olan yapımcı firma Ready at Dawn'un hazırlayacağı oyun, yine Kratos'u başrole oturtacak ve *God of War*'dan hemen sonrasında neler olduğunu anlatacak. Geçmişine dönüp onun canını yakan olaylara bir kez de

PSP ekranlarından bakacak olan Kratos, ailesi, yarası, dövmesi ve onu Kratos yapan birçok özelliğin nasıl ortaya çıktığını bize gösterecek.

Yenilenmiş silah sistemi, yeni büyüler, *Chains of Olympus*'a göre daha uzun oyun süresi yine *Ghost of Sparta*'nın sunacakları arasında.

Firmanın bu oyunla hedeflediği bir diğer konu da PSP'nin görsel olarak neler sunabileceğini kanıtlamak. Bunun için oyundaki efektleri kökleyen, kaplamaların çözünürlüğe tavan yaptırmıyor Ready at Dawn. Şimdiden heyecanlıyız; hazır GoWill'ü de yeni bitirmişken... Yoksa siz hala oynamadınız mı? ■ **Tuna Şentuna**

OVER GAME

OverGame ile tanışınız mı?

Oyuncuların en çok hayalini kurduğu şeyler nedir? Şöyle rahat rahat, istedikleri oyunları oynamak; yeni oyunları bayatlamadan denemek, istedikleri konsola, aksesuarla güvenceyle, gönül rahatlığıyla sahip olmak... İmkansız hayaller değil bunlar. Hele OverGame ile tanışmışsanız tüm bu hayaller aslında birer gerçek.

Kısa bir süre önce Kozyatağı, Kozzy alışveriş merkezinde üçüncü mağazasını açan OverGame'den önce, Türkiye'de oyunculara ve oyun dünyasına özel, profesyonel ve gelişmiş alışveriş imkanı sunan bir kurum ya da kuruluş bulunmuyordu. Şimdi OverGame sayesinde -oyun dünyasıyla uzaktan ya da yakından ilgilişeniz- en geniş oyun, donanım ve aksesuarları bir arada bulabilir; her çeşit oyun ve donanımı satın almadan önce OverGame mağazalarında oynayarak deneyebilir; ikinci el oyun alımı - satımı yapabilir, oyuncular ve donanımlarıyla ilgili her türlü yenilikten haberdar olabilir; satın aldığınız oyun ürünler için teknik servis desteği alabilir; kısacası oyuncularla ilgili her şey için güvenli bir alışveriş ortamının keyfini çıkarabilirsiniz.

OverGame & LEVEL işbirliği

OverGame gibi oyun dünyasına özel bir oluşuma -doğal olarak- LEVEL da dahil oldu. OverGame mağazalarında yapacağınız 100 TL ve üzerindeki alışverişlerinize OverGame'in hediyesi bir adet LEVEL Dergisi. Bize hiç vakit kaybetmeden, size en yakın OverGame mağazasını bir ziyaret edin.

Levent - Kanyon



Kozyatağı - Kozzy AVM



Ataköy - Plus AVM



EA'den konsol sahiplerine müjde!

Yapımcılar, **The Sims 3**'ün konsol versiyonunu hazırlıyorlar

Bugüne kadar sadece PC ve Mac platformları için piyasaya sürülen **The Sims 3**, artık konsol sahiplerinin de eğlencesi olacak. Electronic Arts tarafından yapılan açıklamaya göre, **The Sims 3**'ü sonbaharda PlayStation 3 ve Xbox 360 için piyasada görebileceğiz. Oyunda konsollarla özel yeniliklerin olacağı da açıklanan önemli bir detay.

■ **Şefik Akkoç**



LEVEL

Resmi Basın Sponsoru



Tatil vakti...

Sevgili okurlar, pek sevgili izleyiciler siz bu satırları okurken biz kendimizi kızgın kumardan serin sulara atıyo olacağız. Yetmezse sahillerde şursuzsa frizbi oynayıp, üstüne makamlarla birbirimizin kafasına vurmak gibi fikirlerimiz de var. Ama işin özü Haziran ayı itibarıyle Multiplayer ilk sezonunu tamamlıyor. Yaklaşık 1 buçuk aylık bir tatil giriyor. Bu tatilde evet söylediğim gibi deniz, kum, plaj, hamak gibi türlü sefa dündüklükleri yapacağız. Ama onun dışında sizden bu ilk 13 program süresince gelen istekleri yeni sezonda ekranlara yansıtma için de çalışacağız. Web sitemizde bir yenileme yapmak gibi düşüncelerimiz var. Kim bilir Multiplayer evine de yeni bir koltuk yeni bir televizyon falan alırız bu arada.

Metsu Hərdükən

Gelelim geçen ay bizim evde neler oldu konusuna. Evet, yine bir sürü konuk geldi. Yine bir sürü oyunu anlattık ama açık söyleyeyim hiçbiri bana Super Street Fighter IV şampiyonluğum kadar keyif vermedi. Koskoca Elif Akça geçen ay Fırat ve Şefik'i yenerken FIFA World Cup'ta kazandığı şampiyonluğun rahatlığıyla Multiplayer'a konuk olduğunda benden bir round bile alamayacağını tahmin etmemiyo herhalde. Rüşvet mi teklif edildi, kafama yumruklar mı geldi? Ama işin sonunda son maça Bursaspor'a şampiyonluğu kaybeden Fenerbahçe gibi üzülen taraf Elif ve yakın arkadaşı Dhalsim oldu. Ben dedim ona ama eli işte, gözü uğraста Dhalsim ile bir yere varılmaz diye ama dinletemedim. En azından Fırat'tan dört gol yediğten sonra yanında bıraktığım FIFA maçının öcünü almış olmanın mutluluğuyla tatil gideceğim bu ay. Oh içim rahat.

Hayko Cepkin geldi sonra... FIFA World Cup 2010'da yaptığımız maç 1 - 1 biterken akıllarımızda, kazandığım penaltıının ardından Hayko'nun bastığı "K" tuşu ve Merthan'ın bunun üzerine penaltı noktasını kazması

MULTIPLAYER



oldu. Ben ne mi yaptım? Kaçırdım tabii ki penaltyti.

DJ Fattish ve Kaan Düzərat'ı ağırladık Mayıs'ın son haftasında... DJ Hero'da marifetlerini sergilediler. Gerçek onlara bildiğimiz sevdigimiz mikserleri, turntable'ları versek kesin çok daha fazla eğlendiğim. Hem de sahane müzik dinlemiş olurdum. Ama olsun DJ Hero'da da ağızcası beklediğimden çok daha iyilerdi.

Oyunlar tarafında geçen ay oldukça hareketli geçti. Prince of Persia: The Forgotten Sands, FIFA World Cup 2010, Split/Second: Velocity, Lost Planet 2 ve tabii ki SSFIV akıma ilk gelenler. Bu oyunları ve nicesini tanıtmanın ve oynamanın dışında iki Türk oyununun yetkililerini stüdyoya çağırıldı. Dertlerini Multiplayer seyircilerine anlattırdı. Alaplaya bunlardan ilkiydi. Şahane oyunları var. Zaten ilgi de görüyorlar fazlasıyla. Avalon Heroes, Florensiya ve Loco üzerine konuştu,

LOCO için beta keyler dağıtıldı. Mount&Blade ekibini Multiplayer'da görmek ise ağızcası bu ay beni en çok sevindiren olaylardan biriydi. Önyargıyla bilgisayarına kurduğum bu oyunu saatlerce başından kalkmadan oynamış ve deliller gibi eğlenmiş biri olarak onlara sormak istedim bir sürü soru vardı. Hah sordum da! Merthan bile sordu.

Ben bunları niye anlatıyorum. Sunandan anlatıyorum; "Ah, tüh şunu izleseydik iyiydi" isimli cümleler kuruyorsunuz, multiplayer.com.tr'de programın eski bölümlerine ulaşabiliyorsunuz. Olmadı zaten Temmuz ve Haziran ayında MTV'de ya da LEVEL DVD'de eski bölümleri izleyebilirsiniz.

İyisiyle kötüsüyle bizden bu sezonluğunu kadar! Peki sen Ağustos ayına kadar Multiplayer'i beklemeye hazır mısın? ■ **Burak Aydoğan**





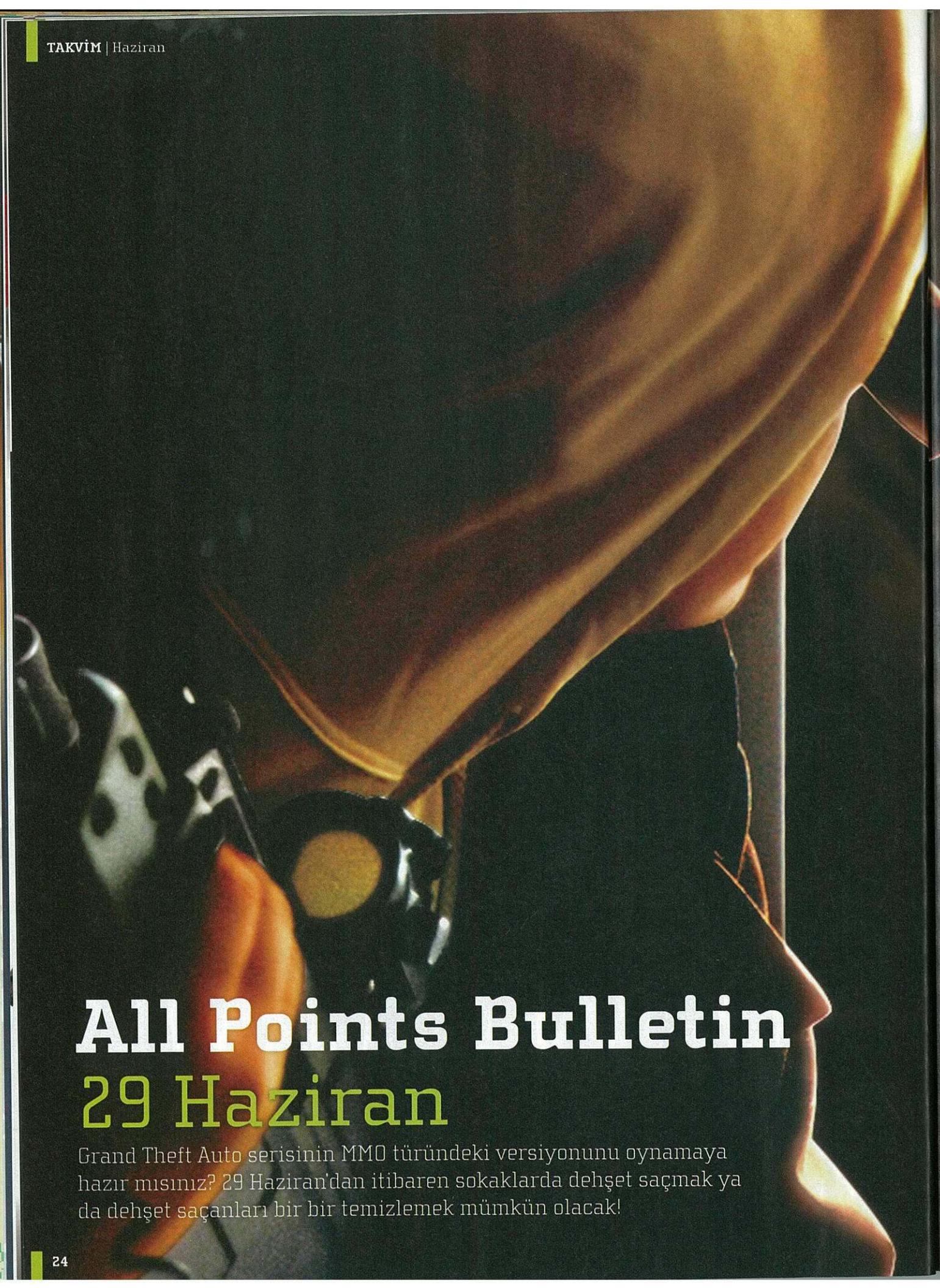
HEM KARADA, HEM DE DENİZDE SAVAŞ!



[www.KARAİNÇİ.NET](http://www.karainci.net)

25 MİLYON OYUNCUNUN BİR BİLDİĞİ VAR!
EFSANE OYUN VOYAGE CENTURY ÇOK YAKINDA TÜRKÇE OLARAK SİZLERLE

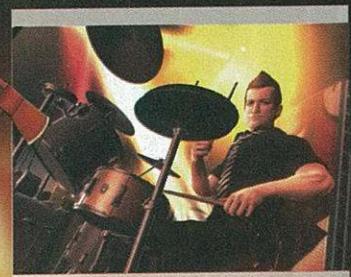




All Points Bulletin

29 Haziran

Grand Theft Auto serisinin MMO türündeki versiyonunu oynamaya hazır mısınız? 29 Haziran'dan itibaren sokaklarda dehşet saçmak ya da dehşet saçanları bir bir temizlemek mümkün olacak!



The Sims 3: Ambitions

1 Haziran

Bugüne kadar 125.000.000'dan fazla satan The Sims serisi, The Sims 3'ün yeni ek paketiyle bu rakamı artırmaya devam edecek. Yapımcıların bu seferki odak noktasıysa meslekler...

Green Day: Rock Band

8 Haziran

Daha önce The Beatles ile piyasayı sallayan ve Guitar Hero 5'i geride bırakan Rock Band serisi, bu kez çok daha hareketli, çok daha gürültülü bir grupta karşımıza çıkıyor.

PZT.	SALI	ÇAR.	PER.	CUMA	CMT.	PZR.
31	1 - Morphx [PC, 360] - The Sims 3: Ambitions [PC]	2	3	4 - SBK X: Superbike World Championship [PC, PS3, 360]	5	6
7	8 - Green Day: Rock Band [PS3, 360] - Naval Assault: The Killing Tide [360]	10	11 - Rig 'n' Roll [PC]	12	13	
14	15 - Metal Gear Solid: Peace Walker [PSP] - Toy Story 3 [PC, PS3, 360, PSP]	17	18	19	20	
21	22 - Backbreaker [PS3, 360] - Darksiders [PC] - Singularity [PC, PS3, 360] - Syberia 3 [PC, PS3] - Transformers: WfC [PC, PS3, 360]	24	25 - BlazBlue: Calamity Trigger [PC] - Sniper: Ghost Warrior [PC, 360] - TNA Impact!: Cross the Line [PSP]	27		
28	29 - All Points Bulletin [PC] - ArmA II: Operation Arrowhead [PC] - Disciples III: Renaissance [PC] - Front Mission: Evolved [PC, PS3, 360] - Tiger Woods PGA Tour 11 [PS3, 360]	1	2	3	4	

@

SEFIK

SEFIK İSTİYATI

SEFIK AKKOC

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYORUM"

BLOOD BOWL

Bu hikayeyi yıllardır anlatıyorlar, ben dinlemediğim ama herkes dinliyor ve yutuyor. Ya ben? Ben yemem böyle hikayeleri! Neymiş; insan varmış, Elf varmış, Orc varmış, o varmış, bu... Sonrasını dinlemediğim için bilmiyorum ama saçma! Dur dur, hatırladım. Sonra bunlar bir araya gelmiş, spor yapmak istemiş ve birbirine girmiş. Saçma! Bir şey daha var. Bunların geldiği yere Warhammer deniyormuş... Saçma!

IRON MAN 2

Süper kahraman... Demirden, kaya gibi, çelik gibi, demir gibi, sapasağlam bir kahraman. Hulk da taş gibiydi, kaya gibi sertti ama bu başka... Bunun adı bile sağlam, korkutucu, anlamsız! Neden Iron Man doktor? Neden ikinci kez hem de? Bence bir tane yeter de artardı bize, neden ikinci kez? Aslında neden ilk kezdi ki ikinci kez oldu. Peki ya üçüncü olursa doktor? Ne yaparız o zaman? Bence bu kadarı yeter, en azından bana yetti.

MUSIC QUIZ

Çok güzel müzik dinlerim ben. Yani dinlediğim şeyler güzel değildir ama ben güzel dinlerim, kendimi müziğe bırakırım, sözleri falan sallamam. Zaten sözleri de pek anlamam ve bu yüzden şarkıları da pek tanımadım; bir şarkıyı her dinleyişimde farklı bir şarkı gibi gelir bana, tanımadım. Bu durumda bana soru sorulunca da bilemem, bön bön bakırmı suratına doktor. Efendim? Yok, o şarkıyla da bilmiyorum ama defalarca dinlemiş olabılı... Nasıldı başı?

NORMAL TANKS

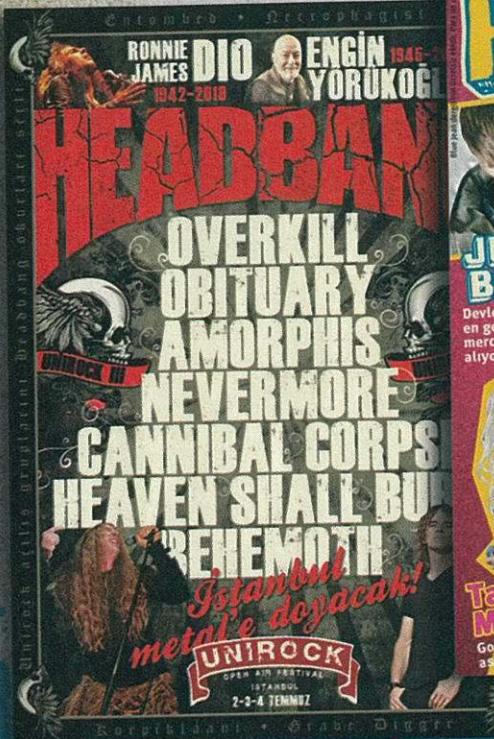
Normal mi?! Bunların neresi normal doktor! "Tank" dediğin sağlam olur, sağlam durur, vurdugunu ykar, önüne geleni ezer, geçer! Mesela ben de bir tankım; sağlamım, vurup yıkarım, ezer geçerim! Ama bunlar anormal! Ne gördüğümden, ne duyduğumdan, ne de tiplerinden bir şey anlamadım. Aslında anladım. Anladığım şu ki bunlar normal değil, anormal. Hem avuçu sığan tank mı olur?! En iyisi bunu sen al doktor; beni hiç bulaştırma, ne olur...

ŞİKAYETLER

- Blood Bowl
- Iron Man 2
- Music Quiz
- Normal Tanks

Not: Şafak? Fisek?
Şerif? Adı neydi
BUNUN...

blue Jean



HER AY 3 DERGİ

1 MEGA
2 DEV

70 x 100 CM



3 KATLANMAMIS
POSTER



Dijital Dergi Aboneliği için;

www.eMecmua.com

DE

DOĞAN BURDA DE

İlk Bakış

İki kere iki

i Iginc... Gerçekten çok ilginç. Sayfaları çevirdikçe fark edeceksiniz ki bu ay "İlk Bakış" departmanımıza "2" rakamı hakim. Ay başında planlarınızı yaparken, oyunları listelerken ya da telaffuz ederken bunu fark etmemiştik ama bu satırları yazarken uyandık. Tam anlayımla bir devam oyunu

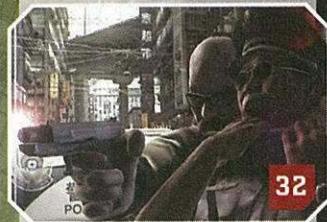
İçeriğine sahibiz. Dead Rising 2, Dead Space 2, Kane & Lynch 2, Monkey Island 2, The Witcher 2... Bu durumda Marvel vs Capcom'u tebrik etmeliyiz; çünkü tüm rakiplerini geride bırakarak üçüncü oyuna ulaşmış durumda. Rakamlar üzerine bu kadar geyik yeterli mi? O halde...



30

Dead Rising 2

Aksiyon, macera, korku ve hayatı kalma mücadele; hepsi Dead Rising'deki olayların beş yıl sonrasında Dead Rising 2'de bir araya gelecek.



32

Kane & Lynch 2: Dog Days

Kane & Lynch'in görselliği bizi hatalı kırkınlığına uğramıştı ama bu kez belalı ikilinin daha iyi bir ortaya çıkarmasını bekliyoruz.



40

Dead Space 2

Uzayın derinliklerinde, boğucu bir atmosferde yaşam mücadelesi verdiğimiz Dead Space'in devamındaki detayları öğrenmek ister misiniz?

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

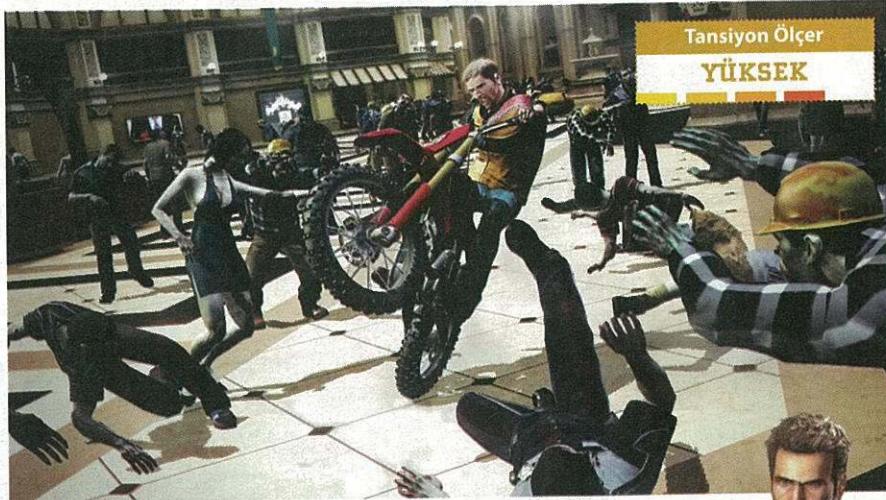
Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

The Witcher 2: Assassins of Kings

Cek Cumhuriyeti'nden kopup gelen The Witcher, ilk oyunuyla RPG tutkunlarını kendine hayran bırakmıştı ve bunu başıyla sürdürmeyi hedefliyor.

36



Uçuk Kombinasyonlar

Dead Rising 2'de etrafa bulacağınız hemen hemen her şeyi direkt olarak kullanabileceğiniz gibi bunlarla tasarım harikası silahlar da yapabileceksiniz. Bunun için ya deneme - yanlış yolunu kullanarak içadının işe yaramasını bekleyecəksiniz, ya da bir çeşit achievement sistemi sayesinde kazanacağınız kombinasyon kartlarından yararlanacağınız.

Yapım Blue Castle Games **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360

Cıktı Tarihi 31 Ağustos 2010 **Web** www.deadrising2.net

Dead Rising 2

Zombi katliamına devam...

Zombiler konu alan filmlerde tanıştığımız zaman çocuk denebilecek yaştáydım ben. Dolayısıyla haddinden fazla korkutmuştu beni "yaşayan ölü" fikri. O zamandan bu zamana dek o kadar sık araklıklara karşıma çıktılar ki bir yerden sonra can çiger oluyordum onlarla. Isırmalar, alıp evimde besleyeceğim bir tanesini yanı, o derece... Anlayacağınız, olay bir yerden sonra korku boyuttundan çokarak eğlence boyutuna geçiş yaptı benim için. Oyun piyasası da benimle aynı görüntüte olsa gerek, 2006 yılında Xbox 360'a özel olarak piyasaya sürülen Dead Rising, zombileri bir korku ögesi olarak değil, absürd bir eğlence ögesi olarak kullanmayı tercih etmişti. Başarılı oldu mu? Evet! Üstelik 1.5 milyonluk bir satış rakamıyla başarısını destekledi Dead Rising. Doğal olarak bu başarının arkası gelmeliydi ve nihayetinde Dead Rising 2'nin duyurusu resmen yapıldı.

Onyüzbinmilyon zombi!

Hatırlayanlar bilirler, ilk oyunu ilginç kılan iki temel nokta vardı.

Bu temel noktaların ikisi, bir görüntüye 500 civarında zombinin sı�数mesiydi. Dead Rising 2'de bu sayı hayal gücü sınırlarının ötesine taşıyor. Siki durun, inanamayacağınız bir rakamdan bahsetmek üzereyim şu anda. 7000 zombi! Evet, yanlış duymadınız! Capcom, bir anda 7000 zombiyi üzerimize salmayı planlıyor. (Zombiler de en az üç çocuk yapmış anlaşlan. - Elif) İddialar gerçekse, bu zombilerin her biri ayrı modelleniyor üstelik. Evet, inanılmaz güç bir rakam bu ki su an düşününce o kalabalığı hayal bile edemiyorum ben ama bir şekilde devasa bir zombi orduyu burun buruna geleceğimiz kesin. Peki, tek başımıza ne yapabilirim böyle bir ordu karşısında?

Bu sorunun cevabı, az önce bahsettiğim temel noktaların ikincisinde yer alıyor. Yine ilk oyundan hatırlayacağınız üzere, zombilere karşı etrafı ne var ne yoksa kullanabiliyoruz. Üstelik olay öyle absürd boyutlardaydı ki bir yazarkasayı, bir oyuncak ayayı ve hatta bir elektro gitarı bile kullanmak



ANALİZ



serbestti. Dead Rising 2'de zombi sayılarıyla beraber onlara karşı kullanabileceğimiz malzemelerin sayısı da artıyor. Bununla da kalmayarak oyunda bir kombinasyon sisteminin olacağı belirtiliyor. Oyunun çığın yapısını göz önüne alarak bu kombinasyon sisteminin ortaya çıkaracağı sonuçları az çok hayal edebiliyorsunuzdur eminim ama ben yine de size bir örnük vereyim. Önce bir adet kano küreği alıyzsunuz elinize. Bu küreğin her iki ucuna birer tane elektrikli testere yerleştiriyorsunuz ve testereleri çalıştıracı salıyorsunuz kendinizi zombilerin arasına. Gerisini siz düşünün artık...

Ve geldik oyunun hikayesine... İlk oyunda olduğu gibi Dead Rising 2'de de ahim şahim bir hikaye olmayacak. Bu sefer Las Vegas'tan esinlenerek tasarlanmış olan Fortune City'de zombi doğrayacağız. Kahramanımızın ismiye Chuck Greene. Bir motosiklet yarışçısı oluyor kendisi. Fortune City'yi kızıyla beraber ziyaret etmeye karar veriyor ve bir anda bu kumar cennetindeki kader kurbanlarının, kızının ve bizzat kendisinin yaşam garantisini omuzlarına yüklüyor. Haydi bakalım Chuck, kurtar bizi bir kez daha şuruk suratlılardan.



Bu arada, o elinde tuttuğun şey su tabancası, değil mi? Yanlış görmüyorum yani...

Beraber ölü öldürelim mi?

Zamane oyuların vazgeçilmezleri arasında yer alan co-op modu, Dead Rising 2'yi de inanılmaz bir eğlence ortamına çevirecek. Oyunun hikayesinde yanımıza birini alarak ilerlememiz mümkün olacak. Bu durumda ortaya nasıl sahneler çıkacağı da malum. Mesela, arkadaşınız elindeki varılı bir zombinin başından aşağı geçiriverek ve siz de elinizdeki beysbol sopasıyla olaya son noktayı koyacaksınız. Oyunda yer alacak sayısız kombinasyon seçeneğini de ortama dahil ederseniz ne kadar eğleneceğinizi hayal etmeniz pek zor olmayacağındır. Açıktası, ben Dead Rising 2'den çok umutluyum. Genelde ciddi içerikli oyunları daha çok tercih etsem de absürd, hatta "civik" diyebleceğim oyunlara da her zaman açığımmdır. Benim gibi düşünüyorsanız, 31 Ağustos'u takvimlerinize işaretleyebilirsiniz şu dakikadan itibaren. Görüşmek üzere... ■ Ertekin Bayındır

■ Evet, yanlış görmüyorsunuz. O bir yazar kasa...

Dev Röportaj

Yılların eskitemediği kahraman Pac-Man

Sımdıye sizler için kadar pek çok farklı röportaja simza attık ama itiraf etmemiz gerekiyor ki en zorlusu Pac-Man ile yaptığımız röportaj oldu. Her şeyden önce Pac-Man son derece yoğun takvimimde bize vakit ayırmak için aylarca bizi bekletti. Ayrıca röportaj için verdiği adresi bulana kadar canımız çıktı. "İlk soldan gir, ikinci sağa dön, çileği görne kadar düz git, sonra sağ-sol-tekrar sağ yap" şeklinde tarifi, içinde bulunduğu labirentte kartanaya kadar çok zorlandı. Ama yılmadık ve işte efsanevi Pac-Man'ın karşısındayız.

LEVEL: Höynk... Höynk... Merhaba.. Höynk... Kusura bakimayın nefes nefes kaldık, labirentte dön dön nereden gireceğimizi şaşırık...

Pac-Man: Tamam uzatmayın, girin içeri. Sizi takip eden oldu mu?

L: Yok... Yani sanmıyorum... Niye ki?

PM: Şu hayaletler yerimi bulmak için her yolu deniyorlar. Hele o pembe olanı yok mu... Elebaşıları o...

L: Pinky mi? Ama çok sevim...

PM: (Sözümüzü keserek) Ne sevimli? Her şey onun başına altından çıkarıyor. Diğerleri aslında akıllı uslu adamlar ama o pembe olanı yok mu, hep işliyor onlara, gaza getiriyor. Ben de böyle köşe bucak saklanarak yaşamak zorunda kalıyorum.

L: Hadi ya? Biz hiç öyle düşünmemiştik. Hani oyun gibi, kovalamacı gibi yanı... Değil mi?!

PM: Bana bak evlat. Ben artık 30 yaşındayım. Ben de herkes bir sakin bir hayat istiyorum. Ama bu hayalet bozuntular yüzünden gün yüzü görmedim. Yemekleri bile hızlı hızlı yiyorum, ne yedigimi anlamıyorum...

L: Eee... Şey... Noktaları yiyorsunuz... Yani anlaşılabacak pek de bir şey yok sanki?

PM: Sus... Duyduğun mu? Bir ses duyduğun mu? Gene geldiler bak... Kimil kimil dolanıyorlar... Şu arkandaki levyeyi bi' uzat bakıym. Girerse içeri indirivereyim kafasına.

L: Ama olur mu? Siz koskoca Pac-Man'sınız! Ne levyesi? Çocuklara örnek olmanız lazımlı. Şiddete başvurmak yerine köşelerdeki o pembe topları yutsanız kaçırlar sizden? Bakın orda var bir tane...

PM: 30 yıldır nokta yiyecek yaşamaya çalışıyorum. Bazen çilek, kiraz güzel bir şeyler çıkarسا onları yiyyorum ama o pembe noktalari bırakıtm. Dokunuyor artic onlar. Mide diye bir şey kalmadı. Reflü oldum, mide spazmı geçiriyorum. Sinir sahibi insanım ben.

L: Hay Allah... Biz de buraya gelirken neler ummuşuk. Eğlenceli, coşkulu bir röportaj umuduyla çaldık kapınızı. Kah gülelim, kah eğlenelim istemişti...

PM: Bana bak sevimli hayalet, elimde levye var. Sen hala eğlence diyeşsun, coşku diyeşsun. Burası can pazarı evlat. Bu hayaletlerin şakası yok. O pembe olanın hele hiç yok. Ellerine düşersen bitersin anladın mı? İndireceğim kafana şimdil!

L: Aman yapmayın! Durun. Siz ki çocukların kahramanlı, en eğlenceli oyunların pirisiniz. Hiç yakışıyor mu size böyle fevri çıkışlar!

PM: Bak hala konuşuyor. Şu levyeyi kafaya yemeden rahat edemeyeceksin sen anlaşıldı. Bi' yürü git, akşam akşam asabi mi bozma benim!

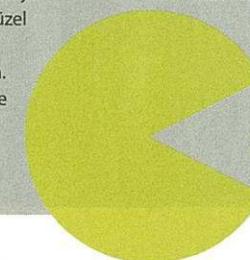
L: Ama saat 11, daha gündüz...

PM: Hala konuşuyor ya... Günah benden gitti!

L: Ammmannn!

Pac-Man dünyasını siz nasıl hayal etmişiniz bilmiyoruz ama bizim için kesinlikleambaşa bir tecrübeymiş. Bögüre gelen levye de pis acityormuş...

■ Ümit Öncel





Tansiyon Ölçer
YÜKSEK

Gözleriniz Dalmasın!

Yapay zekanın kendini gösterdiği bir nokta daha var ki, kesinlikle takdire şayan olacak gibi görünüyor; siper alıp kuytu bir köşede saklanırken, dikkatinizin dağılması an meselesi; kamera anında başka bir yere odaklanabiliyor.

Yapım IO Interactive **Dağıtım** Square Enix / Eidos **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi Ağustos 2010 **Web** www.kaneandlynch.com

Kane & Lynch 2: Dog Days

Görevimiz Tehlike Vol 2.

Köpek Yıldızı'ni bilir misiniz? Yazın başladığı, güneşin hakimiyet sürdüğü günlerin gecesinde, gökyüzünde en çok parlayan yıldız olarak biliniyor. "Dog Days" de İngilizce en sevdığım tanımlamalardan biri. Kuzey yarımküredeki herkes sıcakların kol gevdiği, terden yapış yapış geçen günler için bu tabiri kullanıyor. Eski dostlarımız Kane ve Lynch de yıllar sonra, Çin siccığında bizi karşılaşmak için hazırlanıyorlar.

Kane ve Lynch'i nasıl bilirdiniz peki? Hatırlatma ihtiyacı içindeyim çünkü İki hapishane kaçınınından çok daha fazlası var bu hikayede. İlk oyun Kane & Lynch: Dead Men çoklu çok değil, üç yıl oldu.(Bana göre çok değil, oyun sektörüne göre çok.) Kane ve Lynch isimli iki mahkumun hapishaneden idam edilmek üzere çıkışyla beraber gelişen olaylar zincirini

anlatan ilk oyunda bolca aksiyon görmüştük. Çıktığı dönemi ne kadar hatırlıyzsunuz emin değilim ama dönemin beklenen oyunlarıyla aynı ay çıkmaya çalışıp, kaderine 1 - 0 yenik başlamıştı. Çok fazla üzerine düşülmemişti, vermeye çalıştığının yarısını bile verememişti Dead Men belki de. Sevilmesi için birçok sebep vardı bana kalırsa; birincisi Kane ve Lynch kesinlikle özenle hazırlanmış karakterlerdi. Hayatları film olsa izlenebilir, kitap olsa oldukça dikkat çekerdi. Nasıl olduklarına daha sonra değineceğim. Sinematik olarak epey zengindi ilk Kane & Lynch. Oyunun içinde olduğunuz hissiyatını verebilen oyunları seviyorum, Dead Men de böyledi. Karakterlerin mimiklerinden, kamerasının sallanmasına kadar "Oradayım" dedirtecek özelliklere sahip. Niye negatif yorumlar almıştı? Silahınızla odaklanmanız öyle zordu ki. Sinematik öğeler taş çatlatırken, aksiyon bölümleri vasattı. Multiplayer özellikleri ise vasatın altındaydı. Kane ve Lynch ilk oyunda böyle bir dönemden gelip geçti, anlayacağınız.

Kane ilk oyunun kahramanıydı, biraz ondan bahsedelim öyleyse. Cezaevine düşme sebebi The7 örgütü için karanlık işleri kovalamasıdır. Karısı gözünün önünde öldürülümüştü ve masum kızını bu



■ Lynch, Çinli bir polisi kalkan olarak kullanıyor olamaz herhalde, değil mi?



Tanıtım videolarını izlediğimde, en çok dikkatimi çeken nokta sinematik görüntüler oldu

karanlık dünyadan korumak istiyordu. Akı fikri başına yakan The7 örgütünün biletini kesmektedir. Lynch'in üzerine pek de düşülmemişti ilk oyunda, buna rağmen fark edilmeyecek gibi değildi. Kendisi şizofren ve her yaptığı bir kere daha yapabilecek kadar ileri seviyede bir şizofren. Kane'le yollarının kesişmesi ve aynı yola baş koymalarına gelince; bu örgüt Lynch'i kendi karısını öldürdügüne inandırıyor ve Kane de bunun mümkün olmadığını báhsediyor. Sigortaları atan Lynch, Kane'le beraber firar ediyor.

Birinci oyunun sonunda yollarını ayırma sebepleri ise Kane'in kızıyla daha fazla vakit geçirme isteydi ve Lynch de bu sıralarda Şangay'a sürülmüştü. İşte tam bu noktadan itibaren Kane & Lynch: Dog Days senaryosu devreye giriyor.

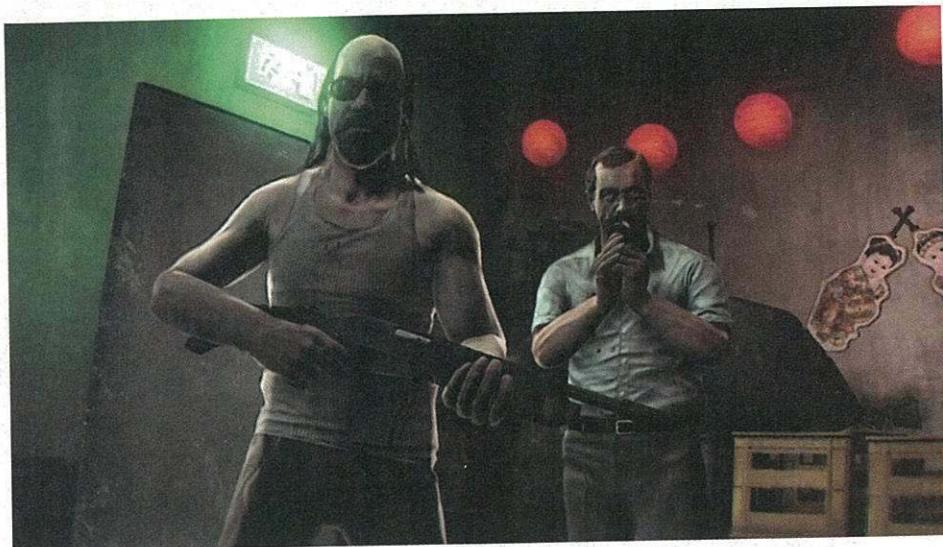
Oyunun yapımcı koltuğunda IO Interactive oturuyor. Genişletmek istiyorum; Hitman serilerinin altında da imzaları var. Kane ve Lynch: Dead Men'e yönelik eleştiri oklarından en akılda kalan ise Hitman ve Max Payne benzettmeleriydi. Bütün bu TPS oyulara hayatlarında başarılar dileyerek, Çin'de kaldığımız yerden devam ediyorum.

Lynch'in Çin sınırlarındayken Kane'ı arayıp, Glazer adındaki uluslararası sularda takılan bir para babası için bir işe girişmeleri gerektiğini söylüyor. Yapımcılar Şangay'in oyunun senaryosu için mükemmel olduğunu ve 20 milyon nüfusunun iki kaçığın saklanması için kusursuz

bir yer olduğunu vurguluyorlar. Şangay'in eski ve yeni mimarisinin buluştuğu sokaklarda, onca kalabalığın arasında kovalamaca sahnelerin göz dolduracağı kesin. Tanıtım videolarını izlediğimde, en çok dikkatimi çeken nokta sinematik görüntüler oldu. Gerçeklik duygusunu vermek istediklerini inatla vurgulayan IO Interactive firması yapımcıları, oyunda bu duyguya vermek amacıyla canla başla çalışmış. Sallanan görüntülerin, birisinin kaşını gözünü patlattığınızda kameraya yansyan kanların, toz ve çamur lekelerinin (Hayır, deterjan reklamı yapmıyorum.) oyunseverleri daha gerçek bir atmosfere sürüklüyorlardan eminler. Öldüğümüz anda görüntü nasıl olacak merak ediyorum ben de; dünyam yavaşa kararacak mı, yoksa birden kara deliğin içinde kaybolacak mıymı acaba? Bu kadar "gerçek" olacağ söylenen görüntülerin içinde bakalım ne kadar "gerçekten" aksiyonu hissedeceğiz... IO Interactive 3D'nin hüküm sürdüğü bir dünyada bu kadar sinematik görüntüleri de kullanarak çok da iddialı olduklarını söylüyorlar. Kamera açısı klasik third-person kamerası. Fakat bu kamera hareketleri panik yaptığınız, darbe aldiğiniz zamanlarda

■ Devasa gökdelenlerin altında Kane ve Lynch iş başında. Manzaraya acımadan ortalığı kan gölüne çevirebilirler.





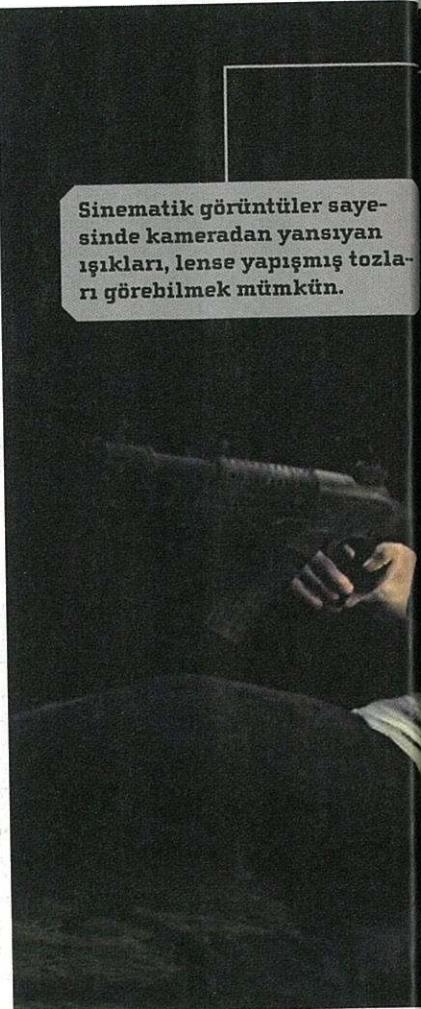
► kesilebilecek, görüntü bir anda gidebilecek. İlk oyunun ateş ederken odaklanma sorunuyla ilgili eleştiriler aldığıntı belirtmiştim. Dog Days'te ise vuruş - dövüş - itiş ve kakış bölümlerinde daha gelişmiş ve sorunlardan arınmış kamera açılarının ve görüntülerin bizi bekliyor olacak. Ayrıca yayılanan videolarında, şiddetin boyutlarını ne kadar fark ettiniz emin değilim ama oldukça agresif öğelerle dolu olacağı gayet açık olarak dile getiriliyor: 18 yaşından küçükler için uygun değildir. (Peki.)

Cephane'den ve silahlardan bahsedelim biraz da... Öyle görünüyor ki bolca yeni silah ve cephane için düşman kovalamak durumunda kalacağz çünkü cephane oldukça limitli sayıda olacak. Bunun dışında, ateş edip yıkkabileceğimiz çevre öğeleri de oynamalılığı zenginleştiriyor. Kane ve Lynch Şangay'a o kadar gelmişken, cam - kapı indirmeden ve ortaklı ateşe vermeden gitmez diye düşünüyordum ben de zaten. Esas yapay zekanın kendini gösterdiği bir nokta daha var ki, kesinlikle takdire şayan olacak gibi görünüyor; siper alıp kuytu bir köşede saklanırken, dikkatinizin dağılması an meselesi; kamera anında başka bir yere

odaklanabiliyor (Kuşlara dalıp gitmişen, merminin sıcaklığını hissedebilecekmişiz yani. Teşekkürler yapay zeka.) Ya da çok kritik bir pozisyonda yere düşüğünüzü düşünün; son bir hamleyle yerde yatarken namluyu düşmana doğrultabiliyorsunuz. Zavallı rehineleri siper alabilmek mümkün olacak, polisin sizi enselemesine saniyeler kala etten kalkanız hayatınızı kurtarabilir. Rehinelerden sonra söylemenin pek tadi kalmadı farkındayım ama yerde bulduğunuz metal, tahta ve bilumum alet - edevati da kendinizi korumak için kullanabileceksiniz.

Yapımcılar oyunun yeni multiplayer seçeneklerinin olacağının sözünü vermişlerdi. Tek kişilik modda oynarken seçebileceğiniz iki farklı seçenek bulunacak; birincisi online co-op seçeneği, diğeri ise offline co-op modunda split-screen seçeneği. Fragile Alliance modu ise daha kalabalık multiplayer seçenekleriyle bizleri karşılamaya hazırlanıyor. Sekiz kişiye kadar online co-op olarak oynayabilmek mümkün. 24 Ağustos'ta piyasaya sunulacak yeni bir Kane ve Lynch macerası için hazırlanın öyleyse, Şangay'ın sığlığında bizi bekleyenler olacak. ■ Ayça Zaman

Sinematik görüntüler sayesinde kameradan yansyan ışıkları, lense yapışmış tozları görebilmek mümkün.





Can havlinizle yerde kırmanızda, "altın vuruş" yapabilirsiniz.

İster multiplayer, ister tek kişi oynayın; Kane hep yanınızda olacak.

Legoel Odaburda



1 6 Mayıs 2010... Türk futbol tarihi için bir dönüm noktası olarak tarihe geçti. 26 yıl sonra ilk defa üç büyükler dışında bir takımın uzun lig maratonu sonucunda şampiyonluğa ulaşabilmesi ve üstelik bu takımı ekonomik değerinin,

ligein yıllardır değişmez şampiyonlarının sadece 25'te biri olması zaten çok fazla şey anlatıyor. Ama bu şampiyonluğun anlattıkları, takip edebildiğim kadriyla basında fazlasıyla toz duman arasında kaldı.

Bu şampiyonluğun önemi sonuçlarında gizli. Üstelik bu sonuçların en çok konuşulan noktası olan ekonomik kısmı sadece bir ayrıntı. Futbolcularının toplam değerleri yaklaşık 19 milyon TL olarak hesaplanan Bursaspor, bu şampiyonluk ile 40 milyon TL cıvarında garanti gelir elde etti. Şampiyonluk payı, yayın geliri ve tabii ki Şampiyonlar Ligi gelirlerinden garanti olarak toplam değerinin iki katından fazlasını elde etmiş oluyor Bursaspor.

Buna Bursastore'larda satılacak lisanslı ürün gelirleri, yeni sponsorluk anlaşmaları, önumüzdeki yıl farklı kulvarlarda elde edilecek ek gelirleri de katısanın kelimenin tam anlamıyla maddi olarak Bursaspor'un çehresi değişecek.

lodaburda@level.com.tr

Ama hayatı hiçbir şeyi para ile açıklamayacağınız gibi bu şampiyonluğun değerini de sadece para ile ölçmek mümkün değil. Bu şampiyonluk Türk futbol tarihinin kaderini değiştirdi. Üç büyük takım arasında gidip gelen şampiyonluk kupası bir kez daha İstanbul'un dışına çıktı. Üstelik geçmişteki başarıları nedeniyle sezon öncesinde (ve özellikle de Senol Güneş geldikten sonra) üç büyüklerden sonra en büyük aday olan Trabzonspor'dan başka bir takımının uzun maratonu birinci bitirmesi her şeyden önce arik bunun mümkün olabileceğini ispatlıyor.

Artık tüm Anadolu takımları için inanmak için bir sebep var. Çünkü Bursa Türk futbol alışkanlıklarını alt üst eden bu şampiyonluğu ile öncelikle diğer takımların da öünü açtı. Artık hiçbir Anadolu takımının hak ettiğinden daha azıyla yetinmeyeceği, hedeflerini hep daha ileri konumlandıracak bir devir başlıyor.

Yeni yayın ihalesinin hemen ardından gerçekleşen bu şampiyonluk, artık Anadolu takımlarının maddi olarak da daha güçlü kadrolar kurmasına sadece sağlanmayacak, adeta mecbur bırakacak. Bursaspor'un başarısı sadece futbolculara veya yöneticilere ait değil. Şampiyonluğu Bursalılar da en az onlar kadar hak etti ve yıl boyunca devam ettirdikleri destekle zaferin mimarlarından biri oldular.

Bundan birkaç ay önceki bir yazımında Bursaspor'un, daha önce şampiyonluğu kovalayan Sivasspor'dan farkları olduğundan bahsetmiştim. İşte en büyük farklardan biri bu; Bursaspor'un taraftarı var. Çünkü futbol asla sadece futbol değildir ve maç asla sadece yesil sahada başlayıp bitmez. Maç saatler öncesinde tribünde başlar, hakemin düdüğü ile birlikte şehirde sevinçler veya üzüntüler devam eder. İşte Sivas'ta eksik olan bu taraftardı.

Bursaspor'un şampiyonluğu tüm kulüpler için hedefleri yükseltme zorunluluğu doğurduğu gibi, tüm şehirler için de takımlarını destekleme mecburiyeti yarattı. Artık her Anadolu takımı zirveye zorlayabilecek kadro kurabilir ve aralarında taraftarının da desteğini alanlar arasından yeni şampiyonlar çıkabilir.

Son olarak bu şampiyonluk yıllarda "en kötü üçüncü oluruz" zihniyeti ile sezona başlayan üç büyüklerin de üzerindeki ölü toprağından silkinmelerini sağlayacağına da inanıyorum.

Tebrikler ve teşekkürler Bursaspor. Sadece kazandığın zafer için değil, yıllarda Türk futbolunun üzerindeki zinciri kırıp, artık daha üst seviye bir lig seyretmemize, ligin kalitesinin artmasına ve gerçek anlamda marka değeri oluşturmaya katkılarından dolayı bu devrim gibi şampiyonluğa teşekkürler.

■ **Legoel Odaburda**



Yapım CD Projekt RED Dağıtım CD Projekt RED Tür RPG Platform PC
Çıkış Tarihi 2011 Web www.thewitcher.com

The Witcher 2: Assassins Of Kings

Geralt'ın geri dönüşü "vahşi" olacak!

Oyun piyasasına Polonya'dan katılan CD Projekt Red, 2007 yılında piyasaya sürdüğü The Witcher ile tabir yerindeyse turnayı gözünden vurmuştu. Enhanced Edition'la içeriği daha da genişletilen bu oyun, yapımcı firmanın üzerinde çalıştığı tek proje olmadı. CD Projekt RED, ilk oyunun bitiminden hemen sonra bir devam oyunu üzerinde çalışmalarla başlamıştı bile. Sonunda bu oyunun da anonsu yapıldı ve The Witcher 2: Assassins of Kings, kaşımıza dikiliverdi. ■ Ertekin Bayındır



1

Aslında onu size tanıtmama pek gerek yok zira ilk oyunu oynayanlar Geralt'ı yakından tanıyorlar. The Witcher 2'de de esas oğlanımız Geralt olacak. Sert ve façalı yüzü, beyaz saçları ve uzun kılıçıyla bir serüven daha yaşatacak bize bu karizmatik amcamız.



2

Ve işte ilk bomba haber! Geralt bu oyunda tek başına olmayacağı arkadaşlar. Hareketlerini doğrudan kontrol edemeyecek olsa bile The Witcher 2'de Geralt'ı Triss Merigold (ilk oyunundan tanıdığımız bir dilber...) ve Vernon Roche ikilisi eşlik edecek.



3

Şimdi gelelim oyunun yapımcılar tarafından en çok üzerinde durulan yönüne, yani grafiklerine... Yapımcıların iddialarına göre The Witcher 2, gelmiş geçmiş en iyi görselliğe sahip RPG oyunu olacak. Bu ekran görüntüsü de bu iddiayı kanıtlar nitelikte olsa gerek.



4

The Witcher 2 maceranızdaki azılı düşmanlarınızla tanışmanızın vakti geldi. Şu sıvri kulaklınlardan (Elf olduğunu söylemeli miyim?) ismi Lorveth. Ekranın diğer yarısını kaplayan yarmanın ismi -daha doğrusu lakabı- ise Kingslayer.

5



Oyunun özellikle dövüş ve diyalog sisteminde köklü değişikler yapılmıyor. Dövüş sistemindeki değişiklikler için "hack & slash" tarzı oyunları, diyalog sistemindeki değişiklikler içinse Mass Effect 2'deki araya aniden giriveren diyalogları örnek verebiliyorum şimdilik.

6



İlk oyunun bende travmalara yol açan bir sıkıntısı vardı. Minik bir köy evine gireniz bile haddinden fazla uzun süren bir yükleme ekranıyla karşılaşırdu. The Witcher 2'de ise bu sıkıcı yükleme ekranlarıyla neredeyse hiçbir yerde karşılaşmayacağız.

7



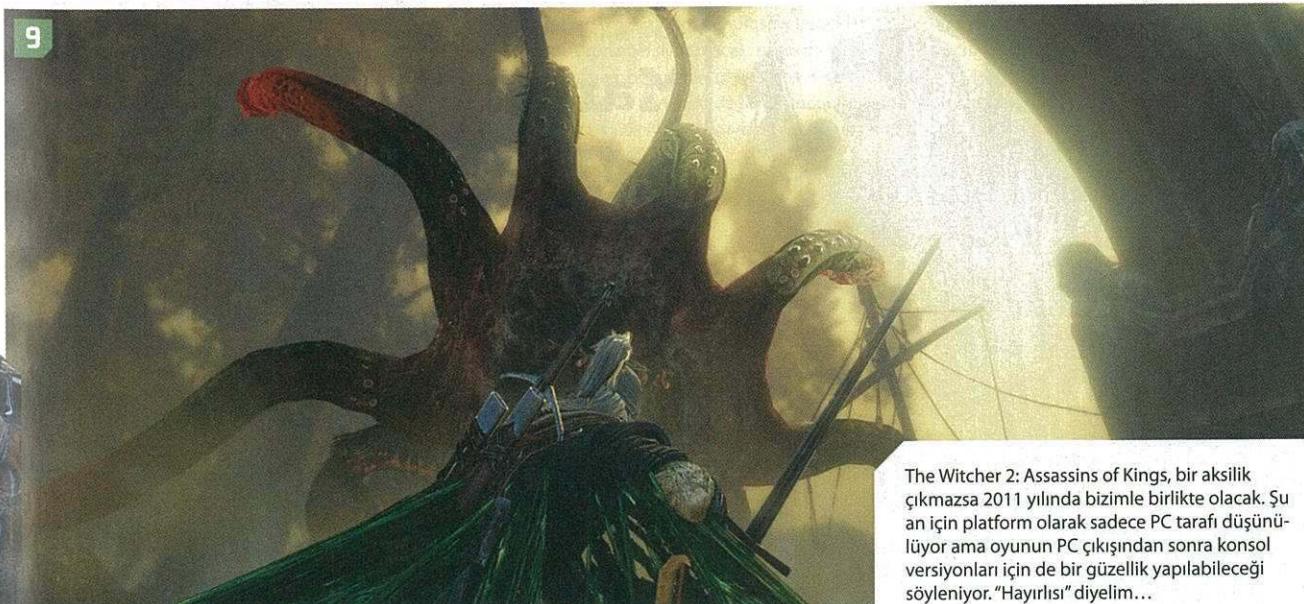
Oyunun Alpha aşamasına dair ufak tefek detaylar- dan bahsedebilir videoya rastladım şans eseri. Video bittiğindeyse The Witcher 2'nin bende yarattığı heyecan iki katına çıktı. Bu videoda yer alan boss sahnesini mutlaka bir yerden bulup izlemeniz gerekiyor.

8



"Boss" deince aklıma geldi... İlk oyunda olduğu gibi bu oyunda da devasa büyülükteki yaratıklarla oynasacağız. Ahtapot olduğunu düşündüğüm bu yaratık da onlardan bir tanesi. İçimden bir ses bu sahnelerde "Quick Move" olayının olacağını söylüyor.

9



The Witcher 2: Assassins of Kings, bir aksilik çıkmazsa 2011 yılında bizimle birlikte olacak. Şu an için platform olarak sadece PC tarafı düşünüyorum ama oyunun PC çıkışından sonra konsol versiyonları için de bir güzellik yapılabileceği söyleniyor. "Hayırlı" diyelim...

İLK BAKIŞ



■ Bu sahneyi hatırlayan var mı?



Yapım LucasArts Dağıtım LucasArts Tür Adventure Platform PG, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2010'un üçüncü çeyreği Web www.monkeyislandspecialedition.com

Monkey Island 2 SE: LeChuck's Revenge

A pirate I was meant to be...

Monkey Island'in yenilendiğini duyunca sizin de sizinizi bir sevinç kaplamadı mı? Hala Guybrush'i, Murray'ı, LeChuck'ı özleme anıyor musunuz? Yeni nesil bir oyuncusunuz ve eskilerin konuştuklarından bir şey anlamıyor musunuz? O zaman bekleyin, çünkü yenilenmiş Monkey Island ikincisiyle geri dönüyor.

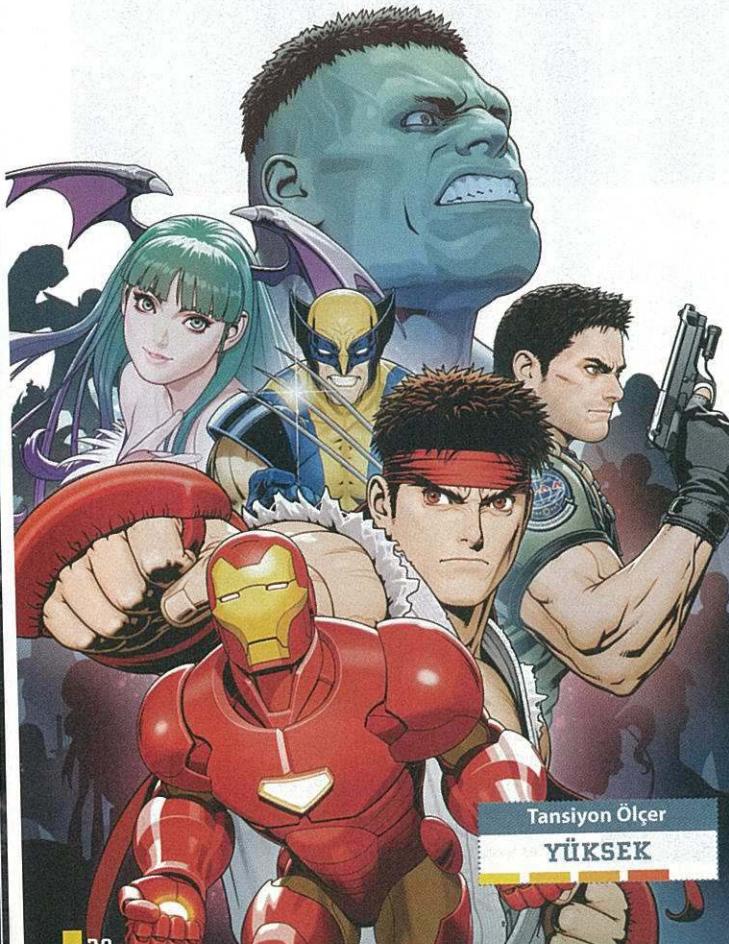
Guybrush, korsan olmak için çıktıgı yolda, artık çok daha karizmatik, çok daha sakar, çok daha yaratıcı. Tabii ki oyun eski Monkey Island 2'nin aynısı ama bu yeni grafiklerle oynamayaçağımız ve ondan zevk almayaçağımız anlamına

gelmez. Şahsen benim İngilizce öğrenmemde katkıda bulunan bu seride borcumu ödemek için almadan gereken ve aldığıma asla pişman olmayacağı bir oyun bu. Özellikle gemideki şarkı sahnesinde, "Dans hareketleri değişti mi acaba?" diye bakmak için ya da Guybrush'ın Elaine'ine evlenme teklifini görmek için bile alınıbilir sadece.

Uzun lafin kısası, yakında çocukluk / gençlik arkadaşlarımız geri dönüyor. Tekrar onlara kavuşmak için geri sayma başladınız mı? ■ Onur Cengiz

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür Dövüş Platform PS3, Xbox 360

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

Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds

10 Yıl Sonra

Capcom, 10 yıldır beklenen yeni Marvel vs Capcom oyununu, geçtiğimiz haftalarda duyurdu. Mortal Kombat vs DC Universe'ten sonra çıkışına kesin gözüyle bakılan oyun, sonunda resmiyet kazandı. Afilî bir fragmanla da heyecan yükselmeye başladı. Hatta şunu söyleyebilirim ki; LEVEL Online'da fragmanı izledikten sonra, son sahnede karakterin kim olduğunu görünce büyük ihtimalle şoka gireceksiniz.

Akılcıca oyunun beklenileri karşılayıp, karşılamayacağı konusunda yorum yapmak için erken olsa bile, sadece bir fragmanla bu kadar

heyecan yaratılan Capcom'un iyi bir iş yaparak, konsol oyuncularını sevindireceği neredeyse kesin gibi. SF4'ün PC satışlarından memnun olmayan Capcom yetkilileri, oyunun PC için çıkışının zor olacağını duyurdular. Bu atarı salonlarında, Marvel vs Capcom oynayarak büyüğen ve oyun için PC'yi tercih eden oyuncuları üzecek.

Daha önce dengeleri düzgün kurmayı başaran Capcom'un serinin devamında da aynı şeyi yapabileceğini günün rahatlığıyla söyleyebiliriz. Yalnız Hulk ve Wolverine gibi karakterlerin çizgi romanlara uygun yaratılması, pek olası görünmüyork. ■ Onur Cengiz



Yapım **Zombie Dağıtım** Konami **Tür** Korku / Aksiyon / Adventure
Platform PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** Ekim 2010 [Web](http://www.konami.com/saw2)

Tansiyon Ölçer
DÜŞÜK

Saw II

Jigsaw'dan kurtuluş yok

Bilmem kaçını (Ben III'ten sonra saymayı bıraktım.) Saw filminden sonra, -yetmezmiş gibi üstüne- ikinci Saw oyunu 2010'un Ekim ayında raflarda yerini alıyor. Peki siz bunu bekliyor musunuz? Açıktası, bana göre; ikinci filmden sonra berbat bir ilerleyişe sahip olan Saw serisinin bir de oyuncunun çıkışlığını duymak, beni hiç heyecanlandırmamıştı. Buna rağmen oyunu alıp oynadım. Çok kötü bir oyun bekliyordum ama Konami benim beklediğimden de kötü bir oyun yaparak, bir çığır açtı. İkinci oyunda, "Saw fanlarını mutlu etmek için" yola çıktıklarını ve oyuncun çok kaliteli bir yapıp olacağını belirtiyorlar. Ben de size, oyuncun yeniliklerinden bahsederek kafanızda bir tablo oluşturmaya çalışacağım.

Yeni ıslıklandırma

Devam oyundunda, ilk oyunda en fazla şikayet alan ıslıklandırma sistemi yenileniyor. Böylece el feneriniz açık olmasına rağmen hiç bir şey görememizin önüne geçmeye çalışıyor. Yeni Saw atmosferi, daha aydınlatır, daha iyi bir görüntü sistemiyle geliyor.

Yine bir önceki oyunda, neredeyse hiçbir şekilde etraftaki malzemeleri kullanamazken, şimdi oyuncun her yerinde, çevredeki eşyaları kullanabileceğimizi duyuruyor Konami. Bunu çok büyük yenilikmiş gibi duymalarına rağmen; yeni nesil oynlarda bunun bir ayrıcalık değil, bir gereklik olduğunu belirtmem gerek.

Beş farklı mekan

Oyunda beş farklı mekan bulunacak ve kilit açma, puzzle çözme gibi mini oyuncular tamamıyla yenilenmiş bir şekilde karşımıza çıkacak. Özellikle "kilit açma" aktivitesinin yeni hali epey heyecanlı görünüyor.

Biraz da dövüş sistemine bakalım; iki farklı sisteme karınızdaki rakiplerinizi alt etmeye çalışıyorsunuz. İlk

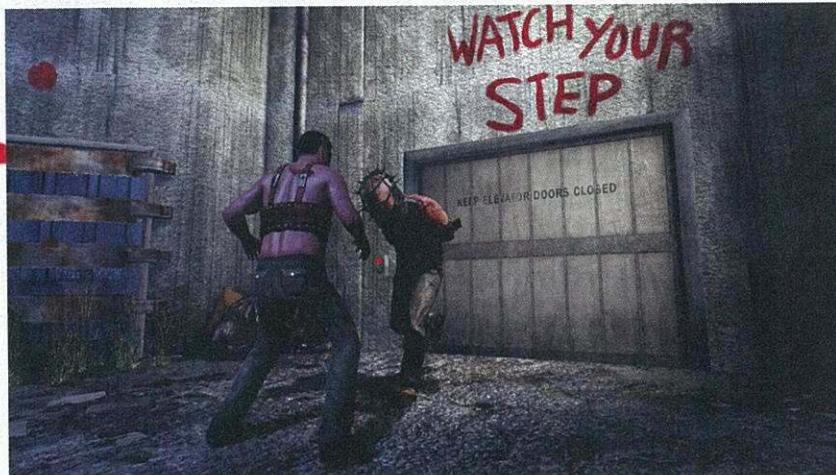
mantık tabanlı, yani karınızdaki rakibi ellerinizde değil çevredeki eşyaların üzerine çekmeye çalışarak, "vur kaç" tekniğiyle ilerliyorsunuz.

Oyunda beş farklı mekan bulunacak ve kilit açma, puzzle çözme gibi mini oyuncular tamamıyla yenilenmiş bir şekilde karşımıza çıkacak

Yakın dövüş sisteminin daha gelişmiş olması sebebiyle, daha önceki oyundaki gibi eşek sudan gelinceye kadar dayak yemek de tarihe karışacak neyse ki.

Bu arada, oyuna eklenen Jigsaw bebeklerinin hepsine ulaşırsanız, sizi bir sürpriz bekliyor olacak; bunu da belirtmeden geçmeyeceyim.

Son olarak, oyuna bir tutam daha RPG ögesi katılmasıyla, artık sadece oyuncun sonunda değil, başından bu yana yaptığınız seçimlerle oyuncun farklı iki finalini görebileceksiniz. ■ **Onur Cengiz**



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



Yapım Visceral Games Dağıtım EA Tür TPS Platform PC, Xbox 360, PS3

Çıkış Tarihi 2011'in ilk çeyreği Web www.deadspace.ea.com

Dead Space 2

Isaac içeri, Necromorph'lar dışarı!

A

Ian Wake'te ne eksiki biliyor musunuz? (Incelemeyi okuduysanız biliyorsunuzdur.) "Etkileyicilik." Karanlık bir orman yaratmak, oyunu dizi formatında hazırlamak, kitap sayfalarıyla hikayeyi tamamlamak güzel temalar ama bu Gothic oyunundaki dünya değil ki ben özgürce dolاشıkça keyif alıym... Sen bana dram vereceksin, aksiyonu bana yaşatacaksın, bazen sadece arkama yaslanıp kahramanın o durumdan nasıl kurtulacağını bana izleteceksin ki ben oynarken öünde yeni birkaç düşmandan fazlasının çıkacağını bileyim ve merakla bekleyeyim.

Infinity Ward, Modern Warfare ile bunu yaptı ve Visceral Games de aynı yolda ilerliyor; Dead Space 2'yi bir "korku oyunu" olmaktan uzaklaştıracak aksiyonu ön plana çekiyor.

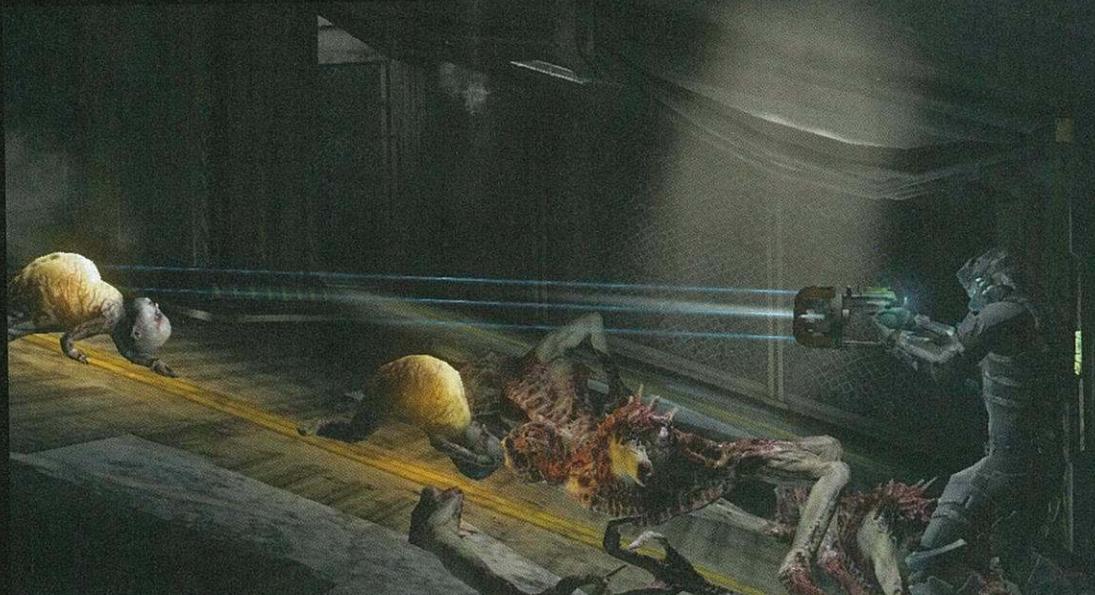
Endişeye mahal yok; oyun bir anda Quake'e de dönüşmeyecek fakat Isaac elindeki üç kurşun dolu silahla zorda da kalmayacak süreklı. Onun yerine devasa bir yaratık onu kovalarken kaçmaya çalışacak, tökezleyecek, yolunu açmaya çalışırken kurşunlar uzaya açılan bir camı patlatacak, her şey sonsuzluğa yuvarlanırken Isaac



kurtulmaya çalışacak... Bunların hepsi, karanlık bir atmosfer ve mükemmel bir oynanış, Dead Space 2 ile gelecek yıl aramızda olacak. Şimdi kendinizi hazırlamaya başlayın. Hadi eyvallah, ben gidiyorum. (Diyerek gideceğim bir gün, göreceksiniz...) (Nayır, nolamaz! - Elif)

"İnteraktivite"

Önemli olan Isaac'ın her kasının ayrı ayrı oynadığını görmek, üstündeki zırhtaki yansımaların gerçek gibi gözükmesine aldanmak değil... Yani bunlar da önemli fakat... Arkadaşlar bunlar önemli aslina bakarsanız. Visceral Games görsel kaliteye bu defa öylesine önem veriyor ki her şey, en ince detayına kadar modelleniyor, "anime" ediliyor ve bize sunulmak için cilaya giriyor. Mesela kaçımız Isaac koşarken sırtındaki kıvrımların hareketine dikkat etmiştir. "Olması gereken o zaten..." dediğinizi duyar gibiyim ama 10 oyundan 8'inde karakterler kütük gibi hareket ediyor; dikkatinizi çekerim.





Bu bitkiye yaklaşmayın; size tüketebilir.



Görsel kaliteye bu denli özeniliyor olmasının bir nedeni de oyundaki hareketin artmış olması. Ne anlamsa bir hareket, hemen açıklıyorum.

Artık etraftaki eşyaları, bir Bioshock, bir Psi-Ops taki (Ne güzel oyndu...) gibi delik deşik edebiliyor, kaldırıp atabiliyor, onları bir şekilde kullanabiliyoruz. Durup dururken bir varile ateş etmenin elbette bir anlamı yok; zaten bu etkileşimin nedeni "Telekinesis" gücümüzü kullanmaktan geçiyor.

Telekinesis, yani eşyaları havaya kaldırma özelligimiz geri dönüyor ve bu defa çok daha hızlı bir şekilde kullanabiliyoruz. Mesela iki odayı birbirinden ayıran cam bir separatörü kurşunlarınızla patlatabilir ve Telekinesis

güçünüzle yerdeki cam parçalarından birkaçını havaya kaldırıp düşmanlarınıza fırlatabilirsiniz. (Dikkat; detay geliyor! Eğer bu cam parçası düşmanınıza saplanmazsa, arkasındaki zemine saplanacaktır.)

Telekinesis gücünü aynı zamanda ufak düşmanlarınızın üzerinde de kullanabileceksiniz. Fakat bunun nasıl olduğunu söylemeden önce yeni düşmanlarımıza bir göz atalım. Takip edin beni...

Sürü halinde saldırırlar...

Stalker'lar... Başınızın belası olacak ilk düşmanınız. Bu köpektenden bozma Necromorph'lar gruplar halinde size saldırıyor ve bunlardan bir tanesi, aynı Alan Wake'teki Taken'lar gibi, önce gölgelerde biraz gözüküp kayboluyor. Anlıyorsunuz ki birazdan şenlik başlayacak ve nitekim bir grup Stalker, koşarak üstünüze gelmeye başlıyor...

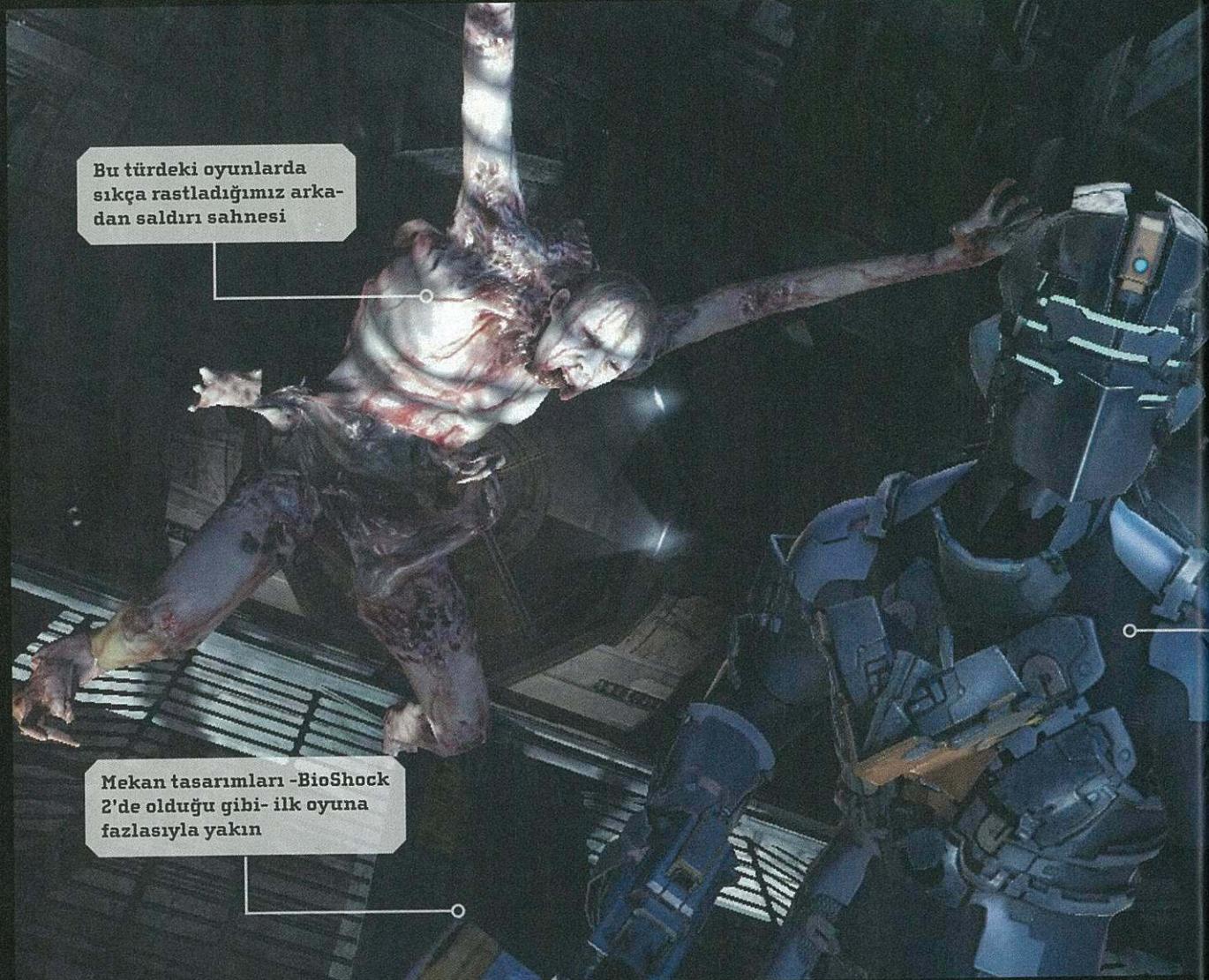
Neyse ki pek güçlü değil Stalker'lar. Elinizde sağlam bir silah varsa ve hedefinizi vurabilen bir oyuncusunuz, onlardan kurtulmanız kolay. Fakat gelen açıklamalara ▶

EL ELDEN ÜSTÜNDÜR

Ne yaptık; Dead Space'i keyifle oynadık ve bitirip al- diğimiz yere (Camî avlus.) bıraktık. Niye biraktığınızı ben söylemeyeceğim. Söylediyim tamam; bunu yaptık çünkü oyunu bitirdikten sonra yapacak bir şey yoktu. Zaten bir oyunu online ortamda oynamamısanız, terk edilmeye mahkum oluyor ve maalesef Dead Space de bu durumdan nasibini almıştı.

EA ikinci oyunda her konuda daha iddialı olduğu için multiplayer'i da es geçmiyor. Plasma Cutter'larınız, Javelin Gun'larınız yanında, rakipleriniz tam karşısında, birbirinizi doğrayıp duracaksınız; bundan şüpheniz olmasın. "Bir tarafta yaratıklar, diğer tarafta insanlar, savaşa tutuşacağız." demek isterdim ama sanıyorum ki böyle bir oyun modu olmayacak. Onun yerine, birkaç koncept çizimden anladığımız üzere senaryoyu veya bir takım özel bölümleri anlaşmalı olarak oynayabileceğiz. Bu modun kaç kişiye kadar destek vereceğini henüz bilmiyoruz ama çizimlerde iki karakterin yaratıklara karşı savaşırken, bir adamın da bilgisayarada bir takım işlemler yaptığılığını gördük. Bilgisayarda "Solitaire" oynadığını düşünmedigim için bir kapıyı kapatmaya veya açmaya çalışıyordu diye düşünüyorum. Eğer böyle bir mod oyunca eklenirse, olay bayağı eğlenceli ve heyecanlı hale gelebilir.





► göre eğer grup etrafınızı bir kez sararsa, oradan sağ salım kurtulmanız pek mümkün değil.

Anlayacağınız Stalker'ları yakınımiza sokmamalıyız. Bu iş için güzel bir silah eklennmiş oyuna; Detonator. Bu aslında bir silah sayılmaz; daha çok bir tuzak. Bir

Telekinesis gücümüzü kullanmamıza izin veren, Visceral Games'in açıkladığı son düşman tipi de duvarlara veya bir takım bölgelere takılı olan, mutasyona uğramış bitkiler

zemine yerleştiriyorsunuz bu mayını ve birkaç lazer işini, görünmez bir duvar çiziyor. Bu duvari geçen olursa da mayın patlıyor. Biraz önceki senaryoda, tek başına gölgelerde koşan bir Stalker vardı. Bu yarattığı gördükten sonra eğer mayını, saldırının geleceği yöne (Tahmini olarak tabii.) koyarsanız, Stalker'lar bu mayına takılıp patlayabilir. Şayet ki onlar mayına yetişmeden onları öldürmeyi başarısızsanız, tuzağını geri bırakmak zorunda da kalmayacaksınız. Detonator'lar patlamazlarsa tekrar envanterinize girebiliyor.

Gelelim bir diğer düşmanımıza. Diz boyunu geçmeyen ama yine Stalker'lar gibi fazla zarar olan Crawler'lar, canınızı çokça sıkaracak. Diğer yaratıklara göre eklemleri daha zor ayrılan (Dead Space'te bir yaratıkta kurtulmak için onu eklemlerinden vurmak ve hareketlerini yavaşlatmak iyi bir stratejidir.) bu

sevimsiz yaratıklar, neye ki Telekinesis gücüne cevap veriyor. Bunalıdan bir tanesini kaldırıp diğerlerine bowling topuymuşçasına fırlatmak, yapabileceğinizin en iyisi. Bir ihtimal, çevrede bir gaz tankı da varsa, işte o zaman izleyin gösteriyi...

Telekinesis gücümüzü kullanmamıza izin veren, Visceral Games'in açıkladığı son düşman tipi de duvarlara veya bir takım bölgelere takılı olan, mutasyona uğramış bitkiler. Bunlar sizi fark ettiklerinde, içlerinde bulundurdukları zehirli ve yapışkan sıvı dışarı püskürtüyor ve bu sıvuya maruz kalırsanız, yavaşça vefat ediyorsunuz.

Fakat güşüz değiliz; Telekinesis gücü sadece bizde var!

DEVAMI, GELECEK SAYIDA

İlk oyunla birlikte altı sayılık bir çizgi-roman da yayına girmiştir. Bu da yetmedi bir çizgi-film, Dead Space: Downfall satışa sunuldu. Hikayeyi tamamlayan bu yapımlara Wii'deki Dead Space: Extraction da eşlik ederek konuyu iyiden iyi genişletti.

Bu tip bir uygulama Dead Space 2'de de yapılacak mı diye merak ediyorduk ve yanıt Visceral Games'den geldi. İlk oyunla birlikte bu tip uygulamaların bayağı rağbet gördüğünü belirtlen yapımcı firma, oyuncularla iletişime geçmek için de ek çalışmaların iyi bir yol olduğunu söyledi. Durum böylesyken, aynı şekildeki çalışmaların Dead Space 2'yle birlikte de görülmescinin, onların da planları dahilinde olduğunu öğrenmiş olduk. Bakalım bu defa bizi neler karşılayacak...



■ Sakın ateş etmeyin! Sadece "kolbastı" yapıyor...

Isaac zayıfladığını
göre hareket kabiliye-
ti de artacaktır.



Neden o sıvayı yakalayıp onlara karşı veya başka düşmanlara karşı kullanımyorsunuz? Bence bunu yapmalısınız. Yapmak istemezseniz de sizi bahsedilen son silahımızla tanıstırıymış.

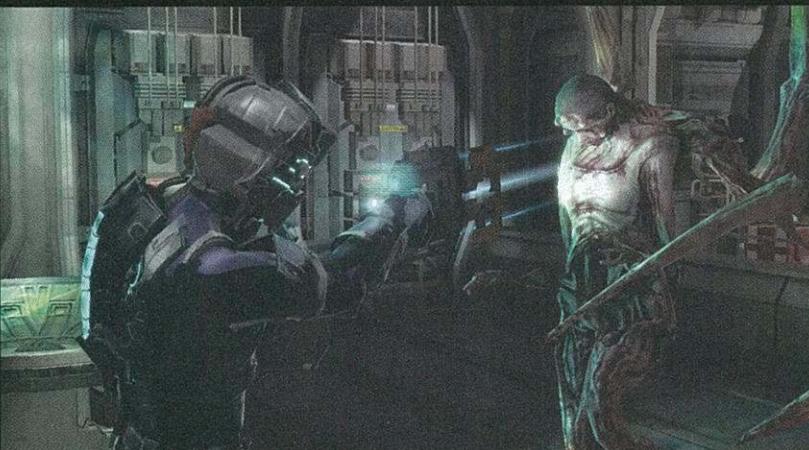
Javelin Gun, bildığınız "İgne-atar" aslında. İgne atar ne diye sorarsanız, buna civi-atar demek zorunda bırakırsınız beni. Civî-atar da kendini ismiyle son derece iyi ifade eden bir cihaz bence. Özellikle duvara yakın duran düşmanlarınızı duvara çivilemek için kullanabileceğiniz Javelin Gun, civileme işleminin ardından düşmanınıza elektrik verme, onu havaya uçurma gibi seçenekler de sunacak -ki bundan daha önceki sayılarda bahsetmiştim. Kullanişlı bir silah olacağım apaçık ortada Javelin Gun'ın. Özellikle oyunun yeni etkileşimli haliyle gayet iyi bir uyum içerisinde olacağını tahmin ediyorum.

Neredeydik?

Yine bir önceki ilk bakışta bahsettigimiz için, burada yeniden aynı konuyu anlatmak istemedim ama LEVEL'ı ilk defa alan veya okuyan arkadaşlar için tekrar edeyim: 161. sayı olmuş; nasıl oluyor da daha yeni tanıtıyorsunuz LEVEL'la! "Oha" diyeceğim, terbiyem müsaade etmedi! (Sanki demişsin be Tuna; çelişkiyi gözler önüne sermek istedim. - Elif)

Sprawl'dayız arkadaşlar. Ishimura bir gemidi, Sprawl ise bir şehir. Hem de Saturn'un aylarından biri olan Titan'ın bir parçasında yer alıyor. Bu kocaman şehir, Ishimura'ya göre çok daha fazla çeşitte mekan içereceği için oynanışta da bu mekanların yaratacığı farklı tarzları görebileceğiz.

Dead Space 2'nin evlerimize girmesine daha çok var. Dead Space ise henüz eski bir oyun sayılmaz. Şimdi neden o Alan Wake'i bir kenara koyup Dead Space'i konsolunuza veya bilgisayarınıza iteleyemiyorsunuz? Bakın "Market" bölümümüzde kaç aydır bir numarada; bu size bir şeyler anlatıyor olmalı... ■ Tuna Şentuna





X FIRATTAN **FIFA** TAKTİKLERİ

HAYAT FECİ HALDE FIFA'YA BENZER:
BİR KARE, BİR X. ADAMIN BELİNİ KİRAR.



FIRAT AKYILDIZ



PUAN DURUMU

	O	G	B	M	P
X FIRAT	40	28	5	7	89
X EMRE	40	15	12	13	57
X GÖKHUN	40	14	10	16	52
X SEFIK	40	13	9	18	48

SATILMIS KALECI!

Evladım senin ağzin neler diyor? Ne kalecisi, ne satılması?! Fon mu alıp satıyorsun evladım?! Profesyonel futbolcu bunlar; bir paket kömür, bir kutu sakiza tav olurlar mı?! Yıkıl karşımdan, yıkı!!!

ARA PAS ATTIM NAZLI YARE

Unutma ki futbolun 10'da 9'u rakibi şaşırtmaktadır evlat. İyi ya da kötü oynamanın önemli değil; rakibi şaşırtırsan olur bu iş. Bak Guiza'ya; nasıl sizmiş sahaya, futbolcu kostümüyle. Herkes "Gol atacak" diye beklerken o sahadan taş örnegi toplayıp uzaya gönderiyor. Evet, "Rakibi şaşırtma" başlığı altında "ara pas" konusunu işleyeceğiz bugün. Ara pas nedir? Nasıl atılır? Herkes ara pas atabilir mi? Ara pas ara sıra mı atılır? Evlat, FIFA 10'da ara pas, Üçgen'le atılıyor. Peki bu tuşa ne zaman, nasıl ve kaç santigrat derecede basmalısın? İşte cevaplar: Özellikle orta sahayı geçtikten sonra radara bakıp, defansın arkasına sarkmakta olan forvetlerini izle ve tam, adamların defanstan sıyrılırken Üçgen'e -genelde yarıdan fazla- bas. Bu noktada zamanlamanın ne kadar önemli olduğunu anlatamam; bir ara çaya gel, anlatayım.

AYIN HİLESİ

YANLIS TAC KULLANMA: TOPA AYAKLA VURUN.

NADYAKOMANACI

Evlat, World Cup 2010'da kaleciler düzeltilmiş olsa da FIFA 10'da az miktarda kaleci sorunu var. O nedenle her an tetikte olmalı ve elinden geleni ardına koymamalısın ki kalecinin işi budur zaten. "Fazla uzatma hafız" dediğini duyar gibi oluyorum ki hoşlandığım bi' konuşma tarzı değil bu. Neyse, al bakanım: Unutma ki Üçgen, kalecinin kötü gün dostudur. Hatta öyle ki Hayrettin Demirbaş bile dönem dönem bu tuşu kullanmış ve takımını kurtarmıştır. Rakip üstüne gelirken Üçgen'de basılı tutarsan kaleci açılır ve açılı kapatır. Diğer yandan -özellikle FIFA 10'da- R2 ile gol yememek için, rakip, ceza alanına yaklaşırken iki defa Üçgen'e basıp kaleciyi geriye çek. Bu sayede kalecin dağdan done done gelen topları içeri almayacak, mutlu, olmadı mesut yaşayacaksınız.

KONTRATAGA ÇIKTIM DÖNECEĞİM

Bu oyunda yaşlı adamlara yer yoktur evlat. Hızlı pas yapmalı, çok koşmalı, sürekli alan daraltmalı ve boşça kaçmalı; saha dışında da kendine bakmalı, efendime söyleyelim, o bar senin, bu bar benim, gezip tozmamalısın. Geçen gün Taksim'de bardan çıkarken gördüm seni. Körkütük sarhoştur, ses etmedim ama para cezası yolda! Neyse, sonra konuşuruz bunu. Hızlı oynamak için defanstan hızlı çıkış gereklidir. O nedenle Quick Tactics menüsünden Counter Attack'ı seçip, hücum gücünü artırabilirsin. Ama hayat o kadar kolay değil; dönüşlerde / orta sahada kaptırılan toplarda büyük açıklar verebilirsın. O yüzden dikkatli ol; gol yeme, Sörf de yeme.

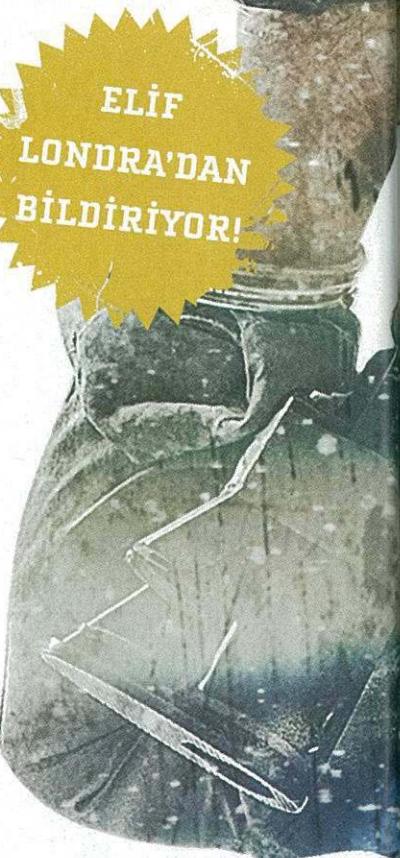
CALL OF DUTY BLACK OPS

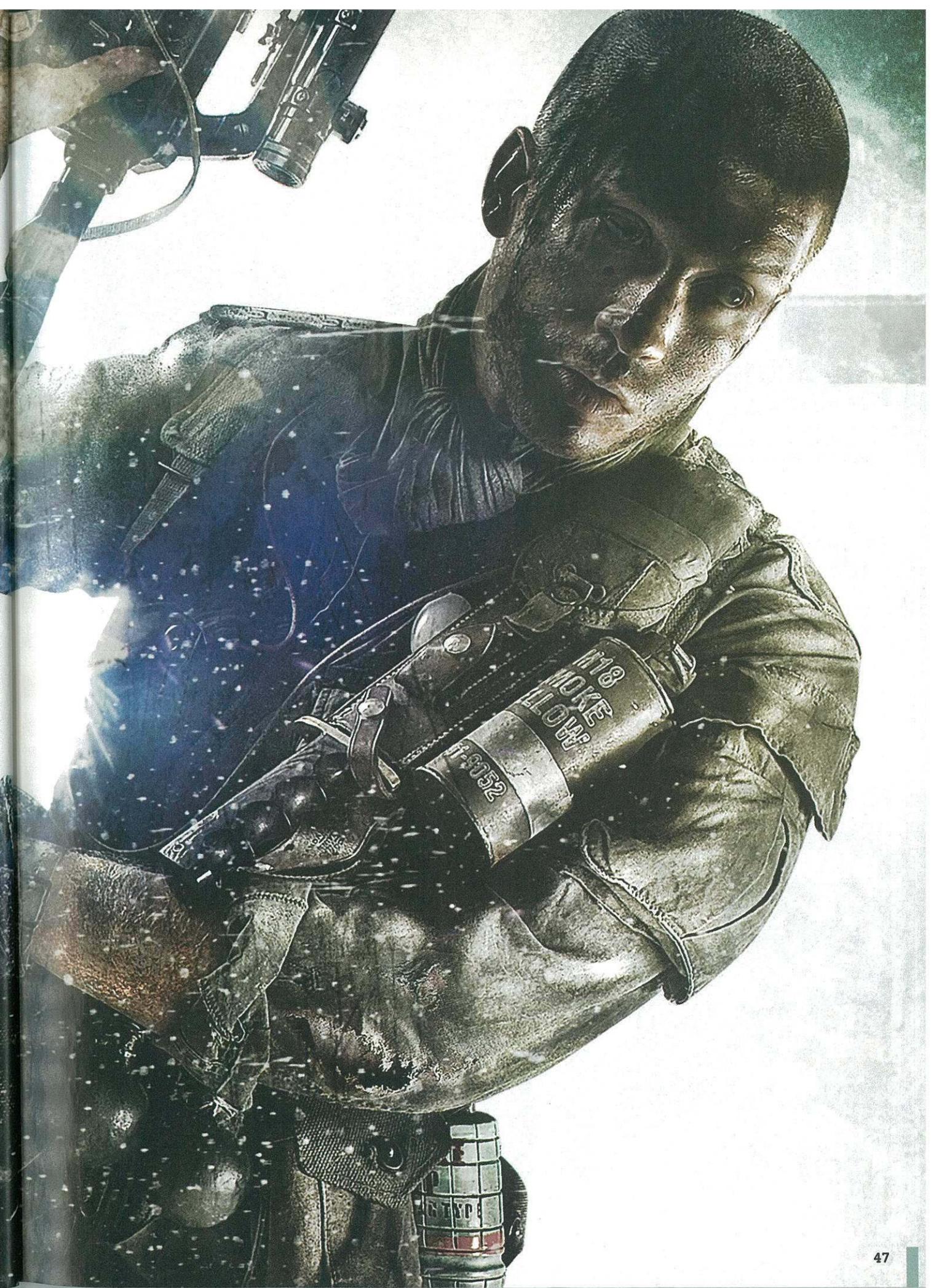
Bu dünyada görev hiç bitmez mi...

Evet, sevgili okurlar; ben de görev başındayım şu an. Size Londra - Hammersmith'ten sesleniyorum. (Burası buz gibi bu arada.) Niye mi "taaa oralara kadar" gittim? (Sizi daha iyi yiyebilmeek içiiin...) Call of Duty serisinin, Treyarch'in elinde bulunan dalının yeni oyunu Black Ops ile ilgili ilk sunumları, ilk oyun içi görüntüler yerinde izleyip; yapımcılarla sohbet edip size en taze bilgileri sunabilmek içiiin. Ne gördüysem, ne duydusam size madde madde aktaracağım; siz de dikkatlice okuyacaksınız. Söz mü?

- Sahneye Treyarch stüdyolarının genel müdürü Mark Lamia çıktı ve kısaca oyunun senaryosundan bahsetti. Özellikle İkinci Dünya Savaşı yerine bu defa özel timlerin yer aldığı "Soğuk Savaş" konu aldıklarının ve bu sayede oynanış sisteminde, silahlarda ve diğer ekipmanlarda yaratıcılık bakımından özgürlüklerinin arttığını vurguladı.
- Bu kısa girişten sonra hemen oyun oynanmaya başlandı.

- İlk olarak Maj. Thomas olarak bir savaş uçağına (SR71) bindik, ekrana çıkan analog kolu ibaresi ve etkileyici ses efektleriyle uçak havalandırdık.
- Daha sonra uçağın gelişmiş iç kamerasından, "Kilo One" isimli özel timimin pusuda beklediği yer belirlendi. Pusudaki timimize uçaktan komut vererek hemen yakınlarındaki "safe house'a girmeleri sağlandı. (Bu arada mekanın karlı olduğunu da belirteyim.)
- Timimiz evin içine girdikten kısa bir süre sonra Sovyet askerleriyle dolu birkaç araç yaklaştı ve askerler araçlarından çıkmadan yine timimize







■ Modern Warfare 2'de soğuk havaya diren kazanmıştır ve bu Black Ops'da işimize yarayacak.

- ▶ komut vererek onlara evin arkasındaki güvenli bir yerde pusu kurdurttuk.
- Bu komuttan sonra aşağıdaki time dahil oldu. Çok geçmeden araçlarından inen Sovyet askerleri menzilimize girdi; bu sırada arkadan gelen kalp çarpıntı sesi atmosferi epey güçlendiriyordu.
- Menzilimize giren askerleri tek tek temizledik. Bu arada hemen elimizdeki garip silahtan bahsedeyim; bu dürbünlü bir crossbow (ok). Mark Lamia'nın başta da belirttiği gibi oyundaki silahlar, bir kısmı kurgu olan ve İkinci Dünya Savaşı'ndan uzak bu senaryo sayesinde farklı ve çeşitlidir.
- Etrafını temizlediğimiz "safe house"un hemen arkasında, bulunduğumuz tepeden aşağıya inebileceğimiz bir platform var. Bu platformdan gamepad'deki sol ve sağ trigger'lar sayesinde halatımızla iniyoruz. İnışlerimiz sırasındaki kamera açıları aksiyonu güçlendirecek kadar başarılı.
- Aşağı inişimizin son adımı, halatla -Tarzan misali- camından içeri daldığımız bir Sovyet mekanı oluyor.



Bu sahnede araya çok ama çok kısa sinematikler de giriyor. Bu mekanı da temizledikten sonra görevin bizi yönlendirdiği şekilde, radar uydusunu kapatmak için aşağıya inmeye devam ediyoruz. Fakat bu sefer merdivenleri kullanıyoruz.

• Merdivenlerden indikten sonra ufukta birkaç Sovyet askeri görüyoruz. Timimizden Weaver isimli asker önde gidiyor; biz de o arada dürbünlü okumuzla indiriyoruz gördüğümüz askerleri. Fakat bir anda yaklaştığımız bir başka küçük Sovyet üssünden üzerimize asker yağmaya başlıyor.

• Bu çalışmada arkadan gelen alarm sesi, silahların ve



YENİ EKran GÖRÜNTÜLERİ



noktaya yönlendiriyor. Tam da içinde bulunduğuuz iç mekandan dış mekana çıktığımız anda karşımızda bulunan ve yine karlar altında olan dağdan üstümüze roket atılıyor.

• Düşmanın bulunduğu noktaya giderken bir anda oyun Mirror's Edge oluyor. Karlı, puslu, dumanlı ve bol girintili çıktıktı bu yolda, son hızda koşarak atlayıp ziplıyoruz. Ve tam yolun sonuna geldiğimizde bir uçuruma geldiğimizi görüyoruuuzz...

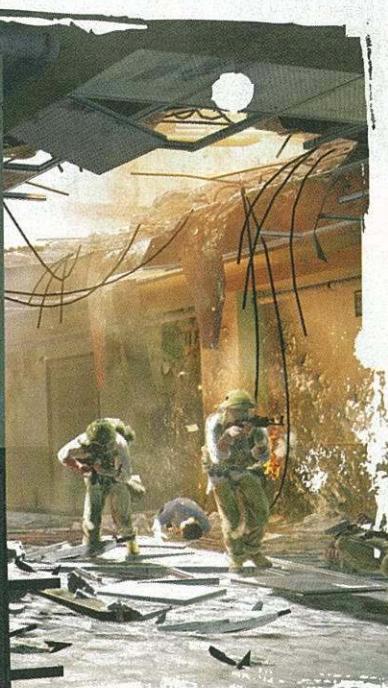
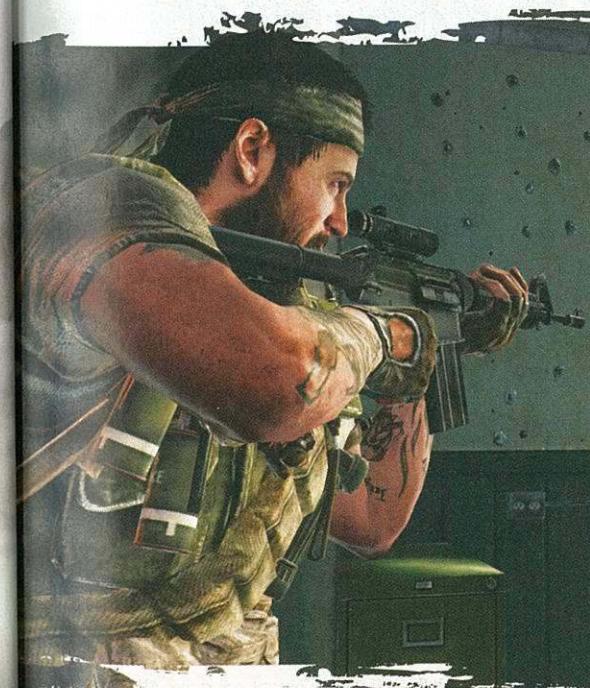
• Karlı ve Sovyet askerli bu bölüm böyle bitiyor. Taktiği daha bol olduğu bu bölümden sonra Mark Lamia "Şimdi biraz da gerçek aksiyon zamanı" diyor ve "Slaughter House" (Kasap Evi) isimli bu bölümle bu defa Vietnam'a gidiyoruz. Yıl 1968. Her yer yanıyor, her yer yakılmış, her yer kırıkrmızı. Biraz önceki bölüm ne kadar beyazsa bu bölüm o kadar kırmızı. Biz tabii ki Amerikan askeriyiz.

• İlk dikkatimi çeken şey elimizdeki silahın "Dragon's Breath" ismindeki akıl almaz derecede etkili olan özelliği. Bir pompalı tüfek düşünün ve bu pompalı tüfekle her ateş ettiginde düşmanınızı yanında ateş

▀ Vurarak öldüremiyorsan aşağıya at, ölsün gitsin!

diğer öğelerin sesleri gerçekten etkileyici. Vuruş hissiyatı da çok iyi.

- Bu kalabalığı da hallediyoruz. Şimdi kilitli bir kapıyla karşı karşıyayız; hemen silahımızla kapının üzerinde yanıp sönen kilitleri kırıyoruz.
- Kırduğumuz kapıdan içeri girer girmez önmüze çıkan askere mermi yağıyoruz. Düşman yere düşer düşmez Weaver gitti ve tam kalbine topuğuya basarak ölümcül bir darbe uyguladı. Bu tür, ek mini sinematikler de oyunun havasını epey güzelleştiriyor.
- Hemen arada, hasar alduğumızda ve ölüme yaklaştığımızda ekranın sadece kırmızılaşmadığını, blur (bulanıklık) efektinin yanında tüm görüntülerin de yavaşladığını ekleyeyim.
- Radar uydusunu kaptattıktan sonra görev yine bizi bir



▀ Vietnamlılar, teknolojik ve modifiye edilebilir silahlarımıza karşı koymakta zorlanacaklar!

**YENİ
EKRAN
GÖRÜNTÜLERİ**



Ormanlık arazilerde av olmamak için etrafi dikkatlice süzmek gerekecek.

- veren, mini bir bomba attığınızı düşünün...
- Dragon's Breath çok güzel ve etkileyici görünüyor ama sanki işleri biraz kolaylaştırmış gibi. Zira böyle etkili bir özelliğin en azından mermi sayısı az olabilir ama oynadığımız bu bölümde ekran bal gibi 80 - 90 mermi gösteriyordu. O güçte bir silah ve 80 - 90 mermi ile sanırım oyun biter. (Abartıyorum ben de bal gibi.)
- Slaughter House bölümü, ilk bölüme göre daha "harala gürele".Çoğu zaman ekranı takip etmek bile güçleşiyor. Hele dış mekanlarda kimin eli, kimin cebinde belli değil. Ama dediğim gibi arkanızda timiniz, elinizde Dragon's Breath özelliğiniz olduğu için ölməniz, hayatı kalmanızdan daha zor.
- Bir de zaten bu bölümde dış mekana çıktığımızda, timinizi takip eden özel helikopterinize sıkıştığınız zamanlarda komut verebiliyoruz. Komutu alan helikopter direkt gösterdiğiniz hedefi çatır çatır yapıyor. Kisacası

arkamız çok ama çok sağlam. Çünkü özel timiz... Izlenimlerimi bitirip, röportaja geçmeden önce bir süre, umarsızca yorum yapmak istiyorum sevgili okurlar. Call of Duty: Black Ops, insanlık ve FPS için dev bir adım değil ama en azından Treyarch'ın elinde olan Call of Duty serisi için (Modern Warfare serisi Infinity Ward'un elinde; bilmeyenlere not olsun.) güzel bir adım. Oyunda kendilerinin daha önce denemediği kadar çeşitli aksiyon var; komut verme, silah modifikasyonu vs... Üstelik herkesin diline dolanan "Eeh İkinci Dünya Savaşı da bitmedi gitti oyun dünyasında!" cümlesini de en azından kendi açılarından yok etmiş oluyorlar. Evet, belki yine Sovyet ve Vietnamlı askerlere karşı savaşıyoruz ama senaryonun içine eklenen birçok farklı unsur var; Dragon's Breath bunlardan sadece bir tanesi...

Şimdi hemen akillara diğer FPS'ler geliyor, değil mi?



Battlefield: Bad Company 2, henüz piyasaya çıkmamış olan Medal of Honor... Bana göre, bildiğimiz, klasik anlamda "savaş"ı konu alan bir FPS'de mutlaka çevre etkileşimin had safhada olması lazım. Evet evet, açık açık BC2'yi övüyorum çaktırmadan. (Nasıl oluyorsa bu artık.) Çünkü bu, gerçekçiliği artırın en önemli özellik. Şimdi Call of Duty: Black Ops, kendi serisi için yeniliklerle dolu ama çevre etkileşime çok fazla odaklanılmadığı belli. Tabii ki camlar kırılıyor, duvardaki panolar havaya uçuyor vs... O kadar da değil. Fakat yeterli mi bu o tartışılır işte.

Kısacası Treyarch'ın evladını geliştirdiği aşikar. Ellerinden geleni yapmışlar Black Ops için. Özellikle senaryo sunumunda ve görsel / ses efektlerinde ortaklı dağıtan Black Ops. En önemli nokta olan multiplayer modlarla ilgili de haberlerim var fakat o da artık röportaja kalsın.

■ Elif Akça





From UK with love...

Treyarch genel müdürü Mark Lamia ile konuştuk

Treyarch stüdyolarının genel müdürü Mark Lamia, sunumdan hemen sonra dünyanın dört bir yanından gelen basın mensuplarıyla, beşerli gruplar halinde mini toplantılar gerçekleştirdi. Benim de dahil olduğum bu röportaj / toplantı karışımını size yazılı olarak, soru - cevap şeklinde aktarmaya çalışacağım.

Soru: Neden tarihi dönem olarak bu dönemi seçtiniz?

Mark Lamia: Bu dönem'i seçtiğimizde çok daha önce kimse bize baktı. Daha önceki bir dönem ve dönemin özelliklerini ele almak, kullanmak istedik. Ayrıca bu dönem, bizim yaratıcılığımız için bir biçimmiş kaftandı. Dönemin tarih aralığı uzun, materyal anlamında çeşit çok. Kısacası Black Operation başlığı, derinlemesine araştırma üzerinde çalışıldığı zaman bizim için gerçekten çok verimli bir başlık oldu. Bir de Call of Duty serisini takip eden oyunculara yeni, taze bir şeyler sunmak istedik. Black Operation'ların özü "gizli" ve "etkili" olması. Gizli ve etkili olması için de mühimmat, destek ve diğer materyaller anlamında bu operasyonu göre yapan askerler için hemen hemen her şey sağlanıyor. Haliyle başta da belirttiğim gibi gizli ve etkili operasyonlar için bizim yaratımımızda da sınırlamalar kalktı. Silah modifikasyonundan tutun da taktiksel oynanış öğelerine kadar, kafamızdaki hemen hemen her şeyi oyuna aktarabildik.

Bu arada tüm bu operasyonları araştırırken o dönemde Black Opr'lardan birinde görev yapmış bir Amerikan askeri ve yine aynı dönemlerde görev yapmış bir Sovyet askeri ile de detaylı görüşmelerimiz oldu.

Soru: Peki bu Black Operation'lar tamamıyla gerçek mi?

ML: İsminden de belli olduğu gibi aslında bu operasyonların iç yüzünü tam anlamıyla bilen çok az insan var. Dişariya yansyan çok az bölümleri bile çoğu zaman dedikodulardan öteye geçemiyor. Bizim yaptığımız şeysse bu operasyonların sadece ana hatlarını, yanı tarihsel temellerini alıp gerisini hayal gücümüze bırakmak oldu.

Soru: Oyunda SR71'den başka, tam anlamıyla kullanabileceğimiz araçlar olacak mı? **ML:** Evet olacak; normalde zaman itibarıyle SR71'den başka araç açıklamam doğru olmaz

ama bugün bunu başka soranlarla da paylaştığımız için burada da açıklayayım. Rus savaş helikopteri (Mi-24 ya da Mi-35 olduğu belli değil sevgili okurlar. - Elif) kullanabileceğiz. Hatta en son yayımlanan videoda bu aracın kullanımını ile ilgili ipuçları da var.

Soru: Oyunun PC versiyonu için Modern Warfare 2'deki gibi "dedicated server" sorunu yaşanmayaçak değil mi?

ML: Böyle bir sorun yaşanmayacak; dedicated server'larımız olacak. Merak etmeyin.

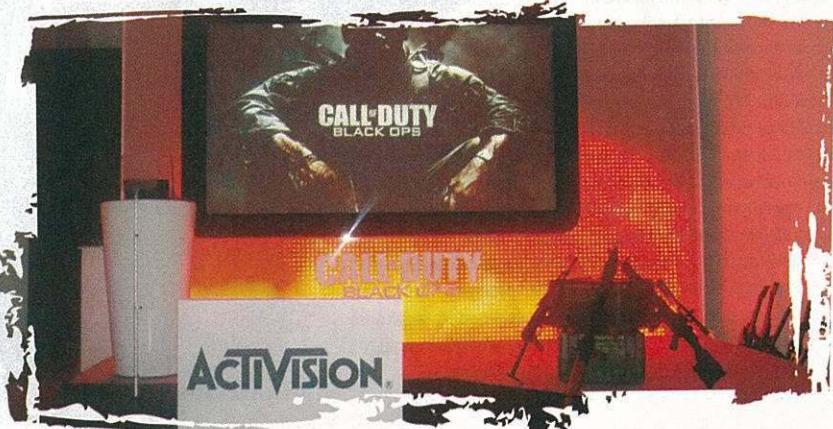
Soru: Askerlerin bu operasyonlarda başka hiçbir yerde edinilemeyecek malzemeye, silaha, mühimmat ulaşılabildiklerini söylediniz. Mesela Dragon's Breath'ı gordüklük pompa tüfekte. Bu hangi tarafat kalyor? Gerçekten kullanılmış mı bu özellik yoksa bu da bir kurgu ögesi mi?

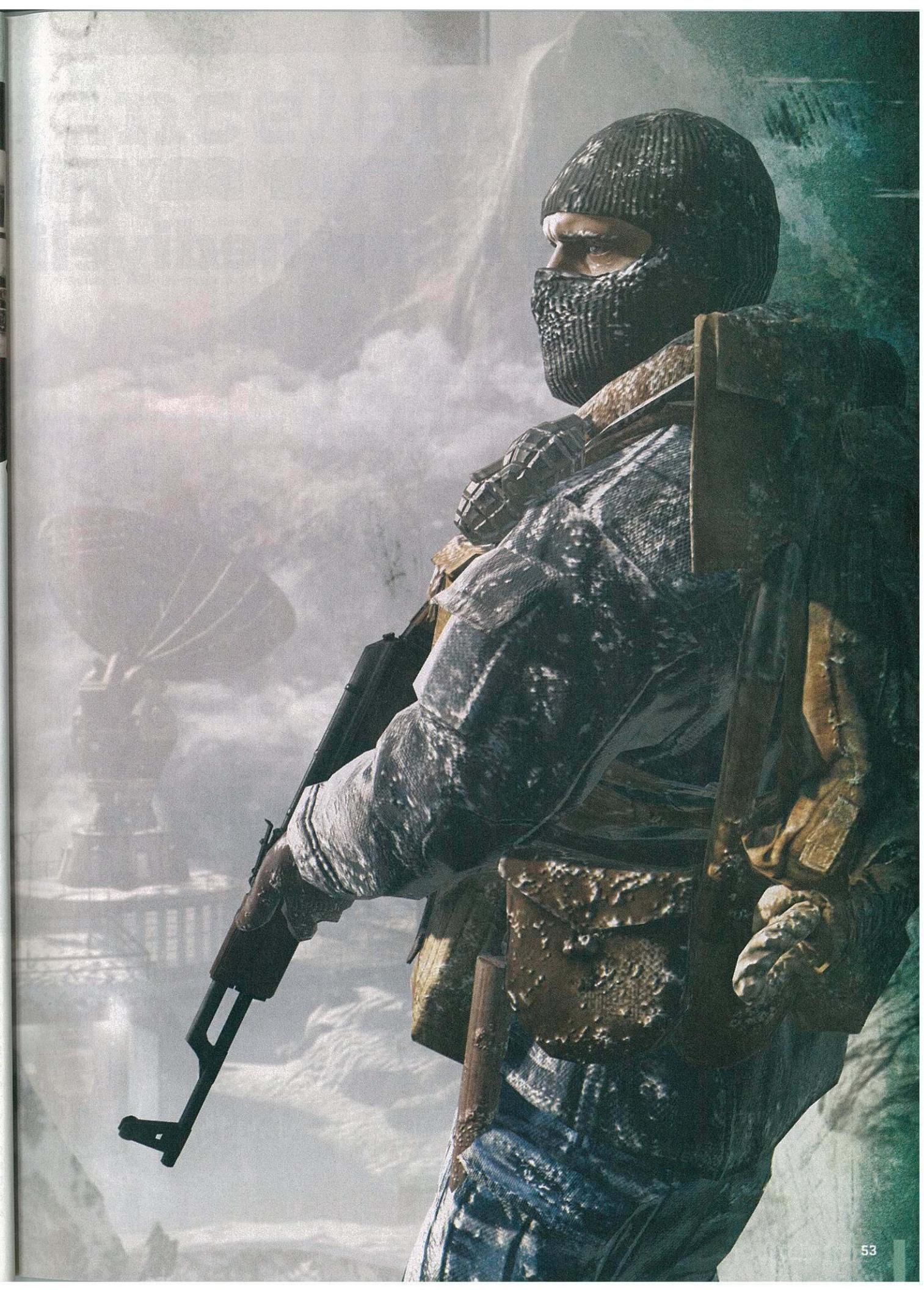
ML: Bu tür özellikler ve oyunda kullanılan materyaller için dediğim gibi çok geniş ve kapsamlı araştırmalar yaptık. Örneğin ilk bölümde gördüğünüz -havalanıldıgınız-, 68'lerde kullanılan savaş uçağı SR71'in kokpitini birebir oyunda gördüğünüz gibi. Gerçek gibi gelmeyen insana ama öyle. Dragon's Breath'e gelince,

bu SR71 kadar net değil ama şunu söyleyebilirim; gerçekten o askerler akıl almaz derecede özgürdü ve Dragon's Breath o askerler ve o operasyonlar için abartılı bile değil. Kendi özel üretimleri olan ve Dragon's Breath'ten de öte birçok mühimmata sahip oldukları bir gerçek. Bu soru çoğu zaman, yine ilk bölümde gördüğünüz durbünlü ok için soruluyor. Biz aslında bu silahı multiplayer modlar için tasarlamıştık; sonra senaryo moduna da aktardık bu silahı.

Ufak bir muhabbetten sonra konu multiplayer modlara geliyor.

Önceden tek kişilik modları / haritalan bölüm multiplayer mod haline getiriyorduk. Şimdi ise durum tam tersine döndü; multiplayer modlara odaklanırken bazı multi özelliklerini tek kişilik moda aktarıyoruz. Multiplayer modlara ilgili detaylara yine zaman itibarıyle giremiyoruz; birkaç ay içinde multiplayer modların detaylarını açıklayacağız ama şuan itibarıyle şunu söyleyebiliriz ki daha önce FPS'lerde bulunmayan modlar üzerinde çalışıyoruz. Ayrıca oyuncuların kendi karakterlerini oluşturabilmesi için de seçenekleri coğaltıyoruz. Ama asıl odak noktamız, dört kişinin oynayabileceği ve bu dört kişinin ikişer halde split-screen oynayabileceği modumuz.





PCnet Haziran sayısı 2 DVD ve kitap hediyeli

GOOGLE SERVİSLERİ KİTABI + 2 SÜPER DVD

PC net
bilgisayar ve internet dergisi

Haziran 2010 • Yıtl:13 • Sayı:153 • Fiyat: 7.00 TL www.PCnet.com.tr

NETRON
YAZLIK OYUNLAR DVD'SI
66 MUHTEŞEM OYUN
TAM SÜRÜM

SERTİFİKALI BİLGİSAYAR EĞİTİMİ
Kariyerinize katkı sunacak bu fırsatı kaçırmayın!

NETRON'UN ECDL VİDEO EĞİTİMİ DVD'DE!

EDITÖRÜN SEÇİMİ

PCNET EDITÖRLERİ, TERCİH ETTİKLERİ VE SEVEREK KULLANDIKLARI CİHAZ, HİZMET, YAZILIM VE WEB SİTELERİNİ SİZLER İÇİN YAZDI

DÜNYA KUPASI ÖZEL DOSYASI
Dünya Kupası keyfinizi doruğa çıkaracak ürün ve teknolojileri tanıttık

USB DEDEKTİF EMİRİNİZDE
Emniyet güçleri için geliştirilen özel yazılım kitinin açık kaynak versiyonunu inceliyoruz

Geleceğin hacker'larını anlatıyoruz

Uygun bütçeli overclock rehberi

Evi

PCnet
Haziran 2010 Bilgisayar ve internet dergisi

Görsel ECDL eğitimi, Ubuntu 10.04 LTS, yazılımlar, HD fragmanlar ve oyuncular.

NETRON TECHNOLOGY
Netron'dan ECDL eğitimi
3 saatlik görsel eğitimde bilgisayar teknolojileri saflaştırılıyor.

ubuntu®
Ubuntu 10.04 LTS
Cipolla AVG Kurtarma CD'si

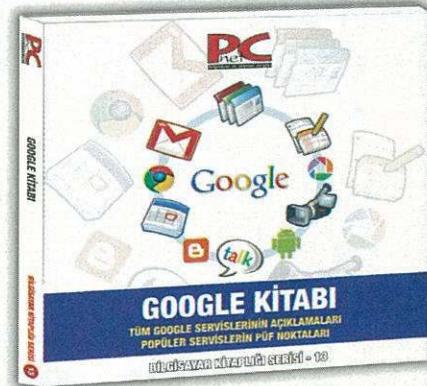
HD FRAGMANLAR

66 MUHTEŞEM OYUN

HEPSİ TAM SÜRÜM

www.PCnet.com.tr

Dijital Dergi Aboneliği İçin:
www.eMecmua.com



- PCnet'LE**
- ✓ GOOGLE KİTABI
 - ✓ BİLGİSAYAR EĞİTİMİ
 - ✓ OYUN DVD'Sİ
 - ✓ UBUNTU 10.04
 - ✓ OYUN DEMOLARI
 - ✓ HD FRAGMANLAR

HEDİYE!



İnceleme

New York'u bırakın, Vahşi Batı'ya bakın!

Ne oynayacağımıza karar vermekte bu derece zorlandığımız bir ay olmamıştı herhalde uzun zamandır. Bir tarafta merakla beklediğimiz Lost Planet 2, bir tarafta Vahşi Batı'yi mükemmel bir şekilde ekranlara yansitan Red Dead Redemption, bir diğer

tarafta yillardır beklenen ve PC versiyonunu yarı yolda bırakarak karşımıza çıkan Alan Wake, bir tarafta özüne dönen Prince of Persia... Daha daha neler oynadığımızı merak ediyorsanz sayfaları çevirmeye başlayın.



58

Red Dead Redemption

Grand Theft Auto IV'ün üstüne Vahşi Batı teması giydirilirse ne olur? Bunda daha iyi olamazdı herhalde.



66

Alan Wake

Yillardır karanlığa teslim olmayı bekleyen Alan, sonunda muradına erdi ama bu hiç hoşuna gitmedi. Onu kurtarmaya hazır mısınız?



72

Prince of Persia

2008 yılında bizi şaşırtan Prince, normale dönümüş bir halde yeniden karşımızda ve bizi geçişe götürerek kendini affettiriyor.

Puanlama Sistemi

Kötü oyuncuları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunculara verdığımız ödül



Gümüş

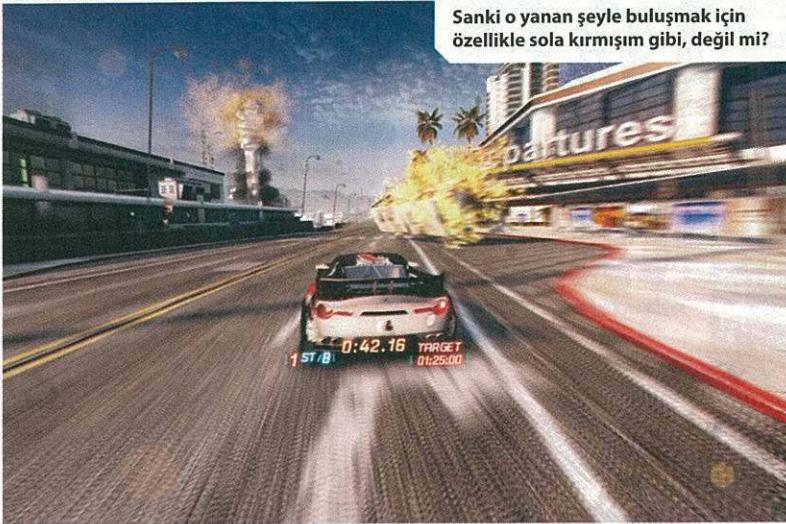
8,5 - 9,5 puan alan oyunculara verdığımız ödül



Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunculara verdığımız ödül

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



Sanki o yanın şeyle buluşmak için özellikle sola kırmış gibi, değil mi?



Kestirme Yollar

Son sürat yol alırken aniden bir "yükari ok" işaretle uyarılırsanız vakit kaybetmeden Power Play tuşuna basın. Böylelikle önünüzde kestirme bir yol açılarak ve önünüzdeki rakiplerinizin canını yakmadan onlara hoş bir sürpriz hazırlamış olacaksınız.

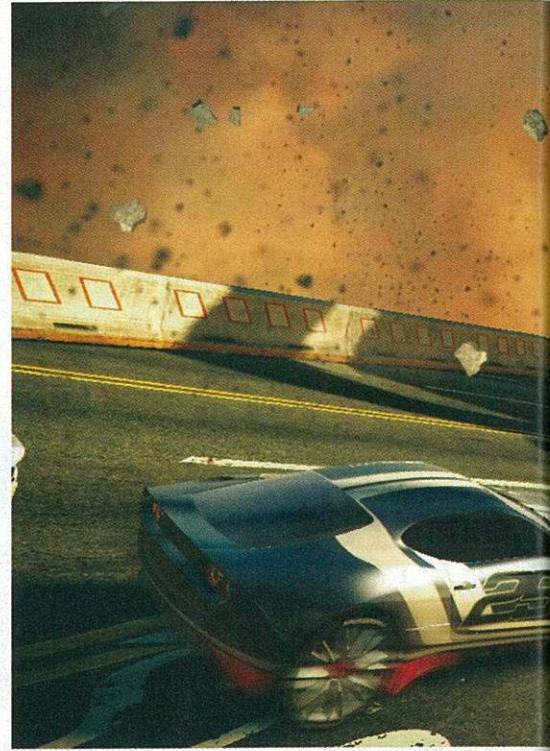
Split/Second: Velocity

Yarış pistlerinde eşek şakası

Hani sahnelerde gitarlar parçalanır, aksiyon filmlerinde binalar ve lüks otomobiller havada uçuşur ya... Benim içim acır eskiden beri böylesi sahnelerde. "Parçalayacağınızına ihtiyaci olan birine verseniz!" gibi gereksiz bir detaya gitmeyeceğim şimdi ama ne bileyim, rahatsız oluyorum işte böyle şeyleri gördükçe. Oyunlarda ise madalyonun diğeri yüzü görünüyor bana. Elimden geliyorsa taş üstünde taş, omuz üstünde baş bırakmıyorum. Parçalama imkanım varken sağlam bırakıǵım bir şey, bana rahatsızlık duygusu veriyor. Hemen geri dönüp parçalayıveriyorum onu da. Peki niye anlatıyorum bütün bunları şimdi durduk yerde? Kapsama alanımızın içerisinde "Split/Second" diye bir yarış oyunu var da ondan. Ne alaka mı? Benimle gelin lütfen.

Yakıp yıkisma hazır olun!

Split/Second'in tanıtım videolarını izlerken gözlerimi ekranдан ayıramamıştım. Son sürat giden lüks otomobil, onları durdurmak için tasarlanmış "lüks" tuzaklar ve bunların müthiş bir aksiyon atmosferiyle harmanlanmış hali çok etkileyiciydi. Dolayısıyla oyunun çıkış tarihini beklemeye koyuldum. Vakit gelip çattığındaysa



Alternatif

DiRT 2 (9,0)
Burnout Paradise (9,6)
Flatout (8,1)

sabırsız bir şekilde kurdum oyunu bilgisayarına. İlk etapta hayal kırıklığına uğradığımı sansam da olay giderek renklendi, adrenalin seviyem yükseldikçe yükseldi ve böylece saatlerin nasıl akıp gittiğini anlayamadım. "Yok böyle bir şey!" diyerek olayı abartmak istemiyorum ama Split/Second, beklediğim heyecanı bana yaşatmayı başardı desem yeridir.

Bir televizyon programı düşünün şimdi. Bu program için özel olarak tasarlanmış yarış pistlerinde otomobiller yarışacak ve yine özel olarak pistin çeşitli yerlerine yerleştirilmiş tuzaklar yeri geldiğinde ortama dahil olacak. Yavaştan isınmaya başladık sanırıma ama durun; daha bitmedi... Bir uçak pistinde son sürat ilerleyen bir otomobilin önüne devasa bir yolcu uçağı düşünün mü? "Yok daha neler!" demeyin çünkü bu, Split/Second'da göreceğiniz sahnelerden sadece bir tanesi. Evet... Bir yandan rakiplerinize karşı birincilik mücadelesi verirken, diğer yandan yıkılan kulelerden, düşen yoluçlarından ve şu an aklıma gelmeyen diğer tuzaklardan sıyrılmaya çalışacaksınız. Bu tuzakları avantajınız dahilinde kullanabilmeniz de cabası...

Sıra dışı bir televizyon şovu...

Kısa bir Tutorial turuyla başlıyor Split/Second macerası. Bu aşamada otomobilinizi nasıl kontrol edeceğinizi ve rakiplerine nasıl kabusu olabileceğinizi öğreniyorsunuz. Az önce bahsini ettigim tuzakları, biriktireceğiniz "Power Play" gücüyle aktif ediyorsunuz. Otomobilinizi kıçını kaydirmak (Sprint), herhangi bir rakibinizin hemen arkasından yol almak (Draft) ve uzun sıçrayışlar yapmak (Jump) suretiyle "Power Play" barınız doluyor.



Yapım Black Rock Studio
Distributor Disney Interactive
Tür Aksiyon / Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web disney.co.uk/split-second-velocity



Üç kademeli olan bu barın her kademelerini tek tek kullanarak küçük çaplı tuzakları aktif ediyorsunuz. Daha büyük tuzakları aktif etmek içinse "Power Play" barını komple doldurmanız gerekiyor. Bu arada, tuzakları aktif etme aşamasında zamanlamınızı çok iyi kullanmanız lazımlı; çünkü insanın kazdığı kuyuya kendisinin düşmesi hiç eğlenceli değil.

Tutorial turunu tamamladığınız zaman asıl olay, yani 12 Episode'dan oluşan bir televizyon şovu başlıyor. Her Episode, toplam altı bölümden oluşuyor ve her bölümde farklı farklı yarış modları var. Diğer yarış oyunlarından aşina olduğunuz "Race" modunda dereceye girmeye çalışıyorsunuz. Dereceye girmek derken, yarışı son sırada bitirmeyin yeter. "Elimination" modunda sona

kalan dona kalır mantığı işliyor; yani her bir dakikanın sonunda geride kalan yarışçı elenmiş oluyor. Oyunun en eğlenceli modu olduğunu düşündüğüm "Detonator" modunda tek başına yarışıyorsunuz ve önüne aniden çikiveren tuzaklardan sıyrılmaya çalışıyorsunuz. Bunların haricinde bir helikopterin size süreklili füze fırlattığı "Air Strike" ve "Survival" gibi farklı modlar da mevcut. Her Episode'un sonunda yer alan "Elite Race" yarışlarında ilk üçe girmeniz gerekiyor zira bir sonradı Episode'a geçmenin tek yolu bu.

Split/Second, size adrenalin dolu saatler yaşatabilir ama sürekli aynı aksiyonların tekrar etmesiyle bir yerden sonra sıkılabilirsiniz de. Sonuç ne olacak olursa olsun, kesinlikle denemeniz lazım Split/Second'i. Ha, oyunun online yapısını da karar verme sürecinize eklemeniz tavsiye olunur. İyi eğlenceler... ■ Ertekin Bayındır

Split/Second: Velocity

- + Adrenalin salgılayan yarış atmosferi, muhteşem patlama efektleri, hızını kesmeyen aksiyon
- Aynı aksiyon yapısının bir yerden sonra sıkması

8,0

ANALİZ



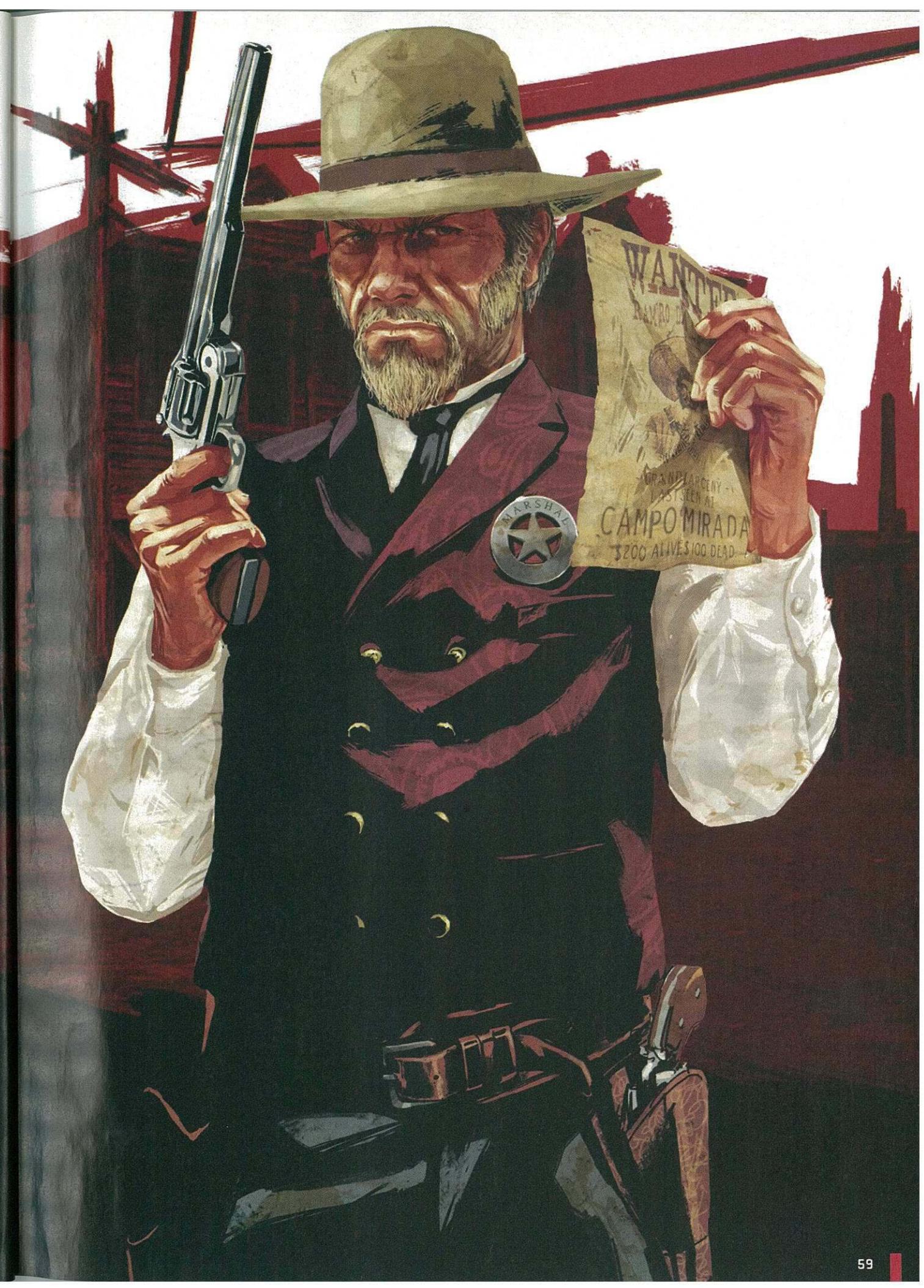


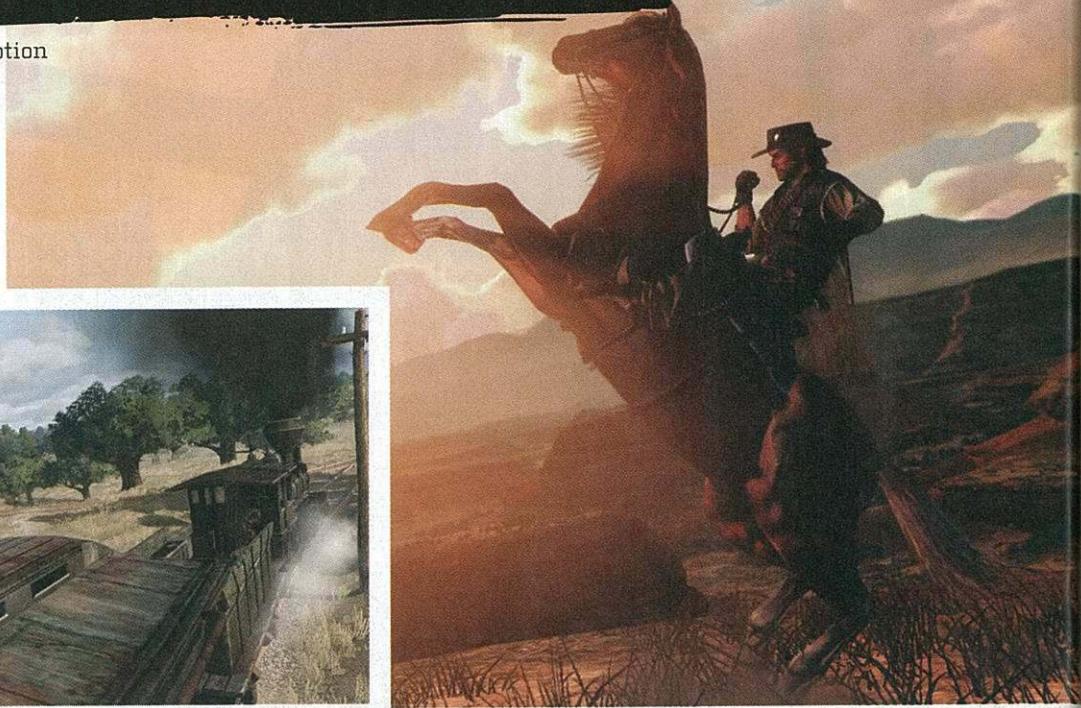
Yapım Rockstar San Diego
Dağıtım Rockstar Games
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.reddeadredemption.com
18 Türkiye Dağıtıcısı Aral

AT.
AVRAT.
SILAH...

RED DEAD
REDEMPTION







Atınm Nerede?

GTA'da bir arabayı kaybettiginizde, yenisińi hemen yoldan bulmak çok kolaydı. Burada ise atınız kel alaka bir yerdeyken ona koşmak çok uzun zaman alıyor. Bu yüzden oyuna atınızı çağırılabilme özgürlüğü eklenmiş ve atınız nerede olursa olsun, ıslığınıza geliyor. Şayet ki atınız ölüse, yenisinin canlanması için kısa bir sürenin geçmesini bekliyorsunuz ve yine ıslık çalarak onu yanınaza çağırıbiliyorsunuz.

Kuralların belirsiz olduğu bir yaşam biçimi. Herkesin silahı var, her üç adamdan ikisi toprakla eş renkte ve topraktan daha kötü kokuyor. Kadınların ne yaptığı belirsiz. Ya evlerindeler ya da çocukların gezdiriyorlar.

Yapacak pek fazla şey yok. Kurak alanlarda yaşamaya çalışmaktan başka, en popüler olan spor "suç işlemek". Dönemin büyük suçlulara ev sahipliği yapıyor olması, ölümün sıradan bir durum olduğunu en büyük nedeni insanların büyük ideallere sahip olamamasından kaynaklıyor bana göre. Mesela nedir, siz iyi okullarda okuma, bir şirkette yönetici olma, sanatınızı konuşturup ünlenme, bienallerde gösteris yapma hevesindeiniz belki; peki tek gördüğü babasının bir "bar'a gidip gün boyu oturduğunu görən bir çocuk ne düşünsün hayatla ilgili...

Konuya farklı bir açıdan yaklaşım sanırım fakat Red Dead Redemption size bunları da gösteriyor aslina bakarsanız. Dönemin politik düzenini, çarpıklıklarını, zorluklarını size diyalogları, sahnelerle, ufak detayları sergiliyor. Bunların etkin olmadığı anlarda atınıza binip istedığınızın kafasına bir tane kurşun sallayabiliyorsunuz; böylesine de özgürsünüz. (Rockstar'ın "imzası" olduğunu bu. - Şefik)

İssız topraklar

John Marston evi ve bir tane de çocuğu var ve oyuncunun hemen başında ölüm tehlikesi atlatıyor. Bonnie adındaki hoş bir bayan tarafından kurtarıldıktan sonra da bulunduğu New Austin bölgesinde bir intikam yolculuğuna çıkıyor. Dreamcast'ın ünlü oyunu Shenmue'de olduğu gibi, burada da kahramanımız önemli görevini bir kenara bırakıp at ehlileştirmekten, rakun vurmaya kadar birçok "gerekli" işle de uğraşmıyor değil.

GTA serisinden bir oyunu oynadığınıza eminim. Emin olmadığım konu yine Rockstar imzası taşıyan Red Dead Revolver'ı oynamış olma olasılığınız. Red Dead Revolver, PS2 için hazırlanmış zamanında ve bu oyuna Rockstar sonradan el atmıştı. Aslında Konami'nin Japon esintili oyunlarından biri olacaktı. Rockstar işe

el atınca, hiç de fena olmayan bir oyun ortaya çıktı ama dediğim gibi, pek fazla kişi bu oyunu oynamadı nedense. Siz bu oyunu oynayan grupta olun veya olmayın, Red Dead Redemption'ın bir önceki oyunla herhangi bir alakası olmadığını aklınızda bulundurun. "Dead Eye" veya düello gibi özellikler belki yeni oyunda da var fakat geriye kalan her şey, "GTA'nın Vahşi Batı kostümü giymiş" hali.

Bunu kötü anlamda söylediğimi sanmayın; bu kostüm o kadar güzel giydirilmiş ki ortaya yaşayan bir Vahşi Batı çıkmış. Atınıza ıssız sandığınız bir bölgede dolaşırken bir bakırsınız, kuşlar yere iniyor, tavşanlar bir tarafta koşuyor, tilkiler aylanmak üzere hazırlık yapıyor... Ufak kasabalara, daha doğrusu yol üzerindeki konaklama merkezi kıvamındaki "yerleşim"lere girdiğinizde asıl eğlenceyi gözlemliyorsunuz. İnsanlar sokaklarda yürüyor, bazıları ateş etrafında toplanmış, keman çalan bir adamın müziğinin eşliğinde konuşuyor, köpekler havlıyor, at arabaları yollarında seyrediyor, barlarda oyunlar oynanıyor... Her şey böylesine normal ilerlerken "kaşınan" bir adam bir kadını kaçırma çalışıyor, bir at hırsısı kasabaya adım atıyor, dağlarda saklanmakta olan bir çete kasabın altını üstüne getirmek üzere dağdan iniyor. Kisacasi Red Dead Redemption'daki her yer "yaşıyor".

Kafa avcısı

GTA IV'ü oynamış olan herkes bu oyuna toplamda 10 dakika içinde adapte olacaktır. GTA serisiyle tanışmamış olan oyuncular ise oyuncunun geniş arazisinde kaybolmakta özgür; geri dönmek için kasabaları bulup önemli kişilere ulaşmanız yeterli.

GTA'da olduğu gibi senaryo farklı kişilerin bize verdiği görevlerle ilerliyor. Ekranın sol alt kısmında yer alan ufak haritada beliren harfler, bahsettiğim karakterlerin baş harfi ve onlara ulaşarak büyük görevler alabiliyoruz. Bazen bu haritada soru işaretleri, bazen de kurukafalar görüyoruz. Soru işaretleri, dolaştığınız bölgelerde sizden yardım bekleyen insanları işaret ediyor. Bu insanlardan alacağınız görevler bazen tek bir noktaya giderek tamamlanıyor, oyunun ilerleyen kısımlarında ise dallanıp budaklanabiliyor. Görevi aldığımız kişi bize görevin hangi bölgede olduğunu söyleyip fakat oyunda kaybolmayılmış diye görevin yapılacağı yer mor renkle işaretleniyor. Birden çok bölgede tamamlanması gereken görevlerle işaret edilmeyip ve onları kendinizi kesfetmeniz isteniyor. Neyse ki bu sırada araya birçok farklı iş alıp ilgili görevi sonraya da bırakabileyorsunuz.

Kurukafa sembolleriyse kasabalarda duvarlara asılı "Wanted" ilanlarını aldığınızda ortaya çıkıyor. Kafa avcılığı görevleri iyi para



Alternatif
Call of Juarez: Bound in Blood (8,5)
Gun (-)
Lead and Gold: Gangs of the Wild West (8,5)



kazandırdığı ve kısa sürede tamamlandı için kaçırılmayacak birer fırsat olmuş. Görevi aldıktan sonra gideceğimiz bölgeye ulaşıyoruz ve genellikle aranan suçlunun arkadaşlarıyla bir çatışma giriyoruz. Eğer suçluyu öldürmeden, kementimizle yakalayıp atımıza yükleyerek kasabaya götürmeye başarısak, ölü götürdüğümüzde alacağımız paranın iki katını alıyoruz. Ne var ki bu iş bazen o kadar kolay olmuyor. Suçluyu ayağından vurup sendelemesini sağlamazsa en yakındaki ata binip kaçabiliyor ve ata bindiğinde onu yakalamak çok zor. Suçluyu yakaladıktan sonra da işiniz bitmiyor; kasabaya dönené kadar yolun uzunluğuna bağlı olarak bir veya birkaç kez saldırdıra uğrıyorsunuz. Bu sırada ölürseniz, ortada ne suçu, ne de ödüll parası kalmıyor maalesef.

At peşinde

Senaryoya dair bölümlerin çeşitliliği konusunda ne desem boş... Hiçbir görev birbirine benzemiyor ve o dönemde nasıl bir aksiyon yaratılabilirse, her türlü konuya değinmiş.

Başlarda at yakalama, inek kovalama gibi görevlerde yer alırken, ilerleyen bölgelerde trenlerin peşinde at koşturuyor, yakaladığınız trenin tepesine çöküp treni kovalayan çeteyle savaşıyorsunuz. At

BUL KARAYI, AL PARAYI



At üzerinde tavşan avlamaktan, suçu peşinde koşmaktan sıkıldığınızda başka aktivitelere yöneleceksiniz. Elinizdeki parayı artırmak için çıkışınız yollarдан birini kumar oyunları karşılayacak. Bu oyunlar hakkındaki düşüncelerime yazừa zaten yer verdim; burada

size oyunların nasıl işlediğinden biraz bahsedeceğim.

Texas Hold'em Poker, günümüzün en popüler poker oyunu Vahşi Batı'da da en çok rağbet gören oyunlarından bir tanesi. İki kişiyle bile oynanabilen oyunda biraz sabrederseniz masa doluyor ve oyun daha eğlenceli bir hale geliyor. Amacınız elinizdeki iki kartı, masaya açılan beş kartla birleştirip beş bir kombinasyon yaratmak. Elinizdeki bir papazı, yere açılan iki papazla birleştirip "Üçlü" yapabilir, elinizdeki Vale'yi ve Kız'ı yerdeki 10, 9 ve 8 ile birleştirip "Straight" yani "Kent" yapabilirsiniz. Rakiplerinden daha yüksek bir kombinasyon tutturduğunuz an masadaki bahisleri toplayorsunuz.

Bir diğer eğlenceli oyun da Blackjack. Poker kadar para getirmese de eğlenceli bir oyun olmuş. Amacınız krupiyyenin size dağıttığı kağıtlarla 21'e en yakın sayıyı tutturup krupiyyenin ve rakiplerinizin sayılarını geçmek. Risk almanın ne demek olduğunu iyi öğreten bir oyun.

Bu iki kart oyununun yanında, elinizi masaya koyup bacağı parmaklarınızın arasında hızla gezdirmeye çalıştığınız bir oyun ve at nallarını hemen ilerideki direğe atmeye çalıştığınız bir başka bahis oyunu daha bulunuyor. Tüm bu oyunlar içerisinde de beni en çok zorlayan at nallarıyla ilgili olan oldu. Bakalım siz en çok hangisinde zaman geçireceksiniz.

üstünde silah kullanabilmeniz, görevlerin son derece hızlı ve aksiyon dolu geçmesini sağlıyor; buradan Rockstar'ı, kontrolleri insan kullanımına uygun halde tasarladıkları için kutlamak istiyorum.

Senaryo ile ilgili dechinmek istediğim bir konu da görevlerin ne kadar detaylı tasarlandığı yönündedir. Yani bir görevde basitçe "git inekleri getir" denilip köşeye çekilebilecekken (Bu nasıl kelime?!), bu görev sırasında size eşlik eden karakterlerle uzun bir muhabbet etme fırsatı buluyorsunuz. Her türlü görevde, başından sonuna kadar size bir şeyler anlatılıyor ve bu da oyundaki gerçekliği, oynamabilirliği artırıyor.

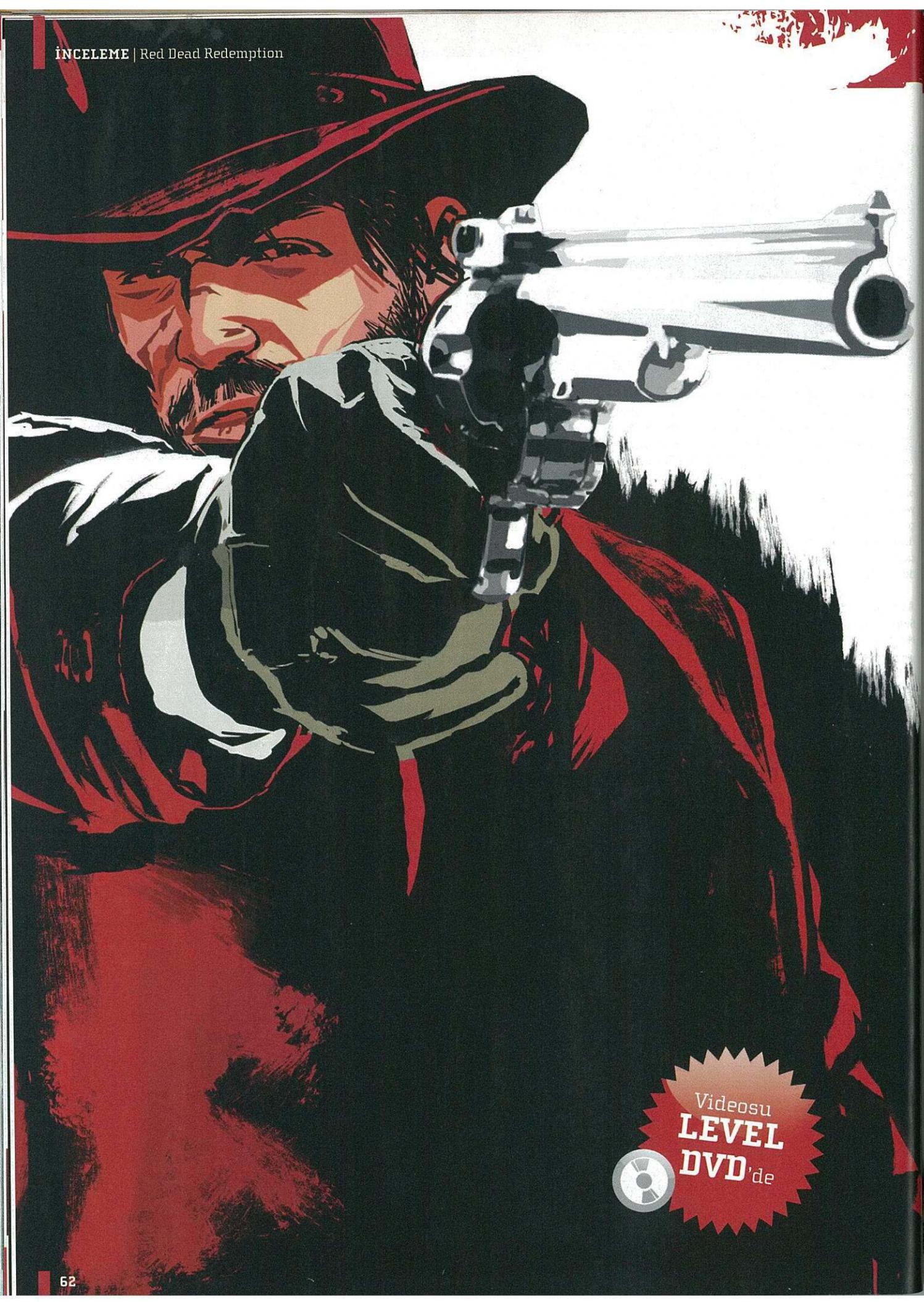
Senaryo görevleri ve bahsettiğim yan görevleri gelecek olursak, Red Dead Redemption'da yapacak başka bir şey kalmıyor... diyecekken, demiyorum. Oyunda yapacak o kadar çok şey var ki... Challenge'lar örneğin. "Survivalist" adı altında, birtakım çiçekleri toplamak için tüm bölgeyi tarayabilirsiniz. Tavşan, kuş derken, birçok hayvanı avlamak size "Sharpshtooter" alanında puan sağlayacaktır. Kendi başına oturan bir adamı, silahlı adamların elinden kurtarak elde ettiniz bir "hazine haritası" size gizli bir hazinenin bulunduğu bölgenin resmini gösterecek ve dilerken tüm bölgede, resimde gösterilen kaya obegini arayabilirsiniz. Çevrede dolasmak sizin için uygun değilse, yerinize oturmak istiyorsanız, detaylarını bu sayfalardaki bir kutuda bulabileceğiniz bahis oyunlarına yonelebilirsiniz. Oyunun daha 20. dakikasında bir poker masasına oturdum, sonra da kalkmadım, oyunu az daha inceleyemiyordum. (Yine mi kumar problemi nüksediyor! - Şefik) Kumar oyunları da o kadar gerçekçi tasarılanmış ki. Masada parası kalmayan kalkıyor, kağıtların dağıtılmışını tek tek izleyebiliyor ve masadaki tansiyonu gerçekten hissedebiliyorsunuz. Poker oyunduda hile yapmak bile mümkün üstelik. Bunun için özel bir kostüm bulmanız gerekiyor ve kostümü bulduktan sonra, kağıtları siz dağıterken dilerken elinizdeki kağıdı destenin en altındaki kağıtla değiştirebiliyorsunuz. Bunu yapmaya çalışırken de denge esaslı ufak bir oyun ekranına geliyor ve eğer burada başarısız olursanız, hile yaptığınız anlaşılıyor ve düelloya davet ediliyorsunuz. (Detaya gel!)

Düellolar, Red Revolver'daki şeklini koruyor. Karşı karşıya

Aral'da
Satışta
aralgame.com

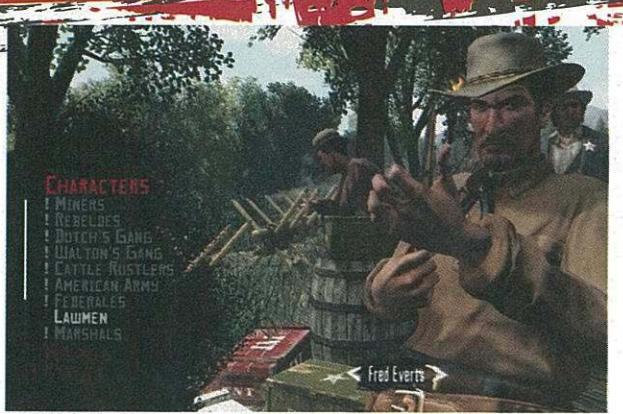
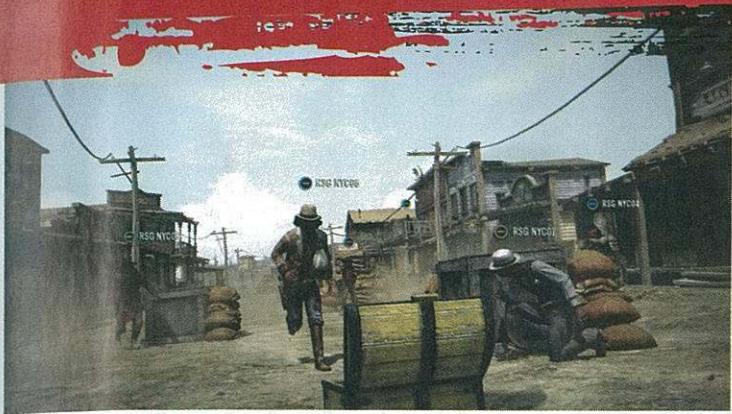
■ Trenin önüne bu şekilde çıkmak hiç de akıl karı değil.





Videosu
LEVEL
DVD'de





İKİNCİ GÖRÜŞ

Bi' dakka! Ben bir multiplayer bağımlısıyım! Bu sevdam yüzünden uzun yıllardır oyun bitirmedimini göz önünde bulundurursak Red Dead Redemption beni oldukça etkilemiş olmalı.

RDR'in bu kadar iyi olmasının sebebi kuşkusuz arkasında Rockstar gibi bir devin olması. 20 saatin üzerindeki story modu, yan görevleri ve multiplayer modları ile kendini saatlerce oynatabilen bir yapıp. Hiç mi eksikleri yok? Var tabii ki... Hikayenin basit oluşu en büyük eksisi. Bunun yanında ufak tefek animasyon hataları ve kapılarından içeri girmenin zorluğunu(!) sayabilirim.

Vahşi batı havasını sonuna kadar hissettiğen RDR, oynaması gereken ve daha şimdiden klasikler arasına girmiş bir oyun.



Emre

► Geçiyorsunuz ve silahınızı hızla çekiyorsunuz. Bundan sonra zaman yavaşlıyor ve şartlarınızdeki kurşun kadar bölgeyi düşmanınızın vücutundan olabildiğince hızlı bir şekilde seçmeye çalışıyorsunuz. (Kafayı işaretlemeye özen gösterin.) Eğer bu işlemi rakibinizden hızlı yaparsanız düelloyu kazanıyor ve ününüze ün katıyorsunuz.

Ün ve şeref (Fame & Honor) oyunda siz güdüleyen iki önemli etken. Başarılı olduğunuz her görev, tamamladığınız her Challenge, insanların dikkatini çekecek her türlü eylem size ün olarak geri dönüyor. Ünlü olmak, insanların gözünde daha iyi bir yerde olmanızı sağlıyor ve insanların size karşı olan davranışları da direkt olarak değişim gösteriyor.

Şeref konusuya biraz daha farklı. Aldığınız görevlerde size pek çaktırmadan iki seçenek sunuluyor. Görevi dilerseniz kolay yoldan hallediyorsunuz ve bu da genellikle bir karakterin ölümünü konu alıyor veya uzun yoldan giderek iyi yöne kayıyorsunuz. Mesela bir görevde, ufak bir arsanın tapusunu almanız isteniyor. Arsa hiçbir şekilde satmayıcağını söylüyor arsanın sahibi ve onu ikna etmeniz bekleniyor. Burada ikna yoluna gidebilir veya düz bir tavırla adamın kafasına bir el ateş edebilirsiniz. Ben kolay yola başvurdum ve kanlı bir tapu sahibi oldum. Tapuyu, isteyen adama götürdüğümde de o adımı öldürmemem gereği söylendi bana. Eh, burası Vahşi Batı değil mi? Ben de çöktüm silahi, vurdum adamı. Ne oldu; -30 Honor. Fakat bunun karşılığında bir mülk sahibi olmuşum.

Anlayacağınız, iyi ve kötü davranışlarınız direkt olarak şeref çizgisine etki ediyor ve bu barın ne tarafında olduğunuz da kimlerle samimiyet kuracağınızı belirliyor. Sürekli birilerini öldürerek, koskoca bir kasabayı temizleyerek o kasabadaki insanlardan bir kez daha görev alabileceğinizi sanmıyorum herhalde?

Son durak

Anlatılacak o kadar çok şey var ki... Oynanış mesela. Hiç bahsetmedim. Mesela silah nasıl tutuyoruz, ata nasıl biniyoruz, ateş etmek ne kadar gerçekçi? Rockstar oynanış konusunda da büyük bir başarıya imza atmış. Silahların etkisi, vuruş hissiyatı, kurşunların düşmanınızla buluştuğundaki etkisi, hepsi o kadar iyi ayarlanmış ki bir başarısızlık söz konusuya o kesinlikle sizden kaynaklanıyor.

Silahınızı atışlediğinizde, düşmanınızı hangi bölgelerinden vurursanız, ona göre tepki veriyor. Ayağından vurursanız yere düşüyor ve sendeleyerek yürümeye başlıyor, elinden vurursanız silahını döşüyor, kafasından vurursanız olduğu yere yiğiliyor ve "Dead Eye" çizginiz daha hızlı doluyor.



Dead Eye özelliği, Matrix'ten tanıdığımız "yavaşlatma" efekti. Bu özelliği çalıştırıldığımızda her şey yavaşlıyor, birden fazla düşmanı hedefleyebiliyoruz ve çatışmalardan yara almadan kurtulabiliyoruz. Bazı görevler bu özelliğini kullanmanız şart koşarken, çoğu zaman sadece işleri kolaylaştırırmak için kullanıyorsunuz.

Salarlar saçarak anlattım her şeyi ama bir - iki ufak konu da yok değil canımı sikan. Suratlı karakterimiz örneğin; bu adamın her türlü isteği "Tabii, hay hay, neden olmasın?" diye cevap vermesi ve kendi karakterinden bir şeyler katmaması oyunda bayağı bir kendini hissettiyor. Bunun bu denli yoğun hissedilmesinin bir nedeni de diğer karakterlerin sürekli konuşarak kendi hal ve tavlarını çok iyi hissettirmesi. Bizim John Marston ise her şeye "he" diyen bir karakterden öteye gidemiyor. (Gerçi oyunun sonlarında büyük sürprizler yapıyor ama...)

Bir diğer konu da grafikler. Renk paleti, detaylar, karakter animasyonları çok iyi ama bazen karakterler anlamsızca tökezleyip yere kapaklıyor, aksiyon sahnelerinde kaplamalar yüklenemiyor veya frame-rate düşüyor. Bunları görmezden gelemedim fakat oyunun oluşum yönlerinde kolaylıkla es geçilebilir bana sorarsanız.

Bir de işin multiplayer kısmı var elbette. 16 kişiye kadar destek veren online oyunlarda takım tabanlı veya herkesin birbirine düşman olduğu "Deathmatch" ferde yer alabiliyorsunuz. Bu modlar eğlenceli, güzel fakat Rockstar'ın asıl üstünde durduğu ve uğraştığı bölüm "Free Roam" kısmı olmuş durumda. Free Roam'da 16 kişi birden, tek kişilik senaryonun yer aldığı haritada aynı anda bulunabiliyor. Burada ufak görevler yapmanın yanında çatışmak da mümkün oluyor ve bu modda oynarken karakterinizin seviye atlayabilmesi söz konusu oluyor. Seviye atlayarak da birçok gizliliği açmak mümkün olabiliyor. Bence buna gerek bile yok zira başka oyuncularla Red Dead Redemption'ın dünyasında atılmak bile keyifli.

Western filmlerini izlemeyen, vahşi batıyla pek az alakası olan ben bu oyuna hayran kaldım. Bir de konuya ilgileniyor olsaydım, kim bilir o zaman nasıl düşünecektim. Siz de kim olursanız olun, hangi dönemi seviyorsanız sevin, yine de bu oyunu kesinlikle arşivinize ekleyin. Başından kalkamayacağınızın garantisini veriyorum. ■ Tuna Şentuna

■ Birini atının üstündeyken vurursanız, bir ihtimal atın egerine takılıp sürüklenebilmesini sağlayabilirsiniz.

Red Dead Redemption

- + Özgür oynanış, çevrede yapacak tonla iş olması, atmosfer, karakterler
- Biraz donuk görünen karakterimiz, bazı ufak grafik hataları

9,5



Yapım Volatile Games
Dağıtım Namco Bandai
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.deadtorights.com
Türkiye Dağıtıcı Aral

Varsa Yoksa Shadow

Shadow oyun esnasında bize bolca yardım ediyor. Uzak mesafelerden düşmana saldırmasını emredebildiğimiz gibi; yanımızda durmasını ve en önemli uzak bir köşede duran silahı bize getirmesini kendisinden isteyebiliyoruz. O da sağ olsun bir dediğimizi iki etmiyor.

Dead to Rights: Retribution

Bir Werewolf hikayesi...

Bir başka aksiyon oyunuyla karşınızdayım. Efendim "Bu seferki diğerlerinden farklı" demek isterdim ama pek bu tarzda cümleler kuramayacağım. Aslında Dead to Rights: Retribution (DR: R) bildiğimiz, sevdigimiz aksiyon oyunlarından pek de farklı değil. Nitekim; "kendi bünyesinde farklı ve güzel" denebilecek fikirleri barındırıyor. Bakalım nasıl bir oyumuş bu DR: R.

Kurt ve Adam

Jack isimli bir polis memurunu oynuyoruz DR: R'da. Memur demek ne kadar yerinde olur bilemeyeceğim ama kendisi en azından bir polis rozetine sahip. Babamızın başladığı bir işin peşinde ilerliyoruz oyun boyunca. Başlarda yanımızda olan baba karakterinin bir süre sonra öldürülmesiyle davamız gereğinden daha büyük ve bir o kadar da kanlı bir hal alıyor. DR: R'da gerçekten dikkatinizi çekecek bir nokta var. O da "Shadow" isimli sibiryा kurdumuz. Görünüş olarak ortalama bir kurttan çok daha iri olan Shadow, aynı zamanda oyuna tuz katan bir



karakter olarak karşımıza çıkıyor.

Oyun bir TPS ve bolca aksiyon içeriyor. Düşmanlarınızın peşinden koşarken bolca yakın dövüse giriyoruz. Yumruklarınızın bolca konuştuğu bu sahnelerde yapabileceğimiz birbirinden farklı combo mevcut. Ayrıca bir düşmanı yeterince hırpaladığımız takdirde; kendisine "çötönk" diye bir fatality (Keh keh) yapabiliyoruz. Bu bitirici hareketleri yapmak için öncelikle kendimizi oyuna kaptırmamamız lazımdır. Yani bir anda gözükten tuşa basmak yerine yanlışlıkla komboya devam ettiğim çok oldu. Bu arada; bu bitirici hareketler sadece şov amaçlı değiller. Görsel olarak çok güzel gözüküyorlar, kabul ediyorum ama asıl amaç bize bolca "Focus" (Slow motion) sağlamak. Evet, DR: R'da tek tuş yardımıyla bütün oyunu ağır çekimde, o bildiğiniz Matrix tadında oynayabiliyoruz. Ekranınızın sol tarafında bulunan bu barı doldurmanın en kolay yoluysa; bitirici vuruşlarla düşmanlarınıza ortadan kaldırılmak. Pek tabii tek yöntem bu değil. Sadece düşmanlarımızı öldürerek de artırabildiğimiz bu bar, bitirici hareketlerden farklı olarak yaptığımız her headshot'ta da bolca ivme kazanıyor.

Dediğim gibi oyunun genelinde silahsızız. Fakat öldürdüğümüz düşmanlardan bolca silah elde edebiliyoruz. Hatta o kadar çok ki; sürekli silah alıp bırakmaktan insan birazlık sıkılıklıyor. Pistol cinsi ufak silahlardan tutun da, SMG gibi spesifik makineli tüfeklere

Alternatif

Splinter Cell: Conviction (8,3)
GTA: Episodes from Liberty City (8,6)
Nier (4,5)



Kurdumuz dinlenirken kaslı ve damarlı kollarımız iş görür.



kadar hiç de azımsanmayacak bir silah yelpazesine sahip DR: R. Öncelikle; silah sahibi bir düşmanın yakın mesafesine girerek, silahını elinden alıp, yetmezmiş gibi adamı da öldürülebilceğiniz bilgisini vermek istedim. Yani teke tek durumlarda ziyadesiyle güçluyüz. ("Nasıl alacağınız silahı adamdan" diyenler için rehber tadında bir açıklamalı) Silahlarsa; eğer mermisini bulamazsanız bir anda bitiveriyorlar. Yani sürekli bir yan cephe mevcut değil. Bu sebepten ortalama üç dakikada bir kere silah değiştirmemiz

tabii ki biz koşmaya başlayınca yolda karımıza envâceşit düşman çıkıyor. İlk başta bir hırsla hepsini solladım. Evet!

Yanımızda sürekli gezen ve tek başına kontrol ederek de bolca görev yaptığıımız Shadow isimli kurdumuz, her nedense Jack'i kontrol ederken öylece etrafına bakınıyor. Kontrollerden sürekli "Tut oğlum" demek gerekiyor

gerekliyor. Yanımızda aynı anda iki farklı silahı bulundurabiliyoruz. Fakat iki adet büyük silahı bünyemiz kabul etmiyor.

Ve sataşma vakti!

Önce en sert yerden vurayım. Yanımızda sürekli gezen ve tek başına kontrol ederek de bolca görev yaptığıımız Shadow isimli kurdumuz, her nedense Jack'i kontrol ederken öylece etrafına bakınıyor. Kontrollerden sürekli "Tut oğlum" demek gerekiyor. Fakat buradaki asıl sorun; Shadow'la görev yaparken neredeyse mermi bile isabet etmezken, yanımızda durunca sadece havlıyor. Bu kadar büyük bir dengesizlik -hem de oyuncun ana karakter yapısında- tek kelimeyle affedilemez! Sonra biraz da savaş sahnelerinden bahsediyorum. Yakın dönüş bir noktadan sonra monotona bağlıyor. Birkaç tane farklı combo olması da hiçbir işe yaramıyor açıksası. Çünkü bir noktada tikanıyor ve işin kötüsü bu tikanmayı oyunu bitirebiliyorsunuz. Yani fazladan combo ve oyuncu sıtili var ama biz göremiyoruz gibi bir durum yok ortada. Gayet embesil gibi; kafaya göre vura vura ilerledim oyunda. Hah, bir tane daha sinir bozucu nokta size. Bölümlerde diyor ki; "Bilmem kim kaçıyor, koş yakala. Kaçmasına izin verme!". Pek

Hiçbirisi de yetişemedi. Ne garip değil mi? Bir defasında da adam dövesim geldi. Yine "koş, yakala" göreviydi. Ben de dove dove gittim. Fakat geç kaldım diye telaş yapan ben, bir de fark ettim ki bütün bu koş yakala durumunun oyuna bir ilgisi yok...

Gerek yoktu

Yanına kurdu alan çıkışın piyasaya. Hatta mümkünse tek karakteri olsun oyuncular. Ha illa co-op yapacağımız derlerse de koysunlar yanına bir tane insan. Kime yetmiyor. Tarz yapacağım diye oyunu yapmayı unutmuşlar. İyi ki bir kurt fikri gelmiş akıllarına. Aferin. Ayrıca bu oyundan sonra; bizim Tarkan'ımızın da kurduyu oyunu yapısını! ■ **Ertuğrul Süngü**

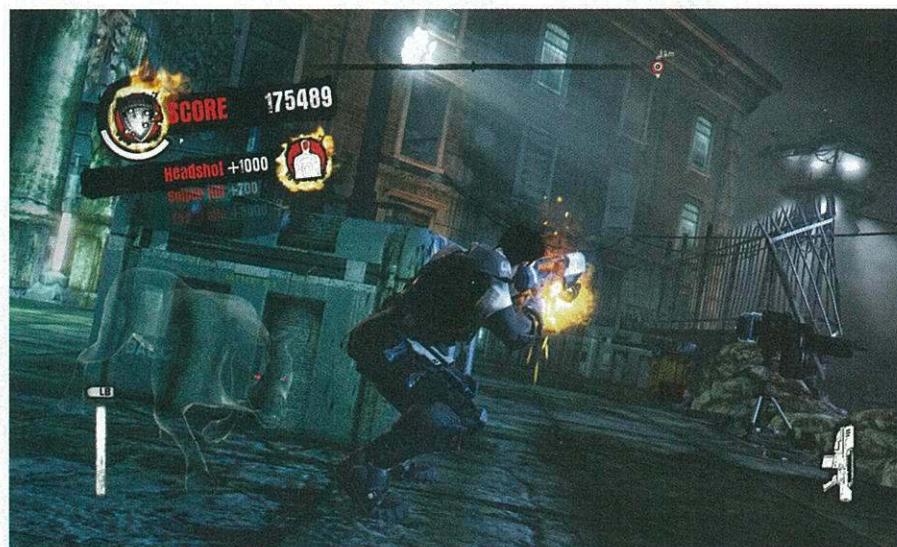
Dead to Rights: Retribution

- + Shadow (Hem Sibirya kurdu seviyorum ben.), bitmeyen aksiyon ve Stealth modları
- Sıkıcı dövüş mekanizması, sürekli aynı şeyler yapmaktan gina geldi

6,5

KURT SADIK BİR HAYVANDIR

Oyunun çok düşük notlar almamasının açık ve net tek sebebi; sadık kurdumuz Shadow. Bazi bölümlerin başlarında ön temizliği kendisiyle yaparken, bazı bölümlerde tamamen kendisiyle oynayacağız. Özellikle görünmezlik konusunda çok başarılı bir hayvan kendisi. Sessiz sedasız minik patilerimizle yürüyerek bir anda düşmanlarınıza boğazlarına yapışıyor, kimse durumu fark etmeden cesedińi sürükleterek olay yerinden uzaklaşabiliyoruz. Yetmezmiş gibi havlayarak düşmanların ilgisini bir noktaya çekebiliyoruz. Eh, kuracağımız tuzaqları siz düşünün. Bütün bunları yaparken bir de düşmanlarının kalp atışlarından, bulundukları yerleri anlayabiliyor Shadow. Biz de oyuncu olarak düşmanımızı herhangi bir engelin arkasında olmalarına rağmen görebiliyoruz.





◎ Cross the ghost town

21 mm

2



Gizli Bölgeler

Fenerinizi bazi kayaklıklara tuttuğunuzda çeşitli sari okların parlağıntı görereksiniz. Bu oklar sizi gizli sandıklara yönledirecek. Sandıklarda da zar zor bulunan cephaneler ve eşyalar sizi bekliyor olacak. Dolayısıyla fenerinizi ağaçlara değil, kayalara ve başka zeminlere çevirin.

Alan Wake

Karlı kayın ormanında...



Sıkıntı! Keder! Umutsuzluk! Üç silahşorlardır bunlar ki hepsinin ayrı birer karakteri vardır; en zayıf noktanızda sizi yerin dibine çekmek için özel birer donanıma sahiptirler.

Açı! Üzüntü! Ölüm!

Bremen Mızıkaçları. Üst üste gezerler, hepsi birbirinin en iyi arkadaşıdır. Biri yoksa, diğeri de yoktur. Başınızda olmaları bir dert, olmamaları ise gerçeklige ters...

"Her bir yaprağın birbirine değerek oluşturduğu uğursuz melodiyi duyuyordu. Sadece çıkış bulması, polise ulaşması gerekiyordu oysa ki; bu gürültüye ihtiyacı yoktu!"

"Sinirlarına hakim olması gerektiğini düşündü. Aklını kaçıracak gibi oluyordu. Bir kabusta miydi, yoksa yeryüzünün tüm nefreti ona mı çalışıyordu?!"

"Neden her zaman karanlık olmak zorunda? Işıklar nereye gitti? Polis... Polise ulaşması gerektiğini biliyordu, lilerlese, biraz daha, sadece birkaç adım daha, belki o zaman..."

Nefret! Şiddet! Azap!

Romanını bitirmek için bir insan bunlarla, mahşerle karşılaşmamalıydı bana sorarsınız. Zavallı Alan Wake, kendisinden daha da şanssız olan eşi Alice ve sayfaları boşlukta uçuşan, karanlığa kapı açan romanı ile, zeba-

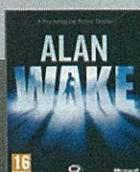
nilerin geçidinde bir tatil geçirmek zorunda kalıyor. Bir el feneri, bir tabanca ve hırs, eli kalemden başka bir şey tutmamış olan bir yazarı nereye kadar götürebilir ki...

Kuşlar...

Dizi olma hevesiyle yola çıkan, birkaç bilgisayar mühendisinin ve grafikerin çabalarıyla bir oyuna dönünen yapımdır Alan Wake. Hayır, hikaye tam olarak böyle değil ama neticedeki yapım, diziden bozma bir oyundur.

Karakterimiz Alan Wake, biz yazarların (Yazarım, evet?) içine düştüğü o elem hastalığı kapılır ve bloke olur. "Kredi kartınız bloke olmuştur hanfendi, lütfen telefonun tuşlarına sinirle basmayın." cümlesiındaki bloke değil elbet. "Writer's Block" adı verilen bu durum, yazarların daktilo, masa, bilgisayar gibi yazı yazmaya yaranatın (Masaya yazı yazma tekniğine, "Abi sen iyicene kafayı yedin." denilir dostlar arasında.) başına geçtiğlerinde önlerine boş boş bakmasına ve bir kelime bile yazamamalarına denir.

Kitap yazarı değilim, yazar bile diyemem kendime (Çelişiyorum.) fakat şu okumakta olduğunuz oyun incelemelerinde

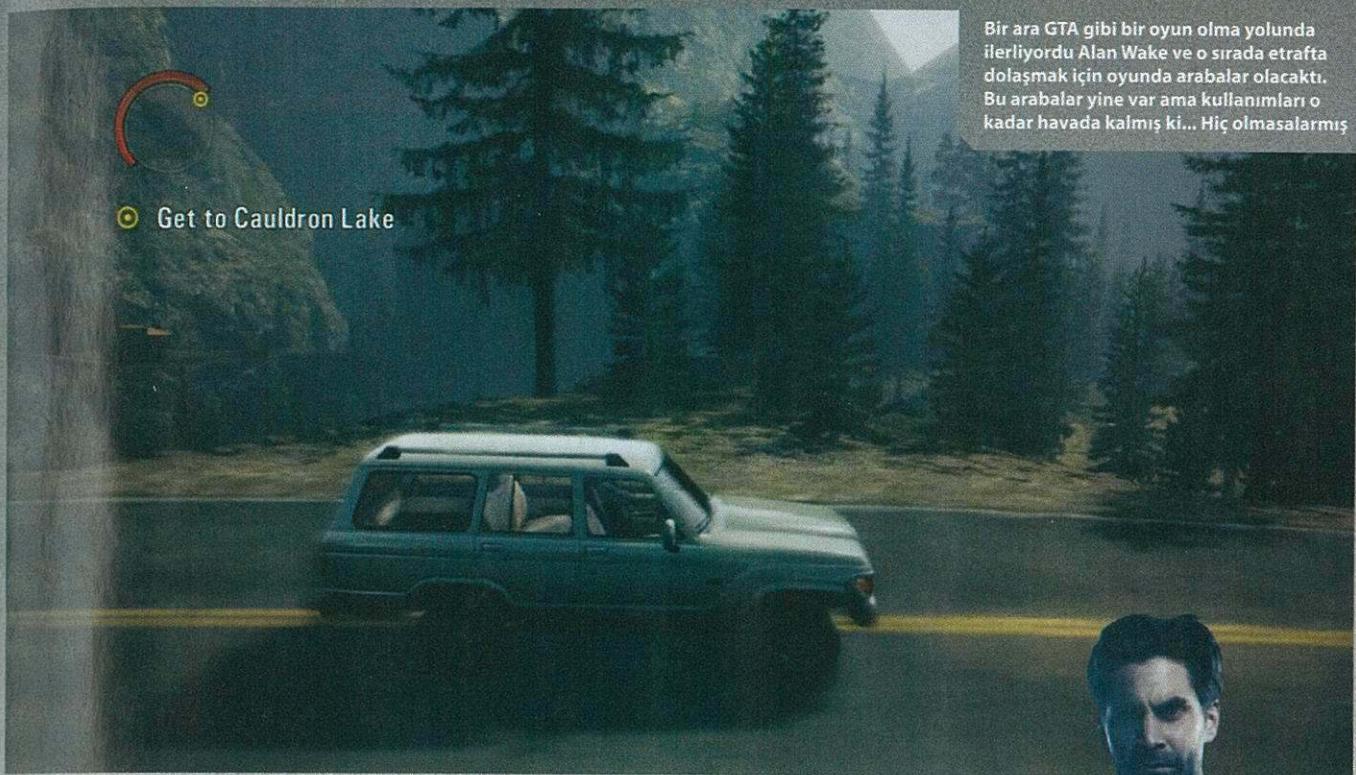


Yapım **Remedy**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **Aksyon**
Platform **Xbox 360**
Web www.alanwake.com



Bir ara GTA gibi bir oyun olma yolunda ilerliyor Alan Wake ve o sırada etrafta dolasmak için oyunda arabalar olacaktı. Bu arabalar yine var ama kullanımları o kadar havada kalmış ki... Hiç olmasalarmış

Get to Cauldron Lake



bile bu durum başımıza gelmekte. Hatta bir kez, "Kitap yazacağım!" diye yola çıkip çok fena yarı yolda kaldığımı biliyorum. Ben doğuştan blokeyim sanırım...

"Kuşlar... Hepsı siyah, hepsi sanki onun düşmanı..."

Neden toplanıyorlar havada? Nereye gidiyorlar gecenin karanlığında? Uyumaları, gökyüzünü özgür bırakmaları gerekmeliyse mu gün ışığı ferahlığı yaymadan önce?

Alice'ı bulması gerekiyor ama önce arkadaşına yardım etmeli. Biraz önce aramıştı, sadece birkaç kelime söyleyebilmişti... Şimdi yine arıyor! Sesи boğuk, sesi telaşlı. Kuşlar... Kuşlardan bahsediyor! Hitchcock filminden fırladıklarını söylüyor. Ona yardım etmesi gerekiyor; koşuyor, koşuyor ve kulübe ulaşıyor. Kapıya aralamasına izin vermiyor arkadaşa çünkü havada büyük bir ugarsızlık, karanlığın kanat çırpması seslerini duyuyor. Fenerini doğrultup baktığında beyazın temsilcisi ay ona gülmsemiyor; sadece karanlığın dillerini görüyor gökyüzünde..."

Karanlığın kalbi

Kitabını yazım derken evdeki bulgurdan da oluyor Alan Wake. Bir kabusun içine düşüyor tam anlayıla. Eşi Alice, gözlerinin önünde kayboluyor. Alan uyandığında, bu olayın üstünden bir hafta geçtiğini görüyor ve neye



uğradığını şaşırmıyor.

Kabus, sadece Alice'in kaybolmasıyla değil, karabasanlarından da işin içine karışmasıyla gerçeğe uzanıyor. Güneş etkisini yitirdiğinde, Alan'ın çevresindeki ağaçlar ve tüm orman H.P. Lovecraft romanlarındaki "grotesk" havaya bürünyor. Ortam yeterince korutucu değilmiş gibi, "Taken" adındaki "karanlığın calığı" kasaba sakinleri bize saldırıyor, hikaye tam anlayıla sarpa sarıyor.

Dizi mantığında ilerliyor oyun ve her dizi bölümü aslında bir bölüme denk geliyor. Her bölümde de anlık değişen görevleri yerine getiriyor ve genellikle issiz ormanlarda bir yerlere ulaşmaya çalışıyor.

Yılların çalışmasının ürünü olan Alan Wake, orman ve atmosfer konusunda çok iyi bir işe imza atmış. Atmosfer o kadar sağlam ki o lanet olasıca (!) ormandan hemen çıkmak istiyorsunuz ve bu elbette olmuyor. Koşuyorsunuz, koşuyorsunuz ve sizi ancak karanlık adamlar karşıyor...

Oyundaki düşmanlarınız, Taken'lar farklı çeşitteki düşmanlarınızın genel adı. Elinde tırpanı olanı da var, baltası olanı da, elektrikli testeresi olanı da... Bunları elimizdeki silahlarla ateş ederek öldürüyoruz lakin öncelikle onları "Işıklı buluşturmak" gerekiyor. Bir Taken ancak belirli bir süre ışığa maruz kaldıktan sonra öldürülabilir kıvama geliyor ve bunu ▶

Alternatif

- Dead Space (9,6)
- Resident Evil 5 (7,7)
- Silent Hill: Homecoming (7,0)



This really ought to be fixed. And then I must remind Sarah to change the lights at the station. It's been too long



■ Oyun boyunca bu jeneratörleri açmaya çalışıyorsunuz. Açarken de bir "zamanında tuşa basma" oyunu ekranı geliyor.



ALACAKARANLIK KUŞAĞI



Bir adam, yepeni bir cihaz icat ettiğini öne sürüyor. Diyor ki, "Yüzyılın icadıyla ölümsüz olabilirim!". Karşısında bilim adamları, hepsi oturmuş onu ilgiyle izlerken bir silah çıkarıyor. Silahta kurşunlar olduğunu söylüyor ve kafasına tutuyor. Herkes endişe içerisinde ne yapacağına bakarken, adam tetiği çekiyor ve... Evet, hiçbir şey olmuyor. Silah kurşun dolu olduğu halde ateş almıyor fakat bilim adamı, silahı bir başka noktaya çevirip tetiği çektiğinde kurşun yönelttiği noktaya ulaşıyor.

► yapmak için de Alan'ın el fenerini kullanıyoruz. Fener, normal kullanımda çok az hasar veriyor ancak fenerin kapasitesini köklerseniz, düşmanlarınızı kısa sürecek bir şekilde hasar alacak kıvama getirebiliyorsunuz. El fenerinin pilinden yiyor bu işlem ama zaten pilleri bulmak pek de zor sayılmaz.

Rüya

"El fenerini idare edecek sadece birkaç pil kaldığında, karşısında da sadece iki tane düşman kalmıştı. Hemen önünde ola feneri son gücünde tuttu, iki el ateş etti ve ondan kurtuldu. Diğer düşmanı baltasını tam suratının ortasına gömmek üzereydi ki çevik bir hareketle saldırımı savuşturdu. Fener de bu sırada şarj olmuştu ve yeniden

"Bu silahı ateşlemeden önce, ölmeyeceğimi söyledi. "Bu silah beni öldürmez!" dedim ve içdim bunu gerçeğe dönüştürdüm" diyor. Sadece kendi gerçeğinin olabılmasını sağlayan bir alet ürettiğini kanıtlıyor karşılık onlara bilim adamına. "Bu silah beni öldürmez!" diyerek bir kez daha kafasına tutuyor silahı. Ne var ki bir başka bilim adamı bir şey keşfetti; cihaz fişte değil ve belki de hiç fişte olmadı... "Bu benim gerçeğim, beni öldürmez!" diye haykırıyor adam ve tetiği bir kez daha çekiyor...

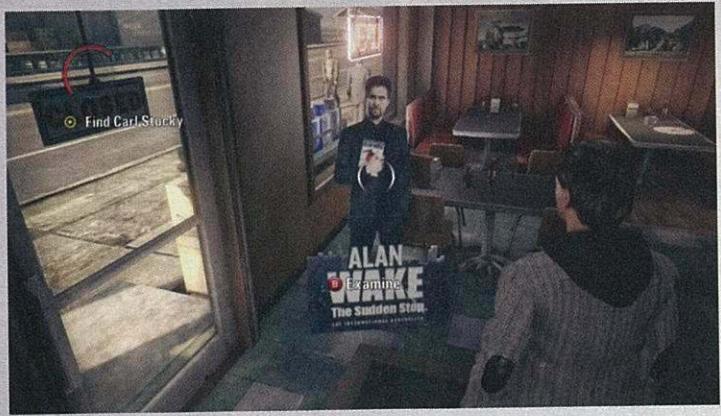
Bu, Alan Wake'te çevrede göreceğiniz televizyonlardan gösterilen programlardan sadece bir tanesi. Bunun gibi birçok ilginç hikâyeyi izlemek için televizyonları bulun, açın ve güzel bir açıdan başından sonuna dek izleyin. Bunu kesinlikle yapın.

kullanılmayı beklemekteydi. 180 derece döndür feneri düşmanıyla buluştu Alan ve onu da birkaç kurşunla halledip derin bir nefes aldı. Her şeyin yoluna gireceğinden emindi ve Alice'e ulaşmak için hızla birkaç adım attı.

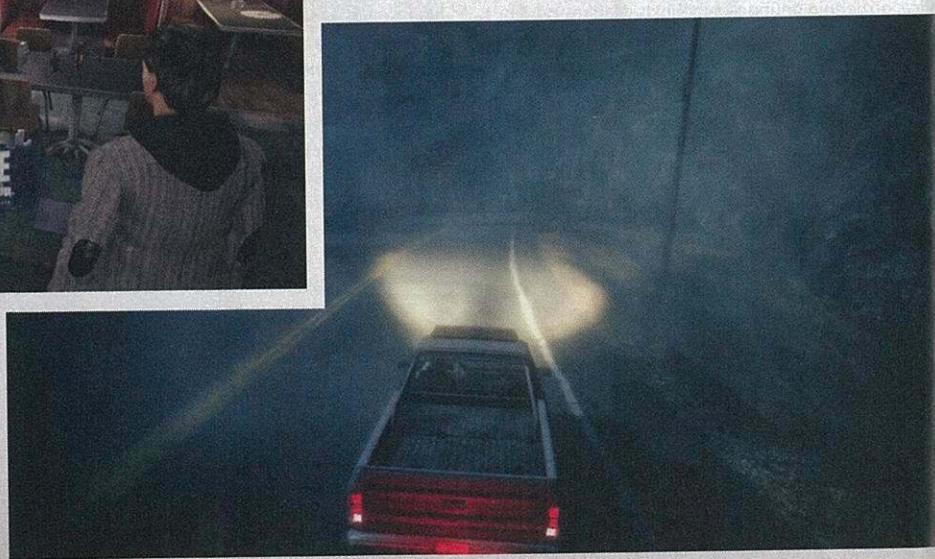
Bir kabusun içinde olduğunu biliyordu ama olaylar daha kötüye nasıl gidebilirdi, bunu hiç düşünmemiştir ve şimdi, karşısına çıkan dört yeni düşman, ona en kötüsü göstermiştir. Sadece birkaç pili ve en fazla beş tane kurşunu kalmıştı. Durum umutsuzdu, düşmanları gülümseyordu. Ancak bilmeyordular ki Alan'ın gizli bir silahı vardı. Her yer gün ışığından daha büyük bir parlamaya beyaza dönüşürken, içlerindeki karanlığın yavaşça süküldüğünü hissetti...

Alan'ın feneri var, tabancası var. Peki başka ne kullanabiliyor karakterimiz? Avcı tüfeği ve pompalı tüfek, güçlü silahları arasında. Bu ikisinden daha güçlü olan bir silah varsa o da Flashbang silahıdır. (Adı bu muydu ki?) Attığı kapsülle çevresindeki düşmanları bir anda eriten bu silahın cephanesi çok zor bulunuyor, yüzden zorda kalmadıkça kullanılmaması gerekiyor.

Her ne kadar Alan'ın sağlık çizgisini her savaştan sonra ve özel sokak lambalarının altında dolabilse de savaş sırasında birkaç



■ Maalesef karakterimiz bu kartonettekinden çok daha çirkin. Neyse ki bir yamaya bu durum düzeltiliyor.





Survive the assault

Nadiren de olsa etraftaki birtakım eşyalar devriliyor ve yerinden hoplamanıza neden oluyor.



darbede yere iniyor yazarımız. Çokunlukla ikiden fazla düşmanla çevrelendiğini de hesaba katarsak, darbe almadan dövüşlerden çıkışınız çok zor. İşte bundan dolayıdır ki Alan, LB tuşu ve stick ile gelen saldırdırın sıyrılabiliyor. Bu hareketi iyi öğrenmenizi tavsiye ederim çünkü güçlü düşmanların tek bir darbesi, sağlığını bir anda yarıya indirebiliyor.

Veda

Atmosfer çok sağlam olsa da oyunda eksik olan bir şeyler var ve bu da genel olarak, oyuncunun biraz "eski" kalmış olması. Alan Wake asırlardır hazırlanıyor ve bu nedenle de dört yıl öncenin klasik olabilecek bir oyunu ancak şu an karşımıza gelebildi. Karakter modellemeleri, Alan'ın hareket yelpazesi, oynaması... Hepsinde bir geri kalmışlık var. Bunlardan daha da önemlisi, böyle bir oyunda mutlaka "önceki tasarılanmış anlar" olmuştu. Onun yerine, oyuncunun sonuna kadar aynı tipteki ormanlarda ilerleyip aynı tipteki düşmanlara el feneri tutuyoruz. Oysaki korkutucu kovalamaca sahneleri olsa, bir dizi garip olay art arda karşımıza gelse, biraz daha "senaryonun içine" atılısak çok daha iyi olurdu.

Bir diğer anlam veremediğim şey de oyuncuya boyunca

yerlerden topladığımız kitap sayfalarının hikayeyi

Oysaki korkutucu kovalamaca sahneleri olsa, bir dizi garip olay art arda karşımıza gelse, biraz daha "senaryonun içine" atılısak çok daha iyi olurdu

acık etmesi. Diğer karakterlerin neler yapmakta olduğunu, duyguları ve düşünceleri daha iyi anlamanızı sağlayan kitap sayfaları maalesef içinde bulunduğu bölüm anlatıldığı için birkaç dakika sonra karşılaşacağınız bir sürprizi size daha önceden haber verebiliyor. Zaten bu tip anlara açı, bir de kitaptan okuyunca heften anlamını yitiriyor olay.

Tüm bunlara rağmen Alan Wake iyi bir çaba, iyi bir oyun. Ne var ki fragmanlarındaki o güzelliği, o büyülüyici oynanışı bulamadım. Remedy ikinci oyunu hazırlayacağını duyurdur; şayet ki Alan Wake iyi satarsa. Umarım ki bu olur ve ikinci oyunda Alan Wake hak ettiği yere gelir. ■ Tuna Şentuna

Alan Wake

- + Karanlık atmosfer, oyuncunun anlatımı, DLC'lerle genişleyebilme imkanı
- Akılda kalıcı anların eksikliği, oyuncunun biraz geride kalmış hissi vermesi

8,2



Follow Doctor Hartman

The Whispered World

Ayın fısıldadıkları...

Bu kez çok uzaklardan değil, Almanya'dan çıçıp gelen bir oyun başımı döndürüyor. Adventure'ların beni ne derecede bilgisayar başına bağladılarını, o bulmacayı çözmeden gözüme uykuya girmeden ve her seferinde "Bir daha adventure yok" diye kendimi kandırmalarımı ne kadar anlatsam boş... Evet, yine teslim oldum...

Ormanın derinliklerinde...

Hikayemiz çok çok uzaklarda geçiyor. Kocaman, dinozora bezeyen sirk hayvanlarının, konuşan taşların, yılan kılığına girmiş şifacı yaratıkların kol gezdiği diyalardayız. Fakat kahramanımız bunlardan biri değil; bu, üzgün palyaço Sadwick'in hikayesi ve bütün hikaye bir rüyaya başlıyor.

Rüyasında sürekli kaçtığını, kaçarken geride bıraktığı her şeyin yerle bir olduğunu ve ayın onunla konuştuğunu fark eden Sadwick, birkaç geceden sürekli aynı kabusu görürse, -kendince- bundan anımlar çıkarmaya çalışıyor. Öyle beşgin ve mutsuz görünüyor ki... Abisi ve dedesiley beraber kendi küçük sirklerinde soytarılık yapıyor. Her gün aynı dağınık karavanda uyuyor, sürekli dalga geçen abisi ve balık

hafızalı dedesiley beraber günlerini çürüttüyor. Küçük, tırtılımsı bir evcil hayatı var; adı Spot. Rüyasının anlamını yaşadıkları Autumn Forest'ta aramaya karar veriyor ve Spot'u hiç yanından ayırmıyor.

Sadwick kafasını uzatıp karavanından çıktıgı anda görüntülere kilitlenip kalmışım. Fantastik karakterler, özenle hazırlanmış mekanlar, o masalımsı kurgu anında etrafını sariyor. Oyunun çizimleri öyle başarılı ki 3D illetine alışmış olan bünyem hiç de garipsemiyor; her mekanı saniyelerce izliyorum. Arka fonda çalan müziklerse oyunun atmosferine anında sokuyor siz, sakin sakın Sadwick'le yollara düşüyorsunuz.

Cevresinde olanları üç şekilde inceliyor Sadwick, bildiğiniz point&click mantığı; mouse'un sol tuşuyla tıkladığınızda üç küçük simge açılıyor. Göz, incelemenize ve bilgi almanızı; dedük, iletişime geçmenize; el işaretisi ise objelere dokunmanızı yarıyor. Mouse'un sol tuşuya yanınızda taşıdıklarınızı, yanı inventory'nizi gösteriyor. Ekranda bütün etkileşime gelecek noktaları içinden Space tuşuna basıyorsunuz. Bazen görmeniz gerekenleri kolaylıkla bulamıyorsunuz; sabaha kadar pixel deşmek istemiyorsanız Space tuşu hayat kurtarıyor. Ekranan sağ üst köşesindeki açılan kısım ise tırtıl Spot'a ait.

Bazı bulmacaları çözerken dört farklı şekle bürünmesi gerekiyor; ister ateş püskürtün, ister senin ince uzun bir tırtıl yerine top gibi yuvularsun. Sadwick yol boyunca birbir birincisi konuşuyor; başlarında o her şeye hazır cevap hali çok tatlı gelse de, sesi bir yerden sonra kulak tırmalamaya başlıyor, itiraf ediyor. Diyaloglar çok başarılı, çoğu esprili var, oyundan sıkılmamızdaki en büyük etken bence. Fakat oyun



Sirkte sıkıcı bir gün; Spot'u besle, dedeyle konuş, uyuyan hayvanı uyandır.



Alternatif

Machinarium (-)

Jack Keane (8,6)

Neverhood (-)

ortalamanın çok üstünde bir İngilzccele hazırlanmış. Bazi bulmacaları çözmeye çalışırken kesinlikle neler demek istediklerini anlamamanız gerekiyor. Bulmacaların zorluğuna gelince; yıllarını Monkey Island ve Broken Sword gibi oyurlara istediğiniz kadar vermiş olun; eğer yolda karşılaşışınız iki tane konuşan manyak taşı 15 dakika soru cevap - oynayacak ve nereye açıldığı görünmeyen bir kapidan nasıl geçeceğini çözerek sabırınız yoksa bu oyna girişmeden önce bir kez daha düşünün derim. Ucuna dedenizin saç骨onesini bağladığınız bir sopayla sinek yakalayacağınızı mı sanıyorsunuz? Bence de çok mantıklı ama Sadwick'in mantığı pek böyle işlemiyor.

Takdir, saygı, sevgi...

Çok yüksek bütçelerle hazırlanmış bir oyun olmadığı aşikar, fakat çizerlerinin başarısından, bulmacaları hazırlayanlara, diyalogları yazanlardan, dünyayı tasarılayanlara kadar herkesin üzerinde çok fazla emek sarf ettigi fark ediyoruz. Adventure sevmiyor olabilirsiniz belki ama Sadwick'i, The Autumn Forest'ı ve mekan çizimlerini sevmemek pek mümkün değil.

- Taşı kaldır Sadwick!

- Hayır, zaten dünyanın yükünü sırtında taşıyorum...

■ Ayça Zaman

The Whispered World

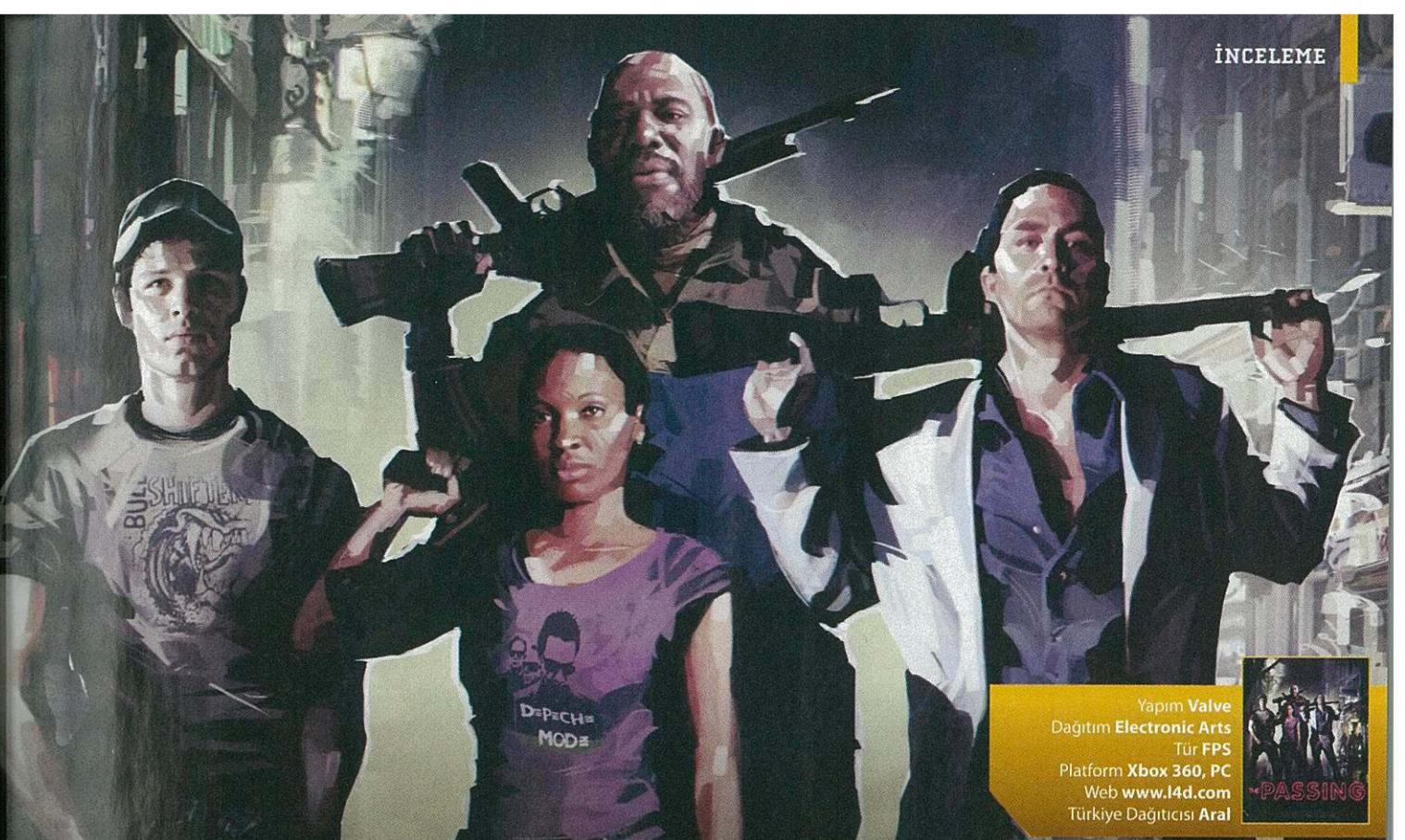
- + Grafikler, diyaloglar, atmosfer
- Bulmacaların zorlu seviyesinin zaman zaman haddini aşması

7,5



Yapım Daedelic Entertainment
Dağıtım Viva Media - Deep Silver
Tür Adventure
Platform PC
Web www.the-whispered-world.com





Yapım Valve
Dağıtım Electronic Arts
Tür FPS
Platform Xbox 360, PC
Web www.l4d.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Left 4 Dead 2: The Passing

Kaçarken yolda eski dostları görmek

Cok kısa bir aradan sonra L4D2 için merakla beklenen ilk DLC beşinci sunuldu. Oyunun fanatikleri için emin ilac gelmiştir çünkü aynı haritalarda dönen babam dönen oynamaktan sıkıldıkları için "The Passing"ın üzerinde ac kurt gibi saldırılacaklardır. PC kullanıcıları umarsızca atlayabilirler çünkü bu ek paket onlar için ücretsız. Hatta siz ne olduğunu anlamadan Steam bunu indirecek ve bir bakımsızın "The Passing" karşısındasınız. Fakat Xbox kullanıcıları için aynı şeyi söyleyemiyorum; onlar bu paketi oynamak istiyorsa 7\$ ödemek zorundalar bu da 560 MS Puanına denk geliyor. O yüzden elinizi cüzdanınızın atmadan önce gelin beraber "The Passing"de ne gibi değişiklikler var ona bakalım.

Oncelikle Bill, Francis, Zoey ve Louis'i tekrar görmek insanın içini çiz ettiriyor. Çünkü L4D2 karakterlerinin ne kadar höyük olduğunu bir kez daha anlıyoruz. Teşekkürler Valve! Ne yazık ki bu eklenide eski karakterleri yönetemiyorum. Senaryonun başında ve sonunda onlara buluşuyor hatta koprofü ile ilgili görev paylaşımı yaparak Georgia Kasabasındaki üç bölümlük kısa maceramıza başlıyoruz. Bu üç bölüm için ne kadar yaratıcı denilebilir bilmiyorum. İlk bölüm "Hard Rain" misali firtinalı bir havada geçiyor, ikinci bölümün kanalizasyonlarında suren koşutmacası "Parish"ı andırıyor, final bölümü ise benzin bidonu toplamaya dayalı olduğu

için doğrudan "Dead Centre"ye benziyor. Bu yüzden haritada pek bir yenilik hissetmedim desem yeridir.

Oyunda düşmanlar ve donanım açısından güzel birkaç yenilik var. Örneğin BC2'den hayranı olduğum M60 ağır makineli silahı dahil olmuş. Mermisi bulunmadığı için tek şarjör ile idare etmek zorunda

üzerinde isimize yarayacak mühimmat taşıyor. Bunu ele geçirmek için onu öldürmeniz lazım. Arkadaşın tek kötü yanı ise diğer zombiler gibi doğrudan saldırmak yerine kaçamak hareket etmesi. Mühimmatı gören oyuncular ise tavşanın peşinden koşan tazı gibi bunun ardına takılıp çoğulukla sonunda kalabalık bir zombi

Öncelikle Bill, Francis, Zoey ve Louis'i tekrar görmek insanların içini çiz ettiriyor. Çünkü L4D2 karakterlerinin ne kadar höyük olduğunu bir kez daha anlıyoruz

kaliyorsunuz ama bir tankı M60 ile elege çevirme zevki harika! Hele patlayan mermi de eklemişseniz sizi kimse tutamıyor. Yeni yakın dövüş silahımız ise golf sopası, diğer yakın silahlarından görünüş dışında bir farkı yok, sadece eğlenceliç. Artık çevrede büyük mühimmat kutuları bulabiliyorsunuz. Bunların içinde bir çok ekipman aynı anda çakılabilir (örneğin: adrenaljin). Beyinsiz zombi gürüğuna ise yeni bir düşman eklendi. Aslında böyle düşman dost başına da diyebilirim. Çünkü "Fallen Survivor" adındaki bu "Uncommon common" zombi

grubunun içinde kendisini buluyor. Yani "Fallen Survivor" bir nevi yem, eğer onu ustalıkla öldürübilirseniz ödüllünüzü alırsınız.

Valve oyuna 20 adet yeni mod ekleneceğini söyledi. Sistem ise şu şekilde her hafta bir mod açıklanacak. İlk mod "Realism Versus" idi o hafta oynandı ve bitti. İkinci hafta ise "Chainsaw" modu geldi yani bütün oyuncular ellerinde testere ve sınırsız yakıt ile hayatı kalmaya çalışıyorlardı. Bu şekilde her hafta modlar değişken oluşturulan oy havuzunda oyuncuların oyları belirlenerek en çok beğenilen mod bir sonraki hafta tekrar edilebilecek. Buna verilen isim ise "Mutation".

Bütün yenilikler bu kadar. Dolayısı ile Xbox kullanıcıları 7\$ değerdiyorsanız, buyurun alın. Bana sorarsınız eğer eski kahramanları da yönetebilsek dopdolu bir DLC olacaktı. Ama şu hali ile bile hiç yoktan iyidir.

■ Nurettin Tan

Alternatif

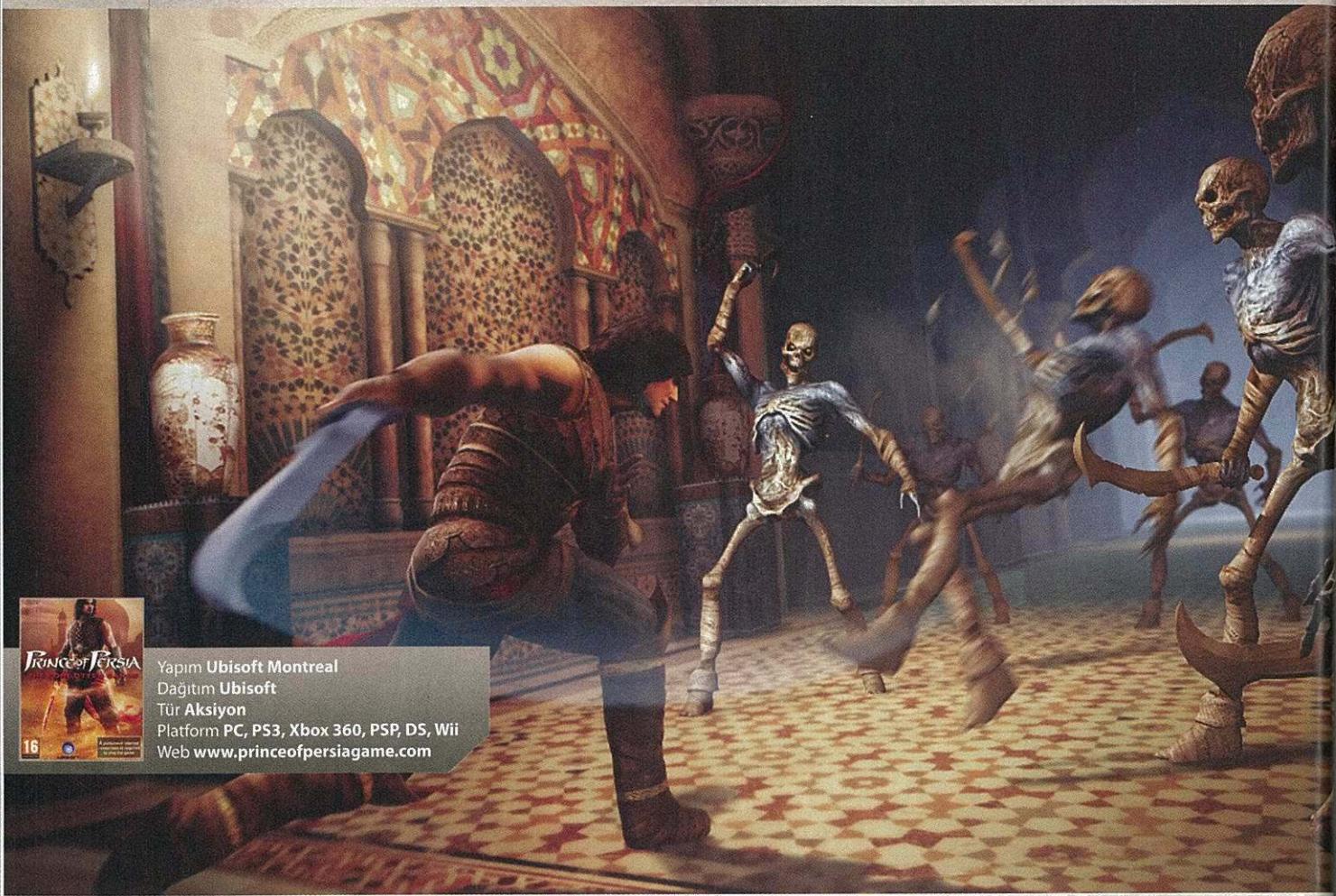
Zombie Panic (-)
Left 4 Dead (8,8)
Dead to Rights: Retribution (6,5)

Fallen Survivor görüldüğü gibi doğasına aykırı bir zombi çünkü gerisin geriye tornistan kaçıyor. Peşinden giderseniz burnunuza balya saplamamanız olası.

Left 4 Dead 2: The Passing

- + Az da olsa yenilik yenilik!
- Mutation
- Eski karakterlerin seçilememesi

8,0



Prince of Persia
Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360, PSP, DS, Wii
Web www.princeofpersiagame.com

Prince Donnie Darko

Biliyorum çok reklamı yapıldı ama ben yine de yazında bilmeyenler için yer vermek istedim. Oyunun geçtiğimiz ay içerisinde vizyona giren bir de filmi mevcut. Imdb notu 6,4 olan filme oyunun hastasısanız gitmenizi taşıye ederim. Bir sinema filmi olarak ele alınınca çok başarılı değil kesinlikle ama oyuncu kitlesi için yeterince önem arz ediyor. Benim içinde Jake Gyllenhaal'ın başrolde olması yetiyor. Seviyorum bu adamı. Prince serisine de tarzını kattığını izleyenler görecek.

Prince of Persia: The Forgotten Sands

Unutulmuş kumlarda bir prens

Geçen zaman içerisinde ne kadar da çok Prince of Persia oyunu çıktı değil mi? Hani bir değil, iki değil. En son kaçincisi çıktı biliyor musunuz acaba? Ben saymadım doğrusu. Benim aklımda yer eden Prince oyunu; The Sands of Time oldu. Bir de ilk, orijinal oyun tabii ki. Açıkçası böyle "Hoplayayım, zıplayayım" türünü delicesine seven bir insan değilimdir. Bulmacamı, Resident Evil'da, illa ki akrobasi yapacaksam da daha kas gücüyle God of War'da yapmayı tercih ederim. Yine de Prens'imiz peşimizi bırakmayacak gibi gözüüyor. Baksanız; yine çıktı karşımıza.

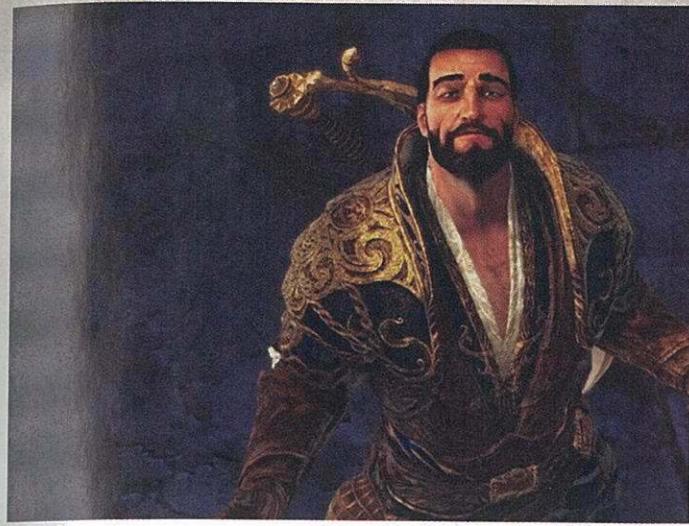
Masalsı diyarlar

Cell shade grafikli, son Prince of Persia oyunu; seriden ve Prince'in dünyasından çok uzaklaşmıştır. Neyse ki The Forgotten Sands, oyunun köklerine geri dönüyor.

Oncelikle senaryomuza bir bakalım. Hikayeyi birinci elden; yani Prens'ten dinliyoruz. Kardeşimizi ziyyarete geldiğimiz bu zaman diliminde bir de bakıyoruz ki kendisinin sultani olduğu kale düşmanları tarafından kuşatılmış durumda. Hem de ne kuşatma! Belli ki kimseyi sağ bırakmamak üzere gelmişler. Nitekim işgalci güçler kaleye sızmayı başarıyor ve kardeşimizin peşine düşüyorlar, tipki

bizim gibi. Bu noktada oyunun tutorial bölümünü de oynuyor olmamız ziyadesiyle hoş olmuş. Lafı daha fazla uzatmayayım. Yenileceğinin ve her şeyi kaybedecekünün farkına varan Sultan, çok eskiden beri saklı duran bir orduyu harekete geçirir. Bu ordu öyle bildiğiniz insten bir ordu değil. Düşmanlarını öldürmekten daha çok onları dokunuşlarıyla kendileri gibi kumdan birer cesede çeviriyorlar. Bu duruma bir son vermek içinde bizim ve kardeşimizin elindeki iki tılsımı birleştirmem gerekiyor. Ve olaylar devam geliyor...





“Artıza ne arar lan pozarda?
Baramız mı var bizim artizde?”
(Bkz. Youtube.)



Yeni Prens

Acaba daha ne kadar yenilenebilir değil mi? Temel olarak Prens'ımız bildiğimiz, sevdigimiz hareketlerle karşımıza çıkıyor. Yerde yuvarlanmasından tutun da, duvarda yürümesine kadar önceki oyunları birazcık oynamış olan herkesin bildiği hareketlere sahip kendi- si. Şöyledir etrafı bakınca; bence harika bir ortam görünüyor. Yani atmosfer tam yerinde olmuş. Ne abartı, ne de çok sefıl duruyor. İlk başlarında bolca kale içerisinde olduğumuz oyun, zamanla farklı atmosferlere taşınıyor. Atmosfere büyük etkisi olan müzikler de gayet güzel secilmiştir.

Düşmanlarımızla ilk karşılaşlığımız andan itibaren yetenek puanı toplamaya başlıyoruz. Her yeni seviye için gereken düşman sayısına sağ üst köşede yazıyor.

Alternatif

Bayonetta (9,5)
Dante's Inferno (7,8)
God of War III (9,5)

İlk seviyeyi 20 düşman öldürmek suretiyle geçerken, bir sonraki seviyeye 40 düşman öldürerek gecebiliyoruz. Bu sistem sayesinde sürekli "Kaç yetenek puanına ihtiyacım var" diye bakmak zorunda kalmıyoruz. Yeteneklerimiz oyuna ciddi anlamda yön veriyorlar.

Yerde yuvarlanmasından tutun da, duvarda
yürümesine kadar önceki oyunları birazcık oynamış
olan herkesin bildiği hareketlere sahip kendisi

Yetenek menüsünün sol tarafında; daha savunma bazlı yetenekler bulunuyorken, sağ taraftaysa daha ofansif yetenekler mevcut. Tam olarak böyle bir bölgelendirme olmasa da durum buna yakın. Ortadaysa özel güçlerimizi geliştirmemizi sağlayan üç farklı yetenek mevcut.

Bilmece - bulmaca sistemiye bence çok da ilerlememiş. Pek tabii ki bir gelişme var ama öyle şaşkınlık yaratacak cinsten bir şey yok ne yazık ki. Onun yerine çok daha güzel dizayn edilmiş bulmacalar ve yollar var. Bu yol ve bulmacalarında yavaş yavaş zorlaştığını belirtmek isterim. Yani bir anda "havuz problemi" ta-



Prens'in Birkaç Marifeti



■ Ice Blast

Düşmanlarımıza dalgalar hâlinde buz saldırısı yapmamızı sağlıyor.



■ Stone Armor

Karakterimizin, düşmanların yaptığı saldırılardan tamamıyla korunmasını sağlıyor.



■ Trail of Flame

Bu özellik sayesinde ardımızda düşmanlara zarar veren bir ateş yolu yaratıyoruz.



■ Whirlwind

Düşmanlarınızın ayaklarını yerden kesecek bir rüzgar oluşturmamıza ve "Knock Back" etkisi yaratmaya yarıyor.

► dında bulmacalarla karşılaşmayacaksınız. Yollarımız ise bolca engebeli. Neredeyse hiçbir zaman düz yürüyemeyeceksiniz. Yani en azından ben ya havadaydım ya da sürekli yatay duruyordum. Özellikle tırmanmak üzere tasarlanmış ufak taşlara dikkat etmek gerekiyor. Etrafa bolca yayılmış durumda olan bu taşları göremezseniz, saatlerce yolunuza aramaya çalışırsınız.

Biraz da ben tırmanıyorum

Sands of Time'dan bu yana, savaş sistemi bir türlü oturtulamıyor. Hoş, ilk versiyonlarda çok büyük bir combat kaygısı yoktu oyunun. Daha çok bulmacalarla odaklıydı. Fakat değişen dünyayla birlikte Prince of Persia oyunları da combat'a en az bulmacalarla önem verdikleri kadar önem verir oldular. Fakat ne hikmetse bir türlü bu işi başaramadılar. Evet, çok güzel hoplayıp zipliyoruz ve evet, çok ilginç bulmacalarla dalıyoruz ama bir türlü gerekiği gibi savasamıyoruz. The Forgotten Sands'de kullanılan combat sistemi sinyorum en azından beş yıllık. Hem düşmanlarımıza öldürmek çok kolay, hem de onları saldırıldıklarından kaçmak. Yani insan herhangi bir heyecan ya da korku hissetmiyor düşman görünce. Düşmanlarımıza öldürünce çikan; hit point ve mana'lara bir lafım yok. Fakat neden hala vazo kırınca içerisinde hit point ve mana çıkıyor? Hayır, bunlar sadece yardımcı birer ikişer vazo olsa

anılarım ama oyunu oynadığım saatler boyunca her anımı vazo arayarak geçirdim. Yok mu kardeşim bir iksirdir, elmadır, tavuktur? Belki nostalji diyecekler var ama yok, bu kadar nostalji bence yeter. Bir diğer gözüme takılan noktaya; neden ana karakterimizin görünüşü hiçbir şekilde değişmiyor? Tamam, birazcık kişisel bir nokta ama keşke seviye atladığında bir iki değişim geçirse. "Değişim" demişken; bir diğer lafım da fizik motoruna olacak. Sanki böyle üzerinde bir ağırlık varmış gibi hareket ediyor ve animasyonlarını ziyadesiyle yavaş yapıyor. Hele bir duvardan yan yürümesi var; sanki ağır çekimdeymiş gibi...

Diyorum ki...

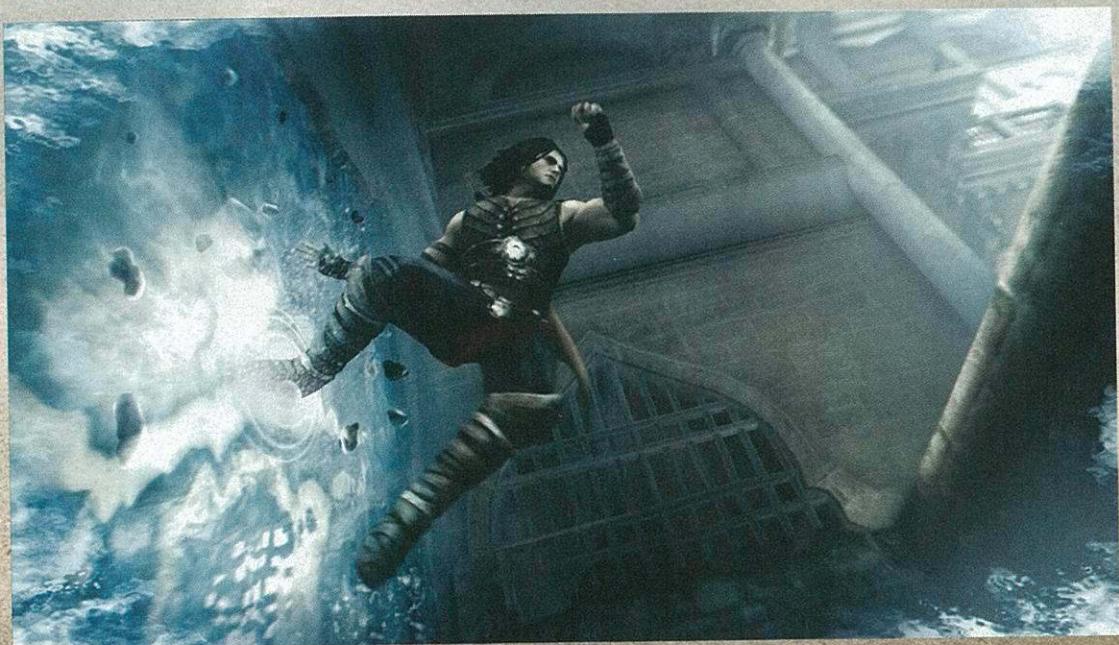
Eğer Prince serisi seven bir insansız kesinlikle alın, oynayın. Sizin için bir çok güzellik var oyunda. Fakat ilk kez bu seride başlayacağlardansınız; mümkünense ilk oyununuz The Forgotten Sands değil, Sands of Time olsun. ■ Ertuğrul Süngü

Prince of Persia:
The Forgotten Sands

- + Serinin özüne yakınlaşması, hikaye işlenisi, her zamanki gibi güclerimiz
- Naylon'dan savaş sistemi, hala aynı şeyler yapıyoruz

7,4

ANALİZ



Güzel görünüyor değil mi? Keşke düşman tasarımları da bu kadar güzel olsa...



Videosu
LEVEL
DVD'de

LE-VİD!

Oyundaki su kaynaklarını dondurarak, kendi platform öğelerimizi oluşturabiliyoruz.

2008 yılındaki felaketten sonra karizmatik prensiniz en akrobatik hareketleriyle geri döndü!





Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Tür TPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.lostplanet2game.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Lost Planet 2

Keşke kayıp kalsaymış...

Capcom kadar garip bir oyun firması görmedim. Yeri geliyor inanılmaz iyi oyunlara imza atıyorlar, yeri geliyor hiçbir seye benzemeyen bir oyuni piyasaya sürüyorlar ve bir şey oluyor, ellerindeki iyi bir yapımı yerin dibine batırıyorlar.

Geçtiğimiz yıllarda Lost Planet öylesine büyük bir ilgiyle karşılaşmıştı ki konsollarda, PC'lerde bir dönem herkes bu oyunu illa ki oynadı. Dünyanın en iyi oyunu değildi; aksiyon türünde çığr açmadı fakat o kadar eğlenceliydi ki oyuncun başına bir kez oturan, oyunu bitirmeden kalkmıyordu. Üstelik kolay bir oyun da değildi Lost Planet. Hatta geçtiğimiz ay köşe yazımında belirttiğim "kolay oyunlar"dan o kadar uzaktaydı ki bir boss'u gebebilmek için bir saat oyunun başında oturmanız gerekebiliyordu.

Ve beklenen oldu, Lost Planet 2'nin haberi geldi, ardından da kendisi. Capcom bu defa işi biraz fazla abarttı, zorluk seviyesine tavan yaptırdı, çağın moda-sına uyup oyunu tam bir multiplayer canavarına dönüştürdü, Akrid'leri de bolca kullanıp tarifi tamamladı. Peki başarılı oldu mu bu tavriya? Gelin, dinleyin...

Yalnızsan ölüsündür

Diski taktım, oyun açıldı, hemen hikayeye göz atıyorum dedim ve başarısız oldum. Yok oyun yarat, oyun yaratmak için Xbox'ları birbirine bağla, online oyna gibi garip cevaplar karşıladı beni. Resmen oynaya başlayamıyorum ve bunun nedenini hemen anladım: Capcom, Lost Planet 2'yi multiplayer bir oyun olarak tasarlamıştı ve tek kişilik oyun, bir Command & Conquer'i ancak "Skirmish" modunda, yapay zekaya karşı oynamaktan farklı değildi.

Bölümler ve bölümlerin içindeki kısımlar... Lost Planet 2 sağlam anlatıma sahip bir senaryo modu yerine, art arda görevler yaptığınız, çeşitli bölgeleri temizleyip bir başka bölgeye geçtiğiniz multiplayer odaklı bölümlerden oluşuyor. Her görevde sayınızı kendiniz belirlediğiniz arkadaşlarınız veya yapay zekaya sahip destek birlileriniz katılıyor ve size verilen görevi yapmaya çalışı-yorsunuz. Bir noktanadtır diğerine gitmenizi ön gören çoğu görev paketi, finalinde siz ve arkadaşlarınızı dev bir boss ile buluşturuyor; o boss'u nasıl öldürüceğinizi anlayana kadar da en az beş kez ölüyorsunuz.

Oyunun böyle bir eksisi var: Ne yapmanız gerekiği size minimum ölçüde belirtiliyor. Zaten her taraf Akrid (Uzayı yaratıklar) ile dolu, zaten sürekli bir aksiyon söz konusu, bir de ne yapacağınızı bilemeyeince ortalıkta boş boş dolanırken buluyorsunuz kendinizi.

İlk oyundan alıştığımız silahlar ve birbirinden farklı özelliklere sahip VS robotları, Akrid'lere karşı savaşımızda bize yardımcı oluyor. Gezegenin üzerindeki düşman

Alternatif

Gears of War 2 (9,5)
Halo 3 (9,0)
inFamous (9,1)

Behemoth'un sırtları taştan



Gözlem

Büyük bir kocaman yaratığın neye benzediğine bakmamızınız öncelikle. Zayıf noktaları nedir, ayağının altında kalırsanız neler olabilir, bunları hep düşüneceksiniz. Siz bunları düşünürken, kafasız yapay zeka arkadaşlarınız onun ağızının dibine girip kısa sürede ölecektir ama olsun; siz tek başınıza bu yaratığın üstesinden gelebilirsiniz!

Etki

Gördüğünüz turuncu noktalar, bu yaratığın zayıf noktaları. O noktalara elinizde ne silah varsa doğrultmanız ve tetiği çekmeniz yararınıza olacaktır. Daha da güzel, görselde gördüğünüz VS robotlarından bir tanesine binerseniz, çok daha büyük hasar verebilirsiniz. VS'nin silahlarını çaptırmak da bir başka çözüm.

Yaklaşım

Behemoth, çok aşamalı bir boss. Yani önce bir yerini patlatıyzsunuz, sonra bir başka yerini. Bu işleme başlarken de ya görselde gördüğünüz gibi sırtına çikip bu turuncu noktaları patlatacaksınız, ya da sırtına çıkmadan uzaktan halledeceksiniz. Behemoth'un sırtında olmak, eziyle tehlikesinden de uzak olmak demek fakat dikkat edin sizi sırtından atmasın.



Oyunun her noktası aksiyon dolu ve görsel efektler de buna eşlik ediyor.

Harmonizer

Bir Snow Pirate olarak, bulunduğu gezegenin nimetlerinden biri olan özel bir kimyasal kullanılabilmekte ve enerjiniz bitmeye yakın olduğunda bu güç sayesinde hayatı dönebilmektesiniz. Harmonizer adındaki bu güç sahip olduğunuz termal enerjisi yiyor fakat sizi hayatı döndürüyor.

insanlara karşı da savaşıyor ama asıl tehlikeyi genellikle Akrid'ler oluşturuyor.

Bu defa yalnız olmadığımız için düşmanların sayısında da büyük bir artış söz konusu. Akrid'ler daha tehlikeli, boss'lar daha zor ölüyor. Yalnız olmamamız güzel tabii fakat yapay zekanın üzerinde herhangi bir kontrolümüz olmaması ve yapay zekanın "andon" (Fırat???) seviyesinde hareket etmesi işleri bir hayli zorlaştırıyor. Olay sadece "şunları öldür" kadar basit olsa sorun yok, fakat bazen öyle bir yere gelirsiniz ki bir grup bir bölgeyi korurken, diğeriinin taşımacılık yapması gerekiyor. Eh, yapay zekaya da "şurayı koru" diye bir emir veremediğimiz için iş tamamıyla şansa kalyor.

Ölütseyen en baştasındır

Battle Gauge. Bunu iyi hatırlayın, gözünüz hep bu barda olsun çünkü bu bar sıfırlanırsa bölümün en başına gitmeniz isten bile değil.

Bir görevde başladığınızda, kah ateş ederek, kah kancanızı bir yerlere atıp tırmalarak, çeşitli noktalara ulaşıyorsunuz. Bir süre ilerledikten

sonra da çeşitli "data post"lara denk gelirsiniz. Bu cihazları hemen çalıştırmanız öneririm çünkü bunlar, öldüğünüzde nereden yeniden bölüme giriş yapacağınızı belirliyor. Her çalıştırılan data post size 500 Battle puanı sağlıyor. Öldüğünüzde de 500 Battle puanından oluyorsunuz. Bölümdeki başınız da Battle puanınıza ekleniyor ve büyük bir boss'a denk geldiğinizde, ne kadar Battle puanınız olduğu büyük önem kazanıyor. Boss'lar tutarsız hareketler yaptığı ve son derece zor olduğu için bunlarla savaşırken bolca vefat ediyorsunuz. Her ölüm de 500 puana mal oluyor ve dört kişi oynadığınızı da varsayırsak... Oyunda şöyle bir dengesizlik var ki eğer tek başınıza oynarsanız, bir boss'ta altı kez kadar ölüp bölümün başına gitmeden boss'u haklayabiliyorsunuz. Online co-op oyunlarda ise genelde herkes birkaç kez ölüyor ve toplam Battle puanınız da bir oyuncunun ancak iki kez oyuna dönmesine yetiyor. Yani anlaşmalı oyuncular daha kolay olacağına, daha zor olmuş. Üstelik oyunu çok iyi bilip bilmemeniz de önemli değil; boss'lar genellikle her seviyedeki oyuncuya birkaç kez yere indiriyor.

Sağlam bir senaryo modu olsa, zorluk seviyesi anlamsız bir boyutta olmasa ve puan sistemi daha iyi işlete, Lost Planet 2 bir klasik olabilirdi çünkü bu potansiyele sahip. Şu elimizdeki örnekte ise garip bir multiplayer oyun olabilmiş ancak. Bakalım ne kadar süre Xbox Live'larda, PSN'lerde oynanacak... ■ Tuna Şentuna

Lost Planet 2

- + Kaliteli görsel efektler, bir önceki oyundan kalan kaliteli oyun mekanizması
- Senaryo modu "yok" denecek kadar zayıf, multiplayer oyuncular dengesiz oynanış sistemi yüzünden eziyete dönüşüyor

6,3



Turuncu kollara ateş edin ve bu boss'u parça parça indirin.



Yapım Black Box
Dağıtım EA
Tür Spor
Platform PS3, Xbox 360
Web www.skate.ea.com
Türkiye Dağıtıcı Aral



Kendin yap, kendin oyna

EA'nın neredeyse her türlü spor oyununda yoğun kişiselleştirme özellikleri bulunur ve Skate 3 de bu açıdan, diğerlerinden geri kalmıyor. Kendi karakterinizi ve kaykayınızı dilediğiniz gibi özelleştirebileceğiniz gibi takımındaki karakterlerinizde de aynısını yapabiliyorsunuz. Hatta eğer arkadaşlarınızda bu oyunu oynayan birileri varsa, onların karakterlerini de direkt olarak kendi takımına ekleyebiliyorsunuz.

Skate 3



Herkes Beşiktaş iskelesine!

Kayakın üstünde bir saniye bile duramazken patenle kilometrelerce yol kat edebilirim. Ne var ki piyasada paten oyunu yok, olmadığı (Birkaç uyduruk örneği saymıyorum.), onun yerine hep kaykay oyunları domine etti oyun piyasasını. Bir ara Tony Hawk serisine öylesine kaptırmıştım ki kendimi, her yeni oyununu salyalara hakim olamayarak oynuyordum. (Sen bir de bana sor; hayatım kaymıştır Tony Hawk oyunlarını oynamaktan. - Elif)

Sonra bir şey oldu, Tony Hawk serisi dibi boylandı. Son çabaları olan "kaykay" cihazı da infilak edince piyasanın yeni kralı EA'nın Skate oyunu olmayı başardı. Skate, her anlamda Tony Hawk serisinden iyi bir oyun oldu ve Tony Hawk'ın yaptığı hataların hiçbirini bünyesinde bulundurmadı.

Herkes bir arada

Şayet ki Skate 2'ye sahipseniz ve online oyunlarla pek alakanız yoksa, Skate 3'ü almanız gereklidir; peşinen söyleyeyim. Bunun nedeni, üçüncü oyunun bir önceki oyunundan sadece bir yıl sonra çıkışması ve içeriğinde çok büyük değişimler barındırmamasıdır.

Dikkat çeken yenilikler arasında öncelikle bir kaykay takımı kurma olanağı bulunuyor. Oyunun konusunu da oluşturan bu takım mevzusu aslında



online oyun mekanizmasının olmasını sağlamak için tasarlanmıştır. Skate 3'te birçok oyun modunda, birçok farklı görevde参与您和您的朋友在同一个队伍中。这使得游戏更加有趣，因为您可以与朋友合作完成各种任务。

Bir takım olarak hareket etmek güzel fakat takımınızla olan iletişiminiz, herkesin kendi kafasına göre takılıp ilgili görevlerde hareketler yapmasından ötesi değil. Şayet ki bu oyunu Capcom'un eline verseydik, el ele tutuşup fantastik hareketler yapan kayakçılarımız olurdu ve açıkçası fena da olmazdı. (Abartılı olmamak kaydıyla.)

Pek fazla olmamak kaydıyla yeni hareketler de oyunda mevcut ve tüm hareketler, eski oyunlardaki kadar kolay gerçekleştiriliyor. Sol analog kol ile karakterinizi yönlendiriyor, sağ kol ile de kaykayınızı yönetiyorsunuz. Arka tuşlar da birçok hareketi yapmanızı yarıyor. Skate 3'e özel olarak, iki farklı kameraları kullanarak oyunu oynayabiliyoruz. İlk iki oyundaki gibi kaykay seviyesinden veya Tony Hawk serisinden alıştığımız kameraları kullanarak daha iyi performans alırsanız, ona geçiş yapabiliyorsunuz.

Daha önce hiçbir Skate oyununu oynamadıysanız, almanın gereken oyun Skate 3'tür fakat önceki oyunları sonuna kadar oynayanlar bu Skate oyununu rahatlıkla es geçebilir. (Fanatikerler de olursa tabii ki.) ■ Tuna Şentuna

**Aral'da
Satışta**
aralgame.com

Alternatif

Skate 2 (7,0)
Tony Hawk: Ride (-)
Tony Hawk's Project 8 (6,7)



Skate 3

- + Online oyun olanakları, takım olarak hareket etme, kişiselleştirme özelliklerinin geniş yelpazesesi
- Önceki oyundan çok az farkı var. Park Editor halen yeterince kullanılmış değil

8,4



Iron Man 2

Demirden adam iki

Bilişiniz, çizgi romanından anlıram. Gerçi süper kahraman hikayesi pek sevmem ama yine de okurum. Iron Man'ın filminin yapılacağını duydugum zamansa öyle çok fazla etkilenmememistim. Ne zaman ki başrolde Robert Downey Jr.'in oynayacığını duydum, işte o zaman dikkat kesildim bu filme. İlkini yedik bitirdik; ikincisi de geldi ustune. Kesinlikle harcanmış bir oyuncu Downey ama Iron Man ile kendine geldi gibi gözükmüyor. Efendim, şimdi Iron Man 2'nin oyununu inceleyeceğimiz için çok heyecanlanmamın. Zaten bir sayfalık bir iş, öyle canınızı yakmayıacağım.

İkinci bir oyün

Senaryo olarak filmlerle paralellik gösteren bir oyun Iron Man 2. (Bazen de göstermiyor!) Tony Stark'ın icat ettiği ve dünyayı çok daha güzel bir yer haline getirmesine yardımcı olacak olan cihaz, düşmanları tarafından kopya ediliyor. Ve malum, tam tersi bir yönde: dünyayı yok etmeye yarayacak bir silah haline getirilmeye çalışılıyor. Tony Stark da durum karşısında boş durmuyor ve inanılmaz kostümünün 'Kıyafet olmaz! Süper Kahraman bu; kostüm olacak!' yararıyla düşmanlarının karşısına dikiliyor. İlk oyunu oynamayanlarınız varsa hemen söyleye:ym; Iron Man 2, ilk oyun gibi third person kamera

açısına sahip. Bu sayede oyun alanında tam bir hakimiyet sağlayabiliyoruz. Bu hakimiyetin oyundaki en büyük önemiyle olsa esnasında ortaya çıkıyor. İlk oyna nazarın; artık istedigimiz yere uatabiliyoruz. Yani çok daha uzak mesafelere gidebiliyoruz. Oyunun genelinde de havada olacağımızı belirtmek isterim. Özellikle bina tepelerinde bulunan düşmanlar ya da turret'lar sayesinde yere ayak bastığımız çok fazla an olmayacak. Kullandığımız birbirinden farklı silahlardır. Bolca attığımız roketlerimiz, lazer silahımız ve durmadan kullanacağımız minigünümüz. Her silahın kendisine göre bir kullanım alanı olduğu gibi, oyuna asıl ağrılığını koyan silah; az önce belirttiğim gibi minigün. Iron Man 2'de bulunan hedefleme sistemi sayesinde de düşmanlarımızı vurmaktan hiç zorluk çekmiyoruz. Hatta biz bir yöne bakışka, o yönde bir sonraki hedefe kilitlenebiliyor bu sistem. Oyun esnasında topladığınız puanlar sayesinde her bölüm arasında olmak üzere yeni parçalar alabiliyor, silahlarınızı güçlendirebiliyor ve de yeni özellikler kazanabiliyoruz. Bu upgrade'ler sayesinde de oyunun sonunda baya rahat ediyoruz.

Sorun adam iki

Bakalım, bakalım... Oyunda ucabildigimizden bahsetmiştim. Fakat uçmaya başladığımız anda, gamepad'deki kontroller yer değiştiriyor. Yani soldaki stick yönken bir anda sağdaki stick yön işlevine geçiyor ve oyuncularına en azından iki saatlik bir kriz yaşatıyor. Bu arada ilk oyunındaki uçma hissiyatı da çöpe gitmiş. Böyle kayaların arasında son sürat gidemiyoruz. Ya da bana mı çok yavaş geldi acaba? Sonra yukarıda bahsettiğim hedefleme sistemi oyunun bütün savaş sistemini yok etmiş durumda. Nerede düşman

varsayı görüyorum ve direk olarak hedefleyebiliyorum. Yani hiç zahmet etmiyorum. E nerede kaldı savaş hissisi. Yetmezmiş gibi toplamda sekiz tane görev var. En yavaş halde oynasanz bile sekiz saatte bitiyor bu görevler. Sonrasında öyle bakıyorsunuz monitöre. Hah, bir de upgrade'ler var. Neden varlar anlamadım açıkçası. Ben nerdede hepsini yaptım ve ben yaptığım oyun kolaylaştı, kolaylaştı ve sonunda bir 'şirine' dönüştü. Meğersem upgrade'ler hard mod için tasarlanmış. Sonradan çözüdm...

Üçüncü filme kadar...

Aslında buraları böylece Elif'in yazması lazım ama ben genel bir son nokta koymam: olmamış! Böyle giderse olamayacak da! Yani artık alışıktır; eğer bir filmin aynı anda oyunu çıkırsa otomatik olarak incelemesini yapabiliyoruz kafamızda. Ben olsam bu oyundan uzak dururdum. (Durmadım çünkü size bu satırları yazmakla yükümlüyüm.) ■ Ertuğrul Sungü

Iron Man 2

- + Iron Man hastalarına yeni bir oyun
- Demirdendir, geber...

4,4

Alternatif

- Batman: Arkham Asylum (9,1)
- Iron Man (5,0)
- Spider-Man: Friend or Foe (6,0)



Yapım CyberConnect2
Dağıtım Namco Bandai
Tür Dövüş
Platform PSP
Web naruto.namcobandaigames.com

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Heroes 3 [PSP]

Rasengan!

Naruto kaçınıcı bölümme geldi arkadaşlar? Bilmiyorum zira konudan bir hayli uzaklaştım. Bleach'ten de kopmuştum ama ona geri dönenbildim. Bleach'in tempusu her zaman bana daha iyi gelmiştir; herhalde o yüzden tercihimi Bleach'ten yana kullandım. Espada'lar, Arranca'lar, gidiyor seri. Umuşuyorum ki yazılarında son bölmüllere ulaşacağım!

Naruto konusundaysa yapabileceğim bir şey yok. Artık ayrı dünyaların insanlarıyız. Belki Ultimate Ninja Storm 2 geldiğinde bende de bir gazlamanı olur ve dönerim.

Ne var ki şimdide kadar izlemiş olduğum Naruto'lar, PSP için hazırlanan bu yeni dövüş oyununu anlamama yetti. Hatta Gaara'nın kaçırılması ve kurtarılmasını görünce, "Oha, daha bu bölüm mü konu ediyor?" diye sormadım da değil. Sanki konu "biraz" geriden takip ediliyormuş gibi geldi ama olsun; oynarız yine de...

Sevdiklerimizle beraber

Naruto serisinin artık zincirlerini kırmasının gerekliliğini en iyi örneği bence Ultimate Ninja Heroes 3. Kaç oyundur aynı şeyi yapıyoruz, eğleniyoruz da ama artık yeter. Sadece tek tuşla yapılan bir dolu özel hareket, iki düzlemden geçiş yaparak dövüşmenin tadı kaçı, kaçıyor.

Tanıdigınız, sevdiginiz bir dolu karakteri seçtiğiniz oyunda yine ikiye iki dövüşlere katılmak ve her karakterin o çok güçlü süper hareketlerini görmeye çalışmak esas. Bu oyuna özel



Platform

Oyunun Master Road modunda iki kişilik dövüşlerin yanında, dövüş bölümündeki iki boyutlu ortamın kullanıldığı platform bölümleri de yer alıyor. Oyunındaki monotonluğunu kırımı olsa da bu bölümün çok anlamlı olduğunu söyleyemeyeceğim.

Alternatif

BlazBlue: CTP (8,8)
Street Fighter Alpha 3 Max (-)
Guilty Gear XX Accent Core Plus (7,1)

olarak dört kişi dövüşme olağlığı sunulmuş. Herkesin birbirine ninja yıldızları fırlatıp tekme attığı dört kişilik dövüşler Ad-Hoc ile multiplayer olarak da oynanabiliyor lakin Ad-Hoc teknolojisi biraz "patlak" olduğu için oyunda yavaşlamalar, takılmalar oluyor.

Bu oyuna ilgili sıkıntı yaratılan bir başka konu da BlazBlue gibi son derece yumuşak ve akıcı bir oynanış sahip bir PSP dövüş oyunu varken, Naruto'nun tam anlamıyla yavaş ve "geride" kalmış olduğu gerçeği. Sıkı bir Naruto fanatığıseniz ancak o zaman tahammül edebilirsiniz BlazBlue'yu bir kez oynadıktan sonra.

Savaşların yavanlığı, multiplayer'in çok iyi çalışmaması durumlarının yanında, her görevin sonunda topladığınız Ninja Point'ler ile satın alabileceğiniz bir ton "ekstra"nın oyunda yer olması, oyunu uzunca bir süre oynamanız için yeterli olmuş. Bunu da neden söylüyorum; bu oyunu ancak Naruto fanatikleri oynayacaktır ve Naruto fanatığı demek, Sakura'nın 13 tane karakter çizimini açmak, onunla ilgili her türlü videoya ulaşmak için yoğun çaba sarf etmek demektir. "Naruto!" diye bağıran tayfadansanız bu oyuna göz atın, yoksa önerim BlazBlue'dur.

■ Tuna Şentuna

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Heroes 3

- + Naruto'dan tanıdığımız bir ton karakter, birçok ekstra içerik
- Oynanış yavaş ve eski, multiplayer modları pek iyi çalışmıyor

5,7

Rasengan, Chidori'ye karşı!





**LEVEL
DVD'de**

Eternally Us

Ölüme dair...

Ü ç tane güvercin... Dördüncüsü dışarıda kalmış; yeterince güçlü değil çünkü. Yeni atıbor birisi, üç güvercin koşuyor, dördüncüsü yetişemiyor. Oturduğu yerden en uzak noktayı seçiyor arkadaşının isteği üzerine. Böylece güşüz olan da payını alabiliyor yemelerden.

Bu mutlu anı, karanlığa açılan bir kapı bozuyor. Bir zombi, karanlığın temsilcisi bir "şey" alıyor, götürüyor güzel kızı. Fio gidiyor, Amber yalnız kalıyor. Ne olduğunu anlamıyor,

anlayamıyor. Heyecanla kendini bırakıyor karanlıça çerçevelenmiş kapıdan içeriye. Yaratıklarla karşılaşıyor. Gerçek bilmemesi gerektiğini söylüyorlar, onun gerceği kaldırılamayacak kadar güçsüz olduğunu fısıldıyorlar. Korkunç ağacların arasına dalıyor. Hepsı Fio'yu bulmak için...

Umutun ve gerçeklerin bir özeti Eternally Us. Aciyi ve sevgiyi yalnız bir dille anlatan, "küçük" bir adventure oyunu; yaşananların 640 x 480 çözünürlükteki yansıması... ■ Tuna Şentuna

Tür Adventure
Yapım Infinite Grace Games
Web -

9,3

Ella's Hope

Kulkedisi hikayesi

Fark ettim ki bu bölümde hiç RPG tanıtımıyorum, dedim "Benim eksikim ne?" ve çalışmalarla başladım. Bir de ne görevim, Ella's Hope adında mini bir RPG yayımlanmış ve indirilmeye hazır.

Ella's Hope Game Boy, SNES zamanlarından hatırlayacağımız ve Game Maker gibi programlar yardımıyla üretilen kuşbakışı görüntüsünden oynanan bir RPG. Yemeşil ovalarda geziyor, yaratıklarla savasıyor, yerdeki elmaları toplayıyor, insanların evine izin almadan giriyor ve her evde bulunan sandıkları açıp içindekileri envanterimize katıyoruz.

Karakterimiz Ella, zenginlere hizmet eden bir hizmetçiden başkası değil ama onu, yine diğer birçok oyunda gördüğümüz gibi büyük bir macera bekliyor. Sopamızı kaptığımız gibi başarıyoruz serüvenimize ve yolumuza tonlarca savaşa girerek açıyoruz.

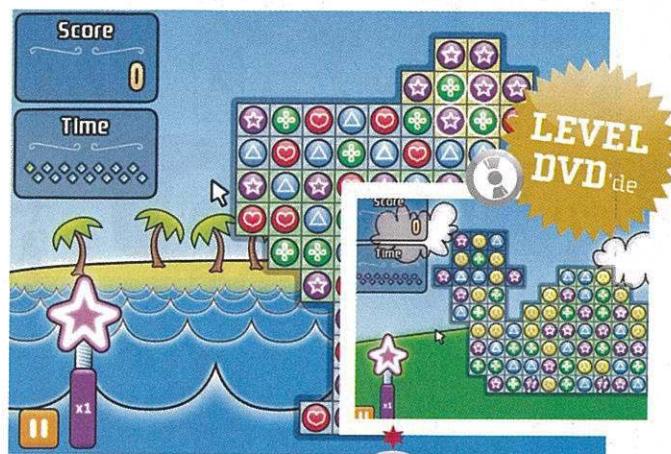
Ella's Hope'u, oyundan fazla bir şey beklemeden oynarsanzı, bir derecede kadar sevebilirsiniz ama piyasada Dragon Age'ler, Final Fantasy'ler varken bu oyun siz ne kadar etkiler, o tartışılır... ■ Tuna Şentuna

Tür RPG
Yapım Aldorlea Games
Web www.aldoeara.org

7,8



**LEVEL
DVD'de**



**LEVEL
DVD'de**

Inner Quest

Renk, taş, ücleme

Düşündüm ki bir süredir oynadığınız renkli taş oyunlarından sıkılmışınızdır. Sizin için araştırdım, sürüklendim ve Inner Quest'ı en derin yerlerden çıkarttım.

Alıştığımız, daha önce gördüğümüz her türlü oynanış mekanizmasını barındırıyor Inner Quest. Onu özel yapan ise... Açıkçası özel yapan pek bir şey yok fakat her şey o kadar derli toplu ki biraz zaman geçirmek istediğinizde bu oyunu açıp oynamak isteyeceğinizdeneminim.

Birçok alana bölünmüş olan oyunda,

her alanda yaklaşık sekiz bölümde, zamana karşı yarışıyoruz. Zaman bitmeden, renkli çerçevelerde olan taşları yok ederek bir sonraki bölüme ulaşmak hedefimiz. Bazı özel taşlar bize bonus sağlıyor, bazı ıksirler sayesinde ışımızı kolaylaştırıyoruz ve bu, zorlaştırmış seviyelerde usayıp gidiyor. Kafa dağıtmak için gereken tüm maddeler, Inner Quest'te. ■ Tuna Şentuna

Tür Bulmaca
Yapım South Winds Games
Web www.southwinds-games.com/inner-quest

8,2

Fractal

Gözlerim kamaştı!

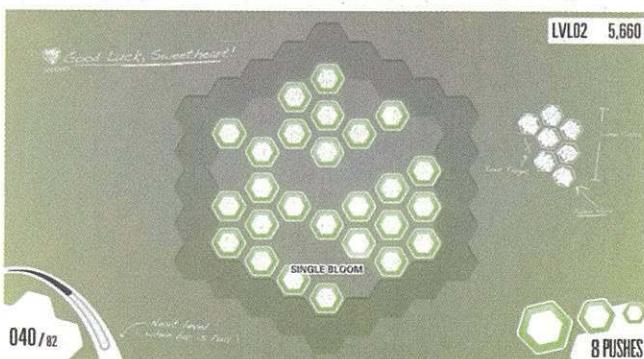
Süprünce iyisensez, bu oyunda da iyi olacağınızı düşünüyorum. Mesela ben iyi deyilim ve bu oyunda da iyi... Bu oyunda nedense iyiyim ya. İyi oynadım, haklarını bitmeden bölümleri tamamladım hep. Renkli taşıdı, itirmecesiyi, dizesiyi derken herhalde yetenek geliştirdim.

Şu an için sadece internetten oynanabilen Fractal, siz bu yazıyı okurken büyük ihtimalle satışa da çıkmış olacak. Oyunda yapmamız gereken yine bir takım taşları, bu defa altigen olanları, içeri dolu

büyük altigenler oluşturacak şekilde itelemek. Bölümü geçmek için belirli sayıda taşı ekranдан silmeniz gerekiyor ve bunu da ancak altigenler veya daha farklı geometrik şekiller yaparak gerçekleştirebilirsiniz. Belirli sayıda taş itirme hakkınız olduğu için bir sonraki hareketinizi de göz önünde bulundurmanız gerekiyor. Taşlar tek renkken işin içine karışan diğer renkler durumunu tam bir kaosa döndürebiliyor. ■ Tuna Şentuna

Tür Bulmaca
Yapım Cipherprime
Web www.playfractal.com

9,2



LVL02 5.660

8 PUSHES

DOKTORLAR

CENK - ERODEM SÖZ HASTANESİ,
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



HASTA: DAEKYGS

(Forumda, "LEVEL Dergisi'nin verdiği posterler" başlığında gelen mesaj.)

Arkadaşlar Derginin verdiği posterleri duvarına ilk Patoxile yapıştırdım ama posterler düştü.
Sonra git� taraflı bant aldım gene düşüyorlar. Psoterleri
Neyle yapıştırısam düşmezler?

PREDKAZI

- POSTERLERİ SEVGİYLE YAPIŞTIRMALISİN.
- ONLARINA KONUSU DÜŞMELERİNİ İSTEMEDİĞİNİ FİSİLDE KULAKLARINA.
- SUNU UNUTMA Kİ... MMM...
- UYDURAMADIN BİR FEY?
- YOK, AKIM TAZE PINDIK NE ZAMAN ÇIKIYORDU UNA KAYDI.
- BANA DA OLUR ARADA.

HASTA: BURK 12.000

geçen ay god of war u incelemişsiniz biş sorcam
onla ilgili ordaki adam o kadar zıplio koşuo yüzüö
ama o suratındaki boyalı hıç silinmio ama ne ayak

- ÇÜNKÜ O BİR DOĞUM LEKİSİ MINİĞİM.
- DOĞARKEN ÜZERİNE ÇAMAŞIR SUYU YA DA VİŞNE DÖKÜLMESİNE DOĞUM LEKİSİ DENİR.
- BU ABİNİN DE DOKTORU ŞOK YARAMAZMIŞ.
- HEM ONU DOĞURTUP, HEM DE MAKET BOYUTORMUS.
- TAHMİN ET BAKALIM NE OLMUŞ...

HASTA: BAHS ÜŞCETİN

Şimdi benim maddi durumum orjinal oyun
alacak kadar değil. Ama BC 2'yi de online
oynamak istiyorum. Benden cd-key istiyor. Ne
yazdysam da olmuyor. Bunun için ne yapabilirim?

ABANDONE

- KEY, İNGİLİZCE'DE ANAHTAR DEMEKTİR.
- EĞER BİR ANAHTARCIA GİDİP CD ANAHTAN
İTERSEN SANA YAPAR.
- 3 - 5 LIRA BİR SEY TUTAR.
- O ANAHTARI BİLGİSAYARININ USB PORT'UNA
TAKIP FEVER.
- ORUN AÇILACAKTIR.
- İYİ EĞLENCELER.

HASTA: ALP KASIMLI

Her kuşun eli yenir mi?

DAVARO

- SAKA HARI BÜTÜN KUŞLARIN ETİNİ
APIYETLE YİYE BİLİRSİN.
- NEDEN SAKA DİYE BİR SORU AKLINA
GELEBİLİR.
- UNU DA ÜNÜMÜZDEKİ AY SORARSIN

DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ,
AKIL VE FİKİH HASTALIKLARI MERKEZİ



HASTA: DARKYG'S

(Forumda, "LEVEL Dergisi'nin verdiği posterler" başlığına gelen mesaj)

Arkadaşlar Derginin verdiği posterleri duvarımı ilk Patatikle yapıştırdım ama posterler düştü.
Sonra çift taraklı bant aldım gene düşüyorlar. Psoterleri
Neyle yapıştırısam düşmezler?

PREKAZİ

- POSTERLERİ SEVGİYLE YAPIŞTIRMALISIN.
- ONLARA KONUSU, DÜMELERİNİ İSTEMEDİĞİNİ FİSİLDE KULAKLARINA.
- ŞUNU UNUTMA Kİ... MMM...
- UYDURAMADIN BİR FEY?
- YOK, AKLIM TAZE PİNDİK NE ZAMAN ÇIKIYORDU ONA KAYDI.
- BANA DA OLUR ARADA.

HASTA: BAŞ ÜŞÇETİN

Şimdi benim maddi durumum orjinal oyun alacak kadar değil. Ama BC 2'yi de online oynamak istiyorum. Benden cd-key istiyor. Ne yazdıysam da olmuyor. Bunun için ne yapabilirim?

ABANDONE

- KEY, İNGİLİZCE'DE ANAHTAR DEMEKTİR.
- EĞER BİR ANAHTARIYA GİDİP CD ANAHTARI İSTERSEN SANA YAPAR
- 3 - 5 LIRA BİR FEY TUTAR.
- O ANAHTARI BİLGİSAYARININ USB PORT'UNA TAKIP GEVRİR.
- OYUN AÇILACAKTIR.
- İYİ EĞLENCELER.



HASTA: BURJ 1000

geçen ay god of war'u incelemişsiniz bishi sorcam onla ilgili ordaki adam o kadar zıplı koşuo yüzüo omo o suratindaki boyalı hıç silinmio ama ne ayoğ

- ÇÜNKÜ O BİR DOĞUM LEKEİ MINİGİM.
- DOĞARKEN ÜZERİNE ÇAMAŞIR SUYU YA DA VİŞNE DÖKÜLMESİNE DOĞUM LEKEİ DENİR.
- BU ABİNİN DE DOKTORU ÇOK YARAMAZMIS.
- HEM ONU DOĞURTUP, HEM DE MAKET BOYUYORMUS.
- TAHMİN ET BAKALIM NE OLMUŞ...

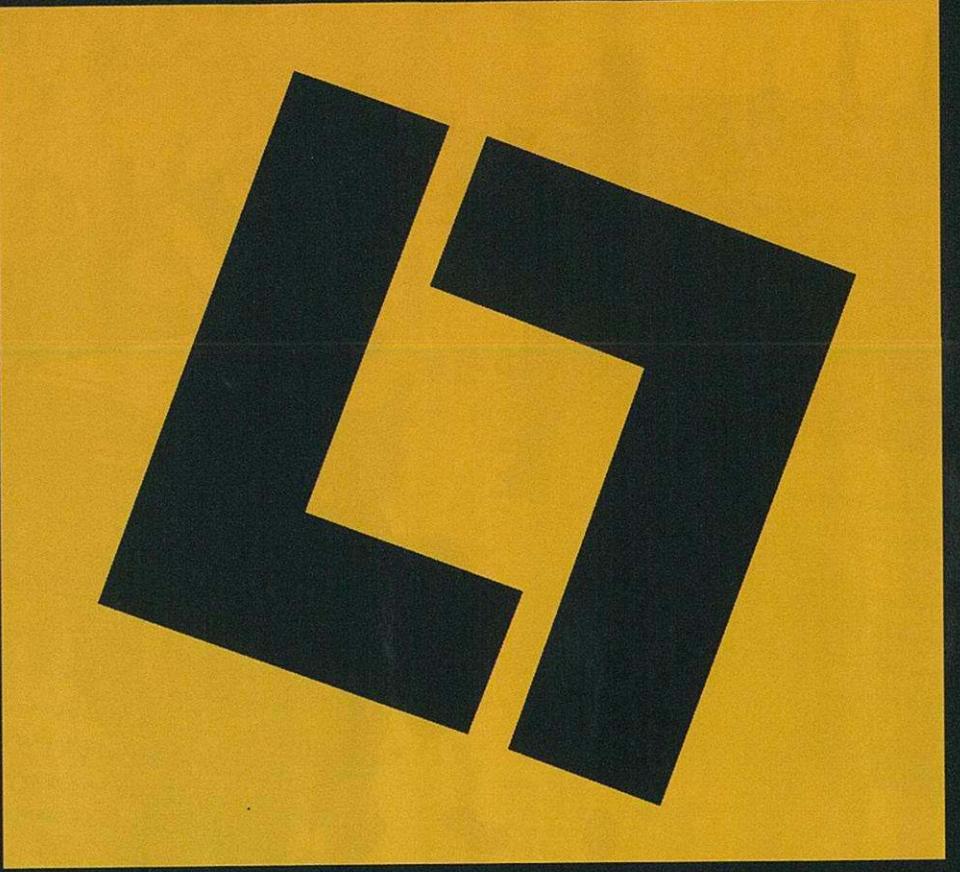
GİPLİ

HASTA: ALP KASIMLI

Her kuşun eli yenir mi?

DANAR 10

- SAKA HARIŞ BÜTÜN KUŞLARIN ETİNİ APİYETLE YİYE BİLİRSİN.
- NEDEN SAKA DİYE BİR SORU AKLINA GELEBİLİR.
- ONU DA "ÖNÜMÜZDEKİ AY SORARSIN



LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

Online

Oyun kahramanları online dünyaya ıslınıyor

2

002 yılında tanıdığımız, ilk Splinter Cell'de multiplayer modlar var mıydı sanıyorsunuz? Yoktu! Yıllar önce başlayan ve günümüzde kadar gelmeyi başaran serilerin kahramanları son birkaç yıldır tadıbor online multiplayer modların lezzetini. Biz

de tabii ki keyifliyiz sevdigimiz karakterlerin (Sam Fisher'in mesela) koskoca bir dünyaya açılmasını, kukumav kuşu gibi kalmamasını izlerken.

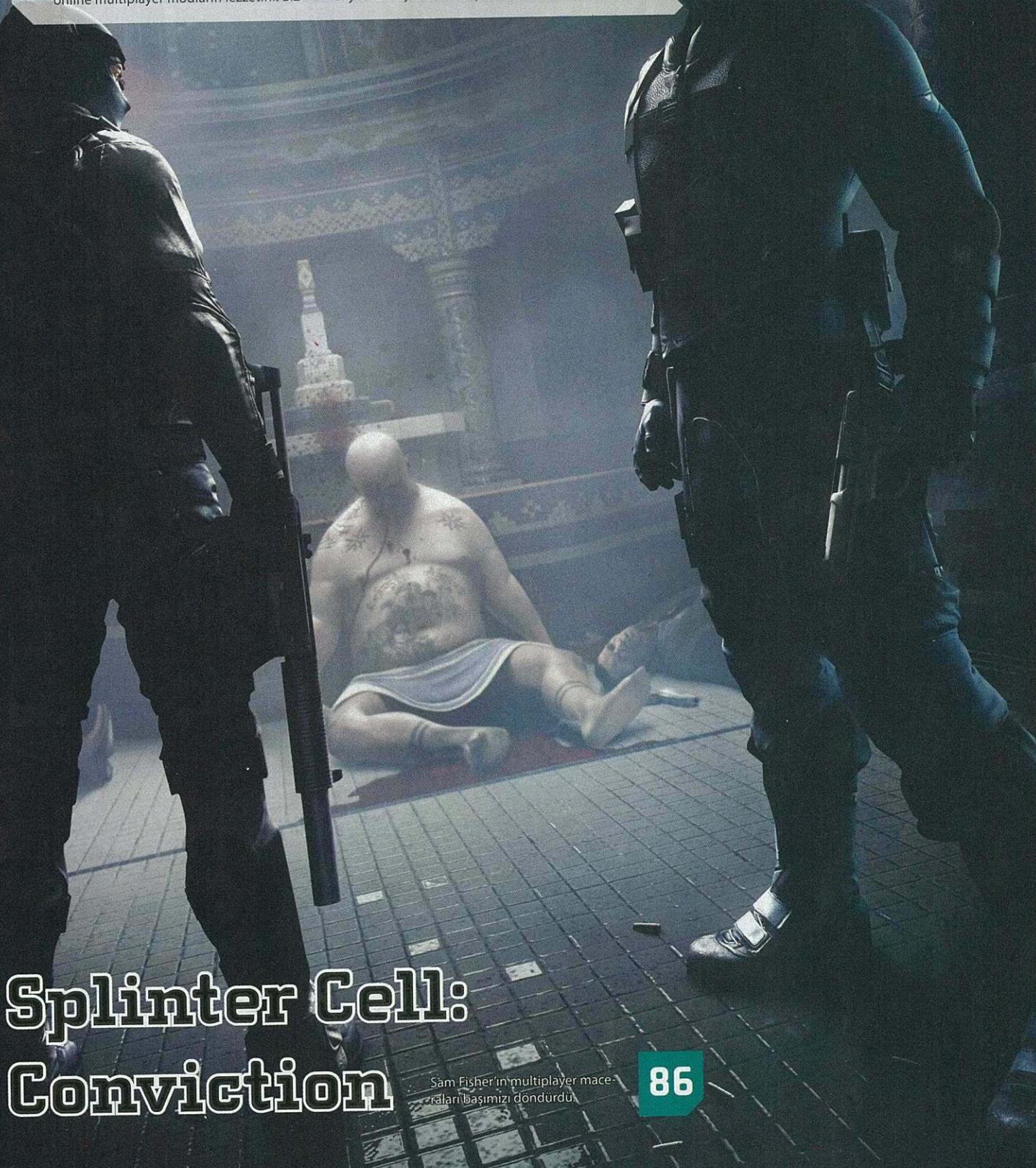
Ayrıca WoW dünyasının da hiçbir şekilde durağanlaşmadığını izlerken de keyif alıyoruz. Keyif adamlarıyız sanıyoruz ki...



88

WoW Günlüğü

Blizzcon ve Cataclysm'e doğru...



Splinter Cell: Conviction

Sam Fisher'in multiplayer mace
raları başımızı döndürdü.

86



Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Gece kadar sessiz ve karanlık olacaksın!

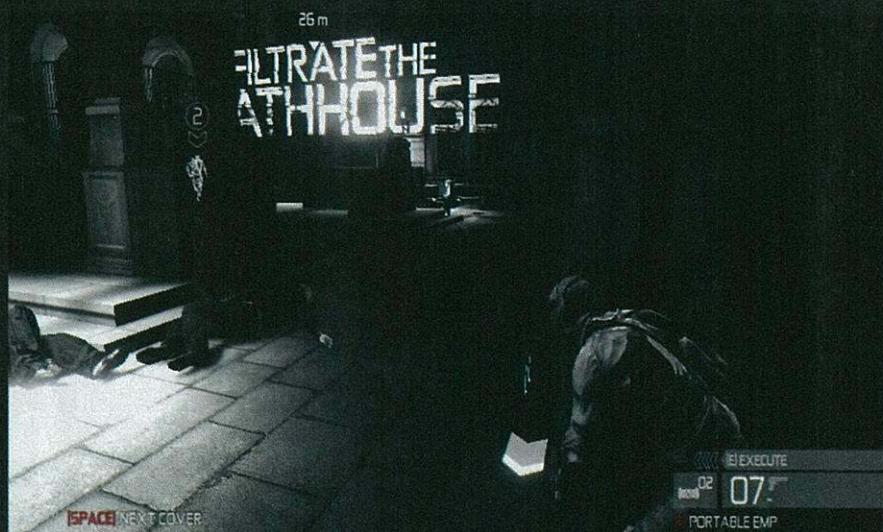
Serinin ilk oyununu, o dönemde makinem iyi olmadığı için oynamadığımı hatırlıyorum; cidden kasiyordu o zamanlar. Aşırı içime gömdüm, oynamadım ve aradan o kadar uzun zaman geçti ki dördüncü oyun geldi, çıktı, oyuncuların da büyük bir destek gördü. "Thief" serisinin modernize hali" diye tanımladığım Splinter Cell gerçekten çok iyi bir oyun. "Oyunu bitirip ne yapacağım" diye hayflanırsınız, o zaman siz hemen multiplayer moduna dave et ediyim. İnanın, tek kişilik moddan daha çok zevk alacaksınız.

Splinter Cell'i (SC) multiplayer olarak oynamanın ne gibi bir heyecanı var? Özellikle netten rasgele bulduğunuz insanların oynamanın verdiği heyecan yüksek; çünkü nasıl oynadıklarını bilmiyorsunuz. Sizin kadar dikkatli midir, haritayı bilir mi, kuyruğu sıkıştığında doğru kararları verebilir mi... Tam bir "kapalı kutu" anlayacağınız. Bu yüzden oynayacağınız her harita yeni bir deneyim oluyor. SC'nin multiplayer modu, senaryo modıyla mantıkten aynı: Gizlen ve hayatı kal. Farkıysa daha fazla düşman ve yanınızda bir arkadaşınız olması. Peki ne tür oyular var ve nasıl oynanır? Onu da cevaplayalım.

Co-op, Hunter, Last Stand ve Face Off adında dört tür mevcut. Sayı az gibi görünebilir ama her oyun modu çok dikkat istediginden içerik gayet zengin ve sıkıyor, merak etmeye. Co-op hâlinde yanınızda arkadaşınız beraber dört ana bölümden oluşan hikayeyi bitirmeye

çalışıyorsunuz. Her hikaye kendi içinde ufak bölümlere ayrıyor. Bölümler ilerledikçe karşınıza çıkan düşmanları ekipman ve silahlarının güçlendiklerini görebiliyorsunuz. Hunter'da haritaya dağlımsız belli sayıda düşmanı etkisiz hale getirmeye çalışarak bölümlerde ilerlemeye çalışıyorsunuz. Eğer bir düşman diğerlerini uyarırsa anında takviye birlik geliyor ve işiniz zorlaşıyor. Last Stand ise haritanın belli bir noktasında kurulu EMP düzenğini korumaya çalışığınız ilginç bir seçenek. Hedefi korumak için belli noktalara çaklı kaldığınızdan çok hareketli olduğunu söyleyemem. Last Stand'de "Execute" sistemiye farklı. Örneğin; takım arkadaşınızı

dört hedefi işaretli. İsterseniz onun ikisini siz, diğer ikisini arkadaşınız indirebilir. Buna "Dual Execute" deniyor ve aradaki mesafe fazla olduğu zamanlarda çok kullanılıyor. Bu modda toplam 20 düşman dalgası boyunca dayanmak zorunda olduğunuz için baygınlık geçirmeniz mümkün. Face Off ise oyunun en zevkli türlerinden biri; çünkü burada ajan, ajana karşı oynuyor. Diğer oyuncu bu kez silah arkadaşınız değil, düşmanınız. En fazla sayıda düşmanı etkisiz hale getiren ve arada rakip ajanı öldürmen kazanıyor. Dolayısıyla sadece pusmak işe yaramıyor. Bir anlık hataya gerekliş bir çatışma girdiğiniz an bilin ki düşman ajan tepenize binecektir. Sinir katsayıyı yükselt



Oyunu tek başına oynadığını sanan takım arkadaşlarından biri. Koptu gidiyor, tutabileme aşk olsun.



DAVETSİZ MISAFİR

Bazı noktalarda kilitli kapıları takım arkadaşınızın yardımıyla kırarak açacağınız. Usul yerini bulsun diye mutlaka bir - iki düşman bırakacak, kısa bir an oyun yavaşlayacak. O esnada Execute'u çaktınız, siper aldınız alındınız; yoksa helvanızı yeriz LEVEL ekibi olarak.

ama çok eğlenceli bir mod.

Biraz da kullandığımız ekipmandan söz edip sonra nasıl ilerlemeli, ne yapmalı, onun üzerinde duralım. Ellerimiz dışındaki en önemli silahımız tabancamız. Fakat kedi gibi sessiz ilerlerken Desert Eagle ile "Ben buradayım!" diye bağırmak yerine daha uslu, sessiz sedasız işini halleden susturuculu tabancalar kullanmak daha mantıklı. Eğer Execute yapmıyorsanız, hedefinizi başından vurdunuza emin olarak ateş etmeniz bir nevi pasif Execute görevi görevcektir. Koca kafasından vurulan düşman tek mermide ölü! Bunun dışında yerinizi kabak gibi belli ettiğiniz sıcak çatışmalarda sırınızdaki koca oğlunu çıkardınan vakti gelmiş demektir. Genelde yakın mesafelerdeki düşman çok sorun çkarıldığı için pompalı tüfek favorim ve size naçizane önerimdir. Her tabancanın belirli bir Execute kapasitesi var ve bazıları en fazla iki hedef işaretleyebilirken, bir dileri üç hedef işaretler. Sayısı fazla olanı seçmeniz daha iyi olur. Bunun dışında çok aydınlatık mekanlarında yardımınıza koşacak malzeme "EMP Grenade" olacaktır. Atıldığı noktadaki bütün elektronik aygıtları bir süreliğine etkisiz hale getirir ki buna ışıklar da dahil. Böylece kararlılığı kullanarak, görünmeden ulaşmanızın imkansız olduğu düşmanı rahatlıkla bulabilirsiniz. Flashbang ise ayrı bir güzel icat; düşmanı bir süre kör eder, bu esnada yanına giderek tek yön biletini kesersiniz. Sticky Camera ise çok kullanışlı bir malzeme. Attığınız yere yapışır, kamera ilevi görür, müzik çalarak düşmanı kendine çeker ve patlar. Frag Grenade, Remote Mine ve Proximity Mine gibi patlayıcılarla çok etkili olmasına rağmen müthiş gizlilik çkarıldığı için tercihim değildir.

Ne yazık ki oyunun PC versiyonunda sesli iletişim desteği yok.

O yüzden tanıtığınız arkadaşlarınızla oynarken Skype ve benzeri programları kullanmanız iyi olur. Diğer oyuncuya iletişim sıfır olunca, oyunun oynarken pür dikkat kesilmelisiniz. Haritaları Deniable Ops modunda tek başına oynayarak öğrenebilir ve iki kişi oynarken sorunsuzca ilerleyebilirsiniz. Her halükarda takım arkadaşınızı mutlaka izlemelisiniz ya da onun sizin izlediğinden emin olmalısınız. Siper alarak ilerlemeli ve bunu ahenk içinde yapmalısınız; yani o başka bir siper atladığında siz hemen onun eski yerine geçmelii, böylece vakit kaybetmemelisiniz. İki kişi oynarken "Aman ben oyunu harika oynamar, tek kişilik ramboym!" derseniz yeri öpmeniz garanti olur. Böyle durumlarda karakteriniz yarıalanır ve istediğiniz an biraz doğrulup silah çekerek kendisini savunmaya çalışır.

İşte o harika anda takım arkadaşınıza muhtaç olursunuz, yanınızda gelip ufak bir şokla sizi tekrar oyuna sokmasını beklersiniz. Yani demek

istedığım su ki tek başına takımından koparak önde oynamak,

gerekşiz bir şov ve eşyanın tabiatına aykırı.

Oyunda yürürken kesinlikle ses yapmıyor ama eğer biraz aydınlatıkla dolasırsak rahatlıkla görülebiliyoruz. Bu yüzden nöbet gezen adamları olabildiğince kararlı bir noktada etkisiz hale getirin. Eğer aydınlatık işlerini bitirirseniz, ardından gelen bir düşman onu görecektir ve ortaklı Çarşamba pazarına çevirecektir. Ortada çok fazla devriye gezen noktalarda çevreyi kullanmak iyi olur. Örneğin; üzerine tırmanabileceğiniz boru hattının ya da tutunabileceğiniz korkulukların ya da çıkışlıkların üzerinden de düşmana atlayarak onu etkisiz hale getirebilirsiniz. Çünkü devriyeler neredeyse yukarı hiç bakmıyorlar.

Aklına gelen ipuçları bunlar. "Tavsiye eder misin?" derseniz "Mutlaka alın," derim. Orada burada sürülmek, sinsiçe dolasmak, gizlice ateş açmak feci eğlenceli! Oyun zaten kendi başına kaliteli bir yapıp, fazla söyle gerek yok. ■ Nurettin Tan



World of Warcraft Günlüğü

WoW dünyasındaki son gelişmeler...



Kapılar Aralanıyor, Herkese Uygun Beta Testleri

Aylardır yazıyoruz geldi, gelecek derken Cataclysm artık bu aydan itibaren kapılarını kullanıcılarına gerçek anlamda açmaya başladı. Daha önce Blizzard sitesinde her ay bir kaç zone ile ilgili bir kaç screenshot, havalı bir kaç satır hikaye veriyor, deymenin yerindeyse ağzımızı sulandırıyordu. Şimdiye kadar oynamaya fırsat bulmadığımız yeni eklenen paketi için bu ay davetiyeler havada uçuşmaya başlandı. Yine Cataclysm öncesi hazırlıkların adım adım ilerlediği bir ay geçirdik.

1. Friends & Family Cataclysm Alpha başlıdı

İsminden sadece aile fertlerine açık olduğu kolayca anlaşılır olabilecek bu alpha evresi gerçek anlamda sadece Blizzard çalışanlarına ve yakınlarına sunulan bir ayrıcalık. Bu ay yayılanan Blizzard ofis gezisi fotoğraflarına baktım da orada çalışmam zaten kendi başına bir ayrıcalık olsa gerek.

2. Press-Beta davetiyeleri dağıtılmıyor

İşte bu kısımda biz devreye giriyoruz. Sizlere en sıcak haberleri iletebilmek için gözlerimizi kırmadan Cataclysm oynayacağız. Aslında ne yalan söyleyeyim pek de şikayetçi olduğumu söyleyemem bu durumdan.

3. Beta Opt-In başvuruları açıldı

Aile içi testi ve basın özel kısımlarını geçerse bu ay çok kısıtlı sayıda beta davetiyesi için kademeli olarak başvuruların toplanmasına başlandığını da söyleyebiliriz. Hala umit var. Geçtiğimiz senelerde "Blizzcon Gift Bag" içerisindeki dağıtılan bir çok "limited public beta key" üçüncü şahıslara yüksek fiyatlarla satılmış ve Blizzard bu olaydan yeteri kadar ders çıkarmıştı. İşte bu yüzden beta davetiyeleri artık hesaba özel ve Battle.net sistemi üzerinden dağıtılmıyor olacak. Yapmanız gereken Battle.net hesabınıza girmek, Beta Testing kısmında World of Warcraft'in onay vermek ve sisteminizin bir anlamda fotoğrafını çekerek olan yazılımı yükleyip çalıştmak. Gerisi biraz kismet işi.

BlizzCon 2010 Biletleri

Haziran'ın İlk Haftası Satışta

İçnizden fanatizmi Blizzcon'a da giderim dercesine yaşayanlar varsa biletler, LEVEL raflardaki yerini aldığı zaman satışa olacak. 22 - 23 Ekim tarihlerinde Anaheim, California'da gerçekleşecek olan etkinliğin biletleri 2 ve 5 Haziran günleri iki seans halinde deymenin yerindeyse "kapının elinde kalacak". Gidemeyenler üzülmessin, ben yine sizin için tüm vaktimi Blizzcon'da geçirip güzel bir dosya hazırlıyorum olacağım.

Patch 3.3.5 Ptr Yayınladı

Cataclysm raflardaki yerini almadan Blizzard bizleri sağ olsun içersiz bırakacak gibi görünmüyordu. Dragonblight'ta Wyrmrest Temple altından giriş verilen yeni raid'imiz 3.3.5 ile yayına tam anlamıyla girecek ancak bu ay kapılmasını PTR ile araladı. Halion the Twilight Destroyer ile sonlanan 10 ve 25 kişilik raid'lerde sırasıyla level 258 ve 271 armor düşürmek mümkün. Birçok guild bu raid için açılır açılmaz progress stream'lerini merak edenlere yayılmaya başladı. 3.3.5 PTR üzerinde raid yaparken gözünüzü çarpmış olabilecek bir önemi yenilik olarak ise artık oyuna Battle.net Real ID sisteminin entegre edilmiş olmasından bahsedebiliriz. Tüm Battle.net evreni içerisinde tek bir kimlik sahibi olmanızı sağlayan sistem ile oyun oynarken tüm Real ID arkadaşlarınızla cross-faction, cross-realm ya da olayı abartıp cross-game iletişimde olabilirsiniz. Unutmadan söyleyelim 3.3.5 ile çok fonksiyonel, tab düzende bir chat ve arkadaş listesi modülü devreye alınmış. Satır aralarını okumaya çalışmaya, chat kanallarını açıp kapamakla vakit kaybetmeye artık son. (Bunu neden daha önce yapmadılar anlayamamış değilim.)

Cataclysm'e Doğru Giderken

Cataclysm: Echo Isles



Uzun zamandır sürgünde olan Darkspear trolleri bir zamanlar hüküm sürdükleri bu adacıkları Vol'jin liderliğinde yeniden fethediyor olacaklar. Yayınlanan haritaları, ekran görüntülerleri ile bu ay Blizzard tarafından açıklanan ve Horde tarafı için bir "pre-Cataclysm content" olarak sayılan Echo Isles, level 1 - 5 troller için etkileyici bir başlangıç coğrafyası olacak.

Cataclysm: Halls of Origination

Uldum, nami-diğer "The Land of the Titans", yeni eklenen paketle birlikte Un'Goro kraterinin güneyinde yer alan uçsuz bucaksız bir çöl coğrafyası. İlk olarak Blizzcon 2008'de adı geçen ama o günden beri gizemi koruyan bu bölgede iki farklı dungeon yer alacak. Bu ay Blizzard "Halls of Origination" ile ilgili detayları açıklayıp ağzımıza bir parmak bal çaldı. Halls of Origination bir level 85 / 5-player dungeon ve içerisinde Antik Yunan Mitojisine göndermeler yapan yedi farklı boss ile karşılaşıyor olacağız. Burada Azeroth'un geçmişyle ilgili birçok sırrın ortaya çıkması ise çok olası.

Cataclysm: Screenshot of the Day

Beta testleri başladığına göre Blizzard artık saklayacak bir şeyin kalmadığının farkına varmış olacak ki bu ay Cataclysm dünyasından karelere yer veren "Screenshot

of the Day" projesini başlattı. Her gün, bir kare sizleri bekliyor olacak.

Deathwing aramızda

Son olarak bomba bir haberimiz var: Özel bir server'dan alındığı düşünülen bir ekran görüntüsünde Deathwing'i Stormwind girişindeki köprüünün üzerinde gördük, şaşırık. Alpha evresine ait olduğu düşünülen bu görüntü geçtiğimiz ay nerdedeyse tüm Warcraft konulu blog'larda yer buldu. Ben şahsen görmemiş olmayı istedim, merak etmek inanın çok daha keyifli.

WoW Armory "Remote Auction House"

Uygulama web ve mobil ortamda beta olarak yayına girdi. Daha önceki yazılarımızı takip edenler bilir, özellikle iPhone dünyasına adım atan bir Auction House modeli, mikro ödemeler ile çok yakında öyle ya da böyle cüzdanlarımıza kesin el atacaktır. İçeriğe bakarsak, "Remote Auction House" ile Bid ya da Buyout yapabilir, çanta, banka ya da posta kutunuzdaki item'lar ile auction yaratılabilir ve auctionlarınız sonucunda elde ettiniz altınları toplayabilirsiniz. Şu anda ücretsız olan bu premium servisler, beta süresinin sonunda bir değişiklik olmasa aylık 2.99 USD gibi bir rakamı aylık abonelik ücreti olarak alacak. (Ben bu kadarla biteceğini düşünmüyorum.)

Recruit-a-Friend: X-53 Touring Rocket

Bu ay Blizzard tarafından açıklanan yeni Recruit-a-friend programı ile birlikte yeni bir arkadaşınızı World of Warcraft evrenine dahil olmaya ikna etmenizi şiddetle tavsiye ediyorum. Zira daha önce bir "Swift Zhevra" mount'u kazanmanızı sağlayan programın yenilenmesi ile birlikte ilk kez iki kişilik bir mount hediye ediliyor. Arkadaşınız aboneliğini başlatırsa 30 gün ekstra kredi kazanıyor, eğer 60 gün boyunca paralı üyeliğini devam ettirir ise bu harika rocket mount'a sahip oluyorsunuz.

Okur Özel Sorusu

Geçtiğimiz ay bir okurumuzun "Shadowmourne nedir, ilk kim ve nasıl almış; ben de bir DK olarak ne yapmalıyım?" şeklinde bir sorusunu oluşturdum. Öncelikle Shadowmourne'un Lich King savaşında dengeleri biraz koruyabilmek adına bize sunulan ve "Wrath of the Lich King" paketinde yer alan son efsanevi silah olduğunu söyleyelim. Sadece warrior, paladin ve death knight tarafından kullanılabilen "two-handed" bir axe olan bu silaha sahip olmak için ise Icecrown'da "The Sacred and the Corrupt" ile başlayan uzun bir quest zincirini bitirmek gerekiyor. Bir DK olan Berkay'a şimdiden iyi şanslar diliyoruz.

Gelecek ay görüşmek üzere. ■ **Ömür Topaç**

Erlagral Sängü

ROIC PLAYING ÇÜNLÜKLERİ



"Warhammer" demiştiğ en son değil mi? Hah, evet. "Warhammer" dediğim iyi oldu. Uzun zamandır bilgisayarda oyununu oynadığımız bu oyuna artık çok daha yakın bir bakış atmış durumdayız. Benim niyetimse bu bakışı iyice yaklaştırırmak, hafiftenince detaylara girmek. Bunu yapma sebebinin en başındaysa bilgisayar ve konsol oyunlarına kitlenmiş, neredeyse spor aktivitesini bile makine başında yapacak bir nesille karşı karşıya olmamız. En azından bilindik bir oyunun aslında çok büyük bir hobi olduğunu ve ne tarzda bir yapıya sahip olduğunu bilgisayar başındaki aktarmak benim için önemli olduğu kadar, bu oyuna gönül verenleri de yakından etkileyecektir. Hem bellî mi olur; belki bir kişi yeni ve çok güzel bir hobi sahibi yapmış olurum...

Defaylar

Geçen ay yazdiğim yazında WH'in hem bir masaüstü strateji, hem de bir model koleksiyonu oyunu olduğunu siz sevgili okurlarımıza aktarmıştım. Şimdiye kameramızı iki kere zoom'uyoruz; önce WH Fantasy kısmına, oradan da masaüstünde gerçekleşen savaşlara. Yani boyama ve benzeri işlerle çok uğraştırmıyorum sizi. Her şeyden önce bir ordu listesi yapmamız gerekiyor. Bunu yapmak içinse ordu kitabına ihtiyacımız var. Malum, her ırk farklı özelliklere sahip olduğundan, her ırk için farklı ordu kitapları var. Bu noktada yapmamız gereken 2000 puanlık bir ordu yaratmak. "2000" dedim çünkü bir Lord oyuna ancak bu puanda dahil olabiliyor. Pek tabii ki daha az ya da daha fazla puanlarla da oyun

oynayabilirsiniz.

Ordunuzu yaratırken birbirinden farklı onlarda üniteniz arasından seçim yapmak zorundasınız. Bu seçimlerin en önemli kısmı rakibinizin hangi ırk olduğunu bilmeniz ve bu veriye göre hareket etmeniz. Yani birçok oyunda olduğu gibi WH'da da adamina göre muamele durumu var. Ordunuza katabileceğiniz ünitelerimiz; Lord, Hero, Core Units, Special Units ve Rare Units olmak üzere beş bölünmüş durumlardır. Lord'lar tek başlarına oyunu değiştirebilen karakterler. Bu sebepten savaş esnasında çok iyi konumlandırılmalı ve manevra ettirilmelidirler. En güzük Lord bile bir anda rakibini şaşırtabilecek bir güç sahiptir. Üzerlerine 100 puan değerinde büyülü eşya alabilen bu ağabeylerimizden, gördüğümüz yerde "yusuf yusuf" şeklinde uzaklaşıyoruz. Bir sonraki seçim olan Hero'larımızsa bence oyuna en büyük etkiyi yapan karakterler. Birçoğu çok inanılmaz bir fiyat / performansa sahip ve Lord'lar kadar olmasa da yeteri kadar denge bozabilüyorlar. Oynanan ırkın cinsine göre her iki sınıfta da büyüğü ya da yakın dövüşçü Lord'lar ve Hero'lar bulunmakta.

Şimdi birazcık da oyunun geneline hükmedecek birliklerimize bakalım. Core Unit yapısı aslında sadece "en basit ünite" anlamına gelmiyor. Misal; Warriors of Chaos'un en önemli ünitelerinden birisi olan Chaos Warriors üntesi burada bulunuyor. Yani burada vurgulanmak istenen daha çok "temel ünite" anlamına geliyor. Benim ordularımın birisi The Empire ve ordu yapımında kullandığım birçok ünite Core Unit kısmında bulunuyor. Special Unit'lerse isimlerinden de anlaşılabileceği üzere daha elit birlikler. Genelde Core Unit'lerden daha pahalı ve daha limitli olurlar. Özellikle de kullanım açısından genelde farklı bir işlevde sahiptirler. Rare

Unit'lerse neredeyse bütün ordularda bir - iki seçenekten öteye gitmezler. Ciddi anlamda farklı işlevlere ve yüksek puanlara sahiptirler. Nitekim siz siz olun, benim bu genellemelerime takılmayın. Yani karşınızdaki rakibe göre bir ordu kuracağınız için belki de sadece Core Unit'lerden yapacağınız bir ordu çok daha efektif olacak ve hiç Rare Unit kullanmanıza gerek kalmayacaktır.

Ordumuzun genel yapısını tamamladıktan sonra en çok dikkat etmemiz ve yüklenmemiz gereken kısmı büyük eşyalarımız. Özellikle Lord'umuzun ve Hero'larımızın ordu kitabımızdaki Armory bölümünden seçeceklere eşyalar inanılmaz önem taşıyorlar. Buradan; silah, zırh ve amulet gibi farklı eşyalar satın alabiliyoruz. Bir Lord'un maksimum eşya taşıma puanı 100'dür. Fakat bir Hero'un ki 50 ile sınırlıdır. Tek başlarına 50 puandan yukarıda çok fazla eşya olduğunu dikkate alırsanız, Lord karakterlerin ne derece önemli oldukları bir kez daha anlımsı olursunuz. Nitekim eşya satın alırken bir nevi karakter yarattığınızı unutmamanız gerekiyor. Yani buradan alacağınız eşyalarla Lord ve Hero'larımızı daha defansif ya da daha ofansif bir hale getirebiliyor. Aslında temel amaç da bu zaten... Ayrıca rakiplerin bu eşyaları bilme gibi bir lüksü olmaması -herhangi bir High Elf büyük yapmadıkça- durumun ciddiyetini bir kat daha arttırmıyor.

Temel ordumuzu hazırlarken de dikkat etmemiz gereken belli başlı hususlar var. Tek tip, yani olabildiğince aynı üniteden kurulmuş bir ordu pek bir iş yapamıyor. Çünkü WH çok yönlü ve esnek bir oyun. Olabildiğince stratejik düşünmeniz gerekiyor. Bunun için de hem kendinizin, hem de düşmanınızın her bir unitesini tanımlısınız. Kaldı ki oyunda büyük etkisi olan "Büyük" çok can yakabiliyor. Genelde çok fazla büyü yapmayan birırksız, bir anda olabildiğince büyü gücüne yüklenerek rakibinizi "çöötök" diye şaşırtmanız isten bile değil.

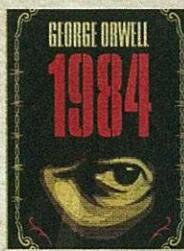
Gelişme

Bu ayda masaüstüne çıkartmadım siz sevgili okurlar. Fakat en azından masaüstüne kadar olan süreçte neler olduğu konusunda bir fikriniz oluşturduğum sanıyorum. Zaten WH oynarken yapılması gereken en önemli hareketler ordumuzu kurarken gerçekleşiyor. Eğer en başta doğru kararlar verdiysek, oyun esnasında dişiler kendiliğinden yerlerine oturuyorlar. Önümüzdeki ay "WH'da savaş nasıl oluyor?" sorusuna elimden geldiğince bir yanıt vermeye çalışacağım. O zamana kadar; esen kalın efem. ■



Ne dinledim

The Saboteur oynarken müziklerini çok sevmiştüm. Fakat ne hikmete geçenlerde bir arkadaşına oyunu göstermek için açıca aklıma geldi bu şarkıları dinlemem gereği. Ben de "hop" diye edindim bu altı şarkılık albümü. Özellikle hem oyunun açılış şarkısı olan, hem de bir aydır sürekli dinlediğim şarkıya dikkat! "Koop - Island Blues." 1930'lu ve 40'lı yıllara dönük isteyenlere...



Ne okudam

Sevgili hocam Yrd. Doç. Dr. Can Abanazır'ın ilk okumamdan yıllar sonra yeniden önlüme koyduğu bir kitabı bir kez daha, ağızımın suların akitarak okudum. George Orwell'in kaleme aldığı "1984" isimli eserden bahsediyorum tabii ki de. Bilimkurgu öğeleriyle bezenmiş olduğu kadar, içerisinde çok derin politika ve sosyo-politik olaylar barındıran bu eseri okumadıysanız çok şey kaçırıyzısunuz demektir.

Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www(chip.com.tr)

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

Donanım

Uzaydan bir Alienware düştü...

Alienware'in dünya çapındaki ününü siz de duymuşsunuz. İlk olarak tasarımıyla dikkat çeken ve kullanıcıları kendine hayran bırakan Alienware, tasarım harikası ürünlerini aldıktan sonra ikinci bombayı patlatıyor ve performans olarak da ön plana çıkıyor. Biz de markanın ülkemize giriş yaptığı bu aylarda ilk incelememizi yapalım dedik ve

M17x'i mercek altına aldık. Bakalım bu ilk adım ne derece etkili oldu, olacak.

Öte yandan donanım dünyası da son sürat üretime devam ediyor. PowerColor'in tek bir ekran kartını 12 monitöre aktarma hamlesinden tutun da AMD'nin HD 5670'İN mimarisini değiştirme projesine kadar en son haberler bu sayfalarda.



94

Alienware

Hem tasarımları, hem de performans canavarı ürünler ile dünya çapında ün yapan Alienware sonunda ülkemizi ziyarete geldi.



97

Teknik Servis

Ekrان kartlarında RAM miktarının öneşiz olduğunu, kandırmaça olduğunu kaç kere daha söyleyecek Recep Baltaş!

Puanlama

Sistemi

İncelediğimiz ürünleri satın alıp almama konusunda verdığımız puanlar size yardımcı olacak...



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



Haber

"Fatal1ty" isminin bir güç kaynağında yer almasının mantığı nedir? Ya 12 monitörü destekleyecek PowerColor'a ne demeli?

95



Uzaylı dostumuz performans konusunda rakiplerine nai toplatıyor ama bazı yeniliklerden mahrum.

Alienware M17x

Uzaylılar Türkiye'de!

Oyuncular için tasarlanan dizüstü bilgisayarlar arasında Alienware, -her ne kadar ülkemizde pek bilinmese de- yurtdışında en reyaçta olan ürünlerden biri. Dell tarafından üretilen Alienware, en son teknolojiyi temsil etmek adına, isminde "Alien", yani "uzaylı" kelimesini taşıyor. Bu bağlamda modellerin çoğu SLI yer almazı, kimisinde çift sabit disk olması ve ekranların da HD olması oyuncuları cezbeden özellikler arasında. Oyuncular için üretilen bir dizüstü bilgisayarı, oyunculardan daha iyi deneyebilecek birisi olmadığına göre uzaylı kardeşimiz gemisini test

merkezimizin kapısına çekti ve biz ona yakıt verirken o da bize "Yeni mallar geldi abi, gicir gicir" diyerek M17x'i teslim etti. Varsın o XR-25'e doğru yola çıksın, biz de M17x'e yakından bakalım.

Öncelikle teste başlamadan önce, ürünü LEVEL'dan önce "test etmeye çalışan" kişilerin M17x'e 32-bit Windows 7 kurmuş olmaları beni hem güldürdü, hem düşündürdü. Dell'in kendi sitesindeki 32-bit işletim sistemi önerilmediği için bütün sürücüler 64-bit olan cihaza 32-bit işletim sistemi kurup 4 GB RAM'ının sadece 3 GB'ıyla oyun oynadıktan sonra ürünün değerlendirmek ne kadar doğru, tartışırlır. Tasvip etmediğimiz bu davranıştan sonra ürünü 64-bit Windows 7'yi kuruyor ve incelememize başlıyoruz. Öncelikle üzerinde üç adet ekran kartı olduğunu belirtelim. İki adet GTX 260 SLI modunda çalışırken bir adet 9400

GS de cerez niyetine anakarta entegre edilmiş. Buradaki amaçsa oyun oynayacağınız zaman SLI kartları, normal işlerinizdeye dahili kartı kullanmanızı sağlamak. Buraya kadar her şey güzel düşünülmüş olsa da kartlar arasında geçiş yapmak için bilgisayar yeniden başlatmak zorunluluğu 2010 yılında biraz komik kaçmadı mı uzaylı dostum? Şimdi uzaylı kardeşe buradan bir sorum daha var: DirectX 11 piyasayı kasiplar kururken, nVidia bile GTX 480'ü dizüstü bilgisayarlara koymaya hazırlanırken bizim günahımız ne ki DirectX 10 kullanacağız. Tamam, yaptığımız bütün oyun testlerinde, 1440 x 900 çözünürlükte, ayarlar en yüksek seviyede bütün oyollar akıcı çalışıyor ama DirectX 11 gibi bir teknoloji de göz ardı edilemez. Tamam, sizin gezegende henüz DirectX 11 yok, anladık, devam edelim. Peki, işlemci konusunda ne diyeceksin sevgili E.T.? Core i5 ve i7'ler ortaklığını kasiplar kururken P8600'ü ne yapacağız? Tamam, çok güzel, 2.4 Ghz gerçekten dizüstü bilgi-

TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci	Intel Core 2 Duo P8600 2.4 Ghz
İşletim Sistemi	Windows 7 Home Premium 64-bit
Hafıza	4GB DDR3 1333 Mhz
Sabit disk	320 GB SATA
Ekrان	17", 1440 x 900, LCD
Ekrان kartı	2 x nVidia GeForce GTX 260M + 9400M GS
Arabirim	4 x USB 2.0, 1 x eSATA, Express Card, VGA, HDMI, DisplayPort

sayar için hızlı ama bu saatten sonra uzaydan Core 2 Duo da çırka yatırım yapmadan önce bir kez daha düşünmek gerek. Dell'in göz ardi ettiği ya da gerçekleştiremediği bir başka noktaya ağırlık. 5.7kg ağırlığında olan ürün, bir dizüstü bilgisayarların (Gerçi Alienware için masaüstü alternatifidir dersek daha doğru olacaktır.) taşınabilirlik özelliğinden mahrum. Haberini yapmış olduğumuz fakat henüz ülkemize gelmeyen Asus'un dizüstü bilgisayarında HD 5870 olmasını karşın 3.6kg ağırlığında olması, kullanıcılarının isteklerini artırmıyor değil. Uzaylı arkadaşımızın donanım özelliklerinden biri de 320 GB'lık sabit disk. Bu diski 500 GB olan bir modelle değiştirmek isteyebilirsiniz zira bir Grand Theft Auto IV 16 GB yer kaplarken 320 GB bir çırpıda dolabılır. Tüm bu özelliklerden bahsederken şunu da belirtmemizde fayda var. Uzaylı kardeşimiz,

ülkemize ilk defa konuk oldu. Bu bağlamda daha ilk ziyaretinde ırkılık yaparak moralini bozmaya gerek yok. Eminim başka ülkelerde yaptığı gibi bize de DirectX 11 destekli, en son teknolojili mallar getirecektir. Malum, ülkemizdeki oyuncular çok kıymetli. Onlara en iyisini sunmak, E.T. için pek zor olmamalı. Her şeye rağmen Alienware'in ülkemize ayak basması iyi bir adım.

Sözlerimi bitirmeden önce Alienware'in tasarım konusunda çığır açtığını belirtmeliyim. Sabit diske işlem olduğunda uzayı dostumuzun gözlerinin parlaması beniinden alı sevgili dünyalı dostlarım. O zaman ne diyoruz? DirectX 11 sizin için önemli değilse M17x'i satın alıp Mass Effect 2'de uzaylıları kendi silahlarıyla öldürürebilirsiniz. Ama unutmayın; uzaylı da olsa, insan insandır.

■ Recep Baltaş

Alienware M17x



+ Rakipsiz oyun performansı

+ 900p HD ekran

+ DDR3 bellekler

- 5.7kg ağırlık

Fiyat: 3299 dolar

İthalat: Dell Türkiye

Web: www.euro.dell.com/tr

Puan: 7/10

HD 5670'in mimarisideğişiyor

"Ekran kartları, objektifler ve hatta çamaşır makinelerinin dahı firmware'leri güncellenebilirken HD 5670 nasıl güncellenir?" demeyin. AMD, HD 5670'in mimarisini değiştirmeye karar verdi. Güncel mimari, HD 5750/5770 tabanlı bir GPU'ya sahip olacak. Şu anda 400 stream işlemci bulunan kartın yeni sürümünde 640 stream işlemci yer alacak ve 1000 Mhz bellek frekansına (4 Ghz efektif) sahip olacak. 512 MB'lık sürüm 90\$'dan gidecekken 1 GB'lık sürüm de 110\$'a satılacak. Son olarak aynı performansı sunana rakipleri gibi ek güç gerektirmeyeceğini de söyleyelim. **Bilgi için:** ati.amd.com



PowerColor, 12 monitörü olanları hedef aldı!

PowerColor'in piyasaya sürmeye planladığı yeni üst uç ekran kartı, tamı tamına 12 monitöre kadar destek verecek bir canavar. Çift GPU'lu HD 5970 mimarisini üzerine kurulmuş olan kart, piyasadaki diğer 5970'ların aksine iki GPU'nun altışar görüntü çıkışını birleştirerek toplamda 12 çıkışa ulaşıyor ki bu da toplamda UltraHD çözünürlükte oyun oynamanıza imkan kılıyor. Kasanızdaki gereksiz parçaları sökmenizi isteyen PowerColor, "Üç adet slotu bana ayırin, fazla bir şey istemiyorum." diyor. 12 adet monitöru kaldırıbmak için 4 GB GDDR5 ile gelen kart, iki adet 256-bit bellek arabirimine sahip. Almak isteyen olursa bize bir danişin mutlaka. **Bilgi için:** www.powercolor.com/tr

MSI'dan Twin Frozr II'li GeForce GTX 400 Serisi

nVIDIA'nın kendi tasarladığı GTX 470 ve 480 ekran kartları oyunlarda 100 derecelere ulaşınca MSI kolları sıvadı ve bu tasarımını değiştirdiğini kendi bildiği başarılı soğutma sistemi Twin Frozr II'yi kullanmaya karar verdi. Üç adet yeni kart hazırlayacak olan firma, yeni çıkacak olan GTX 465'i de bu özel soğutma ile donatacak. ATI 5800 serisindeki ısı borularının ekran kartı ile doğrudan teması yerine nVIDIA kartlar için daha büyük bir bakır plaka kullanılacağı belirtiliyor. 8 mm kalınlığında ısı boruları ve normal modelden daha kalın alüminyum tabakalarla sahip olacak olan soğutucunun amacı, GPU'da oluşan ısıyı mümkün olduğunda çabuk üst katmanlara aktarmak olacak.

Bilgi için: www.msi.com.tr



OCZ'den yeni Fatal1ty güç kaynakları

1 000 TL'lik sistemi 10 liralık güç kaynağına emanet edebilen kullanıcılarla karşı kaliteli bir güç kaynağının, kararlı bir sistem kurmadı en baş bileşen olduğunu bileyen oyuncular için OCZ, 750 watt modüler Fatal1ty güç kaynağını tanıttı. Kabloları sökülüp takılabilir olan bu ürün, %685 verimlilik ve tek yolu 12V+ çıkış ile gayet başarılı. Öte yandan her ürünün üzerinde Fatal1ty etiketini yapıştırmaya bir anlam veremedim. OCZ ile irtibata geçip "LEVEL Jedi Master Edition" hazırlatacağız.

Bilgi için: www.ocztechnology.com

Galaxy'den tek slotlu GTX 470

“Kedi uzanamadığı ciğere mundar dermiş” derler ya, zamanında DirectX 11'e laf eden nVIDIA sonunda DirectX 11 destekli ekran kartlarını piyasaya sürdü. nVIDIA'nın iş ortaklarından biri olan Galaxy de firmadan GTX 470 modelini alıp kartı tek slot'a siğdurmayı başardı. Fakat GTX 470 ve 480'in yüksek isinmasına, aşırı güç tüketmesine ve pancar motorları gibi gürültü yapmasına tam olarak engel olduğu söylenemez yine. Öte yandan çöpe atılmayı bekleyen paranız varsa bu karttan dört adet alıp dört yolu SLI yaparak değerlendirebilirsiniz bu parayı.

Bilgi için: www.galaxytech.com





Teknik Servis

E-VİD'deki ekran kartları hakkında bilgilendirici videomuzdan sonra gelen soruların yanı�ında bir patlama olduğunu söylemeliyim. DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş, "Hafız, olay cidden videoymuş!" dese de, burada yazdıklarının okunmasını da videonun zLENMESI kadar çok istiyor. Okuyun kuzucuklarım, okuyun ki bakkallardan, mağazada üs elemanı gibi duran sözde teknik elemanlardan ve size ekran kartının RAM miktarıyla ava attığını sanan arkadaşlarınızdan bir farkınız olsun.

S: Kendi odamda bir masaüstü bilgisayar duruyor. Üç kat aşağıda da PS3'üm duruyor. Modem bilgisayarın olduğu katta bulunduğu için PSN'e bağlanmak istediğim zaman modem söküp, en aşağı indirip orda kurmam gerekiyor. Buna herhangi bir alternatif var mı? Mesela bir aparat alıp farklı katlara modem bağlantısı yapabiliyor muym? *Ali Yalaz*

C: Merhaba Ali. Şimdi farklı çözümler var bunun için tabii ki. En ucuzu bir ağ kablosu almak. Üçüncü kata yetişcek kadar bir ağ kablosu al, arada komşu yoksa eline bir de matkap al (!) ve ağ kablosunu modemen PS3'üne ulaşır bir şekilde. İkinci yol biraz daha masraflı. Bir tane Access Point alacaksın ve bu sayede kablolu modenin, kablosu yeteneğe kavuşturacak. Üçüncü bir yöntemse Tenda W311U alacaksın, PC'ye bağlayacağın ve Connectify adlı yazılımı kuracağın, PS3'ün senin PC'n üzerinden interne kablosuz bağlanacak ama üçüncü kattan çeker mi? Umarım çeker. Çekmezse de sorun değil. Alırsın eline balyozu, başlarsın duvarları kırmaya.

S: Sistemim Asus P5KPL anakart üstüne Core 2 Duo E4500 2.20 Ghz (%30 Overlock'lu şu an.) Asus nVidia GTS 250 ve 2x2 GB 800 MHz RAM mevcut. 450 Watt güç kaynağı mevcut. Windows 7 Ultimate kullanıyorum. İşlemcimi değiştirmem gereki, bu yüzden sizden öneri ve şu anki sistemimi değerlendirmenizi istiyorum.

Taygun Durmaz

C: Öncelikle GTS 250 yerine neden daha az güç tüketen, daha iyi performans veren ve DirectX 11 destekli HD 5750 almadın diyeşim. Neyse, olur böyle şeyler. İşlemci değiştirmeden önce sen bir BIOS güncelle zira BIOS güncelmesiyle en son işlemcileri sorunsuz kullanabilirsin. Güncellemeyi Windows üzerinden Asus Update ile yapabilirsin. İşlemci olarak daha çok oyun oynayacağın E8400, 8500, 8600 alabilirsin. İstersen dört çekirdekli bir işlemci alıp OC yapabilirsin. Aynı performansı yakalarsın. Desteklenen işlemciler, anakartının sitesinde, en sağdaki CPU Support List kısmında yazıyor. Unutma, işlemci değiştirmeden önce mutlaka en son BIOS'a güncellemek zorundasın. Yoksa anakart boot etmeyebilir yeni işlemciyle.

S: Merhaba Recep Abi.

1) Bilgisayardan oyun oynarken görüntü kaydedebiliyorum. Ancak ben daha çok seslerle ilgileniyorum. Oyunlarda veya bilgisayarda o anda çalan herhangi bir müziği kaydetmeye yarayacak herhangi bir yöntem var mı?

2) Geçenlerde arkadaşım sabit diskine 7 GB'lık bir dosya yollayacaktım. Ama "hedef dosya sistemi için çok büyük" gibi bir hata geldi. Bu ne demek?

3) Sabit disklerdeki FAT32 ve NTFS arasındaki farkı kısaca bir özetleyebilir misin?

4) Bir bilgisayarın herhangi bir donanımını başka bir bilgisayar veya elektronik alet için kullanmak ne derece mümkün? (Mesela bilgisayar ekranında Xbox oynamak ve DVD okuyucuya kullanarak televizyonda film izlemek mümkün. Ancak bu kullanılabilir donanım miktarı ne kadar ve bunu nasıl ayarlayabilirim? Dizüstü bilgisayarın klavyesini masaüstü de kullanmak istersem ne

yapmalıyım?)

5) Ben yatalı öğrenciyim ve yatakanede kablosuz internet kullanıyorum. Her sene bundan sorumlu kişi değişiyor. Önümüzdeki sene de bu kişi ben olacağım ancak yeterli bilgiye sahip olduğumu düşünmüyorum. Bu konuda bilmem gerekenler nelerdir? Nasıl kontrolü elimde tutabilirim? Sadece bir interneti birkaç modem kullanarak koca yatakaneye eşit olarak nasıl dağıtırım? (Evet, sistem hala kurulu değil.) Güvenlikten açık vermemeyi nasıl başarabilirim? Başkalarının ağ ayarlarını değiştirmesini nasıl engellebilirim. Bunları öğrenebileceğim bir yer gösterirsen sevinirim.

6) Yine yatakanede gerçekleşen olaylardan biri de haftalardır internet bulamıyorum. Bunun sebebinin herhangi bir engellemeye olmasının ihtimali nedir? Nasıl anılır? Nasıl kurtulurum? *Onur Vural*

C: Merhaba Onur.

1) Şimdi aslında görüntüyü kaydettikten sonra bazı programlarla sesi görüntünden ayıracasın. Bu sayede elinde istedigin ses dosyası olabilir.

2) Bu demek oluyor ki arkadaşın hala taş devrinden kalma FAT32 dosya sistemini kullanıyor. NTFS'e geçsin...

3) 2010'a girdiğimiz için NTFS ve FAT32 karşılaştırmasına gerek kalmadı. NTFS kullanacaksın. Nokta.

4) Burada farklı şeyler giriyor devreye: Bağlayacağın donanımların aynı arabirimini kullanması. Örneğin; dizüstü klavyesi farklı bir port kullandığı için masaüstünde bağlayamazsınız. Yine ben Xbox 360'ımı geçende televizyona bağladım, görüntüsi siyah beyaz geldi. Meğer televizyon PAL, 360 ise Amerikan NTSC standardındaymış. Ha bir de cihazların firmware'leri var. Kısacası bu konuda bir standart yok.

5) Şifrelemeyi WPA2 yapacaksın. Yatakanede kalanlar dışında kimse bağlanmasın istersen modemin içine girip herkesin MAC adresini bir bir sisteme girersin. Bu sayede şifreyi bilse dahi başkaları modeme ve nete bağlanamaz. Mac filtreleme menüsünü modemin içinde bulabilirsin. Başkaları ağ ayarlarını değiştirmesin diye de modemin girişindeki şifreyi sadece sen bilmesin.

6) Şimdi ilk olarak otomatik IP almıyorsan DHCP kapatılmıştır. Mac filtresi de konulmuş olabilir. Bazı engeller aşılımaz maalesef. Yatakanede isyan çırkam gerekebilir.

S: Selamlar donanım abi. Bu aralar PC alma niyetindeyim. Babam bir sistem hazırlatmış, ben de pek anlamadığım için sana yönlendirdiyorum kendimi: Athlon II X2 250 3.0 Ghz, Asus M2N68AMSE2, 2GB DDR2 667 Mhz, Sapphire ATI HD 5570HM 1GB DDR3. Bu sisteme eminim düzeltilecek şeyler vardır. Sistemin 1500 TL civarında olması gerekiyor. Genelde PC'yi oyun oynamak için kullanacağımı da belirtmek istiyorum. *Yusuf*

C: Merhaba Yusuf. Baban bu sistemi mahalle kasabına hazırlattı galiba. "Ekran kartlarında bellek önemli değil" yazımı çok sık kullandığım için kopyala yapıştıraptıktan sonra hala HD 5570 gibi düşük seviye kartlar kakalanmaya

çalışıldığını görmenin beni üzdüğünü de ekliyorum. Parani buzağılara verme. RAM 4 GB OCZ olmalı, ekran kartı da HD 5670 en azından. Ayrıca mağazadan değil, netten alırsan buzağı yerine heybetli bir dana kapına gönderilecektir. Ha bir de anakart, en düşük seriden verilmiş. Malum, kar marji yükseliyor ya.

S: Doğum günüm için yeni bir PC alacağım.

Bilgisayı karma yapmak en iyisi diye düşünüyorum. Ama bilgisayar konusunda baya bir cahil olunca sizin gibi güvenilir bir profesyonelle danışmak en iyisi olurdu. Şu ana kadar karar verip olmazsa olmaz dediğim bazı parçalar var. Geri kalanı sizden öğrenmek istiyorum. RAM'in DDR3 Kingston HyperX (6 GB) olması şart. Ekran kartı minimum DirectX 11 destekli ve 2 GB olsun. nVidia önerdiler ama tercih sizin. İşlemci minimum Intel i5 olmalı. Ayrıca turbo diye bir şey duydum. İşlemci hızını 3.0'ın üzerine çıkarıyorum. O da olsa güzel olur. Anakart Gigabyte marka olması sıcaklık açısından tercihim. Ama internette Intel'in kendi çıkardığı anakartlar gördüm. Eğer onlar kaliteliyse onlar da olabilir. İşletim sistemim kesinlikle Windows 7 64-bit olmalı. Tüm bunları yazın doğum günümde alacağım için fiyatının 2000 TL'yi geçmeyeceğini umuyorum. Alman gereken parçaların listesini yazarsanız çok sevinirim. *Murat Kılıç*

C: Merhaba Murat. RAM'lerin neden Kingston HyperX olması şart, anlayamadım zira

Kingston'ın CL değerleri pek de iyi değil. Neyse, kesin arkadaşın sana yaylayıp ballamıştır Kingston'ı. Ufak bir araştırmaya çok daha iyi bellekler bulabilirsin. Ekran kartı konusunda da kulağını çekmem gereklidir. Ben "Ekran kartında RAM önemli değil" derken sen tutturmuş 2 GB olsun diyorsun. Madem 2 GB, o zaman reçeteeye bir HD 5970 yazarız, olur biter. i5 zayıf kalır bu sisteme. Arkadaşın yanlış tüyo vermiş galiba. Bu PC altıncı ayakta yatar, demedi deme. Ofsayt tüstüne ofsayt. Çim pistte Arap atı koşmaz Murat, demedi deme. Anakart konusunda doğru yoldasın. Intel anakartlarda soğutma pek başarılı değil ki pek yenilikçi teknolojiler de yok o anakartlarda. Şimdi 2 GB ekran kartı diyorsun ve 2000 TL'den fazla olmasın diyorsun? Bir düşünüm bakalım. Sevgili Murat, piyasadaki en ucuz HD 5970 zaten 1200 TL. Sen şimdi arkadaşlarına benden bir selam söyle ya da sana bı über parçaları tawsiye eden kişiye, sana aklı vereceğine biraz da para versinler. Benim yaptığım listeleri sıradan bilgisayarcılar pek sevmiyorlar zira benim dediğim parçalar onlara pek kar marji bırakmadığı için ellerindeki ucuz alternatifleri kasaya koyup kullanıcıları eve yolluyorlar ki yaşanmış örnekleri çok. Sana tawsiyem parçaları tek bir yerden al, internetten al. Son olarak almayı düşündüğün marka bilgisayarın "teneke" kavramını yeniden tanımladığını belirtmek isterim. Bu kadar gelecek bileşenden sonra parani bana o çöp tenekesine vereceğini söyleme. Neyse, 2000 TL'ye alabileceğin en iyi sistem bu olacaktır: i5 750, Gigabyte P55A-UD3R, Team Elite 4 GB DDR3 1333 MHz, Samsung 500 GB, Powercolor

Sistem Gereksinimleri



Split/Second: Velocity

Oyunun yapıcısı Black Rock Studio, geliştirme sürecinde hiçbir detaydan vazgeçmeyecektir Split/Second'in sistem gereksinimleri de bir hayli yükseldi. Oyunun minimum ihtiyaçları 3.0 Ghz işlemci, 2.5 GB RAM ve 6.5 GB sabit disk alanı ile birlikte ATI Radeon X1600 veya nVidia GeForce 7600 olarak belirlenirken, işletim sistemi olarak da en azından Service Pack 3 kurulu Windows XP'ye ihtiyaç var.



The Whispered World

Adventure türünün renkli ve eğlenceli bir üyesi olarak karşımıza çıkan The Whispered World, sistem dostu altyapısı sayesinde herkesin rahatlıkla oynayabileceği bir yapıp olarak karşımızda. Oyunun minimum sistem ihtiyaçları 2.0 Ghz işlemci, 1 GB RAM, 3 GB sabit disk alanı ve ekran kartı olarak da ATI Radeon X1300 veya nVidia GeForce 6600 olarak belirlenmiş. Bu ihtiyacı karşılayamayanlar parmak kaldırın!

HD5750, LG W2286L, Thermaltake WingsRS 201, Windows 7 Home Pre. 64-bit, LG 22X DVD-RW SATA.

- S: 1) 64-bit OS'lerde (Yarı Türkçe, yarı İngilizce konuşuyorum.) kopya oyun çalışmamış, doğru mu? Biliyorum, kopya oyunları sevmiyorsunuz da önceden aldığım oyunları oynayabilir miyim?
 2) Sizce iyi kalite için Lenovo Y560'in i3'ünü mü, i5'ini, i7'sini mi almamalıyım?
 3) Lenovo Y560'in bazı sürümlerinde nVidia ekran kartı varmış. Doğru mu, doğrusa ATI mi yoksa nVidia olanını mı almamalıyım?
 4) 4GB RAM'erde 64-bit OS kullanılması daha iyiymiş. Neden?
 5) Dizüstü bilgisayarlarla OS'yi sonra değiştirebilir miyim? Yani laptoplarda "Produced for Windows XP" fâlan yazıyor ya.

6) Dizüstü bilgisayarı şarja takmadan ne kadar iyi oyun oynayabilirim? (Lenovo'yu kastediyorum.)

7) Siz hep ekran kartlarında soldan ikinci rakama bakın diyeğiniz? Peki, neden en iyi 10 oyunda RAM'leri veriyorsunuz? (Ya da orijinal oyunların arkasında -örneğin- "Ekran Kartı: 512 MB" yazıyor?) (Ukalalık etmeye çalışıyorum.) *Anıl Taşdan*

C: Merhaba Anıl,

1) Mış? Muş? Bizim mahalle kasabı da geçen kuş başı almaya gittiğimde bana "Windows 8 128-bit olacak." dediyydi, biliyon mu.

2) Matematik ne der? Bence 7 der.

3) nVidia'da ne zamandan beri DirectX 11 destekli mobil ekran kartı varmış?

4) LEVEL'da Recep Baltaş diye biri yazmıştı. Ben de geçen denk geldim de herhalde bu 32-bit en fazla 3.25 GB mi destekliyormuş mu ne. 64-bit kurarsan 4 GB ve üstünü görüyormuş. Uyduruyor

bence ya. Bizim bakkal 32-bit XP kullan dedi, en iyisiymiş. Raftaki sütlere aynı zaman piyasaya çıkmış: 2002'de.

5) Produced for XP?

6) Pek de iyi değil. Aslında söyle, Powerplay ayarı var, şarj takılı olmasa da ekran kartını tam performans çalıştırılabilirsin ama pili vakum gibi emer oyunlar. En fazla bir saat veriyorum.

7) Şimdi biz RAM değeri vermiyoruz. Dikkat ettiysen artık "Oyun sistem gereksinimleri" diye bir bölüm açtık ve ben orada ekran kartının RAM'lerinden bahsetmemiğim. Ayrıca yüksek sistem gereksinimleri olup da "şu kadar MB'lı ekran kartı lazım" gibi kapak arkasında gereksiz yazı bulunduran bir oyun yok. ■

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

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P4X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD RS7XX PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel P55- X58 / AMD 890 Yonga Seti (SATA 3.0)
İŞLEMÇİ	Intel Dual Core E1400 / AMD Athlon II X2 215	Intel Core i3 / AMD Athlon II X2, X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X6- Black Edition
BELLEK	2 GB DDR2 800 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2 800-1066 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce GT 210 / Radeon HD 4350	Radeon HD 5750 / HD 5770	HD 5870 / HD 5970 / GeForce GTX 470/480
SABİT DISK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB (RAID 0 / 1) / SATA II 550
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 KA

YENİ BİR DÜNYA YARATMAK

Başka bir deyişle; Hasan Hasan'a Karşı: Fırat n'aber?

Geçtiğimiz bölümde neler oldu? (Başka bir deyişle; "previously in Hasan Hasan'a Karşı")

Hasan işten güçten bir türlü başına kaldırıyor, yazısını yazmaya zaman bulamıyordu. Bunun üzerine öteki Hasan yazılı tek başına yazmak suretiyle bir nevi "Hasan dublörlüğü" yapacağını söyleyince Hasan'ın bu duruma çok canı sıkıldı. "Madem öyle, ben artık hiç yazmayayım. Yazacak başka birini bul, başka biriye kafa tokuştur, iihüg." diyerken adeta kusuverdi sıkıntısını. Buna çok içeren ve fakat dışarlamayan Hasan, kafasını tokuşturmak için tokuturulabilecek en koca kafalı LEVEL'ciyi, yani Fırat'ı seçti.

-Az sonra okuyacaklarınız tamamen hayal ürünüdür. (*In stereo where available*)

-Hoş geldin Fırat'ım. Aaa, n'oldu, ne'n var? Niye öyle psikopat psikopat bakıyorsun?

-Yeni bir dünya yaratmak neden bu kadar zor, onu düşünüyorum!

-Hobaaal! "Aramızda aklı başında bir tek Fırat kaldı" diyordum, seni de kaybetmek demek, heheh...

-Ama sence de öyle değil mi Hasan'ım? Nedir yani, bir Orta Dünya'dır, bir makineler dünyasıdır, bir uçan arabalardır gidiyor; yok mu bu kısır döngüyü kırabilecek bir yağış delikanlı?

-Kılıçdaroğlu var, bildim mi? Şaka bir yana, haklısan aslında. Kurgulanın tüm öte dünyalar insanlığın hayal gücü sınırlıken ve o da sınırsız kabul edilirken böylesi bir kırıkkırı anlaşılır gibi değil. Sebebi satış kaygısı olabilir mi dersin? Sonuçta insanların çoğu; büyümeyen karakterleri, robotları, mitolojik figürleri, uzayı ucubeleri ve süper kahramanları bol olan ürünler tüketmeye meyilli.

"**KENDİMİ KONTROL
EDEMIYORUM!**"

FIRAT'A RÖSLİ

- Bahsettiğin şey Amerikan sinemasının varoluş sebebi aslında. Yani Hollywood sineması denilen şey, insanlara istediklerini vererek dönüyor. Rüsyetten farkı yok bence ama. "Al şu parayı, ses etme" gibi... Nedenlerini anlayabiliyorum.

Dediğin gibi, satış kaygısı olabilir, üremeye özür olabilir, olabilir de olabilir.

Ben bu dönemin nasıl kırılacağını merak ediyorum sadece; sen onu deyiver bana hele. Böyle gidecek hali yok herhalde 20 yıl daha... Var mı yoksa?

- Fırat'ım, ben bu konuda pek ümitli değilim, daha da kötüye gider gibi geliyor. Yeni neslin önüne ne koysan yiyor görünüşe göre. Değerlendirmek yok, karşılaştırmak yok, kalite arayışı yok... Ayrıca sıradan bir insanın bir çırçıda hayal edebileceği en büyük öte dünyaları icat edilmiş ve kullanılmış. Star Wars'tan bu yana en çok başvurulan yöntem bu dünyaları birbirine karıştırmak. Formül? Bıraç Battlestar Galactica evreninden, biraz Dune evreninden arakla; bu karışma biraz da Orta Çağ efsanelerinden unsurlar serpiştir... Al sana işin kılıcı, al sana leziz bir Yıldız Savaşları çorbasi. Afiyet şeker olsun, mis!

- İşte o "karışım" mevzusunu kaldırılamıyor artık. Bir de şu var: Bu tip filmler büyük bütçeler gerektiriyor ve ne yazık ki bahsettiğimiz görsellik türü, Hollywood'un tekeline. Yani garibim Avrupalı "Dur hafız, bı' bilim kurul filmi çekeyim" dese bile çekemiyor çünkü bütçesi ve tarzi buna izin vermiyor. O yüzden sanırım hepimiz öleceğiz Hasan'ım. Ne dersin? Karşı çıkmayacak mısın bana?

- Fırat'ım birincisi, Japonlar ölümsüzlük makinesini icat etmedikleri sürece hepimiz öleceğiz zaten. İkincisi: yapamıyorum reis, sana karşı çıkmıyorum, olmuyor cidden. Şimdi şurada bir Hasan olsayı ben onun ümügüünü sıkızmaz mıydım?

- Bilemiyorum Hasan'ım. Bulmuşsun şeker gibi çocuğu; üstüne gidiyorsun. Beni görünce sustun kaldın bak. Tartışsana hafız!

- Di mi ya, şeker gibidir Hasan'ım! Böyle kollarımı açydıdım, "Gitme" diyeydim ona, böbürg... Neysem ney, konumuzu dönemlim: Hollywood maça 10-0 önde başlıyor olabilir ama nedir yanı? Hollywood'un o ihtişamlı filmlerinden hangisi Tarkovsky'nin Solyaris'inin, Stalker'ının yerini tutabilmiş? Neticede, özellikle Batı'da fazla bir şey değişimz, "yeniden dünya" diye önlümüze koyacakları ürünler de tipki Avatar gibi eski dünyaların çökmesi olacak ne yazık ki.

- Aa "Stalker" dedin 51. Bölge'mi kazandin Hasan'ım. Dediğin gibi, yerini hiçbir şey tutamaz Stalker'in. Blade Runner'ı da atlamamak gerek diğer yandan. Velhaşıl kelam; hem film, hem de oyun dünyasında daha nice robotlar, nice yaratıklar göreceğiz. Hepsinin birbirinin aynısı olacak maalesef.

- Maalesef öyle görünüyor. Yeni filmler Blade Runner'daki derinliğin yarısını yakalasa yeter bana. Önümüzde gerçekten farklı, gerçekten öte bir dünya koyan olursa da öper başımıza koyarız elbet.

- Doğrusun. E hadin Sensible Soccer'a o zaman.

- Beni de alın.

- Sen?

- Hasan ben yahu! Niye öyle psikopat psikopat bakıyorsun Fırat'ım?

- Hmph...

Hasanlar arasında süregelen rekabet Fırat'ın "Geçyo'dum, uğradım" şeklinde özellenebilecek ziyaretiyle renk kazanmış, mazimedde tatlı bir anı olarakten yer etmiştir. Darısı diğer ziyaretlerin başındadır. (Başka bir deyişle; "to be continued...")



OYUNLAR VE SEKS

Seks dünyanın bir gerçeği, oyunların da öyle...

Seks yaştırmızın bir parçası. Televizyonlarda, internette, dergilerde ve hatta günlük siyasi gazeteler de bile yer bulan cinselliğin bilgisayar oyunlarında yer almaması düşübü nülemez. Zaman içinde pek çok oyunda cinsellik öyle ya da böyle karşımıza çıktı. İşte yıllar içinde karşılaştığımız farklı oyunlar ve bu oyunlardan derlenmiş seks öğelerini bu özel dosyada bir araya getirdik.

Bu dosyayı isterseniz bilgisayar oyunlarının üzerinde çok fazla konuşulmayan bu kısma dair bir derleme olarak, isterseniz de uzak durmanızda fayda olabilecek oyunlar listesi olarak okuyabilirsiniz. Ama bize sorarsanız bu oyunların büyük kısmı, bu sabah göz attığınız gazetenin üçüncü sayfasındakinden daha fazla cinsellik içermiyor. Tabii ki aralarında aynı gerçek hayatı olduğu gibi iyi ve kötü, başarılı ve başarısız, kaliteli ve kalitesiz kullanımları var ama yine de son karar sizin...



MASS EFFECT

Uzayda geçen bir RPG olan Mass Effect'te karakter seçimimiz diğer oyunlara göre çok daha farklı sonuçlara yol açabiliyor. Seçtiğiniz karakterin cinsiyeti oyunun ilerleyen bölümlerinde başka oyunculardan farklı olarak gerçekten önem kazanıyor. Oyun içindeki diğer bazı karakterlerle romantik ilişkiler kurup, seks yapabiliyorsunuz.

Mass Effect'in en çok eleştirilen yönü ise oyundaki cinselliğin sadece heteroseksüel ilişki ile sınırlanmadığı ve oyunculara biraz daha fazla seçim imkanı tanımış olmasıdır.



FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

2001 yılında PlayStation için hazırlanan Fear Effect 2: Retro Helix, sadece bir yıl önce piyasaya çıkan ve çıktıktan dört yıl sonra sinemaya uyarlanacak olan orijinal Fear Effect'in ikinci oyunu oldu. Aksiyon ve korku öğelerini birefestiren oyunun ikincisi sadece heyecanlı bir macera ile yetinmedi ve yelpazeyi biraz daha farklı açılara doğru genişletti.

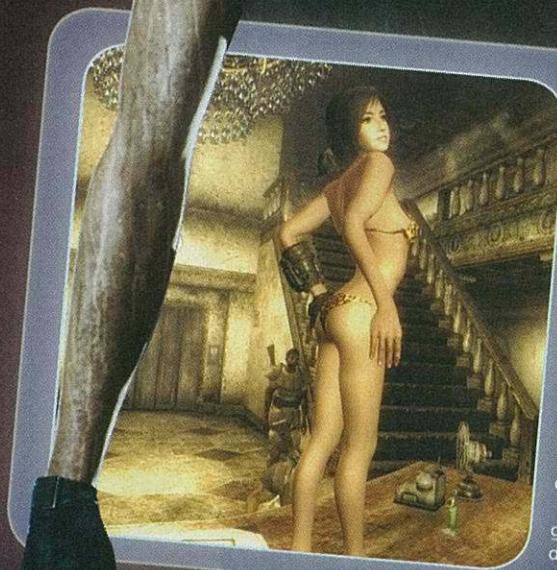
Oldukça başarılı grafiklerinin yanı sıra oyuncuların dikkatini çeken diğer bir görsel ağırlımı ise Fear Effect 2'nin iki baş karakteri olan Hana Tsu-Vachel ve Rain'in lezbiyen ilişkisidir. Her ne kadar oyunda bu lezbiyen ilişki son derece kısıtlı bir şekilde gösterilese de bundan daha fazla oyuncunun pazarlama faaliyetleri için kullanıldı.

FALLOUT 3

Nükleer savaş sonrası hayatı kalma mücadelesi veren insanlar için hayat kolay değil. Radyasyonun etkileri, çöl iklimi ve hayatı kalmak için verilen aralıksız savaş... Ama bu bile insanları yasadandan keyif almakta uzak tutamıyor. En azından ünlü Fallout serisinde durum böyle.

Fallout 3'ü sevenler kadar sevmeyenler de oldu ve sevmeyenlerin büyük kısmı oyundaki cinsellikten rahatsız olmuşlardır. Fallout 3'te cinsellik son derece kısıtlı ama oyunun gerçekliği durumu biraz daha farklılaşdırıyor. Fallout 3'te oyuncular zor kazandıkları paraları fahiselerle birlikte harcama imkanına sahip. Görünürde hiçbir şey yok. Eksilen paralar ve kapilar ardından birlikte olduğunuzu ima eden mesajlar olmasa, oyun karakterleri arasında bir şey geçtiğini söylemek bile mümkün değil. Ama oyun dünyasının bazı bölgelerinde fahiseliğin oldukça yaygın olması, gözle görünür bir şey olmasa da cinselliğe erişmeyi kolaylaştırıyor.

Tabii ki gözle görünür bir şey olmaması standart oyun için geçerli. Fallout 3 için oyuncuların hazırladıkları özel mod'larda daha seksî görüntülerin yer aldığı da bir gerçek.





THE WITCHER

Polonyalı CD Projekt'in geliştirdiği ve dağıtımını Atari'nın üstlendiği The Witcher'in konusunun aslında seksle pek ilgisi yok. Geralt adlı bir maceracıyı yönettiğiniz oyunda diyar diyar gezip canavarlarla savaşıyorsunuz. Ama oyun içinde bazı yerler geliyor, savaşı bırakıp sevişmeniz gerekebiliyor.

Oyundaki seks sahnelerinin bir kısmı karşınızda karaktere para ödeyerek gerçekleşirken, diğerleri içinse zorlu görevlerin üstesinden gelip, başınız sayesinde etkileyici bir karakter haline geliyorsunuz.



LEISURE SUIT LARRY

Dünyanın en sarsak ve beceriksiz çapkını Larry Laffer aslında bu konuda sadece listedeki bir madde olmaktan çok daha fazlasını hak ediyor ama diğer oyunculara da yer kalabilmesi için serinin her oyununu ayrı ayrı burada anmak yerine, sekiz oyunдан oluşan seriyi tek bir başlık altında anmaya karar verdik.

İki 1987'de sonucusu ise 2009'da piyasaya çıkan Leisure Suit Larry serisi ve cinsellik adeta ayırlılmaz bir ikilidir. Oyunun karakteri 40'lı yaşlarında, pek de çekici sayılmayacak ama çapkinliktan geri duramayan Larry'nin kızlarla olan maceraları belki de tüm oyun tarihinin en başarılı mizah öğeleri barındıran serisi. İşin içindeki cinsellik ise ilgi çekiyor olmasının yanı sıra, çoğu kez komik sahneleri daha da eğlenceli hale getirmeyi hedefliyor.

Her ne kadar Larry tam olarak "kızların sevgilisi" olarak tanımlanabilecek bir karakter olmasa da oyundaki eğlenceli sürprizler -ve oyuncuların çabası- sonucunda zaman zaman amacına ulaşmayı başarıyor. Genellikle bu sahneler oygunun geneline uygun bir şekilde esprili şekilde sansürlenmiş şekilde yansıtılıyor ama buna rağmen Leisure Suit Larry kesinlikle oyunlar ve cinsellik konusunda en önemli oyulardan biri olarak anılıyor.



GTA: SAN ANDREAS

Bilgisayar oyunları ve cinsellik deyince pek çok kişinin ilk aklına gelen olan GTA'daki "sıcak kahve" skandalı olsa gerek. Hem çok daha yeni bir oyundan olduğu için hem de, oyundaki gizli bir bölümde yer aldığı ve sonrasında keşfedildiği için büyük olay yaratınan bu olayın diğer bir özelliği de, bu listedeki pek çok oyundan çok daha cesur sahnelerle yer vermesiydi.

Oyunda Carl "CJ" Johnson, altı farklı kız arkadaşıyla yakından ilişkilidir ama bu yakınlaşmaların detayları oyunculara çok fazla şey göstermemiştir. Fakat bir sahnede CJ kız arkadaşını içeriye kahve içmeye davet ediyor. Normal şartlarda iki karakterin binanın içerisinde seviştileri açık ama kamera açısı binanın dış cephesinden başka bir şey görmeye olanak vermiyor. Buna rağmen meraklı bir oyuncunun keşfettiği bir detay, aslında oyuncuların o anda içerisinde olmasını daha fazlasını yapabileceklerini ortaya koydu. Oyunlar "Hot Coffee" adlı minik bir oyuna o anda içerisindeki CJ'yi görmekle kalmıyor, seks sahnesi esnasında yönetebiliyorlar da.

Bu minik oyuncunun keşfedilmesinin ardından ortalık tam anlamıyla yerinden oynadı. Rockstar'a dava üzerine dava açıldı ve ABD senatörlerinden Hillary Clinton (eski ABD başkanı Bill Clinton'in, Monica Lewinsky krizini atlattırmış eşi) başta olmak üzere politikacılar bile bu konuda taraf oldular. Büyüyen olaylar pek çok oyuncu mağazasının GTA: San Andreas'ı raflardan indirmesine neden oldu ama mini oyuncu yüzünden patlayan satışlar nedeniyle Rockstar için maddi olarak ciddi bir kayıp oluşturduğunu söylemek pek mümkün değil.

THE SIMS

Bir hayat simülasyonu olan The Sims, her ne kadar ilk bakışta bir çocuk oyunu gibi görünse de aslında tam olarak bu şekilde özetlemek doğru olmaz. Çünkü The Sims, çoğu çocuk hikayesinden farklı olarak bebekleri leyleklerin getirmedigini söylüyor.

Bir insanın yaşamının her aşamasını oynayabildiğiniz The Sims'de yönettiğiniz karakterlerin aşk hayatından da siz sorumlusunuz. Onların birbirleri ile ilgilenmesini sağlamak, ardından yakınaşmalarına aracı olmak ve sonunda dünyaya bir bebek getirecekleri malum olaya kadar her şeyi yönetmek size düşüyor.

Tabii ki oyuncu kitesi oldukça geniş olan The Sims'de cinselik görünmüyorken ama görünen kısmı da bahsetmeye değer. Oyundaki karakterlerin yaklaşma aşamasında öpüşmeleri görülebiliyor. Hatta The Sims bu konuda oldukça açık görüşlü davranarak, aynı cinsiyettedeki karakterlerin de öpüşmesine bir kısıtlama getirmiyor. Bebek yapmak için doğal olarak karşı cinsten iki Sims'in birbirlerine aşık etmemelisiniz.

The Sims'te cinsellikle ilgili bahsetmeye değer diğer bir nokta ise, yapımcıların oyunda "Woohoo" olarak adlandırdıkları sevişme konusunda karakterlerin zaman zaman biraz sıra dışı kabul edilemeyecek istekleri olması (bkz. Public Woohoo)



GOD OF WAR II

Bu listede birden fazla yer bulma şansına sahip olan çok az oyun var ve bu oyunların içerisinde öne çıkanlardan biri de God of War. Oyunun içeriği doğrudan cinsellikle ilgili olmasa da ve God of War 2'deki cinsellikle ilgili bölüm oldukça kısa olsa da grafiklerin gerçekliği bu sahnenin uzun süre oyuncuların diliin düşmemesini sağladı.

Oyunda bir havuzun içerisindeki iki güzel kızların yanına gelen Kratos ikisiyle aynı anda sevişirken belli bölgelerde sizin belli tuşlara basmanız gerekiyor. Kızların görüntüsü sadece birkaç saniye içinde yakından görünse de, Kratos onların yanına geldikten sonra görecük bir şey kalıyor. Kratos ve kızların sadece seslerini duyabildiğiniz bu sahnede tek görülebilirsiniz ise havuzun kenarındaki ufak bir heykel. (God of War III' te de buna benzer bir sahne bulabilirsiniz.)



FAHRENHEIT

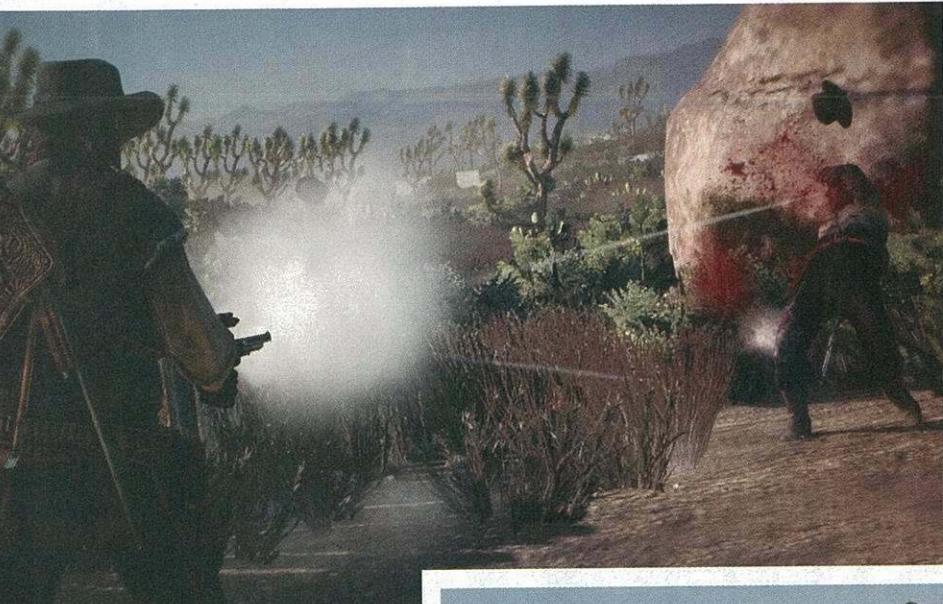
Gördüğünüz gibi oyunların ciddi bir kısmında cinsel içerikler, seks sahneleri yer alıyor ama çoğu sansürlü. Sadece çok azından cinsel ilişki ayrıntılı ve detaylı olarak yansıtılıyor. Ama bu konuda bir istisna var; Fahrenheit: Indigo Prophecy.

Dikkat ederseniz bu listede asıl türü yetişkinlere özel bir oyuna yer vermedik. Buna rağmen bir korku adventure oyunu olan Fahrenheit, bu tip oyuncuları aratmayacak sahnelerle sahip. Oyunun geliştiricisi Quantic Dream'in bu cesur kararına, yayıncı Atari'den de itiraz gelmeyince, oyunun gerçekçi grafikleri ile oluşturulmuş, oyuncular tarafından kontrol edilebilen seks sahneleri oyun içerisinde bir kaç kez oyuncuların karşısına çıkıyor. Fahrenheit: Indigo Prophecy'nin bir milyona yaklaşan satışlarında bu sahnelerin etkisi ne kadardır bilinmez ama az da olsa bir payı olduğu kesin.

Red Dead Redemption

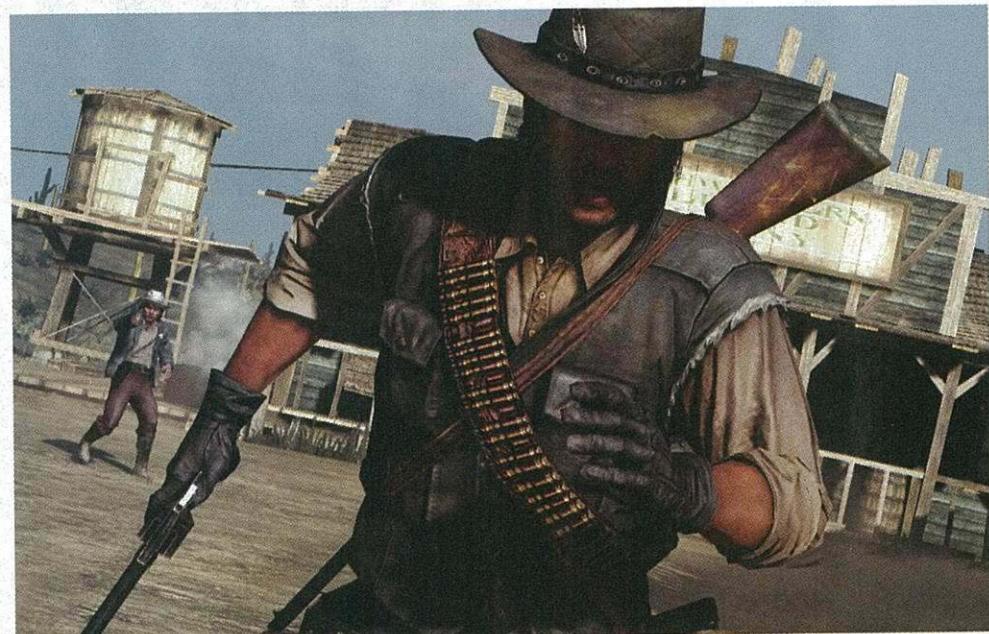
Wild Wild West ve ötesi!

Outlaws, Desperados... Bu oyunlardan beri kaliteli bir Western oyununa açtık. Neyse ki Red Dead Redemption (RDR) çıktı piyasaya... ■ Ertuğrul Süngü



■ Şöhret

Öncelikle oyunun temel yapısından bahsedeyim. RDR'ye hakim olan; honour ve fame puanları söz konusu. Bu puanların gittiği yön sayesinde karakterimizin nasıl bir eğilimde olduğunu belirliyoruz. Yani iyi ve mantıklı işler yaptıka (Kime göre demeyin! Genele göre işte...) artı yönde bir ilerleme kazanıyorken, yol ortasında bir adam öldürdüğümüzde otomatik olarak eksiz yönde ilerliyoruz. Yol ortasında bir adam vurmaksa gayet basit. Fakat bu adamı vurduktan sonra başınıza gelenlerden ben sorumlu değilim!



Aranıyor!

Bir at çalarak, yoldan geçen birisini öldürerek hızla arananlar listesinde kendimize yer edinebiliyoruz. Yaptığımız olayların büyüklüğüne ve sürekliliğine göre de başımıza konan ödül giderek artıyor. Herhangi bir aranma durumundaysa; ekranımızın sağ üst kısmında "Wanted" ibaresi beliriyor. KırkIRMIZI olan bu yazının üzerindeki kırmızılık tamamen yok oluncaya kadar kaçmak durumdayız. Aksi takdirde gördüğümüz yerde imha ediliyoruz. Bu durumdan kurtulmanınsa pek tabii bir yolu bulunuyor. Başımıza konan parayı ödersek; aklanmış oluyoruz. Olmadı "Pardon Latter" isimli belgeyi kullanarak bir başka şekilde suçsuzluğumuzu ispat edebiliyoruz.

İpucu

Splinter Cell: Conviction Xbox 360

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazarları yapın.

Realistic Difficulty (50): Tek kişilik modu "Realistic" zorluk seviyesinde bitirin.

Co-op Realistic Difficulty (50): Co-op modu "Realistic" zorluk seviyesinde bitirin.

Quality Time (20): Herhangi bir arkadaşınızı co-op ya da benzeri bir oyun moduna davet edin.

Hunter (10): Herhangi bir haritayı "Hunter" modunda co-op olarak bitirin.

Last Stand (10): Herhangi bir haritayı "Last Stand" modunda co-op olarak bitirin

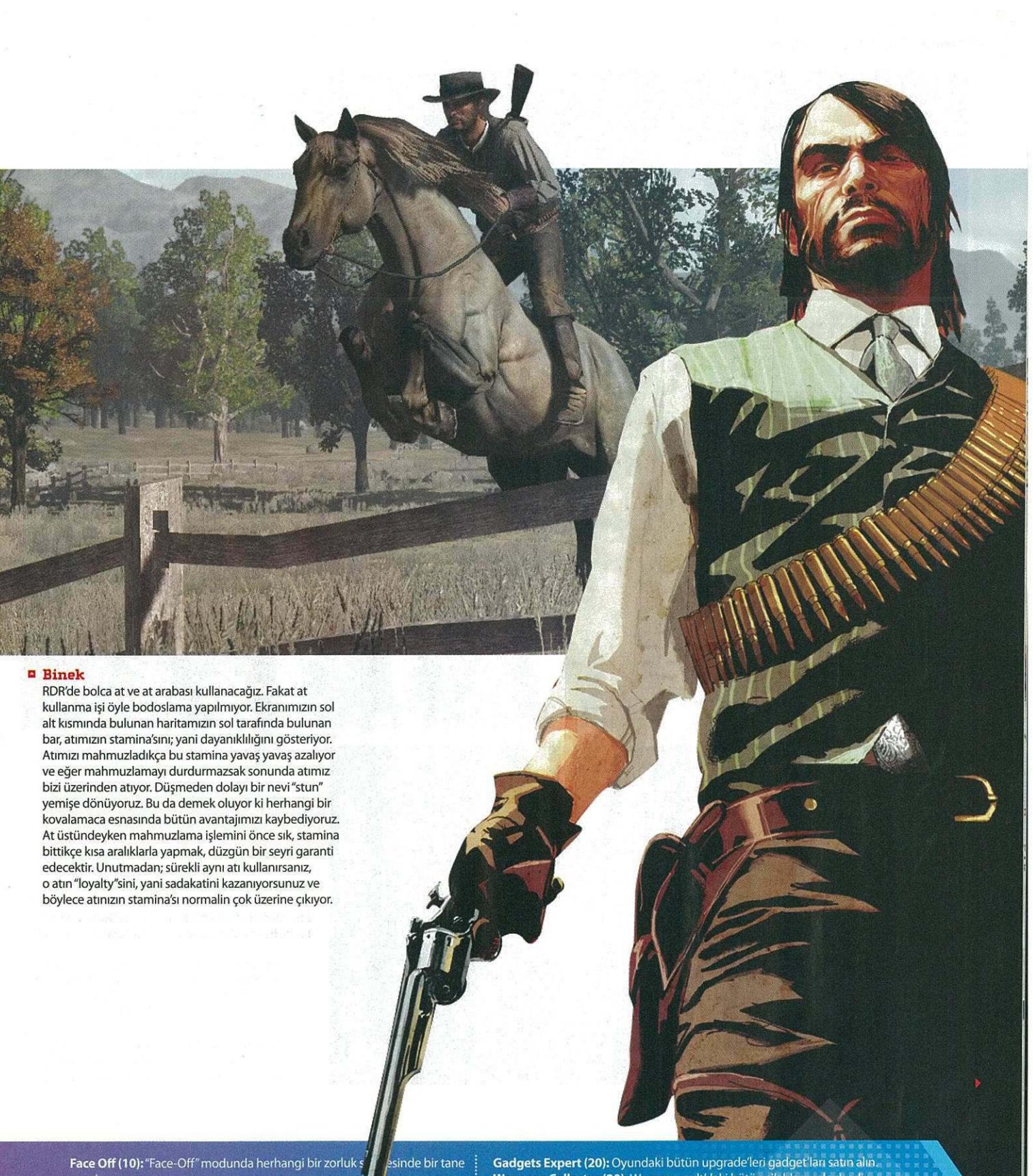
Hunter Completionist (20): Oyundaki bütün haritaları "Hunter" modunda rookie ya da normal zorluk seviyesinde tamamlayın.

Hunter Master (50): Oyundaki bütün haritaları "Hunter" modunda realistic zorluk seviyesinde bitirin.

Last Stand Completionist (20): Oyundaki bütün haritaları "Last Stand" modunda rookie ya da normal zorluk seviyesinde bitirin.

Last Stand Master (50): Oyundaki bütün haritaları "Last Stand" modunda realistic zorluk seviyesinde tamamlayın.

Face-Off Completionist (20): Oyundaki bütün haritaları "Face-Off" modunda herhangi bir bağlantı çeşidi kullanarak tamamlayın.



■ Binek

RDR'de bolca at ve at arabası kullanacağız. Fakat at kullanma işi öyle bodoslama yapılmıyor. Ekranimizın sol alt kısmında bulunan haritamızın sol tarafında bulunan bar, atımızın stamina'sını; yani dayanıklılığını gösteriyor. Atımızı mahmuzladıkça bu stamina yavaş yavaş azalıyor ve eğer mahmuzlamayı durdurmasak sonunda atımız bizi üzerinden atıyor. Düşmeden dolayı bir nevi "stun" yemişе dönüyor. Bu da demek oluyor ki herhangi bir kovalamaca esnasında bütün avantajımızı kaybediyor. At üstündeyken mahmuzlama işlemini önce sık, stamina bittikçe kısa aralıklarla yapmak, düzgün bir seyri garanti edecektir. Unutmadan; sürekli aynı atı kullanırsanız, o atın "loyalty'sini, yani sadakatini kazanıyzorsunuz ve böylece atınızın stamina'sı normalin çok üzerine çıkarıyor.

Face Off (10): "Face-Off" modunda herhangi bir zorluk seviyesinde bir tane maç kazanın.

Preparation Master (30): Hazırlanmış ve uygulamadaki bütün meydan okumaları (Challenges.) tamamlayın.

Stealth Master (30): Bütün gözden kaybolma challenge'larını tamamlayın.

Best Of The Best (30): Bütün Splinter Cell challenge'larını tamamlayın.

Well-Rounded (50): Bütün challenge'ları tamamlayın.

Weapon Upgraded (10): Herhangi bir silah için mevcut üç upgrade'i de yapın.

Gadget Upgraded (10): Herhangi bir gadget için mevcut üç upgrade'i de yapın.

Weapons Expert (20): Bütün silahlar için mevcut üç upgrade'i de yapın.

Gadgets Expert (20): Oyunındaki bütün upgrade'leri gadget'ları satın alın.

Weapons Collector (20): Weapon vault'daki bütün silahları unlock edin.

Variety (10): Herhangi bir üniforma satın alın.

Accessorizing (10): Herhangi bir üniforma için, herhangi bir aksesuar satın alın.

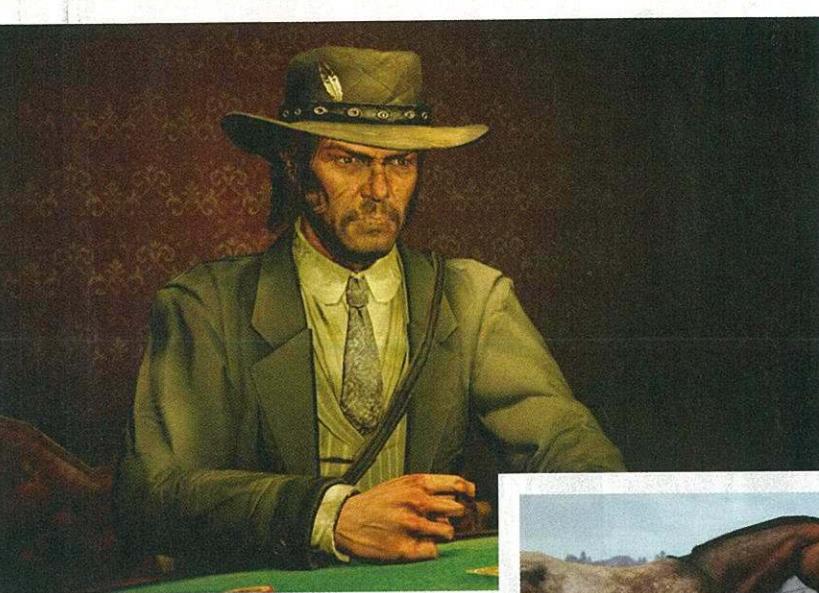
Ready For Anything (20): Bütün üniformalar için mevcut dokuz aksesuarı satın alın.

Fashionable (20): Bütün üniformalar için altı texture variants'ın hepsini satın alın.

Perfect Hunter (20): Herhangi bir haritayı: Hunter modunda hiçbir şekilde gözükmeden realistic zorluk seviyesinde bitirin.

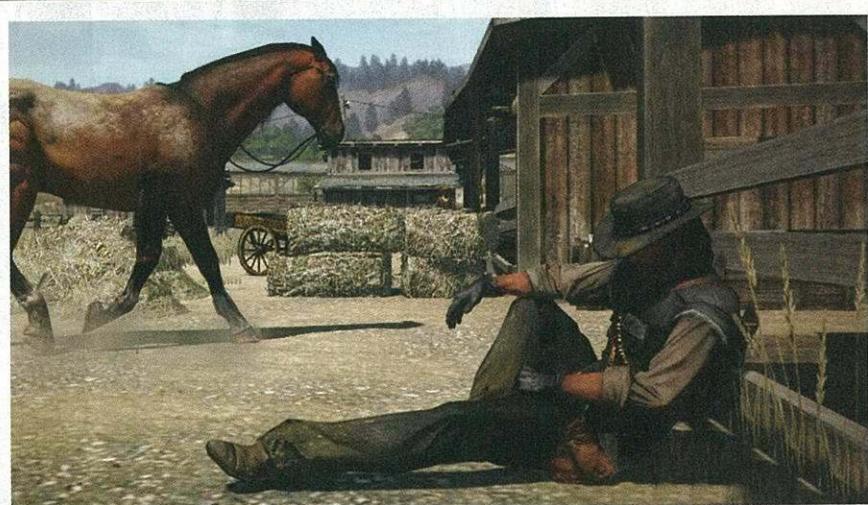
Last Man Standing (50): Last Stand modunda, herhangi bir haritada zorluk seviyesi ne olursa olsun tüm düşman dalgalarında sağ kalın.

Revelations (10): Anna Grimsdottir'in kara gizini açığa çıkartın.



■ Kumar

Eh, madem Vahşi Batı'dayız, o zaman illegal işler de olmali değil mi sevgili okur? Efendim etrafta gönüldüzce adam öldürmek, sağa sola ateş etmek sizi kesmiyorsa etrafta oynayabileceğiniz birbirinden farklı birçok mini oyun sizleri bekliyor. Poker; zaten dönemin ve bir arşın vazgeçilmez oyunu RDR'de de kendisine çok güzel bir masa bulmuş. Poker'den anlayamıysanız bu masaya oturmayın derim. Horseshoes isimli oyunda dönemin kültürünü en iyi anlatan oyun bence. Etrafi kumla çevrili bir direğe nai fırlatmaya çalışıyzsunuz. Five Finger Fillet ise ekranda görünen tuşa doğru hız ile ve gereken zaman dilimi içerisinde basarak oynadığımız bir oyun. Ha unutmadan; bu oyunların hepsinin en az bir dolarla oynandığını da belirteyim...



Görevler

Ana görevlerimizi haritadaki sarı noktaları ve de tek büyük harfle yazılmış NPC'leri takip ederek rahatlıkla bulabiliyoruz. Nitekim bir de haritanın farklı bölgelerinde beliren soru işaretleri taşıyan NPC'ler var. Bu karakterler bize bolca yan görev veriyorlar. Genelde journal'ımızdan yazdığı yerleri anlayamadığımızdan haritamızdaki mor bölgeleri takip etmemiz gerekiyor. Böylece yan görevleri de kolaylıkla bulabiliyoruz. Eğer bir yan görev zinciri esnasında ölürseniz, oyun sizi direkt olarak görevin ilk ayağına atıyor. Yani ölmemeeye dikkat edin. Bu noktada "save" etme konusu aklılarla gelecektir. Hayır, durduk yere bu oyunda oyunumuzu save edemiyoruz. Ya kiraladığımız bir evde ya da kurdugumuz kamp ateşinin başında oyunumuzu kayıt edebiliyoruz. Ayrıca bu kamp ateşi sayesinde istedigimiz yere seyahatte edebiliyoruz. Bolca kullanın derim.



■ Silahlar

Bir Western filminde birbirinden farklı ne kadar silah gördüsünüz, RDR'de de o kadar farklı silah var. Yani öyle onlarda farklı silah beklemeyin. Nitekim bence oyuna ağarlığını koyan silah; Winchester Repeater. Oyunun hemen başında alduğunuz bu silah, devamındaki altı saat boyunca en yakın dostunuz olacak. Sonradan edineceğiniz Sniper Rifle'ysa sakın almadan geçmeyin. Shotgun'aysa pek işimiz düşmüyör, en azından benim düşmedi. Yine de verdiği zararın haddi hesabı olmadığını söylemek lazım.

İpucu



Prison Break: The Conspiracy PS3

Aşağıdaki Trophie'leri kazanmak için karşılık yazarları yapın.

- Stalker (Bronze):** Stealth eğitiminin tamamlanın.
- Burglar (Bronze):** Kilit açma eğitiminin tamamlanın.
- Monkey (Bronze):** İlk kez tırmanma tamamlandıında kazanılır.
- Fighter (Bronze):** Dövüşme eğitiminin tamamlanın.
- Ninja (Bronze):** Birinci bölümü kimseye görünmeden tamamlayın.
- Locksmith (Bronze):** Görünmeden 5 tane kapının veya kafesin

başarılı bir şekilde kilidini açın ya da kapısını açın.

Pugilist (Bronze): Ardı ardına 5 savaşta yenilmeyin.

First Blood (Bronze): Yeraltı dövüşte ilk rakibinizi yenin.

Unbruised (Bronze): Yeraltı dövüşlerde bir dövüşü darbe almadan kazanın.

Ringer (Bronze): Yeraltı dövüşlerde 50 düşmanı yenin

All Inked Up (Bronze): Vücutundaki 6 yere de dövmeye yapın.

Swole (Bronze): En az 10 dakika boyunca ağırlıkları kaldırın. (Bırıkılmış şekilde.)

Bloody Knuckles (Bronze): Heavy Bag'ı en az 10 dakika boyunca yumruklayın (bırıkılmış şekilde).

Untouchable (Silver): Shark'ta yeraltı dövüşürken bir maçı darbe almadan kazanın.

Ekstralar

Fazladan fame kazanmak istiyorsanız buyurun, yaklaşın. Journal'ınızın içerisinde bulunan "Challenge" bölümünde Survivalist sekmesini bulacaksınız. Yapmanız gereken oyunun sizden istediği otlardan toplamak. Her seferinde daha farklı bir bölgedeki otlardan toplayarak bir sonraki challenge seviyesine geçebiliyorsunuz. Her seferinde artı elli fame puanı kazanıyorsunuz. Bir diğer fame getiren oluşumsa; Sharpshooter. Aynı zamanda bahisle oynanan bu oyunda verilen zaman içerisinde üç tane kuş vurmanız isteniyor. Başardığınız takdirde hem artı elli fame puanı, hem de fazladan para kazanmış oluyorsunuz.



Genel Bilgiler

- Şehirlerde yok yere ateş etmeyin. Azılı bir suçu olmak istiyorsanız bile bu işin yapılacağı yer kasabanın ortası değil. İlla ki kasabada bir sorun çökirmek istiyorsanız; alın sniper'ınızı vurun uzaktan.

- Gece ve gündüz birbirinden farklı çalışıyor. Örneğin bar ve şerif hariç esnaf dükkânlarını kapatıyor. Aynı şekilde suç ve haydut oranı da iki katına çıkıyor.

- Neredeyse her kasaba da en azından bir tane aranan adam ilanı bulmak mümkün. Gördüğünüzü yapışın. Bu arada díp not; ölü ya

da diri getirin dediği kısma iyi bakın. Canlısına her zaman iki katı para veriliyor. Bu adamları canlı yakalamak içinse; sadece bacaklarına ateş edin. (Ne sorunluyum ama dimi?)

- Çatışma esnasında olabildiğince uzak mesafede kalın. Hem uzak mesafeden vurması kolay, hem de düşmanımız uzak mesafe konusunda hala derse ihtiyaç duyuyorlar. Yine de dikkat edin; aynı düşmanlar yakın mesafede inanılmaz isabetli atışlar yapabiliyorlar.

- Kamp ateşinizi bir üst seviyeye çıkarın. Böylece her kamp yapışınızda üzerindeki silahların

mermileri doluyor. (Evet, bütün silahların!)

- Survivalist Map; 20 dakikalığına haritanızdaki bütün toplanabilir bitkilerin yerlerini işaretliyor. Kısa yoldan fame yapmak isteyenlere duyurulur. Challo Springs'de haritanızdaki bütün şehir ve kasabaların yerlerini işaretliyor.

- Yerleşimden çok uzak ve issız yerlerde dikkatli olun. Sizden yardım isteyen bir adam, bir anda atınızı çalıp kaçabilir. (Merak etmeyin, vurdum!) Ayrıca bir anda üzerinize bir panter de atlayabilir. (Şakam yok! Bir vuruşta öldürülerler.)

Mogul (Silver): \$5000 kazanın.

Indefinite Furlough (Silver): Herhangi bir zorluk seviyesinde oyunu bitirin.

Lightning Reflexes (Silver): Dövüşlerde 50 tane ters hareketi başarı ile sergileyin.

The Best Defense... (Silver): Bloklanmadan bir dövüşü kazanın.

Insult to Injury (Silver): Sadece ters ve bitirici hareketleri kullanarak bir dövüşü kazanın.

Doesn't Play Well with Others (Gold): Shark'a 100 kişiden fazlasını yenin.

The Great White (Gold): Shark'a oyun bitirin.

Invisible (Gold): Görünmeden her bölümü tamamlayın.

Platinum (Platinum): Tüm ödüllerini kazanın.

Initiation (Bronze): Fox Nehrine ulaşın.

Quid Pro Quo (Bronze): C-Note's ilaçlarına tekrar ulaşmak için ilk görevi bitirin.

Enabler (Bronze): PUGNAc alın.

In the Crazed Mind's Eye (Bronze): Haywire'in eskizlerini alın.

Inside Job (Bronze): Şirket için çalışan Türk'u bulun.

Built for the Rough and Tumble (Bronze): Asiligi sürdürün.

Man with the Plans (Bronze): Hapishane planlarını alın.

Matador (Bronze): Yeraltı dövüşünde Bellick'i yenin.

Company Policy (Bronze): Mannix Fox Nehrine gitsin.

Unfinished Business (Bronze): Mannix'ı teraslarının üzerinde acımasızca takip edin.

Everything and the Sink (Bronze): Trumpets'i boğarak öldürün.

ÜMIT ÖNCEL

AJAN SIMIT

GİZLİ DOSYALAR



Fotoğraf: Adem Başaran

LEVEL YAZARLARININ GERÇEK KİMLİKLERİ

Geçtiğimiz ay karmaşık duygular içerisinde geçti. Bir yandan bu sayfalar garip iddialar ileri sürülecek bir ay boyunca erişime kapatıldı. Ama diğer yandan çok istekli LEVEL yazarları benimle röportaj yapma şansına eriştiler. Birkaç sayfa arayla hem sevinci, hem üzüntüyü bir arada yaşadık.

Bu ay ise sayfamız gördüğünüz gibi bir kez daha erişime açıldı. Bana is- rارلار erişim engelinin tekrarlanması için daha "usu" yazilar yazmam tembih eden LEVEL yazarlarına karşı olan hislerimi, bu ay sizlere onların yillardır saklamaya çalışıkları sırlarını açıklayarak göstereceğim.

Hepinizin çok yakından bildiği gibi pek çok süper kahraman için, süper kah- ramanlık yarı zamanlı bir iş. Gündüz çoğu gidiyor ve sigortası, yolu, yemeği olan işlerde çalışıp ekmeğin parası kazanıyor, akşamları ise o macera senin, bu heyecan benim hop oturup, hop kalkıyorlar.

LEVEL yazarları farklı mı sanıyorsunuz? Hiç de değil! Pek çoğu için LEVEL'daki görevleri onla- gündüzleri dergiye gelip yazlarını yazıyor, LEVID'de boy gösteriyor ama güneş batıp karanlık cökünce o SSK'lı işlerini, kalemlerini, oyuncularını bırakıp gizemli işlere dalıyorlar. İşte LEVEL yazarlarının binbir uğraşla çok uzun zamandır gizledikleri gerçek kimlikleri...

SEFİK

THE NEGOTIATOR - ARABULUCU ADAM

Sefik gündüzleri türlü oyunları inceleyip, dergi ile ilgili işlerini tamamladıktan sonra akşamları bambaşka bir kimliğe bürünürek soluğu sokaklarda alır. Halkın arasına karışan Şefik adam başı karsılış- tığımız türülü anlaşımlıklara noktayı koymak için çevresinde sürekli bir tartışma arar. Kah koyu bir futbol atışmasının içinde bulur kendisini, kah karnı doyduktan sonra hesaba itiraz eden bir müsterinin yanı başında. "Vermedi hakem penaltımızı" diye isyan eden tarafatın karşısında israrla "Asıl bizim pozisyonu offsaytlı durdurmuşuydum" diyen iki kişisinin arasına girer ve onları sakinleştirerek onümüz- deki maçlara bakmalarını sağlar. Hesaba itiraz eden müsterinin adisyonunu inceler, menüdeki fiyatlarla karşılaşır ve mekan sahibinin ismarlayacağı cayla olayı tatlıya bağlanmasına yardım eder. Bu gibi ufak tartışmalarla yetinmeyen Şefik, çoğu kez ülkeler arasındaki sürtüşmelerde obduşman olarak da öne çıkar. Bugün dünya biraz olsun uzlaşılabilen bir yerse bu Şefik sayesinde gerçekleşir. Sağ ol Şefik, sağ ol Arabulucu Adam!

ELİF

TIME FREEZER - ZAMAN DONDURUCU KADIN

Gündüzleri bilgisayarının başında yazarların bitmek tükenmek bilmeyen kaprisleri ile uğraşan Elif, boş vakitlerinde Home TV seyretemeyi ve origami ile adam öldürme sanatını geliştirmek üzerinde çalışır. Ama bitmek bilmeyen bu saatler sona erdiğinde akşamları gerçek kimliğine bürünür. Elif iki elini birles- tirdiği sırada burnunu oynatarak zamanı dondurma yeteneğine sahiptir. Bu yeteneğini sadece iyilik adı- na -ve bazen de yemek aralarını uzatmak için- kullanır. Fakat bilmez ki o dondurduğu insanlar onların süresini uzatmaktadır. Nerede mutlu bir insan görse zamanı dondurur Elif'in görevi insanların mutlu olduğu anları daha uzun süre yaşamasını sağlar. Fakat bilmez ki o dondurduğu zaman herkes için donmaktadır. Yani eğer sıkıntıdan patladığınız, bite artık dediğiniz ama sonu asla gelmeyecek bir duruma düştüseniz bilin ki bu Elif'in marifetidir. Ah Elif... Halbuki ne olurdu herkesin aynı anda mutlu olduğu bir za- man dilimi yakalayıp onu dondursan da herkes, her zaman mutlu olabilsiydi...

FIRAT

T.A.M (THE ANGRY MAN) - SINIRLI ADAM

Gündüzleri dergide genelde sakin görünen Fırat'ın bu maskesi altında patlamaya hazır bir saatli bomba yatar. Saati genellikle geri kaldığı için zamansız patladı da sıklıkla görulen bu bomba gündüzleri is yerlerinde olup olmadık şelyele sinirlenerek büyütükle büyür ve akşam olup mesai bitti mi, Fırat artık özgürdür. Artık sokaklarda dolanıp her önüne geleme terslenip, her ters bakana daha ters baka- bilecek gücüne kavuşur. Aslında gündüz de çok farklılığı değildir ama en azından güneş henüz gökyüzünde görünürken bu sınırlarını kontrol edebilen Fırat, akşamını ise bu yeteneğini kaybeder. Hava kararınca renk parlaklığını değiştirebilir. Fırat çatacak kimseyi bulamazsa hemen ayna karşısına geçer ve kendi ile tartışmaya başlar. Bu sırada eğer Şefik tarafından fark edilirse öfkesi kolayca kontrol altına alınabilir ve sakinleşir. Ana eğer bu sırada Elif ile karşılaşırsa öfkesini Elif'e yönendirir ve ateşe ateşe karşı vermek konusunda ustalar. Elif ile sonu gelmez bir tartışma giderler. Elif'in zamanı dondurması genellikle bu olayı uzatır ama nihayetinde kendisinin haklı geleceği süreyi kazandığı için sonuç kaçınılmazdır.

TOP SECRET



PC TOP 10

**1 Dead Space**

Oynanış sistemindeki devrimsel yeniliklerle survival horror türünü bambaşka 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 EA
Çıkış Tarihi 2008

9,6

**2 Mirror's Edge**

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce bekleyenlerimiz yükseltti belki ama oyun elime 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 EA
Çıkış Tarihi 2009

9,6

**3 World in Conflict**

Strateji oyunlarının tüm o can sıkıcı süslerinden, detaylarından ve makajından kurtulup Gerçek Zamanlı Strateji türünün özüne dönüş yapan bir yapım.

Sistem Gereksinimleri
2.0 Ghz İşlemci / 512 MB RAM / 128 MB Ekran Kartı

Yapım Massive Ent.
Dağıtım Vivendi
Çıkış Tarihi 2007

9,6

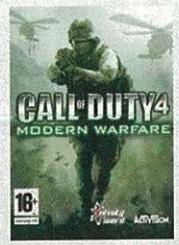
**4 Battlefield: Bad Company 2**

Bad Company'nın devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

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

Yapım EA DICE
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010

9,6

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

Her çıkan Call of Duty oyunu gibi Modern Warfare de First Person Shooter anlayışımızı kökten 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

**6 Street Fighter IV**

Yıllarca atarı salonlarında jetonlarımıza yiyen Street Fighter'in efsanevi dönüşünden etkilenenin "sadece Kaan" olmadığına 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

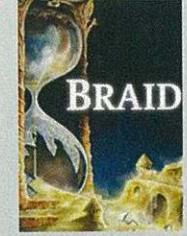
**7 The Sims 3**

Belki sürekli olarak "kız oyunu" damgası yiyor The Sims serisi ama yapımcı Will Wright, her seferinde çitayı bir basamak yukarı çıkarmayı başarıyor.

Sistem Gereksinimleri
2 Ghz İşlemci / 1.5 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

Yapım EA Games
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2009

9,5

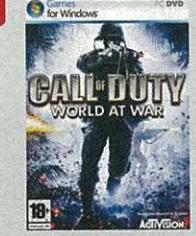
**8 Braid**

Cok basit görünmesine rağmen bağımlılık yapıcı bir oyunu Braid. Platform türüne bambaşka 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
Çıkış Tarihi 2009

9,5

**9 Call of Duty: World at War**

Call of Duty'nin bir oradan bir buradan çıkması tediğin ediciyi ancak oyunu denedigimizde korkularımız yerini heyecana bırakmış.

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

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2008

9,5

**10 World of Warcraft: Wrath of the Lich King**

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

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2008

9,5

**Split/Second: Velocity**

Yarış oyunları türünde gerçekçi, simülasyon yönü ağır basan yapımların yanında hızla bol aksiyonlu, arcade'e daha yakın, özgün özellikler içeren yarış oyunları piyasaya çıkıyor. Split/Second: Velocity de bu oyunlara bir örnek. Bir TV programının en hareketli, en yıldız, en hızlı sürücüsü olmaya çalıştığımız

Split/Second ile epey vakit geçirdik bu ay. Üstelik geçirdiğimiz bu vakit boyunca türlü türlü -en hareketli Hollywood filmlerinde bile zar görduğumuz- aksiyon sahneleri ile karşılaştık. Fakat bir süre sonra yorulduk, biraz sıkıldı zira durmaksızın tekrar eden aksiyon bizi biraz hırpaladı.

Sistem Gereksinimleri
3.0 Ghz İşlemci / 3,5 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Disney Interactive
Çıkış Tarihi 21 Mayıs 2010

8,0

360 PS3 PS2 TOP 10

**FIFA 10** PS3

FIFA 10'u oynadığımız ilk saniyede yeni bir devrin başladığını hissetmiştim. Pro Evolution Soccer'a güle güle; yaşısan yeni kral!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA Games
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2009

9,6**Uncharted 2:
Among Thieves** PS3

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

XBOX 360
PLAYSTATION 3

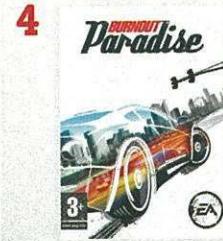
Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

9,6**Battlefield:
Bad Company 2**

Bad Company'nın devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3

Yapım EA DICE
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010

9,6**Burnout****Paradise** PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3

Yapım Criterion Studios
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2008

9,6**God of War III** PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktıği saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyoruz. Tahminlerini ve bekłentilerini boş bırakmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PLAYSTATION 3

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010

9,5**Killzone 2** PS3

Ne olacağının tanıtılmasından belliymi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "KonsolaFPS oynanmaz" diyenlere özel...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerrilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

9,5**LittleBigPlanet**

PS3

Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemize neden oldu LittleBigPlanet, yaratmanın ne kadar zevkli olduğunu tekrar hatırlattı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

9,5**Gears of War 2** 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeri) unutulmayaç anlar yaşattı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gereğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2008

9,5**Guitar Hero****World Tour** 360

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

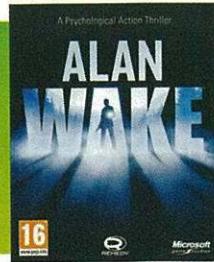
Yapım Aspyr Media
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009

9,5**Red Dead****Redemption** PS3

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temsiliye bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

XBOX 360
PLAYSTATION 3

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi Mayıs 2010

9,5**Alan Wake** [Xbox 360]

Şu an, "Bu ay ne oynadık" bölümünde, Alan Wake' yazdığınıza inanamıyoruz. Çünkü oyunun bir gün çıkabileceğine inanmayı bırakmıştık biz. Fakat ne oldu? Tabii ki daha önceden de tahmin ettigimiz gibi oyun rafa çakana kadar, kendi kabinde eskidi. Muhteşem animasyonlara, devrimsel yeniliklere sahip olan çok yeni nesil oyun yok

ama bu tür oyunlardan en az iki tanesinin her yıl piyasaya çıkmış olması, Alan Wake'i otomatik olarak "yeni nesil" liginin dışına itti. O yüzden Tuna dışında pek hevesle el atmadık bu ay Alan Wake'ę. Tuna incelemiyordu olsaydı belki tüm heveslerine rağmen, bu durumu önceden tahmin ettigimiz için o da el atmayıacaktı belki de...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Remedy
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 14 Mayıs 2010

8,2

Mobil TOP 10



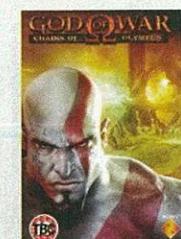
1 Crisis Core: FF VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesi ne sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımı Crisis Core.

PSP

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008

9,7



2 GoW: Chains of Olympus

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

PSP

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

9,4



3 Silent Hill Origins

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

PSP

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2007

9,1



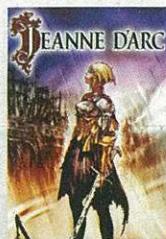
4 GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyuncu konsollarına yer almış gerçeklikte heyecan verici. Teknoloji nelere kadar...

PSP
IPHONE

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 2009

9,1



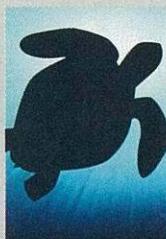
5 Jeanne D'arc

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

PSP

Yapım Level 5
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2007

9,0



6 Mission: Deep Sea

Tamamıyla Türk bir ekip tarafından geliştirilen Mission: Deep Sea, farklı oynanış sistemi ve özgün yapısıyla dikkat çekiyor.

PSP

IPHONE

Yapım Hiccup Studios
Dağıtım Chillingo
Çıkış Tarihi 2009



7 Echochrome

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

PSP

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



8 LocoRoco 2

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

PSP

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



9 Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koymuyor.

PSP

Yapım High Impact
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009



10 Samurai Shodown Anthology

PSP'nin etkili aksiyon oyunlarından biri olan SSA mutlaka denemesi gereken bir yapımdır.

PSP

Yapım SNK
Dağıtım SNK
Çıkış Tarihi 2009

8,5



11 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Heroes 3 [PSP]

Bu oyunu da oynadıktan sonra birkaç aydır PSP'ye doğru düzgün oyun çıkmadığını tam olarak anlamış oldu. Bir dövüş oyununda artık en önemli şey multiplayer modlarken Naruto Shippuden: UNH3'te multiplayer modlar için

Ad-Hoc teknolojisi kullanıldığından sorunlara kapılar ardına kadar açılmış. Bir de üstüne oynanış sistemi de pek parlak olmayınca normalde eğlenceli olabilecek bir dövüş oyunu gümme gitmiş.

PSP

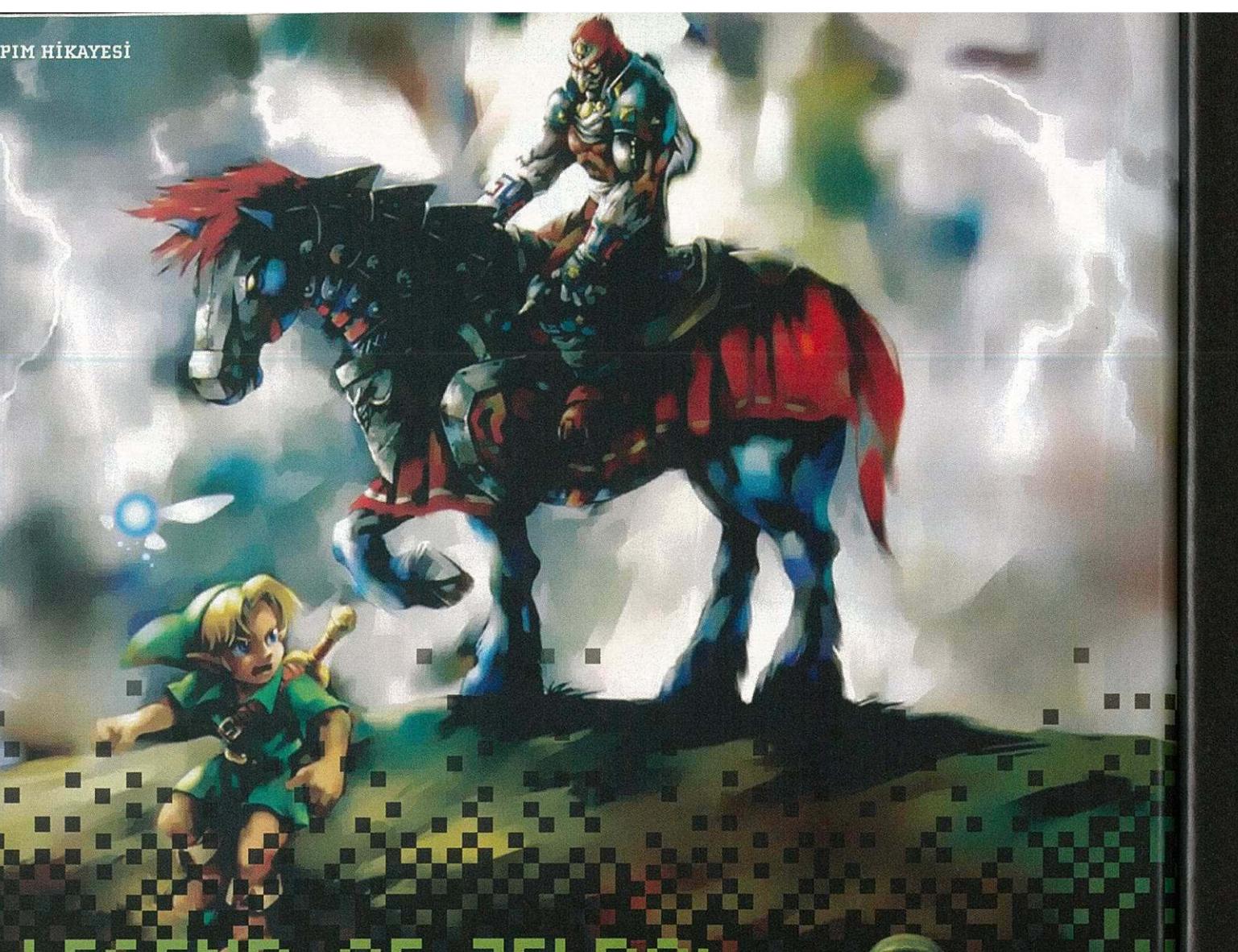
Yapım CyberConnect2
Dağıtım Namco Bandai
Çıkış Tarihi 11 Mayıs 2010

5,7



**SEN DE
KATIL!**

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



LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

YENİ BİR DÜNYA YARATMAK...



Zaman geber, insanlar hareket eder. Bu asla sona ermez, bir derenin akışı gibi..." - Sheik

Biz fani ölümlüler için mümkün olmayan bir şey bu, yeni bir dünya yaratmak... Çünkü sentezlediğimiz her yeni düşünce, söylediğimiz her yeni söz, yazdığımız her yeni satır, yaptığımız her yeni iş ve elbette yaşadığımız her yeni hayat bir öncekilerin sonucundan ibaret. İnsan olarak en büyük yanıklarımızdan biri bu işte; gerçek anlamda yeni bir şey ortaya koyduğumuza olan inancımız... Halbuki eskiler bizim yolumuzu nasıl

çok önce davranıp yeni bir şeylere imza atma olağrı bulursunuz. Öyle dahi de vardır ki, onlarca, yüzlerce yıl sonrasından dünyalarını desfere ederler. Onlar belki yeni dünyaların yaratıcıları değil ama müjdeleyicileridirler, tipki Shigeru Miyamoto gibi..

KÜÇÜKKEN HER ŞEY KOCAMANDIR...

Piyasaya bomba gibi düştüğü 1998 yılından 2004 yılına kadarki altı yıllık süre boyunca oyunlarla ilgili hemen hemen bütün yawnlardan ortalama 10

Hemen hemen bütün yayınlarından ortalama 10 üzerinden 9.8 almayı başarmış bir oyun

aydınlatmışsa, bizden sonrakiler de bizim onlara bıraklıklarımızla ilerleyecekler. Ve bu asla sona ermeyecek, bir derenin akışı gibi...

Deha odur ki, ancak ona sahipsiz, başkalarından

üzerinden 9.8 almayı başarmış bir oyun: Legend of Zelda: Ocarina of Time (LoZ: OoT). Miyamoto'nun Opus Magnum'u olarak gösterilen -kendisinin de özel bir anlam yüklediği- Nintendo 64'ün bir hayli





kısıtlı oyun portföyündeki inci tanelerinden biri, belki de Nintendo'nun en iyi oyunu. Peki nedir bu oyunu özel kılan?

"Zelda Efsanesi"nin çıkış noktasında Miyamoto'nun çocukluğunu geçirdiği çevrenin yattığı bilinen bir gerçek. Miyamoto henüz ufacıkken alabildiğine geniş yesiliklilik alanlarından oluşan yaşam çevresinin devasa bir dünya olduğunu sanıyordu şüphesiz. Daha sonra Hylure adını vereceği fantastik evrenini hayal gücünün en saf, en sınırsız olduğu o esesiz, çocukluk zamanlarında kurgulamış olmalydı. Bugün üç-dört yaşında bir çocuğun dahi kolayca anlayabileceği kötülüğe karşı savaşma temasını da, daha pek çok unsurla birlikte, Peter Pan masalından almıştı büyük olasılıkla.

Ağırlıklı olarak yeşil renklerden oluşan kostümü ile Link karakterinin Peter Pan'ın bir çeşit varyasyonu olduğu ortada. Üstelik Navi adında bir de koruyucu perisi var, tipki Peter Pan'ın perisi Tinkerbell gibi. "Kokiri çocukların" da Peter Pan'ın Neverland'de öncülük ettiği hiç büyümeyen çocukların fazla animsatıcı. Doğrusu Hyrule tam anlamıyla Neverland sayılmaz ama bu iki fantastik dünyanın pek çok ortak noktası olduğu da bir gerçek. Bunu söylemek zor ama belki de dünyanın bambaşa bir ucunda olmasına karşın Miyamoto da Michael Jackson gibi kendisini bir zamanlar Peter Pan olarak düşlüyordu!

BİZ BÜYÜDÜKÇE DÜNYA KÜÇÜLÜR...

LoZ: OoT'nın bugün bir hayli eskimiş görünen grafiklerini döneminin teknolojiyle değerlendirmek zorundayız ki bunu yaptığımızda oyunun gerçek değerini daha net görebiliriz. Şüphe yok ki şu anki teknoloji dahi Miyamoto'nun hayalindeki Hyrule'ü görsel açıdan gerçeğe dönüştürmesine elverişli değil. Ancak şu bir gerçek ki, Miyamoto'nun başını çektüğü 200 kişiden oluşan Nintendo EAD, 90'ların ortalarında devrimci bir oyun yapma işine soyummuş bir oyun laboratuvarı gibi işleyerek, mevcut bütün olanakları en iyi şekilde kullanmıştır. Sonuç ise şaşırtıcıydı.

Önceki LoZ: OoT serinin ilk üç boyutlu oyunu degildi, ancak serinin iki boyutlu oyunlarından aşağı olduğumuz, üzerinde özgürce dolasabildiğimiz türden açık ve geniş oyun haritasının tam anlamıyla üçüncü boyutta terfi ettiği ilk oyundu. Hyrule'un Morrowind gibi oyuncular pek aratmayan gepgeniş coğrafyasında istediğiniz yere gerçek zamanlı olarak gidebilirsiniz. İlk kez Grand Theft Auto ile birlikte ilkel bir örneğini gördüğümüz yaşayan, canlı dünya kavramı LoZ: OoT'da hem daha somut şekilde hem de üçüncü boyutun nimetlerinden faydalananlarak gerçeğe dönüştürülmüşti. Pratikte siz düşmanlarınızla savaşırken, bulmacalarla cebelleşirken ve görevleri

özellikle Super Mario 64 ile yaptıkları inanılır gibi değil. Bilmeyenler için söyleyeyim; dönemin PC ve konsollarındaki üç boyutlu platform oyunları en azından bir CD yer kaplarken Super Mario 64'ün dosya boyutu topu 8 MB'tır! LoZ: OoT elbette daha gelişmiş bir oyundu ama buna karşın onun bile dosya boyutu 32 MB ile sınırlı kaldı. Hayret edilecek olan şu; Miyamoto ve ekibi 1998'de 32 Mb'a koskoca bir oyun dünyası süzülmeyi başarmışken -her ne kadar görsel yönden çok daha üstün görünse de- hali hazırda oynamakta olduğumuz, GB'larca alanı israf eden oyunları fos çıktılarına tanıklık ediyoruz.

VE BİR GÜN "PUFFF" DİYE SÖHÜVERİR...

Bugün Legend of Zelda fanatikleri için Ocarina of Time serinin en iyisi olmayı bilir. Oyun pek çok özelliğini serinin önceki oyularına ve bunun yanında başka oyulara ve hatta Neverland gibi başka fantastik dünyalara borçlu, ancak Miyamoto'nun bütün esin kaynakları tek bir potada, dehayla yoğunluluş beyin hücrelerinde bir araya geldiğinde ortaya zamanı için pek mümkün görünülmeyen farklı bir dünya çıkıvermiştir işte. Miyamoto ve pek çokları için bu yeni bir dünyayı ve bu yüzden oyun tasarımcıları Hyrule'ea özgü bir alfabe bile geliştirdiler.

LoZ: OoT başta da söylediğim gibi dahi, yaratıcı bir beynin 10 yıl sonrasında ışık tutan bir projeksiyonu gibi. Bugün oynamakta olduğumuz pek çok oyunda yer alan göz alıcı özellikleri biraz ilkel haliyle de olsa LoZ: OoT'da bulabilirsiniz. Buna en güzel örnek rahatlıkla PS2'nin en iyi oyunu olarak gösterilebilecek Shadow of The Colossus olmalı, zira bu oyun LoZ: OoT'ın daha şade ama belli noktalarda "aşmış" (en basitinden görsel ve teknik açılarından) bir uyarlamasıından farksız.

Nintendo'nun 10 yıl kadar sonra oyunu Wii'ye uyarlanması şöhesis daha önce bu harikulade deneyimi Nintento 64'lerinde yaşamış olan, ancak Wii'ye terfi eden Zeldacıları mest etti. Öyle ki Wii uyarlamasının orijinaline hemen her açıdan çok yakın olması hiç kimseyi rahatsız etmedi. Çünkü grafikleri biraz eskimis görünse de oyun inanılmazı güç bir şekilde tazelemiğini koruyor, halen büyük bir keyifle oynanabiliyor. Bu bir mucize midir? Evet, bence öyledir...

AMA HAYAT ASLA SONA ERMEZ...

Kadife yalanların arasında
Çelik kadar sert bir gerçek var
Hayal gücü asla ölmez
Hayat asla sona ermeyen bir çarktır

(Huzur içinde yat Dio!) Hasan Başaran



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 Bedelin Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi: Güvenlik No:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 30 Haziran 2010 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

Istanbul Kurumsal Şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 1111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkışak 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

Yazın hareketliliği bir başka...

Konserler, organizasyonlar, yeni filmler... Yaz bomba gibi geliyor. Evet, belki bu yıl yaz aylarında epey oyun da çıkıyor ama her şeyi denemezken zorundayız. Sürekli

oyun oynarsak hiçbir zevki kalmaz işin. Yani biraz kültür, biraz oyun, biraz sanat, biraz oyun...



NİSAN 2010

122

KargaMecmua

Alternatif kültür & sanat alanlarına tüm gücüyle odaklanan KargaMecmua'dan haberdar misiniz?



123

Sonisphere

Dev organizasyon öncesindeki son durum ve son haberler...

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

Röportaj

Her türlü konsola sahip olan
Gülhan Şen, bizi oyunlara olan ilgi
seviyesiyle epey şaşırtı.

120



Gülhan Şen

O, beyaz camın "aydınlık" yüzlerinden biri... Ele avuca sığmayan, haşarı, ezber bozmayı alışkanlık haline getirmiş bir televizyon programcısı... Ve karşınızda Gülhan Şen...

Doruk Akyıldız: Geniş kitlelerce tanınman

"Zamanın Ruhu: Zeitgeist" isimli televizyon programı ile oldu. Sohbetimize, "hikayenin" öncesini senden dinleyerek başlayalım istiyorum; Gülhan Şen, hangi yollardan geçerek bugüne geldi?

Gülhan Şen: Aslında tam tâmina 12 yıldır televizyon dünyasının içindeyim. Oysaki insanlar beni ekranda ilk kez gördüklerinde "bu kız da nereden çıktı" gibi bir algıya kapıldılar. Belki de benim birtakım "bağlantılar", "torpiller" vasıtasiyla beyazcamda yer bulduğumu düşündüler. Nihayetinde karşılarında sarışın, mavi gözlü, eğlenceli, civil civil bir kız

vardı. Ancak ben tanınmadan önce de uzun yıllar televizyonculuk yapmıştım. Hikaye ise şöyle:

İstanbul Üniversitesi Radyo Televizyon ve Sinema bölümü mezunuyum. Öğrenciliğimin ilk yılında çalışmaya başladım. HBB, TRT gibi kanallarda staj yaptım. Daha sonrasında BRT kanalında muhabir olarak çalışmaya başladım ve uzun sayılabilcek bir süre haberçilik yaptım. Ardından Star TV'de dış haberler departmanında görev aldım. Ne var ki bir süre sonra haberçiliğin, kendimi iyi ifade edemediğim bir mecrada olduğunu düşünmeye başladım. Çünkü haber yapmak normatif bir iş ve birtakım prensipleri var. Dolayısıyla ben de bir araya girdim. Netice olarak CNN TÜRK'e programcı olarak geçiş yaptım. Bu kanalda genelde belgesel programlar üzerine çalıştım; yapımcılık, yönetmenlik, sunuculuk yaptım... Programcılığa geçiş yaptığtan sonra çalıştığım tüm yapımlar, deyim yerindeyse "tek kişilik orkestra" anlayışıyla hazırlandı; bir başka ifade şekliyle de her aşamasında benim var

olduğum işler oldu, olmaya da devam ediyor.

DA: Peki bu bir seçim mi? Yaptığın işlerin her aşamasında bulunmaktan söz ediyorum...

GŞ: Kesinlikle öyle... Muhakkak kolektif işlerin de ayrı bir keyfi var. Ancak sadece bir kişinin üslubunu, tarzını, özgürlüğünü ortaya koymak istiyorsanız, o kişinin yapılan işin her evresinde bulunması gerekiyor. Sonuçta o programın kurgusundan sunuş şekline, sunucunun kıyafetlerinden hareketlerine kadar kullanılan her enstrüman, büyük fotoğrafın tamamlayıcı unsurları... Benim yaptığım işlerde de bu öğelerin hepsi bana ait, beni anlatıyor. Sıkça sorulduğu için söyleyorum; evet, programa renk katan "espriler" de tamamen bana ait! Aslında esprî yapmak için söylemiyorum onları, bir durumla ilgili o an kafamda canlanan olayların komik versiyonlarını sesli olarak aktarıyorum sadece.

DA: Zamanın Ruhu: Zeitgeist... Bu programın

Gülhan'ın Oyun Dünyası

God of War, Sly Cooper, Heavy Rain, Pata-pon, Guitar Hero, LittleBigPlanet, Heavenly Sword

senin kariyerinde bir dönüm noktası olduğunu düşünüyorum. Her anında çok başarılı ve farklı bir iştı. Oldukça fazla takipçisi vardı. Nasıl hayatı geçti Zamanın Ruhu: Zeitgeist projesi?

GŞ: Ben, sevdığı işi yapan ve sevdığı işi de kendi tarzında yapan biriyim. Dolayısıyla belki de özgün bir çok işin kaderinde olduğu gibi Zeitgeist'in da geniş kitlelerce benimsenmesi "underground" bir süreç sonunda oldu diyebilirim. Kulaktan kulağa duyuldu, bilinir oldu... (Cevabının bu noktasından itibaren, bildiğiniz Gülnan Şen gülümsemesiyle anlatmaya devam ediyor. - Doruk) Ben, program çekimleri esnasında hep kendi kendime "takılıyormuş" hissine kapılıyordum. Açıkçası bu kadar insanın beni anlayacağı, seveceği, beklenelerim dahilinde değildi. Tüm sevenlerimin başımın üstünde yeri var muhakkak... "Zeitgeist" in hayatı geçişinin öyküsü ise şöyle: CNN TÜRK'de çalışan TV8'le bir şekilde bağlantıya geçti. Bu bağlantının sonrasında yapılan görüşmeler esnasında TV8 yöneticilerine, "Size bir program yapacağım ancak işin hiçbir aşamasında, hiçbir şekilde bana karşılaşmamak" dedim ve "Sadece bu koşullar altında çalışırım." diye ekledim. Onlar da bana "Haydi yap da görelim bakalım." karşılığını verdiler. Ben de peşi sıra bir demo program hazırladım. Ardından kanalın yöneticileri programı beğendiklerini ve farklı buluduklarını söyleyip bu işi yapmaya karar verdiklerini dile getirdiler. Ben inanmadım, ilk tepkim, "Ya ciddi misiniz, emin misiniz?" şeklinde oldu, sonrası da bilinen hikaye işte... Program başladı, sevildi, ben tanındım...

DA: Zeitgeist'i takiben, yine TV8 ekranlarında yayılan "Bayanlar, Bayalar" isimli bir yarışma programında Ziya Kürküt ile birlikte sunuculuk yaptı. Adı geçen produksiyonda seni görmek beni şaşırtmıştı; senin adına doğru bir seçim olmadığı kanaatindeyim. Bu konuda sen neler söylemek istersin?

GŞ: Ben, benim programcılık anlayışımıyla örtüşmeyen işleri kabul etmiyorum, yapmıyorum. O program ise kanalın beni daha geniş kitlelere tanıtım için özellikle kadrosunda olmamı istediği bir projeydi. Ben de kulvarımın dışında kalan bir işi denemiyemek adına teklifi kabul ettim. Ancak beni iyi anlatan bir iş olup olmadığına dair zihnimde her daim soru işaretleri vardı. Sonuçta da beklediğim oldu ve benim izleyici kitlem bu projeyi sevmemi.

DA: Orijinal bir iş değildi...

GŞ: Evet, değildi... Bir de öyle sanıyorum ki ben başkasının yanında olmuyorum. (Gülümsüyor. - Doruk) Sanırım seyircilerim her zaman beni bir projenin parçası olarak değil de temeli olarak görmek istiyorlar.

DA: Gelelim bugüne... Gülnan'ın Galaksi Rehberi adında, geçmişteki benzerlerine kıyasla oldukça çarpıcı, kaliteli ve izafi olarak da marjinal bir gezi programı yapıyorsun. Sorum şu olacak: Seni Zamanın Ruhu gibi -tabiri caizse- kemikleşmiş izleyici kitlesine sahip bir programı bitirip gezi

programı yapmaya iten ana etken neydi?

GŞ: Zamanın Ruhu, -senin de daha önce dile getirdiğin gibi- benim adıma önemli bir dönüm noktasıydı. Bende de yeri farklıdır... Ancak ben, devamlı yeni şeyler denemek isteyen, merakını hiç kaybetmeyen biriyim. Bu durumumu "çocuk merakı", hatta "kedi merakı" olarak adlandırıyorum. Tamam, Zamanın Ruhu: Zeitgeist izleyici tarafından çok sevilmisti ama ne var ki ben, yeni bir proje yapma, deneme isteğime karşı koymamıştım. Benim için bu istek ve merak, aynı zamanda önemli bir riski de beraberinde getiriyordu. Çünkü halihazırda yaptığım program çok tutulmuştu ve onu bitirip yeni bir programa başlamak, kariyerim adına iyi olmayan sonuçlar doğurabilirdi. Yine de Gülnan'ın Galaksi Rehberi'ni yapmaya karar verdim ve başladım; biraz da kendi tarzını törpüleyerek... Çünkü Zeitgeist'da kimi zaman Tim Burton'a, kimi zaman Alan Parsons Project'e kendimce göndermeler yapmak gibi lükslerim vardı. Kısacası kafama göre takılabiliriyordum. Ancak Gülnan'ın Galaksi Rehberi bir gezi programı olması nedeniyle, doğal olarak daha geniş bir izleyici skorasına sahip olacaktı. Ben de "genel izleyici kitlesi"nin beğenilerine, algısına göre uyarlama ihtiyacı hissettim tarzımı...

DA: Biz, bir oyun dergisi olduğumuz için, zaman zaman dergi yazarlarına "Oyun oynayıp para kazanıyorsunuz; ne güzel." gibi anlamsız eleştiriler geliyor. Senin de "Dünyayı geziyorsun, bir de üstüne para kazanıyorsun." benzeri cümlelerde maruz kaldığın oluyor mu?

GŞ: (Kahkahalar atıyor ve cevaplıyor. - Doruk) Sıklıkla... Yaptığım işi, televizyonda yayımlanan 30 dakikadan ibaret sananların sayısı hiç de az değil. İşin, deyim yerindeyse "amelelik" kısmını bilmiyorlar ya da görmek istemiyorlar... Bu nedenle bazen -şaka olarak söyleyenler bir yana- pervasızca konuşma hakkını kendilerinde görenler oluyor.

DA: Oyunlarla ilgili konuşmaya başlamadan önce, yeni projelerin olup olmadığını öğrenmek istiyorum.

GŞ: Evet, var... Bir şov programı yapmayı planlıyorum.

DA: Talk show mu?

GŞ: Hayır... "Şov" kelimesinin hakkını veren bir şov programı... Bu programın içeriği ise belli bir tema üzerine kurulu skeçlerden, alternatif oyunlardan, absürd yarışmalardan oluşacak. Konuklarla gerçekleştirilecek sohbetlerde de belirlenen enteresan konseptler etrafında şekillenecek. Örneğin; bir şarkıcı sadece albümünü ve yeni şarkılarını tanıtmaya gelmeyecek, şova katkısı olacak, farklı yeteneklerini de sergileme imkanı bulacak. Adı bile hazır: Stardust (Yıldız Tozu). Öte yandan tüm bunları "showgirl" kavramıyla da birebir örtüşen bir yapıda sunmayı ön gördüğümüñ altını çizmeliyim. Bu ceptekilerden biri...

Bir diğeri de LEVEL okuyucularının ilgisini çekebilecek bir konsepte sahip. PC'lerde "point and click" oyunları vardır ya, işte onların televizyon uyarlaması olacak; biraz maliyetli bir iş olsa da gelecekte bu projeyi de hayatı geçirebilmez umuyorum.

Gülnan'ın Müzik Dünyası

Prodigy, Metallica, Jethro Tull, Pink Martini, Rammstein, Infected Mushroom

Bu cevabin ardından oyular üzerine konuşmaya başlıyoruz... Gülnan, kendini "tam bir oyun manyağı" olarak tanımlıyor. Teknoloji meraklı olduğunu da araya sıkıştırmayı da ihmal etmiyor. Gülnan'ın PSP'si de, PS2'si de, PS3'ü de, Xbox'ı da, Wii'si de varmış. PC'de, telefonda da oyun oynamış... Şu sözü oyularla olan ilişkisini gayet iyi özetliyor kanımcı: "Nerede oyun varsa, nerede oyun oynanıyorsa, nereye oyun kuruluyorsa eğer, ben oradayım."

Guitar Hero'ya ayrı bir başlık açmayı da ihmal etmiyor ve söz konusu oyunda kompetan olduğunu vurguluyor. Hatta "bak, yalan söylemiyorum" edasıyla, iPhone'nuna sarılıp bu oyunda yaptığı, sonra da telefonuna kayıt ettiği skorları gösteriyor bana... Nothing Else Matters: 88.000, For Whom the Bell Tolls: 110.000... Tüm bunları çocuksu bir heyecanla anlattığını, gözlerinin içinin güldüğünü dile getirmeden edemeyeceğim...

Oyunlarla ilgili sohbetin ardından, biraz hayattan, biraz Türkiye'deki televizyonculuk anlayışından laflıyor. Peşin sira, kayıt cihazının "Stop" düğmesine basıyorum ve röportaj sona eriyor. Gülnan'la röportajı gerçekleştirdiğimiz mekandan çıkyoruz. Kısa bir süre yürüyoruz, ardından vedalaşıyoruz... Taksi bekliyorum, gelmiyor. Sabırsızım; maça yetişmem gereki. Zihnimde devamlı şu soru yankılanıyor: Kim şampiyon olacak? Taksi geliyor, biniyorum. İstikamet Taksim... Mayıs'ın 16'sında, benim adıma harika sonlanacak bir Pazar günü...



Gülnan'ın Kitap Dünyası

Adam Fever / Olasılıksız, Trevanian / Şİbumi, Alain de Botton / Felsefenin Tesellisi, Richard Adams / Watership Tapeti, Jostein Gaarder / Sofi'nin Dünyası, Adam Douglas / Otostopçu'nun Galaksi Rehberi

BLIZZTurk.net

SAYFA

World of Warcraft: Cataclysm

World of Warcraftin 3. genişleme paketi: Cataclysm

Yeni Mount

9

KargaMecmua

Karga'nın gözünden kültür sanat

Gectigimiz yilin Temmuz ayında LEVEL Rock Band Günleri'ne ev sahipliği yapan İstanbul - Kadıköy'deki Karga Bar'ın aylık dergisi KargaMecmua, çıktıktan beri dikkatleri üzerine çekiyor. Popüler kültürden bir adım uzak duran ama bir o kadar da üzerinde durulması gereken kültür & sanat kaynaklarını sanat severlere sunan KargaMecmua, her ay belli bir konuya ele alıp konsept dergicilik kavramına da bir adım yaklaşıyor. Es geçilmemesi gereken filmlerden sanat performanslarına,

müzik dünyasının dahilerinden edebiyatın bilinmeyen kalemlerine kadar ulaşan içeriğle her ay 5000 adet basılıyor. İstanbul'da, İzmir'de, Ankara'da ve Eskişehir'de seçkin kitapevlerinde, kafelerde ve kültür & sanat merkezlerinde ücretsiz olarak bulabileceğiniz KargaMecmua'nın üyelik sistemi de bulunuyor. Bulunduğunuz ilde yok diye üzülmeyin, www. kargamecmua.org internet sitesinden hem eski sayıları, hem de güncel sayıya ulaşabilirsiniz. ■ Ayça Zaman



8

■ Ayça Zaman

Etkinlikler

SONISPHERE

ex AKB

25 / 26 / 27 HAZİRAN 2010

METALLICA
SLAYER
MEGADETH
ANTHRAX

CONVERSE TUBORG

Sonisphere Festival 2010

25-26-27 Haziran

BJK İnönü Stadı'nda gerçekleşecek yılın en büyük festivali Sonisphere; Metallica, Megadeth, Alice in Chains, Manowar, Rammstein ve Slayer gibi isimleri bizlere getiriyor. Son biletler tükenmeden hemen alın!

www.blizzturk.net

Diablo, StarCraft, Warcraft ve fazlası...

Blizzard dünyasını Türk oyun severlerle buluşturmayı amaçlayan BlizzTürk sitesi, World of Warcraft, Diablo, Starcraft ve Warcraft serilerini inceliyor. World of Warcraft İrk rehberi, Diablo III sınıf listesi gibi bilgileri ve kaynakları içeren sitenin her oyuna ait alt başlıklar var ve bu sayede oyuncularla ilgili bütün bilgilere erişebiliyorsunuz. Oyunların fan art görselleri ve ekran görüntüleri için de galerisi bulunuyor. BlizzTürk sitesinin forumları üzerinden bu oyunlar ve diğer oyunlar üzerine görüş bildirip bilgi alışverişi içinde bulunabilmeniz mümkün. Keyifli vakit geçirebilmeniz için kültür & sanat bölümleri de unutulmamış. Eğer Blizzard firmasının sıkı birer takipçisiyiniz, es geçmemeniz gereken bir kaynak BlizzTürk. ■ Ayça Zaman

CSI: Staj Yapmak Risk Almaktadır

İzlemeyi bırakın, biraz da okuyun!

CSI serilerinden haberdar olmayanız yoktur herhalde, değil mi? Bu ünlü televizyon dizisi temel alınarak hazırlanmış "CSI: Staj Yapmak Risk Almaktadır" isimli çizgi romanda, 15 yaşındaki Kiyomi Hudson ve dört arkadaşının Las Vegas Suç Departmanı'nda stajyerliği başlamasının ardından başına gelenlere tanıklık ediyoruz.

Zorlanabileceklerini tahmin eden ama akılana gelmeyecek olaylara karışan dörtlünün hayatı bir anda ellerine gelen bir cinayet dosyasıyla tamamen değişir. Bu dava ile ilgili çalışmaya başladıklarında gözden kaçmış birkaç hayatı detayın atlandığını fark ederler ve araştırmaya koymalar. Çizimleriyle adından çokça bahsettiren eser, Steven Cummings imzali ve gerilim severler için CSI'in bambaşka yüzünü sunuyor.

■ Ayça Zaman



Aynı diğer etkinlikleri

10 Mayıs - 10 Haziran: 17. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali

3 Haziran: Rihanna / Turkcell Kuruçeşme Arena İstanbul

3 - 30 Haziran: 38. İstanbul Müzik Festivali

13 Haziran: Eric Clapton & Steve Winwood / Santral İstanbul

18 - 19 Haziran: Efes Pilsen One Love Festival 9 (Groove Armada, The Ting Tings, Whitest Boy Alive) / Santral İstanbul

25 - 27 Haziran: Sonisphere Festival 2010 (Metallica, Rammstein, Manowar, Megadeth...) / BJK İnönü Stadı

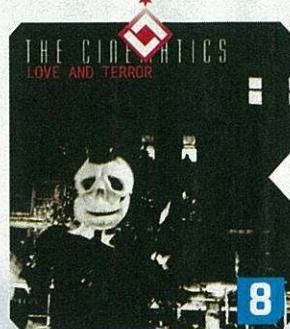


The Twilight Saga

New Moon (Soundtrack)

Arkadaşlar; bazlarını duyar gibiym. Daha okumadan hakkında kötü şeyler söylemeye başlamayın, yok sen rock müzik yazarı değil misin, ne işin var nahif vampirle, manitasıyla veya atılı kurt ile vesaire. Ama durum bu değil, ortada cidden dikkate alınması gereken bir indie ve alternatif rock soundtrack albüm var. Sanatçılar topluluğunun tamamı iyi bana kalırsa. Live Aid için toplanmalar olur ya, onun gibi. Thom Yorke,

The Killers, OK Go, Editors. Filimle aranız ne kadar iyi, bilemeyeceğim ama benim albümle aram oldukça iyi; hatta favorilerim bile var: Lykke Li'nin, OK Go'nun ve Editors'un şarkıları. ■ Turgut Taneli



The Cinematics

Love and Terror

Aslında arka arkaya metal yazacaktım ama nedense bu İskoçyalı indie post punkçılar girdiler araya. The Cinematics, oldukça kaliteli bir grup olmasına, melodik ve kolay dinlenebilir albümler yapmasına rağmen erişebileceği popüleriteye henüz ulaşmış bir grup değil. Neyse, grup bu ay Britanya'da bir EP piyasaya sürecek ve ardından da tam albümünü çıkaracak. Al-

büme ismini veren şarkı gerçekten de biraz farklı bir yerde ve çok iyi. Derinlik içeren gitar riff'leri, gardımın düşük olduğu bir müzik hali, o nedenle de çok hoşuma gidiyor olabilir tabii ki. Tüm albüm tavsiye edilir. ■ Turgut Taneli

exi26
AKBANK
SONISPHERE FESTIVAL
25 / 26 / 27 HAZİRAN 2010 - BJK İNÖNÜ STADI

METALLICA **RAMMSTEIN** **MANOWAR**
SLAYER MEGADETH ANTHRAX ALICE IN CHAINS - STONE SOUR - PENTAGRAM
MASTODON - HAYKO CEPKİN - VOLBEAT FOMA - BLACKTOOTH

URPLE CONCERTS TR SONISPHEREFESTIVAL.COM AKBANK İNÖNÜ STADI
CONVERSE TUBORG BİLGİ METRO FM METRO TV BILLBOARD S.O.S.

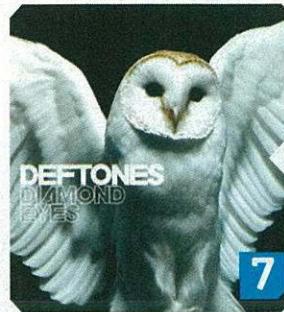
Sonisphere Festival

Devlerin buluşmasına günler kala...

BJK İnönü Stadyumu, 25 - 26 - 27 Haziran'da müzik dünyasının devlerini ağırlamaya hazırlanıyor. Metallica, Slayer, Megadeth, Anthrax, Rammstein, Manowar, Alice in Chains, Stone Sour, Pentagram, Mastodon, Hayko Cepkin, Volbeat ve Fomave Black Tooth gibi önemli isimlerin sahne alacağı Sonisphere Festival'a günler kala, sizin de biletinizi aldığımızı varsayıarak son gelişmelerle göz atıyoruz.

- 25 Haziran günü sahne alacak olan Pentagram'ın solisti Murat İlkan, Sonisphere sahnesinde son konserine çıkacağını ve sağlık sorunlarından dolayı müzik hayatını sonlandıracagini açıkladı.

- Joey Belladonna, Sonisphere Festival ile beraber Anthrax'a geri döndü. - Heaven & Hell, 4 Mayıs'ta, Ronnie James Dio'nun hastalığı nedeniyle bütün turnelerini iptal ettiklerini açıkladıktan sonra, kötü haber 16 Mayıs tarihinde müzik dünyasının gündemine bomba gibi düştü. Ronnie James Dio'nun vefatıyla yasa boğulan müzikseverler, Sonisphere Festival'da kendisini anmak için çeşitli etkinliklerde bulunacak. Sonisphere yetkilileri ise ana sahnenin adını resmi olarak 'Ronnie James Dio Sahnesi' olarak değiştirdi. Huzur içinde yat Ronnie James Dio... ■ Ayça Zaman



Deftones

Diamond Eyes

Tam altı tane siki alternatif metal albüm, sağlam sound, yüksek distortion, sert melodik gitar riff'leri, scream вокaller... Türün çok çok sıkı takipçilerinden olduğum söylenememe ama bakarım hep bu kez ne yaptıkları diye Deftones'a. Yine baktım ve yine iyi işler yapmışlar. Albümde çok yüksek enerji var, patlamalar var, gerçekten de alternatif metal sound olarak keyifle dinleniyor. Türün genel kuralında araya bir tane ballad

beste atmak gelir, burada da kural çiğnenmemiş ama o da güzel. Gitar riff'leri beni bir hayli etkiledi diyebilirim. Albümde bende bir numaraya "This Place is Death" oturdu, Rocket Skates ve Diamond Eyes diğer favorilerim. ■ Turgut Taneli



Darling Violetta

Parlour

Sevgili LEVEL'cilar, bu albümün sahipleri hala dinlemeye devam ettiğim bir dizi tema müziğini yapmış olan değerli bir grup. Darling Violetta, 2011'de yeni albümü çıkmayı hedefleyen, iki EP, bir tane de stüdyo albümü olan Amerikan bir dark pop / rock grubu. Olayın patlatıldığı hususa geleyim. Kendileri CNBC-e ekranlarından da hatırlayacağınız sevgili ve meşhur vam-

pirimiz Angel'in dizi soundtrack'te Angel Theme müziğini yapan gruptur. Albümde bu şarkı yok ama albüm güzel, edinmenizi, dinlemenizi, vokale dikkat etmenizi tavsiye ederim. ■ Turgut Taneli

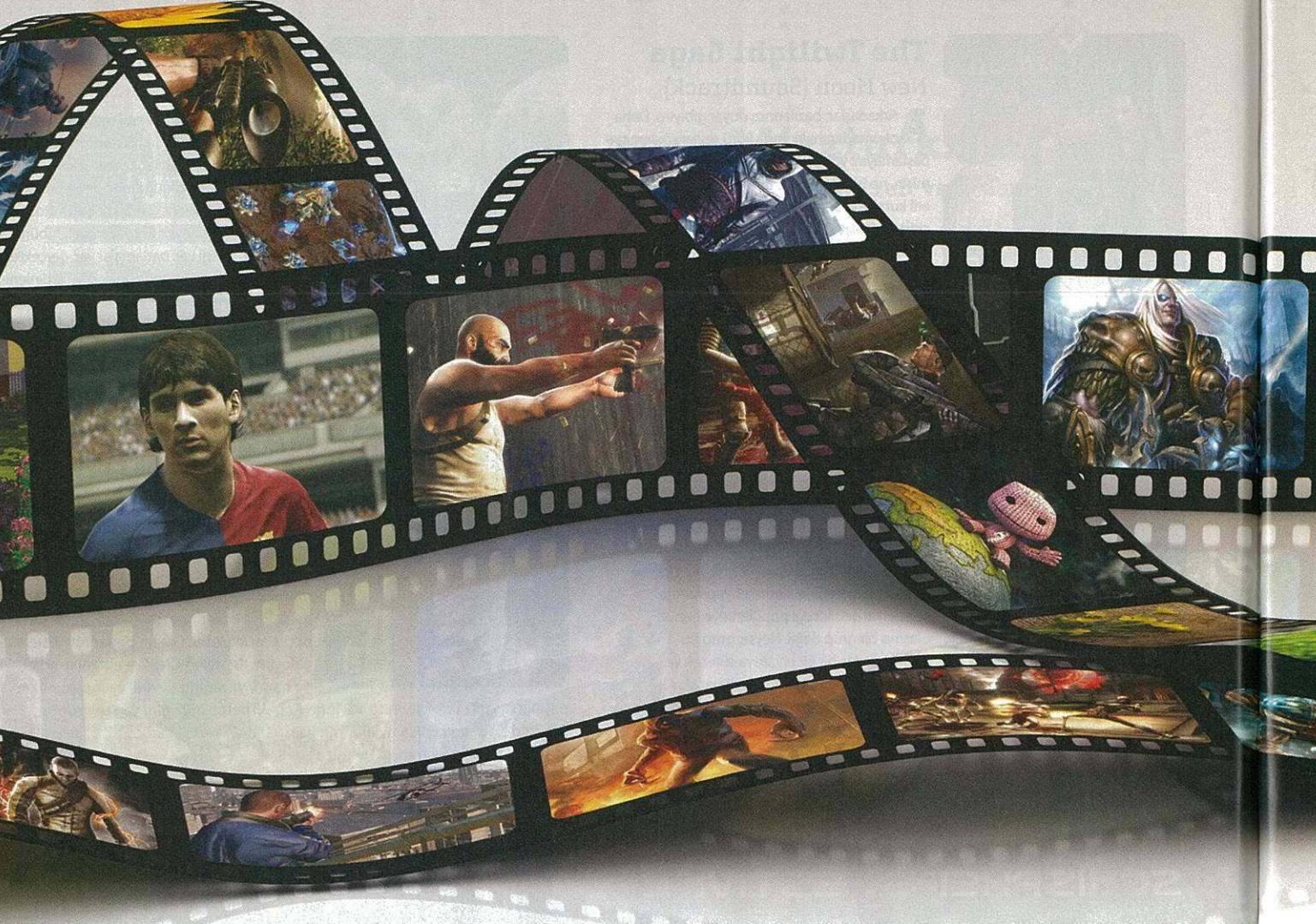


Spartacus

Trakya'dan ne çıkışa yersiniz?

300'u, Gladiator'ı ve Rome'u sevmiştiniz? Sevmemiş olsanız bile birine denk geldiğinizi tahmin edebiliyorum. Son dönemlerde insanların dilinden düşüremediği bir diziyle karşı karşıyayız. Starz firmasının "en kanlı televizyon dizisi" ismiyle hayatımıza soktuğu Spartacus: Blood and Sand'de, Trakyalı kahraman Spartacus başrolü oynuyor ve gladyatörlerin Roma'daki hayatına bizi sürüklüyor. Romalılar tarafından ihanete uğrayan Spartacus'un bir gladyatör evi tarafından alınmasını ve neticesinde karısının intikamını almak için onun da kafa tutmasını konu alan dizide, 300'u andıran fantastik görüntüler dikkat çekiyor. Roma dönemindeki hayatı olduğu gibi görebiliyoruz; dizi, bolca kan, cinselik ve şiddet unsuruyla dikkatleri üzerine çekmeyi çoktan başardı bile. Başrolü Andy Whitfield'in oynadığı Spartacus: Blood and Sand, kesinlikle kayıtsız kalınmaması gereken bir yapımdır. Olaya sadece seks - şiddet - kan olarak bakmayın arkadaşlar, muhteşem sezon finalinin ardından yeni sezonu sabırsızlıkla bekleniyor.

■ Ayça Zaman



ERAY ANT DIRECTOR'S CUT

Sinema ile oyun dünyasının flört ettiği nokta...

Yazma başlamadan önce diye giriş yapacak oldum ki bir anda yazma başlamadan önce diyererek, aslında yazma başlamış olduğumu fark ettim ve ne yapacağımı bilemez bir halde savruldum durdum bu hayatı. LE-VİD'e göstermiş olduğunuz ilgi için teşekkür ederim. O kadar güzel yorumu görürse yeni bölümleri daha da büyük bir şevkle yaptı, umarım beğenirsiniz.

Bu ay sizlere hali hazırda üzerinde çalıştığım internet videoluğu hakkında biraz bilgi vermek isterim. Öncelikle artık hemen herkes internet üzerinden video paylaşmasına hız verdi. Tabii ki bu kendiliğinden oluşmadı, yeni nesil sıkıştırma formatları olsun, videoların boyutlarını ufak tutarak kaliteli görüntüler elde etmek olsun, internetten video paylaşmayı kolaylaştırdığı için bu nokta-



BUNU BİLİYOR MUYDUN?

Forumlarda "poster poster" diye bağırılan ekibi Uwe Boll'un organize ettiği tarafından tespit edilmiştir. Çıkartma yerine poster verildiği takdirde kendisinin "çıkartma çıkışma" diye bağıracak bir ekibi de hazırda tuttuğuna dair duyumlar almadık değil.



UWE BOLL DİYOR Kİ

ÇIKARTMA
DİİL
SITİKİR
EHÜHE!



lara vardık. Vimeo ya da Youtube gibi sitelerse bu iş için sevilen platformlarımız oldu.

İşte baziların nasıl daha kaliteli ve ufak boyutta video elde edebilirsin düşüncesine gömülmüş olabilir. Öncelikle bu işler için basit programlar var bu programlarda H.264 codec'le MP4 çıktı alabilirsiniz. Çok iyi bir sıkıştırma formatıdır alternatif olarak tamamen bu iş için yaratılmış Flash formatı olan flv ya da f4v formatlarını da sizlere tavsiye ederim. Sadece bu formatta video çıktı almak yetmez. Render (Basisçe görüntü işleme, yanı "yeniden boyutlandırma işlemi" de diyebiliriz.) kalitesi yüksek olmalı. Videonuzun çıktımasını alırken bu süreç çok kısa oluyorsa muhtemelen kalitede düşük olur. "Ya, hacı amca ne anlattın sen şimdidi?" diyenleriniz olabilir. Converter programlarını birazcık kurcalarsanız anlatıklarım o zaman anlam kazanacaktır deyip işin içinden sıyrılırım ve huzuru nuzdan kaçarım sevgili okurlar. (Her şeyi açık açık anlatacak olsaydım şayet kurs paraşı isterdim.) ■

LEVİD'DE BU AY

1. LEVEL Ligi'nin videoya alınan ikinci aylığında oyuncularımızın hırslarının daha da açığa çıktığına şahit olacaksınız. Elif'in geçirdiği krizler kalplerinizi burkacak. Fırat'ın yüzündeki şen gülüküler içeri ıstıracak. Şefik'in açık ara birinci olusunu da verdiği soğukkanlılığı öرنek olacak. Emre'nin kameraya karşı olan antipatisine ise pek bir şey olmayacak.

2. Şefik Akkoç sizler için bu ay da oyun inceledi. Oyunumuzun adı Pers Prensi Toza Toprağa Karşı. Hö!

3. Bu ay LEVEL Üniversitesi Öğretim Üyelerinden Prof. Dr. Elif Akça sizlere çirkef oyun oynama taktikleri verecek. Tabii ki bu taktikleri verirken LE-VİD ekibinin çirkefliliklerine hedef olacak. Verdiği dersin kapsamını genişletmek için Ankara'da bulunan, dövüş oyunlarından sorumlu Prof. Dr. Tuna Şentuna'yla telefon konuşması gizli kameralara takıldı.



Mazaretim Var; Asabiyim Ben...

Shadow of the Colossus

Arkadaş, bu oyunun "alt metni kuvvetliy়mis" öyle derler; bilemem, bilmem... Ben kitapları bilirim, filmleri bilirim... Onların "altındaki metinleri", "metin olmayanları" ararım, sorarım... Yaratıklar varmış, "tanrıclar" varmış, bunları öldürmek varmış... Bir de üstüne üstlük işin nihayetinde şaşırırmak varmış; hikaye oğlu hikaye işte... Anlamam, oynamam, oynayanı da sevmem... Filmlere şaşırmak sıradanlaşmışken, oyunlara şaşırırmak neden... Şaşırmam, "okumaktan" şaşmam...

Quake

Yıl: 1996 ya da 1997 ya da 1998... 98'i sevmem, hele hele Şubat'ın 28. gününü hiç sevmem. Neysé, ayrı konu... Pentium 100'ümüz var. Dersler kötü, oynamaya yüzümüz yok. Kimin var; Fırat ve benim... Kim almış; babamız... Baba adı: Derya Ali Faik. Anne adı: Ayşecik Şima. Ne yaparım? Oynamam... Nedir oynamadığım; "başlıklı"... Kimse benden iyi olamaz... Uçarım, kaçarım... Uçarıyım... Oyunu yerim, bitiririm... Şike yaptığıni bilmeden, kural tanımadan bitiririm... Çünkü "god mod"dayım... Sadece "mod" işte... Bilesiniz ki "inandığımı" güvenim sonsuz: Yarattı, esirgedi, kolladı... Binlerce kez şükür...

Sensible Soccer

Amiga 500 vardi bir aralar, sahi ne oldu ona? Oynamam bu oyunu, hem de iyi... Emulator'dan anlamam,

geçmişti bilirim. Joystick'le uzaktan şutu koyarım. Klavye bozdu, Fırat yener oldu beni... İyiydim bu oyunda iyi... Korkmazdım, korkuturdum... Fırat'la ezeli rakiptik... Millette altı gol atardım, altına kaçırtırdım... Klinsmann vardi, Wright vardi, Lentini vardi, Domingos vardi, Ekström vardi... Cantona artist oldu.

Microprose Soccer

Yağmur, çamur dinlememem; yerden pis kayarım.

Call offf Dutty

Militarizmi sevmem, sevemem... Nişan almaktan anlamam. Heyecanlıyım; hedefi şaşırırmı, hedef şaşırtmam. Kissadan hisse: Ahlaklıyım. "Oradan koş ama buradan çıkış"ı degilim... Koşarım, göğsümü siper eder; ölürum... Cervantes'im, Don Kişot'um ben... Değirmenlere savaş açarım, insanlara açamam... Döverim arada sırada ama öldürremem... Tanrı'dan korkarım... Yapay zekaya devamlı mağlubum...

Street Fighter

Honda'yım, Blanka'yım... Halen "Jeton at abi (ağabey) jeton!" sesleri var kulağımda: Atmıyorum lan! Git başımdan... Ken'i sevmem, Ryu'yu sevmem, bu şahıslara karşı jeton at-

mam... Bu oyunu da beceremem... PlayStation 3 / Xbox 360 versiyonları da bozdu beni, bu hususta haklı nedenlerim var; Fırat oldu Vega, ben oldum mevta... Bu aralar herkeste bir "elektrik verme" merakı: Blanka'dan soğuttunuz beni lan!

Championship Manager

Oynamam bu oyunu... Taktik zekam kuvvetli. Stratejistim ben... "Yıldızım" yok lakin "alt yapım" sağlam. Saatlerce, günlerce, haftalarca, yıllarca aynı takımın başında kalırmış... Ben, Alex Ferguson'um; Mourinho değil, Capello değil, Hiddink değil...

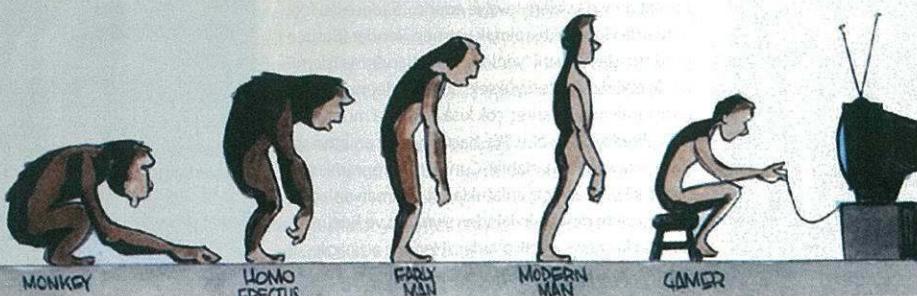
PES / FIFA 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010... 2199, 2876, 3029, 9876

Fırat Akyıldız'la oynamam... Adam, beni futboldan soğuttu... "Kardeş katili" olacağım, çeyrek var...

NBA 2K

Ezerim... Fundamental'ım kuvvetli...

Saklambaç', Körebe'yi, Çelik Çomak'ı, Japon Kale'yi, Yakan Top'u, İstop'u, Elim Sende'yi severim, oynamayı özlerim... Misket dersen, hele ki bir de tumba dersen; "baş altı"nı vururum... Bu oyunların üzerine oyun tanımam... Arif olan anlar... Ben kaçar... ■





Author

cem@level.com.tr

Cem Şancı

Kızlar Oyun Oynamayı Bilmiyor

Oyun dünyasında kızların yaklaşımı hep en büyük geyik olagelmiştir. Dört - beş sene öncesine kadar kızların oyunlardan nefret ettiği yorumu yapılmıştı. Gerçekten de etrafı The Sims dışında oyun oynayan fazla kız görmezdeniz. 10 sene önce, o bile bulunmaz, çevredeki herhangi bir hanımımızce bizimize oyun deseniz, "Aaaüüyy! Oyunun de neymüüss? Nüeefreeüüt ederüüm oyüüün oynüüyenlerdüüüeen" diye anıra anıra ortalığı terörize edelerdi.

Neyse, yıllar geçti. Oyun dünyası PC'lerin soğuk, zor, devamlı konfigürasyon ayarı gerektiren sınırlamalarından kurtulup konsollar sayesinde her evin salonuna kadar girdi. Oyun dünyasının ekonomik büyülüğu sinema dünyasını geçti. Eskiden filmlerin oyuncuları yapılmıştı, artık oyuncuların filmleri yapılmaya

başlandı. Medya, oyun reklamlarıyla milyarlarca dolar kazanıp, oyun dünyasını ciddiye almaya başladı. Oyun programları, oyun haberleri ekranları kaplamaya başladı. Ve elbette, kısa süre öncesine kadar "Ayy oyüünlerr çooök böögökk şeylüüer" diye anıran kızların ellişinde konsol gamepad'leri ile ekran karşısında oyun oynamaya başladığını nihayet gördük.

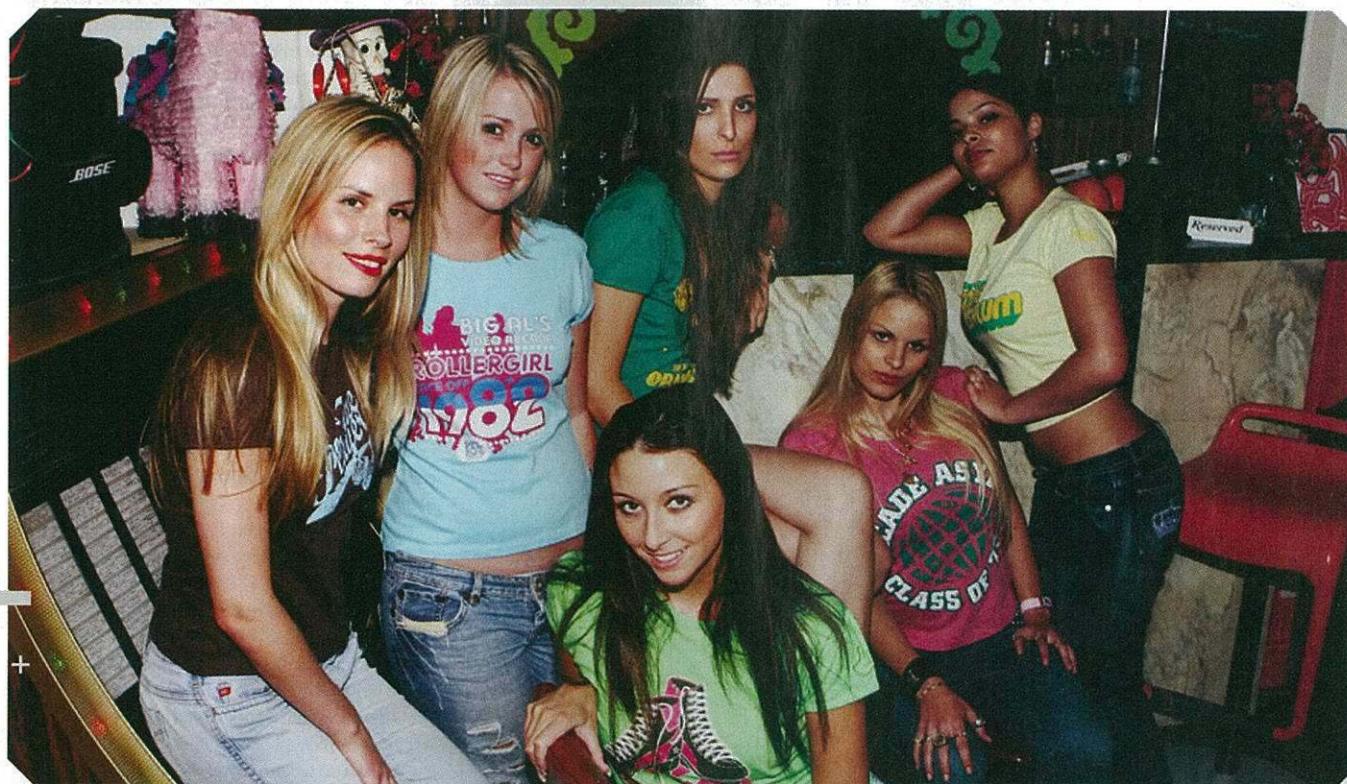
Ancak burada yine bir detaya dikkatinizi çekmek istiyorum. Kızlar oyun oynamaya, dijital eğlence dünyasını keşfetmeye başladılar ama hep bir eksiklik hissediyorum. Oyun oynayan bir kız gördüğümde ya boş boş ekrana bakan, oynadığı oyuna kendini veremeyen ya da dünyadan bağıntı koparıp tamamen

oynadığı oyunda kaybolan, biri durdurup yeter artık demezse ekran kaşısında açıldıkten ölecek kızlar görüyorum.

Ama şöyle oyunların zevk için, keyif almak için oynanan küçük hobiler olduğunu keşfetmiş, oyunundan zevk alan, tadını çıkaran ama dünya ile de bağıntı kopartmayan, derslerinden, sevgilisinden, sosyal hayatından kopmayan kız göremiyorum.

Göremedim.

Hadi ben oyun dünyasının içinde bir adamım, sizin bu kadar çok "oyun oynayan kız" görmediğinizi düşüneceğim ama örnek aramak için artık çok aranmanız gereklidir. Facebook'a giren, farmville oynayan kızlara bir bakın yeter. N'oluyoruz lan! ■





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Korku

Hayatımızın en güzel anları, en çok eğlendiğimiz anlarıdır. Arkadaşlarımızla şenliklerde tepindiğimiz, konserlerde delirdiğimiz, oyunların başında sabahladığımız o anları hiçbir zaman unutmaz ve tekrar gelsin diye de bekleriz.

Lunaparka gideriz sonra. Neden severiz orayı? Nedeni çok basit: Normal hayatımızda hiçbir cisim bizi aniden havaya kaldırır, 10 tur, 360 derece kendi çevremizde döndürüp yere bırakmıyor. Veya ölmeyeceğinizden emin olarak saatte 250 km hız yapamıysanız ama "Rollercoaster" adındaki o fantastik trenler bize bu zevki tattırıyor sağ olsun.

Lunaparkta yaşadığımız, "eğlence"den biraz daha farklı. Elbette çığlık atmak, arkadaşlarınızın girdiği şekillere bakıp onlara gülmek eğlenceli fakat lunapark ortamında veya bungee jumping aktivitesinde bir adrenalini, bir "heyecan" olgusunu da var.

Bu heyecan faktörü insanı hayatı tutan, yaşama sevinci veren bir kavram. Peki, eğlenmeden de heyecanlanabilir miyiz? Elbette.

Mesela 80 km hızla araba kullanırken, sol şeritte beklemekte olan ama nedense canı aniden sağ şeride, bulunduğunuz şeride geçmek isteyen bir insan sizin frenе basarak, "Çarpiyorum, çarpıyorum, aha çarpmadım!" sözlerini zikretmenize yol açabilir ve bu da tatsız bir heyecan yaratır bünyede.

Daha güzeli söyle olabilir. Tatilte canınız sıkılmıştır ve bulunduğunuz koyun gerisinde kalan vadinin en tepesine, 400 metreye çıkmak isteyebilirsiniz. Ve ne hikmetse vadinin tepesindeki köye varmak için yamaçtaki ince patikayı kullanmanız gereklidir. Daha da kötüsü o patika zaman zaman boşluğa buluşur ve bir kademe üstteki patikaya ulaşmak için o an Kratos veya Prince olmayı dilersiniz. Ne üzücü ki uyduruktan bir halat el salları size. Kendinizi boşluğa bırakırken bu halata tutunur ve yukarı çıkmaya başlarsınız kayalıklardan adım adım ilerleyerek. Bu sırada o çok sevdığınız, fazla sevmekten dolayı her gün giydığınız ve bu sevginize artık tahammül kalmayan ayakkabılarınızdan bir tanesi tabanını geride bırakmak ister. Aşağısı en az 80 metre, ayakkabınızın tabanı yok ve bir halata tutunuyorsunuz. Güzel

bir heyecan mı? Değil.

Ne var ki bunlar sizi yıldırmaz, aksine bir sonraki seferde hiçbir şey olmamış gibi yine koşarsınız o vadinin eteklerinde. İnsanoğlu böylesine garip bir varlıklı.

Anlayacağınız, eğlenmeye de korkmayı da severiz biz. O yıldendür ki yeni bir Resident Evil oyunu çıktığında koşarak alır, "Silent Hill'de ne korktum be abi, resmen alıma yapıyordum!" şeklinde cümleleri salyalarımıza saçarak söyler, Alan Wake'teki o pis ormanda yürüken daha çok korkmak için oyunu işıkları kapatıp oynarız!

Arkadaşlar biz deli miyiz acaba?

Söyle bir şey hatırlıyorum; PSOne zamanında bir tane Alien oyunu çıktı. FPS türündeydi ve çok korkutucu olduğu söyleniyordu. Ben sırf bu oyundan maksimum performans (!) alabilmek için evde kimse olmadığı bir günü yakaladım, tüm ışıkları kapatıdım, pencereyi, camı örttüm ve sesi de kökleyip televizyonun karşısına geçtim. Peki ben deli miydim de kendimi korkutmadığın için, bir Alien arkamdan aniden sırtına sıradığında, ben de olduğum yerde havaya fırlayım diye böyle bir aksiyon yaratıyorum? Deli olduğumu sanmıyorum zira "korku" oyunu adı verilen oyunları mağaraya kapanıp oynayacak insanlar bile tanıyorum.

Tabii bahsettiğim bu korku da sanal. Yani tehlike yok. Ne olacak, en yakın "Checkpoint"ten başlarınız eğer ölüseniz. Alan Wake'i testereyle ikiye bölseler umurumda bile olmaz; bilirim ki beş dakika önce bir yerlerde oyun otomatik kayıt yapmıştır.

Oysaki tek başınıza, gecenin tatsız saatlerinde söyle bir yürüseniz tenha sokaklarda... Birkaç metre önenizde bir şebe devrilse. Rüzgar hafif bir ışık çalsa kulağınız. Bunu kaç kez yaşamak istersiniz? Kimseyi tanımiyorum ki, "Abi atmosfer süper şu izbe sokakta; gece 2 gibi buluşup dolanalım mı? Belki birisi böbreğimizi çalar!" desin.

Gerçek hayatı korku ne kadar korkutucu ve mutsuzluk vericiyse, sanal dünyadaki de bir o kadar keyifli demek ki. Yine de Resident Evil 3'teki Nemesis'in beni kovalaması, Silent Hill'in o karanlık koridorları gerçek kadar sinir bozucuydu. "Yeter, oynamayacağımı!" diyorum, yine kendimi bu oyunlardan birisinin karşısında buluyorum. Şimdi ininizle Alan'ı sisiz ve karanlık ormanlarda gezdirmem gerekiyor. Kalkmışken işıkları da kapatayım bari...

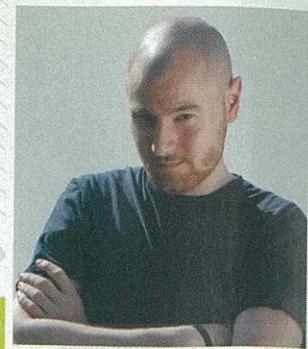
"You can do whatever you want but just don't turn off the lights!" - Alan Wake ■





Serbest Çağrışım

firat@level.com.tr



Fırat Akyıldız

Büyük Adam

Her şeyden habersizdik. Şaşkin gözlerle izlerdik olan biteni. Her şeyi sorgular, her yere girip çıkar, her geçen dakikayı sayardık. İstediğimizde oynardık, istedigimizde kuralları değiştirir ve istedigimizde bırakıp giderdik. Ama kimse kizamaz, kimse karışamadı bize çünkü güçlüydük.

Döktüğümüz gözyaşları, saçılığımız gülükükler sayılmazdı. Kendi krallığımızı kurmuşuk, derme çatma. Tek başımıza... Kimse yardım etmedi, kimse karışmadı. Tahtadan kılıçlarla savunduk onu. Kurşun askerler dizdik çevresine. Kimseyi sokmadık içeriye. Karşı gelenler, unutanlar oldu ama yılmadık; elimizde olan ve olmayan her şeyi savunduk. Körük körüğe... Yüzme bilmezdi, ama boşlukta kulaç atardık. Yorulunca çarpışmada suya düşen tahta kılıçlarımıza tutunur, gözlerimizi kapar, güneşe doğru sürüklendi. Boğulmayı tercih ederdik cesaretsizliğe ve aptallığa. Biz küçük değildik; her şey uzaktı. Her şey kötüydi; biz iyi kildik. Ve her şeyin içi boştu; biz doldurduk.

Istediğimiz oyuncaklarla oynadık hep. İstemediklerimizi attık o rutubetli, korkuluklarla çevrili apartman boşluğuna. Hiç geri gelmeyeceğini bilirdik attıklarımızın, istemediklerimizin. Gelmezdi de... Yukarıdan, gökyüzünden izlerlerdi bizi hep ama kafalarımızı kaldırırmaz, farkında değilmiş gibi davranırdık. Kırmızı tak-tak'ımı da bizi izlerlerken atmıştım o kara boşluğa. İnadına...

O uçsuz bucaksız arsanın ortasındaki karlı, eski televizyonda Fenerbahçe'yi izlerdik çubuklu, sarı - lacivert formasyıyla. Televizyon siyah - beyazdı ama bilirdik ki formalar sarı laciverti. Ekrandan çıçıp yola düşen topları toplar, televizyonun içine atardık tekrar. Sonra Ridvan'ı izlemeye koyulduk ellerimizi yanaklarımıza koyup. Hızla, koşarak geçerdi yanından. Rüzgarını yüzümde hisseder, gülümserdim. O da bana göz kirpar, koşmaya devam ederdi.

Krallığımız oradaydı. Hep savunduk onu. Kötü, kara şövalyelere karşı... Kimseden yardım istemedik. Hiçbir şey bilmediğimizi fark ettiğimiz anlarda bile... Hiçbir zaman...

Şimdi buradayız işte. Sahip olduğumuz

şey bu. Tüm kalelerimiz yıkıldı; tüm kurşun askerlerimiz devrildi; tüm bildiklerimiz unuttuk; tüm dualarımız reddedildi; sorularımız cevapsız kaldı; perspektif algımızı yitirdik; tüm gafilkerimiz kayboldu; masumiyetimizi kaybettik, ve bu kez biziz kapana kışlan. Bu kez biziz krallığın dışında kalan, krallığı yıkan. Bu kez biziz büyüğen.

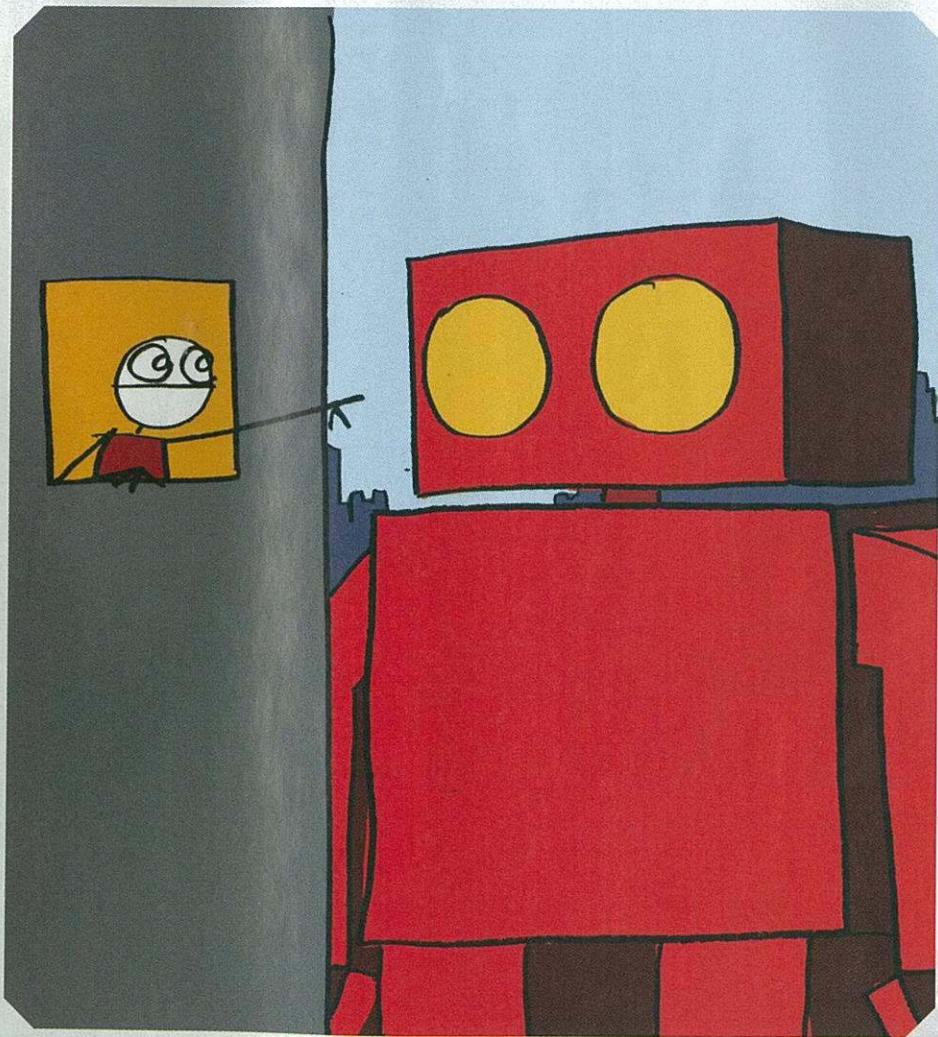
Bugün dakikalarımızı aldı bizden; gözlerimizi aldı, duygularımızı aldı, hayatı aldı, ölümü aldı.

Ve tüm bunların nedeni sensin. Sen, sen

ve bizden sakladığın, bize öğretmediğin her şey... Vurdumduymazlığı, olmayan umutların, kaçırdıkların, şanssızlıkların... Hiç yardım etmedin bize. Güçsüzlüğümüze göz yumdun. Engel olmadın yaptıklarımıza. Ve küçük düşürdün bizi.

Her şeyin nedeni sensin; krallığımıza göz yumdun.

Peki şimdii... Şimdi mutlu musun büyük adam? ■





METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Macerayı seven adam...

LEVEL 162

1 TEMMUZ'DA PİYASADA



METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Macerayı seven adam...

LEVEL 162

1 TEMMUZ'DA PİYASADA

HEPSİ TEK EKRANDA

Her şeyi aynı anda isteyenler için en ideal monitör LG M80D. Mükemmel resim kalitesi, ince zarif tasarım ve şaşırıcı özellikleriyle HD LED LCD Monitör TV, film izlemek, oyun oynamak ve müzik dinlemek isteyenler için keyifli anlar yaratıyor. Hızlı Görünüm HD Play özelliği ile (DivX, MKV) gibi dosyaları bilgisayar açmadan, USB portu ile oynatmanız mümkün. PC M80D ise LG LED LCD'nin çok yönlü ve farklı bir modeli.



LED

M80D Serisi
www.lg.com/tr

 **LG**
Life's Good

