

EVİL

Online Oyun
Dergisi ile

224 Sayfa

2 Dev Poster

CoD: Modern Warfare 2

GTA IV: Gay Tony

Jadde ve Rappelz

Kurulum Dosyaları

İNCELEME, DEV POSTER, WP PAKETİ

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

GTA IV: GAY TONY

DRAGON AGE: ORIGINS

LEFT 4 DEAD 2

ASSASSIN'S CREED II

VE FAZLASI...



Western Digital'den çevre dostu depolama



GreenPower teknolojisine sahip

10,000 disk senede

\$100,000 tasarruf sağlar.

Daha çok bilgi için www.westerndigital.com adresini ziyaret edin.



WD Caviar® Green™

Data az güç tüketimi
Ultra-sesin ve sessiz
Çevre Dostu
2TB'a kadar kapasite

Enerjiden tasarruf ederken ödünlü vermeyin.

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

WD **Western Digital®**

PUT YOUR LIFE ON IT®



Western Digital, WD, WD Caviar, the WD logo and Put Your Life On It ABD ve diğer ülkelerde kayıtlı tescil markalarıdır. GreenPower, Western Digital Technologies, Inc.'in tescil markalarıdır. Burada tescili geçen diğer tüm marka ve ürün adları ilgili firmalarının malıdır. Depolama kapasitelerinde kullanıldığı lağımıyla; bir megabayt (MB) = bir milyon bayt, bir gigabayt (GB) = 1 milyar bayt, ve bir terabayt (TB) = bir trilyon bayt. Ergilebilir kapasite, işlenen ortamına bağlı olarak değişir.

www.westerndigital.com



İŞE YARAMAYAN İNTERNET

Kuşkusuz ki internet, çok önemli ve gerekli bir mecrası. Öyle ya, her şey elinizin altında. Aradığınız bilgiye anında ulaşabiliyor, dünyaya açılabiliyorsunuz. Bu eşsiz bir fırsat insanlık için.

Ne var ki bu fırsatı gelişmiş ülkeler değerlendirebiliyor sadece. Bu ülkelerdeki web sitelerine bakarsanız, içerikten tasarıma, tasarımından dil kullanımına kadar her şeyin olması gereği gibi olduğunu görebilirsiniz. Aynı şekilde forumları da son derece işlevsel; aradığınız her şeyin cevabını bulabiliyorsunuz. Üstelik, dediğim gibi, dillerini olabildiğince iyi kullanıyorlar.

Peki ya Türkiye'de... Türkiye için internet ne ifade ediyor? Türkiye interneti ne için kullanıyor? Kaliteli birkaç yayının dışında ne var internette? Bu soruların tek bir cevabı var: "Hiçbir şey".

Türk interneti, yalan yanlış haber ve bilgilerle dolu. Türk interneti, propaganda aracı olarak kullanılıyor. Türk interneti, işini iyi yapanlara, zırvedekilere bozuk Türkçeleriley saldıran bilinçsiz, kendilerini "yazar" zanneden insanlarla dolu. Türk interneti, dilini ayakları altına alıp eziyor. Türk interneti, denetimsiz.

Ve çoğunluğu düşünmeyen ülkemiz, insanlarımız, internette yazılan her şeye inanıyor. Hem de hiçbir şey bilmeden, hem de sadece spotları okuyarak... O da yarı yamalak.

Bir ülke cep telefonu satışıyla, niteliksiz dizilerle ya da alışveriş merkezleriyle gelişmez. Bir ülke, öz bilinciyle gelişir. Önce basın şakralarını açacak, sonra halk...

Ve biz de ancak bunu yaparsak gelebiliriz.

Belki...

Not: Kaliteli işler çıkardıklarına ya da interneti doğru şekilde kullandıklarına inananlar üstlerine alınmasınlar.

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
fırat@level.com.tr

Notlar

- Bu ay üç hediye: Türkiye'nin ilk ve tek online oyun dergisi LEVEL Online Oyun, Stubbs the Zombie tam sürümü, dev Modern Warfare 2 ve GTAIV: Gay Tony posterleri...
- Türkiye'nin en büyük oyun fuarı GameX'ten fotoğraflar ve haberler gelecek ayda...
- Gerekli Şeyler'den Emre Yerlikhan'ı kaybettik. Başımız sağ olsun.

■ Peki o zaman, insan neyle yaşıar?

Fırat Akyıldız



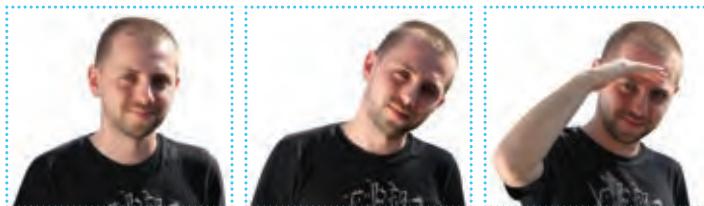
■ Okumayıla, öğrenmeyle ve düşünmeyle yaşıar diye düşünüyorum. Sonuncusu çok önemli bu arada.

Cem Şancı



■ Benim için yaşamın sadece iki anlamı var, güzel kızlar ve kolay para. Bu ikisinin bir arada olduğu durumda hayatım çok güzel oluyor ki anlaşılacağı üzere güzel ama fakir kız veya çok ama zor parayı da sevmeyen bir adamım. Gerisi tefferruat.

Emre Öztinaz



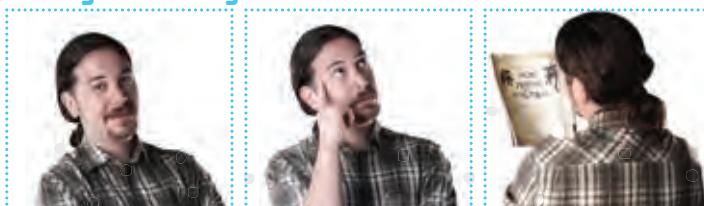
■ World of Warcraft'la, FIFA 10'la, izgara köfteyle... Yanında kolayla...

Hasan Başaran



■ İnsan nankör bir hayvandır. Günde üç kere su ve yemek verseniz, arada bir de hava alsın diye dışarı salsanız yeter aslında. Lakin hep daha fazlasını ister. Bakınız laf dinlemiyor, kurun kafasına kafasına!

Ertuğrul Süngü



■ Kitapla, bilgiyle buna mutabık hayal gücüyle yaşıar. Bir de aç aylı oynamaz! Ayrıca Tiger'sz Alman, Alman değildir! Bu durumda Almanlar da ateş etmeden yaşayamazlar.

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.trŞefik Akköç rocko@level.com.trTuna Şentuna tsentuna@level.com.tr**GRAFİK TASARIM**Emre Öztinaz emre@level.com.tr**KATKIDA BULUNANLAR**Adem Başaran adem@level.com.trAhmet Özdemir ahmet@level.com.trBurak Aydoğan burakay@level.com.trCenk Durmazel cenkerdem@level.com.trDoruk Akyıldız doruk@level.com.trEray Ant eray@level.com.trErdem Uyan erdemcenk@level.com.trErtekin Bayındır ertekin@level.com.trErtuğrul Süngü ertugrul@level.com.trGüneş Can Çapanoğlu gunes@level.com.trHasan Başaran hbsaran@level.com.trKadir Çakır kadir@level.com.trKorcan Meydan gorcana@level.com.trKudret Bilen kudret@level.com.trLegolo Odaburda lodaburda@level.com.trMeriç Erbay merbay@level.com.trMurat Karlıoğlu mkars@level.com.trNurettin Tan tan@level.com.trÖmür İklim Demir omur@level.com.trÖmür Topaç otopac@level.com.trRecep Baltaş recep@level.com.trSadece Kaan sadecekaan@level.com.trTunc Dindar turbo@level.com.trÜmit Öncel uoncel@level.com.trYekta Kurtçebi yekta@level.com.tr**MARKA MÜDÜRÜ**Asu Bozyayla abozayyla@doganburda.com

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

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

Selim Hosman, 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

Hatiçe Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kirımlıoğlu

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

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

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

Doğan Medya Tesisi Höşdere Yolu C Blok 34850 Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00**Dağıtım:** Yataş 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 yayımlanılan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılmaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

Türkçe ve Ücretsiz

JADDE
Türkiye'nin en işlek jaddesi

GAME SNAIL GAME SNAIL GAME

魅力 business@snailgame.net 舞街

魅力 business@snailgame.net

魅力 business@snailgame.net

魅力 business@snailgame.net



Koltuklarınıza yaslanın ve
Jadde ile yepyeni eğlence dolu bir hayatı hazırlanan.

WWW.JADDE.COM.TR

FAME
TURK



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 Sayfa 48

Call of Duty serisi, Modern Warfare gibi bir şaheserin devam oyunuyla tekrar karşımıza çıktı. Konsol sahipleri işi idare etse de, PC sahipleri pek bir mutsuz görünüyor. Bunun birçok sebebi olabilir ama bir de Tuna'nın fikrini sormak gerek...

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

24 Doktorlar

İLK BAKIŞ

- 28 Dante's Inferno
- 30 Vancouver 2010
- 32 LEGO Universe

36 Sadece Kaan

DOSYA KONUSU

- 38 TurkSportal
- 112 Ölü Firmalar

44 Rocko@Psikiyatır

İNCELEME

- 48 Call of Duty: Modern Warfare 2
- 58 DJ Hero
- 62 Tekken 6



- 68 Forza Motorsport 3
- 72 Dragon Age: Origins
- 78 Left 4 Dead 2
- 86 Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony

- 90 Assassin's Creed II
- 94 LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues
- 95 LEGO Rock Band



- 96 Band Hero
- 98 Operation Flashpoint 2: Dragon Rising
- 102 Saw
- 104 Football Manager 2010
- 106 Jak and Daxter: The Last Frontier
- 108 Star Wars Battlefront: Elite Squadron



DJ HERO Sayfa 58

Gitarıydı, davuluydu derken sıra geldi DJ'lik müessesesinin bir parçası olmaya. Rock ve metal dünyası size hitap etmiyor ve her akşamınızı bir gece kulübünde mi geçirmek istiyorsunuz? O halde kapın DJ Hero'yu ve çevirin plakları!

- 109 Attack of the 50ft Robot
- 109 Marionette
- 109 Pixel Project
- 109 Umbrella Adventure:
The Castle of Cake

110 Role Playing Günlükleri

- 121 Online



128 Hasan Hasan'a Karşı

- 131 Donanım

138 Fırat'tan PES Taktikleri

- 140 Market

146 Kezban Raporu

- 148 Rehber

156 Anime

- 159 Kültür & Sanat

168 Ajan Simit

- 170 Yapım Hikayesi

- 174 Kare

- 178 LEVEL 156



72

Dragon Age: Origins

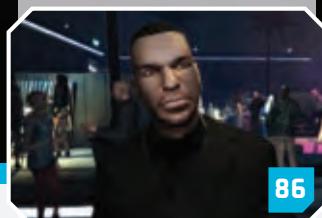
BioWare'ın RPG türündeki hakimiyeti tartışılmaz. RPG fanatikleri bu kez tam da kusursuz bir yapımla karşı karşıya kalmayı umuyorlardı ki...



78

Left 4 Dead 2

Herkes zombileri öldürmek için daha çok neden arar ve ilk oyun için daha çok materyal beklerken, bir anda Left 4 Dead 2 çıktı.



86

GTA IV: Gay Tony

Liberty City'de macera bitmez! Niko Bellic ile başlayan Grand Theft Auto IV serüveni, şimdi de Luis Lopez ve Gay Tony ile devam ediyor...

Stubbs the Zombie: In a Rebel Without a Pulse

Zombi olmanın dayanılmaz hafifliği

TAM
SÜRÜM



LEVEL DVD #155

DEMO

Football Manager 2010

Mass Effect 2

BEDAVA OYUNLAR

Attack of the 50ft Robot

EKSTRA

Modern Warfare 2 (Wallpaper)

Jadde

SÜRÜCÜLER

RappelZ

ATI v9.7

VIDEOLAR

Bioshock 2

Combined Community Codec Pack

Dead Rising 2

DirectX v9.0c

God of War Collection

DivX v7.0

Left 4 Dead 2

Microsoft .NET Framework v3.5

NVIDIA v190.38

Ogg Vorbis v0.9.9.5

VobSub v2.23

Xvid v1.2.2

SERVİS

3Dmark 2001 v3.3.0

ACDSee Photo Manager v11.0.108

Adobe Reader v9.1

Avira Antivir Guard v9.0.0.407

CCleaner v2.22.968

Daemon Tools Lite v4.30.4

DOSBox v0.73

FlashGet v1.9.6

HyperSnap v6.61.04

Media Player Classic v6.4.9.0

Mozilla Firefox v3.5.2

System Mechanic Professional v9.0

TeamSpeak 2 v2.0.33.7

WinRAR v3.80

minimum P3 1.2 Ghz İşlenici, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 3.0 GB Sabit Disk Alanı
önerilen P3 1.2 Ghz İşlenici, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 3.0 GB Sabit Disk Alanı

IŞIK KRALLIĞI'NA HOŞ GELDİNİZ!

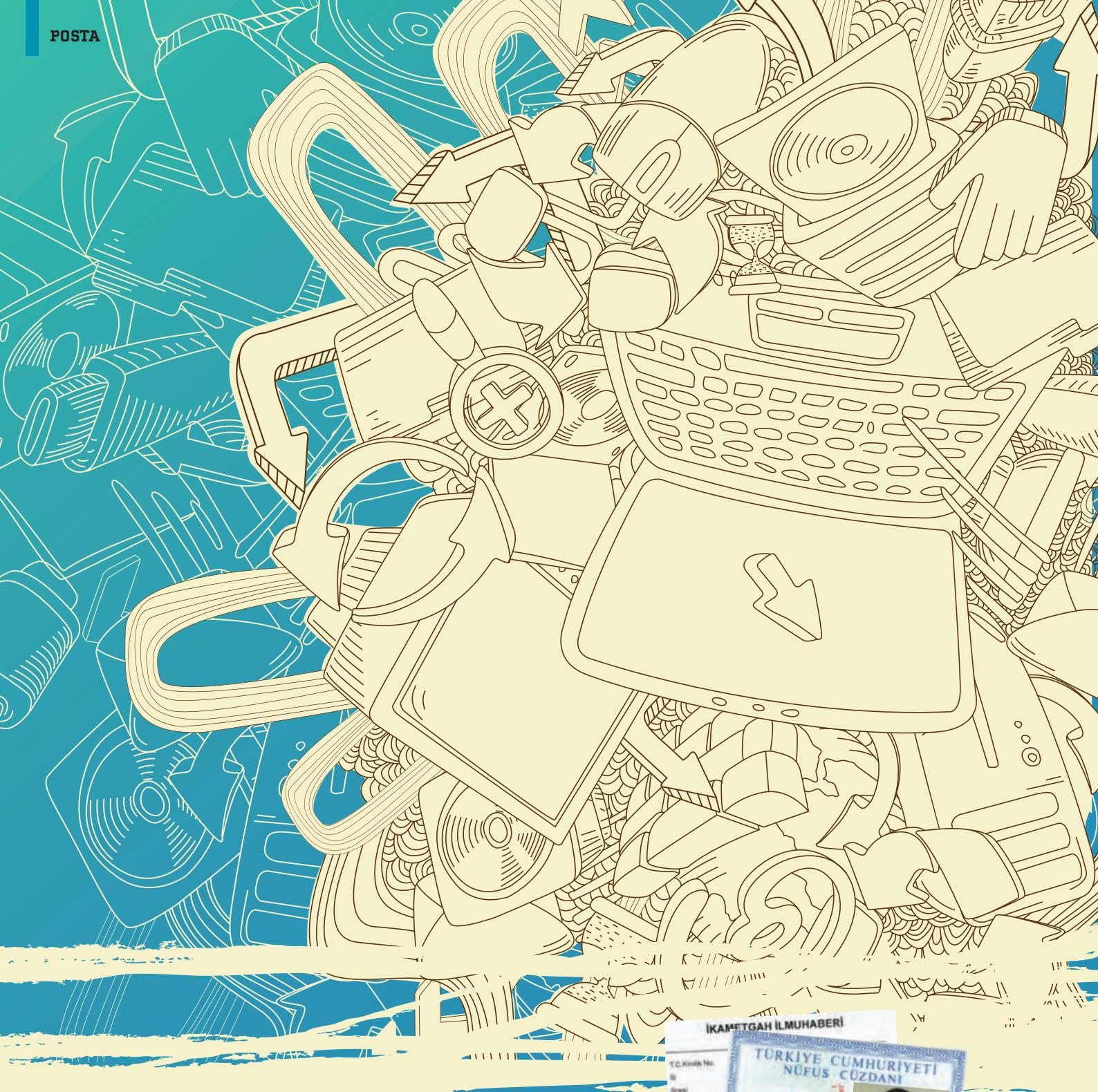
LG, Türkiye'nin ilk masaüstü LED LCD monitörüyle yepyeni bir döneme ışık tutuyor. Kyaslayın: 2ms tepkime süresi, 2.000.000:1 kontrast oranı ve 19 mm'lik incecik gövde. Çevreye duyarlı teknolojisi sayesinde diğer monitörlere göre %40 daha az enerji harcıyor ve cıva içermiyor. LG W86L, sizin gerçek bir oyun deneyimine davet ediyor. Hazır mısınız?



LED LCD Monitör W86L Serisi
tr.lge.com

 **LG**
Life's Good





POSTA

İşbu ki bundan böyle Posta bölümü Emrah Trinnarinnarinyarım ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişkite olup yasal süreç başlatılmıştır.

Falso alırsa atın: inbox@level.com.tr



XBOX 360 MI, PLAYSTATION 3 MÜ?

Merhaba LEVEL ailesi. İlk mailim olduğum için büyük hatalar yapabilirim, affedin. Sorularım konsollar ile ilgili olacak. Hemen sorularıma geçmek istiyorum.

1. Konsol almak istiyorum. Ya Xbox 360 ya da PlayStation 3. Online oyun oynamaya çok önem veriyorum. Sizce hangisi daha çok işime yarar? **Online oyun oynamak için bir konsol almak istiyorsan, PS3'ü öneririm. Xbox 360'da Xbox Live! Gold üyeliğin olmadan online olarak oyun oynayamıyorsun. PS3'te ise online oyun oynamak bedava.**

2. Birinci sorumun devamı olarak Xbox 360 almaya daha çok meraklıymı ama "3 Kırmızı Işık Hatası"ndan korkuyorum. Hala bu sorun var mı yoksa, sorun giderilebildi mi?

"3K" hatası halen mevcut maalesef ama artık bayağı düşük seviyede gözlemleniyor. Yine de riski sıfır yakın bir seviyeye getirmek için Xbox 360'ın Elite versiyonunu alabilirsin.

3. Konsollarda çok takıldığım bir konu da grafik ve detay. Hangi konsolda grafik ve detay daha önde planda oluyor?

Arada dağlar kadar fark yok ama Xbox 360 zaman zaman PS3'ten daha iyi görsellik sunabiliyor.

4. Evinde LCD TV yok; 55 ekran tüplü bir televizyonumuz var. Xbox 360 ya da PlayStation 3 alırsam bunları LCD monitöre bağlayabilir miyim ve tüplü 55 ekran televizyonda ne kadar eğlenebilirim?

LCD monitörünün HDMI çıkışı varsa kalk ve bayram et. Yoksa kendine her iki sistem için de bir VGA kablosu edinmen gerekiyor. 55 ekran tüplü TV'de ise... Bunu denedim ve gerçekten bayağı üzüldüm. Yazilar bile okunmuyordu bazı yerlerde. Ya monitör ya da LCD TV diyorum.

5. Xbox 360 modellerinden hangisini öneriyorsunuz; Xbox 360 Elite mi yoksa Arcade mi?

Xbox 360 Elite. Arcade'in sabit disk yok zaten, hiç düşünme bile.

6. Xbox 360 mi, yoksa PlayStation 3 mü alsam daha uzun süre oynarım?

Bence Microsoft yine önce davranışını Sony'den önce bir konsol piyasaya sürecek. O yüzden...

7. Xbox 360'ın bir sonraki modeli mi yoksa PlayStation 4 mü daha erken çıkar? Hepimiz biliyoruz ki yeni konsollar çıkışın bir kenara bırakılıyor. Ben daha yeni alacağım için konsolunun unutulmasını istemiyorum. Hangisini daha uzun süre kullanabilirim? Xbox 360'ın bir sonraki modeli ve PlayStation 4 ne zaman çıkacak, bilginiz var mı?

Bazı analistlere göre Microsoft da Sony de yeni konsollar piyasaya sürmeden önce var olan konsollara çeşitli eklentiler getirecek. Mesela Microsoft'un Project Natal'ı Xbox 360'ın epey bir süre daha kullanılacağına bir işaretti.

Sorularım bu kadar. Derginin Kasım sayısının yayıldığı gün yollandım mail'i ama ne zaman yollanacağı ile ilgili hiç bir bilgi yok, affedin. Sadece sorularıma cevap bekliyorum. Sizleri çok seviyorum; özellikle Şefik Abi'mi... Hepiniz selamlar.

Oğuz Ziya

NEFESİ KUVVETLİ OYUNLAR

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ailesi. Ben sizin yeni okuyucularınızdan biriyim; sadece 10 sayıdır takip

ediyyorum. Derginiz gerçekten çok güzel. Devamını diliyor ve sorularıma geçiyorum.

1. Geçen sayidakı Aion incelemesini okudum ve karar verdim, Aion alırdıracım. Sizce bu doğru bir karar mı? Puanlamanıza baktım, WoW daha iyi gözüküyor ancak Aion'un hikayesi çok hoşuma gitti. **Bence çok doğru bir karar. Oyun o kadar güzel gözüküyor ki büyüleneceksin. WoW'un görsel kalitesi söyleyişin değil mesela ama WoW'un da bağımlılık yapan birçok ögesi bulunuyor. Gerçi Aion'da bunların birçoğunu bulacaksın. (Art arda yazınca bir garip geldi. Aion... Bak, yine garip.)**

2. DVD'lerininde bazı online oyunların kurulum dosyalarını veriyordunuz; iki sayı önce vermemiye bırakın. Yeni oyun çıkışını mı bekliyorsunuz, yoksa "Hepsini verdik yeter" mi diyorsunuz?

Kurulum dosyası ver ver nereye kadar... Şahsen DVD'lerde daha çok video, demo olması taraftaryım ama isteğimi yerine getirip bu ay RappelZ'ı ve Jadde'yi veriyorum.

3. Aion almayı düşündüğümü söylemiştim. Benim bir -i tane WoW oynayan arkadaşım var ve ilk başta bayağı bir dosya indirdiğini söylediler. Age of Conan da almıştım, onda da öyleydi. Bunun bir çözümü var mı? GB'larca dosya indirmek istemiyorum.

WoW ve türevleri, sürekli güncellenen oyunlar. Dolayısıyla oyunu ilk kurdugunda -oyunu ne kadar yakın zamanda alırsan al- güncellemelerin indirilmesi gerekiyor. Aion şu an bu konuda daha ilimli ama gün geçtikçe onun da güncellemleri GB'lara varacaktır.

4. Bir PS3'üm, bir de Rusya'da yaşayan bir dayım var. "Ne alaka dayınlı?" diye soracaksınız. O dayı bana her istediği oyunu alıyor ve Aralık'ta da burada olacak. Sizce PS3'te almaya değer hangi oyunlar var. Ya da şöyle sorayıp; online modu kuvvetli olan hangi oyunlar var?

Gerçekten PS3'le dayını bağlayan çok ilginç oldu. İnsanlar genellikle bir PS3'leri ve bir de LCD televizyonları olduğundan bahsediyor ama sanırım senin dayın daha bir multi-fonksiyonel. Bak, oyun alıyormuş mesela ki bu her dayıda bulunmayan, çok önemli bir özellik. PS3 için Uncharted 2 (Bunu almışsin zaten, aşağıdaki sorunda gördüm.), Killzone 2 ve LittleBigPlanet güzel seçimler. Online modu kuvvetli (Nefesi kuvvetli gibi oldu bu da.) oyun arıyorsan sana CoD: Modern Warfare 2 öneririm. Dövüş oyunu olarak da Tekken 6 pek güzel gidiyor online...

5. Uncharted 2'yi aldım ve bir haftada bitirdim. Gerçekten inanılmaz bir oyun; çok sürükleyici. Single mode bittiliken sonra multiplayer oynamaya başladım. Bilmiyorum, haritalar biraz karışık gibi... Daha iyi yapamazlar mıydı online modu?

Uncharted 2'yi bir haftada bitirmek bence mucize. O oyun aslında bir günde biter ama okula gidiyorsundur falan, buna rağmen en fazla üç gün sürmülydi. Bir yerlerde hata yapmış olma lısın Yiğit. Yoksa oyunu yeterince sevmedin mi? Her neyse, bence de oyunun online modu daha iyi olabilirdi ama adamlar tek kişilik oyunla

uşraşmaktan, diğer bölümlerle ilgilenmemiş olabilirler.

6. Xbox 360'ın Türkiye'ye gelmemesinin özel bir sebebi var mı? Dediğinizde göre gayet iyi bir konsolmuş. PS3'e göre ne tür bir avantaj olabilir ki?

Özel bir sebebi yok; bir şekilde adamlar Türkiye pazarına. Sony hali hazırda Türkiye pazarında yer aldığı için PS3 buraya da geldi. Eğer Sony de Türkiye sınırlarında olmasaydı, PS3'ü de göremezdik. Ayrıca öyle imali sorular sorma bak; Xbox 360 güzel diyorsak güzeldir! (Heytt!) Artışı söyle var mesela; oyun desteği daha geniş. Misal Left 4 Dead 2'yi Xbox 360 sahipleri

Online modu kuvvetli (Nefesi kuvvetli gibi oldu bu da.) oyun arıyorsan sana CoD: Modern Warfare 2 öneririm

güle oynaya oynarken, PS3 sahipleri camdan bakacak ancak. (Kafiye önemli.)

7. Dragon Age: Origins dışında bir konsol RPG'si var mı?

Var ama çoğu Japon yapımı. Star Ocean var, Final Fantasy var. Bunlar daha çıkmadığı için sana Mass Effect'i öneriyorum. Aaa, PS3'te yok muydu o? Keh keh...

Teşekkür ederim, sorularım bu kadardı. İyi oyunlar! Yiğit Temizhan

PSP MI, PS3 MÜ?

Selam Tuna Abi ve LEVEL ailesi. Abi ben bu dergiyi pek sık alamıyorum ama alınca da hiç elimden düşmüyorum. Neyse ben sorulara geçeyim.

1. Benim bir arkadaşım var, MMORPG türünden oynamak istiyor. "Eğer adam gibi oynayacaksan, World of Warcraft oyna" dedim ama o ille de Metin2 oynayacağım diye tutturuyor. Sence ne yapısın?

"Adam gibi oynayacaksan..." derken ne demek istedin ki? Metin2 adam gibi oynanıyor mu mesela. Ya da RappelZ. Adam gibi MMORPG oynamanın sırlarını bizimle paylaşır misin? Arkadaşının demek istediği şu olmuş bence, "Hacı Metin2 parasız, her ay 15€ ne bayılacağım WoW'a..." Bence WoW şart değil; Metin2 olur, Runes of Magic olur, LEVEL Online Oyun Dergisi'nden bir başka oyun olur...

2. Abi ben SBS'nin sonunda dereceye girersem PlayStation alırdıracım. Sence PSP mi yoksa PS3 mü alayım ve tavsiye ettiğin RPG var mı?



Eğer sürekli evde oturuyorsan PS3. "Yerimde bir saniye duramıyorum, hiperaktifim" diyorsan da PSP. Peki bu sorunun sonuna oyun tavsiyesini nasıl sıkıştırın? Nasıl bu kadar hızlı geçin konudan konuya? Bana bunu anlatır misin bira?

Dragon Age: Origins'i al bari...

3. Abi son olarak bir şey isteyeceğim. Önceden verdiniz mi bilmiyorum ama Assassin's Creed'in tam sürümünü -olmazsa demosunu- verebilir misiniz?

Assassin's Creed'in tam sürümünü önlümüzdeki üç yıl boyunca veremeyiz gibi geliyor bana. Demosunu vermek için de biraz geç. İkinci oyunun demosu çikarsa onu veririz ama.

Söyleyeceklerim bu kadardı. Dergide yayımlarsınız super olur. Şimdi den teşşekkür ederim.

Efe Kılıçkan

DIABLO'NUN ATEŞİ HER YERİ SARAKEN

Öncekkile biz okurlarınıza her ay bu kaliteli dergiyi hazırladığınız için teşekkür etmemi, tüm okurlarınız ve kendim adına bir borç bilmekteyim. Şimdi sorularıma geçmek istiyorum.

1. Geçen gün SendIt'te gördüm; "Diablo 3 ön sipariş" falan yazıyordu. Ben de bir bakıymış dedim. Resmen 27 Kasım çıkış tarihi diye yazıyordu. Ben daha "Nooluyo ulan" demeden, kardeşim Yusuf (Ayri ana babadan), "Oğlum hemen sipariş ver!" dedi. Gerçekten Kasım'da çıkacak mı bu oyun? Daha StarCraft II çıkmadı... Tuna abi neler dönüyor ortada, açıklar misin?

Olan şey şu: Oyun Kasım'da çıkıyor. Ama hangi Kasım? Kasım 2010! Tabii Blizzard ertelemeyezse. SendIt'te olan seyse büyük ihtimalle bir hatayıdi. Umarım bu hata nedeniyle kimse kalp krizi geçirmemiştir.

2. Darker than Black'in ikinci sezoni haberini duyduğum ve merakımı celbetti. Hemen birinci sezondan başladım, fena değilmiş. Aynı tadi verebilecek bir anime söyleş misin Tuna Abi?

Darker than Black güzel bir anime gerçekten. Aynı tatta bir anime ise pek yok maalesef. Daha doğrusu ben bilmiyorum. Üzgünüm. Sana ne dense Code Geass'ı önermek istedim ama.

3. Fable 3'ün bilgileri geldikçe bir ön bakış yapar misiniz? Hastasıym Fable'ın.

Elbette. Biz de seviyoruz Fable'ı. Gerçi birisi Fable'a verdigim yüksek puana gericik olmuştu dergiden. Kimdi ki o... (Benimdir kesin. - Elif)

4. Fallout Online'dan ses seda çıkmıyor. Size Interplay, Bethesda'ya kaptırmadan oyunu tamamlayabilecek mi?

Fallout Online çıktığında lütfen güzel bir oyun olsun Ahmet ya. Gerçekten bunu çok istiyorum. O yüzden geç çiksin da güç çıkmasın.

EMRE YERLİKHAN'IN ANISINA...



Üniversite yıllarımın başında, "Gerekli Şeyler" mağazasında tanıtmıştım onuna.

Benim sadece kendime ait olan sira dışı sayılabilenek yanının, hayatımın en önemli iki kahramanından biriydi.

15 Kasım 2009 Pazar günü ise ne yazık ki onu kaybettik.

Çizgi roman mağazasında başlayan bir serüven, Arka Bahçe Yayıncılık içinde çevirmenlik ve editör-lük projeleri ile devam etmiş ve sonunda Emre, Resif Kitap ismiyle kendi yayineğini kurmuştu. Elimizde ondan geriye çevirdiği ve editörlüğünü yaptığı onlarca kitap kaldı.

Çizgi roman dünyası, Oyun dünyası, FRP dünyası, Fantastik Edebiyat dünyası, hepsi ayrı ayrı o gün bir değerini kaybetti.

Emre, her yönden bir "Süpermen"di.

Elimizden uçtu gitti.

Umarım gitgidi yerde mutlusundur Emre.

Seni çok özleyeceğim.

Seni çok özleyeceğiz.

Ömür Topaç ve LEVEL

da top sürüsüne kadar her şey, bir önceki FIFA'lara kıyasla sınıf atlamıştı. Ayrıca rahatlamıştım; ilk çitliği günden beri takip ettiğim dergi, ürünlerine fazladan puan verilmesi için EA'dan para almıyordu. Yüzümde bir tebessümle FIFA 2010 almadı karar verdim. Derken bir şüphe düştü içime. Bu paragrafin başına "1" koymaya sebep olan soru şu: FIFA'nın PS3 versiyonu ile bilgisayar versiyonu arasında dağlar kadar fark olması mümkün mü, yoksa bendeki oyun korsan olduğu için mi berbat? Oyunu almak için cevabınızı bekliyorum.

İlk önce ne olursa olsun korsan oyun almamanı

SANA DÜN BİR ÇATIDAN BAKTİM AZİZ ARIULCO

Merhaba sevgili LEVEL çalışanları. 1996 yılında henüz ilkokul dördüncü sınıf öğrencisiyken aldığım bilgisayarımın Duke Nukem 3D'yi oynadığımmdan beri bilgisayar oyunlarıyla ilgileniyorum. Bu mail'i yazmaktaki amacım birkaç soru sormak ama siz bu yazıyı gayri resmi iş başvurusu olarak da değerlend-

Sanatorium'un orijinali bende var ama vermem, veremem. Ya da oyunla birlikte ben de gelirim, sen oyunu bitirene kadar da yanında otururum şizofren gibi

direbilirsiniz. Bir ara yazar arıyordunuz ama müsait değildim, seçmeye katılamadım.

1. Geçen sene maddi durumum düzeldiğinden beri yalnızca orjinal oyun alıyorum. Kanunların, yahut da ahlaki değerlerin dayatması yüzünden değil, güzel bir hikaye anlatan oyunlara duydugum saygından. Bu anlayışla Half Life Orange Box'tan Medieval serisine, Fallout'tan Far Cry'a, hikayesile, anlatım tekniğiyle, oynanışla oyun dünyasına bir şekilde yeni bir soluk kazandıran pek çok oyun aldım. Ama ne yalan söyleyeyim, sizin FIFA 2010 önceleneğini okuduktan sonra tereddüte düşüm. FIFA'ya bir şans verilmesini tavsiye ediyoruz. Önce korsanını alıp, eğer beğenirsem orjinaline geçmeye karar verdim. Yükledim, oynamaya başladım.

Grafikleri en son seviyede FIFA 2010, berbat görünüyor. Top hala balon gibiydi, oyuncular geri zekalıydı; oyunun PES' benzeyen en ufak bir yanı yoktu. "Acaba LEVEL, EA'dan para mi alıyo?" diye düşünmeye başladım. Bir süre sonra yolum meşhur bir elektronik mağazasına düştü. Oyunlara bakarken gözüm, deneme amacıyla kurulmuş PS3'e ilişti. FIFA 2010 açtı. Oynamaya başladım ve "Vay canına!" dedim. Oyun mührütti. Grafiklerden tutun

rica ediyorum. Şimdi konuya dönelim; sen bayğı uzun anlatmışsan durumu ama ben kısaca cevap vereceğim. Oynanış olarak oyunun konsol versiyonundan daha çok zevk almış olman, oyun kontrollerinin bir gamepad'ın çok daha iyi ve kullanışlı bir şekilde uyarlanabilmesi. Yani kontrollere çok daha iyi hakim olabiliyorsun. Grafik konusunda da yorumum şu olacak ki, konsollarda oyunlar zaman zaman daha iyi gözükebiliyor. TV ekranı oyunun hata gibi gözükebilecek detaylarını örtebiliyor ve daha hoş bir görüntü oluşturuyor.

2. Jagged Alliance 3 mü, yoksa Duke Nukem Forever mı daha önce çıkar? İlk hakkımda bir bilginiz varsa ve paylaşırsanız sevinirim. İnternet sitesi hala "under construction" yazısıyla mühürlü.

Duke Nukem Forever çiksa bile artık ilgilenecek adam kalmadı; Duke Nukem'ı bilen nesil evlendi, evinde çoluguyla çocuğuyla oturuyor.

Jagged Alliance 3 daha olası.

3. Bir zamanlar CD Oyun'un, PC Gamer'in ve en önemlisi hala arada sıradı göz attığında beni güldürmeyi başaran GameShow'un olduğu piyasada ayakta kalmayı başardınız. Sırrınız nedir? Ayrıca,



yalnızca 16.000 adet dergi satarak (Türkiye şartları için iyi olsa da) bu kriz ortamında tam sürüm oyunu nasıl veriyorsunuz?

Nasıl ayakta kalıyoruz.. Hmm! Bunu hiç düşünmemiştim. Sanırım kaliteli bir iş ortaya koyuyoruz ve hitap ettiğimiz kitle de bunun farkında. Tam sürüm oyunları da yapımcıların kapısında yatarak ediniyoruz. "Aman alın be tamam!" diye oyunu bize hibe ediyorlar 12 günlük çadır

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

kampının sonunda.

4. Jagged Alliance hayranıyorum. Bilhassa ikinci oyun, Fallout 2 ve Commandos ile birlikte bilgisayarımın vazgeçilmezleri arasındadır. Ama maalesef oyunun orjinal versiyonu elimde yok. Bazı sitelerde "Gold" diskinin bedava indirilebildiği yazıyordu ama yapımcıların buna onay verip vermediğinden emin değilim. Mümkünse JA2 tam sürüm istiyorum sizden. (Şahsına değil tabii ki.)

Olabılır gerçekten. Listemize ekliyoruz JA2'yi.

5. Stalker: Clear Sky ülkemize gelmediği için ve bir sene beklemek istemediğimden, oyunu satışa çıkar çıkmaz Sendit'ten sipariş ettim ama bir türlü gelmedi. Altıncı ayın sonunda sabırm tükendi, siparişimi iptal ettim ve paramı geri aldım. Stalker: Clear Sky'a da kavuşmadım haliyle. Sorum şu: Acaba yurtdışından oyun siparişinde sorun yaşayan bir tek ben miyim? Ayrıca oyunu nasıl elde edebilirim? (Adres bilgilerim tamamen doğrudydu.)

Ben şu noktada takıldım. Şimdi sen altı ay kadar önce sipariş verdin. Sonra bu oyunu sana yolladılar. "Bize 10 günün ardından ulaşın eğer oyun size ulaşmazsa" diye de bir bildirimde bulundular. Peki sen neden altı ay bekledin? Eğer oyunun altı ay sonra eline gelseymi bu bir mucize olurdu biliyorsun değil mi? Şahsen yurtdışından sipariş ettiğim ürünlerde bir sorun yaşamıyorum ben ama zaman zaman ülkemizdeki postada bir takım sorunlar oluştuğundan ürünler elimize gelmeyebiliyor. Clear Sky'ı almak için GameSeek veya Shopto.net sitelerini deneyebilirsin.

6. Tam sürüm oyun" listenize Worms: Armageddon'u eklemeniz mümkün mü? Eğer değilse, nereden bulabilirim?

Haydi iyisin, bu isteğini de listemize ekle- dik. Ama bizi bekleyemezsen, oyunun kendi sitesinde wormsarmageddon.team17.com seni team17shop'a yönlendirecek; oradan satın alabilirsin.

7. İki sene önce yayinallyığınız en iyi 100 oyun listinizdeki 50 oyunu bitirmiştim. Ama Grim Fandango ile Sanatorium'u -üzülerek ve utanarak söyleyorum- oynamadım. Bu oyunları nasıl edinebilirim? **Grim Fandango da Sanatorium da süper oy- lardır. Sanatorium'un orijinali bende var ama vermem, veremem. Ya da oyunla birlikte ben de gelirim, sen oyunu bitirene kadar da yanında otururum şizofren gibi. Bu tip eski oyunları da ikinci el ürün satan sitelerden bulma ihtimalin var.**

8. Şahsi kanaatim, Half Life serisi, Episode One ile düşüge geçti ve Two ile yere çakıldı, tadi kaçtı. Oyunculara daha kısa sürede ulaşmak adına (Pa-

zarlanmanın gözü kör olsun.) "episode" yöntemine geçen Valve, üçüncü oyunu mı yoksa üçüncü bölüme mi hazırlanıyor? Siz, bu durumdan umutlu musunuz? (İki episode da sizden yüksek not almıştı, farkındayım ama bence bir şeyler eksiktii işte.) **Şimdi bir şey söyleyeceğim ve tüm oyun dünyası benden nefret edecek. Ben ne hikmetse Half-Life'dan da Half-Life 2'den de öyle deliller gibi etkilenmedim. Yani güzel oyunu ama yerlere**

problem işlemci Intel Core2Duo E6550 (İnşallah doğru yazmışım); değiştirsem mi yoksa kalsın mı? Değiştirsem de hangi işlemciyi almalıyım? **İşlemcini şu an için değiştirmene gerek yok. İlla ki değiştirmek istiyorsan, önce anakartının QuadCore işlemci destekleyip desteklemediğini öğren ve Core2Quad işlemcilerin 9XXX versiyonlarından birini al.**

6. Bilgisayarında Windows Vista Home Premium işletim sistemi var. Sizce Windows 7'ye geçmeli miyim? Geçersem de yüksek performans artışı yakalayacak mıyım?

Geçmelisin. Hem de hemen. Performans artışını gözlerinle göreceksin...

Sorularım bu kadar inşallah yayılmalarınız. Bana çok güzel doğum günü hediyesi olur. **Doğum günün kutlu olsun; al sana hediye o halde.**

Arif Burak Dikmen

KİMLİK FOTOM- DA AĞZIM AÇIK KALMIS. SİNEM MİNEK KAÇMA- SA BARI...





LEVEL LİĞİ

Ay 5

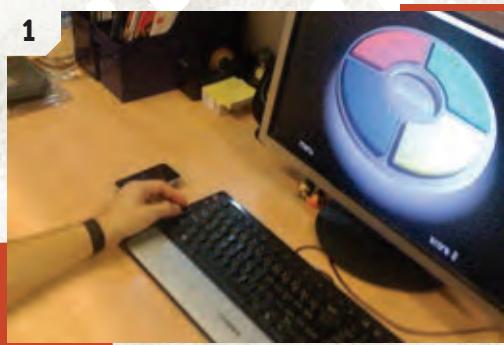
Oyun Simon Says
Platform PC

Bu ay LEVEL Ligi'nde oynatmak için hangi oyuna el attıysam zombiye çarptım. Daha geçen ay Zombie Apocalypse'i oynamışken, sırayla elimde geçen oyunlar Zombie Shooter 2, Left 4 Dead 2 ve Fort Zombie oldu. İşte o an farkına vardım ki etrafımız zombiler tarafından sarılmış ve sizi de bu işin içine sokmaya, zor durumda bırakmaya hakkım yok. Hemen daha basit, daha nostaljik ve daha eğlenceli bir oyun aramaya başladım, bu anda da yardımımıza Elif yetişti ve Simon'dan alıntılar yapmaya başladı. Simon diyor ki...

Puan Durumu

İŞİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	10	40
Emre	8	35
Elif	6	23
Fırat	5	21
Ertuğrul	0	5

"Unutmadı, Rol Kesiyor!" - Elif



Oyunla o an tanışan ve Simon Says'ın mantığını saniyesinde kavrayan Emre, gösterdiği performansla göz korkuttu. Alıştırma sürecini pas geçerek başladığımız mücadelede 16 puan yapan Emre, özellikle de Elif'in gözünü korkuttu. Peki bu puan, kendisinden sonraki üç kişiyi geçmesi için ona yeterli olacak mıydı?



Olmadı! Çünkü sırada LEVEL Ligi'nin başında ben vardım! Aslında oyun oldukça kolay başlıyor ama zaman ilerledikçe renkleri ve sesleri akılda tutmak gitgide zorlaşıyor; hatta bir noktadan sonra Emre'yi geçemeyeceğini bile düşündüm ama son anda 17 yapmayı başardım. 18 puan hakkınıza en başlarda kaybettim.



Sırada oyunu LEVEL Ligi için teklif eden ve bu oyunla belki de en uzun geçişe sahip olan Elif vardı. Emre'nin 16 ve benim de 17 puan yapmam Elif'i endişelendirmiş olacak ki dikkatini toplamak için bizi başından kovdu. Buna rağmen konsantrasyonunu tam olarak sağlayamaması, ancak ve ancak 11 puanmasına neden oldu.



Son olarak Fırat'ı bilgisayarın ve tabii ki Simon'ın karşısına oturttuk ve kendisinden renklerin güzelliğine, notaların ruhumuzu dinlendiren tinisine eşlik etmesini istedik. İlk başlarda takipte zorlandığı imajını veren ama bir yere kadar işi götüren Fırat, ne yazık ki 10 puanda kalarak Elif'in tesellişini aldı.

Oyuncular

Elif

Yaş: 8
Ülke: Cezayir
Meslek: Yolcu
Uğurlu Renk: Sarı

Emre

Yaş: 25,3
Ülke: Ekvator
Meslek: Hancı
Uğurlu Renk: Mavi

Fırat

Yaş: 54
Ülke: Kanada
Meslek: Dağcı
Uğurlu Renk: Kırmızı

Şefik

Yaş: 33
Ülke: Laos
Meslek: Marangoz
Uğurlu Renk: Yeşil

Ayın Galibi

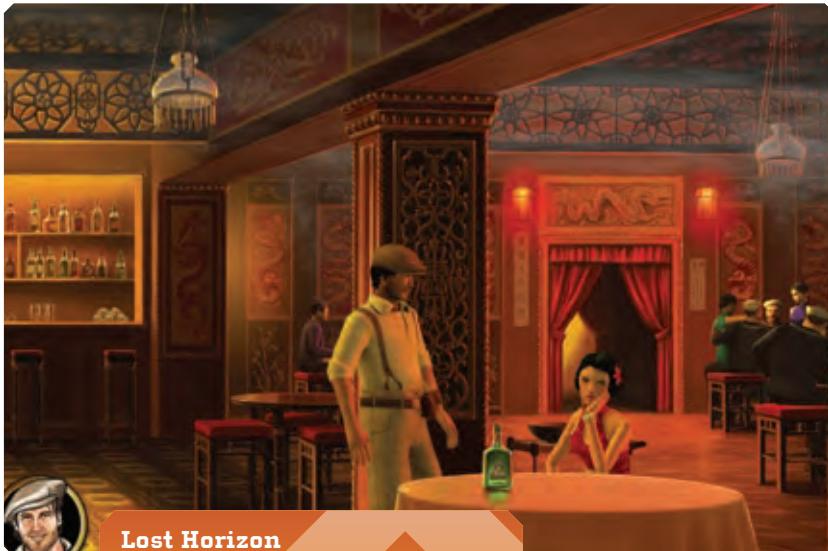
ROCKO SAYS

10 PUAN

"Kazandım! Emre'nin beni yakalama, hatta geçme hayalleri bir puanla da olsa suya düştü ve 10 puanı ben kazandım!"

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntülerleri



Lost Horizon

Çıkış tarihi: Belli değil

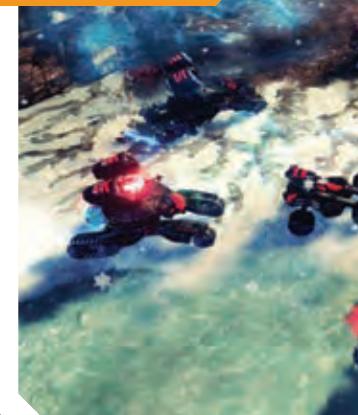
James Hilton'ın, 1933 yılında piyasaya sürülen, aynı isimdeki kitabından uyarlanan oyun, point & click adventure türüne, güzel aksiyon -ara-sahneleri ile hareket getirmeyi umuyor.

Command & Conquer 4:

Tiberian Twilight

Çıkış tarihi: 18 Mart 2010

C&C serisi için Tiberium'lú dönem, Mart'ta son buluyor sevgili okurlar. Peki, nasıl son bulacak, neler olacak, Kane neler yapacak... Tüm bu soruların yanları da yavaş yavaş ortaya çıkacak.



Just Cause 2

Çıkış tarihi: 23 Şubat 2010

İlk Just Cause gibi Just Cause 2 de oyuncuları bekletmeye ve heyecan söndürmeye devam ediyor. Ama biz yine de hevesiniz dibe vurmasın diye bu Spiderman'ı akla getiren bu ekran görüntüsünü sizlere sunuyoruz.



Napoleon: Total War

Çıkış tarihi: 23 Şubat 2009

Bazları için bu görüntü hiçbir şey ifade etmiyor olabilir fakat bu türün meraklısanız bu güzel grafiklerle yeni bir tarih yazmak için sabırsızlanıyor olmalıdır.



The Saboteur

Çıkış Tarihi: 5 Kasım 2009

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



Haydi çıktı sokağa!

Kendi caddenizin kahramanı olabilirsiniz, peki ya **Jadde'nin**?

Su an sokağa çıktı dans etmeye başlasanız ya deli derler, ya da performansınızın kalitesine göre ünlü olup kliplerden dizilere doğru koşabilsiniz.

Yeni eğlence alışkanlığını olmaya aday Jadde'de ise sohbet etmek, yeni arkadaşlıklar kurmak, gezerek vakit geçirmek ve en önemli dans etmek tamamıyla normal. Mükemmel grafikler eşliğinde online dünyaya kapınızı açacak olan bu oyunu oynamak için para vermenize de gerek yok üstelik; Jadde ücretsiz olarak oynanabiliyor.

Oyun hakkında kafaniza bir şeyler oluştu mu bilemiyorum ama şu an www.jadde.com.tr adresine giderek fragmanı izlemenizi öneririm. Grafik kalitesinin ne kadar yüksek olduğunu, mekanların renklerini ve karakterlerin akıcı hareketlerini görünce siz de etkileneceksiniz eminim ki.

Oyunda karakterinizi binbir çeşit kıyafetle donatabildiğiniz gibi, onlarca saç şekli ve rengiyle (Elif burada kendini yaratıp sonra gerçek hayatı uygulayacaktır.) de kendinize has bir stil oluşturabileceksiniz. Ve bunları yaptıktan sonra da ver elini dans yarışmaları...

Sponsorlar tarafından düzenlenecek olan ödüllü dans yarışmaları, aynı Dance Dance Revolution'daki gibi bir oynanışa sahip olacak: En iyi şekilde dans edebilmek için belirtilen şökkellere zamanında basmak.

Yeni arkadaşlıklar kurabileceğinizi söylemiştim; peki ya bu oyunda evlenebileceğinizi de biliyor muydunuz? Gerçek hayatımden daha neşeli olacağını düşündüğüm bu durum danslarda da eşimizle birlikte dans edebileceğinizin bir işaretti.

Jadde hakkında daha fazla bilgiyi oyunun websitesinden bulabilir, oyunun kurulum dosyası için de bu ayki LEVEL DVD'sine başvurabilirsiniz. ■ **Tuna Şentuna**



T-Hawk, Dee Jay'e tokatı patlatırsa...

Super Street Fighter IV ile her şeyin daha fazlasına sahip oluyoruz

Street Fighter IV çıkışlı çok da olmadı aslında. Xbox Live'da çılgınca oynadığım oyunlardan biridir bu dövüş klasiği ve şu saniye adını yazmak bile oyunu oynamaya isteği doğurdu. Popülerliğini yitirmemiş bir oyunun yeni versiyonunu piyasaya sürmek bana kalırsa biraz ayıp (Left 4 Dead 2 örneği gibi.) ama heyecanlanmadığımı söylesem de yalan söylemiş olurum.

2010'un ilk çeyreğinde piyasada olması beklenen oyun şu an için sadece PS3 ve Xbox 360 için düşünülüyor ama PC oyuncularını da dışında bırakacaklarını sanıyorum. Peki SSFIV neler getiriyor? Mesela eski dostlarımız Dee Jay ve T-Hawk, yenilenmiş hareketleri ve görüntüleriyle geri dönüyor. Bu ikiliye Juri adındaki Kore'li Tae Kwon Do'cu da katılıyor. Juri, şimdiden kadar herhangi bir SF oyununda görülmeyen bir özelliğe sahip: Bağılı olduğu millet, yani Kore, ilk defa bir SF oyununa konu ediliyor. Juri'nin ilginç saldıruları var ve bunlardan bir tanesi, teknesiyle yolladığı mor enerji topu.

Juri bu hareketi bekleyerek de yapabildiği için rakiplerini rahatlıkla şaşırtıyor ve en beklemeydiği anda onları sersemletebiliyor.

Yeni karakterlerin yanında, bölüm aralarına serpiştirilecek bonus bölümler de müjdeli bir diğer haber. Kimseye zarar vermeden duran bir arabayı parçalayacağımız, yukarıdan düşen varilleri kırma ugaraçağımız bonus bölümler gayet eğlenceli olacak bana sorarsanız.

SSFIV'ün getirdiği son yenilik, online lobby. Artık birçok oyuncu aynı lobbyde buluşup ardından dövüse geçecek; şu anda olduğu gibi tek başına bekleyen bir oyuncunun oyununa girmeyeceksiniz.

İşte böyle bir oyun geliyor. Eğer SFIV'ü satın alıdysanız ve bu oyunu da almak istiyorsanız, son güzel haberi de vereyim: SSFIV normal konsol oyunlarından 20 Dolar daha ucuz satılacak. Böylece daha ucuz, daha çok özelliği olan bir oyun almış olacaksınız ki buna delegeceğine emin olabilirsiniz. ■ **Tuna Şentuna**





EA hediye kutusunu açtı

İçinden bir adet **Medal of Honor**, bir tane de **Need for Speed** çıktı

Activision'ın art arda patlattığı Call of Duty bombalarıyla birlikte EA'nın ünlü FPS'si Medal of Honor da tarihe gömülmüş oldu. Wii ve PSP'deki başarısız çalışmaların dışında son zamanlarda yeni bir Medal of Honor oyunu göremedik.

EA'den Frank Gibeau'dan gelen bir açıklamaya göre, önumüzdeki ayılarda Medal of Honor'la ilgili bir takım bilgiler alacağız. Bu yapımı tekrar ayağa kaldırılmaya hazırladıklarını belirten Gibeau, acaba basına sızan Operation Anaconda'dan

mı bahsediyordu? Bunu bilemeyez ama Medal of Honor'ı tekrar, eski görkemiyle görmeyi çok isterim açıklası.

Frank Gibeau'nun bir diğer açıklaması da Need for Speed hakkında oldu. Burnout'tan tanıdığımız Criterion Games'in hazırlamakta olduğu yeni Need for Speed, NFS: Shift'in pist odaklı yarış formülünden daha uzak, daha Arcade bir oyun olacak ve işin içinde Criterion olduğu için bu oyundan son derece umutluyuz. Yeni NFS oyununun 2010 yılında piyasada olması bekleniyor. ■ Tuna Şentuna



Bir kart deyip geçmeyin...

Büyünün sırrı bu kartlarda!

Iiseden üniversiteye biraz zor geçtim ben çünkü o sıralar herkes harıl harıl ÖSS'ye, ÖYS'ye hazırlanırken ben Magic the Gathering oynuyordum. Hem de ne oynamak! Verdığım paralarla mi yanayım, harcadığım zamana mı, hiç ders çalışmadığım için istemediğim bir bölümü kazanamayıp bana son derece uygun bir başka bölümme girmem mi.. (Hmm, bir gariplik var.) Ne olursa olsun çok eğlemiştüm ve kartlarını da hala saklarım. (Tabii tedavülden kalktılar.)

Neyse ki Sony ve Wizards of the Coast bir anlaşmaya imza attı ve Magic the Gathering: Tactics'ı PC ve PS3 için hazırlamakta. Oyunun bir şekilde üç boyutlu olacağı söyleniyor fakat bunun nasıl gerçekleşeceğini henüz belirtilmedi. Tek kişilik senaryo bölümlerinin yanında online olarak da oynayabileceğiniz MtG: Tactics, turnuvalar ve achievement sistemiyle de sizin uzun süre oyalayacak. (Ek paketleri de unutmamak lazım...) ■ Tuna Şentuna

Son Dakika!

- Modern Warfare 2 rekordan rekora koşuyor. İlk beş günde 550 milyon dolarlık satışa ulaşan MW2, GTA IV'ü de Harry Potter kitaplarını da, The Dark Knight'in hasılatını da solladı. Oyunun çıktıığı gün Xbox Live'da 2.2 milyon kişinin oynamasıyla bir başka rekora daha imza attığını da belirtiyim.

- Başarılı senaryosu ve anlatımıyla dikkat çeken Kane & Lynch'in devamı, Kane & Lynch 2: Dog Days 2010 yılında PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasada olacak. Oyunda Kane ve Lynch'in Shanghai'daki macerasına dalacağız.

- Wii'nin ilginç oyunu No More Heroes, Şubat ayında PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmış olacak ama sadece Japonya'da. Bu oyunları Avrupa'da ne zaman görürürüz kim bilir...

- Bir başka Modern Warfare 2 haberi de Rusya'dan. Oyunda yer alan "rahatsız" havaalanı sahnesi oyunun Rusya'ya dağıtılan kopyalarında bulunmuyor.

- Yayımlanan yeni bir iş ilanına göre LEVEL yazar satıyor. Hayır, haberimiz bu değil. Bu ilanda online oyun tasarımcısı aranıyor ve hatta bunun Dead Space için olduğu yazıyor. Yani Dead Space 2'de online oyun seçenekleri olacak!

- PSP'nin adHoc modıyla oynanan oyunları internet üzerinden oynayabileceğimiz adHocParty adında bir sistem yakında Avrupa'ya geliyor. PS3'ümüz bir köprü olarak kullanan bu sisteme Resistance: Retribution, Dissidia Final Fantasy ve Gran Turismo gibi oyunları online olarak oynayabileceksiniz.

- 9 Mart 2010. Bu tarihi altın harflerle bir yere yazın. (Zengin olmalısınız.) Final Fantasy XIII'ün Avrupa ve Amerika'da, PS3 ve Xbox 360'da çıkış tarihi 9 Mart, ötesi yok.

- Gearbox'dan gelen bir açıklamaya göre LEVEL ofisi sahane bir ortam... Bu da gerçek haber değildi, üzgünüm. Asıl haberimiz Gearbox'un Borderlands 2'yi kesinlikle hazırlayacağını açıklamış olması.

- Bully'nin müziklerini besteleyen isim, Shawn Lee Rockstar'ın yeni bir Bully oyunu üzerinde çalıştığını açık etti. "Beni yeni oyunları için çağırıldım," diye konuşan Lee, "pot mu kırmış oldu, iyi bir şey mi yaptı, buna Rockstar karar verir; biz karışmayız."



Kayıp ve lanetlilerin dünyası

PC'lerinizin kapısını bir kez daha GTA IV için aralayın

J

ohnny Klebitz'i tanıyor musunuz? Başkan yardımcısı olduğu The Lost çetesini? Hiçbir şey canlanmadı mı?

Demek ki siz bir Xbox 360 kullanıcısı değilsiniz...

Bahsettiğim isim, GTAIV'ün ilk eklienti paketi The Lost and Damned'in kahramanı ve belki onun hikayesini artık siz de yaşayabileceksiniz. GTAIV'ün PC versiyonu için yayımlanan yeni "achievement"larının arasında The Lost and

Damned'den de esintiler görüldü. Buradan da tahmin yürütüyoruz ki Rockstar sonunda ek paketleri (DLC aslında.) Xbox 360 dışındaki platformlara da taşıyor.

PS3 sahiplerinin hemen umutlanması tavsiye etmem ama PC sahipleri heyecanlarını özgürce yaşayabilirler. The Lost and Damned 10 saatte kadar süren senaryosu, yepen yemekleri ve oynanıyla büyük ilgi görmüştü. Beklemede kalın. ■ Tuna Şentuna



Baharı kaykaylarla karşılayın

Skate 3, 2010'un Mayıs ayında bizlerle!

Y illardır tek başımıza sokaklarda kayıp duruyoruz. Bu bir yere kadar keyifli sayılır ama geçmiş hatırlayın; arkadaşınızın kapısını çalıp, "Oğlum hadi kap kaykayını giдиyoruz!" dediğiniz günler... Tek başına kaymak eğlenceliyse, bir arkadaşınızla kaymak gerçek neşedir. EA de bunun farkında ki Skate 3'te yalnız kaymanız engellemiştir ve yanınızda 11 tane adam koymuş.

Skate 3'ün hangi modunu oynarsanız oynayın, takım olarak hareket edeceksiniz. Arkadaşlarınız yapay

zeka da olabilir, dünyanın bir ucundaki oyuncular da. Üstelik nasıl bir takım olmak istedığınızı de kendiniz seçebilir ve olasılıklar izin verdiği sürece, her oyununuzda bu takımla oynayacaksınız.

Takım tabanlı oynanışının yanında Skate 3'ü getirdiği bir başka yenilik özgürce kaykay parkları tasarlayabileceğiniz park editörü. Daha önce Tony Hawk'ta gördüğümüz editörün bayağı geliştirilmiş bir versiyonu bu editör ve yaratlığımız parkları online olarak paylaşabilme imkanı da sunuyor. ■ Tuna Şentuna



Lord of the Rings Online: Siege of Mirkwood

MORPG dünyasında ayakta kalmaya çalışan ve bu yolda ilerlerken sırtını Yüzüklerin Efendisi'nin zengin dünyasına dayayan Lord of the Rings Online, bu ek paketle oyun süresini daha da uzatmayı planlıyor.



Guitar Hero: Van Halen

Müzik oyuna doyamayan, Guitar Hero ve Rock Band serilerinin tüm oyunlarını gözü kapalı satın alanlar için bir tane daha! Bir gruba özel diğer örnekler arasında pek şansı olmasa da, Van Halen hayranlarını memnun etmesi muhtemel.



Colin McRae:

DiRT 2 (PC)

İlk olarak PlayStation 3 ve Xbox 360 versiyonlarıyla oyuncuların karşısına çıkan DiRT 2, çok daha sağlam bir görselliğle bu kez PC sahiplerini tavlamayı amaçlıyor. Açıkçası bu grafikler karşısında tav olmamak çok zor.

Pzt.	Salı	Carş.	Perş.
30	1 ② <i>Colin McRae: DiRT 2 (PC)</i> ③ <i>LoTR Online: Siege of Mirkwood</i> » <i>MX vs. ATV Reflex</i>		3 ① <i>James Cameron's Avatar: The Game</i> » <i>The Saboteur</i>
7	8 » <i>Windchaser: Guilds of Glory</i>	9	10
14	15 » <i>Europa Universalis III</i> » <i>Silent Hill: Shattered Memories</i> » <i>Spellforce 2: Faith of Destiny</i>		17
21	22 ② <i>Guitar Hero: Van Halen</i>	23	24 » <i>Hotel Dash: Suite Success</i>
28	29	30	31

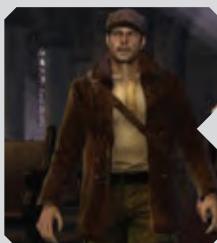
Diğer



MX vs. ATV Reflex

1 Aralık

Otomobil yarışı oyularından sıkılanlara müjde! MotoGP ve SBK serilerine alternatif olarak, oyuncuları çamurla saplama niyetinde olan bir oyun var karşımızda. Üstelik ATV de kullanabileceğiz.



The Saboteur

3 Aralık

İkinci Dünya Savaşı oyularından sıkıldınız mı? Ama bu başka; vallahi başka. İkinci Dünya Savaşı döneminde geçen ve Grand Theft Auto tarzında bir oyuna ne dersiniz? Kabulse buyurun sabotaj!



Europa Universalis III: Heir to the Throne

15 Aralık

2007 yılının başında piyasaya sürülen ve strateji oyularının hayranları tarafından büyük beğeni toplayan yapı, üçüncü ek paketiyle gündemde kalmayı sürdürecek.



James Cameron's Avatar: The Game

"Avatar" ismini görür görmez havayı büken kel çocuk geldi aklınıza, değil mi? Hayır. Bu kez karşımızda bambaşka bir Avatar var ve bu Avatar'ın altında da James Cameron'ın imzası var. Sabırsızlıkla bekliyoruz!

Cuma Cmt. Pzr.

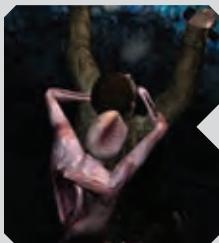
4 **5** **6**

11 **12** **13**

18 **19** **20**

25 **26** **27**

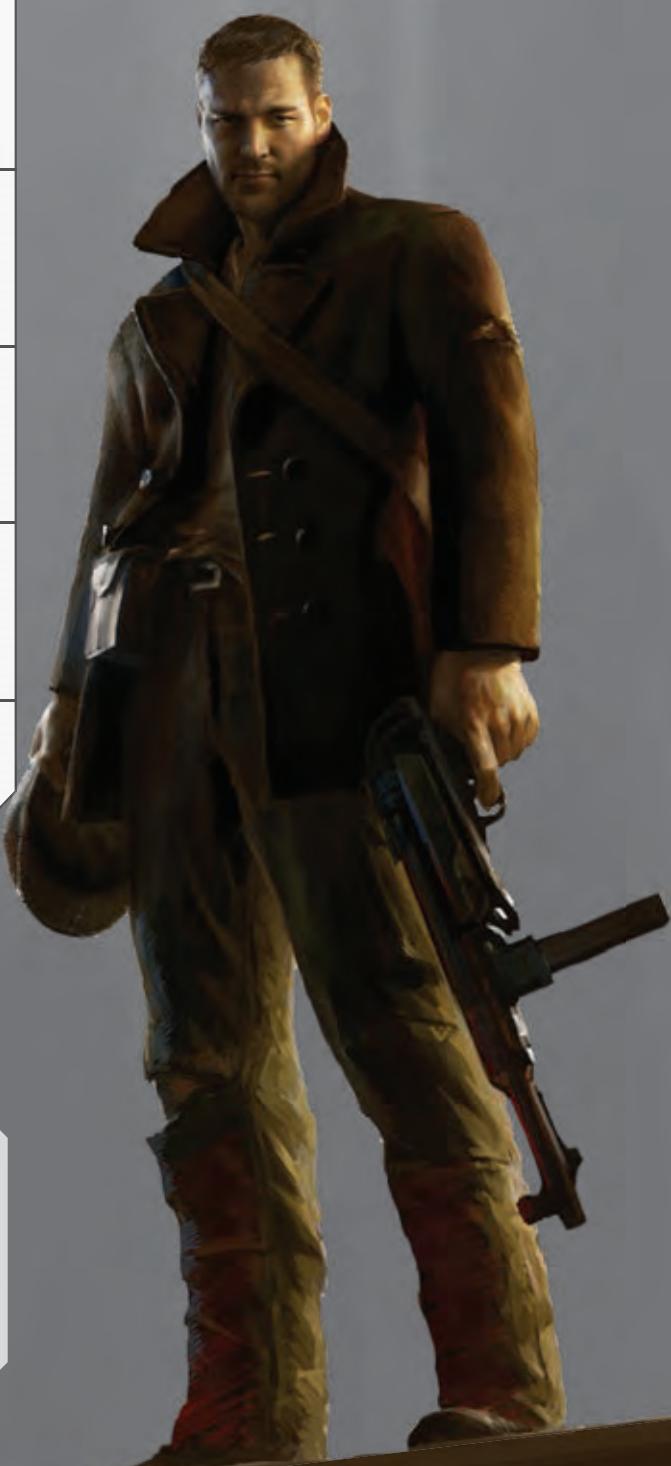
1 **2** **3**



Silent Hill: Shat- tered Memories

15 Aralık

Eğer Silent Hill serisinin bir fanatiğiseniz, bu oyunu da mutlaka oynamak isteyeciksiz. Konami, ilk Silent Hill oyununu elden geçirdi ve bu sayede Harry Mason'ın hikayesine bir kez daha tanıklık etmemizi sağlayacak.



DOKTORLAR

CELIK - ERDEM SÖZ HASTANESİ,
AKIL VE FIKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



HASTA: İLGАЗ BAŞAAN

kafama esti diğim
X-men origins wolverine oyununun 2. ikincisi yani devon
gökacak mı?
bilgi werir misin ha birde psp için almam gereken
kavga, aksiyon oyunları sözlermisin şimdiden teşekkürler.:))



- BİLMEM HATıRLAR MISİNİZ "WOLVERINE AĞALAR BEYLER" DEYYU BİR ŞARKI VARDI ESKİDEN.
- YOL VERİN DİYORDU ASLINDA ŞARKIDA AMA SIZİ REFÜZE ETMEK İSTEMEM.
- REFÜZE DERKEN?
- "YENİDEN FÜZELENDİRME"
- ANFÜZE?
- FÜZESİLENDİRME.
- DEFÜZE?
- FÜZELENDİRMEŞİZLİK.
- HMM! ÇOK TEŞEKKÜR EDERİM.
- İLGАЗ NE DEMİŞTİ?
- İLGAAZ ANADOLU'NUN SEN YÜCE BİR DAGISHINI!

HASTA: ANIL KAŞI

Bana öle bi şövalyeli online bi de orta strateji oyunu süle misin?

- GARON!



HASTA: MEHMET EFE KISAABA

The Sims 3'de bi erkek bi bayan karakter yaptım bunlara bebek yapmaları için komut veriyorum sarılıyolar sonra biri kızıyla kalkıp gidiyo. Ne yapmam lazımlı bebek olması için?

- ONLAR BEBEK YAPMAK İÇİN SARILMAYA BAŞLADIKLARINDA GÖZÜNÜ DİKİP SEYREDERSEN KIZARLAR TABİ.
- NE GÜZEL BİR KONUŞMA OLDU.
- BENCE YA EKRANA BAKMAMALI YA DA ÇAKTIRMADAN BAKMALI DEĞİL Mİ?
- RÖNTGEN DEDİNİZ.
- DEMEYE GETİRDİM EN AZINDAN.

BURMA



HASTA: İHAHM YAŞA

Benim bir bilgisayaram var.(Hani şu klovyesi , faresi , ekroni ve kasası olan alef :)
Sistemi hakkında sizden görüş almak istiyorum...
-Intel Celeron CPU 1.60 Ghz çift çekirdek...
-2 GB RAM...
-nVIDIA GeForce 7200 GS 512 MB Ekran Kartı...
Bu sisteme oyun oynanabilir hale getirebilmek için ne gibi değişiklikler yapmamalıym...
Ya da bundan adam olmaz diyip balkondan aşağı mı atmalıyım.

- SİSTEMİ OYUN OYNANABİLİR HALE GETİRMEK Mİ?
- SİSTEMLE OYUN OYNAMAK İSTİYOR.
- SİTEM ÇEVİRMECE OYNAYABİLİR.
- SİTEM PIRLATMAÇ.
- YA DA SİTEM ŞÜKERTME.
- AAA! EN SEVDİĞİM OYUNU ANDİNİZ.

HEY BABY

HERKESE MUHTEŞEM BİR CD SÖZLÜK

En güncel sürüm REDHOUSE 3. jenerasyon sesli

DVD + CD

Herkese Office 2010 Beta CD'si

Windows 7 terfi rehberi

Tüm ayarlarınızı yeni sisteme değişmeden taşıyın



Herkese Ücretsiz: En yeni sürüm, 3. Jenerasyon

AYLIK YAYINDIR • ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:14 • 2009/12 • 6.50 TL



► Herkese 100.000 kelimeyle dev sözlük
Redhouse CD Sözlük

- Tüm kelimelerin okunuşlarını öğrenin
- Sesinizi kaydedin, telaffuzunuza değerlendirin
- Oyunlarla kelime dağarcığınızı eğlenerek geliştirin...

Ayrıca: Kaçırılanlar için her düzeyde üç İngilizce seti bir arada



Herkese
Video eğitim
Adobe After Effects CS4
TAM SÜRÜM

CHIP donanım ve yazılım ödülleri sahiplerini buluyor

Yılın Ürünleri 2009

2009'un fark yaratan tüm teknolojik ürünler



Uzak durmanız gereken yazılımlar

TEST: Mega zoom'lu & kompakt

Küçük boyutlarına rağmen en uzak noktaları bile fotoğraflayan yeni dijital makineler

İşlemci yerine ekran kartı

DVD'deki araçlar ile PC'nizin hızını tam

TEST: Yeni nesil netbook

Daha büyük ekranlı, daha hızlı ve daha az pil harcayan dizüstüler kıyası



Aralık sayısı bayilerde!



İlk Bakış

Sırada neler var?

Oyuna doyduğumuz aylar yavaş yavaş geride kalyor ve ileriye dönük beklenilerimiz de yavaş yavaş artıyor. Artık oyun oynamamı beklemeye, hatta "ne oyun çıkacak" diye endişelenmem dönemine giriyoruz. Önümüzdeki birkaç ay boyunca piyasaya tek tük oyun sürülecek

ve biz de bu oyunların izini sürdürmeye devam ediyoruz.

Sizin için bu ay, *Dante's Inferno*'yu herkes ele aldık önce. Sonra LEGO Universe ile LEGO dünyasının MMO türüne aktarıldığını ya da Vancouver 2010 ile bir kez daha olimpiyat heyecanı yaşayacağınızı müjdeledik. Buyurun, okuyun, öğrenin...



28

Dante's Inferno

God of War III'ü anımsatan yapısıyla dikkat çeken oyun, kendi yolunda ilerlemeyi ve başarılı olmayı hedefliyor.



30

Vancouver 2010

Olimpiyat oyunlarının hayranlarından biriyseniz, bu kez de Kış aylarının soğuk havasından nasibinizi almaya hazır olun.

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunu düşürüyor, hangisi çıkıyor...

Tansiyon Ölçer
ÇOK DÜŞÜK
DÜŞÜK
NORMAL
YÜKSEK
ÇOK YÜKSEK

LEGO Universe

Önce Yıldız Savaşları'na, sonra Indiana Jones'a ve son olarak Rock Band'e malzeme olan LEGO'ların kendi dünyasına konuk olmaya hazır olun!

32

■ Kutsal Haç tüm ihtişamıyla ellerimizde artık!



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Bermuda Şeytan Üçgeni

Dante'nin İlahi Komedyasının ilk bölümü olan ve cehennemde geçen Dante's Inferno için, ilerleyen dönemlerde kitabın devamı olan Araf ve Cennet bölmelerinin de oyun haline getirileceği söylendi. Böylelikle kitabın tüm hikayesi tamamlanmış olacak.

Yapım Visceral Games **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Aksiyon / Adventure **Platform** PS3, Xbox 360, PSP
Çıkış Tarihi 9 Şubat 2010 **Web** www.dantesinferno.com

Dante's Inferno

Cehenneme kadar...

Cok gerilere gidelim; 14. Yüzyıl'a, Orta Çağa, İtalyan Edebiyatına ve Hıristiyanlık dünyasına damgasını vurmuş bir eser var elimizde. Dante Alighieri, İlahi Komedyası (Divine Comedy) isimli eserini kaleme aldığından, yüzüyollar sonra bile insanları nasıl etkileyebileceğini tahmin edebilmiş miydi, bilemiyoruz ama edebiyat dünyasının olduğu kadar, sunduğu kurgusuyla bütün kitlelerin dikkatini çekmeyi başardığı su götürmez bir gerçek.

Yıl 2009... Electronic Arts, bu kez de edebiyat tarihiyle yakından kurmak istercesine, Dante'nin bu eserini konu alan Dante's Inferno isimli oyunu piyasaya süreceğini açıkladı. Oyunun mutfağında, tanrıdik birkaç ekibin varlığı da söz konusu üstelik. Dead Space'in yapımcılarından, Half-Life 2'nin tasarımcısı Steve Desilect'e, daha da önemli God of War'un tasarımcısı Mike Cheng'e kadar önemli isimleri kadrosunda

bulunduruyor oyun. Yapımı Jonathan Knight ise mükemmel bir kurgusu olan bu eserin, modern dünyada yankılar uyandıracağı konusunda emin. Eser öyle kusursuz işlenmiş ki bölgülerden oluşan kurgusuyla oyun dünyasına uyarlanmaya oldukça müsaât gibi görünse de, Dante bundan gurur mu duvardı, yoksa kemiklerini mi sizlərdir konusu tartışmaya gayet açık.

Kitap toplamda üç bölümden oluşuyor: Cehennem (Inferno), Araf (Purgatorio) ve Cennet (Paradiso). Orijinal eserde Dante, önce cehenneme, sonra Araf'a ve en sonunda cennete yaptığı yolculukları anlatıyor. Dante's Inferno ise kitabın ilk bölümünü olan cehennemde geçiyor. Dante, ona rehberlik eden şair arkadaşı Virgil'in yardımcılarıyla, sevdigi kadın Beatrice'i kurtarmak için cehenneme gidiyor.

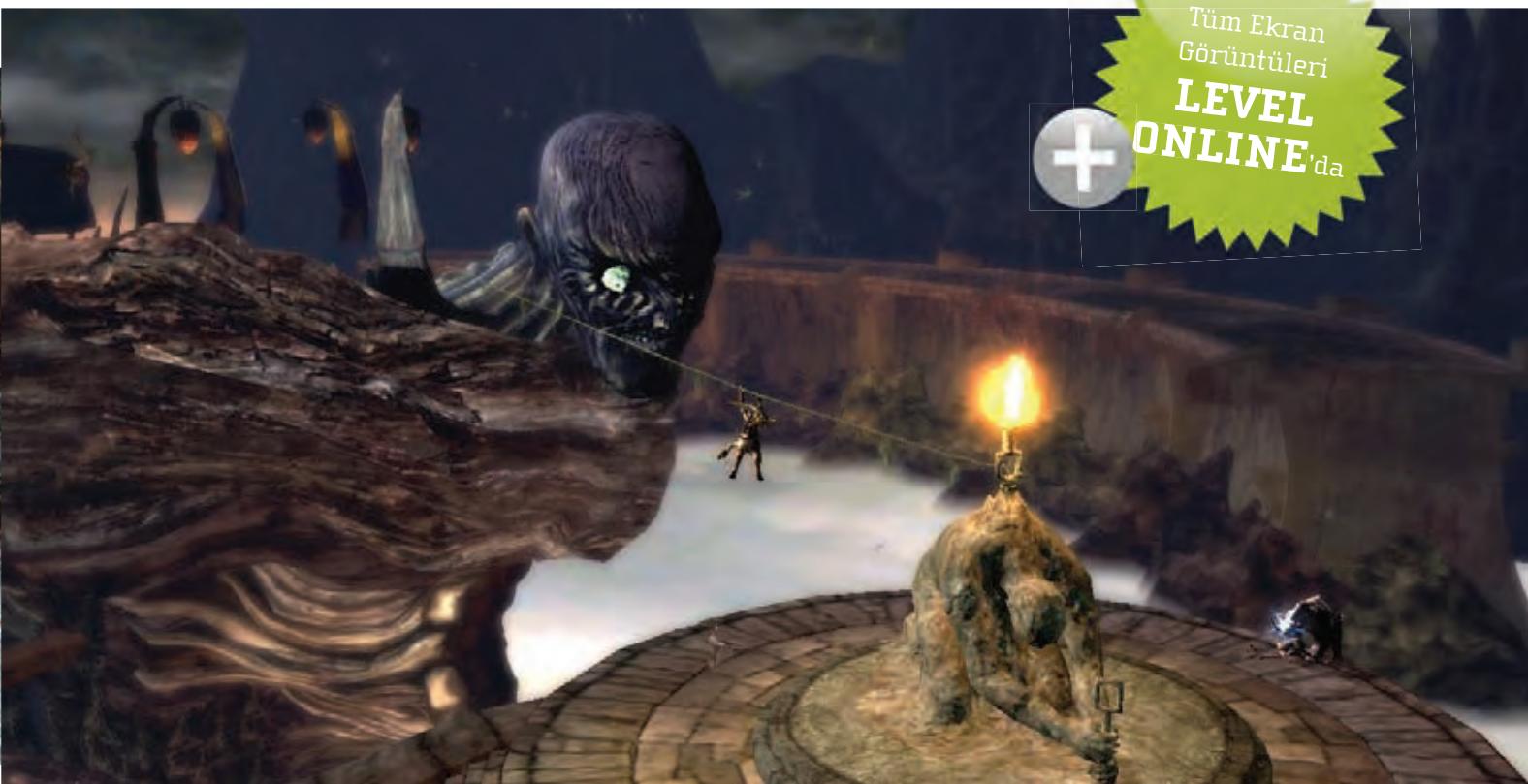
Kim ki buraya girerse umudu geride bırakınsın!

Eserin bir oyuna konu olması için mükemmel bir kurgusu olduğunu söylemişlik. Cehennemde dokuz tane ve iç içe daire bulunuyor. Bunlar günahların suçuna göre günahkarların bulunduğu daireler: Sırasıyla Limbo (zindan), Lust (şehvet), Gluttony (oburluk), Greed (açgözllük), Anger (öfke), Heresy (sapkınlık), Violence (şiddet), Fraud (hilekarlık) ve Treachery (ihant). Birinci dairede vaftiz edilmemiş olanlar, ikinci dairede şehvet düşkünləri, üçüncü dairede açgözüler, dördüncü dairede cimrilər, beşinci dairede öfkelər cezalandırılır. Beşinci daire ile altıncı daire arasında sonsuza dek ateşin yandığı Dis kenti var. Altıncı dairede sapkınlar, yedinci dairede saldırganlar, sekizinci dairede hileciler ve hırsızlar, dokuzuncu dairedeye kendilerine iyilik edenler ihanet edenler bulmakta. Kahramanımız Dante, Beatrice'ın ruhunu kurtarmak için bu dokuz dairede günahlarıyla yüzleşmek ve bunları aşmak zorundadır.

İlk bölüm olan Limbo'da, elinde tirpanyla, rehberi Virgil esliğinde lanetlenenlerin kralı Minos ile karşılaşacak Dante. Virgil de oyunındaki ana karakterlerden biri asılnda. Dante'yle beraber hareket etmeyecek, oyunun anlatıcısı olarak size oyunla ilgili

Haklısınız, insani
şairimizin yanında,
bu düşman biraz
fazla büyük.





bilgiler verecek. Oyunun ne kadar başarılı olup olmadığıni anlamak da gittikçe zorlaşacak böylece. Virgil'in söz sahipliği size kalmış ve isterseniz aktif edebiliyorsunuz. Eğer "ben oyuna bakarım, birkaç düşman keseyim, manzarayı seyre dalayım" derseniz, çok büyük bir noktayı es geçmiş olacaksınız. Virgil, bulunduğuunuz bölüme veya düşmana göre sizi aydınlatacak, masal tadında daha çok bilgiye donatacak. Oyuna zenginlik katan diğer bir nokta da eserden alınmış sözler ve şiirler.

Bölümler ilerledikçe Cleopatra, Medusa ve devasa büyülükté hayvanları olan Gargoyle'lar karşısına çıkacak. Beatrice'in verdiği Kutsal Haç ile daha da güçlenen Dante, hack & slash mantığıyla cehennemin alevli yollarını teker teker aşmaya çalışacak. Güçlendikçe sihir gücünüz de buna paralel olarak artacak ve Kutsal Haç'ın özelliklerini daha da aktif olarak kullanabileceksiniz. Küçük karakterleri öldürmeniz için "çift seçenek" sistemi tanınmış; böyleslikle "Absolve / Punish" olarak onların kaderine karar verebileceksiniz. "Punish" seçeneğini seçtiğinizde düşmanınızı öldürdüktten sonra hak

ettiğiniz parayı alacaksınız, eğer "Absolve" seçeneğini seçerseniz bu sizi biraz daha yetenek gerektiren küçük bir bölümle karşı karşıya getirecek. Eğer kazanırsanız iki katını alacak, kaybederseniz hiçbir şey alamayacaksınız.

Her bölüm sonunda alt etmeniz gereken düşmanlarınız da olacak. Cleopatra'yı alt ederek başlayacağımız yolculugumuzun son bölümündeyse cehennemin azılı bekçisi Lucifer'e kafa tutacağız. "Düşman" kelimesi daha önce hiç bu kadar anlamlı olmamıştı herhalde; şeytanın kendisiyle savaşmak da ayrı bir keyif olsa gerek...

Oyunun grafikleri oldukça göz alıcı detaylarla süslü. Eserdeki betimlemelere sadık kaldıklarını söyleyen yapımcılar, Unreal 3D motorunu kullanarak Dante'yi modern dünyaya buluşturmayı ve fps'yi 60'ta tutmayı planlıyorlar. PlayStation 3 ve Xbox 360 konsollarında en küçük ayrıntıların bile düşüldüğü oyunun PSP versiyonunda bazı pürüzler olduğunu da gündemde. Birinci bölüm sonunda Kral Minos ve küçük yaratıklar ile savaşırken, kamera açısının uzak olduğu ve karakterlerin zorlukla seçilebildiği

belirtiliyor. Oyunun çıkış tarihine kadar PSP için de oynanabilirliğin maksimum seviyeye çekileceği vaat ediliyor.

Konu kökenlere uzanmak ve tarih olunca, Dante's Inferno'nun kalitesi ve orijinalliği de kafalarda soru işaretleri bırakıyor haliyle. Dead Space'in ve God of War'un, Dante'nin cehenneminde bir araya gelmesi olarak nitelendirilen oyunun kontrolleri de bu oyunları oynadıysanız sizi pek zorlamayacaktır. God of War'un antik dünyasıyla Inferno'nun Orta Çağ'ının konsepti benzerliği tartışıldırsa, bu oyunların ne kadar birbirine benzediğinden çok, oyunun gerçek senaryoya ne kadar bağlı kaldığının da üzerinde durmak gerekiyor. Oyun dünyası oyunun başyapıt olabileceğini düşündüğü kadar, tamamen pazarlama harikası olabileceğini de düşünüyor.

Sonuçta elinde Kutsal Haç'la dolanan şair Dante, yolunu tikayan yaratıkları şiddetle kesiyor. Tam o anda ya yaratıkları biçimeye devam edersiniz Dante'yi Orta Çağ savaşçısı gibi görüp ya da Electronic Arts'ın tasarım harikası cehenneminde "Dante neden adam kesiyor?" diye sorgular durursunuz. Çaylak 1



Dağların ve ağaç-
ların gerçekçiliği
müthiş ama karak-
terler için aynı şey
söylenemez.



Sega Diyor ki...

Basına verdikleri açıklamada SEGA, "Vancouver 2010 olimpik spor oyunları klasmanında, yeni standartlara öncü olacak" dedi. Bunu söylemek bütün lisanslı olimpiyat oyunlarının yapılmış haklarına sahip SEGА için pek de zor olmasa gerek.

Yapım SEGA Dağıtım **SEGA Tür Spor Platform** PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 2010
Web www.olympicvideogames.com/vancouver2010

Vancouver 2010

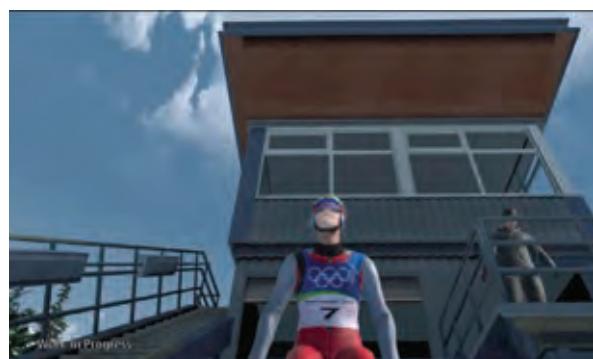
Aynı taş, aynı hamam

Beijing 2008 ile beklenenleri karşılayamayan; tekelinde tuttuğu olimpiyat oyunlarını, ciddi bir rakibi olmadığı için berbat eden SEGA firmasının son olimpiyat beceriksizliği 2010'un ilk çeyreğinde piyasaya sürülecek. "Beceriksizlik" diye başladım çünkü SEGA, Beijing'in grafiklerini birazcık düzeltip first person kamera açısı ekleyerek tekrar aynı oyundan sisteminizi bize sunuyor.

Oyun peş peşe bazı tuşlara basıp, belirli bir zaman aralığında gereklili tuşa basarak bu süreci bitirip etrafı aval izlemekten ibaret olacak gibi. Bu yüzden Vancouver 2010, eski atarı salonlarındaki Street Fighter'da, Chun-li'yi alıp sadece "aşağı, ileri, geri ve tekme" kombinasyonuyla oyunu bitirip bundan zevk alabilenlere hitap edebilir.

SEGA tabii ki tüm kış olimpiyat oyunlarını

Vancouver 2010'a siğdırılamamış; en heyecanlı 14 oyunla yetinmiş. Aralarında en zevkli görünen iki tanesi; downhill (Bayır aşağı, fürtüsüzca kayip bundan puan beklemek.) ve slalom. Özellikle daha önce belirttiğim gibi first person kamera açısıyla

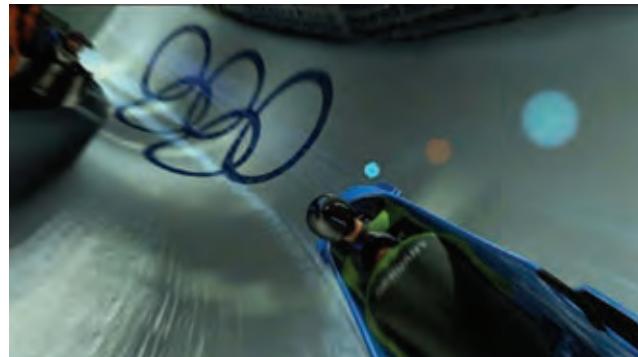




aşağı doğru hızla kayarken ve koruyucu gözlüğümüzün etrafından bulanıklıklar geçerken, suratımıza doğru gelen kar tanelerini savuşturmak ve her saniye daha fazla hızlanarak kara meydan okumak zevkli olabilir.

Oyunun grafikleri, günümüze göre çok kötü değil. Karakterlerin renkli fok balıkları gibi görünmesi dışında çevre, yüzümüze doğru gelen kar taneleri ve platformlar beklenelerimin üzerinde modellenmiş.

Kış olimpiyatları, her zaman yaz olimpiyatlarından daha tehlikeli ve adrenalin yüklü olduğu için Beijing 2008'e göre daha fazla ilgi çekecektir. Sırf bu sebeple oyunla ilgili yaptığım araştırmalar sırasında gördüğüm olumsuzluklara rağmen, sırf first person kamera açısı için oyunu denemeye değer görüyorum. ■ Çaylak 2



Legoe! Odaburda

Evet... Sonunda beklenen an geldi ve her yıl olduğu gibi, bu yıl da futbol oyunları birer birer piyasaya sürüldü. Elimizde neler var bakalım... Bir yanda yillardır FIFA serisini kovalayan PES, diğer yanda yillardır PES serisi tarafından kovalanan FIFA... Bir yanda Amerikalı bir firma, diğer yanda Japon bir firma... Aslında ülke bazında değerlendirildiğinde ikisi de futbolu hakim, futbol kültürüne sahip ya da futbol dünyasında söz sahibi ülkeler değil ama konu oyun yapımına geldiği zaman ikisi de kariyerli, ikisi de iddialı, ikisi de... Durun! Futbol oyunları kategorisinde sadece biri başarılı bence. Kim mi? Electronic Arts.

Ekim ayında hem FIFA, hem de PES serisi yeni versiyonlarını futbol tutkunlarının beğenisine sundu. Açıkçası her iki oyunu da çok geç oynama fırsatı buldum ve uzun süre internetteki incelemeleri okuyarak vakit geçirdim. Neyse ki Kasım ayında oyunları oynama şansı buldum ve incelemelerde anlatılan her bir detaya şahit olma şansı yakaladım. Öncelikle çok net olan bir şey var ki FIFA, benim oynadığım futboli çok daha yakın bir oyun. Paslar, ortalar, şutlar, oyuncuların yardımlaşması, taktik anlayışı ve mücadeleler. Belki de oyunda en çok hayran kaldığım şey bu son sayıdır; hem omuz omuza, hem de hava topu için verilen mücadeleler o kadar gerçekçi ki bu durum oyuna bambaşa bir

lodaburda@level.com.tr

hava katıyor. Zamanında havadan gelen topları alabilmek için az darbe almadım, top sürmek ya da kazanmak için az omuz çürütmedim. İşte FIFA'da da tam olarak bunlar yapılabiliyor ve oyun çok gerçekçi görünüyor.

Fizikselli mücadele konusunu PES için değerlendirmek istediyimde... Aslında bunu çok isterdim ama oyunun yapımcıları, bu konuda en ufak bir geliştirmeye ve yeniliğe imza atmamış maalesef. Halen oyuncular arasındaki fizikselli farkların oynanışı etkisi yok denecek kadar az. Örneğin; Portsmouth'u seçip bir maç yapayım dedim ve defansta -şu an Güney Afrika Millî Takımı'nın kaptanı da olan- Aaron Mokoena'ya oldukça güveniyordum. Kendisinin fizikselli açıdan oldukça güçlü bir oyuncu olduğunu belirtmek isterim. Ne var ki rakip takımdaki herhangi bir oyuncuya fizikselli olarak engellemem, rakip oyuncu kim olursa olsun aynı hıtmalle sonuçlanıyor. Bu durumda futbolun doğasında yer alan fizikselli mücadele ve fizikselli üstünlük detayları nereye kablodu? Artık böylesi önemli detaylara sahip olmayan futbol oyunları yapılmamalı bence...



Sonuç olarak her iki seri de kendi içinde bazı yeniliklere imza atmış ama benim en çok beğenimi kazanan konu fizikselli mücadele oldu ve sırf bu yüzden bile FIFA'nın PES'ten çok daha oynanabilir bir oyun olduğunu söyleyebilirim. Sanırım futbol oynadığım yıllarda dönmem için de şu tek bir futbolcuya yönetebildiğimiz moda biraz zaman ayırmam gerekiyor. Legoe! Odaburda'yı yeniden yeşil sahalarda görmek isteyen hayranlarım var!



Sanırım bu ekran görüntüsü, LEGO Universe'ün ne kadar geniş kapsamlı olacağını anlatmaya yetiyor. Bir yanda ejderhalar, kılıçlar ve kalkanlar, diğer yanda teknolojik silahlar, uzay gemileri ve robotlar... LEGO evreninin her gezeni, size farklı bir atmosfer sunacak.

Tansiyon Ölçer
YÜKSEK

Yapım NetDevil **Dağıtım** Belli değil **Tür** MMO Platform PC **Çıkış Tarihi** 2010
Web universe.lego.com

LEGO Universe

Parça tesirli bir dünya

LEGO Universe'ün kapısına dayanmaya hazır mısınız? O halde vakit kaybetmeden bir kullanıcı adı ve parola edinin. Oyunun resmi internet sitesi, sabırsız LEGO fanlarını partiye davet etmeye başladı bile.



Sanlı bir çocukluk döneminiz olduysa LEGO'larla mutlaka tanışmışsınızdır. Kim bilir, belki birçoğunuza birden fazla, hatta onlarca LEGO seti vardı ama eminim ki en şanslılarınız bile LEGO evreninin tamamından bihaberdir. Eğer böyle bir uhde hala içinzizi parçalıyorsa şunu dinleyin: LEGO'nun devasa evreni, bir bilgisayar oyunu, hem de bir MMO olarak geliyor! ■ **Ertekin Bayındır**

Her MMO oyununa olduğu gibi, LEGO Universe'e de karakterinizi tasarlayarak başlangıç yapacaksınız. Şöyleden çok bir pantolon, alımlı bir gömlekten, karakter sahibi bir yüz ifadesi ve yakıcı bir saç modelinden sonra karakterinize ismini vereceksiniz.



4

Karakterinizi tasarlarken bir LEGO oyunaçi için yeterli -ve hatta daha fazla- sayıda seçenekiniz olacak. Tabii ki giriş aşamasındaki bu seçeneklerle sınırlı kalmayacaksınız. LEGO evreni, size bu anlamda bolca çeşit sunmaya hazırlıyor.

5

Yakamızı bir türlü bırakmayan karanlık güçler, LEGO evrenini de ele geçirmeye çalışıyor. Bizim amacımızsa bu kötülüğe son vermek. Oyunca bir uzay hapishanesinde başlayacak ve küçük bir uzay gemisi yaparak bu hapishanedenden kaçmaya çalışacaksınız.

6

Oyundaki ilk göreviniz, "Imagination Power-up" denilen nesneleri toplamak olacak ve böylece "Imagination" yeteneğine sahip olmuş olacaksınız. Bu yeteneği de LEGO tasarımlarınızı yapabilmek için kullanacaksınız.

7

Uzay hapishanesinden kaçıp özgürlüğünüze kavuştuğunuz andan itibaren yeni bir gezende maceranız devam edecek. İlk silahınıza kavuşturacak ve yaratıklarla savaşmaya başlayacaksınız. Eğer ölürseniz, parçalarınızı bir araya getirerek tekrar hayatı döneceksiniz.

8

Özgürlüğünüzü kavuşturacağınız ilk gezende bu tarz çelimsiz ve paspal bir karakteriniz olacak. Belki kirli sakallı bir delikanlı, belki de kılıç taşıyan yiğit bir hanımfendi olacaksınız. Merak etmeyin, önünüzde daha uzun bir yol ve keşfedilme bekleyen devasa bir evren var.

9

Diyar diyar dolaşır toplayacağınız LEGO parçalarıyla bu tarz tasarımlara imza atabileceksiniz. Ayrıntılara dikkat ederseniz, yaratıcılık sınırlarının ne kadar geniş olduğunu fark edebilirsiniz. LEGO Universe bir çocuk oyunu mu olacak? Pek sanmıyorum...

10



Bir grup oluşturmak, zindanlarda cirit atmak ve devasa yaratıklarla savaşmak... Bir MMO oyununun bunları sunmaması beklenemez elbette ki ve LEGO Universe de bu özellikleri oyuncularına sunacak. Bu yaratıkta ne LEGO parçaları düşecektir kim bilir...

11



"Karanlık güçlerden, savaşlardan, zindanlardan ve bütün o hengameden sıkılırım" diyorsanız bu tarafa buyurun. Bu gece kulübünde biraz eğlenebilip stres atmak fena olmayacaktır. Hem unutmayın ki bir MMO oyununda başarılı olmanın yolu, sosyal olmaktan geçer.

12



LEGO Universe'ün her gezegeninde farklı düşmanlarla karşılaşacaksınız. Ninjalar ise bu düşmanların yalnızca bir kısmı. Sadece düşmanlarımız mı ninja olacak, yoksa biz de ninja olabilecek miyiz, bilemiyorum ama bir LEGO ninjam olsun isterdim doğrusu.

13



Korsanlarla çıkar mücadeleşine girebilir veya aralarına sizabilir; hatta kendi korsan tayfanınızı oluşturup geminin yeni diyarlara yelken açabilirsiniz. Farklı bir gezegene gitmek için uzay gemisine, farklı bir kıtayı keşfetmek içinse normal bir gemiye ihtiyacınız olacak.

14



LEGO Universe, diğer MMO oyunlarına nazaran daha hafif bir yapıda olacak ve genel olarak küçük yaştaki oyunculara hitap edecek. Yani bu oyundan bir World of Warcraft yapısı beklemek anlamsız olacaktır. Buna rağmen oldukça eğlenceli bir oyun olacak gibi görünüyor.

15



Oyunun olmazsa olmaz bir "loot" sistemi de olacak. Öldürdüğünüz yaratıklardan veya kırılabilen objelerden toplayacağınız LEGO parçalarıyla tasarımlarınıza destek sağlayacaksınız. Bulunması zor olan LEGO parçaları da olacaktır tahminimce.



Ninjalarla tıka basa dolu olan bir zindana tek başına dalmak, pek akıl karı bir iş olmayacağındır. Eğer bir zindana girecekseniz, önce grubunuzu oluşturmalarınız. Büyük ihtimalle en eşsiz ve değerli LEGO parçalarını zindanlardan toplayacaksınız.



Bu da korsanlarla dolu olan bir zindan olsa gerek. Görüntünün üst tarafındaki ünlem işaretini, oradan alabileceğiniz görevi temsil ediyor. Tabii ki oraya ulaşabilmek için önce korsanların hakkından gelmeniz gerekiyor.

Deponuzdaki LEGO parçalarını kullanma zamanı geldiğinde farklı inşa seçenekleriniz olacak. "Quick Build" seçeneği, öünsüz ve aciliyet içeren yapıtlarda lazım olacak. "Manual Build" seçeneğindeyse yaratıcılığınızı konuşturmayla başlayacağınız.



Kesfe çıktığınız gezegenlerdeki yabani hayvanların bazıları eğitilebilecek; şu korsanın omzundaki papağan gibi... Gerçi eğitilmiş bir papağan ne işe yarar, bilemem ama işe yarar hayvanlar da olacaktır herhalde.



SADECE KAAN

SORUNLU GEÇEN BİR ERGENLİK. LİSEYE ADAPTE OLAMAMAK. TAM SINİFTA KALACAKKEN TOPARLANMAK VE OKULUN TAM KARSISINA AÇILAN YENİ BİR ATARI SALONUYLA DEĞİŞEN HAYATIM... GEÇEN AY GİRİZGAHINI YAPTIGIMIZ ATARI SALONU ATRAKSİYONLARINI ANLATMAYA KALDIĞIMIZ YERDEN DEVAM EDİYORUZ...

YENİ AÇILAN ATARI SALONU SADECE MALTEPE'NİN DEĞİL, İSTANBUL'UN, HATTA VE HATTA TÜRKİYE'NİN EN İYİ OYUN MERKEZİYDİ BANA GÖRE. LİSENİN KARSISINDA, ÖĞRENCİLERİN OKULA GİDİŞ GELİŞ YOLU ÜZERİNE KONUMLANMIS BU YER, UCUZ JETONLARI VE KALİTELİ OYUN MAKİNALARI İLE TAM ANLAMIYLA BİR HARİKALAR DİYARIYDI... KÜCÜK BİR MEKANDA BAŞLAOYLAR, SONRA KAR ETTİKÇE MEKAN BüYÜDÜ, MAKİNALAR ÇOBALDI. SONRA NERDEYESE BÜTÜN PASAJI KAPATTILAR... BİR TARAFI BİLARDI SALONU OLDU, PLAYSTATION OYNANAN AYRI BİR BÖLÜM ACİLDİ. MACLARI DEV EKRANDA VERMEYE BASLADIMALAR FALAN... İNTERNET KAFELER COĞALDIKÇA TABİ DEĞİŞİM GEÇİRDİ VE EN SON BU HALİ ALDI...

MALTEPE'DE BU HARİKALAR DİYARI DEDİĞİM YER HARİCİNDE 4 TANE DAHA ATARI SALONU VARDI. HEPSİ DE BİRBİRİNE BİRKAÇ ADIM UZAKLIKTAYDI... MALTEPE CAMİİ'NİN ORASI MERKEZDİR. PERSEL İGNE-SİNİ ORAYA BATIRIP DÜZGÜN BİR DAİRE ÇİZDİĞİMİZ ZAMAN BU DAİRENİN İÇİNE 5 ATARI SALONU, 1 OKUL, 1 EV, 1 DE DERSHANE SİYORDU... HAFTASONLARI ÜNİ. HAZIRLIK DERSHANESİNE GİDİYORDUM. O SOKAKTA BİLE ATARI SALONU VARDI YAHU. HEM DE TAM KARSISINDA, YİNE BÖYLE PASAJ İÇİNDE... ÖNÜM ARKAM SAĞIM SOLUM SOBEYDİ. NEREYE GİTSEM BİR ATARI SALONUNA EBELENİYORDUM. KAÇIŞIM YOKTU!... YALNIZ HEPSİ BİR YANA, O DERSANENİN KARSISINDAKİ YER KADAR BERBAT BİR ATARI SALONU GÖRMEDİM BEN. MALTEPE'DE NE KADAR FAYDASIZ TİP VARSA HEPSİ ORDAYDI. SALONUN KARSISI ZATEN BİRAHANEYDİ. ALKOL KÖTÜLKLERİN ANASİYSA ATARI SALONUNUN İÇİ ANA BABA GÜNYÜDÜ ÖYLE SÖYLEYЕYİM...



BİÇAK, DAYAK, HARAC HEPİNİ GÖRDÜM ORDAYKEN.
İRİ CÜSELLİ, SESSİZ BİRİ OLUDUĞUMDA BANA PEK
BULASMAZLARDI AMA İNSAN YINE DE TEDİRGIN OLU-
YOR... BİR SUN HİC UNUTMAM ÇOCUĞUN BİRİYLE
SNOW BROS OYNUYORUZ, NASIL BİR PİTM BULUY-
SAK HATASIZ OYNUYORUZ, SOV YAPIYORUZ ADETA.
TAM BÖYLE KENDİMİZİ KAPTıRDıSıMZ SıRADA İKİ
TANE AT KAFASI GELDİ YANIMIZA, BİRAZ OYUNUMUZU
İZLEDİLER, SONRA OYUNU BIRAKIP BİZE BAKMAYA
BASLAÐıLAR DİK DİK, SONRA YANIMDAKİ KOLUMU
TUTTU "FAZLA JETON VAR MI?" DEDİ... SİMDİ BÖYLE
DURUMLARDA NASIL DAVRANMAN GEREKTİSİNİ BİLME-
LİSİN. AKSI TAKDİRDE KORKTUÐUNU BELLİ EDİP KEKE-
LESEN MISIRI KOÇANIYLA BİRLİKTE YERSİN! DAHA
ÖNCESİNE BASIMA BU TARZ BİR OLAY GELDİGİNDEN
SOBUKKANLIÐIMI MUHAFAZA EDİP "BU SON JETO-
NUM" DEDİM, DÖNDÜM TEKRAR OYUNA, BAKTıLAR
BANA DİS GECİREMIYORLAP YANIMDAKİNE SARDIPOI-
LAR BU SEFER... "PEKİ SEN DE VAR MI JETON?"
DEÐİLER, BU GARIBİM DE YOK DİYEMEÐİ VERDİ Bİ
TANE JETON BUNLARA, YALNIZ JETONU VERİRKEN
GÖMLEK CEBİNDEKİ ZULAYI AÇIK ETTİ, BUNU GÖREN
ÇAKALLAR "SENDE BU KADAR ÇOK JETON Varsa
PARA DA VARDIR" DİYEREK ÇOCUÐU DISARIYA ÇEK-
TİLER, HEM PARASINI ALDIÐAR HEM DE ÜZERİNE
DAYAK ATTıLAR..., DAHA BÖYLE NICE OLAYA SAHİT
OLDUM AMA YINE DE GİTMeye DEVAM ETTIM ORAYA.
SELAMı ARAMAK İÇİN DEÐİL TABİ Kİ... GİTMEMİN
NEDEN HAPİKALAR DİYARINDA OLМАYAN BENİM
DE O ZAMANLAR HASTALIK DERECESİNDE OY-
NAÐIGIM SAMURAI SHODOWN 3 YÜZÜNDEN
HEP... BU VE BİRKAÇ OYUN DAHA YOKTU,
O NEDENLE GİDİYORDUM.
HASTALIK, EVET...

SAMURAI SHODOWN 3
DEYİNCE AKLIMA YINE ORDA
YASADIGIM KOMİK BİR ANIM
GELDİ, İKİNCİ KOLDAYIM,
HANZO HATTORİ'YLE KAP-
TIRMIS GİDİYORUM OYUNDA,
DERKEN YANIMA FINDIK BEYİN-
LİNİN BİRİ GELİP SEY DEDİ,
"SANA BU SAMPUANLARI 3 JETONA
SATARIM"... NE DİYO BU DİYE Bİ BAKTıM ELİNDE
HAKKATEN ESANTİYON SAMPUAN PAKETLERİNDEN
VAR, JETON ALACAL PARASI YOK, BUNLARI SAT-
MAYA UÑRASIYOR SALONDA! SANKİ ALAMANYA'
DAN BİTTER ÇIKOLATA GETİRMİŞ, ÖYLE BULUN-
MAZ BİRSEY SATIYOR, AHAHAN... AZ ÖNCЕ
HASTALIK DEDİM AMA NE HASTALAR VAR
GÖRUN İSTE, BENİMKİ ONLUN YANINDA
HİC KALIR..., SENELEP SONRA GÖRDÜM
BEN BU ÇOCUÐU TAKSİM'DE, EMO OLMUS,
ETRAFTA PEMBİS PEMBİS GEZİNİYORU.
EE, PAZAPDA SU SATIP PARA KAZANMAK
YERİNE ESANTİYON SAMPUAN SATIP
JETON KAZANMAYA ÇALIŞAN BİRİNDEN DE BU
BEKLЕНİROI ZATEN, FAYDASIZLIK ABİDESİ RESMEN,
YAZIK... İSTE AZ EVEL ANLATTıGIM SAKAT TIPLERİN
YANINDA BÖYLELERİ DE VARDI... YAHU KIRMIZI TOPUZ-
LU ATARI KOLUNU LOLIPOP GİBİ YALAYAN ÇOCUK
GÖRDÜM BEN, DAHA NE OLSUN, ÇOCUK DEDİYSEM
LİSE ÇAĞINDA ESSEK KADAR ADAM!...

O DA BU BEYİNSİZLİKLE SAMPUANCININ İZİNDEN
GİTMİSTİR DİYE TAHMİN EDİYORUM, AHHA, NEYSE...
DAHA ANLATACAKLARIMIZI BITIREMEDEN SAYFANın
SONunu GÖRDÜK YINE... ÖNÜMÜZDEKİ AY KALDIÐI
MIZ YERDEN DEVAM EDERİZ, SİMDİLİK HOSÇAKALIN...



turksportal

www.turksportal.net

LEVEL
Resmi Basın Sponsoru



10 yılı aşkın süredir yayın yapan ve ilk yıllarda farklı isimler altında Championship Manager ve Football Manager hayranlarının karşısına çıkan, LEVEL'in basın sponsorluğundaki TurkSportal, 2001 yılını kuruluş yılı olarak benimsedi ve sürekli olarak gelişen ve büyüyen yapısıyla Türkiye'deki oyun sektörünün önemli aktörlerinden biri oldu. Belki de yurtdışında geliştirilen bir oyunun ilk resmi Türkiye temsilcilerinden biri olan TurkSportal, Championship Manager ve sonrasında Football Manager için oyunlara resmi olarak içerik sağlama görevini üstlendi.

The screenshot shows the homepage of turksportal.net. At the top, there's a banner for 'Football Manager 2010' featuring two men in suits. Below the banner, the site's logo 'turksportal.net' is prominently displayed. The main navigation menu includes links like 'Anasayfa', 'Haberler', 'Futbol', 'Spor', 'Oyunlar', 'Film', 'Müzik', 'Kültür', 'Sanat', 'Gündem', 'Trend', 'Görseller', 'Video', and 'Dünya'. A search bar is located at the top right. The central part of the page features a large banner for 'HAREKET ET' (Move) with the text 'ÜCRETSİZ SENDE DİNA' (Free Send DINA). To the left, there's a sidebar for 'Football Manager' news and a section for 'Turksportal Makaleleri' (Turksportal Articles) with a link to 'FM Astaraşları' (FM Admirals). On the right, there's another banner for 'IMHA ET' (Destroy) with the text 'ÜCRETSİZ SENDE DİNA' and 'BIGPOINT'. The bottom of the page has a footer with links to various sports and entertainment news sections.

Arastırın!

TurkSportal, oyundaki Türkiye veritabanı için çalışacak gönüllüler arıyor. Eğer siz de FM serisi için bir şeyler yapmak ve oyuna katkı sağlamak istiyorsanız, hemen TurkSportal'ın internet sitesine girin ve başvuru formunu doldurun.

Büyük bir hayran kitlesına sahip olan Championship Manager serisini geliştiren Sports Interactive, 2004 yılında dağıtımcı firma Eidos Interactive ile yollarını ayırdıktan sonra oyununa yeni bir isim aradı ve kararını -çok eski bir oyundan yola çıkarak- Football Manager olarak verdi. Böylece oyun dünyası Football Manager 2005 ile tanışırken, bu seri günümüzde halen yoluna devam etmekte. TurkSportal da Sports Interactive ile çıktığı yoldan sapma yapmayarak firmayla işbirliğine devam ediyor. Kisaca geçmişinden bahsettiğim TurkSportal'ın mevcut projeleri ve geleceğe dair planları hakkında ise anlatacak çok şey var. O halde vakit kaybetmeden, TurkSportal'ın başındaki Mustafa Budak'tan aldığı bilgileri sizlerle paylaşmaya başlayayım.

Olay sadece FM değil

TurkSportal, sadece bir araştırma sitesi ya da Football Manager için yaşayan bir site olmaktan çok daha fazlasını koyuyor ortaya. Evet, verilen emeğin büyük

bir kısmı FM için ama sitede çok önemli başka departmentalar da mevcut. Yine de önce FM için yapılanlarla başlayayım anlatmaya. TurkSportal, FM'nın Türkiye içeriği için her yıl düzenli olarak çalışmalar yürütüyor ve oyundaki içeriğe önemli katkılar sağlıyor. TurkSportal araştırma ekibinin öncelikli amacı, Türkiye'deki ligler ve futbolcular hakkında araştırma yapmak, bilgi toplamak ve toplanan verileri tarafsız olarak Sports Interactive'e iletmek. Bu sürecin ne kadar yoğun ve yorucu olduğunu tahmin etmekse doruk değil. Belki dışarıdan her şey kolay görünüyor, hatta aranızda "Bana görev versinler, Fenerbahçe ile ilgili her bilgiyi aktarırımn!" diyen heyecanlı oyuncular da var ama iş o kadar kolay değil. Öncelikle toplanan veriler sağlıklı, tarafsız ve en önemlisi de dengeyi olmalı. Her yıl oyun piyasaya sürüldükten sonra "Fenerbahçe'yi nasıl zayıf yaparlar?" ve "Arda'nın değerleri neden o kadar düşük?!" şeklinde yorumlar yapıılıyor ama kimse de Fenerbahçe'nin ya da Arda'nın dünya

futbolundaki yerini gerçekçi ve tarafsız bir şekilde tartıyor. İşte zor olanı, yani bu tip bilgileri tarafsız ve dünya futbolundaki dengeyi bozmayacak şekilde oyuna aktarması gerekenler de TurkSportal ekibi. Bu nedenle eleştirmeden önce biraz daha sağlıklı düşünmek ve mantık yürütmek gerekiyor. Haksız mıymış?

TurkSportal'ın FM için yaptıkları sadece veritabanı çalışmalarından ibaret değil tabii ki. Ekip, oyun piyasaya çıktıktan sonra derhal grafik paketleri, ekstra veritabanı içeriği ve diğer ekstra dosyalar için çalışmalar yapıyor. TurkSportal'ın yıldır ortaya koyduğu en büyük proje ye oyuna Türkçe dil desteği ekleme çabası ki bu konuda sonunda resmi olarak da sonuca ulaşılması an meselesi. Sports Interactive ile sizsiz görüşme yapan TurkSportal, başlattığı imza kampanyasının amacına ulaşması için orijinal oyun satışlarının belli bir seviyeye çıkmasını bekliyor. Eğer beklenen rakamlara ulaşılırsa FM 2010 için resmi olarak

Football Manager Ana Sayfa [Favorilere Ekle](#) [Bize](#) [Forumlar](#) [TurkSportal AB](#)

turksportal

FOOTBALL MANAGER

[Ana Sayfa](#) [Versiyonlar](#) [Dosyalar](#) [Kariyerler](#) [Rehberler](#) [Incelesmeler](#) [Anastması](#) [Türkçeleştirme](#) [Dysanızlar](#) [Turuşular](#)

[FM 2010](#) [FM 2009](#) [FM Live](#) [FM 2008](#) [FM 2007](#) [FM 2006](#) [FM 2005](#)

Turks & Caicos Properties
Luxurious Turks & Caicos Villas Book Your Favorite Villa Today
[TurksCaicosCaribbeanVillas.com](#)

Free Football Manager
Managerleague is a superb football manager game. Free of charge now!
[www.Managerleague.com](#)

Oceanfront Luxury Rental
3-bedrooms, 2-Pools, Dock Turks Caicos Vacation Villa
[www.oceanfrontrental.com](#)

Football Manager Versiyonları > Football Manager 2010

FOOTBALL MANAGER 2010

Yayınmcı: Sports Interactive	En Son Yayınlanan Resmi Yama: FM 2010 v9.3.0	Football Manager 2010 Kategorileri:
Yayınçı: SEGA	En Başarılı Dosya: 4-4-2 Gold Taktik	FM 2010 Dosyalar: FM 2010 Graffiti Paketleri
Platform: PC / MAC / PSP	Türkçeleştirme Dosyası: TurkSportal Masaüstü 2009	FM 2010 Taktikler: FM 2010 Kariyer Hikayeleri
Demo Tarihi: 2009-10-14	En Başarılı Grafik Yaması: TurkSportal Masaüstü 2009	FM 2010 Rehber Yazarı: FM 2010 İncelemeleri
Çıkış Tarihi: 2009-11-30		FM 2010 Oyunçular: FM 2010 Yarışmaları
		FM 2010 Turuşuları: FM 2010 Anıtları

[Tanıtım](#) [Ekran Görüntüleri](#) [Videoslu](#) [Dosyalar](#) [Yorumlar](#)

Football Manager 2010 Tanıtım Videoları

Football Manager 2009 trailer
★★★★★

FM 2009 Trailer
Lütfen belirleyiniz.

En Son Mesajlar **En Düşük Puanlılar**

Karakter Taktik - Tolonuz Copacabana
Football Manager 2009-2010 Güncellemeler
Takımınızın İstemiş Karşıtı (104-3125)

Türkçe dil desteği yayınlanacak ve FM 2011'den itibaren de oyunda Türkçe dil seçenekleri yer alacak. Buradaki en büyük görevse Türkiye'deki oyuncu kitlesinin korsanla beslenen çoğunluğuna düşüyor. FM serisinin başındaki Miles Jacobson, FM 2010 için korsan kullanım oranının %95'i geçmemesi halinde oyuna Türkçe dil seçenekinin ekleneceğini açıkladı. Bunu başaramayacak kadar "Ama oyunlar çok pahalı!" yalanının arkasına sığınacak değiliniz herhalde?

Projeler

Biraz da TurkSportal'ın geleceğinden bahsedelim. Uzun yillardır aynı tasarımlı koruyan TurkSportal, artık çok daha kapsamlı, sosyal iletişim açısından daha sağlamlı ve kullanışlı bir tasarıma geçmeyi planlıyor. Özellikle üyelerin kendilerini daha iyi tanıtabilmelerini sağlayacak olan profil sistemi, her bir üye FM'deki oyuncular gibi profil şablonu sunacak. Bu yeni yapı sayesinde üyelerin sitede ne kadar aktif oldukları, disiplin durumları ve sağıdıkları katkı kolayca görüntülenebilecek. Ayrıca

üyeler, tuttukları takımların yanı sıra CM, FM, FIFA ve PES gibi oyunlar için favori takımlarını da seçebilecekler. Mustafa Budak'ın aldığı radikal kararlarından biri ise -200.000 civarlı üye bulunan- mevcut forumun farklı bir yapıya bürünmesi ve üye profillerinin daha ön plana çıkarılması. Tabii ki forum ortadan kalkmayacak ama yaygın olan forum yapılarından kargasanın ortadan kalkması için farklı çözüm yolları üretiliyor. TurkSportal, mevcut içeriğini yeni tasarım ile çok daha net bir şekilde bölmelere ayırmayı planlıyor. Sitenin konu başlıklarını FM, CM, FIFA, PES ve futbol olarak ayıracak ve üyeleri de istedikleri konuya ilgili içeriğe kolayca ulaşabilecekler. Ayrıca TurkSportal'ın "TurkSportal Magazin" adı altında bir online dergi projesi de mevcut ve üyelerine -bugüne kadar olduğu gibi- bu dergiyle farklı bir içerik sunmayı hedefliyor.

Devre arası

Şimdi biraz daha detaya girelim. Siz bu satırları okuduğunuz sırada açılması planlanan yeni TurkSportal'ın FM bölümünde önemli kategoriler yer alacak. Öncelikle bir araştırma takımı kurul TurkSportal, bu ekiple her bir takımı ve oyuncuyu ayrı ayrı incelemeye ve bu sayede oyuncuları bilgilendirmeyi amaçlıyor. Sadece takım ve oyuncular değil, ligler de analiz edilecek ve liglerin kendi içindeki dengeleri enince detayına ➤

POPÜLER ÜYELER

GeNç KaRTaL
Photograph
Sekopej
El Barto
LaigLeNoiR
Emurafu
Ayg.22
Firatcan Alçinkaya
yunusgs
EmperoR
Sergio_Aguero
Fernando Gago
Luffy
Alicanfmfan
TR.CaPTaiN
Nedvedmania
Burak Duran
Aydoğan
Del Piero_10
TaYLaN
cekochan
perpetua
RoNNiE91
KaF KeF
sakaryaligocmen
BeeTLeJuiCe
nekop
Prince2005
PesimiSTyLa
nannar
DisCo
Vieri
BlackEagle1903
CoşkuN Özdemir
Oghuse
eGowich
Memedov
Cyzio
EreN
fenerbahce_1907
Hugo
canavar20
crespo009
FenerBahceLi
thehell61
Rossoneri
LaKe
anilton
Fietra 10
AB000
uAburak89
MostapHa
Ümit
galatasaray12
gerrard
Krusty
EL-Hadjid
Eray Dengiz
Jesus_FB
Haygarry
tarikko
Wesley Sneijder
Omerdininho
Sheriff
büyükpivot

The screenshot shows the homepage of turksportal.net. At the top, there's a banner featuring a soccer ball and the text "turksportal.net". Below the banner, there's a navigation bar with links like "Anasayfa", "Haberler", "Statistikler", "Takımlar", "Maçlar", "Galeri", "Video", and "İstatistikler". The main content area has a large image of a soccer player in action. To the right of the image, there's a sidebar with news items and a "Lisanslı Profesyonel" logo. On the left, there's a sidebar with "Günlük İstatistikler" and a "Maçlar" section showing recent matches. The bottom of the page features a "Sponsor" section with logos for "BETVİN", "BETVİN.COM", "BETVİN.COM", "BETVİN.COM", and "BETVİN.COM".

Takım Oyunu

TurkSportal ekibi, şu an için 50 civarı kişiden oluşuyor. Ekipte dört üst yönetici, dört admin, 20 civarı moderatör ve 25 araştırmacı bulunuyor.

- kadar siteye aktarılacak. Ayrıca FM'nin son dört yıldaki veritabanı da tamamıyla siteye aktarılıyor; böylece futbolcuların yıllar içindeki gelişimini, FM'de sahip oldukları değerlerin değişimini kolaylıkla gözlemeyeibileceğiz.

Sitedeki ikinci önemli departmansa kariyer hikayeleri. Bugüne kadar TurkSportal forumlarında başarı veya hırsız hikayelerini diğer kullanıcılarla paylaşan üyeleri, artık çok daha derli toplu bir sistem içinde hikayelerini anlatabilecekler. Bu yeni sistem sayesinde hikayelerin yorumları bölünmesinin ve kargaşanın önüne geçilmesi hedefleniyor. Artık kariyer hikayeleri ve üyelerin yorumları iki ayrı bölgede listlenecek, bu sayede bir üyenin hikayesini kesintisiz olarak okuyabileceğiz. Ayrıca oyuncular, mevcut kayıtlı oyunlarını diğer üyelerle paylaşabilecek ve diğer üyeleri de bu kayıtlı oyunlara puan verebilecek.

TurkSportal'ın bugüne kadar başarıyla devam etti-
diği turnuvalar da yeni tasarımda özel bir departman
olarak karşımıza çıkacak. Özel turnuvalar, TurkSportal

Şampiyonlar Ligi ve online ligler için emek ve uğraş veren bir sistemle yoluna devam eden site, işlerin daha kolay yürütmesi için üyelerin de kendi verilerini siteye aktarabilmesini ve böylece turnuvaların daha hızlı bir şekilde gerçekleşmesini hedefliyor. Sitede organizasyon tarihçesine, şampiyonalara ve üyelerin puan sıralamasına da yer verilecek, ayrıca üyeleri kolaylıkla kendilerine oyun arkadaşı bulabilecek ve sonuçları sitede paylaşabilecek.

TurkSportal ekibinin bugüne kadar birçok dosya hazırladığından bahsetmiştim. Yeni tasarım içinde de dosyaların önemli bir yeri olacak. Veritabanı dosyaları, oyunda yer almayan ligler, futbolcu fotoğrafları, kulüp logları ve daha birçok ekstra materyale TurkSportal'dan ulaşmak mümkün olacak. Ayrıca FM 2010 ile tanıtığımız Create Tactic sistemiyle hazırlanan özel taktikler, üyeleri tarafından TurkSportal üzerinden paylaşılabilecek; bu da demek oluyor ki üyeleri kendi dosyalarını

TurkSportal'a yükleme şansını elde edecek. Bu konuda bir sınırlamaya da gören site, üyeler dosya indirme limiti koyacak ve limiti aşan üyeleri, dosyaları ücretsiz servis sağlayıcılar üzerinden indirmeye devam edebilecek. Öte yandan dosya paylaşan ve yama hazırlayan üyeleri ödüllendiren bir sistem üzerinde de çalışıyor.

Sitede yer alan rehberler bölümümeye FM oynamaya yeni başlayan veya oyunu anlamakta zorluk yaşayan oyuncular için önemli bir departman. Hazırlanan yazılı ve görsel anlatımlarla üyeler için bir yardım masası oluşturuluyor. Bu bölüme üyeleri katkı sağlayabilecek ve en çok katkı sağlayanlar FM Ustası unvanı verecek.

Mustafa Budak'ın önemli projelerinden biri de TurkSportal TV. Site üzerinden yapılması planlanan yayınıları Mustafa Budak sunacak ve bu yayında da oyuna dair incelemeler ve yorumlar yer alacak. İlerleyen süreçte programın düzene girmesi, çok daha zengin ve detaylı bölümlerin hazırlanmasına



Mustafa Budak

Uzun yıllar TurkSportal ekibinin bir parçası olan Mustafa Budak, Türker Tozar'ın görevden ayrılmasıyla birlikte TurkSportal'ın başına geçti ve yeni tasarımları sıfırdan yazarak, kendine has bir yapı ortaya çıkardı.

vesile olacaktır. Programın ilk bölümlerinde genç oyuncuların tanıtılması, sonrasında da İddaa üzerine de içeriye yer verilmesi planlanıyor.

TurkSportal'da şu an bir futbol bölümü de mevcut ve bu bölümde Türkiye'deki ve dünyadaki önemli futbol haberleri yer alıyor. Böylece TurkSportal'ı sadece FM için değil, futbol dünyasındaki gelişmeleri takip etmek için de ziyaret eden birçok kullanıcının var. Bu departman için de bir değişime gitme kararı alan Mustafa Budak, içeriği kullanıcıları oluşturacağını söyledi. Şöyledi ki futbol dünyasına dair bir haber duyduysanız bunu hemen diğer üyelerle paylaşabileceksiniz. Tam da bu noktada tarafsızlık konusunda bir kargaşa olacağını düşünebilirsiniz ama hazırlanan değerlendirme ve uyarı sistemi, girecek yanlı haberlerin ve taraflı yorumların kısa sürede elenmesini sağlayarak sorunu ortadan kaldırıracak.

Eğer siz bu satırları okuduğunuzda TurkSportal'ın yeni tasarımları girmemişse sabırsızlanmayın, yepyeni TurkSportal her an yanında olabilir! Önce haber, dosya ve anket bölümlerinin yayına gireceğini söyleyen Mustafa

Budak, diğer departmanların da en kısa sürede üyelerin karşısında olacağını söyledi.

Profil

TurkSportal'ın geleceği için alınan en radikal kararlardan birinin, forumun formatının değiştirilmesi olduğunu söylemiştim. Bu konuda oldukça detaylı çalışan ekip, her üyenin siteyi kendine göre özelleştirebilmesini de mümkün kılacak. Şöyledi ki üyelere sunulacak farklı temalar olacak ve her üye istediği temaya (FM 2009, FM 2010 gibi...) siteyi görüntüleyebilecek. Ayrıca üyelere temalar üzerinde oynamaya şansı da tanınacak. Öte yandan Facebook Connect hizmeti de siteye entegre edilecek, böylece Facebook ve TurkSportal hesaplarınız arasında bağlantı kurulacak. Son olarak sitenin özel üyeleri için hazırlanan kulübe üye olanlar, ekstra servislerden yararlanma şansı bulacak. Yıllar 20 TL'lik bir fiyatın düşünüldüğü kulüp, üyelere ekstra materyal ve sınırsız dosya indirme hakkı kazandıracak.

Aslında yeni TurkSportal hakkında anlatılacak birçok şey var ama bunları sayfalara siğdırılmak pek mümkün görünmüyör. En iyisi bu çalışmaları kendi gözlerinizle görmeniz ve kendiniz takdir etmeniz.

■ **Şefik Akkoç**

TürkuAz
fmmsmyrna
YusufT
bursa_mc
JunkChorn
ibo
MeMo
BiGMeN99
Aydin
Togiii
tosunpasa
Aykan19o3
the_imam912
uLtimatoM
uAsamet91
ibig61
bugra 1905
World.Hollow
nart_susruko
hakan sükürü
SerKaN
MaTRaKaN
Notts County96
Jigsaw
mgungor
spider3784
VoLkaN BaR0s
THEFM
fm26mer
ThersoN
webcagri
SiR
ToMaSRoSiCkY1
M.Scofield
scar face
ibob
Ahmet_77
King_91
AlieN
Baba Hamdi
ultraslanerdem
Selman Ozturk
S-B-Z
Mirza
shamur1
extensor
meddah
SaMaNYolu
Onurap
Neron_FB
MaliKaya
anil luque
SYLaR
a.arici-11
hp-fm-gs
emrah44
Hellbells
Osman_873
comandante
crane1994
paco
REsist JuvE11
GsDoruk
mustafa35
dnz498

ROCKO @
PSİKIYATR
SEFIK AKKOC

“ÖLU OYUNLAR
GÖRÜYORUM”



CSI: Deadly Intent

Kan, toz, parmak izi, parmak izi bulucu... Zenci bir adam var orada... Ama ona "zenci" de-memem mi gerekiyor? Bana ırkçı mı diyorsun doktor? Bu ülkede "negro" diye bisküvi satı-doktor! Haberin var mı?! Hem bu negro liyor doktor! Haberin var mı?! Beni de iyi biri, katil buluyor... Yanında arkadaşları var ama en iyisi negro... Sonra... Sonra... Beni de buldu, beni buldu! Ekrandan bana baktı, "Sen" dedi, "Sen öldürdün" dedi bana doktor! Ben öldürmedim, yapmadım, hayır, yapmadım!

Fairytale Fights

Renkli renkli, ne güzel... Bu kadar renk çok fazla neşeli ama ben neşeli değilim... Neşeli olsam burada de...ğilim, değildim, olmazdım... Ama düştüm, hep düştüm doktor. Atladım, atladım, durdum, düştüm... Dövemedim de kimseyi, vurmadım da kimseye, düştüm, öldüm, kayboldum. Ben kayboldum doktor. Burada da kayboldum. Sesler de duyduğum ama kötü... Yine geldi o renkler, o ses, o neşe! Beni uyuştur, uyut doktor! Görmek, duymak, hissetmek istemiyorum!

Afrika

Bundan çok uzun zaman önce, 1950'li yıllarda... Yok... Ben o zaman var mıydım doktor? Vardım. Arkadaşlarım da vardı, hala varlar ama onlar benim arkadaşlarım. Sadece benimle konuşurlar, boşuna uğraşma! Sonra... İşte 1970'li yıllarda Afrika'ya gitmiştim, hep bera... Sonra geri geldik. Oradayken bir sürü fotoğraf çektil, ben de çektim. Bir aslanın ağını çektim! Sen bir aslanın ağını yakından gördün mü doktor, ben gördüm, isirdim onu...

Painkiller: Resurrection

Yillardır acı çekiyorum doktor! Artık beni dinlemekten, bana tavsiye vermekten vazgeç! Bana ilaç ver, bir şey ver, acımı dindir doktor! Bu ac...c...ci beş yıl önce başlamıştı, hatırlıyorum... O zaman acı çekmek hoşuma gitmişti, doktor, dayanamayacağım seviyeye ulaştı! Açıyor doktorooor! Her şey hatalı, her şey bozuk, her şey kötü! Göremiyorum, anlayamıyorum, algılayamıyorum, acı çekiyorum!

ŞİKAYETLER

- Afrika
- CSI: Deadly Intent
- Fairytale Fights
- Painkiller: Resurrection

Not: Bir defa da
BANA "NASIL SIN?" diye
sor be!



**TÜM DETAYLAR
GELECEK SAYIMIZDA...**

İnceleme

Bu savaşta çok büyük kayıplar verdik...

Evet, beklenen dönem geldi ve Kasım ayında oyun dünyasını allak bullak eden bir hareketlilik yaşandı. Hemen hemen tüm firmalar, en iyi silahlarını, yani oyunlarını Kasım ayında piyasaya sürdü ve bu da büyük bir savaş yaşanmasına neden oldu. Üstelik bu savaşa çok güçlü bir orduyla giren Call of Duty: Modern Warfare 2'nin yanında diğer orduların, yani oyunların hiç şansı yok gibiydi. Satışa çıktıığı gün sadece ABD'de ve İngiltere'de 4.7 milyondan fazla satan MW2, bu

performansıyla şimdiden oyun tarihinin en çok satan oyunu unvanını ele geçirecek gibi görünüyor. (Belki de siz bu satırları okuduğunuzda rekor çoktan kırılmış olur.)

Savaşın diğer cephelerinde kimler var peki? İlk oyundaki tekrar eden oynanışı kırmak isteyen Assassin's Creed II, karşısındaki tekme tokat dalmak isteyenler için Tekken 6, gitardan ve davuldan sıklıkla plak çalmak isteyenler için DJ Hero, RPG fanatikleri için Dragon Age: Origins ve daha neler, neler...



GTA IV: Gay Tony

Gay Tony ile tanışmaya ve Liberty City'nin gece hayatına akmaya hazır mısınız?

86



48

Call of Duty:

Modern Warfare 2

Call of Duty serisinin yeni oyunu sonunda piyasada! Acaba Captain Price içinde mi?



58

DJ Hero

Rock müzikler, gitardan ve bateriden sıkılanlara plakçalarla DJ olma fırsatı! Kabin sizi bekliyor!



72

Dragon Age: Origins

BioWare, RPG fanatikleri için tüm mesaisini harcamaya devam ediyor ama biraz daha mı çalışmaları lazım?

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdığımız ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdığımız ödül

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

CALL OF DUTY:
MODERN WARFARE 2



MODERN

CEHENNE

EM





Yapım **Infinity Ward**
Dağıtım **Activision**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web modernwarfare2.infinityward.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**

When the time's right, Corporal. When the time's right.

Dedicated Server'lar

Kuşkusuz ki en büyük tantana, oyunda Dedicated Server'ların olmayaçağının duyurulmasıyla yaşandı. Bu bayağı kötü oldu çünkü mod yapımı, farklı tipte oyunlar oynanan sunucular da tarihe karışmış oldu. Şimdi her şey Steam üzerinde, Steam'in kurallarıyla dönüyor.

■ Ankara'nın Ulus semti değil de neresi...



Savaş hakimiyettir bir tanem. Güç gösterisidir, varoluşun bir sembolüdür. Üğultusu duyulan ama görülmeyen kıyamettir, saadetin bir gün öncesidir aşkim.

Kelimelerin yetersiz kaldığı bir kavramdır savaş. Kaç gün süredüğünü anlamazsan, sadece sizisi kalır. Ama hiçbir şey sana duydugum özlemden daha fazla canımı acıtamaz hayatım.

Seni dinliyorum her gün. Mermilerin kalabalığında fisiltını duyuyorum kulağında. Beni çağırıyorsun, benim adımı söyleyiyorsun.

Sen dinliyorum. Gözlerimi kapatmak istiyorum ama yapamıyorum.

Kaç gündür buradayım, bilmiyorum. Metalin soğuk dokunuşuya uyuyorum her gün. Silahım, en iyi dostum olmuş, dörbünü en iyi gözcüm.

Arkadaşlarım var, dostlarım, hayat arkadaşları. Seninle bir ömrü geçireceğimi biliyorum; onlarla geçirdiğim bir gün ise bir ömür bedel gibi geliyor bazen.

Koşuyorum aşkim. Sana koştugumu düşünüyorum. Saklanyorum. Senin dünyanda, seninle baş başa kaldığım küçük bir evin, en kuyut köşesinde olduğumu hayal ediyorum. Silah sesleri beni

döndürüyor gerçekliğe. Yine sesini duyuyorum mermilerin uğursuz şarkılarda...

Sadece birkaç saat kaldı aşkim. Sana dönmeme, seni tüm benliğine hissetmem çok az bir zaman kaldı. Bir veya birkaç bölüm... Aşkını yaşamak için, hayatı kalma mücadeleme bir son vermek için çok kısa bir zaman kaldı. Lütfen anla beni, yalvarınım kızma. Bu bir oyun değil sevgilim; bu savaşın en gerçekçi hali; bu Modern Warfare 2...

Çarpıntı

A) Tam şu an delirmiş bulunuyorum. B) Bu satırları yazarken kız arkadaşım telefonda beni sürekli meşgul ediyordu. C) Olası bir senaryo tamamıyla dramatik bir halde size sunuldu. Seçiminiz hangisi olursa olsun, hepsi doğrudur. Modern Warfare 2, insanı eve hapsedecek bir oyundur ve son derece eğlencelidir; yanınızda kimseyi görmek istemezsiniz.

Evet eğlendim. Evet, begündüm. Savaşmanın ne demek olduğunu bir kez daha gördüm. Rahatsız olmadım mı? Oldum. Bu yılın en iyi oyunlarından biri olan Uncharted 2'de

İşte heba olan bir polis timi...



??????????????
?????????



hissettiklerimin bir bölümünü hissettim, bir bölümü yarida kaldi, suratim asıldı.

Sonuça Modern Warfare 2, bu yılın en çok beklenen oyunuydu. Beklentileri karşıladı mı, karşılamadı mı, neler yaşandı, Fırat ne dedi, Şefik ne buyurdu, hepsini burada açıklayacağım, hazırlın!

Neden - sonuç ilişkisi

Bir önceki oyunun kaldığı yerden devam eden oyunları severim ve Call of Duty: Modern Warfare 2 de (Oyunun ismini bir kez uzunca yazdım; bir daha da yazmam.) bu formülü uygulayan bir oyun.

Hatırlarsanız bir önceki oyunda (Unutmuş olma ihtimaliniz varmış gibi,), savaşmaktan imanımız gevremiştir. İkinci oyunda da durum kesinlikle değişmiyor ve hatta bir coşku selidir gidiyor.

Yenilenen grafikler, yepyeni mekanlar ve yepyeni senaryo, aksiyonu tavan yapacağı şekilde oyuna entegre edilmiş. Her yerden düşmanlar çıkıyor, her taraf ya patlamış durumda, ya patlıyor... Gerçekten yalnız ve tehlikede, ölümlü burun buruna olduğunuzu hissediyorsunuz; her ne kadar sizinle birlikte savaşan askerler de olsa.

Aynı bir önceki oyunda olduğu gibi burada da yine farklı askerlerin bakış açısından katılıyoruz savaşa. Roach olup savaşıyor, Ramirez olup yine savaşıyor... Arkadaşlar bu oyunda savaşıyor, bunu net olarak anlayın.

Farklı karakterleri kontrol etmek senaryoda biraz karmaşa yol açıyor ama karakterlerle biraz zaman geçirdikten sonra kimin, ne yapmaya çalıştığını daha iyi takip edebiliyorsunuz.

Şimdi soracaksınız, Captain Price nerede, "Soap" MacTavish'ne oldu? MacTavish size birçok görevde eşlik ederek ve ölümsüz bir tutum takınarak, kaldığı yerden işe devam ediyor; o konuda endişeniz olmasın. (Yeni imaj da yapmış kendine serseri.) Capt. Price ise... Bu konuda yorum yapmayıcağım; oyunu oynayın, kendiniz görün ona neler olduğunu.

Anlık heyecan

Şuna eminim ki sizin bu kısmına gelmeden oyuna kaç puan verdiğimine bakınız. Puanı görünce belki üzüldünüz, belki şaşırdınız, belki de bana hak verdiniz.



SİLAHLARIN EFENDİSİ



Oyunu oynarken dedim ki kendi kendime, "Tüm silahları tek tek not alayım, hepsi hakkında kısa tanımlar yapayım." Sonra baktım ki olay biraz geniş kapsamlı, o noktada durdum. Onun yerine size ufak tiyolar verecek şekilde birkaç kelam edeceğim.

Tek kişilik oyunda, her bölümde farklı farklı silahlara denk geleceksiniz.

Düşmanlar, sizin silahlarınızdan taşımıdağı için de bir süre sonra cephanenizi bitecek ve yere düşen silahlardan birini alacasanız. Size tavsiyem, dırıbünlü veya hedef göstergeli tüfekleri toplamaya bakın. İki farklı silah taşıma şansınız olduğu için de birbirinden daha farklı tüfekler seçmeye özen gösterin. (Tabancanın yerine bir tüfek daha taşıyabiliyorsunuz.) Örneğin hasar verme oranı yüksek olan bir AK-47'nin yanında, hassasiyeti iyi olan bir adet M16 gayet işlevsel oluyor. Pompalı tüfekler ise tek kişilik oyunda işe yaramıyor. Düşmanlarınız genellikle sizden uzak bir yerlerde karşınıza çıkyor ve onlara yaklaşıp ateş edene kadar yere indiriliyorsunuz. Tetikçi tüfekleri (Özellikle Amerikan olanlar.) çoğu zaman bayağı iyi iş görürken, roketatar ve türevlerine pek az ihtiyacınız oluyor. Yoğun düşman ateşi içinde kaldığınızda da bir "Riot Shield" in (Kalkan oluyor bu) arkasına geçmek, siz ölümden döndürülebilirsiniz. (Riot Shield aldıgınızda "E" tuşuna basarak kalkan düşmanın üzerine sürebileceğinizi de belirtiyim.)





Rio halkı, askerlerin daha fazla ilerlemesi için yollara barikatlar kurmuş ama hepimiz biliyoruz ki bunlar aslında oyunun "ilerleyemeyeceğimiz" bölümlerini belirleyen sınırlar.



Tabanca, multiplayer oyunlar ve Desert Eagle tabancası dışında pek işe yaramıyor; elinizde tuttuğunuza dejmez.



■ Patlamaların ardı arkası kesiliyor oyunda.

Uzunca sayılabilen bir süredir bekliyoruz bu oyunu değil mi? İlk oyundaki heyecanın aynısını yaşayacağımızı düşündük hepimiz. Bir serüvene atılacak ve gözümüzü ekranдан ayırmadan, saatlerce bu oyunu oynayacaktık.

Peki ben bir oyunu sadece beş saatte bitiriyorsam... Bu konuda bir şey söylemek ister misiniz?"Hevesim kurasımda kaldı!" söz yumağı, uğradığım durumu birebir özetliyor. Büyük bir hevesle başladım oyuna ve daha hevesim sönmeden oyun sonlandı. Heyecanlı, eğlenceli birçok çatışmaya, ilginç olaya adım atıyorsunuz ama bunların hepsi resmen "tadımlık".

Kar motoruyla ilerlediğiniz bölüm... Sadece kısa bir süre devam ediyor. Yine karlar içinde dolandığımız, düşmanlarımız silahımızın ekranında (Ekrani silah. Yakında MP3 özelliği de koyarlar.) görübildiğimiz o kısa bölümükler... Bir yerde ip bağlayıp aşağı salıyoruz kendimizi mesela; akabinde de hemen altımızdaki düşmanımızı yarası misali alt ediyoruz.

Bunu neden sadece tek bir yerde yapıyoruz? Neden daha çok olanak sunulmuyor?

Oyuna bir film etkisi, aksiyonun dorukta olduğu bir olaryl bütünü havası verilmek istenmiş ama buna gerek var mıydı gerçekten? Ha o zaman yapın 1.5 saatlik bir oyun, Hollywood havasını tam olarak yakalayalım...

Bu konuda hemfikir olduğumuza inanmak istiyorum arkadaşlar. Bir oyun, beş saat sürmemeli. Hele ki böylesine iyi bir malzeme varken.

İki dakika soluklansak?

Araya reklam aldım adeta. Ama daha fazla dayanamadım. Oyun insanların suratının ortasına böyle biterse, ben de celallenirim.

Her neye, kaldığımız yer tam olarak tanıdık karakterlerin oyunda yer aldığıydi ve sıra bu karakterlerle neler yaptığımıza geldi.

Kısa bir eğitim seansından sonra saliverildiğiniz ortamdan

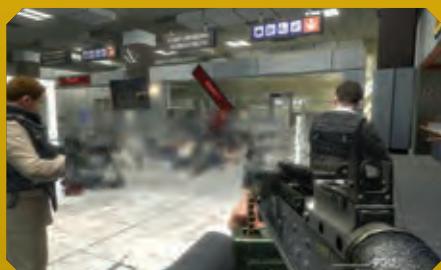


RAHATSIZ SAHNELER

Cök konuşulan "havaalanı" bölümünü, dilerken oyunda es geçebiliyorsunuz. Bunu yapmayacağınızdan emin ama olay ciddi anlamda rahatsız edebilecek görüntülerle dolmuş; uyarmadı demeyin.



Her şey normal gözüküyor değil mi? Havalimanında sıradan bir gün... Oysa ki arkası size dönük olan adam ve dostları, katil birer Rus. Amerika ile Rusya'nın birbirine girmesinde büyük rol oynayan Makarov, bu havalanına hiç de iyi niyetle gelmiş değil... Zavallı polis de nasıl dönümüş bakıyor. Eh, havalanında elinde makineli tüfeklerle birileri dolaşa, ben de böyle bakardım.



Burayı sansürlemek zorunda kaldık; madem oyun size bu bölümü oynamama gibi bir seçenek sunuyor, biz de gözünüzü sokmayıalım. Şayet burada neler olduğunu görmek isterseniz, derginizi gün işığına doğru tutun, beş dakika kadar bekletin ve hemen ardından "ultraviyole" ışıkta sayfaya bakın. Evet, bunu yaparsanız... Yapmayın arkadaşlar; o kadar da değil canım!





Alternatif

Wolfenstein 7,9
Call of Duty: World at War 9,5
Operation Flashpoint: Dragon Rising 7,9

anlıyorsunuz ki dünya tamamıyla birbirine girmiştir. Bir yandan Amerika istila ediliyor, bir yandan Rusya coşuyor, bir köşede Brezilya bir şeyler oluyor... Dünyanın dört bir köşesi savaş alanına döndüğü için de soluğu sürekli farklı noktalarda alıyoruz ve her bölgenin kendine göre farklı bir atmosfer bulunuyor.

Bir yerde kara kaplı dağlarda, yoğun tipinin altında ilerlemeye çalışırken bir bölüm sonrasında güneşli Rio de Jenario sokaklarında dolanıyoruz.

Rio de Jenario bölgelerinde kaç kez öldüğümü hatırlıyorum bile. Bu bölümde milyon kez ölüp karlı dağlarda bir kez bile ölmemiş olmam, bölgelerin birbirinden nasıl farkı olduğunu gösterir nitelikte bana sorarsanız.

Rio'da terörist avlarken çok dikkatli olmak gerekiyor örneğin. Derme çatma binaların arasında ilerlerken, kimin nereden çıkacağı kesinlikle belli olmuyor, hatta kapalı sandığınız bir kapının ardından size ateş edildiğinde ancak anlıyorsunuz orada birilerinin olduğunu. (İpucu: Kapıya ateş ederek arkasındaki vurabiliyorsunuz.) Rio'daki binalar renk tonu olarak düşmanlarla iç içe olduğundan ve her binaya en az üç terörist düşündüğünden, sürekli ateş altında kalyorsunuz. Hele ki zorluk seviyesi Regular'ın üstündeyse, bu bölgelerden sağ çıkmak için gerçekten çok dikkatli olmanız gerekiyor. Binaların içine sıçınmak, siper almak sizi geçici olarak koruyabilen birkaç savunma bıçımı ama gelişmiş yayap zeka sizin nerede olduğunuzu takip ediyor ve binanın o güven dolu köşesine yuvarladığı bir bombaya, koşarak açığa çıkışınızı sağlıyor; akabinde de kurşunları size saydırıyor.

Amerika'nın işgal altında olduğu ve "suburban" olarak nitelendirilen şehir dışındaki mahallelerde yapılan saldırılardan konu edildiği bölgeler ise, "her şeyden biraz" düşüncesiyle geliştirilmiştir. Bu bölgelerde yeri geliyor yakın dövüşe giriyorsunuz, yeri geliyor bir tetikçi tüfeğiyle metrelerce öteden akın gelen, korumakta olduğunuz hamburgerciyi yerle biretmek isteyen askerleri tek tek avlıyorsunuz. Bu bölümde Predator Drone (Daha fazla bilgi, bu sayfalardaki bir kutucuktan) ile de tanışıyorsunuz.

Modern Warfare'ın bu denli iyi olmasını sağlayan önemli bir özellik, bölgelere serpşitirilen "heyecanlı" sahneler de yine Modern Warfare 2'de karşımıza çıkıyor. İlk oyunda patlamakta olan bir gemiden kaçmıştık hatırlarsanız; burada da bizi almak için gelen helikoptere binemeyip bizi

Dünyanın dört bir köşesi savaş alanına döndüğü için soluğu sürekli farklı noktalarda alıyoruz

buldukları yerde vuracak olan askerlerden can hırasa kaçmaya çalışıyoruz. Mirror's Edge misali, çatılarda koşarak bizi takip eden adamlardan kaçmaya çalıştığımız bu bölüm gerçek anlamda bir adrenalın bombası. Daha da ilerleyen bölgelerde bir hapishaneye iniyor ve buradan bir arkadaşımızı kurtarıp kaçmaya çalışıyoruz – ki bu bölümün son kısmı da akillara zarar. Hapishane çıktı tökecek, 2012'deki gibi tehlikeden koşarak kaçmaya çalışıyoruz. Fakat oluyor mu, oluyor.

Unutmaya beş kala

İlk oyunu 12 kez falan oynamadım; sadece iki kez, farklı zorluk seviyeleinde bitirdim. Buna ve oyunun üzerinden zaman geçmesine rağmen hala birçok bölüm, birçok sahneyi çok net hatırlıyorum. Rüzgarın yönünü hesaplayıp tetikçi tüfeğiyle ateş edisiyoruz, yaralı dostumuzu lunaparkta taşıyıp bir yere yerleştirirdiğimizde, akın gelen düşmanlara karşı koyuyorum, batmak üzere olan gemiden kaçımızı, oyun bittiğinden sonra beliren uçak sahnesini...

Ne var ki Modern Warfare 2'deki sahneler, bana pek akılda kalıcı gel-

► Bu arkadaşın akibeti hakkında konuşmak isterdim ama üzülüyorum.



Captain Price: Head for the rally point! Go! Go! Go!

► medi. Bir önceki oyunda kamuflajla zar zor ilerlediğimiz, tankların üzerinden geçtiği o bölümde ciddi anlamda heyecanlanmıştım. Yeni oyunda ise klasik bir FPS oynamışcasına baktım olaylara. Biraz önce bahsettiğim "çatıda kovalamacası" bölümüm, daha önce Mirror's Edge'de yaşamasaydım çok etkileyici gelebilirdi ama benzerini gördükten sonra, bu da etkileyiciliğini bir oranda yitirdi.

Bunlar tabii, oyundan çok büyük beklenileri olan bir insanın yakarışları. İlk oyunu oynamayan, oyunlarla pek alakası olmadan bu oyuna balıklama dalam bir insan keyiften dört köşe olabilir. (Beş saatin sonunda daha fazla keyif almak için ekrana bakaklılığından sorarım ben ona ama...)

Neyse ki yapımcılar senaryo kısmının çok kısa bir sürede sonlanacağını ve insanların isyan bayrakları, baltalar ve meşalelerle üstlerine yürüyeceğini tahmin ettikleri için oyuna SpecOps adında bir kısım eklemişler. Önceki oyunun Arcade moduna benzeyen ama daha iyi bir oyun deneyimi sunan bu oyun tipinde birçok görevde çıkışıyor ve başarınıza göre yıldız toplayorsunuz. Bölümleerde belirli bir zaman diliminde ya bir yere varmaya uğraşır, ya gürül halinde size hücum eden düşmanları durdurmayı çalışıyor ya da farklı araçları kontrol ederek amacınıza ulaşmaya çalışıyorsunuz. (Daha sonra var elbet ama saya saya bitmeyecek şimdilik) SpecOps'un tadi tek başına da çıkışır fakat asıl eğlence bu bölümleri anlaşmalı (Co-op) oynamaktan geçiyor. Bazi bölümlerde

anlaşmalı oynamak hem acayıp keyifli, hem de şart. Bir oyuncunun bir aracın silahında oturduğu ve diğer koştururken ona yardım ettiği bu bölümde, eğer oyuncular birbirlerinden kopuk hareket ederse kesinlikle başarılı olamıyor.

Bolluk iyidir

Bu oyuna para veren her insanın yapması gerekiği gibi siz de senaryodan çıktıktan sonra oyunun multiplayer bölümünde adım atacağınız ve bunu yapmalısınız da.

Multiplayer eğlenceli arkadaşlar. Hem de öylesine eğlenceli ki bu oyunu sadece multiplayer için hazırlanmış bir oyun sanabiliyorsınız.

Başarıınızı ödüllendiren tecrübe sistemi, multiplayer oyunların çekiciliğini artırıyor ve sizin dönüp dönüp oyun oynamaya itiyor. Kazandığınız puanlarla seviye atlıyor ve bu seviyelerle yeni silahlar ve özellikler açabiliyorsunuz. Silah mevzusu gayet önemli zira sizden üst seviye bir rakibin kullandığı bir silah yüzünden art arda ölebiliyor ve bu silaha sahip olarak siz de aynı başarıya ulaşabileceğinizi düşünüyoruz. (Tabii karşı taraftakilerin oyunu fazlaıyla iyi oynadığı durumlar da olmuyor değil.) Seviye atlattığça yeni silahlara kavuşuyor ve duruma göre bunları kullanmak istiyorsunuz. Burada da bir güzellik var; farklı sınıflar yaratarak bu sınıfları kişisel

İKİNCİ GÖRÜŞ

Karlı bir havada geçen üçüncü bölümde, Captain MacTavish'in Ruslar tarafından yakalanmasının ardından başlayan slow-motion sahnesiyle aksiyonun doruk noktaya ulaştığı o an oyuna olan hayranlığım katbekat arttı. Oynadığım en iyi FPS'lerden biri olan Modern Warfare 2'nin tek kötü yönü olarsa senaryosunun kısa olmasını gösterebilirim. Yine de bunu çok dert etmiyor ve oyunun tadını multiplayer'da çıkarmaya devam ediyorum!

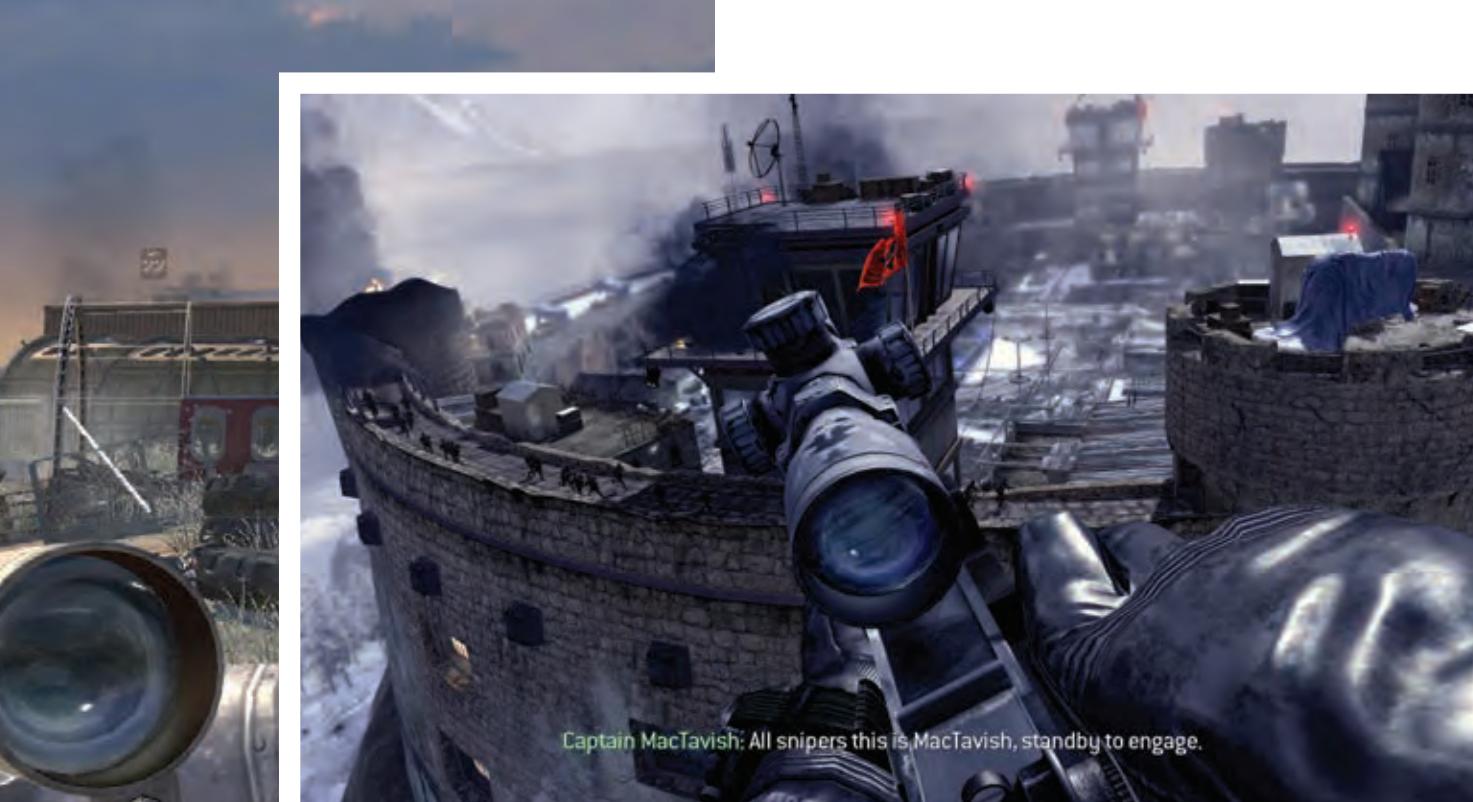


Emre

leştirebiliyorsunuz. Örneğin bir bölümde herkes omuz omuza savaşmak zorunda kalıyorsa, yakın mesafede etkili silahlara sahip sınıfı devreye sokabiliyorsınız. Bu bölümün bir başka kısmında rakiplerin metrelerce ötedeyse, hemen tetikçi tüfeğini sapladığınız sınıfı seçip daha anlamlı hareketler yapabiliyorsınız.

İlk oyundan farklı olarak bu defa silahlarda da daha özgürüz. Aynı senaryo kısmında olduğu gibi iki tüfeği (Bir pompalı ve bir makineli gibi mesela.) veya iki farklı silahı yanımıza alabiliyorsunuz. Dilersek silah yerine kalkan alıp arkadaşımıza arkada bırakılarak hatta.

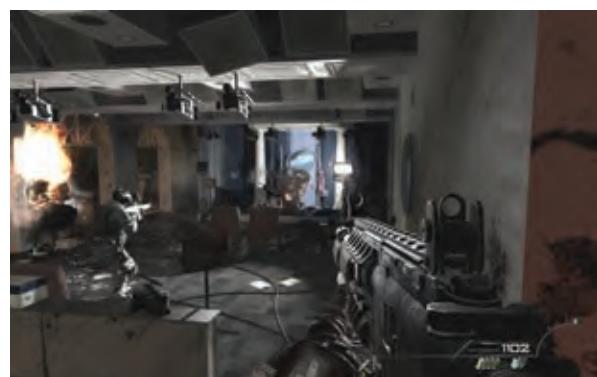
Silahların yeterli kalmadığı durumlarda da perk'ler ve ödüller devreye giriyor. Perk'ler, karakterlerin edin-



diği ekstra özellikler olarak özetlenebilir ve bu farklı özellikleri kullandıkça gelişim göstereklerini, yeni özelliklere kapı açıklarını da belirteyim.

Ödüller ise art arda düşman öldürmeye veya art arda olmekte yatırıyor. Evet, burada ölürseniz de ödüllendiriliyorsunuz çünkü Infinity Ward, oyuncuların oyunda başarısız olabileceklerini düşünmelerini istememiş. Mesela hiç kimseyi öldüremeden sürekli yere indiriliyorsanız, oyun size sizi en son öldürün rakibin kılığına girmenizi sağlayan bir ödül sağlıyor. Bu oyuncunun tüm ekipmanına sahip olup ortalığa dehşet salabiliyorsunuz ama bu da ölene kadar sürüyor.

Arka arkaya birilerini öldürmenin getirdiği ödüller ise çok daha büyük. Toplamda üç farklı ödülli yanınızda alıp savaş alanına inebiliyorsunuz ve bunların içinde hava saldırılardan, radar kontrolüne kadar birçok farklı stratejik özellik bulunuyor.



Multiplayer oyunlarda başarılı olmak zaman ve sabır istiyor. Ortalık "hardcore" oyuncu dolu; eğer bir kişiyi bile öldürmeden sürekli ölüyorsanız, yılmayan ve savaşmaya devam edin. Sonunda siz de onlarla baş edecek kivama geleceksiniz.

Değişim

Yazının sonlarında geldiğimiz şu sıralarda grafiksel anlamda pek mutlu olmadığı konusunu konuşmak istiyorum. Oyunun 60fps'de rahatça oynanabiliyor olması çok büyük bir artı (Şefik de pek çok sevdi bunu.) ama grafik ayarlarındaki tıkanıklık beni ziyadesiyle mutsuz etti. Sadece birkaç tane grafik ayarını değiştirebiliyoruz. Bunun nedenini de oyunun aslında konsollar için hazırlanıp sonra PC'ye aktarıldığına bağladım ve evet, bence durum böyle. Bir "devşirme" durumu söz konusu ve oyun konsol larda daha iyi optimize edilmiş durumda zaten. Hoşuma gitmedi.

Buna rağmen, özellikle gece bölümlerinde atmosfer bayağı etkileyici olabiliyor. Bunda ışık kullanımı ve çevre hareketliliği çok önemli tabii. Bu durum özellikle herkesin birbirine girdiği, savaş alanının uzanıp gittiği bölgelerde daha da iyi hissediliyor. Grafikler teknolojik olarak daha iyi gözüküyor ama aynı anda birçok olayın gerçekleşiyor olması, sizin de büyük bir savaşın ortasında olduğunuz hissiniyatı katlayarak artırıyor.

Bu yılın en çok beklenen oyunu, Modern Warfare 2 iyi bir oyun. Mükemmel değil, çitayı yükseltip başka bir boyuta taşıymıyor ama iyi. Alınır, oynanır ve beğenmeye domateslerle saldırılır. Hele ki multiplayer oyunlarda yer alacağınız, hiç düşünmeden bu oyunu almalısınız. Hoş, şu dergiyi okuyup da Modern Warfare 2'yi almayacak pek birilerini tanımıyorum. Bir tane tanıyorum aslında ama onun düşünsün tarzı çok farklı; çan eğrisinin dışında kalyor.

Beni dinlediğiniz için teşekkür ediyorum. Infinity Ward'a da ayrıca teşekkürlerimi sunuyorum. Üşenmeyip oyunu biraz daha uzun yapsaları, etkileyici sahneleri biraz daha baskın gösterelerdi, onları yere göğe siğdırıramayacaktım ama bu şekilde, Modern Warfare 2 kusursuz bir oyun olma özelliğini yitiriyor, iyi bir oyun olarak tarihe kazınıyor. ■ Tuna Şentuna

Call of Duty: Modern Warfare 2

- + Aksiyonun tavanı vurma olması, mükemmel oynanış sistemi, kaliteli multiplayer modları
- Senaryonun aşırı kısa olması, PC versiyonunda "devşirilmiş" havasının olması, akılda kalan etkileyici bölmelere sahip olmaması

8,7



DJ Hero
Yapım FreeStyleGames
Dağıtım Activision Blizzard
Tür Müzik
Platform PS3, Xbox 360, PS2, Wii
Web www.djhero.com
Türkiye Dağıtıcı Aral İthalat

■ Turntable'a gitar aparatı-
nın arkadaşlık ettiği dakika-
kalardan bir görüntü...

DJ Hero



If God is a DJ, life is a dancefloor, love is the rhythm, you are the music...

Bir gün hiç Pink'in bir şarkısından alıntı yapacağım aklıma gelmezdi. Ama konumuz DJ Hero'ya Pink Floyd'dan ya da Metallica'dan alıntı yapacak halim yok zaten. Elim mahkum, biraz "light" bir müzik türünün kontrolündeki bir oyunla karşı karşıyayım. Hemen çıkışın öyle! "Kalitesiz" demedik; "tüy sıklet" dedik. Oturun bakalım yerinize. Ne güzel oyun yapmışlar zaten; vici vici vici vici...

Aparatın aparkatı

Hadi Guitar Hero, Rock Band vs. az biraz gamepad ile oynanabiliyordu ama DJ Hero'yu gamepad'le oynamayı akılınızdan bile geçirmeyin. Zira böyle bir imkan yok; oyun tek satılmış gibi aparatı olmadan çalışmıyor. Turntable ile oynayacaksınız, eliniz mahkum... (Buradan eski bir plak bulup karton kolinin üstüne yerleştirmeyi planlayan Burak Aydoğan'a sesleniyorum; o iş olmaz!) illa ki ayaklı -ve çantalı- versiyon olan DJ Hero Renegade Edition almak zorunda değilsiniz. (Jay-Z ya da Eminem hastasısanız bilemem zira bu versiyonda, bu iki zatin daha oyuna özel kaytlarının da bulunduğu iki CD bulunuyor.) Normal, "efendi" setten alın o halde.

Devamlı "set" dedim; biraz bahsedeyim aparattan. Öncelikle hem sağlam, hem solak bir varlık olduğum için başta ne yapacağımı bilemedim. Ama tuş ayarlarını "solak" olarak ayarlayınca ve tuş bölümünün bulunduğu parçayı çıkarıp sağa takınca her şey yoluna girdi. Kısacası, solaklar korkmasın; her şey düşünülmüş. Fakat söyle bir sorunumuz var; crossfader kolu (Tuşu, düğmesi; neye işte. Türkçe zor bir dil...) o kadar oyuncak gibi ki... Birkaç defa sağa - sola hızla çekseniz kopar o kol. Bir de gevşeliğinden ötürü oyunda o kolu ortaya getirmek resmen iğnecenmiş gibi. Mutlaka bu kolu, hidrolik direksiyonlar gibi daha kontrollü bir hale getirmeli. Efektleri verdığınız düğme de "yalama" olmaya müsait





ama bu oyun içinde sizi çok fazla rahatsız etmiyor crossfader kolu kadar. Bunların dışında öyle dert edilecek bir sorun yok. Guitar Hero serisinde gitarı sallayarak aktif hale getirdiğiniz, puanlarınızı katlayan "star power" modu için Euphoria tuşu (Kendimizi çok mu iyi mi hissediyoruz bu tuşla?!) bulunmakta. Bu tuşun mekanlığında problem yok; yanıp söndüğünde "çat" diye basıyorsunuz o kadar. Euphoria tuşu dışında bu oyuna özel "rewind" barı bulunuyor; ekranda bu bar dolduğunda plakı bir tur geriye döndürerek şarkayı geriye alabiliyorsunuz.

Eğer başta söylediğim ayaklı versiyonu almazsanız, aparatı yerlestireceğiniz yer çok önemli. Özellikle plağı iyi kavrayıp rahat "vici vici" yapmak için turntable'ı sabitlemek zorundasınız. ▶





Renegade Edition

Eğer bu oyunu daha rahat oynamak istiyorsanız; bir de üstüne hem Eminem'i, hem de Jay-Z'yi seviyorsanız biraz daha para verip oyunun Renegade Edition'ını alabilirsiniz.

► (Yapıştırın, aman!) Benim dizlerimde oynamayı tercih ettim; bence en rahat bu şekilde plağa hakim olunuyor.

DJH 101

Oyna başlamadan önce "Whazzz uppp" diye geniş geniş konuşan, Amerikalı ünlü DJ Joseph Saddler (nam-i diğer Grandmaster Flash) size giriş dersleri veriyor dilerseniz. Bu derslerde adım adım tüm tuşları ve hareketleri nasıl kullanacağınızı öğrenebiliyorsunuz. "En iyi yüzme öğrenme yolu direkt suya atlamaktır" diyorsanız tabii ki zorluk seviyenizi belirleyerek oyuna balıklama dolabılırsınız. Nasıl olsa diğer müzik oyunlarında olduğu gibi kötü performans sergilediğinizde şarkı sona ermiyor. Evet, doğru duyduyunuz; istediğiniz kadar batırın, şarkının sonuna kadar oynama hakkınız var. Güzel mi? Bence değil; ne anlamı kaldı ki o

İKİNCİ GÖRÜŞ

Uzun yıllar önce DJ'lige merak salmış biri olarak DJ Hero beni fazlaıyla heyecanlandırdı. Oyun ve aparatı ofisimize geldiğinde de en çok heyecanlanan ben oldum ve oyunu hemen denemeye başladım. Her ne kadar daha dar bir kitleye hitap ediyor olsa da, DJ'lik oyunının çok iyi uyarlandığını düşündüğüm, aynı zamanda oldukça kaliteli bir şarkı içeriğine sahip olan DJ Hero'yu tüm hayalperestlere öneriyorum.



Şefik

zaman oyunun...

Neyse, devam edelim. Diğer müzik oyunlarında kontrol etmeniz gereken tek şey "beş tuş" iken (Hard veya expert seviyede oynamıyorsanız bu sayı dört üstelik.), DJ Hero'da bir yandan üç tuşu, bir yandan crossfader'i, bir yandan efektleri ve bir yandan da plagi kontrol ediyorsunuz. Bu yüzden olacak ki oyunun medium seviyesi çok kolay başlıyor. İlerideki parçalarda zorluk seviyesi artıyor artmasına ama bir yere kadar artıyor tabii ki. "Çok kolaymış, hard'a





DJ AM'DEN SEVGİLERLE...



DJ Hero'nun yapım aşamasında, Daft Punk'tan Eminem'e kadar birçok ünlü ve önemli isim yer aldı, yapımcı firma FreeStyleGames ile işbirliği yaptı. Bu isimlerin arasında dünyaca ünlü DJ AM de bulunuyordu ama ne yazık ki kendisi oyunu göremeden hayatı gözlerini yumdu. Oyunun şarkı listesinde yer alan Gwen Stefani - Hollaback Girl & Indeep - Last Night a DJ Saved My Life ve Beastie Boys - Intergalactic & Bell Biv DeVoé - Poison mix'lerinin altında DJ AM'in imzası bulunuyor. Bu bilgiden sonra bu iki şarkıyı çalarken ne kadar eğlenebilirsiniz, bilmiyorum.

geçeyim" derseniz bu defa da afalliyorsunuz. "Maviye mi basıyorum, plağı mı döndüreyim, crossfader'i sağa - sola mı çekeyim" derken kafayı yiyorsunuz. Yani kısacası seviyelerin arasında olmaması gereken uçurumlar var.

Kariştırmayı severim

Oyundaki mix'ler gerçekten çok başarılı. DJ Shadow, DJ Yoda (Yok artık!), DJ Grandmaster Flash (tutorial'daki arkadaşı) ve merhum DJ AM gibi ünlü "plak vici vici etme ve şarkıları alıp bulamaz yapma" ustalarının mix'leriyle oyun



bu türün meraklılarına "Doğru düzgün adam, doğru düzgün mix yok oyunda" deme şansı tanımıyor. Ancak mix'lerindeki başarıyı oyun, multiplayer modlarda gösteremiyor maalesef. Mod seçenekleri yok denecik kadar az; turntable'ı olan bir başka oyuncuya kapışabiliyorsunuz. Eğer rekabetten vazgeçerseniz gitar destekleyen 10 şarkı var; bu şarkıları gitar aparatı olan başka bir arkadaşınızla çalabilirsiniz. Mikrofon desteğine gelince... Bu tür müzикte vokal yapmak ya da yapmamak... İşte bütün mesele bu...

Cinlik

DJ Hero'nun müzik oyunları çılgınlığına yepen bir boyut getirdiği bir gerçek. Fakat tabii ki "DJ Hero 2" için -bence- kasten eksiklikler bırakılmış. Özellikle multiplayer modlar, gelecek oyunda epey çeşitlenecektir. Turntable'ı da daha kullanışlı hale getirince olur bu iş. **Elif Akça**

Guitar Hero oyunlarında olduğu gibi, DJ Hero'da da hata yapmadan seri yapmak ekstra puan getiriyor.

DJ Hero

- + Yenilikçi turntable aparatı, kaliteli mix'ler, detaylı tutorial modu
- Kullanışız crossfader kolu, zorluk seviyelerinin iyi ayarlanmamış olması, multiplayer modların yetersizliği

8,5

Jin'in bu kostümü-  nün hastasıyım.



Yapım **Namco Bandai**
Dağıtım **Namco Bandai**
Tür Dövüş
Platform **PS3, Xbox 360**
Web tekken.namco.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**



Hwoarang Tekken 6'da coşuk-
ça coşan karakterler arasında;
onu çok seveceksiniz.



Tekken 6

Lars ve Alisa'nın aşkı Jin'e dokununca...



7 saat önce...

Hmm... Konsollara özel bir hikaye modu ha? Üstelik Final Fight gibi yürüyüp adam dövüyoruz... Nasıl olsa en fazla birkaç saat sürer; deneyeyim hemen.

7 saat sonra...

Yuh! Hala mı bitmedi ya?

6 saat önce...

Biraz önce açılmış olan Arena'da iki dövüşe katılıyorum da karakterlerin oyun sonu videolarını göreyim bari; yetti adam patakladığım.

6 saat sonra...

İki dövüşe katılıyorum da yeni karakterlerin oyun sonu videolarını göreyim bari; yetti adam patakladığım.

1 saat önce...

Amma oynadım ha. Bir şeyler mi yesem...

1 saat sonra...

Ofiyo oynadım. Bir şeyler mi yiyecektim, neydi...

5 dakika önce...

Daha yazı yazılacak ya. Bırakıym şu oyunu en iyisi.

5 dakika sonra...

Start'a bastıktan sonra tek tuşa dokunmakla oyundan mı çıkmış ya!? Daha oynayacaktım ben!

Dövüşmek güzeldir; akılda kalır

Ondan sonra Eddy ile Armada'yi bir patlattım Azazel'in suratına, neye uğradığıni şaşırıcı haspam... Evet, bunu yaptım. Sonra Lei'yi seçtim, kendimi yerden yere attım, şaşırttım rakiplerimi. Hepsi yapay zekayı ama olsun; yine de eğlendim ben.

Niye bu kadar eğlendiğimi gerçekten bilmiyorum. Bir Tekken, bir Street Fighter, bir Guilty Gear görmeyeyim, atarı salonu heyecanını tekrar yaşamaya başlıyorum. (BlazBlue'yu da heyecanla bekliyorum bu arada.) Bıraksınız Xbox 360'a, PS3'e jeton atmaya çalışacağım; o derece. (Eve bir adet arcade makinesi alma planım var, bakalım ne zaman başarılı olacağım.) Yani bu ülkenin %80'i konsollarını birer futbol simülörü olarak kullanıyorsa, ben de aynı şeyi dövüş oyunlarında yapabilirim. Ne var ki karşımı geçen herkes istisnısız olarak, "Hacı PES yok yae?" diye soruyor, susup kalyorum.

Diyeceğim o ki Tekken 6 nihayet geldi ve ben de derin bir oh çektim. Elif'in telefonda "Tekken 6 geldi ofise." sözlerinden sonra o kadar büyük bir heyecan yaşadım ki o gazla ofise bile gidebilirdim. Oyunlu buluştuğumdaysa...

İşte bu noktada büyük bir hayal kırıklığı söz konusu. Ben sanıyorum ki ►



Gerçek "Atari" Keyfi

Nasıl yarış oyundan keyfi söyle kaliteli bir direksiyon aparatıyla çıkıyorsa, dövüş oyunlarını da bu tür oyunlara özel hazırlanan "Arcade Stick"lerle oynamak lazım. Özellikle Street Fighter, BlazBlue, King of Fighters gibi oyunlarda Arcade Stick'in gerekliliği kaçınılmaz. Soul Calibur veya Tekken'de biraz daha opsiyonel olsa da yine de oyun kalitenizin artacağına emin olabilirsiniz.

► şahane bir açılış videosuyla karşılaşacağım, ardından çok janjanlı bir menü beni selamlayacak, sonra online ortamlara akip atarı salonu heyecanı yaşayacağım... Onun yerine ne oldu, ne bir video görebildim, ne sandığım gibi bir "Arcade Mode" oyunu oynadım, ne de online ortamlarda sekebildim. Çok geçmeden anladım ki tüm bu safsatayı kendi heyecanımın kurbanı olduğum için yaşamamamışım...

Karakter dediğin yeni olur

Meğerse ne yapmışım, oyun açıldığı sırada hayvan gibi hemen tuşlara abanınca açılış videosunu geçmişim, menüye baktım ve oyunun online bölümünün henüz açılmadığını idrak edememişim. (Namco Bandai, online oyun için ayarlanan sunucuların tam olarak oyun tüm dünyada çıktıgı sırada açılmasına karar vermiş; oyunun özel inceleme versiyonunu alan tüm dergiler avuçlarını yaladı.)

Şık bir açılış videosundan sonra ne yapacağımı bilmez halde menüde gezinirken elbette ilk olarak Arcade moduna adım attım... Ve gördüm ki tüm karakterler, hem de Tekken tarihindeki en görkemli haliyle karşılımda. Yani Street Fighter'daki gibi kapalı karakterler yok, herkes alenen ortada.

Eğer oyun atarı salonlarında takip ettiyseniz, Tekken 6 ve Tekken 6: Bloodline Rebellion şeklinde iki farklı versiyonun olduğunu göreceksiniz. Tekken 6, yenilenmiş özellikler ve yeni karakterleriyle Tekken 5'in devamı konumundayken, Tekken 6: Bloodline Rebellion Lars ve Alisa'nın oynanabilir karakterler olarak eklendiği, geliştirilmiş bir Tekken 6 olarak eski versiyonunun yerine geçti. Şu anda size tanıtma tekendum Tekken 6 da Bloodline Rebellion'dan başkası değil.

Lafi şuraya bağlayacaktım aslında, Tekken 6'da tam altı adet yeni karakterim var. Miguel, Zafina, Bob, Leo, Lars ve Alisa. Bir de Nancy var ama o konunun detaylarını az sonra vereceğim.

Yeni karakterler arasında Bob bayağı enteresan bir dövüş stiline sahip ve görüntüsüyle alakası olmayan, son derece ►



Alternatif

Street Fighter IV (9,5)
Soul Calibur IV (8,8)
Naruto: Ultimate Ninja Storm (8,7)





KARAKTER ANALİZİ



Lars Alexandersson

Yaş: 20 bilemedin 22

İş: Lideri olduğu timi geride bırakıp ön saflarda düşman avlamak
Özellikler: Heihachi'nın oğlu olduğu için (Şok!) o da vücudundaki elektriği dışarı vurabilmektedir ve bu da onu normal bir insandan katbekat güçlü kılmaktadır. Her ne kadar Isveç'li olduğu için Isveççe konuşması gerekse de tüm oyun boyunca Japonca konuşur. Çok zorlarsanız FFVII'den Cloud'un saçlarını bu arkadaşa takabilirsınız. (Customize menüsünden.)



Alisa Bosconovitch

Yaş: 0 (Yeni üretim)

İş: Kendisini insan sanarak Lars'a yardım etmek.
Özellikler: Doctor Bosconovitch'in üretimi olan Alisa, Xenosaga'nın KOSMOS'un andıran bir robot asılnda. Uçabiliyor, kollarından elektrikli testereyle çıkartabiliyor ve garip hareketleriyle düşmanını şaşırtıyor. Lars'a yardım ediyor olsa da aslında Jin Kazama'nın kontrolündedir zavallı kızçağız. Ayrıca oyunun Kore Arcade versiyonunda Alisa'nın kollarındaki testere yerine işin kılıcı benzeri silahlar bulunuyor.



▣ Koçum Eddy be! O nasıl tekme bileyimiyorum ama olsun, abimizdir.

► hızlı hareketler yapıyor. Miguel'i pek sevmemi; bana tutuk geldi. Leo ve Zafina hızlılar fakat onlardan da çok tat aldığımı söylemeyeceğim. Alisa'yla oynamak biraz zor olsa da eğlenceli fakat benim asıl favorim Lars oldu. Lars Paul, Steve ve Heihachi'nın bireşiminden doğmuş gibi geldi bana. Paul gibi etkili yumrukları var, Steve'in sahip olduğu kombolara benzer kombolarla dövüşüyor ve Heihachi'nın gücüne sahip. Usta ellierde canavara dövüşeceğine inanıyorum; favorim olan Lei ve Eddy'nin yerine bile geçebilir, o derece.

Jin'in ordusu

Karakterlerin neye benzediğini anladıkten sonra hangi oyun moduna geçip yapmanız gerektiğini düşünüceksiniz. Arcade Mode, aradığınız mod değil arkadaşlar, bunu belirtiyim. Oyunun Arcade kısmı ayen söyle işliyor: Finalinde Azazel'le (Oyun sonu boss'u,) dövüşmek üzere çeşitli dövüşlere katılıyorsunuz ve Azazel'i de yendikten sonra "aferin" bile demiyor oyun size. O yüzden Arcade'i boş verin; asıl eğlence Story ve Ghost modlarında.

Story Mode, sadece konsol versiyonlarında bulunan hikaye modu ve bu oyun tipi daha önce Tekken 3'te karımıza çıkan "Tekken Force Mode"un gelişmiş bir şekli olarak da nitelendirilebilir. Size ilk Tekken'den Tekken 6'ya kadar geçen süreci net bir biçimde anlatıyor bu hikaye modu ve nihayetinde Alisa ve Lars'ın Jin'e karşı verdikleri mücadelede rol almış oluyorsunuz. Final Fight'in üç boyutlu versiyonu gibi ilerleyen hikaye modunda, karşınıza sürekli bir takım askerler ve robotlar çıkıyor ve siz de bunları Alisa ile birlikte pataklayarak bölüm bölüm ilerliyorsunuz.

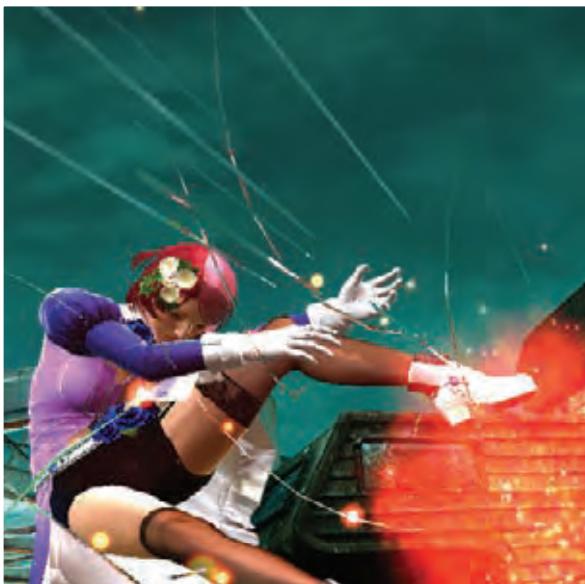
Her bölüm, sonunda Tekken dünyasından bir karakterle karşılaşmanızla sonuçlanıyor ve bu karakteri yenerek, onu Story Mode'da kullanmaya hak kazanıyorsunuz. Karakterlerin



ROBO-KAZUYA

Bu oyun bir modifiye cenneti. Nasıl NFS'de veya bir başka yarış oyununda araçlarımızı çingene pemberisinden, fırına grisine kadar saçma sapan birçok renge boyuyor, sağına soluna bir şeyler takıyor idiysek, burada da tüm karakterlerimizi baştan aşağı değiştirebiliyoruz. Karakterlerimize farklı renkler, giysi katalogundan seçilmiş gibi gözüklenen birçok kostümü giydirebileceğiniz gibi herkese "EX" kostümleri de giydirebiliyorsunuz. EX kostümler, karakterlerinizi bambaşa bir şekilde sokuyor ve bunlardan en iddialı Manga cizeri Takayuki Yamaguchi'nin eseri olan Kazuya kostümü. Kazuya için bu kostümü açtığınızda Kazuya tamamıyla bir robota dönüşüyor ama güllerinde herhangi bir değişiklik olmuyor. Yine de sifir bu muhteşem kostümleri dövüşmek için bile Kazuya'yla oynamaya başlayabilirsiniz.

yanında, oyun boyunca birçok eşya da sahib olabiliyorsunuz. Bu eşyalar seçiminiz karaktere özel oluyor ama onun sadece görüntüsünü değiştirmiyor, ona ekstra güçler de katabiliyor. Örneğin düşmanlarına zaman zaman atış saldırısı yapan, %14'lük bir şansla onları dondurur ve yumruklarıyla düşmanlarına elektrik şoku veren bir karakter yaratılabilsiniz. Fakat söylediğim gibi bu



esyalar sadece o anki karakterinize uygun olarak düşüyor; hikaye modunu başka bir karakterle oynarsanız ona ekstra güçler katmak için yine bu eşyalardan bulmanız gerekiyor.

Hikaye modunun bir diğer güzelliği de Arena bölümü. Arena'da, hikaye modunda açmış olduğunuz istedığınız bir karakterle dört tane maça çıkıyoysunuz. İlk iki maç Tekken dünyasının rastgele karakterleriyle oluyor, üçüncü maça Jin'le dövüşüyor ve dördüncüde de Azazel'ı yenmeye çalışıyoysunuz. Eğer Azazel'i yıkmayı başarısızsanız, o karakterin "oyun sonu videosunu" görme hakkını elde ediyorsanız ve bu videoyu görmenin bir başka yolu da yok.

Seviye atla, güçlen, meydan oku

Sınırsızca dövüşmek için başıvarmanız gereken yer ise Ghost Mode. Daha önce görmüş olduğumuz bu mod, seçtiğiniz karakteri 9. Kyu'dan başlatıyor ve onu seviye atlatarak ilerletmenize olanak tanıyor. Birebir maçların yapıldığı Ghost Mode'da, her maç öncesi size üç farklı seçenek sunuluyor. Buna göre üç farklı seviyedeki, üç farklı karakterden birini seçerek ona karşı dövüşüyoysunuz. Dövüşmek istediğiniz karakter yüksek seviyedeysse, ona göre daha hızlı ilerleyebiliyoysunuz üstelik.

Tekken 6'nın sunduğu yenilikler bunlar. Bir de Nancy adında bir robot var ki akıllara zarar. Bu robottu Story Mode'un bir kısmında kullanmak

eğlenceli ama Arcade Mode'da karşınıza çıktıığında genellikle yere yiğiliyorsunuz.

Gelelim oynanışa diyeceğim ama yazının sonuna geldirelim. Zaten size Tekken'in oynanışıyla ilgili bir bilgi vermeye de niyetim yok çünkü Tekken, açık ara şu an piyasada bulunan tüm üç boyutlu oyunlardan daha iyi ve kaliteli bir oynanış sahibi. Ortada ne Dead or Alive kaldı, ne Virtua Fighter, ne de başka bir oyun. Namco Bandai de yatırımlarını yerine son derece kaliteli bir oyun hazırlamayı başarmış. Üstelik Tekken öyle bir oyun ki oyunu hiç bilmeyen birini kısa sürede kendine alıştırıp başında esir edebiliyor. (Tecrübeyle sabittir.)

Artıları çok fazla Tekken 6'nın. Saymakla bitmez gerçekte birkaç noktaya da takılmadım değil. Bir kere Story Mode'un grafik kalitesi bayağı düşük kalmış durumda. Story Mode'da birkaç saat geçirdikten sonra Arena'ya uğrarsanız veya bir başka oyun moduna geçerseniz, cennete düşmüş gibi hissediyorsunuz kendinizi. İkinci ufak problem de Team Battle'larda karakterlerin isimlerinin yazmıyor oluşu. Ben herkesin simasını ezberlemek zorunda değilim; kaldı ki imajlar o kadar küçük ki seçilmiyorlar.

Bu problemlerin dışında ise Tekken 6'nın herhangi bir sorunu olmadığını rahatlıkla söyleyebilirim, sözümün arkasında da sonuna kadar dururum. Arşivinize rahatlıkla ekleyebileceğiniz, şahane bir oyun olmuş Tekken 6; sonunda geldi de beni atarı salonlarında dolanmaktan kurtardı. ■ **Tuna Şentuna**

Tekken 6

- + Mükemmel oynanış, geniş hikaye modu, kaliteli grafikler
- Azazel'e gicik oldum, hikaye modunun görsel kalitesinin iyi olmaması, hareketleri ezberlemenin biraz zor olması

8,9



Yapım **Turn 10 Studios**
Dağıtım **Microsoft**
Tür Yarış
Platform **Xbox 360**
Web www.forzamotorsport.net





■ Geniş araç yelpazesine bir örnek...



Forza Motorsport 3

Microsoft'un yarış pisti



Microsoft'un Xbox 360 konsolunu pazarlama konusundaki en önemli silahlarından biri olan Forza Motorsport, birçok yarış oyununun boy gösterdiği şu dönemde yeni versiyonuyla raflardaki yerini aldı. Acaba seri, ilk iki oyunuyla göstermiş olduğu başarıyı üçüncü oyunuyla da gösterebiliyor mu? İşte cevabı...

Go Race!

Audi R8 5.2 FSI Quattro ile başlıyor Forza Motorsport 3 maceğimiz. (Daha ilk sürüşümüzde bize verdikleri şu araca da bakın hele!) Şık tasarımını ve 525 beygir gücü ile bizi heyecanlandıran bu araca sadece bir yarış sonra veda etmemizin gerektiğini söylemek zorundayız üzüllerék. Bu bir yarışlık test sürüşü sonrası, hemen her gün yollarda gördüğümüz Citroen C4 VTS, Toyota Yaris S ve Ford Fiesta Zetec S gibi göz aşinalığımızın oldukça yüksek olduğu araçlardan birini seçip rengini de belirledikten sonra başlıyor kariyerimiz.

Öncelikle oyunun en önemli özelliklerinden biri olan araç yelpazesinden bahsetmeye fayda var. Forza Motorsport 3'te toplam 400 adet araç bulunuyor. Bu yelpazede "normal" araçların haricinde Formula 1 ve arazi araçları da mevcut. Ayrıca bu 400 aracı 100 farklı pistte

"Bana 400 araç yetmez" diyorsanız, Xbox Live'a bağlanarak, sürekli olarak yenileri yayınlanan içerik paketlerini indirme şansınız bulunuyor kullanma imkanınız bulunuyor. Buna rağmen "Bana 400 araç yetmez!" diyorsanız, Xbox Live'a bağlanarak, sürekli olarak yenileri yayınlanan içerik paketlerini indirme şansınız bulunuyor.

Season Play

Günümüzde birçok oyunda bulunan "seviye atlama" ►



Hyundai

Forza Motorsport 3 için yayınlanan ilk araba paketini, oyun içinde kazandığınız krediler karşılığında ücretsiz olarak indirebilir ve oyunun 400 araçtan oluşan yelpazesine Hyundai Genesis Coupe'nin üç farklı versiyonunu ekleyebilirsiniz.



► olayı yarış oyunlarına kadar sıçramış durumda. Forza Motorsport 3 de bu furyadan nasibini almış görünüyor. Kariyer modunda yaptığımız yarışlar sonrasında tecrübe puanı toplayarak seviye atlıyoruz ve her seviye atlayışımızda bize yeni bir araç hediye ediliyor. Yaptığımız yarışlar sonunda sadece tecrübe puanı kazanmakla kalmıyor, aynı zamanda kredi de topluyoruz. Topladığımız bu kredileri "Quick Upgrade" veya "Upgrade Shop" bölümlerinde aracımızı geliştirmek için harcıyoruz. Quick Upgrade, adından da anlaşılabilen gibi işinizi kolaylaştırmak amacıyla, o an bulunan kredinize göre aracınıza birkaç özellik eklemek için oluşturulmuş bir bölüm fakat iş Upgrade Shop'a gelince oldukça detaylandırılmış bir bölümle karşı karşıya kalyorsunuz. Bu bölümde motordan lastiklere, rüzgarlıktan aracınızı ağırlığına kadar birçok özellikle oynamanız mümkün



kilmiş. Bu derece detaylı bir geliştirme bölümünün oyunda yer aldığı göz önünde bulunduracak olursak, oyunun bir hayli simülasyon olduğunu söyleyebilirim.

"Simülasyon" kelimesini duyuncu belki de birçok kişinin aklına gelen ilk şey zorluk seviyesidir. Oyunda beş farklı zorluk seviyesi bulunuyor, tahmin edileceği üzere Easy ile başlıyor ve Expert'e kadar devam ediyor. Peki zorluk seviyesini değiştirirince neler değişiyor? Öncelikle Easy'de ve Medium'da, yolda her daim görebileceğiniz oklar mevcut. Bu okları takip ederek yarıçı birinci bitirmeniz hiç de zor değil. Hard ve Advanced zorluk seviyesine geçince sadece dönüşlerde ve fren yapmanız gereken yerlerde çikan bu oklar, Expert'e geçtiğiniz andaysa tamamen ortadan kalkıyor. Tabii ki zorluk seviyesi sadece oklardan ibaret değil. Vites Easy'de, Medium'da ve Hard'da otomatikken, Advanced'de ve Expert'te manuel oluyor. Yine zorluk seviyesine göre aracınızın aldığı hasar da değişim gösteriyor. Örneğin; oyunu kolay modlardan birinde oynuyorsanız, sağa sola ne kadar çarparsanız çarpın sadece arabanın parçalarının kopuşunu ve boyasının aşındığını görürken, oyunu zor modlarda oynarken aracınızın yavaş yavaş sendelemeye başladığını ve bir süre sonra kullanılamaz hale geldiğini göreceksiniz. Ayrıca yine zorluk seviyesi,



Alternatif

Colin McRae: DiRT 2 (9,0)
Gran Turismo 5 Prologue (8,5)
Need for Speed: Shift (9,0)



yarış sonrası aldığıınız tecrübe puanlarına ve kredilere doğrudan etki ediyor. Easy'de kazanacağınız bonus %0 iken Medium'da %10, Hard'da %30, Advanced'de %70 ve Expert'te %100 olarak ayarlanmış durumda.

Aracımızın hasar alma seviyesinin zorluk derecesine göre değiştiğinden bahsettim. Yarış esnasında yön tuşlarını kullanarak lastikten vites kutusuna, kapotadan motorun su kaynatma deresine kadar çok detaylı bir göstergeye aracınızın aldığı hasarı da görebilirsiniz. Ayrıca bir yere çarptığımızda ekranda beliren "Rewind" seçeneğinin sağladığı yarışı geri sarma opsiyonu ile, -DiRT 2'deki gibi- aldığımız birçok hasardan ya da yaptığımız hatalardan kurtulmamız mümkün. DiRT 2'de bulunan geri sarma sisteminin aksine, Forza Motorsport 3'te limit bulunmuyor ve bu fonksiyonu istediğimiz kadar kullanmak mümkün.

Üç farklı ve birbirinden eğlenceli multiplayer modu, belki de Forza Motorsport 3'ün en eğlenceli kısmını oluşturuyor. Drift ve eleme usulü yarışların dışında benim en zevk aldığım mod Cat & Mouse, yani "kedi & fare oyunu" oldu. Bu mod iki farklı takımdan oluşuyor ve rakibe çarparak onun yarış dışı bırakılması üzerine kurulmuş. (Burnout'u hatırlattı sanki.)

Grafiklerin gölgeler ve ışıklandırma haricinde Forza



Motorsport 2'ye oranla çok önemli bir yol kat etmediği bir gerçek. Araçların ve kokpitin modellerinin oldukça detaylı olmasıyla gerçekçiliği artırıyor. Özellikle aracınız hasar aldıında boyanın kalkıp altından metal rengin görünmesi çok hoş olmuş. Fakat eklemeden edemeyeceğim ki ne kadar uğraşırsam uğraşayım, farları bir türlü parçalamayı başaramadım; hatta öyle ki bir ara araba kullanılamayacak duruma gelmiş olmasına rağmen farların camlarında değil kırılma, çatlak bile olmuştu!

Sonuç olarak Forza Motorsport 3'ün, son zamanlarda piyasaya çıkmış en iyi yarış simülasyonlarından biri olduğunu söyleyebiliriz. Sadece simülasyon sevenlerin değil, hızı seven tüm oyuncuların arşivinde bulunması gereken bir oyun.

■ Emre Öztinaz (Bizim grafiker değil mi o'lum bu?!)

Forza Motorsport 3

- + 400'ün üzerinde araç, eğlenceli multiplayer modları, grafikler
- Uzun yükleme süreleri, kariyer modundaki bazı hatalar

9,1



★★

Dragon Age: Origins

RPG tutkunlarına taze kan!

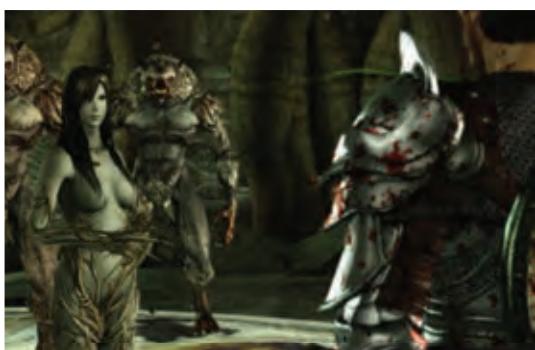


Efendim, biz RPG tutkunları hasta insanızdır. Oyunla öylesine gireriz ki sağını - solunu kurcalamadan bırakmazız oyunun. Yetmezmiş gibi yakın çevremizde aynı oyunu oynayan birisiyle uzun saatler tartışırız. BioWare denenliğinde firmamız da sağ olsun, bizi yillardır mutlu ediyor. Özellikle masaüstü FRP oyuncularını bilgisayaraya, bilgisayar oyuncularını oynayanlara masaüstüne çekiyor. Yıllar içerisinde piyasaya çıkardığı oyunlarındaysa sürekli güncellenen FRP sistemlerini kullanılarak. (Bakınız AD&D 2nd Edition, D&D 3.5 Edition.) Nitekim bu durum oyuncuya başta biraz karışık gelse de, zaman içerisinde hem sistemin nasıl çalıştığı konusunda yardımcı oldu, hem de neyin ne olduğunu öğretti.

Dragon Age: Origins (DAO) o kadar çok beklandı ki tanıdığım insanlar antrenman olsun diye önceki BioWare RPG'lerini tekrar kurdu. Malum, her türde bir rekabet var oyun piyasasında ama konu RPG olunca akla gelen -halen- tek isim var: Baldur's Gate II (BG2). Her ne kadar 1999 yılında piyasaya çıkmış bir oyun olsa da, türe gönlü verenler arasında yadsınamaz bir yere sahiptir BG2. Pek tabii ki sürekli aynı oyunu baz alarak kıyaslamalar yapmak yanlış olacaktır. Yine de "yazımı okurken tek rakibi olduğunu da unutmamanızda fayda var" diyor ve detaylara geçiyorum...

ama ilerledikçe gördüm ki kırmızı her yerde... Özellikle yükleme ekranına ve harita üzerinde yolculuk ederken verilmiş olan kan efekti, yapımcıların gözü nasıl hitap edileceğini bildiklerini ortaya koyuyor. Giriş demosundaysa genel olarak neler olduğunu tam olarak Yüzüklerin Efendisi tadında, hatta repligine kadar birebir izliyoruz.

Geldik karakter yaratma menüsüne... Önce dişi mi, yoksa erkek mi oynayacağımıza karar veriyoruz. Devamıdaysa seçebileceğimiz üç farklı ırk seçiyor karşımıza: Human, Elf ve Dwarf. Seçim esnasında dikkat edin zira her ırkın kendine has ekstra özellikler mevcut. Bu durumu göz önünde bulundurarak, sınıf seçimi yapmaya doğru yönelebilirsiniz. Oynanabilen üç farklı sınıf söz konusu ve bunlar sırasıyla Warrior, Mage ve Rogue olarak belirlenmiş. Sınıf mevzusunu da hallettiyiseniz, buyurun ➤



Dragon Age: Origins
Yapım **BioWare**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **RPG**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web dragonage.bioware.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**

Sanat eseri

Henüz oyunun başında, Electronic Arts logosunu oluşturan kırmızı ejderhayı mest olmuş bir şekilde izledim. Kırmızı rengin oyunun en belirgin renki olacağınıysa henüz bilmiyordum





► karakterinize bir arka plan seçmeye. Benzeri RPG'lerin aksine bu oyunda arka plan seçmek zorundasınız ve bu sayede ne tarz bir karaktere yöneleceğiniz belirleniyor.

Daha önceden herhangi bir BioWare oyunu ya da son dönem RPG oyunlarından birini oynadıysanız, karakterinizin yüz görünümüyle çok detaylı bir şekilde oynamaları yapılabilidğini de biliyorsunuzdur. Bu durum DAO'da da değişmemiş ve neredeyse herhangi bir karakterin bir benzerini görmek mümkün değil. Bu "kilitlenirsen içinden çıkamazsun" durumu-

Tamam, belli ki eklenti paketi çıkaracaksınız ve ticari kaygı güdüyorsunuz ama en azından bu tarz derinlemesine RPG'ler için ilk çeşitliliğinden kaçmayı

nu da geride bıraktıktan sonra artık özellik puanlarını dağıtmaya başlayabiliriz. Bilindik D&D sisteminden üç tanesinin değiştığını görüyoruz. Cunning, Will Power ve Magic, bir nevi isim değiştirmiş özellikler olarak karşımıza çıkmıyor. Sınıfımıza göre puanlarımızı da dağıttıktan sonra (Tabii ki farklı makro ve mikrolar da söz konusu,), birbirinden farklı sekiz özellik, seçilmek üzere bizi bekliyor. Her biri kendi içerisinde dörde ayrılan bu özelliklerin hepsini okumadan bir karar vermeyin. Geldik yetenek puanlarına... Oyunun oynanış yapısı açısından yetenekler her şeyimiz; Warrior'da ve Mage'de bir ana



Alternatif

Baldur's Gate II (-)
Neverwinter Nights 2 (9,1)
Planescape: Torment (-)

ve dört yan, Rogue'da ise bir ana ve iki yan yetenek aacı mevcut. Bu durum sizı yaniltmasın; birbirinden farklı yolların olması, sadece tek bir aacıda uzmanlaşacağınız anlamına gelmiyor. Her seviye atlandığında bir yetenek puanı geldiğini ve her yeteneğin dört kademeden oluştuğunu hesaplarsak her şey daha kolay olacaktır. Misal; bir Warrior olarak önce "Weapon and Shield" aacıdan bir yetenekte uzmanlaşıp daha sonra hücumu yönelik bir düşünçeye "Two-handed" kısmında bir yetenekte uzmanlaşabilirim. Aynı durum büyütürler için de geçerli. "Primal" aacıdan rakibe direkt olarak zarar verecek olan büyüler seçebiliyorlarken, "Creation" kısmından seçikleri büyülerde de partilerindeki karakterlere buff atabilecekler.

Bir grup kendini bilmez

Oyuna girince ilk dikkatimizi çeken şey pek tabii ki grafik kalitesi oluyor. Fizik modellemeleri ve yüz

■ Bu karakter bakışlarıyla bize bir şeyler anlatmaya çalışıyor.



etrafındaki detaylar tam da böyle bir oyunda aranan cinsten. Üç farklı kamera açısının yer aldığı DAO'da isterseniz kendinizi iyice oyunun içerisinde sokabiliyorsunuz; fakat benim gibi bir RPG tutkunuysanız, pek tabii ki bildiğimiz, sevdigimiz, kuş bakışımız kamera açısını kullanacaksınız.

Malum, diyalog dolu bir oyun DAO ve bu konuda elinden geleni ardına koymamış. Birbirinden farklı konuşma seçenekleri çıkıyor karşımıza. Konuşmamızı pek tabii ki oyuna öyle ya da böyle etki ediyor. "Coercion" gibi yeteneklere puan vermiş bir karakteriniz varsa oyunun genelinde konuşarak bolca soru çözebiliyorsunuz.

Envanterimiz de bizimle beraber ve eşyalarımıza

SPECIALIZATION

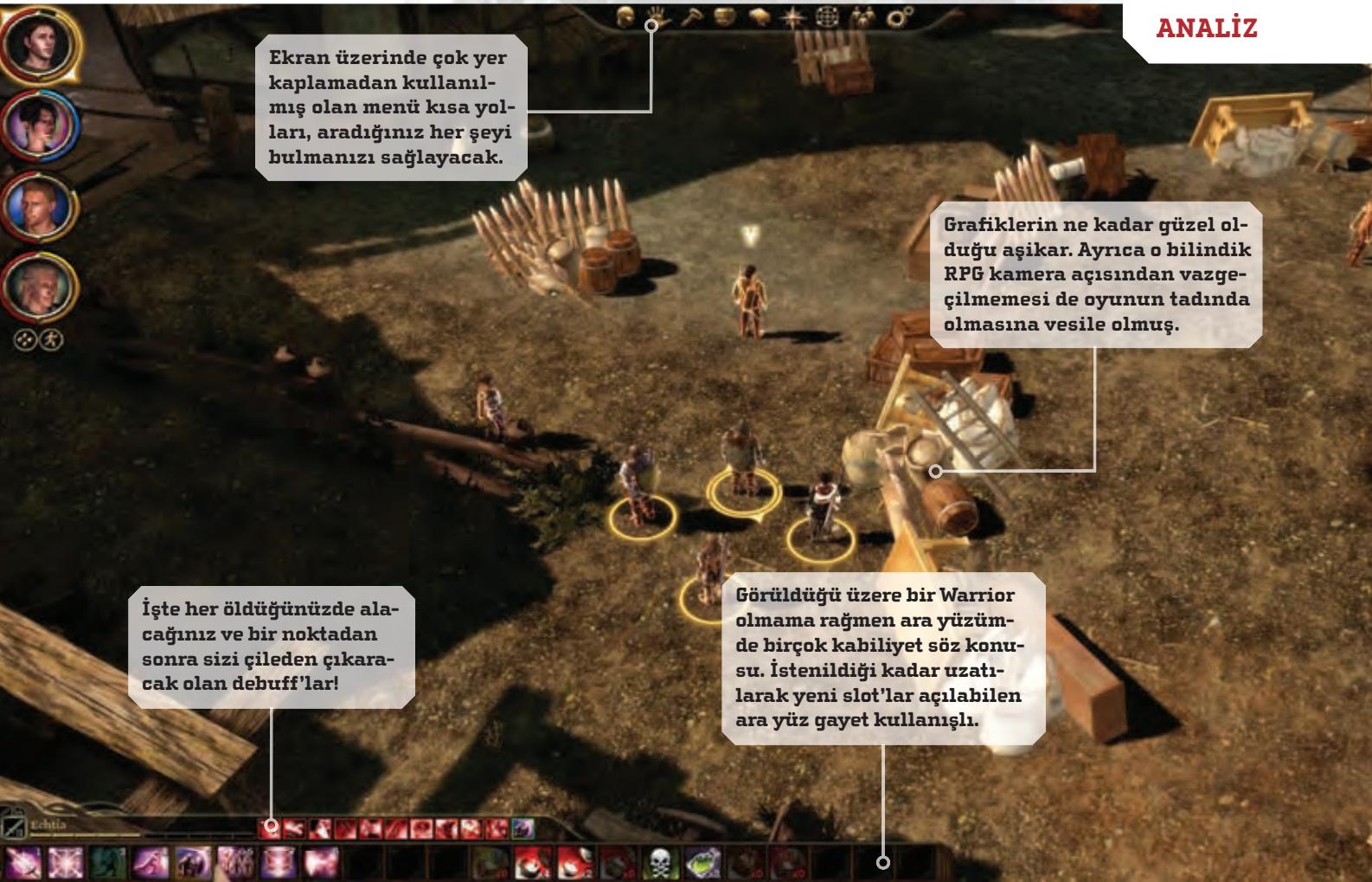
D&D'de "Prestige Class" olarak bildiğimiz ve sevdiğimiz durum, biraz farklı bir hal olarak DAO'ya eklenmiş. 7. ve 14. seviyede birer tane seçebleceğimiz özellikler karakterimizi bambaşa bir şekilde sokacak. Her sınıfın birbirinden farklı dört Specilization'ı mevcut ama sadece yeterli seviyeye gelmek yetmiyor. Aynı zamanda seçeceğiniz Specilization'ı bir trainer'dan öğrenmekle yükümlüsünüz. Bir anda üç özelliği ve yeni yetenekleri sadece gereken seviyeye geldiğinizde alabileceğiniz sanmıyorum, değil mi?

rahatça ulaşabiliyoruz; geriye kalan menüler de gayet güzel tasarlanmıştır. Journal içerisindeki "codex" bölümü, karşınıza çıkan yaratıklardan eşyalara kadar her şeyin hikayesini barındırıyor.

Oyun içerisindeki denge hiç de fena değil. Daha önce bir RPG oyunu oynadığınız, korkmadan normal zorluk seviyesinde oynayabilirsiniz. (Gelen ilk yamaya normal zorluk seviyesinde vurdugumuz hasar da bir miktar arttırıldı.) Kullanılan güzide bir özelliğe giydiğimiz zırhların ağırlığının artması sonucunda vuruşlarımızdaki yavaşlama olmuş ve bu özellik oyuna gayet güzel yedirilmiş. Müzikler ve atmosferse gerçekten harika. Savaşa girildiği anda insanın tüylerini diken diken ediyor müzikler. Aynı şekilde bir ormanda rahatlatmaya da yettiler beni. Bulunduğunuz ve oyunun geçtiği alanlar çok güzel tasarlanmıştır. Bir başka detay olarak da önceki gelen debuff'lardan bahsedebiliriz. DAO da -son yıllarda çıkmış benzerleri gibi- "savaş sonunda partide bir kişi ayakta kalsa bile geri kalanlar da ayağa kalkar" mantığında çalışıyor. Fakat artık ölmemek için daha çok uğraş vereceğiz; çünkü her ölüsunüzde gelen debuff'ları gördüğünüzde bana hak vereceksiniz.

Ormanda giderken

Hemen "Eğri oturup doğru konuşma" vaziyetini alıyorum. Öncelikle senaryo olmamış, "Olmamış" dediğim, hala mı canavarlar saldırıyor? Yok mu yahu aklınıza gelen yeni fikirler? Yaratıklar saldırdı, en yakın bildiği krala ihanet etti... Artık insan birazcık daha farklı fikirler bekliyor. Ayrıca senar-

**Dinle!**

Birçok yazında olduğu gibi berlirtmek istiyorum: Demoyu ve de özellikli konuşmaları sürekli "Esc" tuşuna basarak geçmeyin. Hem senaryoda olanları kaçırsınız, hem de RPG oynuyorsunuz, FPS değil!

► yo; başlangıça benzeri oyunlara göre daha yavaşlıyordu. Yine de ilerleyen bölümlerde oyun kendini bir şekilde bu kısırdöngüden kurtarıyor. Hatta çok da güzel bir hal alıyor. (Tabii ki oyuncuya bağlı olarak.) Açıkçası sınıflar az miktarda ama oyun kendi içerisinde bu sorunu farklı yetenek ağaçlarıyla çözmemiye başarmış; üç adet ırk olması, "Ben RPG oyunum" diyen bir oyun için çok az. Bir de "downloadable content" (indirilebilir içerik) durumu söz konusu. Fikir olarak gayet hoş ama aynı zamanda da insana iş çıkarıyor resmen. Gene de kullanıcıyla bağlı olarak değişen bir getiri gibi geldi bana. "Diyaloglar güzel" dedik ama bir noktadan sonra tekrar etmeye başlayamıyor. Misal: birinci sıradaki konuşmayı yaptığınızda yerine yenişii geliyor, eğer devamı varsa bir üçüncüsü... Devam olarak ikinci ya da üçüncü konuşma diyalogunu seçerek bütün konuşmaları yapabiliyorsunuz. Ana senaryo işlerken böyle bir sorun yok ama bu oyunların tadı, etrafa serpiştirilmiş detaylarda gizlidir. Unutmadan, karakterinizin konuşmalar esnasında bir sesi yok. Yıl 2009 oldu, artık gayret etsinler birazcık. Bir başka gözle batan konu da "kan". Herhangi bir yakın mesafeli çatışmaya girdiğimizde karakterlerimizin her tarafları kan oluyor ama kan olayı o kadar ayırsız yapılmış ki neyle karşılaşlığımızın bir önemi yok. Bir Ogre ya da bir fare ile karşılaşlığımızda eşit düzeyde kana bulanıyor karakterimiz.

Kazana düşmüşler

Oyun dünyasının tek kişilik bir World of Warcraft'a ihtiyacı yoktu diye düşünüyorum. Herhangi bir FRP sistemi kullanmam olmasa can sıkıcı olsa da DAO, D&D 4th Edition'dan bolca etkilendiği ortada. Oyuna olabildiğin-

ce çok taraflı bakmaya çalıştım sevgili okur. Ben ve benim gibi FRP severlerin çok daha iyilerini hak ettiğini düşünüyorum. Fakat yeni bir RPG çıkışına kadar DAO'dan başkasını oynamak da birazcık saçma olur. Oyun süresinde tatminkar... Yine de her ne olursa olsun sorulması gereken bir soru var: Oyunu bitirdiğinizde -tipki BG2'deki gibi- kafanızda sorular dönüp duracak mı? Yani tipki BG2'de olduğu gibi oyunu onlarca kere bitirmenizi gerektirecek bir sebep bulabilecek misiniz? Gerisi size kalmış... ■ Ertuğrul Süngü

Dragon Age: Origins

- + Kaliteli grafikler, çok sayıda görev ve yan görev, kullanılabilecek bol sayıda büyütü ve yetenek, yaratılan dünyanın kalitesi
- Az sayıda ırk, diyalogların kısıt döngüye girebilme durumu, bilinmediğin bir sistem üzerine kurulması

8,6



Ekran
Görüntüleri
LEVEL
ONLINE'da



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



Left 4 Dead 2

Domuz gribinden de beteri var...



Termometremizi koltuk altımıza sokalım ve biraz bekleyelim... Alarm sesi geldi, bakalım vücut ısımız ne kadarmış: 38! 38 derecede yazı yazmanın tadı da bir başka oluyor. Kafam o kadar çok ağrıyor ki omuzlarım üzerinde sanki kafa değil, hormonlu karpuz taşıyorum. SSK'lıyım ya, paradan tasarruf yapacağım diye devlet hastanesinin yolunu tuttum. "Grip oldum" der dermez herkes bana Infected muamelesi yapmaya başladı. Neyse, sıramız geldi, girdik doktorun yanına, doktorun suratında bir maske, maskenin ardında da ekşî erik yemiş gibi meymenetsiz bir surat! Elindeki o garip tahta çubuk ile saniyenin 10'da biri kadar kısa bir sürede boğazima baktı, ateşimi ölçtü. O gün düşüktü ateşim, o yüzden domuz gribi teşhisini koymadı ama şunu bilin ki hastaneler, prosedür olarak ateşi olan ve grip belirtisi gösteren herkese domuz gribi teşhisini koyuyor! Neyse, boyu büyük bir Smoker gibi çıktı hastaneden ve bedenim ateşler içinde yanarken,

sürpriz yapıp erkenden çıkan Left 4 Dead 2'yi oynamaya başladım. Şimdi de bu yazıyı yatağıma uzanmış, yanımda ilaçlarım ve kucağımda dizüstü bilgisayarım ile yazıyorum.

Hastalığın ilk evresi...

L4D'yi çok sevmiştim, sabahlara kadar oynadığımı ve kulaklısı kafamdan çıkardığında mermi sesinden kulaklarının çinlendiğini hatırlıyorum. Neydi bizi bu oyuna bağlayan? L4D'de takım oyuncunun benimserseniz kazanıyor, sürüden ayrılsanız kapılıyordunuz. Takım oyunu özelliğinin ön plana çıkmasından dolayı L4D, basit

bir FPS olmaktan çıktı ve çok sağlam satış rakamlarıyla kendine has ve sadık bir oyuncu kitlesi edindi. Sonra iki haritada "Versus" oynamaktan sıkılmış oyuncuları Valve sezmiş olacak ki büyük bir yamayla, zombi ordusuna karşı ne kadar fazla dayanabileceğinizi ölen Survival modunu açmıştı. Yeni yamanın getirdikleriyle eğlenmeye devam ederken, L4D2'nin çıkışını duyduğumda "Nasıl ya!" dediğimi hatırlıyorum.

L4D'nin daha kirki çıkmadan ikincisi geliyordu. Sevinsem mi, üzülssem mi tam bilememiydim; çünkü arkadaşlarımla ve ben yeni yamalarla oyunun geliştirileceğini düşünüyorduk. Ama siz de tahmin edersiniz ki yamalar çıkararak oyunu geliştirmek Valve'ye para





kazandırmıyordu ve daha üzerinde çalışmaları gereken Half-Life 2: Episode Three gibi bir proje vardı. Yani ilk aklıma gelen ihtimal Valve'in duygusallığı oldu...

Çok geçmeden haberler sızmaya başladı. Yeni oyun ABD'nin güneyindeki Savannah adlı şehirde başlayacaktı ve kahramanımızı New Orleans'a kadar sürükleyecekti. (Eşim ağrı kesici ve dilimlenmiş iki tane portakal getirdi.) Toplam beş tane bölüm olacaktı: Swamp Fever, Parish, Dark Carnival, Heavy Rain ve Dead Center. Yeni karakterler gelecekti, yeni silahlar ve yeni Infected'lar eklenecekti. Aranızda L4D oynayanların "Eee, bunların nesi yenilik olarak sayılabilir ki?" dediğinizi duyar gibiyim. "Al Director çok daha zeki olacak" dediler; hava olaylarını ayarlayacak ve haritalar üzerinde değişiklikler yapacaktır. Bunlar oyun çıkmadan evvel Valve'in iddia ettikleri idi. Az sonra ne kadarı doğru, ne kadar yanlış tartacağız. İlk olarak hayatı kalan yeni karakterleri tanıyalık L4D2'ye göz atmaya başlayalım.

Ziyaretime gelenler...

Gene dört kişilik bir takımımız var. Bu seferki karakter seçimlerini çok beğenmediğimi söyleyeyim baştan. Şişman Coach, dolandırıcı Nick, bir haber kanalında çalışan Rochelle ve tam bir "redneck" olan Ellis. Coach eski bir sporcu ama sakatlandıktan sonra öğretmen olarak hayatına devam ediyor, şıko mu şıko bir

tip ve genelde en son almak istediğim karakter. Nick, hayatını kumarla kazanan ve "yolacak bir tip bular muyum" diye doğuya seyahat eden, jöleli saçları ve beyaz takım elbiseleri ile Miami Vice'tan fırlamış bir tip. Rochelle, Coach gibi Afro-Amerikan bir karakter. Ellis ise bir tamirci ama tam da bir redneck'ten beklediği üzere silah delisi. Karakterler insanı çok motive edici tipler değil, en azından ben birinci oyundaki karakterler kadar hijçbirine isınmadım. Neyse, elemanlarımızı da tanıdığımızda göre artık oyuna başlayalım.

Ana menüye ilk adımınızı attığınızda oyun çeşitliliğinden de tatmin edici bir artış olduğunu göreceksiniz. Versus, Campaign, Single Player, Scavenge, Realism ve Survival gibi geniş bir yelpazeye sahip oyun. Benden size tavsiye: Eğer oyunu şu sıralar alırsanız, hemen hemen herkesin çömez olduğunu bilmelisiniz. Dolayısıyla Versus çok zevkli bir oyun modu olmasına rağmen, haritayı iyi bilmenin de şart olduğunu bir oyun şekli olduğundan ilk başlarda zorlanmanızı neden olabilir. Bu yüzden takım arkadaşlarınızın daha az gerildiği ve oyuncuların birbirlerine daha sabırlı davranışları campaign seçeneği ile yapay zekaya karşı oynayıp haritaları ezberlemeniz daha akıllıca olacaktır. Hiç L4D oynamamış arkadaşlar ►

Parti Isındı mı?
Etrafınızı zombiler mi sardı? Durum çok mu kötü görünüyor? Yoksa sonunu-zun geldiğini mi hissediyorsunuz? Çalıştırın o zaman elektrikli testere-nizi, maksat or-tamlar şenlensin, sokakları zombi kaniyla boyayın. Unutmayın; bir gözünüz gaz göstergesinde olsun...

Ne zaman palyaço zombileri ➤ görsem Stephen'in King'in "O"su geliyor aklıma.



► için oyun modlarını kısaca açıklayayım.

Versus: Bir taraf Infected olur, diğer tarafa hayatta kalanlar. Bir senaryoya başlayıp sıra ile oynarlar. Infected, hayatta kalanları durdurma çalır, hayatta kalanlar da kaçmaya çalışır. Her bölüm sonunda puanlar hesaplanır ve kimin daha iyi oynadığı anlaşıılır. Infected'u yapay zeka yerine oyuncuların kontrol etmesi, aynı hedefi oynasanz bile her seferinde farklı saldırılara maruz kalmanız sağlanlığı için çok zevkli bir oyun şeklidir.

Campaign: Dört kişi toplanır, beş senaryodan birine başlarınız. Infected'i bilgisayar yönetir. Haritaları öğrenmek için en güzel yoldur ve -dediğim gibi- bu oyun modunda genelde oyuncular arasında daha az kavga yaşanır. İleride çok iyi oynadığınıza karar verirseniz, Expert seçeneğiyle ne kadar iyi bir takım olduğunuzu sinyalabilirsiniz. Zorluğunu belirtmek için örnek vereyim: Expert'te normal bir zombi size 20 hasar verir.

Single Player: Siz tek olursunuz, takımıınızın geri kalanını ve Infected'i bilgisayar kontrol eder. İnternet bağlantısında sorun yaşayıp canınız deliller gibi L4D2 çekiyorsa ilaçınız olacak seçenekler.

Scavenge: Bazı bölüm sonlarını oynatan seçenek. Biri Infected'dan, biri de hayatta kalanlardan oluşan iki takım -örneğin- Dead Center'in son bölümünü oynuyorlar. Buradaki amaç, etrafı dağılmış gaz bidonlarını arabanın içine boşaltmak. Hayatta

kalanlar etkisiz hale gelene kadar ne kadar çok gaz bidonunu arabaya boşaltmışlarsa bu puan hanelerine yazılıyor. Sonra takımlar değişiyor... Toplam dört maç üzerinden kim daha fazla puan biriktirirse o kazanıyor.

Realism: Akıllıca hazırlanmış bir seçenek. Campaign oynadığınız düşünün ama aynı zamanda size eşyaların ve takım arkadaşlarınızın nerede olduğunu gösteren parıltıların kaldırıldığını da! ▶

Tia Dalma Figürü Kazanın!



Sorumuzu 5 Aralık'tan itibaren doğru yanıtlayan ilk üç okurumuz, Gerekli Şeyler'den "Tia Dalma" figürü kazanacak.

Tia Dalma, Karayip Korsanları film serisinin hangi filmlerde yer aldı?

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

Geçen ayın kazananları: Orkun Hançer, Şener Küçükname, Semih Alpugan, Yüksel Aydin ve Batuhan Kavruk. Hediyesi kendilerine en kısa sürede gönderecektir.



KARAKTER ANALİZİ

L4D2'de yer alan dört karakter, omuz omuza vererek hayatı kalmak için büyük bir savaş veriyor. İşte o dört karakter...

Rochelle
Yaş: 29
Yaşadığı Yer: Cleveland
Takma Adı: Yapıcı
Silahları: Axe, Incendiary Ammo, AK-47
Seslendiren: Rochelle Aytes

Coach
Yaş: 44
Yaşadığı Yer: Savannah
Takma Adı: Yok
Silahları: Desert Rifle, Chainsaw, Boomer Bile
Seslendiren: Chad Coleman



Nick
Yaş: 35
Yaşadığı Yer: Bilinmiyor
Takma Adı: Kumarbaz
Silahları: Sniper Rifle, Adrenaline, Magnum
Seslendiren: Hugh Dillon

Ellis
Yaş: 23
Yaşadığı Yer: Savannah
Takma Adı: Tamircı
Silahları: Grenade Launcher, Defibrillator Units, Guitar
Seslendiren: Eric Ladin



► Örneğin; bir Pipe Bomb bulduğunuzda bunu sesli sohbet sisteminden arkadaşlarınıza bildirmek ya da takımdan ayrı kaldığınız ve üzerinize bir Hunter atladi ise nerede olduğunuzu açıklamak zorunda kaldığınız, gerçekten zor bir oyun türü. İlk başlarda denemeyin, oyundan soğursunuz.

Survival: Belli bir bölgede, üzerinize zombi ordusunun saldırdığı, aynı anda üç tank görebilmeye şansınızın olduğu ve zamana karşı dayanıklılığınıza ölen oyun türü.

Unutmadan söylemeye yarar var: Eğer bu oyunu ilk defa oynayacaksanız ve hala bir mikrofon ve kulaklığınız yoksa hemen edinin. L4D serisinde iletişim en önemli kavram. Bazı durumlarda bir noktaya adım atmadan evvel ciddi şekilde plan yapmanız ve bunu da takım arkadaşlarınıza açıklamanız gerekiyor. Eğer sesini çıkaramayan utangaç tiplerdenseniz L4D serisi size göre değil. Açı ama bunu baştan

belirtmekte fayda var.

Tabii ki yeni seride yeni Infected'lar da oyuna katıldı. L4D'deki Infected'lara ilaveten Charger, Spitter ve Jockey bize soğuk terler döktüreceğe benziyor. Charger, sol kolu gelişmemiş ama sağ kolu fazlaıyla gelişmiş, bir hayli dayanıklı bir Infected. Adından da anlaşıldığı gibi hayatı kalanların üzerine var gücüyle koşuyor ve yakaladığını belinden kavrarak yere vurmaya başlıyor. Koşarken karşısına ne çıkışsa yere devirdiği için dar koridorlarda en son karşılaşmak isteyeceğiniz Infected olacaktır. Dead Center bölümünde pencereden dışarı çıķıp korkuluklarda yürüdüğünüz bir nokta var; işte tam orada üzerine bir Charger koştu ve beni yakaladığı gibi ikimiz de binadan aşağıya düştük. Oyunun başında ölmüşüm ve arkadaşlarımın beni kurtarması imkansızdı. Spitter ise ağızı bir karış açık, "koca karı" tipli bir Infected. L4D oynayanlar, bir noktada sabit kalarak zombi akınlarını durdurma taktiğini bilirler. No Mercy'de asansör beklediğimiz yeri hatırlayanlar ne demek istediğimi anlayacaklardır. Oyunun en zor kısımlarının



Alternatif

Borderlands (8,9)
Left 4 Dead (8,8)
Plants vs. Zombies (8,6)

bu kolay taktille geçilmesini Valve de fark etmiş olacak ki Spitter'i devreye sokmuş. Spitter, çok uzak mesafelere kadar asit topu atabilir, yere düşen top dağılır ve içinde ne kadar uzun kalırsanız size o kadar çok hasar veren bir havuzu dönüsür. Spitter aynı zamanda, öldüğünde Boomer gibi patlar ve etrafına asit saçar. Jockey ise yenilerin içinde en zararsızı sayılır. Hızla koşarak üzerinize atlar ve sizi kontrol etmeye başlar. Mesela yüksek bir yerden sizi aşağıya düşürebilir ya da kalabalık bir zombi topluluğunun içine götürübilir. Sizi götürdüğü yerin aksi yönünde tuşlara basarsanız, ona biraz direnir ve hızını yavaşlatılabilirsiniz ama kontrolünden tamamen kurtulamazsınız. Bir de "Uncommon Common" zombilerden bahsedildiğini duydum ama karşıma sadece biri çıktı ya da ben sadece onu fark edebildim. Her senaryoda bir tane Uncommon Common zombi çıkyormuş. Benim gördüğüm, üzeri zırhla kaplı polis memuruuydu. Üzerine mermi de kussanız, bir tank misali çok geç ölüyor. Şükür ki verdiği hasar tank kadar fazla değil ama rahatsız ediyor. Bu yüzden arkasına geçip zayıf yeri olan sırtından vurmanız, bu baş belası tipten kurtulmanız için yeterli. Hayatta kalanları zor durumda bırakacak başka

bir yenilikse Infected'in, hayatı kalanlara birinci oyuna nazaran daha yakında doğabilir olması. Eskiden çok yakın olduğunuz için siz hayatı kalanların yanında doğurmayan kural iyice esnemiş görünüyor.

Yeni gelen Infected'larla beraber zombilerin çok mu güçlendiğini düşünüyorsunuz? Yeni silahlarımızı görünce belki fikriniz değişir. Hepsi teker teker yazmayaçağım ama AK-47'den Desert Rifle'a kadar, hangisini kullanmaya karar veremeyeceğiniz derecede çok tüfek seçeneği eklenmiş oyuna. Pompa tüfeklerde peki bir yenilik yokken, oyuna yeni bir tabanca olan Magnum dahil edilmiş. Magnum, sekiz mermi alıyor ama tek vuruşa basit bir zombiyi yere indirecek kadar kuvvetli. Tüfekler arasındaki farkı çok anlayamadım; belki daha fazla oynamam lazımdı, bilmiyorum ama sonuçta hepsiyle ateş ediyor, zombi öldürüyorum. İçerinde en çok hoşlandığımıza Desert Rifle oldu. Üç seri atış yaptıktan sonra çok kısa süre yeniden dolması ve ardından tekrar üç atış yapması insanı yormuyor. Silahlar konusundaki en büyük yenilikse yakın mesafe silahlarının oyuna dahil edilmesi olası. Eğer tabanca için kullandığınız yeri feda etmeye razısanız, söyle keskin bir baltayı avuçlarınızın içine alıp zombi doğramaya gidebilirsiniz. Ben yakın mesafe silahlarını çok tutmadım; çünkü adı üstünde "yakın". Neden bir zombiyi öldürmek için yanına gitmek isteyiyim ki? Gittiginiz zamanda genelde bir - iki tokat yivorsunuz. Faydası da var tabii ki; etrafınız arası şekilde zombiyle çevrelendiğinde tek harekette iki - üç zombiyi rahatlıkla indirebiliyorsunuz. Kata-na, balta, levye, beyzbol sopası, elektrikli testere ve sıkı durun, tava ve bas gitar da yakın mesafe silahlarınızdan bazıları. Bir arkadaşımın bütün bir bölümü sadece tavaya bitirdiğini gördükten sonra oyunda biraz ciddiyet olması gerektiğini düşünmeye başladım. Neyse, çoğu ▶



Bil bakalım ben kimim!



▶ oyuncu şimdilik bunları alıyor, çünkü onlara ilginç geliyor ama elinizde katanıyla zombi kesmenin zevkine varırken arkada ateşli silahlar kullanan arkadaşınızı çok zor durumda bırakmanızı belirtmem gereklidir; çünkü zombilerden almadığınız hasarı arkadaşlarınızın yanlışlıkla sizi vurmalarından alıyorsunuz.

Birtakım ilaçlar...

Oyna ekleme yeni ekipmanlarınız da var. Adrenaline, Incendiary Ammo, Boomer Bile ve Defibrillator Unit yeni oyuncaklarımıza. Adrenaline 15 saniyelik sağlığı ve enerji veriyor. Bunu kullandığınızda eşyaları ya da silahları yarılmak için hızlı kullanıyorsunuz ve kalabalık bir zombi grubunun içine dalsanız bile onların vuruşları siz yavaşılatmıyor. Incendiary Ammo'yu yere kuruyorsunuz,

o an kullandığınız ateşli silaha patlayıcı mermi özelliği ekliyor; özellikle tanka karşı çok etkili. Boomer Bile ile Boomer'in silahını zombilere karşı kullanıyoruz. Diyelim ki bir tankın üzerinde bunu kullandınız ve ne kadar zombi varsa o tanka saldırıyor ya da kalabalık bir zombi grubuna atarsanız onlar birbirlerini yemeğe başlıyorlar. Defibrillator Unit ile de ölü oyuncuları hayatı döndürriblyorsunuz. Bütün bu yeni oyuncaklarla Infected'in işi çok daha zor olacak!

Gelelim beşinci bölüm. Bütün bölümlerde beni çok sınırlendiren şey, senaryoların aşırı aydınlatılmışlığı. Sanki Valve, L4D'in çok kararlı olduğuna dair şikayetler almış gibi gündüz vakti zombi avlama olayı hazırlamış.

Yani şöyle diyeyim: Oyunun birincisi ne kadar karanlıktıysa ikincisi bir o kadar aydınlanır. En karanlık bölümler diyebileceğim Swamp Fever ve Heavy Rain bile zifirin içinden her an üstünüze Infected atlayacak endişesini yaratmayacak derecede aydınlanır. En beğendiğim Dark Carnival bölümü bile gece karanlığında değil de, sanki havanın yeni kararmaya başladığı bir anda geçiyor gibi. Bütün oyunun bu derece aydınlanmasının bir tesadüf olmayacağı düşünüyorum. Herhalde oyun biraz daha düşük yaşa hitap etsin diye bu karar alınmış olabilir. Bana sorarsanız "koca bir eksiz".

Her bölümde bir amaç eklenmiş olması güzel bir gelişime. Örneğin; Dead Center'da alışveriş merkezinden kaçmak için -reklam amaçlı duran Mustang'be benzin doldurmaya çalışmanız ya da Dark Carnival'da kurtarma ekibinin dikkatini çekmek için koskoca bir konser alanında bangır bangır müzik çalmanız ve fişek şovu yapmanız (Düşünün, zombilerin ilgisini nasıl çekersiniz!) buna örnek olabilir. Birinci oyundaki "düğmeye bas ve gelecek zombi dalgasını bekle" sisteminin yerini, "düğmeye bas, çok ses çıkaracak bir aleti çalıştır, hızla ilerleyerek çok ses çıkarılan alestin kapatma düğmesini bul" sistemi almış. Buna en güzel örnek olarak, yine Dark Carnival'da Roller Coaster'ı çalıştırıp gürültü yaptığınız ve gürültüyü engellemek için raylarda hızla ilerleyip kapatma düğmesine ulaşmanız bölümü gösterebilirim. Bütün bu değişiklikler, bir noktada bekleyip üzerinize gelen zombileri teker teker öldürmenizi engelliyor. Hareket etmezsen sürekli üzerine gelen zombileri vurmaktan cephane bitiyor ve eninde sonunda ölüyorsun. L4D2, oyuncuları hareket etmeye zorluyor!

Al Director için Valve "çok daha zeki olacak"



diyordu. "Geçtiğiniz yolları değiştirecek, hava olaylarını kontrol edecek, onu oyun temponuza göre ayarlayacak" deyip yenilikleri sıralamıştı. Bana sorarsanız birinci oyuncunun AID'si daha zekiyydi. Dark Carnival oynarken üç defasında da aynı kapıdan çıkış Spitter ve Charger saldırısına uğramak, AID'nin işini pek de iyi yapmadığını gösteriyor. Hava olaylarının kontrolünü de Heavy Rain denen bölümde biraz hissediyorsunuz; oyuna her girişinizde farklı noktalarda fırınca artıyor ya da azalıyor ama bunun için AID'ye pek gerek olmadığı tahmin edebilirsiniz. Geçtiğimiz yolları AID bir miktar değiştiriyor, yanın odadaki yanın her seferinde farklı noktalarda oluyor, bir bölümde yolunuzu kahve makinesi tıkıyorsa öbür bölümde koltuk tıkıyor...

Sonuç olarak Valve, birinci oyundan farklı olarak değişik kahramanlar, yeni bölümler ve farklı silahlar içeren L4D2'yi kısa bir sürede bize sundu. Oyundaki "yenilik" diyeboleceğiniz tek noktaya yakın dövüş silahları ki bence onlar da oyunu iyice arcade bir hale sokuyor. L4D2, zombi öldürmek ve takım çalışması açısından tutabilecek bir oyun ama ilkinin üzerine çok bir yenilik getirdiği söylenemez. Özellikle gündüz saatlerinde görev yapma-

nin insanda zerre gerginlik yaratmaması benim canımı en çok sikan konu oldu. İlk oyunun haritalarından sıkıldıysanız, oyuncunun ikincisi siz bir süre idare edebilir ama -dediğim gibi- oyundan çok büyük yenilikler beklemeyin, yoksa hayal kırıklığına uğrarsınız.

(Bakalım ateşimiz kaç olmuş: 37.8! Offf...) ■ Nurettin Tan

Left 4 Dead 2

- + Sürekli hareket halinde olmaya zorlaması, yeni Infected'ların özellikleri
- İlkinden çok farklı olmaması, oyuncunun çok aydınlatık olması

8,0





Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Tür Aksiyon
Platform Xbox 360
Web [www.rockstargames.com
/theballadofgaytony](http://www.rockstargames.com/theballadofgaytony)





Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony

Tuhaf bir iş ilişkisi...



Önce Niko ile tanışık; kardeşi Roman'ın yazdığı hayali mektuplara kanıp ABD'nin yolunu tutan ve karşılaşlıklarla karşısında halal kırıklığına uğrayan o Sırp karakter... Kardeşi için yaptıkları, daha sonra hayalini kurduğu Amerikan Rüyası'nı gerçekleştirmek için sayısız kez ölümü göze aldı ve mutlu son... Kendisi halen Liberty City sokaklarında karanlık işler çeviriyor olabilir. Sonrasında Johnny, The Lost çetesesi ve çetenin sert elemanları ile tanışık. Niko'dan sonra bambaşka bir tarz, Liberty City'nin bambaşka bir yüzü ve daha sert kavgaların, çatışmaların olduğu bir hikaye. Şimdiye ismine aldanıp daha "yumuşak" bir hikayeye karşı karşıya olduğumuzu sanabilirsiniz ama hayır; biz o değiliz, biz Gay Tony değiliz, biz Tony Prince değiliz! Biz, Tony'nin iş ortağı ve aynı zamanda koruması olan Luis Lopez'ız! Bu kez Liberty City'nin renkli gece hayatına hızlı bir giriş yapacak, çok kısa zamanda balya bulaşıp -eski hapishane günlerine dönmeden- geleceğimizi garanti altına alacak hamleleri yapmak için çaba

serf edeceğiz. Ben elimden geleni yaptıǵıma göre artık sıra sizde.

Anthony "Gay Tony" Prince

Oyunu adını veren ve oyun ilk duyurulduğundan beri oyuncuların merakla tanışmayı beklediği karakterimiz, Liberty City'deki iki gece kulübünün sahibidir ve işi gereği oldukça riskli bir hayat sürmektedir. Bizse Luis Lopez olarak hem kendisinin ortağı, hem de ağırlıklı olarak korumasızızdır; haliyle burada diğerine muhtaç olan biri varsa o da Tony! Oyunu Tony'yi ziyaret ederek ve tam da bu ziyaret sırasındaki bir tahsilata tanık olarak başlıyoruz. Bu noktadan itibarense Tony'yi sahip lenmemiz gerektiği de ortaya çıkyor ve yavaş yavaş gece hayatını tanıtmaya başlıyoruz. Tabii ki oyunun tamamını Tony'nin peşinde koşarak geçirmek zorunda değiliz. O bizim patronumuz ve istediklerini yapmak zorundayız ama bizim de bir annemiz, arkadaşlarımız ve özel hayatımız var.

Tony'nin başını beladan kurtarır kurtarmaz annemi ziyaret ettim ve bu sırada yine bir tahsilata denk geldim. Annem bir adamdan borç almış ve bu borcu ödemekte bir hayli zorlanıyor. Yaşlı kadını bu adamın kapanından kurtarmak için ne yapmam gerekiyor? Tabii ki para kazanmak. Hemen tahsilati yapan adamı takip ediyor ve dövüş kulübü tadında, yasal olmayan bir bahis dünyasının içinde buluyorum kendimi. Oyunun tam da bu noktasında, GTA IV'te nadiren karşımıza çıkan "yol ayrimı" durumuyla karşı karşıya kalyoruz. Ya tahsilatçının dediğini yapıp dövüşü kaybedeceğiz ya da dövüşü kazanıp onun düşmanlığını kazanacağız. Vereceğiniz kararın sonuçlarını görmeyiye size bırakıyorum.

Bol bol silah, helikopter ve paraşüt!

Renkli senaryosunu bir kenara bıraklığında, The Ballad of Gay Tony'nin GTA IV'e eklediği yeni özellikler çarpıyor gözüme. Öncelikle bu ek paketle birlikte oyuna birçok yeni silah ekleniyor.

▶ Assault SMG olsun, Gold SMG olsun, yapışkan bombalar olsun... Silahların dışındaysa yeni bir ekipmana sahip oluyoruz: Paraşüt. Aslında San Andreas'ta bol bol paraşütle atlama olayına girişmiştim, hatta bulutların arasından usul usul süzülürken uykuya bile dalmıştım. Paraşütün The Ballad of Gay Tony için ne kadar önemli olduğunuza multiplayer modlara girdiğinizde göreceksiniz. Sırf paraşütle havada süzülen rakipleri avlayabildiğimiz bir mod var ki ben buna "kuş avi" demek istedim. Hali hazırda mevcut olan Deathmatch ve Team Deathmatch modları da yeni silahlar ve paraşüt sayesinde daha zengin bir hale bürenmiş. Detaylar az sonra...

Oyunda Luis ve Tony dışında da önemli karakterler mevcut. Çocukluk arkadaşımız Henrique ve Armando, oyuncun hemen başında ziyaret ettiğimiz gece kulübünde girmek için sorun yaratırken karşımıza çıkıyor. Yusuf Amir ise kulübün bir müşterisi



Paraşütün The Ballad of Gay Tony için ne kadar önemli olduğunuza multiplayer modlara girdiğinizde göreceksiniz

olarak tanıdığımız, sonrasında bize görevler veren biri. Diğer karakterlerle tanışma fırsatını da size bırakıyorum.

The Ballad of Gay Tony'nin senaryosunda yer alan ve yapmam gereken görevler, GTA IV'e ve The Lost and Damned'a göre daha çeşitledi. Böylece az sayidakı görev tipinden yakınanların şikayetlerine kulak verildiği görülmüyor. Bazı görevler sırasında Niko'nun ve Johnny'nin hikayelerini farklı açılardan gözleme şansımız

oluyor. Ayrıca yaptığımız her görev için bir değerlendirme sistemi geliştirilmiş ve görev sonlarında bu değerlendirmeler ekranı yansıyor. Değerlendirmenin en önemli kıstaslarından biriyse süre ve bu da achievement meraklılarını telaşa sevk edebilecek bir detay. Her kıstası yerine getirmek zorunda misiniz? Hayır ama online sıralamada iyi bir yer kapmak için bol miktarda puana ihtiyacınız var. Oyunun atmosferini bozmamak için senaryoyu bu sisteme çok fazla takılmadan bitirebilir ve oyun bittikten sonra görevleri tekrar açıp bu olaya odaklanabilirsiniz.

Gece hayatı

Bir gece kulübünün sahibine ortak olduğumuza göre renkli

Yeni Silahlar

The Ballad of Gay Tony, oyuna yepyeni silahlar ekliyor ve bu da hem tek kişilik oyunu, hem de multiplayer modu daha zengin bir hale getiriyor. Menüden sizin için seçiklerim...



Pistol .44

İşini tabancaya bitirmek isteyenler için yeni, hızlı ve isabet oranı yüksek bir alternatif.



Explosive Shotgun

Oldukça güçlü, hızlı ateş edilebilen, birden fazla hedefi öldürebileceğimiz bir pompalı tüfek.



Assault SMG

Hafif, kompakt, isabet oranı yüksek ve sokak çatışmalarına uygun bir makineli tüfek.



Advanced MG

Dakikada 900 kurşun atabilen ve hedeflerini anında yok edebileceğiniz ağır makineli tüfek.



Advanced Sniper

Dürbülü tüfek kullanmayı sevenler için yüksek isabet oranına ve öldürme garantisine sahip bir tüfek.



Sticky Bombs

Eğer vurmaktan değil, patlatmaktan hoşlanıyorsanız yapıştırın, uzaklaşın, düğmeye basın ve güm!



Bu ek paketle oyuna eklenen helikopterler, şiddetli çatışma sahnelerine vesile oluyor.



gece hayatının tadına bakmaktan da geri kalıyor. Oyunda Tony'nin iki gece kulübü olan Maisonette 9 ve Hercules dışında Bahama Mamas adlı kulüp bulunuyor. Bu gece kulüplerine gidecek yapabileceğimiz iki temel aksiyonsa içmek ve dans etmek. İçmek için barmenin yanına gidip hemen sipariş verebilirsiniz. İlk kadehinizi ya da "shot"ınızı aldıktan sonra Luis'in yanında moda girmesi oldukça eğlenceli görünüyor ve müziğin ritmine kendini kaptıran Luis, olduğu yerde yavaş yavaş hareketlenmeye başlıyor. Eğer daha fazlasını görmek istiyorsanız, hemen dans pistine atın kendinizi ve Luis'in neler yapabileceğini görün. Aslında Luis'in yapabilecekleri, sizin becerinizle bağlı olarak ortaya çıkıyor; çünkü dans pistine gittiğinizde kendinizi bir mini oyunun içinde bulacaksınız. Dans oyunlarından tanıdığımız "yön tuşlarına zamanında basma" sistemi, gece kulüplerinin dans pistlerinde de mevcut ve doğru tuşlara zamanında basarsanız Luis iyice coşuyor. Bu arada dansın sonunda farklı (!) bir şekilde ödüllendirilebileceğini söyleyeyim.

Oyunun tercihe bağlı görevleri arasındaysa paraşütle atlama ve uyuşturucu savaşları ön plana çıkarıyor. Paraşütle atlama görevi, şehrin belirli noktalarından kendimizi boşluğa bırakmamızı gerektiriyor ve atlayıştan sonra hedef noktalara inmemiz isteniyor. Uyuşturucu savaşlarıya Liberty City'deki uyuşturucu zincirine dahil olmamızı gerektiriyor. Uyuşturucu işine bulaşan arkadaşlarımızın düşmanlarına karşı verdikleri savaşa katılarak onları koruyabilir, onlara destek olabiliyoruz. Eğer bu pis işe karışmak isteriniz, sizi 25 zorlu görev bekliyor.

GTA IV'ün multiplayer modu, The Ballad of Gay Tony ile çok

daha zengin bir hale geliyor. Öncelikle klasik Deathmatch ve Team Deathmatch modlarını geliştiren yapımcılar, yeni silahlarla bu modun daha eğlenceli olmasını sağlamış. Üstelik her "oldürme asisti" yaptığımızda 25\$, üst üste öldürdüğümüz düşmanlar sayesinde de 125\$ kazanıyoruz. Free Mode, oyuncuya tamamen serbest bırakan ve istediğimizi yapabileceğimiz bir seçenek. Hiçbir kuralın olmadığı bu modda oyuna yeni eklenen helikopter ve paraşüt özelliğini kullanmak mümkün. İsterseniz helikopterlerin ateş gücüyle etrafı darmadağın edebilir, isterseniz de bir yerden paraşütle atlayıp rakiplerinizi avlayabilirsiniz. The Ballad of Gay Tony'de Race ve GTA Race modları da mevcut ve Liberty City sokaklarını toza dumana katarak rakiplerimizle heyecanı yarışlar yapabiliyoruz. Bu yarışlar için şehirde 15 ayrı parkur ve beş araç sınıfı bilirlemiş. Araç sınıflarıya spor arabalar, lüks otomobiller, Amerikan arabaları, motosikletler ve APC (San Andreas'taki S.W.A.T. tankının bir benzeri.) olarak beşe ayrılıyor ve APC, sadece GTA Race modu için seçilebiliyor.

Liberty City'nin sonu mu?

Önce Niko, sonra Johnny ve şimdi de Luis ile Liberty City'nin altını üstüne getirdik. Peki bundan sonra ne olacak? Aslında bu konuda farklı görüşler mevcut. Oyun sektörü üzerine analizler yapan ve yaptığı tahminlerle sık sık gündeme gelen Michael Patcher, 2010 yılında GTA V'in piyasaya sürülebileğini söylüyor. Öte yandan The Ballad of Gay Tony'deki "Liberty City is over, Next Stop!" yazılı ilan da bu şehri terk etme zamanımızın geldiğine işaret ediyor. Yine de siz bu dedikodulara şimdilik kulak asmayın ve hem Tony'ye yardımcı olmak, hem paraya para dememek, hem de şehrin ve gece hayatının keyfini sonuna kadar çıkarmak için bu ek paketi satın alın. 1600 Microsoft Puanı için oldukça yeterli bir oyun süresi ve fazlasıyla eğlence sizi bekliyor. ■ Şefik Akkoç

Paraşüt
San Andreas'ta paraşütle atlamanın keyfine fazlasıyla varmış ama GTA IV'te bu zevkten mahrum kalmıştı. The Ballad of Gay Tony ile birlikte oyuna bol bol paraşüt aksiyonu ekleniyor.



Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony

- + Renkli ve eğlenceli karakterler, yeteri oyun süresi, eğlenceli eklentiler, paraşüt
- Zaman zaman ortaya çıkan görsel problemler

9,5



Assassin's Creed II
Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.assassinscreed.com

Bir Villa Aldım...

Ezio boş vakitlerinde evinde DVD keyfi yaşamak isteyen bir insan ama bunu belli etmiyor. Yine de evini seviyor ve onu daha ileriye taşımak için elinden geleni yapıyor. Evini silahlarını değiştirmek için kullanabilecek Ezio, para kazandıkça evinin sağına solun yeni yapılar ekleyebiliyor ve böylece kazancını artırıyor. Bir kilise dikmek, blacksmith eklemek, hep Florin olarak dönüşüyor.

Assassin's Creed II

Düzungün yürü be adam!

Ne de güzel gözükyordu bu oyunun "Special Edition" kutuları. Beyazı vardi, sonra bir de siyahını çıkarttılar.

Anında almak istedim ama Türkiye'de olmanın getirdiği bazı kısıtlamalar bana selam etti, kaldım hevesimle ortada.

Sonra oyun dergiye geldi, Elif oynadı, "Bu ne yahu?" dedi, hevesimin olduğunu bile unuttum. Elif'ten fırlayıp gelen oyun benim konsoluma ilişti ve bu defa Elif uykuya yattı, Desmond devreye girdi. "Bu adam niye kırıtarak yürüyor?" dedi kız arkadaşım; Desmond, Abstergo'da tutulmaka olduğu hücresinden kaçarken. Henüz koşma tuşunun ne olduğunu idrak edemediğim için Desmond'in feminen yürüyüşüne bir süre katlanmak zorunda kaldık ve sonra suratını gördük. Bir göz kaymış kulağına yapmışım, diğeri kalk gjidelim demiş... "Modelledin, uğraştın, kaplamasını da koydun ama hiç mi dönüp bakmadın şu yarattığın hilket garibesine?" dedim Desmond'in suratını her görüşümde... (Eskiiden öyle değişti abisi... - Elif)

Estetik kaygıları olan bir insanım; mesleğimde de zaten sürekli güzel gözükken bir şeyler yapmam gerekiyor, o yüzden karşılık kötü grafik görürsem bunu 150 metreden tanırım. Roma mimarisini gördüğümde beforenim ve beforenim örneğin lakin o suratlardır, o odunluk, o basitlik...

Pardon, ne diyordum? Desmond hapisten kaçtı, Templar'ların rakibi Assassin'lerin sıagina geldi. Desmond

olarak Templar'lara karşı bir şansları olmayacağıını açıkladı güzel olması gereken ama güzel gözükmen bayan arkadaşımız. O yüzden Desmond'in atalarına, Ezio'ya kadar indi sistem ve bizi Floransa'nın göbeğine bırakarak maceramızın seyrini de tayin etmiş oldu...

Ezio Audituerre di Firenze

Hikayenin ilerleyışı fena sayılmaz. Bir anda Ezio'nun ve hatta bir Assassin'e dönüşmüş olan Ezio'nun kontrolüne bırakılsayıdik hikayeye pek hakim olamazdık. Onun yerine olaylar en başından başlıyor ve ilerleyışı gözlerimizle görüyoruz.

Yine her şey görevler etrafında dönüyor ve hatırlarsanız, ilk Assassin's Creed'de görevlerdeki monotonluk insanın imanını





Başınızın sürekli belya girme-sini istemiyorsanız, düşmanla-rınızı sessizce halle din.



gevretiyordu. Burada durum biraz daha toparlanmış. Görevlerdeki çeşitlilik yeterli seviyede fakat zaman zaman konuya alakasız, yeri belli olmayan görevler de yapmıyor değiliz. Ana görevler bize belli ediliyor, yan görevlerle karışmıyor ki bu da güzel bir gelişme.

"Her görevde atıldığımızda ise bizi farklı bir oynanış bekliyor..." demek isterdim, diyemedim. Fakat öncelikle Ezio'nun neler yapabildiğine bir göz atalım.

Altair'e göre biraz daha esnek olan Ezio, Roma mimarisyle de barışık bir karakter ve Nathan Drake kadar da akrobatik. Hatta inFamous'in Cole'u bile diyebiliriz onun için. Koskoca binalara ➤



► Çatıda kuş avlayan bir muhafizi kendine getirmek için en iyi yöntem.

► Örümcek Adam misali tırmanabilen Ezio, bu sayede hem gözden irak oluyor, hem de gitmek istediği noktaya daha hızlı ulaşıyor.

Bu oyunda görünmemek, fark edilmemek daha uzun yaşamanaza olanak tanıyor. Eğer göre göre suç işlerseniz bir süre sonra posterleriniz şehirde asılmaya başlıyor ve muhafizler, bekçiler sizi gördükleri yerde harcamak istiyor. Para ödeyerek bu durumdan uzaklaşabiliyorsunuz ama siz yine de işleri göründemeden halletmeye çalışın.

Inatla Rambo'culuk oynamak isterken de Ezio'nun silahlarını etkili bir biçimde kullandığını görüyorsunuz. Kollarında gizlediği bıçaklar en iyi dostları Ezio'nun ama birebir dövüşte daha iyisini yapabiliyor. Blacksmith'lerden satın aldığı silahların yanında, düşmanlarının silahlarını da kullanabiliyor Ezio ve bir anda dev bir baltayla düşmanını parçalaraya ayırdığına şahit olabiliyorsunuz.

Ezio'nun hem göründemeden gerçekleştirtiği, hem de alenen yaptığı birçok hareket var. Yalnız bu hareketlerden sadece bir tanesini kullanarak bile oyunda ilerleyebilirsiniz. Örneğin iki tane muhafizin arasına gelip onları tek hamlede öldürüp ilerleyebildiği-



Alternatif

inFamous (9,1)
Grand Theft Auto IV (8,0)
Uncharted 2: Among Thieves (9,6)

ki standart görevlerde bu hissi yaşadığımı söyleyemem.

Görevleri art arda gerçekleştirdikçe şehirlerin aslında ne kadar büyük olduğunu da anlamaya başlıyorsunuz. Sandbox oyunlardaki formülün aynısının da kullanıldığını fark ediyor ve "Italian" temasının buna gidiyorduğunu görüyorsunuz. Git ondan görev al, şuraya git silahlara bak, evine git otur... Bunları daha önce sayısız kez yaşadık zaten. Eskiden olsa "orijinal" derdik, değişik gördük fakat şu çağda "yenilikçi" bir yaklaşım olarak adlandırmak çok zor.

Yenilikçi ufak girişimler de yok değil tabii ki. Örneğin kala-balıkta kaybolmak için yaratabileceğiniz ufak kaos... Paraları havaya saçıyorsunuz ve insanlar üzüntüne aralarına karışır izinizi kaybettiriyorsunuz. Veya birkaç "güzel kız" ("Biaa-attttcccchh" da diyebiliriz. - Elif) ayıratıp onları muhafizlerin üstüne salmaya ve ilgilerini dağıtmaya ne dersiniz? En olmadı birkaç hırsız ayıratıp işinizi onlara gödürebilirsiniz. Bu tip hareketler kulağa hoş gelse de Ezio'nun diğer hareketleri gibi işlevleri konusunda sıkıntilar var; iki tane uyduruk muhafizi geçmek için bunların hiçbirini yapmasanız da oluyor.

Finalmente

Elif bu oyunu LEVEL Online'da tanıttığında ben henüz oyunu oynamamıştım. Sonra oyun elime ulaştı ve oynadıkça Elif'in nelerden rahatsız olduğunu kendi gözlerimle görmüş oldum.



SEN KAMYONU SÜR, LEONARDO DA VINCI



Herkesin yardıma ihtiyacı olur ama herkesin karşısına yardım alacağı kişi Leonardo da Vinci olarak çıkmaz. Ezio'nun macerasında ona yardım eden en önemli isimlerinden biri olan Leonardo, Ezio'ya çeşitli görevlerde eşlik ediyor ve hatta oyundaki görev çeşitliliğini ona borçluyuz bile diyebiliriz.

Karakterinizi sahil (Synchronization) çizgisini genetleme gibi bir hizmet sunuyor Leonardo. Bunun ötesinde de zehirli bıçaklar ve sis bombaları sağlıyor. (Yakalansa direkt idam edilir.)

Görev çeşitliliği konusunda da söyle hizmetleri var ki örneğin bir görevde,

hızla giden bir faytonu (!) kontrol etmenize olanak tanıyor ve bu görevde gerçekten adrenaljin ağır basıyor. Bir diğer görevde ise size iki tane kanat ilistiriyor Leonardo. Bu kanatlarla uçup gideceğinizi düşünüyorsunuz fakat Ezio uçabilen bir memeli değil. Kanat çırpmak da işe yaramadığı için havada süzülmek adına sıcak hava üleyen bacaları denk getiriyorsunuz. Bu şekilde havada kalmayı başarıyor Ezio ama okcular ona rahat vermiyor. Oklarını umarsızca Ezio'ya fırlatıyorlar, Ezio da onlara karşılık veriyor. Bu savaştan sağ çıkmak için yeteneğinizi konuşturmanız gerekiyor, dikkatli olun.



Oyunun en artistik hareketi: Bıçakları saplayın ve yolunuza devam edin.

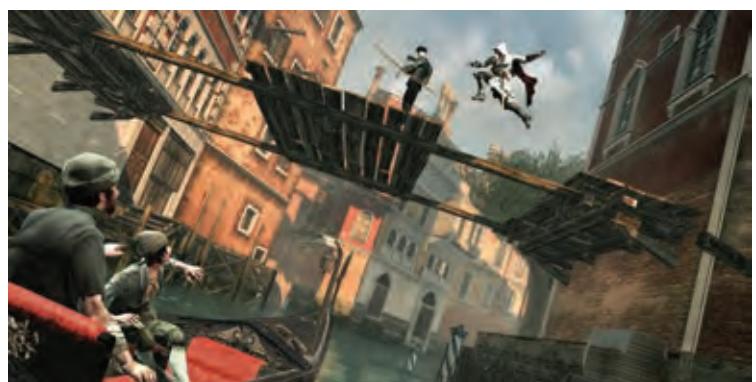
Ben biraz daha iyimser bakıyorum duruma ama Assassin's Creed II'yi "gerçek" bir ileri gidiş olarak da göremiyorum. Bazı sorunlar düzeltilmiş, bazı alanlarda geriye gidilmiş ve Assassin's Creed II ortalama bir oyun olabilmiş ancak. Kaçılacak, uzak durulacak bir oyun değil ama mükemmel olmanın yakınından bile geçemiyor.

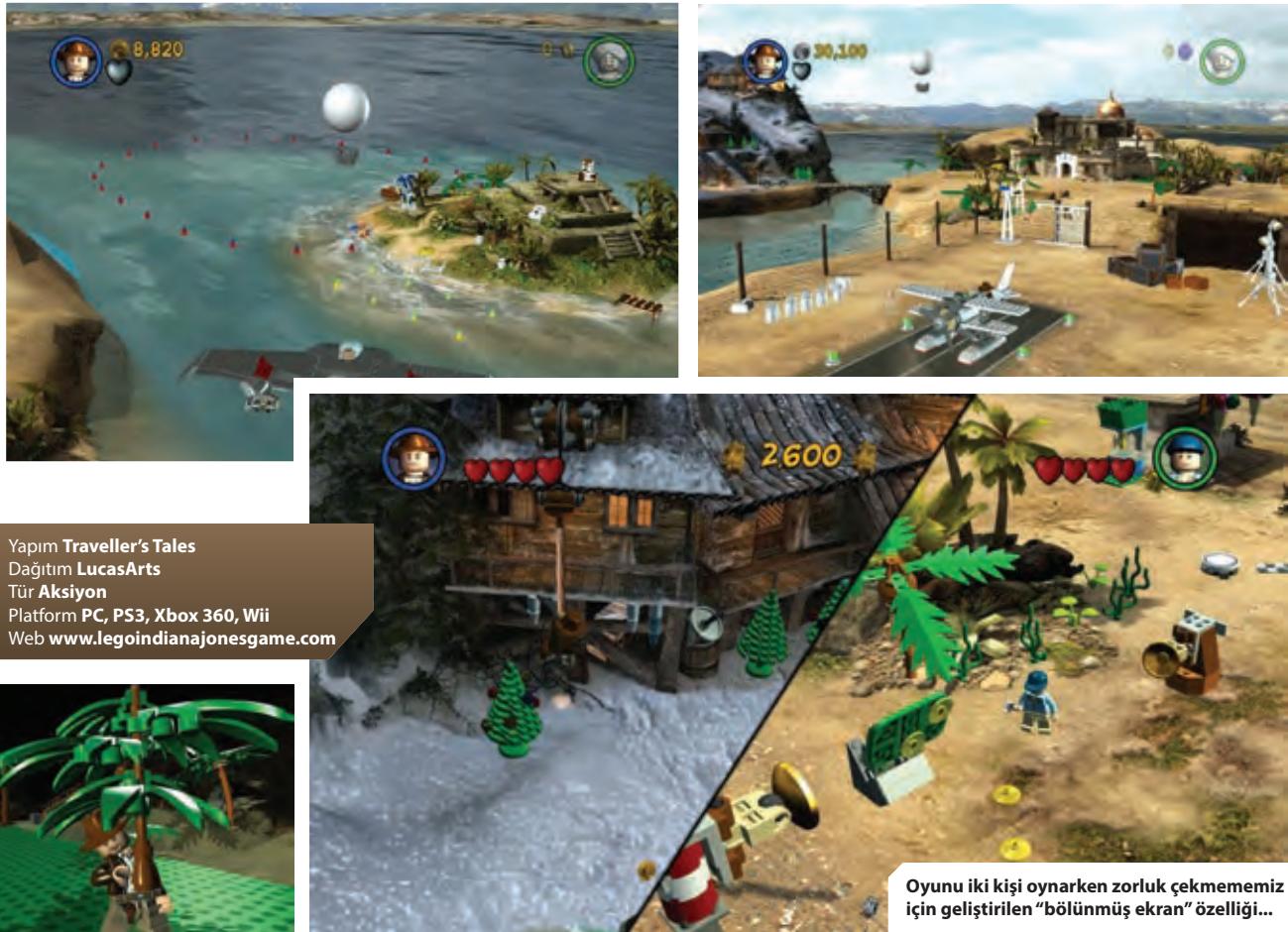
■ Tuna Şentuna

Assassin's Creed II

- + Şehir modellemesinin ve Ezio'nun binalardaki hareketlerinin güzelliği, görev çeşitliliğinde ilk oyuna göre gelişme olması
- Kötü karakter modellemeleri ve kaplamaları, tutuk mimik ve ifadeler, donuk oynanış yapısı nedeniyle binbir türlü hareketi kullanmanın anlamının olmaması

7,0





**Yapım Traveller's Tales
Dağıtım LucasArts
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360, Wii
Web www.legoindianajonesgame.com**

Bölümüştür Ekran

Oyunun en güzel yanlarından biri, multiplayer moduna getirdiği "bölümüştür ekran" çözümü. Oyunda iki oyuncu ayrı yerlerde kendi başlarına istediklerini yaparlarken ekran ikiye bölünüyor ve fiziksel olarak aynı ortama geldiklerinde ekranlar birleşiyor.

LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues

Bir kez daha LEGO'ları kutudan çıkarma vakti geldi...



Marion: "Haydi acele edelim, burada ürkütücü bir şey yok."

Indiana Jones: "Beni korkutan da bu!"

LEGO Indiana Jones'u ilk gördüğümde aklıma gelen düşünce buydu. Mizahı ve aksiyonu beyazperdede bu kadar başarılı bir şekilde bir araya getirmiş olan filmin oyun uyarlamasında LEGO'nun aracı seçilmiş olması ilk başta beni ürkütmüştü. Mizah adına olması gerektiğinden fazla taviz verilmeli olabileceği endişesiyle ilk oyunu oynadım ve her ne kadar ilk oyun, LEGO Star Wars kadar iyi değilse de, yine de bekłentilerimin ötesine geçmişti.

LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues ise daha piyasaya çıkmadan çok önce uykularımı kaçırmaya başladı. Öncelikle şunu söylemeliyim ki Indiana Jones benim için son derece özel bir karakter ve onun kötü bir oyunla harcamasını istemiyordum. Uyku kaçırma seviyesinde

rahatsızlık veren ikinci sebepse devam oyunları konusunda batıl inanç seviyesinde bir takıntımın olmasıydı. Firmalar, bir oyunun ilki başarılı olunca ikincisini önemden, sadece para kazanmak için alelacele piyasaya sürme alışkanlıklarından bir türlü vazgeçemedikleri için bir devam oyununa her zaman temkinli yaklaşmayı tercih ediyorum.

İşte tüm bu psikosomatik ruh halleri içinde LEGO Indiana Jones 2'yi elime aldım. Benim gibi takıntıları ve sorunlu oyunculara en baştan söyleyeyim: Korkulacak bir şey yok; LEGO Indiana Jones'un ikincisi, birincisinden de güzel!

Heyecan, eğlence ve güzel grafikler...
Hatta o kadar iyi ki LEGO Indiana Jones 2'ye başlamadan önce kendinizi hazırlamanızda fayda var. Bar kavgalarından arabalarda kovalamacalarına, oradan da balta girmemiş ormanlara kadar uzanan uzun soluklu bir macera sizi bekliyor. Oyunda aksiyonun yanı sıra çözmeniz gereken gizemler ve alt etmeniz gereken zorlu bulmacalar ile karşılaşacaksınız. Üstelik tüm bunları tek bir karakteri kontrol ederek gerçekleştirmek surzonda da değilsiniz. Farklı durumlarda diğer bir karaktere geçip onun becerilerinden faydalana bilir ve bölümü daha rahat bir şekilde geçebilirsiniz. Başlangıçta bu geçiş işlemi biraz kafaları karıştırabilir ama kısa sürede alış-

Oyunu iki kişi oynarken zorluk çekmememiz için geliştirilen "bölümüştür ekran" özelliği...

buğun sağlandığı faydaları kullanmaya başlayacağınızda emin olabilirsiniz.

Oyunda mizahi öğelerin yerine apayı. Zaten bir LEGO oyununun çatık kaşı olmasına beklemeyin ama işin içine bir de Indiana Jones'un klasik esprili anlayışı girince, oyundaki esprili kalitesi daha da yükselmiş. Hiç beklemediniz bir anda siz kahkahalarla boğacık bir şeylerle karşılaşabilirsiniz. Özellikle bölüm aralarındaki sinematikler bu konuda çok başarılı ama oyun içinde de sürprizlere hazır olnur!

Grafikleri, oynanışı, öyküsü ve tabii ki Indiana Jones'un katkısı ile LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues son derece başarılı bir oyun haline gelmiş. Bu tut ilginizi çekmiyorsa bile fırsatını bulursanız bir göz atmalısınız. Oyunun World Builder özelliğle kendi dünyınızı yaratabilme imkânıyla eğlenceli bir kat daha arttırmıyor.

■ **Ümit Öncel**

LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues

- + Gelişmiş mizah unsuru, dinamik oyun yapısı, Indiana Jones
- Sıkıcı hale gelen müzikler, oyun kaydetme seçenekleri

8,9



Alternatif

- LEGO Indiana Jones (8,5)
- LEGO Star Wars (9,2)
- LEGO Star Wars II (8,8)



Yapım Harmonix / Traveller's Tales
Dağıtım Warner Bros Interactive
Tür Müzik
Platform PS3, Xbox 360, Wii, DS
Web www.legorockbandgame.com
Türkiye Dağıtıcı Aral İthalat

LEGO Rock Band

LEGO bloklarından notalar...

“Müzik oyunları artarda piyasaya çıkmaya devam ediyor!” şeklinde giriş yapacaktım yazıya ama böyle bir heyecana sahip değilim. Nedeni çok basit:

Warner Bros Interactive ve Harmonix baltayı tasa vurmuş durumda. Activision'in Guitar Hero ile başardan başarıya koşması ve yeni oyunu Band Hero ile popçu gençlere de hitap etme çabası, Harmonix'in de harekete geçirdi ve herkese hitap eden bir Rock Band oyunu piyasaya sürdürlər. Ve fakat ne oldu? Olmadı. Daha doğrusu, olmamış. İşin içine sevimli LEGO adamları karıştırmak, müzik oyunu yapmaya yetmiyormuş...

“Trend” parçalar

Rock Band ner eden baksanız, iç erdiği parçalar neticesiyle rockçı, alternatifçi (Bu da ney se artık.) tayfaya hitap ediyordu. Harmonix, LEGO Rock Band ile herkese hitap etmek istemişti emişiye bunu başardığını, 45 parçalık şarkı listesiyle kanıtlamış gibi duruyor.

45 şarki dedim fark ettiyiniz. Rock Band 2'de 80 ve Band Hero'da 65 tane parça varken, 45 şarki ne demek oluyor ki? Ayıptır, yapmayıń.

Parçaların türleri birbirinden bayağı farklı olabiliyor ve bu da illa ki seveceğiniz birkaç parçaya çarpacağınız anlamına geliyor. (Ghostbusters'in film müziği var mesela, gayet hoş olmuş.) Ne var ki toplamda 45 parça olduğu için oyunu çok

kısa sürede tamamlayıp rafa kaldırımk zorunda kalacaksınız. Nedeni basit, online multiplayer özelliği oyunda es geçilmiş. Band Hero insanları birlikte oynamaya iterken, LEGO Rock Band tek kişilik kısa bir eğlenceye dönüşmüşt; hiç hoşuma gitmedi.

Bebelere balon

Rock Band 2'nin birçok özelliğinin eksik olduğu oyunda bir - iki ufak yenilik de yok değil. Mesela "Super Easy" zorluk seviyesi. Bu zorluk seviyesinde gitarda ve basta notalarla basmanıza gerek yok, sadece gitar teline zamanında dokunun yeter. Aynı şekilde davulda da herhangi bir davul parçasına vurmanız başarılı olmanız için yeterli. Şarkı söyleken de hiçbir sözü söylememesiniz de, sadece ses çikarsanız da oyun çok iyi olduğunu ilan ediyor.

Daha çok el - göz koordinasyonu zayıf olan oyuncular (Ya çok küçük yaşta ya da belirli bir yaşın üzerinde olan oyuncular kapsıyor.) için düşünülmüş olan bu modu, daha önce herhangi bir müzik oyunu oynadıysanız direkt olarak es geçebilirsiniz.

Bir diğer yenilik de Rock Power Challenge. Bu da şarkıların belirli bir kısmını renkli görüntülerle dolduran, kontrolden sizi alan bir güç. Zaman zaman kullanmanız gerekiyor ama keşke olaya biz de dahil olabilseydik...

"Müzik oyunu olsun, taştan olsun" diyecek kadar çok seviyorum bu tür oyunları ama LEGO Rock Band gerçekten çok gereksiz bir yapılmış. Band Hero'yu alın, daha çok eğlenirsiniz.

■ Tuna Şentuna

LEGO Rock Band

- + Çok şirin görünü ve modifiye edilebilen LEGO adamcılar, Freddie Mercury
- Az sayıda şarkı, multiplayer seçeneklerinin olmaması

6,7

Rock Band 2'ye Geçiş

Bence yapmanız gereken şudur: Eğer bu oyunu bir hata sonucu alırsanız, LEGO'ları boş verip içeriğindeki parçaları Rock Band 2'ye atın. Neyse ki Harmonix, LEGO Rock Band'deki tüm parçaları Rock Band 2'ye aktarmanızın izin veriyor ama sizden 10\$ gibi bir ücret istiyor bunun için de. Olsun, battı balık yan gider...



Alternatif

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



LEGO Rock Band

- + Çok şirin görünü ve modifiye edilebilen LEGO adamcılar, Freddie Mercury
- Az sayıda şarkı, multiplayer seçeneklerinin olmaması

6,7





Band Hero
Yapım Neversoft Interactive
Dağıtım Activision
Tür Müzik
Platform PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS
Web www.bandhero.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat

PS2 Versiyonu

Oyunu hem Xbox 360'ta, hem de PS2'de test etme olağanı buldum ve gördüm ki PS2 versiyonuyla kimse uğrasmak istememiş. HD konsollarındaki versiyonlarıyla karşılaşıldığında birçok özelliğinden yoksun olan PS2 versiyonunu, eğer bu türdeki oyunlarla gerçekten ilgileniyorsanız ve sadece PS2'ye sahipseniz tercih edin; yoksa paraniza yazık.

Band Hero

Sanal grubunuza gitarist aradığınızda...

Zamanında Guitar Hero piyasaya çıktığında heyecanlanmıştım ama Rock Band'de bir grup olacağımızı duyduğumda nasıl tepki vereceğini kesinlikle bilememiştim. Band Hero'nun ismi listelerde yerini aldığındaysa... Hiçbir şey düşünemedim, evet. Ortalıkta zaten sebil gibi "müzik grubu oyunu" varken, Band Hero ne vaat ediyor olabilirdi ki? Bilmediğim bir şeyle mi vardı acaba... derken soluğu oyunun başında aldım. Anladım ki bana vaat edilenler, aslında aileme ve "Abieee, ben de oynayamım mı?" diye paçanızdan çektişiren çocuklara birer hediyeymiş...

Ünlüyüm, ünlüsün, ünlüler

Kisa bir süre önce Guitar Hero 5'i oynamıştık, değil mi? Ben fazla oynayamadım zira DVD'yi kaybettim. Hayatında pek az şey kaybettigim için komploto teorileri kuruyorum ve en baştaki isim de... Neyse, şimdi kimseyi suçlamayalım. Neyse ki DVD gizemli bir şekilde ortadan kayboldan önce oyunu biraz oynayabilmıştim de Band Hero'nun GH5 ile ne tür bir alakası var, anlayabildim.

İşin özünde Band Hero, GH5'in yepenisi bir arayüze sahip ve farklı kitlelere hitap etmesi amacıyla hazırlanmış bir versiyon. Hedeflenen kitleye aileler, Guitar Hero'nun rock ve metal ağırlıklı şarkı listeleriyle arası iyi olmayan kişiler ve küçükler. Aslında küçükleri bu gruba sokmak istemem; çünkü elin yedi yaşındaki veledi, Expert zorluk seviyesinde, en zor parçalarda %100'lük başarı



sağlıyor, ben de buradan böyle bakıyorum. Dolayısıyla bu kitlenin sadece bir kısmı Band Hero'nun hedefinde olabilir.

Pop-culture

Aslında ben de bu konuya merak etmiştim; sürekli rock, sürekli metal, kimse mi çalmak istemiyor iki tane popüler parça? En fazla Linkin Park falan görmüşük, birkaç tane Pink gelmişti, dahasını da hatırlamıyorum. İşte Band Hero bu açığı tamamıyla kapatıyor ve bünyesindeki 65 adet parçanın neredeyse tümünde, kitleleri pop müzikle karşılıyor.

Tabii ki pop müzik deyince, oyunun grafiksel anlamda bunu yansıtması lazım, değil mi? Band Hero, bunu da başarmış durumda ve renkli grafikleri, oyunun ruhuna son derece uygun arayüzü ve çekici görselliği ile herkesi tavlayacak bir görüntü sunuyor. Burada

Alternatif

DJ Hero (8,5)
Guitar Hero 5 (8,0)
Rock Band 2 (9,0)

■ Oyun tek başına zevkli ama asıl keyif çok kişili oyunlarda...



RENKLİ KARŞILAŞMALAR

En çok hoşuma giden özelliklerden biri oldu "Challenge"lar. Mesela bir parçada diyor ki, "Eğer bu parçanın solo kısmında şu kadar nota basarsan, sana bu kadar ekstra yıldız." Siz de bu soloju hatasız çalarsanız misal, ekstradan üç yıldızı kapiyorsunuz. Bunun gibi, sadece sarı notalarla düzgün basmaya çalışığınız, gitarın pena kısmını aşağı değil de yukarı doğru iterek notaları tutturmaya uğraştığınız ve benzeri birçok farklı karşılaşma bulunuyor. Ne var ki bunların çoğu, oyuncun ismine uygun olarak siz bir grup olarak çalışmaya davet ediyor. Eğer tek başınıza oynarsanız, ya bu karşılaşmalara hiç katılmamıysınız ya da en yüksek yıldız seviyesine ulaşmanız engelleniyor.

metalcılar, uzun saçlı gitaristler, keçi sakallı headbanger'lar yok. Süslü popçular, renkli kıyafetler ve kokoş ortamlar, Band Hero'nun kadrajına aldığı birkaç öğe sadece. Gerisinde de zaten bunların takipçileri var.

Oyunda yer alan parçalara da şöyle bir göz atmak gereklidir. Mesela Village People'dan YMCA ile 70'lere gidiyoruz. Ardından bir bakıiyoruz ki Spice Girls, çıkış parçaları Wannabe ile bizi karşılamış. "Aman bu ne ya?!" demeye kalıyor ve N.E.R.D., Rockstar ile öünümeze çıkıyor. Rockstar'ı gitarla çalmak da bir dert, davulla

çalmak da. Sürekli aynı notalar, aynı ritim... Neyse... Neyse ki sonradan bir Maroon 5, bir Fall Out Boy görüyoruz da rahatlıyoruz; hatta The Rolling Stones bile şarkı listesinde var. Listedede beğenmediğiniz parçalar mutlaka oluyor ama sahneler değişikçe, yeni setlist'lere ulaşıkça beğeneyeceğiniz parçalarla da karşılaşıyorsunuz.

Değişim

Şu sıralar hangi müzik oyununu alacağınızı bilemez halde ortalıkta dolanıyorsanz, cevabı vereyim: Ya Guitar Hero 5 ya da The Beatles: Rock Band. Şayet ki bunlara sahipseniz ve artık biraz daha popüler parçalar çalmak istiyorsanz, o zaman Band Hero'yu tercih edebilirsiniz. Kötü bir oyun olmuş fakat GHS'in farklı bir versiyonu olmaktadır da öteye gidememiş. Tercihinizi bu defa size bırakıyorum. ■ Tuna Şentuna

Band Hero

- + Herkese hitap eden parçalar ve sunum, Guitar Hero'nun eğlenceli oynanışı
- Guitar Hero'nun makyajlı halinden ibareti gibi

8,2



Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Tür Taktiksel FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.codemasters.com/flashpoint
Türkiye dağıtıcısı Aral İthalat

Operation Flashpoint: Dragon Rising

Büyükler oyun

Oyun oynamayı hepimiz seviyoruz; üstelik sevdigimizle kalmıyor, oyundan oyuna seçim yapıyoruz. Yaptığımız seçimlerin en başındaysa tür geliyor. Kimimiz FPS, kimimiz RTS hastası. Bir grup RPG oynamayı seviyor, bir başka grup MMORPG... Birazdan üzerinde konuşacağımız oyunda FPS türü oyunlar arasında giriyor; fakat -önceki oyunlardan tanıyanlarınızın da iyi bildiği üzere- Operation Flashpoint: Dragon Rising (OFDR) öyle herhangi bir FPS'ye benzemiyor. Rainbow Six nasıl ki taktiksel FPS türüne ait ve olabildiğince gerçekçiliğin

peşinde koşan bir oyunda OFDR de bir o kadar açık arazilerde süregelen bir savaş oyunu.

MK 17

Oyuna girdiğinizde karşılaşacağınız demo, içinde yaşadığımız dünyadan 2010 - 2011 yıllarında geldiği durumu anlatıyor. Tüketecek petrol kaynağı kalmayınca birbirine giren Çin ve Rusya, ardından da Rusya ve Amerika (Aferin.), senaryonun girişini ve gelişmesini kabaca oluşturuyor. Hızlıca detaylara geçiyorum.

Öncelikle karşınıza gelen menü ve arka planda çalan müziklerden bolca etkileneceğinizi garanti edebilirim. Menüler harika tasarlanmış ve geçişler esnasında dikkate alınan sunumsa tek kelimeyle harikulade. Artık campaing bölümünde girmenin zamanı! Tam olarak 11 adet birbirinden farklı bölüm bulunuyor. Sayı az gibi gözükmesin; çünkü herhangi bir FPS oyunu oynamıyoruz ve haritalar da ziyadesiyle büyük. Aldığımız görevlerse -yan görevler ile birlikte- bölüm başına ortalama altı ila dokuz arasında değişiyor ve bu durumda her bir haritayı 30'ar dakikalık bölümler haline getirmeye yetiyor. Bölümlerse

Yanlış anlamayın, türün severlerini tam kalplerinden vuracak bir yapım OFDR. Benim asıl sorun ettiğim nokta, türe yeni oyuncu çekemeyecek olması





tipki Modern Warfare'da olduğu gibi birbirinden oldukça farklı. İlk görevde düz ovalarda uçaksavar yok ediyorken, üçüncü görevde bir anda kendimizi bir çıkışma harekatında buluyoruz.

Bölümler uzun dedik ama oyunun zorluk seviyesini de göz önünde bulundurursak, bu süre gereğinden de uzun olabiliyor zira oyun olabildiğince gerçek. Tam isabet etmiş bir ilaç kurşunda tamamen ölmemiz isten bile değil. Kaldı ki aldığımız her yara için yanımızda bulunan sağlık aparatımızı kullanmak ile yükümlüyüz. Oyun içi tabirle "Dressing Wounds" dediğimiz bu ilkyardımı yapmazsa, yavaş yavaş kan kaybediyor ve nihayetinde ölüyoruz.

Savaş alanları olabildiğince gerçekçi tasarlanmıştır. Genelde uzak mesafeden düşmanın sıcak teması geçilen oyunda, 100 metre fazlaıyla yakın bir mesafe olarak kabul ediliyor. Bu durum da oyunun ana fikrini ortaya çıkarmış oluyor; dikkat... Eğer oyunu Counter-Strike gibi oynamaya çalışırsanız, inanın bana tez elden can verirsınız. Birazcık dikkat ve pek tabii ki

kullanacağınız taktiklerle oyun tadından yenmez hale geliyor. Taktik kısmında "Q" tuşu imdadımıza yetişiyor. Dört kişilik bir grubumuz mevcut ve "Q" tuşu, ekranımızın ortasında bir komut sistemini aktive ediyor. Buradan takım arkadaşımıza hem savunma, hem de saldırrı anlamında envai çeşit emir verebiliyoruz. Diyelim ki öldünüz (Emin olun ki en çok başınıza gelecek olay bu.) ve bölüme yeniden başladınız. Peki, az önce köyün kuzeyinde olan düşman nerde? Her an arkanızdan gelebilir. Şöyle ki oyunda kullanılan yapay zeka, düşmanlarınızın ve müttefiklerinizin tamamen farklı şekillerde ▶

Haydi, daha tempolu! Gidiyoruz!



Alternatif

ArmA II (7,9)

Operation Flashpoint: Cold War Crisis (-)

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield (-)





Fazla Zora Gelemem

Oyunu normal zorluk seviyesinde oynadığınız sürece nispeten rahat edeceksiniz. Gitmeniz gereken yerleri adım adım gösteren "sarı bayrak" ve sürekli karşınıza çıkan checkpoint'ler ile mutlu olacaksınız.

► düşünmelerine olanak tanıyor. Bir önceki bölümde takımımızla birlikte yaptıklarımızı sürekli okuyan bir düşman var karşımızda ve hala bir - iki mermiyle ölebiliyoruz. Kısacası OFDR, oyuncuya en üst seviyede gerçekçilik sunmaya adamış durumda kendini.

Yapma be gülüm

Üzürek söylüyorum ama bu kadar detaylı ve gerçekçi tasarılanmış bir oyundan hiç de beklenmeyecek hatalar söz konusu. İlk ve en büyük sorun, takım arkadaşlarınızın yapay zekası. Şöyled ki yaralandığım zamanların hemen hemen hepsinde kan kaybindan öldüm. Her ne kadar "Medic!" diye bağırdıysam da beni kurtaran olmadı; hatta birkaç sefer sıhhiyeci yanına gelip düşmana saldırdı. Kaldı ki sıcak temas esnasında takım arkadaşınız sürekli önünüze geçiyor ve daha iyi bir korunak aramaya çalışıyorlar. Bu durum hem yaralanmalarına, hem de bizim görüş açımızı kapatmaları neden oluyor. Arkasına geçen dediğim



siperin önüne geçmelerinden bahsetmiyorum bile... Bir diğer eksiye kaş yaparken göz çıkarıyorum cinsinden. Açık arazide koşan bir grup düşman birimi görürseniz hemen yakınına bir ya da iki mermi sıkın. Bu durum "gerçekçi" olarak düşmanın yere yatmasına sebep olacaktır. Fakat ben, ortalarına ara ara ateş ederek yere mahkum ettiğim düşmanı, kendi takım arkadaşımı etraflarından çevirerek yok ettim. Dediğim gibi, gerçekçi yapacağım diyerek sanki yepeni bir bug oluşturmayı başarmışlar. Grafiklerse tam anlamıyla 70'lerde kalmış. Ayrıca grafiklerin eski olmasıyla

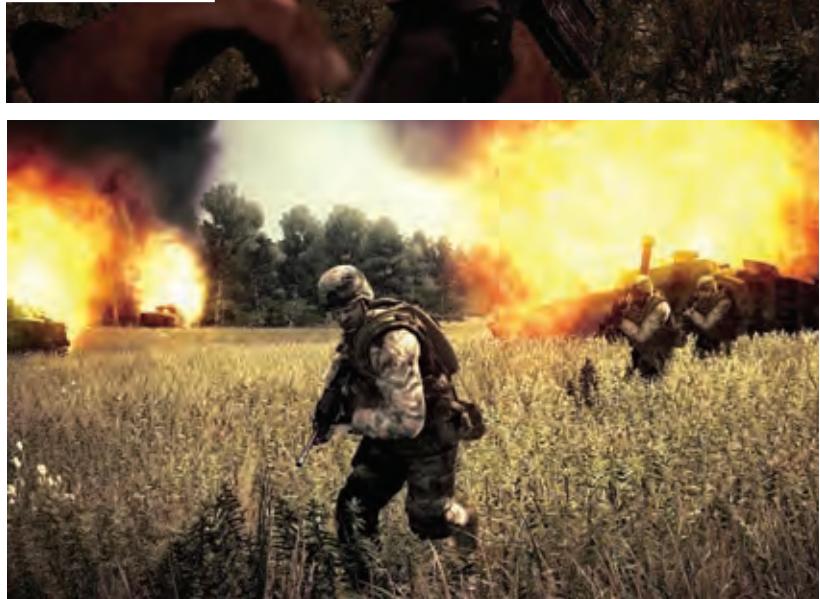


da yetinemiyoruz; oyunlarda görmekten nefret ettiğim grafik hataları OFDR'de de mevcut. Hele ki ölen askerlerin yatay düzlemde gayet "odun" bir şekilde aşağıya kayması!

Sadet ya da sedet!

Aslında herkese hitap edebilecek harika bir oyun olabileceğinden, sebebini bilmediğim bir şekilde kendini yenileyememiş OF. Çok kızıyorum bu oyunun yapımcılarına. Kaçınçı oyuncuları oldu, hala benzeri durumlardan muzdaripüler. Ayrıca gerçekçi yapacağım diye bütün yapay zekayı yok etmektense en azından bir senede grafikler üzerinde çalışınlar isterdim. Yanlış anlamayın, türün severlerini tam kalplerinden vuracak bir yapım OFDR. Benim asıl sorun ettiğim nokta, türne yeni oyuncu çekmeyecek olması. Umarım bir dahaki sefere gereği tam anlamıyla yapılır.

■ Ertuğrul Süngü



Operation Flashpoint: Dragon Rising

- + Gerçekçilik, çok sayıda silah ve araç seçeneği, uzun ve zorlu görevler, eğlenceli multiplayer
- Akıl almadan bug'lar, asırın "yapay" yapay zeka, yenilenmeyi bekleyen grafikler

7,9



Yapım Zombie Studios
Dağıtım Konami
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.konami.com/games/saw
 Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat

Korkunç Bir Oyun
 Oyunun hikayesi, Saw serisinin bütün filmlerinin senaryolarını yazan James Wan ve Leigh Whannell ikilisinin imzasını taşıyor. Eğer Saw serisini izlediyseniz, bu konu sizin için de büyük önemi taşıyacaktır; çünkü oyunun hikayesi, Jigsaw replikleriyle beraber Saw filmlerini aratmayacak kadar kaliteli.

Saw

Bir oyun oynamak istiyorum!



"Psikopat" deyince akılınızda ne veya kim geliyor, bilmiyorum ama benim aklıma direkt olarak Jigsaw geliyor. Öyle ki sinema dünyasında tarz sahibi olan bir ordu psikopat olsa da, Jigsaw benim için kesinlikle apayrı bir yerde duruyor. Birçoğunuza gibi ben de, onunla 2004 yılında gösterime giren Saw (Testere) filmiyle tanıştım. Testere öyle bir filmdi ki o zamana kadar sadece heyecan olsun diye izlediğim gerilim filmlerine olan bakış açımı bir anda değiştirmeyi başarmıştı. Aslında olay benim için o kadar ciddi boyutlardaydı ki Jigsaw'un kurbanlarını öldürme sebeplerine hak vermeden edememiştim. Bu durumda ben de bir psikopat oluyorum galiba ama merak etmeye, sebebi her ne olursa olsun bir insanıTURECEK KADAR DA PSIKOPAT DEĞİLİM; HENÜZ.. Hayır, değilim! Yoksa... Testeremi getirin!

Evet... Altıncı filmi yolda olan Testere'nin, yollarını gözle-didim ve yapımı yılan hikayesine dönen oyununa nihayet kavuştuk. Yılan hikayesinin sebebi, oyunun yapımına başlayan Brash Entertainment'in mali sıkıntılardan yakasını kurtaramamış olmasayıda ama neyse ki Konami duruma el atarak projeyi devraldı ve Zombie Studios'un eline teslim etti. Film oyuncuları ko-

nusunda yeterince önyargı biriktirmişken, bu bekleme sürecinde pek yorulduğumu söyleyemem ki Saw'dan da üstün bir performans beklemiyordum zaten. Buna rağmen Saw, hasılat rekorlarına imza atan filmleri kadar başarılı bir yapıp olmasa da ortalamanın üzerinde bir oyun olarak çalışma çıktı ve beni şaşırtmayı başardı. Ne diyelim, darisi diğer film oyuncularının başına...

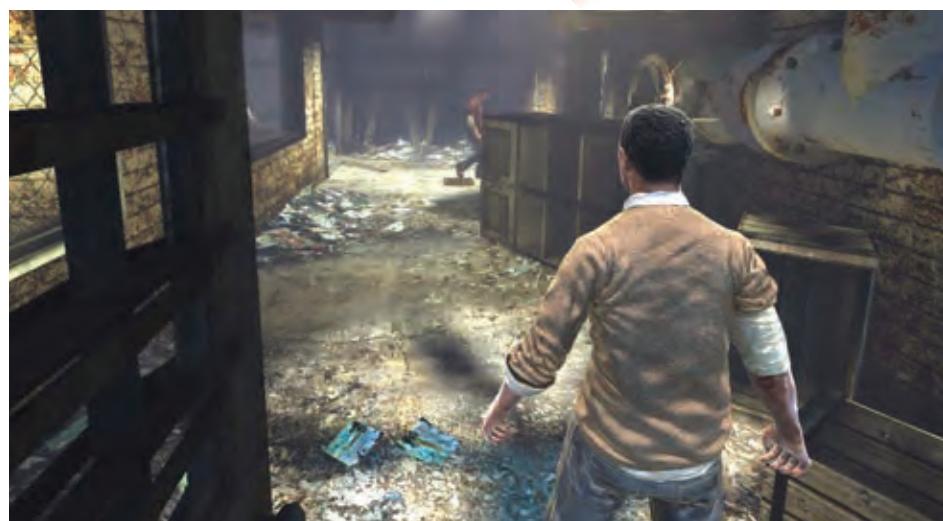
Oyun başlasın artık!

Saw'un hikayesi, serinin ilk iki filminin arasında yer alıyor. Jigsaw cinayetleriyle kafayı bozan ve bu yüzden hayatı altüst olan Dedektif David Tabb, sonunda belasını buluyor ve gözlerini terk edilmiş bir aklı



Alternatif

Dead Space (9,6)
Resident Evil 5 (8,0)
Silent Hill: Homecoming (5,5)





hastanesinde, yeni bir Jigsaw oyununun baş kahramanı olarak açıyor. Jigsaw, oyunu biraz daha renkli (!) kılmak için Dedektif Tabb'ın göğüs kafesine bir anahtar yerleştiriyor. Bu anahtarın, Dedektif Tabb ile birlikte oyuna dahil olan bazı kurbanların tek kurtuluş yolu olduğunu ortaya çıkmasından sonra da olay iyice zivanadan çıkıyor. Eh, anahtarı ele geçirmek için zavallı Jigsaw mağdurlarının ne yapmaları gerektiğini söylememeye gerek yok sanırım. O halde pirincin taşını ayıklamak için şimdiden hazırlansınız iyi edersiniz; çünkü Jigsaw sizi bu oyunda yalnız bırakmaya hiç niyetli değil.

Anlayacağınız üzere Saw'un büyük bir bölümü, Jigsaw'un sizin için özel olarak hazırladığı irili ufaklı tuzaklarla cebelleşmekten oluşuyor. Yolunuza çıkan bir kapıyı, dolabı veya bir elektrik kutusunu açmak için fazla kafa yormayan, küçük çaplı bulmacalarla uğraşıyorsunuz. Bunların haricinde daha kapsamlı ve vahşi tuzaklarla da karşılaşıyorsunuz ki bu tuzakların birçoğunu Saw filmlerinden hatırlayacaksınız zaten. Oyunun aksiyon tarafıyla biraz sıkıntılı. Etrafinizda bulduğunuz çeşitli silahları (Demir çubuk, beyzbol sopası, koltuk değneği gibi...) size saldıran manyaklara karşı kullanıyorsunuz ama rakipleriniz sizden daha çevik oldukları için genelde dayağı yiyen siz oluyorsunuz. Bu yüzden düşmanlarınızla kavgaya tutuşmak yerine -yine Jigsaw'un ha-

zırıldığı- pompalı tüfek ve elektrik tuzakları gibi düzenekleri kullanmak zorunda kalıyorsunuz.

Saw'un grafikleri idare edecek boyutlarda ama görselliği vasata çeken noktalar da yok değil. Mesela kavga sahneleri o kadar yapmacık ki müzikler ve ortalama kalitedeki grafiklerle beslenen atmosfer, bu sahneler yüzünden bir anda acı çekmeye başlıyor. Dedektif Tabb'ın topunu kaybetmiş ilkokul çocuğu kıvamındaki odunumsu hareketleri de olayın farklı bir boyutu. Yine de bu eksileri bir kenara bırakırsanız ve Saw'u oynamaya karar verirseniz, eğlenceli ve gerilim dolu saatler geçirebilirsiniz. Saw filmlerinden sonra aklınıza "Acaba benim başıma gelse ne olurdu?" şeklinde bir soru kalmışsa işte size fırsat. Acısz, fenni Jigsaw testi...

■ Ertekin Bayındır

Saw

- + Saw filmlerini aratmayan hikaye, enteresan Jigsaw tuzakları
- Vasatın altında dövüş sahneleri, zayıf atmosfer

7,5

- ☒ Çıplak ayakla cam kırıklarına basarsanız, böyle patı izleri bırakırsınız ortalağa işte.





Football Manager 2010

Modern futbolun gerektirdiklerini yapın!



Her yıl bir sürü oyun duyuruluyor, çıkyor, bekliyoruz ama Football Manager serisini bir kenara koymam gerekiyor. Sonbahar aylarının gelişyle birlikte serinin yeni oyununu beklemeye başlıyorum ve çıkış tarihini ipler çekerek. Arada diğer oyunlar çıkar, onları oynarım ama FM'yi unutmam asla. Sonra oyun çıkar, alırım, kurarım, Fenerbahçe'yi seçip oynamaya başlarmış... Günlerce, haftalarca, aylarca uykusuz kalıp oynar mıymış? Hayır. Aslında bunu isterim, kendimi takımına adamak ve sezonlar boyunca başarı peşinde koşmak isterim ama zaman olmaz ve yaklaşık iki - üç ay içinde oyunu bırakırmış. Bu yıl da sürecin aynı şekilde sürecekini biliyorum ama her gün, her akşam FM oynamak istiyorum. Çünkü...

Kontrollü futbol

Çünkü bu yıl FM çok daha iyi, hem de hiç olmadığı kadar. Yıllarca karşı çıktığım, çıktığım üç boyutlu maç



motor yine kusursuz ve mantık açısından, futbolun gerçekleri açısından mükemmel işliyor. Görsel olarak nasıl dersiniz? Yeterli değil; hepsi mantık olarak rezalet olsada görsel olarak çok daha iyi görünün bir rakibi, Championship Manager 2010 varken. Yine de maç motorunun yeterli olduğunu söyleyebilirim. Üstelik artık tribünlerde taraftarlar da var ve bu da saha kenarını dolu gösteriyor. Belki seyirciler iki boyutlular ama olsun. Ayrıca burada da gerçekçi bir detay var. Tribünler, maçı izleyen seyirci sayısına göre dolu ya da boş oluyor, kesinlikle saplama bir durum yok.

Direkt maç motorunu anlattım ama FM 2010'un çok daha önemli silahları var bu yıl. Öncelikle Create a Tactic sisteminden, yani taktik editöründen bahsedeyim. Bir takımın başına geçtiniz ve ilk olarak kafanızdakileri takımına aktarmak için taktik geliştirmeniz gerekiyor. Bu noktada şuna karar vermelisiniz: Kadroya göre mi taktik, taktığımı göre mi kadro kuracağım... Eğer taktığınızı göre bir takım kuracaksınız, karşınıza "Create Tactic" opsyonu çıkacak. Bu editör sayesinde takımın sahaya dizişinden oyun felsefesine, oyun stilinden oyuncu rol ve görevlerine kadar her şeyi tek tek düzenleyebilirsiniz. Tamamen kendi mantığına göre hazırlayacağınız bu taktik, sezonun gidişatı için yapacağınız en önemli hamle olacak. Taktik tamamsa kadroyu düzenemeye ve gerekli transferleri yapmaya başlayabilirsiniz.

Bu yıl tamamen farklı bir ara yüz ile karşımıza çıkan FM





Maçı Tam Ekran İzleyin

FM 2010'da maçları, geçen yıl olduğu gibi tam ekran olarak izlemek mümkün. Bu durumda maç hakkında detaylı verileri takip edebilmek için bazı minik pencereleri aktif hale getirmek gerekiyor. İşte benim favori ve tavsiyelerim.

Fenerbahçe Team Ratings					
Name	Int.	Con.	Perf.	Def.	Off.
Volkan Demirel	85%	6.6			
Gökhan Gönül	84%	6.6			
Roberto Carlos	88%	6.6			
Diego Lugano	84%	6.6			
Fábio Bárbara	82%	6.6			
Cristian Benítez	84%	6.6			
Colin Kazim-Karlsson	85%	6.6			
Ander Santamaría	84%	6.6			

Fenerbahçe Motivation	
Name	Comment
Volkan Demirel	
Gökhan Gönül	
Roberto Carlos	
Diego Lugano	
Fábio Bárbara	
Cristian Benítez	
Colin Kazim-Karlsson	

Ayhan Tümen's Feedback	
Statistics	
Nothing really jumps out from the statistics at this time.	
Performance - Overall	
There nothing specific to note at this time.	

Match Stats	
Fenerbahçe	Fenerbahçe Under 21
Shots	0
On Target	0
Off Target	0
Blocked Shots	0
Werdwör	0
Clear Cut Chances	0
Long Shots	0
Possession	54%

■ Oyuncu Puanları

Sahadaki oyuncularınızın genel performanslarını, kondisyon durumlarını ve attıkları gollerleri bu pencereden kolayca öğrenebilirsiniz. Hafif sakatlıklar da bu pencerede görüntüleniyor.

■ Oyuncu Motivasyonları

Oyuncuların motivasyon durumu, maçın gidişatına göre değişebiliyor ve bu da oyunları etkiliyor. Eğer bir oyuncu güvenini kaybederse aranıda oyuna müdahale edip onu dışarı alabilirsiniz.

■ Asistan Değerlendirmeleri

En önemli bilgi ekranı bu belki de. Asistanınız üç başlık altında (İstatistik, performans ve taktik) size yorumlarını iletecek ve siz de bu verilere göre maç içinde kararlar alabilirsiniz.

■ Maç İstatistikleri

Maçın detaylı istatistiklerini bu pencereden takip edebilirsiniz. Şut, korner, taç, orta, isabetli pas oranı, top kazanma yüzdesi, kafa topu kazanma yüzdesi... Tüm detaylar tek bir pencerede.

2010, ekranın tamamına yayılan bir yapıya sahip. Böylece kadro ekranında oyuncuların tüm bilgilerini aynı anda görebiliyoruz. FM 2010'un en önemli özelliklerinden biri, kadro ekranındaki sütunları istediğimiz gibi belirleyebiliyor olmamız. Oyunun yapımcısı Miles Jacobson'ın dediği gibi, dünyanın en geniş monitöre sahipseniz, tüm bilgiler bir kerede ekranда görüntüleyebilirsiniz. Aynı şey ekranın tepesindeki tuşlar için de geçerli ve kolayca ulaşmak istediğiniz bölümleri buraya eklemeniz mümkün.

Takımınız için vereceğiniz tek karar taktik ve kadro seçimi değil tabii ki. Her bir futbolcu ile tek tek ilgilenmelisiniz, her maç için rakiplere karşı ayrı ayrı önlemler almalı, basına aranızı iyi tutmalı ve daha birçok konu üzerine kafa yormalısınız. Bu kadar detay siz korkuttu mu? O halde yardımcılarınıza başvurun! Size kariyeriniz boyunca birçok yardımcı eşlik ediyor ama bunlar arasında en önemlisi, asistan menajeriniz ve koçlar olacak. Asistanınız her futbolcu için ayrı ayrı rapor verebilirken, her maç öncesinde rakiplerinizi için de detaylı raporlar verip dikkat çektiği noktalara -izin verirseniz- kendisi müdahale edebiliyor. Öte yandan asistanınız ile zaman zaman takım üzerinde toplantılar da gerçekleştiriliyorsunuz ve bu toplantıya tüm teknik kadro katılarak görüşlerini sizinle paylaşıyor. Tüm bu detaylar sayesinde kendinizi gerçek bir menajer gibi hissedeceğinize emin olabilirsiniz.

Toparlamam gerekirse oyunun temel yeniliklerini özelleştirilebilir ara-

yüz, taktik editörü ve teknik kadro desteği olarak sıralayabilirim. Ayrıca oyuna bir maç analiz sistemi eklenmiş ve bu sistem sayesinde her bir pasın bile nasıl sonuçlandığını grafiksel olarak gözlemebilirsiniz ama bu kadar detay, hele ki bu serisi birkaç yıldır oynuyorsanız sizi boğabilir. Son olarak maç devam ederken takımıza anlık, hatta "bağırarak" diyeboleceğim şekilde komutlar da verebiliyoruz.

Tüm yeniliklerini bir araya toplayınca, serinin en iyi oyunuyla karşı karşıya olduğumuzu söyleyebilirim. Bundan sonrası için aklımı gelenlerse üç boyutlu maç motorunun geliştirilmesi ve Türkçe dil desteği olabilir. İlk tamamen onların kontrolünde ama ikincisi... Lütfen oyunu orijinal olarak satın alın ve Steam'e kayıt ettirin ki resmi olarak Türkçe dil desteği alabilelim. Miles Jacobson'ın bu konuda sözü olduğunu bilin.

■ Şefik Akkoç

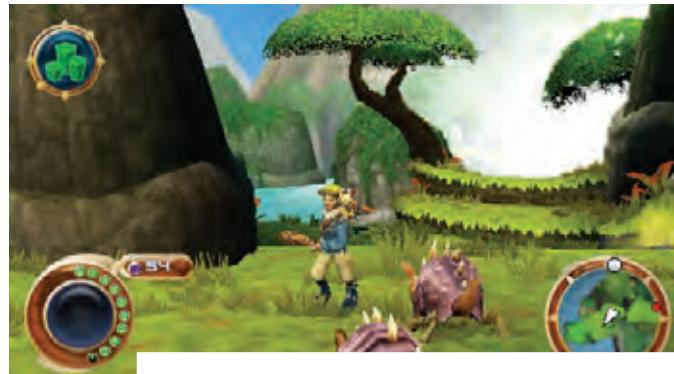
Football Manager 2010

- + Detaylı oyun yapısı, yeni ve özelleştirilebilir ara yüz, yeni taktik editörü, yeni ve detaylı maç analiz sistemi
- Görüslere göre halen zayıf görünen maç motoru, yetersiz basın toplantıları içeriği, kaçınılmaz bug'lar

9,3



Yapım High Impact Games
Dağıtım Sony
Tür Platform
Platform PS2, PSP
Web www.highimpactgames.com



Jak and Daxter: The Lost Frontier [PSP]



Hiç Jak'le Daxter bir olur mu? Olur.



Geçen ay GTA: Chinatown Wars ile PSP'yi yeniden keşfetmiştim, bu ay da geçmişteki güzel günlerime Jak and Daxter ile döndüm. Xbox Live'i, PSN'i saymazsa, platform türü oldu, yok oldu diyebiliriz. PC'de zaten bu türde büyük bir yapılmak imkansız, konsollarda da durum çoktan bu yöne saptı. Ne var ki PSP, DS gibi aletler için de en uygun oyun türlerinden biridir platform. PSP'de strateji oyunu oynayacak değilim ya? Gözleriniz bozulur bakın, yapmayın. Onun yerine şeker gibi grafikleri olan, neşeli oyuncular oynamalıyız. FPS falan da boşverin; hayat bu türdeki oyunlarda.

Her zaman yanınızda

Jak ve Daxter'in herhangi bir hikayesini PS3'te görmek istedim. Şöyle HD kalitesinde grafiklerle pek güzel olurdu...

Her neye biz işimize bakalım. Bildiğiniz gibi Jak ve Daxter iki arkadaş. Jak, "Eco" gücüyle çalışan bir Elf bozması. Daxter da farden bozma bir gelincik midir, nedir artık bilemedim. Eco

kavramı ise aslında bir enerji kaynağı. Eco benzin demek, elektrik demek. Bir yandan da Jak'e ve Daxter'a karanlık güçler sağlayan bir element.

Önceki oyunlarda Jak'in değişime uğrayarak, "Karanlık Jak" olduğunu ve çok güçlü bir hal aldığı biliyorduk. Yeni oyunumuzda Jak, bu karanlık güçlerini kullanamıyor çünkü Daxter ve Keira ile çıktığı yolculuğun sebebi, Eco kaynaklarının yok olmanın eşiğinde olması. Eco olmayaça Jak de güçlerini kullanamıyor ama şansa bakın ki bu defa da Daxter karanlık Eco'yla tanışıyor...



Alternatif

Daxter (-)
Hammerin' Hero (-)
LittleBigPlanet (9,5)





ECO GÜCÜ ADINA!



Jak, karanlık formunu alamadığı halde Eco topluyor. Peki bu Eco'ları ne yapıyor? Keira'yı tanıyorsunuz. İşte bu kızımız bize çeşitli güçler sağlama için hızında bekliyor ama sizden Eco istiyor. Jak'in dört farklı alanda gelişebildiği özellikleri satın almak için sürekli Keir'a uğruyor ve dört farklı alanda ona yepyeni güçler ekleyebiliyorsunuz. Örneğin Yellow bölümünden alacağınız özellikler, Jak'in hali hazırladığı hareketlerine enerji saldırları ekliyor. Yeşil bölgede ise Jak'in daha fazla hayatı kalmamasını sağlayacak özellikler yer alıyor. Bu upgrade'lerin hepsini satın alamıyorsunuz maalesef, oyunun ömrü yetmiyor. O yüzden seçeceğiniz özelliklere dikkatle karar verin.

Korsanlar!

Eco kaynağı bulmak için çok uzaklara yolculuk eden Jak, Daxter ve Keira kısa bir süre sonra hava korsanlarıyla tanışıyor. Hemen ardından da hava korsanlarının saldırdığı kraliyet birliğine (Kraliyet birliği?) yardım ediyorlar. Bu duruma hava korsanları bozuluyor ve Keira'yı kaçırıp gitmeyenler. Listemize Keira'yı kurtarmayı da ekleyerek başlıyoruz maceramızı.

Jak'ı kontrol ettiğimiz bölgeler son derece eğlenceli. Eğlenceli olan hem Jak'in kontrolleri, hem de içine attığımız bölgeler. Jak kendi etrafında dönerken tekmeler savuruyor, envoyayı çeşitli silah kullanabiliyor ve yeni Eco güçleriyle kendini zor durumlardan kurtarıyor. Daxter ise "Dark Daxter" olarak 20



■ Trafikte kavga etmek yasak arkadaşlar!



cm'lik bir kas yumağına dönüştüyor. Sesi kalınlaşan, tazmania canavarı gibi kendi etrafında dönerken etrafını birbirine katan ve enerji topları savurarak düşmanlarını ezen Daxter, içerisinde ufak birçok bulmaca bulunan birçok bölümde kullanılabilir. Daxter'in da kullanımı en az Jak kadar esnek olduğu için bu bölümleri de keyifle oynuyorsunuz.

Balondan bir kalkan

Jak'in yeni güçleri arasında zamanı yavaşlatma, kocaman kayaları patlatacak enerji kütüpleri oluşturma, dev enerji kristalleri yaratma ve balondan kalkanlar yaratma özellikleri bulunuyor. Bunları genellikle boss savaşlarında ve öünüüzü tıkayan engelleri geçerken kullanıyorsunuz ve bu da oyuncuların "ilerle, yaratık öldür, bölüm atla" formülünü ve monotonluğu kırıyor.

Zaman zaman uçağımızı atlayıp düşmanlarla karşılaşıyoruz, savaştan çıkışınca da uçağımızın özelliklerini geliştirmek. Üstelik beş farklı uçak seçeneğimiz var ve bunları istediğimiz gibi modifiye etmeye özgüdür.

Bu oyunu daha uzun uzun anlatısam var lakin yerim dar. Gereksiz yere uzatılmış bazı bölgeler ve saçmalayan kamera açıları dışında oyunu fazlasıyla beğenmedim, siz de PSP'ne kaliteli bir oyun alma niyetindeyseniz, bu oyunu listenize ekleyebilirsiniz. ■ Tuna Şentuna

Jak and Daxter: The Lost Frontier

+ Çok başarılı oynanış sistemi, eğlenceli ara sahneler ve diyaloglar, Dark Daxter

- Kötü kamera sistemi, bazı gereğinden uzun bölüm ve boss savaşları

8,8

Maharetli Daxter

Daxter'ı sadece "Dark Daxter" olarak kullanacağınızı sanmayın. Bu ufak faremsi lemur, uçağınızla savaşa katıldığınız bölgelerde de çok işe yarıyor. Düşman uçaklarına kilitlendiğinizde Daxter'ı onlara fırlatabiliyor ve ufak bir mini oyun oynuyorsunuz. Daxter, uçağın bir bölümünü sizin de yardımınızla açıyor, ayıklıyor ve bulduğu parçayı size getiriyor. Siz de bu parçayı kendi uçağınıza taktıktan sonra ekstra özelliklere kavuşuyorsunuz.



Yapım Rebellion
Dağıtım LucasArts
Tür Aksiyon
Platform PSP, DS
Web www.lucasarts.com/games/swbattlefrontelitesquadron



Efsane İsimler

Left 4 Dead'de zombilerle oynarken aniden kaslı güdü bir zombie dönüşebiliyorduk; burada da online oyunlarda karakteriniz bir Luke Skywalker, Obi Wan Kenobi veya Darth Vader gibi ünlü bir isim olarak savaş alanına dönebiliyor. Ekstra güçlü olduğunuz bu anları iyi değerlendirmeniz lazımlı ama dikkat edin, diğer oyuncular da aynı gücü elde etmiş olabilir.

Star Wars Battlefront: Elite Squadron [PSP]

Yıldızlar bizden uzak olsun

Oyun var, oyun var. Mesela Jak and Daxter'ın yeni oyunu var, şahane. Sonra LittleBigPlanet çıktı, mükemmel. Star Wars Battlefront'un son versiyonu piyasada ve o da...

Geçen ay hangi oyunu incelemek istim Star Wars'la alakalı? Efendim? Republic Heroes'du evet. İşte al onu, vur ötekine. Yani nedir, Republic Heroes'u Elite Squadron'a çarpıyoruz, kalan sağlar da bizim oluyor ki bu formülde kalan sağ falan olmayacağından.

Klon savaşları

X2 bir klon ama kimin klonu; bir Jedi savaşçısının. X1 ise onun ağabeyi. (İsimleri uyduruyorum, gerçekten X1 ve X2'ler.) Jedi'ların klon savaşçılarını eğiten X2, Jedi avi başladıkten sonra bir hedef haline geliyor ve işin kötüsü onun peşine düşen isim ağabeyi X1'den de başkası değil.

Senaryo modu iki karakterin, X2'nin ve X1'in etrafında dönüyor. Ve tabii savaşıyoruz. Mesela bir gezegenin üstünde, uzayda, bir uzay gemisinin içinde... Mekanlar çok iç açı olmasa da yeterli ama yetersiz olan konuların sayısı çok daha fazla. Kontroller halen kötü çünkü



Alternatif

- Star Wars: The Force Unleashed (7,0)
- Star Wars: Lethal Alliance (-)
- Justice League Heroes (-)

kamera saçma noktalara hareket etmede son derece iyi. Kontrollere bir şekilde alışsanız da senaryo modunun tekrar eden görevleri sizin hayattan bezdirmeye yetiyor.

PSP'nin mobil bir alet olup da internet üzerinden oyun desteğini pek az oyuna vermesi çok kötü bir durum ama Battlefront'ta böyle bir durum söz konusu değil. Infrastructure ile 16 kişiye kadar online oyunlara katılabiliyorsunuz. Ben, 16 kişiyi bırakın, sekiz kişiyi bile aynı oyunda zor gördüm fakat siz bu yazımı okurken oyunu satın alan kişilerin sayısını çoğalmış olacaktır. Internet oyunlarında ise PSP'nin gücü zaman zaman tekleyebiliyor ki 16 kişilik oyunda neler olacağını düşünmek bile istemiyorum.

Senaryo ve online oyunların yanında, Galactic Conquest adında hoş bir oyun modu var ve üstünde biraz daha uğraşılmış çok iyi bir oyun tipi olabiliyor. Sıra tabanlı bir strateji modu olan Galactic Conquest, her sırnanın başında elinizdeki gezegen sayısına göre belirli bir miktar para elde ediyor ve bununla ordunuzu geliştirip işgal kuvvetlerinizi oluşturuyorsunuz. Sonra ver elini evren hakimiyeti... (Ölçek büyük tabii ki.)

Sırf online kısmı için bile bu oyunu yanından ayırmayacağımı düşünüyordum ama online oyunlar bile zevk vermedi bana. Birakın Star Wars atmosferini, "oyun atmosferi" bile bu oyunda çok zayıf. Üzgünüm Elite Squadron, en zayıf halka sensin, görüşmek üzere.

■ Tuna Şentuna

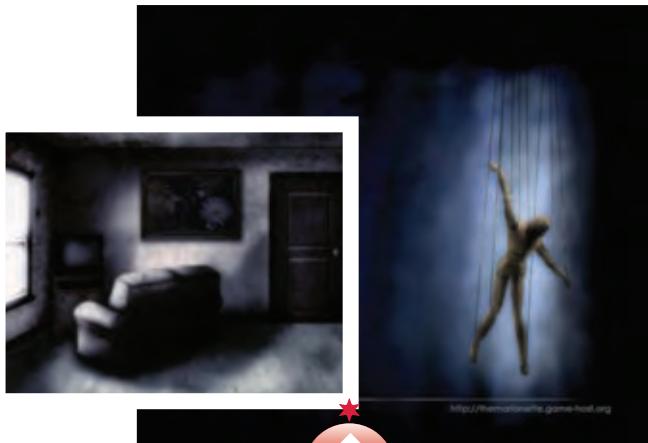
Star Wars Battlefront: Elite Squadron

- + 16 kişilik online oyunlar
- Kontroller, tekrar eden sıkıcı görevler, kamera açları

5,6



Savaşlar hiçbir zaman heyecanlı değil. Eğlenceli mi? Orası da meşhul...



Marionette

Alice, what is the matter?

Bu küçük kızların bizlerle ne derdi var anlamış değilim. Uzak doğunun tüm ufak kızları zaten bizden nefret ediyor (Ring, A Tale of Two Sisters vb.), bir de buna F.E.A.R'daki Alma gibi kızlar katılınca insanın keyfi heften kaçıyor.

Marionette'te de Alice adındaki bir kız bizi kendi dünyasına çağırıyor ve orada hapsediyor. Martin adındaki bir adamla tanışıyor ve ondan öğreniyorum ki eğer Alice'in kurallarıyla oynamazsa kurtuluş umudumuz sıfır.

Bir adventure oyunu olduğundan mütevelli, sabit görüntülerin bizi

karşıldığı ve çeşitli bulmacaları çözmemiz gereken bir oynanışla karşılaşıyoruz. Her girdiğimiz bölgede bir takım ipuçları bulunuyor ve bunları kullanarak içinde bulunduğu durumdan kurtulma çabasına giriyoruz. Bir nevi "Kırmızı Odadan Kaçış" temali bir oyun Marionette ama tarz sahibi ve daha etkileyici. Adventure oyunlarından hoşlanırsanız, Alice'le de mücadele edersiniz gibi geldi bana. ■ Tuna Şentuna

Tür Adventure
Yapım Team Effigy
Web themarionette.game-host.org

8,1

Pixel Project

Tuzu, biberi eksik kalmış

2 boyutlu platform oyununu verin bana, sonra bırakın beni kendi halime. Hala oynamam, hala beğenirim. Ne var ki deneyim bir oyun olsa bile artık işin içine biraz çeşni katmak gerekiyor bana sorarsanız.

Pixel Project bu çeşitlilikten nasibini alamamış bir eser maalesef. Sırtında okul çantası taşıyan garip bir yaratığı kontrol ediyoruz ve onunla... Evet, onunla ne yaptığımız belirsiz. Zipliyorum, altın paraları toplayorum lakin bunları niye yapıyorum belirsiz. Üstelik önlüğümü çikan engeller, sıkışık kalma miza neden olan bölgeler nedeniyle de

eğlence sürekli sekreste uğruyor ki zaten bunlar olmasa bile eğlendigimizi pek söylemeyeceğim.

Oyun şu anda beta aşamasında ama her şey tamamlandıktan bile nasıl bir gelişime uğrayacak, şu an pek kestiremiyorum. Karakterimin ekstra hiçbir özelliğinin olmaması ve ancak zıplayıp kutuları kırabilmesi bana pek hitap etmedi; size hitap edeceğini düşünüyorsanız, buyurun oyuncunun websitesine. ■ Tuna Şentuna

Tür Platform
Yapım Balazs Sabransky
Web www.pixelproject.pixelinvoke.com

6,5



Attack of the 50ft Robot

Biçer - döver - yıkar - temizler

Maketten robotları devasa robotlaşmış gibi gösterdikleri filmler vardı eskiden, hatırlar misiniz bilmem. Yıl 1950, elin robotu gelir, şehri yerlebir eder ve giderdi. Sonra Godzilla'sı çıktı bunun, Power Rangers'ı falan geldi, saçma sapan bir ortam oldu.

Digipen sağ olsun bize bu helyecanı bir kez daha tattırıyor; hem de o güçlü robotu bizim ellerimize vererek. Oyunda "eski film" görüntüsünün verildiği ve son derece güzel gözüken grafikler mevcut ve bunu eğlenceli oynanış takip ediyor.

Devasa bir robot olarak kırmızıyla işaretli hedefleri yok etmemiz gerekiyor her bölümde. Bunlar binalar oluyor, tanklar oluyor veya daha da iyisi uzay gemileri bile oluyor. Fizik motoru biraz kötü, her şey içi boş mukavva kutu ağırlığında tepki veriyor fakat yine de kocaman binaları alıp tankların üstüne fırlatmak değişik bir tat katıyor oyuna.

Bu oyunu başcu eseri yapmayıacağınız apaçık ortada ama Nobuo Uematsu (Final Fantasy müziğinin bestecisi.) bile bu oyunu oynayıp beğendiğine göre bir şey vardır. ■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon
Yapım Digipen Studios
Web attackofthe50ftrobot.com

8,2

Umbrella Adventure: The Castle of Cake

Kedinin pastayla aşkı...

Bir oyunun tüm içeriği elle çizildiye oyunca ve emeği geçen kişilere saygı ve sevgi duyarım. Umbrella Adventure'in yapımcısı Hive ekibine karşı da duguşumlar aynı şekilde.

Uyandığında pastalarını bulamayan bir kedinin (Kedi mi?) hikayesini konu alıyor oyun ve iki boyutlu bir ortamda pastalarımızı bulmak üzere kah küşüyoruz, kah düşmanlarına Hande Ataizi misali, şemsiyeyle saldıryoruz.

Sevimli karakterimiz oyundan

hemen başında bir şemsiye buluyor ve bu şemsiyele suda boğulmaktan kurtuluyor, düşmanlarını saldıryor, onlardan korunuyor ve daha birçok farklı hareket yapıyor.

Sadece siyah beyaz grafiklere sahip ve ses efekti konusunda başarılı olan oyuncun müziğe sahip olmamasına ise anlam veremedim. Eğer bu oyunu oynarsanız, arkadaşa oyuna uygun bir müzik çalmasını sağlayın. ■ Tuna Şentuna

Tür Platform
Yapım HIVE
Web www.wearehive.com

8,8



Erlagral Sängä ROJC PLAYING GÜNÜÜKLERİ

Geçtiğimiz üç ay içinde modern fantastik edebiyat dalına ait üç büyüklerden bahsetmiştim. Fakat sürekli FRP ve türevlerinden bahsetmeyeceğimi önceki yazılarımında belirtmiştim. Dediklerimin arkasında duruyor ve çok da konu dışına çıkmadan "comic" yani çizgi roman dünyasına yöneliyorum. Malumunuz çizgi roman kültür esiden beri dünya ile birlikte ülkemizde varlığını sürdürmektedir. Neredeyse herkes; Supermanı, Batmanı ya da Zagor'u bili. Gel gelelim her ne hikmetse ülkemiz haricinde yıllar geçtikçe büyüyen ve kollarını her konuya uzatan bu sektör, gittikçe daha çok dikkat çeker bir hale geldi. Pek tabii ki bir noktada "çocuk dergisi" (Boyle düşününlere çok üzülüyorum ama elden bir şey gelmiyor ki...) olan bu oluşum, günümüzde dikkati çekebilmek için film endüstrisine yönelmiştir. Örümcek Adam olsun, X-Men olsun birçok çizgi roman dünyası ve karakteri beyaz perdede aktarıldı.

Başlangıcta "süper kahraman" diye adlandırdığımız karakterler ile kendisini ortaya çıkan çizgi romanlar, günümüzde bu konuya kısıtlı kalmamakta. Eğer çizgi romanla uzaktan alaklısanız hayat size Örümcek Adam ve Batman'dan ibaret gelebilir. Fakat derinlerde, birbirinden o kadar farklı kurgu, senaryo ve düşünceler vardır ki inanamazsınız. Hal böyle olunca çizgi roman dünyasının da gelişim sürecini bilmek gerekiyor. Bu süreç en basit haliyle üçe bölündüyor. Altın Çağ, Gümüş Çağ, Bronz Çağ ve Modern Çağ... Bu tarz bir çağ aşımı olmasının sebebi ise dönemin yazarları ve yazıklarından başka bir şey değil elbette. Değişen dünya ile değişen yazarlar ve yarattıkları evrenler, günümüz çizgi roman

dünyasında bile değişim göstermektedir.

Korkmayın, bütün çizgi roman dünyasının gelişim sürecini anlatmak gibi bir niyetim yok. Onun yerine okuduğum ve çizgi roman dünyasına girmek isteyenlere yönelik bir iki tavsiyede bulunacağım. Yalnız iyi kötü herkesin bildiği süper kahraman serileri yerine, biraz daha farklı oluşumlardan bahsedeceğim. Buyurun; hoş geldiniz...

Exterminator

İlk fasikülü 4 Ocak 2006 tarihinde yayımlanan ve isminden de anlayabileceğiniz üzere; içerisinde bolca haşere barındıran bir seridir. Her şey Henry James adındaki şahsiyetin hapishaneden çıktıktan sonra babası olan Nils Peterson'un işlettiği;

Bug-Bee-Gone isimli şirkette çalışmasıyla başlar. Gayet sakin bir hayatı merhaba diyen Henry, bir endüstri firmasında yüksek mertebede çalışan kız arkadaşı Laura ile beraber yaşamaktadır. Laura'nın çalıştığı firma ise böcekler için bir zehir üretmiştir. Nitekim Bug-Bee-Gone'da çalışmaktadır Dr. Saloth zehrin yan etkilerini fark eder...

Dişardan bakınca biraz klişe gibi gözükse de, çizgi romanı alıp okumaya başladığınızda hiç de öyle olmadığını göreceksiniz. Zira bolca Amerikan esprisi

yerleştirilmiş bir yapım Exterminator. Tek sorun; heyecan ile almaya başladığım bu serinin; çıkacak olan toplam sayısının 50 fasikülden 30 fasiküle indirilerek, bir anda bitirilmesi oldu.



The Boys

Bir dünya düşünün... Şu anda yaşadığımız gibi olsun. Fakat bazalarımızın süper güçleri olsun. Bir de bu süper güçlerin elini ayağını denk almasını sağlayan süper güçlü CIA birimi olsun. Onlara kısaca "The Boys" densin. Gerektiğinde de abuk subuk hareketler yapan süper kahramanları kontrol etsinler. Hatta çok sorun çeken olursa ölürebilsinler... Sizce nasıl olur?

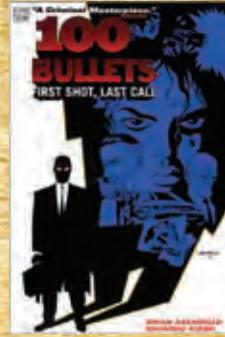
En son dördüncü cildi piyasaya çıkan bu seri; benim için inanılmaz eğlenceli ve bir o kadar da kaliteli. Süper kahraman kavramının ciddi boyutunu aşmak ve olaylara biraz daha farklı gözlerle bakıp eğlenmek istiyorsanız, kaçırmanız gereken bir seri "The Boys". Hatta çizgi roman tutkunysanız ve "laf getirmem süper kahramanlara" diyorsanız bile bu seriyi seveceğinizi garanti ediyorum. Harika çizgileri ve bir o kadar da sürükleyici olan senaryosuyla da okuyucuya kendisine bağlamayı başarıyor.

100 Bullets

Bilenler için önceden söyleyeyim; 100 Bullets "Noir and Pulp" diye adlandırdığımız bir kurgu içermektedir. Ahlaki açıdan anlaşılması güç, karanlık bir gerçekçiliği okuyucuya anlatmaya çalışır. İçerdiği "Noir" teması sebebiyle, karakterlerin birçoğu soronlu ve dengesizdir. Ayrıca bolca şiddet içeren bir çizgi roman serisidir. Genel hatlarıyla bakacak olduğumuzda ise serinin sonunda inanılmaz bir suç çemberinin içerisinde döndüğünü fark ederiz. Ağustos 1999 ile Nisan 2009 tarihleri arasında, toplamda 100

fasikül olarak piyasa çıkmıştır.

İşlenen konu; "İntikam alıp, yakalanmadan kurtulmanın bir yolu var mı?" sorusu etrafında döner. Gizemli ajanımız "Agent Graves" henüz hırpalanmış birisine yaklaşıp ve kendisini kurtarması için ona bir şans verir. Beraberinde getirdiği tanımlanamaz bir çanta vardır. İçerisinde 100 adet mermi, bir silah ve bir şahsın fotoğrafı mevcuttur. Fotoğraf kesinlikle silahı alan kişinin peşinde olduğu -ya da olacağı- kişinin fotoğrafıdır. Ajan aliciya tek bir bilgi verir. "Bu mermiler herhangi bir şekilde tanımlanamaz veya polis tarafından takip edilemezler..."



Y The Last Men

Şte okunmaz ise çok şey kaçacak cinsten bir çizgi roman serisi. Bir anda dünyadaki bütün "Y" kromozomunun yok olduğunu düşünün... Yani bütün erkek cinsinin tarihe gömüldüğünü ama sizin bir erkek olarak bütün bunlardan habersiz olarak yaşadığınızı... Çok ilginç olurdu değil mi? Yoric Brown ve maymunu Ampersand tam olarak bu durumlardalar.



Dünyanın kalanında yaşamaya çalışan kadınlar, kendilerini bir düzen kurmaya çalışmaktadır. Bir kısmı lanetlendiklerini ve dünyanın sonun geldiğini düşünürken, aşırı derecedeki feminist bir gurup olan Daughters of the Amazon'da doğa ananın sapıtmış durumda olan "Y" kromozomunu ortadan kaldırdığına inanırlar. Kasabasından uzaklara doğru yola çıkan Yoric için her şey yeni başlamaktadır. Ziyadesiyle ciddi bir konu üzerinde yazılmış olan Y the Last Men, esprî ve mizah öğelerini de beraberinde taşımaktadır. Sadece düşüncesi bile eğlenceli olabilecek olan bu seriyi okumanızı tavsiye ediyorum.



Watchmen

Yazar Alan Moore tarafından kaleme alınmış bu efsanevi eseri okumadysanız, dünyadan haberiniz yok demektir. "Alan Moore da kim?" diye bir soru söz konusuysa, "Aman" diyeyim... Hemen araştırın, okuyun, öğrenin.

Çizgilerinden tutunda her bir sayfanın sunu-

muna kadar çok farklı ve bir o kadar da detaylı bir çizgi roman Watchmen. 2009 yılında vizyona giren filmini izleyip bir şeyler gördüğünüzü sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz. Hali hazırda Türkçe'ye çevrilmiş olan bu kitabı ne yapın edin, bir şekilde okuyun. Sonra teşekkür edersiniz.



Watchmen çizgi romanı kazanın

Sorumuzu 5 Aralık'tan itibaren doğru yanıtlayan ilk üç okurumuz, Gerekli Şeyler'den "Watchmen" çizgi romanı kazanacak.

Watchmen'de Doctor Manhattan'ın gerçek ismi nedir?

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

Lütfen adresinizi yazmayı unutmayın.

(Geçen ayın kazananları: Osman Burak Dursun, İşin Tokol, A. Bike Bakı, Cem Yılmaz, Ufuk Kekül. Hediyeleri kendilerine en kısa sürede gönderilecektir.)



**Ölü firmalar
burada yatıyor**



Hepsi büyük hevesler ve
büyük fikirlerle kurulmuştu. Bazlarının göze batacak kadar çok sermayesi
vardı, bazları birkaç maceracının cebindeki son parıyla hayatı geçtiler.
Hepsi tarihe gelecek oyunlara imza attılar. Bunların dışındaki en önemli
ortak noktaları ise şu anda hiç birinin varlığını sürdürmüyor olmaları...
Bazları yanlış kararlar nedeniyle kepenk kapatmak zorunda kaldılar.
Bazları iflastan bir yatırımcı sayesinde kurtuldular. Diğerleri ise büyük
balıklara yem oldular ve artık başka bünyelerde, büyük ihtimalle farklı bir
isimle varlıklarını sürdürüler. İşte bu ayki özel dosyamızda sizlere bugün tarih olmuş bir zamanların
krallarını sunuyoruz. Lütfen okumadan önce bir dakikalık saygı duruşu için
ayağa kalkın...

3DO (1991 – 2003)

PLASTİK ASKERLERİN HAZIN SONU

Ardında kalanlar: Might & Magic serisi, Army Man serisi

Ardından ağlanma oranı: 4 / 5

Ölüm sebebi: Kronik devam oyunu semptomları sonucu yeni oyun yetmezliğine bağlı iflas

3DO çok büyük umutlarla kurulmuş şirketlerden biriydi. Electronic Arts'ın da kurucularından olan Trip Hawkins tarafından 1991 yılında kuruldu. İlk kurulduğunda SMSG Inc (San Mateo Software Games) adını almıştı. Fakat neyse ki bu isim 1992 yılında yerini 3DO'ya bıraktı. Trip Hawkins'ın bu şirket ile ilgili umutları çok büyüktü. Üstelik arkasına Electronic Arts, LG, Time Warner ve AT&T gibi dev firmaların da destegini almıştı.

Fakat Hawkins'ın asıl hedefi oyun geliştirmek değil, bir oyun konsolu yapmakti. O dönemin bu konudaki devleri olan Nintendo ve Sega'ya kafa tutacağına inandığı 3DO konsolunu 1993 yılında büyük bir tanıtım kampanyası eşliğinde piyasaya çıkarttı. 699 dolara satılan konsolun rakiplerinin daha ucuz fiyatları ile baş edememesi yetmezmiş gibi 1995 bir de Sony Playstation ile aynı alana girince bu 3DO konsolunun resmi olarak sonu oldu.

Hawkins bundan sonra 3DO ile oyun geliştirmeye yönelik zorunda kaldı. 1995 yılında Heroes of Might & Magic ve 1998'de Army Man oyunları uzun onlarda tekrarıyla beraber pek çok oyuncu tarafından beğenilerek topladı. Fakat 3DO'nun en büyük sorunu yeni oyulara yönelik yerine, eski başarılı oyunlarının cazibesinden bir türlü kurtulamamasıdır. Oyuncular yavaş yavaş eskileri tekrar pişirip önüne sunan 3DO'dan sıkılmaya başladilar. Onların ardından gemiye destek olan dev şirketler de terk etmeye başladılar. 2003 yılında Hawkins kepengini kapattı ve elindeki tüm hakları farklı firmalara satarak dünyayı yaparak, mobil oyun sektörüne yatay geçiş yaptı...



BLACK ISLE STUDIOS (1996–2003)

INTERPLAY PARASIZ KALINCA ONLAR DA KALMIŞ SAYILDI

Ardında kalanlar: Fallout, Icewind Dale, Baldur's Gate

Ardından ağlanma oranı: 5 / 7

Ölüm sebebi: Göbekten bağlı olduğu firmanın maddi sıkıntılara bağlı nakit yetmezliği

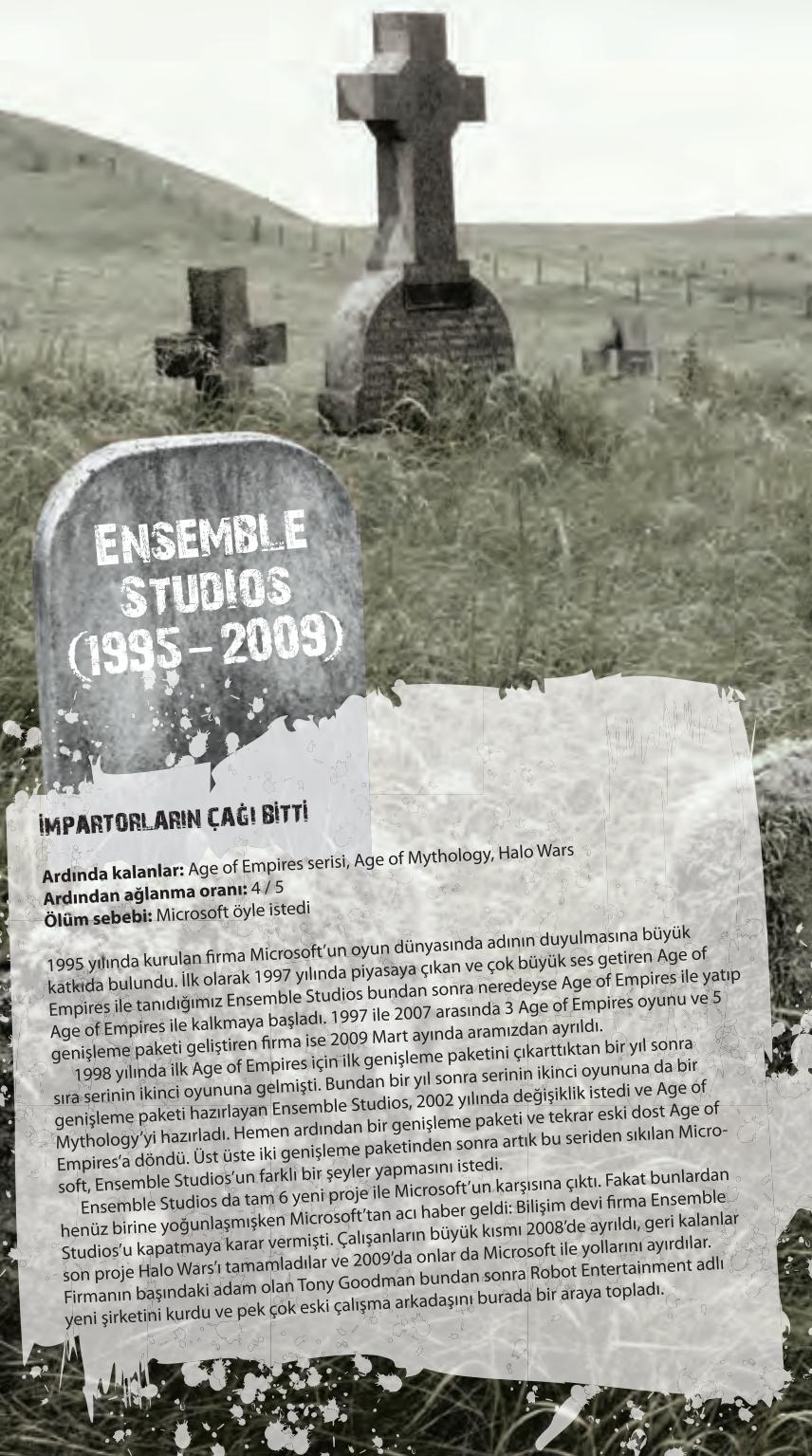
1983 yılında kurulmuş olan Interplay farklı oyunlarla ile başarıyı yakalayıp ama özellikle RPG türünde uzman bir geliştirici ekip ile daha da güzel oyunlar ortaya koymayı mümkün olduğuna inanıyordu. Bu düşünce ile 1996 yılında önce kendi bünyesinde bir departman oluşturdu. İlk dönemde DragonPlay adını alan bu departman, 1998 yılında ise bu departman Black Isle Studios olarak yeniden adlandırıldı. Bu isim değişikliğinde yeni departmanı kurulmasında büyük emeği geçen Feargus Urquhart'ın memleket özleminden payı çok büyük. Black Isle aslında Urquhart'ın ana vatanı İskoçya'dan gelen bir isimdi.

7 yıl boyunca varlığını sürdürün Black Isle Studios'un bu süre boyunca odaklandığı sadece iki büyük proje vardı: Fallout ve Icewind Dale. Oyun tarihinde bu kadar dar bir alanda faaliyet gösterip, adını bu kadar çok duyurabilen başka bir firmanın daha olmaması aslında Black Isle'in ana stratejisini ne kadar doğru olduğunu da gösteriyor.

İlk olarak 1997 yılında Fallout'u piyasaya çıkarttılar ve kendi bekleyenlerinin bile üzerinde bir başarı yakaladılar. Bu inanılmaz başarı ikinci Fallout oyununu çok kısa sürede piyasaya sunmalarına neden oldu. Sadece bir yıl sonra çıkan Fallout 2 sıradan bir devam oyunu olmanın çok ötesine geçti ve hem Black Isle'in, hem de Interplay'ın başarısını bir kez daha ortaya koydu.

2000 yılında ise herkes onlardan yeni bir Fallout beklerken, onlar diğer projeleri olan Icewind Dale'i piyasaya sürdüler. Ad&d lisansı ile geliştirilen oyun Black Isle'in tek oyunculuk bir firma olmadığıının altını çizdi. Firma iki, bilemediniz üç oyunculuk. Zaten Black Isle'in Fallout ve Icewind Dale serileri dışında imza attığı iki oyun daha vardı Planescape: Torment ve Baldur's Gate: Dark Alliance II. Pek çok farklı oyuna da destek vermesine rağmen, kendi başına tamamladığı oyunlar bile Black Isle Studios'un unutulmazlar arasında yer almasını sağlamaya yeterdi.

Her şey Black Isle için iyi gidiyordu ama bu yeterli olmadı. Interplay'ın yaşadığı maddi sıkıntılardan Black Isle'ye yansındı ve tüm başarılara rağmen firma 8 Aralık 2003 yılında gözlerini hayata yurdı.

**IMPARTORLARIN ÇAĞI BITTİ**

Ardında kalanlar: Age of Empires serisi, Age of Mythology, Halo Wars

Ardından ağlanma oranı: 4 / 5

Ölüm sebebi: Microsoft öyle istedi

1995 yılında kurulan firma Microsoft'un oyun dünyasında adının duyulmasına büyük katkıda bulundu. İlk olarak 1997 yılında piyasaya çıkan ve çok büyük ses getiren Age of Empires ile tanıştığımız Ensemble Studios bundan sonra neredeyse Age of Empires ile yatırımlarla kalkmaya başladı. 1997 ile 2007 arasında 3 Age of Empires oyunu ve 5 genişleme paketi geliştiren firma ise 2009 Mart ayında aramızdan ayrıldı.

1998 yılında ilk Age of Empires için ilk genişleme paketini çıkarttıktan bir yıl sonra serinin ikinci oyununa gelmişti. Bundan bir yıl sonra serinin ikinci oyununa da bir genişleme paketi hazırlayan Ensemble Studios, 2002 yılında değişiklik istedi ve Age of Mythology'yi hazırladı. Hemen ardından bir genişleme paketi ve tekrar eski dost Age of Empires'a döndü. Üst üste iki genişleme paketinden sonra artık bu seriden sıkılan Microsoft, Ensemble Studios'un farklı bir şeyle yapmasını istedi.

Ensemble Studios da tam 6 yeni proje ile Microsoft'un karşısına çıktı. Fakat bunlardan henüz birine yoğunlaşmışken Microsoft'tan acı haber geldi: Bilişim Devi firma Ensemble Studios'u kapatmaya karar vermişti. Çalışanların büyük kısmı 2008'de ayrıldı, geri kalanlar son proje Halo Wars'ı tamamladılar ve 2009'da onlar da Microsoft ile yollarını ayırdılar.

Firmanın başındaki adam olan Tony Goodman bundan sonra Robot Entertainment adlı yeni şirketini kurdu ve pek çok eski çalışma arkadaşını burada bir araya topladı.



ACCLAIM ENTERTAINMENT (1987 - 2004)

SEN MİSİN HİSSELERDE HİLECLİK YAPAN

Ardında kalanlar: Burnout, Mortal Combat, Turok, Virtua Tennis
Ardından ağlanma oranı: 3,5 / 5

Ölüm sebebi: Hisse senetleri anlaşmalarından gelen kötü kokular üzerine, kanunla başının derde girmesine bağlı travma

Gregory Fischbach tarafından 1987 yılında kurulan Acclaim tam 17 yıl boyunca oyun dünyasında hüküm sürdü. Pek çok farklı platform için oyun üreten Acclaim Entertainment zaman içinde işleri büyütü ve ABD ve Avrupa kökenli farklı firmaları da satın alarak iyice genişledi.

Fakat zamanla oyun sektörü Acclaim'e dar gelmeye başladı. İlk başlarında oyunları için yayınladığı strateji rehberlerinin gördüğü büyük ilgi Acclaim'in çizgi roman dünyasında da bir şeyler yapılabileceğini fark etmesini sağladı. Zaten oyunlarının büyük kısmının lisanslı ürünler olması Acclaim'ın bu konuya biraz daha yakın hissetmesini sağladı.

Firmanın resmi olarak söylemediği sebeplerden biri ise oyunlarının ard arda başarısız olmasıydı. Gelmiş geçmiş en kötü oyunlar listelerinde Acclaim'ın oyunların adının sıkılıkla geçer hale gelmesi Fischbach'ın canını sıkiyordu. Diğer yandan "reklamın içisi kötüsü olmaz" klisesini desteklercesine bu olumsuz haberler Acclaim'ı gündeme tutuyor ve satışların düşmemesini de sağlıyordu.

Basının ilgisini seven Acclaim çok ilginç bazı atılımlarda da bulundu. 2002 yılında yeni Turok oyunun tanıtım kampanyası dahilinde, yeni doğan bebeklerine Turok adını verecek beş kişiye 500 Sterlin ödüi vereceğiini açıklaması gerçekten de büyük bir ses getirdi. Arma eleştirilenlerin sayısı daha fazlaydı.

Fakat Acclaim için acı sonun temeli bu sebeplerden hiç biri olmadı. 1995 yılında Acclaim'ın satın aldığı Sculptured Software'ı satın alma aşamasında yapılan anlaşmalar yıllar sonra çok acı bir şekilde firmanın adeta yerle bir etti. O zamanki Sculptured çalışanlarına vaat edilen sözlerin tutulması ve firmanın hisselerinin sahibi şekilde el değiştirip durması nedeniyle başlayan davalar Acclaim'ın belini bütktü. 2004 yılında şirketin borçları 100 milyon doları bulunca şirket iflas bayrağını çekti. Aynı yıl isim hakkını alan bağımsız bir şirket şu anda Acclaim Games olarak yoluna devam ediyor.

NEW WORLD COMPUTING (1984 – 2003)

YENİ DÜNYA DÜZENİ

Ardında kalanlar: Might & Magic, Heroes of Might & Magic,

Ardından aylanma oranı: 4 / 5

Ölüm sebebi: Sırtını yasladığı duvarın yıkılması nedeniyle yıkıntıının altında kalma nedeniyle boşluğa can kaybı

Resmi olarak 1984 yılında kurulmuş olsa da, New World Computing aslında bir yıl öncesinde aktifti. Kurucusu Jon Van Caneghem, 1983 yılında bir oyun geliştirmeye başlamış ve gidişatın iyi olduğunu görünce de ertesi yıl şirketini kurmuştur. Fakat ilk oyunu olan Might and Magic Book One: The Secret of the Inner Sanctum'un piyasaya çıkışması ancak 1986 yılında mümkün olabildi. Van Caneghem'in üzerinde tam üç yıl boyunca çalıştığı oyun önce Apple II için piyasaya sürüldü, hemen bir sonraki yıl ise Commodore 64 ve MS DOS sürümleri onu izledi. Oyun büyük bir başarı yakaladı ve Van Caneghem'in üç yıllık hayalleri gerçek olmaya başlıyordu. İlk başarısının ardından yeniden kolları sıvayan Van Caneghem, 1988'de serinin ikinci oyunu Might and Magic II: Gates to Another World'ü, 1991'de ise Might and Magic III: Isles of Terra'yi piyasaya sürdü. New World Computing bünyesi altında sonraki iki yıl iki devam oyunu daha hazırlandı.

Bu sırada daha farklı bir oynamışa sahip fakat aynı serinin oyunu olan Heroes of Might and Magic de ortaya çıktı. İlk 1995'te piyasaya çıkan bu yeni seri de büyük başarı yakaladı. Jon Van Caneghem oyun konusunda çok başarılı ama şirketi yürütmek konusunda aynı dehaya sahip değildi. Arda arda gelen başarılı oyularla ve bu sırada soyunduğu yapımcılığa rağmen işler arzu ettiği kadar iyi gitmemiordu. 2002 yılında New World Computing, beraber pek çok projede iş birliği yaptığı 3DO tarafından finanse edilmeye başlamıştı. Para kaynağını bulan New World Computing, kadrosu biraz küçülmüş olsa da yoluna aynı hevesle devam ediyordu ki, bu kez 3DO'dan gelen şok haber her şeyi alt üst etti. 3DO iflas bayrağını çekmişti. New World Computing'in maddi gelirinin büyük kısmını sağlayan firmmanın iflasından etkilenmemesi mümkün olmadı. New World Computing de, 3DO ile birlikte batık oyun firmaları okyanusunda suyun altına çöktü...

WESTWOOD STUDIOS (1985 - 2003)

BATI CEPHESİNDE BOZULAN PLANLAR

Ardında kalanlar: Battletech, Dune, Eye of the Beholder serisi, Earth & Beyond
Ardından aylanma oranı: 4 / 5

Ölüm sebebi: Yenilik yapmak adına, gereksiz risk alarak satışların düşmesine neden olmaya bağlı, büyük şirketin sabrını taşırmak

1985 yılında Brett Sperry ve Louis Castle adlı iki kafadarın çok iyi bir fikirleri vardı; bir oyun şirketi kurup zengin olmak. Fakat bu işin kolay olmadığını biliyorlardı. İlk yapmaları gereken bir süre boyunca başka firmalar için oyular geliştirmekti. Bu yüzden öncelikli olarak Epyx ve SSI için Amiga ve Atari ST platformlarında çalışacak oyular üzerinde yoğunlaştılar. İlk orijinal oyuları Mars Saga ise 1988 yılında piyasaya çıktı.

Daha sonra gerçek zamanlı strateji türünde bir numara olmalarını sağlayacak ilk oyuları ise 1990'da çıkarttıkları BattleTech oldu. Aynı yıl ilk büyük ticari başarılarını Eye of the Beholder ile yakaladılar. 1992 yılında gelindiğinde artık başarıyı resmen yakalamışlar ve büyük firmaların da dikkatini çekmemiştir. Westwood'a en büyük ilgiyi Virgin Interactive gösterdi ve firmayı satın aldı. Virgin çatısı altında varlığını sürdürden Westwood bu dönemde Dune II ile başarısını perçinledi. Ama dünya çapındaki en büyük çıkışını yaptığı yıl 1995, oyun ise unutulmadı Command & Conquer oldu.

1998 yılında ise daha büyük bir balık olan EA Games tarafından 122,5 milyon dolar nakit karşılığı Westwood bir kez daha el değiştirdi. O zamanlar tek başına PC oyun piyasasının yaklaşık %5'iniinde bulundurulan Westwood'un bazı çalışanları bu değişimi kabullenemediler ve istifalarını vererek kendi firmalarını kurmak üzere ayrıldılar.

Westwood en büyük hatasını 2002 yılında yaptı. Bu hata aşarlı Command & Conquer serisinde yenilik aramak ve bu arayış esnasında sadık müşterilerini kaybetmeye sonuçlandı. Command & Conquer oyun severlerden beklediği ilgiyi göremeyince EA de yavaş yavaş Westwood'u miladını doldurduğunu düşünmeye başlamıştı. Önce Westwood'un 100 kadar çalışanını EA'nın farklı bölgelere göndererek şirketi küçültüdü. Ardından 2003 yılında şirketi temeli olarak kapattı.

SIERRA ENTERTAINMENT (1979 – 2008)

3 AYLIK PROJEDEN 29 YILLIK BİR EFSANEYE DÖNÜŞÜM

Ardında kalanlar: King's Quest, Leisure Suit Larry, Space Quest

Ardından ağlama oranı: 4 / 5

Ölüm sebebi: Çok fazla el değiştirmekten ve yılların yol açtığı eskimedenden dolayı zaman içinde değerinin düşmesi sonucu, son sahibi tarafından fişinin çekilmesine bağlı beyin ölümü

Ken ve Roberta Williams çifti aslında son derece normal bir aileydi. Fakat Ken'in programcılık becerileri ve Roberta'nın engin hayal gücü, bu aileyi gündüz işe gidiip, akşamları televizyon seyrederek vakit geçiren ailelerden biraz daha farklı bir yola sokacağının ardından başından beri biliyordu. 1979 yılında kaçınılmaz olay gerçekleşti. Roberta'nın "fikri gelmişti" ve bir oyun konsepti hazırladı. Ken de kansına destek olmak adına bu oyunun yazılımını üstlendi. Böylece ortaya ilk grafik ve metin tabanlı adventure oyunu çıkmış oldu.

Roberta'nın sadece 3 haftada öyküsünü yazdığı ve grafiklerini hazırladığı oyun için Ken sadece, 3 ay boyunca akşamları iş dönüşü çalışabildi. Sonuç mu? Williams çifti bu ufak projelerinden yaklaşık 167 bin dolar kazandılar ve daha da önemlisi Sierra On-Line'ın temellerini atmış oldular.

1983 yılında IBM bu yeni oluşumu fark etti ve Ken ile Roberta'ya yeni bir oyun siparişi verdi. Roberta bu kez daha masalsı öğeler içeren bir öykü yazdı ve bu kez arkalarında IBM gibi bir firma ve ellişinde peşin alınan bir miktar ödeme de vardı. Artık Ken ve Roberta oyun endüstrisinin önemli isimleri haline gelmişlerdi. Bu sırada iki oyun meraklısı kendi oyunlarını hazırlamayı düşünüyorlardı ve Ken'in kapısını çaldılar. Ken fikri beşenince Space Quest doğmuş oldu.

Ama Sierra'nın en büyük şöhreti Al Lowe'in fikri olan Leisure Suit Larry ile yakalandı. Bu son derece sakar ve căresiz ama bir o kadar da sevimli kahraman Sierra'nın iyi gidişatını mükemmel çevirdi. 1995 yılına gelindiğinde Ken ve Roberta'nın 3 aylık projesinin ürünü olan Sierra artık 11,9 milyon dolarlık kar elde eder hale gelmişti.

1996 yılında CUC International kimsenin kolay kolay reddemeyeceği bir teklif ile Sierra'nın kapısını çaldı. CUC, şirketi satın almak için 1,6 milyar dolar ödemeye hazırıldı. Ken ve Roberta bu teklifi reddetmediler. Ken önce CEO görevini bıraktı, 1 yıl sonrasında ise Williams çifti Sierra'yı tamamen terk edip milyar dolarların keyfini sürmeye başladılar.

Bu önemli kayba rağmen Sierra yoluna devam etti ve Gabriel Knight 3 ve Homeworld gibi önemli oyunlarla oyun severlerin karşısına çıktı. Fakat 1999 yılında artık oyun geliştirmek yerine sadece yapımcılığı sürdürmeye karar verdi.

2000'li yıllar ise Sierra'ya iyi gelmedive şirket zarar etmeye başladı. 2000'lerin başında firmayı satın alan Vi-vendi harcamaları kısmak adına Sierra'nın kadrosunu küçültmeye başladı. Sierra hala aktif ama 2008 yılında sahibi olan Vivendi Games, Activision ile birleşme kararı alınca bir efsamenin de sonuna gelindiği anlaşıldı. Activision önce Vivendi Games'i kattı ve aynı yıl içerisinde Sierra da resmen kapatıldı.

Online

Bağlı kalmaya devam...

B

azı Wo'cular, WoW'a veda edip Aion'a geçiş yaptı. Doğal bir geçiş...

Fakat bu geçiş yapan oyuncuların bir bölümü "Anlık bir yanılsamamış; güle güle Aion" diyerek eski hayatlarına geri döndü. Henüz geri dönmeyenler ya da Aion

dünyasına çoktan bağlananlar için Nurettin'in anlatacakları var.

Eğer MMORPG'lərdən bıktıysınız ve sanal dünyada, gerçek hayatı yakın aktivitelere ilgi duyuyorsanız Jamia Online ile ilgili yazımızı okuyabilirsiniz.



124

Jamia Online

Kendinizi sanal bir "camia"nın içinde bulabilirsiniz. Nasıl mı?

Aion

Bakalım MMORPG kurdu Nurettin,
Aion dünyasında neler yapmış...

126

JOYGAME

Oyunun Tadını Çıkar

Sitemize hoş geldiniz ÜYE GİRİŞ | ÜYE KAYDI

ANA SAYFA | PAYLAŞ | DAVET ET

Joy game Oyunun Tadını Çıkar

ENJOY the Game
Türkiye'nin EN iyi oyun ve eğlence merkezi...

JOYGAME HABERLER OYUNLAR EĞLENCE ETKİNLİKLER HESABIM BİZE ULAŞIN

BEKLEYİŞ BİTİYOR!
SON DESTAN
Gün Saat Dakika Saniye
005:18:20:40
AYRINTILAR FORUMLARDA

ÜYE GİRİŞİ
KULLANICI ADI:
ŞİFRE:
 Beni Hatırla
GİRİŞ
[Şifremi mi unuttum?]

Joygame dünyasına katılmak için şimdi
ÜYE OL

HABERLER / DUYURULAR
Son Duran Yenişek
11/11/2009 14:40:19 Son Destan
Uluların ötesi ligi başlıyor! Arka...

JoyGame

Joygame'in ürün müdürü Ozan Aydemir ile Joygame ve online oyun dünyası üzerine kısa bir söyleşi yaptık.

LEVEL: Online oyun dünyasında her gün yeni bir site, yeni bir portal kuruluyor. Joygame'in bu oluşumlar arasındaki yerini nedir?

Ozan Aydemir: Online oyun dünyasının ve Türkiye'deki oyun sektörünün gelişmeye başlaması gerçekten bizi de çok mutlu ediyor. Sizin de dediğiniz gibi her geçen gün yeni bir site, yeni bir portal kuruluyor ama asıl sorulması gerekenler şunlar; kurulan bu siteler ne amaçla kuruluyor, nasıl bir altyapıya sahipler ve nasıl bir ekip var başlarında? Joygame, yaklaşık bir senelik bir altyapı çalışmasının ürünü. Joygame proje olarak devamlı kendini geliştirebilmesi ve her zaman en iyisini sunabilmesi adına profesyonel kadroya ve departmanlara sahip:

- Reklam Departmanı
 - Satış Departmanı
 - Oyuncu Topluluğu Departmanı
 - Oyun Görevlileri
 - Teknik Departman
 - Yazılım Departmanı
 - İş Geliştirme Departmanı
- "Türk oyuncularına şimdiye kadar verilmemiş hizmeti verebilmek" ana amacı ile

Joygame, Türkiye'nin en iyi eğlence ve oyun portalı olmaya adaydır.

L: Oyunculara ne tür hizmetler ve avantajlar sunuyorsunuz?

OA: İşte bu noktada biz fark yaratmayı amaçlıyoruz. Türkiye'de emekleme döneminde olan oyun sektöründe oyun severler için birçok çalışma yapıldı ve yapılmıyor. Takdirle karşılıyoruz ama dikkat ederseniz, oyun dilinden, hizmete kadar birçok eksikleri bulunuyor. Bunun sebebi şimdiden kadar, "Türk oyuncusu ne verirsen kabul ediyor" mantığından kaynaklanıyor biraz.

SHR ve Joygame olarak, oyunlarda her ayrıntıya dikkat ederek oyunseverlere en kaliteli ve tam hizmeti sunmayı amaçlıyoruz. Seslendirmelerden, oyunun lokalizasyonuna, oyun içi hizmetten, etkinliklere kadar; yanı A'dan Z'ye her şeye dikkat ediyoruz.

Hizmetlerimiz:

- Tek bir üyelikle (single sign on) tüm oyularımızı kolayca oynama imkanı
- Türkiye'ye ve Türk oyuncusuna uygun oyun lokalizasyonu
- Oyunlar için profesyonel ekiple yapılan

dublajlar

- 7/24 oyuncularımızı takip eden OG'ler. (OG: Oyun Görevlisi)
- 7/24 admin ve moderatörler tarafından kontrol edilen forumlar
- Kendine özel profil yaratılabilir
- Kendine özel blog sayfaları
- Anlık ileti sistemi, messenger sistemi
- Video paylaşımı
- Resim paylaşımı
- Birçok ödeme seçeneği ile oyuncularımız için kolay alışveriş imkanı. (Click&Buy / E-pin / Kredi Kartı...)

Tüm ekip bu yüzden, profesyonel ama genç ve dinamik bir kadrodan oluşturuldu. Bu konuda sözümüzün arkasında durmak için de her türlü yatırımı yapıyoruz.

L: Bünyenizde hangi oyunlar bulunuyor? Bu oyunları hangi kriterlere göre bünye-nize alıyorsunuz?

OA: Şu an Joygame ailesinde üç web tabanlı tam sürüm, üç açık beta, biri kapalı beta ve biri de çok yakında kapalı beta ile oyunseverlerle buluşacak toplam sekiz oyunumuz bulunmaktadır.



FPS oyunumuz **Wolfteam**, Aksiyon MMO **Rakion**, Sıra tabanlı strateji oyunumuz **Gunbound**, MMORPG **Son Destan**, Web tabanlı oyunlarımız **Seafight**, **Deepolis**, **Dark Orbit** ve Aralık ayında kapalı beta testlerine başlayacağımız **Jamia Online**

Oyun seçimlerini yaparken kriterlerimiz ve dikkat ettiklerimiz ise şunlar:

- Oyunların kalitetleri
 - Yapımçı firmaların Türk oyun sektörüne ve Türk oyuncusuna verdiği değer
 - Türk oyunseverlerin beğenebilecekleri yapıda olmaları
 - Her kesimden ve her yaştan oyuncuya hitap edecek farklı oyun türleri olmaları
- Bu kriterlere sadık kalarak seçimlerimizi yapıyoruz ya da kendimiz bu kriterlere göre oyunumuzu geliştirmiyoruz. Amacımız Joygame portalına gelen her yaştan, her kesimden oyunsevere eğlenceli dakikalar sunabilmek.

L: Çoğu yabancı firmanın, Türkiye'yi online oyun sektörü bakımından "altın madeni" olarak gördüğü bir gerçek. Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz?

OA: Bu çok doğru bir öngörü. Dünyada MMO oyun sektörü milyar Dolar'larla ölçülmüş.

Başta Asya ülkeleri olmak üzere Batı Avrupa ve Kuzey Amerika bu pazardaki gelişmiş ülkeler arasında yer alıyor. Türkiye'de ise pazar büyüklüğü senelik bazda 45 milyon Dolar. Türkiye pazarına ve online sektörüne

baktığımızda, belki hızlı büyüyor ama henüz emekleme çağında olduğumuzu rahatlıkla söyleyebilirim.

Türk oyuncusu bu noktada kaliteli oyunlara, kaliteli hizmete, kaliteli lokalizasyona; yani gerçekten kendisi için yapılmış değer verilmiş oyunlara aç. Biz SHR ve Joygame olarak Türkiye'deki oyuncu potansiyelinin farkındayız ve bu yüzden bu projeye bu kadar emek veriyoruz. Ama altın çizerek söyleyorum bizim bakış açımız ve amacımız "Altın madeni" odaklı değil baştada söylediğim gibi "Türk oyuncularına şimdiden kadar verilmemiş hizmeti verebilmek".

L: Üzerinde çalışığınız ve yakında hizmete sunacağınız yeni projeleriniz var mı?

OA: Yeni projelerimiz tabii ki var ve sanırımla hep olacak. Kısa vadede oyunseverlerle buluşacak olan ilk projemiz, bu ay, bir sonraki sayfada sizin hazırladığınız ilk bakış mahiyetindeki yazısını okuyabilecekleri Jamia Online. Üzerinde gerçekten titizlikle çalışıyoruz ve bir aksilik olmaz ise bu şirin ve eğlenceli oyunumuz Aralık ayında oyunseverlerle buluşacak.

Uzun vadeden projelerimize baktığımızda 2010'un ikinci yarısı ile birlikte üyelerimize ve oyunseverlere bir sürprizimiz olacak. Joygame V2. Joygame yazılım ekibi "versiyon 2" için çalışmalarına başladı. Zaten kullanışlı ve eğlenceli olan portalımızı üyelerimizin de fikirlерini alarak geliştiriyoruz. Amacımız Joygame'i üyelerimiz için en mükemmel



hale getirmek.

Daha şimdiden iş geliştirme departmanımız, yurtdışındaki oyun firmaları ile iletişim halinde ve Joygame ailesine katılabilecek kalitede oyunların peşinden koşuyor. Yazılım ekibimiz ise gene tamamen Joygame ve SHR yapımı bir projenin hazırlıklarını yapıyorlar ama bunu açıklamak için henüz çok erken.

Önce portalımızdaki oyunların tadını doya doya çıkarmak istiyoruz.

L: Son olarak, okurlarımıza ve online oyunseverlere iletmem istediginiz bir mesaj var mı?

OA: Mesajımız çok açık ve net "Oyunun Tadını Çkar". Şaka bir yana, tüm Türk oyunseverler bir konuda emin olabilirler. Yapacağımız ve sunacağımız her oyunu en kaliteli haliyle oyuncularla buluşturmak için çalışıyoruz. Bu konuda her zaman bizimle birlikte hareket etmeleri ve bize yardım etmeleri en büyük isteğimiz.

Cünkü yaptığımız iş gerçekten çok büyük emek, zaman ve bütçe istiyor.

Ve maalesef Türkiye şartlarında emekleme aşamasında olan bir sektörde zorlu bir yola sahip.

Oyunseverler bizimle birlikte oldukça Joygame ekibi olarak biz Türkiye'de oyun sektöründe nelerin başarılabilceğini kanıtlayacağız.

L: Teşekkürler.

OA: Biz teşekkür ederiz.

JOYGAME

Oyunun Tadını Çıkar

Yapım JoyGame
Dağıtım JoyGame
Çıkış Tarihi Aralık 2009 (Kapalı Beta)



Jamia Online

Modern Türkiye'nin dijital şirinleri

Jamia, yaratıcıları tarafından Günlük Sosyal Oyun Platformu (GSOP) olarak sınıflandırılıyor. GSOP'leri basit bir anlatımla diğer kullanıcılarla etkileşilebilen, her yaştan insana hitap eden ve içinde farklı oyun ve yarışmalar ihtiva eden bir eğlendirme aracı olarak tanımlanabilir. Jamia ile internet bağlantısına ve herhangi bir işletim sisteme sahip olan bir bilgisayarla internet üzerinden, hiçbir ücret ödemeden arkadaşlarınızla sosyalleşebilir ve etkileşebileceksiniz. Ve tabii ki yeni arkadaşlar da edinebileceksiniz.

Aşk var mı, aşk?

Hafif izometrik -üstten 45 derecede yakın- kamera açılı Jamia, Ultima Online'in The Sims görünümü hali olarak tasvir edilebilir. Geniş bir alana sahip, bilgisayar tarafından kontrol edilen (NPC) ve canlı canlı oyuncuların da katılımıyla devamlı gelişen ve değişen çok oyunculu web tabanlı bu yeni oyuna, size ait görünümünüzü / karakterinizi yaratıktan sonra "Gökkubbe" denilen, "yeni gelenlerin" başlama noktasından giriş yapacaksınız. Gelecekteki kesitlere sahip olan "Evrim", sahillerle bezeli "Tropikalı" bölgeleri gibi kendine has mimari tasarımlara sahip Jamia'nın farklı bölgelerinde kuaföre gidip saçınızı yaptırabilecek, sevdikleriniz için mücevher alabilecek, yeni giysiler için alış verişe çabukça bir veya sahilde arkadaşlarınızla buluşup çığın partilere katılabileceksiniz. (Aman klavyelere içeceğin dökülmüş!?)

Yaratık kesilmeyen MMORPG olursa

Jamia Altını, oyunun temel ekonomi birimi. Altın nasıl kazanacağınız sorusunun cevabı sizi şaşırtabilir.

Jamia Online'da eğlence ve sosyalleşme için yaptığınız hemen hemen her şeyden para kazanabileceksiniz. Diğer kullanıcılarla iletişime geçerek ve sosyalleşerek kazandığınız Jamia Altın'ıyla kendinize ait bir ev satın alabilecek hatta bu evi, seçerek satın aldığınız eşyalarla keyfinize göre dayayıp döşeyebileceksiniz. Diğer oyuncularla ticaret yapabildiğiniz oyunda pazarlık kısmını Jamia Borsası üzerinden gerçekleştireceksiniz. Daha çok kazanıp, daha büyük bir evde alabileceğiniz Jamia'da sinema filmleri izleyebilecek, NPC'ler tarafından verilen görevleri gerçekleştirebilecek, mini oyunlar oynayabilecek, yarışmalara katılp ödüller kazanabileceksiniz. Ayrıca diğer klasik iletişim araçlarından tartışma alanı (forum), kişisel sayfa (profil) ve günlük (blog) ile anlık mesajlaşma (chat) sistemleri de mevcut olacak. Oyunda ayrıca evcil hayvanlara da sahip olabileceksiniz.

Oyunla ilgili en önemli bilgiyi yine sona bıraktım daha iyi vurgulayabilmek için: Jamia Online her şeyiyle Türk yapımı bir oyun. SHR dahilindeki JoyGame tarafından geliştirilen oyun, bir aksaklı olmazsa Aralık ayında kapalı beta aşamasına geçecek. Beta tarihini takip etmek için www.joygame.com'u ziyaret edebilirsiniz.

■ **Güneş Can Çapanoğlu**

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www(chip.com.tr)

DB
DÖĞAN BİLGİSAYAR DİJİTAL

Aion

Cennet ile cehennemin çarpışması



Tam da World of Warcraft’ı bıraktım, zehirden temizleniyorum derken Aion geldi, hem de ne geliş! Yuvamı yıkacak bu MMORPG’ler hakim bey! Neye ki bir yolu buldum da rahat rahat Aion oynuyorum. Daha evvelden yazmıştım, “Bu oyun geldiğinde deneyeceğim” diye. Hemen hemen piyasaya çıkan ve WoW’da kafa tutabilecek bütün MMORPG’leri denedim ama içlerinden en kalitelisinin Aion olduğunu söylemem lazım. Lafi

çok uzatmadan hemen detaylara inmek istiyorum.

Level atlamak

20. level’da kadar bol bol görev var ama bundan sonra bariz bir şekilde zor görev bulunuyor. Her level atlayışınızda bir sonraki level’de geçiş katsayınızın bir hayli yükseldiğini düşünürsek az görev sayısı ne yazık ki büyük bir sorun. Dolayısıyla kendinize bir nokta belirleyip birkaç

saat boyunca aynı yaratıkları keserek level atlamanız gereken zamanlar olacak. Belirtmem gereken önemli noktalarda şunlar: 25. level’da Nochasa Training Camp’e gidin; çok iyi tecrübe puanı ve item alabilme şansınız var. Fakat 29. level olduğunuz andan itibaren buraya bir daha giremiyorsunuz. Ayrıca NTC’ye 16 saatte bir girebiliyorsunuz. 31. level olduğunuzdaysa Fire Temple’ye girebiliyorsunuz. Buraya giriş sırasında bir kısıtlama yok. (Aslında 30 dakika ama o zamanı içinde geçirdiğiniz için fark etmiyor.)

“Kromede” denen boss’tan sarı eşya düşme ihtimali yüzünden herkes buraya aralıksız giriyor, iyi de tecrübe puanı geliyor. 37. level olduktan sonra da Mistvale’ye girecek 50. level’de uzanan işkence yolunun en çileli anlarına başlıyorsunuz. Level atlamak gerçekten zor olmasına rağmen oyun insanı kendine bağlıyor.

Para kazanmak

Aion bu konuda çok acımasız. Görevlerden



ONLINE OYUN, ONLINE SATIŞ!

Eğer oyunu dışarı bulamıyor ya da “DVD’im bozulursa ben ne yaparım!” diyorsanız, Aion’u internet üzerinden satın alarak oyununuzu güvenle altınla alabilirsiniz. Bunun için Aion’un resmi internet sitesini ziyaret ederek 49,99€ ödemeniz gerekiyor. Bu parayı ödedikten sonra hesap açmak bir adet seri numarasına, bir aylık ücretsiz oyun süresine ve oyunu internet üzerinden indirme hakkına sahip olacaksınız. Tüm bunları yapabilmek içinse bit.ly/20zsxE adresine girmeniz yeterli.



You have joined the group.

Seraphael: For?

Xamir Whisperz: anaşehirde ah nerde Ian Vardena has become the new group leader.

Zeus has left your group.

You left the group.

Venom has logged in.

Flight cooldown time has not expired yet.

You whisper to Xamir.

Gölgeminger ->Crown Graves of Natus / Aurielian
Güllümen ->Kazmır şanlı

gelen paralar sizi zengin etmiyor. Teleport ve uçuş masraflarınız ucuz değil. Yaratıklar tarafından öldürdüğünüzde bir miktar tecrübe puanı kaybediyorsunuz ve bunu geri kazanmak için para ödemeden gerekiyor. (Bellİ bir level'dan sonra bir kısmı tamamen kayboluyor.) Üç level'da bir yeni büyüleriniz geliyor ve acayıp pahalılar. Kısacası nefes alsanız bile para ödeyeceksiniz. Peki nasıl para kazanırsınız? Yaratıklardan düşen tırnağı bile alın ve satın. Extract Vitality (Çevredeki toplanabilir ürünleri alma özelliği.) yeteneğini geliştirin ve ne bulursanız toplayın; bunlar hem işinizi geliştirmenize, hem de başkalarına satış yapmanza yarar. Bir iş öğrenin (Alchemy ve Tailor gibi.) ama bunu öğrenirken de para ödemeden

gerektiğini unutmayın. Beyaz eşyaları kesinlikle atmayın, çok kullanışlı olmasalar da NPC'lere harika fiyatlara satabilirsiniz.

Abyss

25. level'da Abyss'e gideceksiniz. Base, Core ve Top olmak üzere üçe ayrılmış kurtlar sofrası; çünkü görev yapmak için kalenizin dışına çıktığınız anda Elyo'lar tepenize üzüştür. Düşman oyuncunun seviyesini kesinlikle göremiyorsunuz, dolayısıyla siz 25. level iken yanlışlıkla 50. level birine saldırdıır bir kamyon sopa yeme ihtimaliniz mevcut. Bölge çok büyük olduğu için, öldüğünüz zaman bağlı olduğunuz kış'te tekrar doğmanız size zaman kaybettiriyor. Bu büyük zaman kaybından kurtulabilmek için iki saatlik geçici kış'ler satın alabilir, bunu istediğiniz yere kurabılır ve öldüğünüzde (Abyss'te ölüm kaçınılmaz!) tekrar burada doğabilirsiniz. Tabii ki Elyo'nun biri kış'ınızı bulup parçalamadığı sürece... Abyss

MAHZENLER!

Burada Agro'nun ismi "Enmity" olarak geçiyor. Sizin level'iniz ne kadar düşük olursa yaratıkların enmity çapları Wo'Daki gibi genişlemiyor. Bu yüzden mahzenlerde çoğu yaratığı kesmeden rahatlıkla ve hızla dolaşabilirsiniz. Eğer grubunuzdaki kişiler sizden dört level daha yüksekle aldiğiniz tecrübe puanı çok düşer; yani kendi seviyenizdeki adamlarla takılın.

ağırlıklı olarak kalelerin ele geçirilmeye çalışıldığı bir PvP bölgesi. Bitirdiğiniz görevler, kestiğiniz oyuncular ve yaratıklar size Abyss Point olarak dönüyor, bu puanlar da item'a çevrilebiliyor.

Aion, üzerinde çok şey yazılacak bir oyun. Eminim ki sonraki aylarda ya LEVEL Online'da ya da bu sayfalarda daha detaylı bir şeyler yazabilirim. Oyunda Türk lejyonu arayan arkadaşlara tavsiye olarak Asmodianırkı ile Gorgos sunucusunda oynayan Brujah'ı ve Heroes of Anatolia'yı tavsiye ederim. **Nurettin Tan**



HASAN
HASANAKARS!

"KENDİMİ KONTROL
EDEMIYORUM!"



"SİNİRLAR" DA BİR YERLERDE

(Başka bir deyişle; HASAN vs. HASAN: Lost in "Borderlands")

"Hiçbir şey önemli değil şimdî; gözlerimi kapatmamalıymı. İnsanlar karanlıktan korkuyorlar. Oysa ger-çek huzur karanlıktadır dostum. Hayat gözlerini kapattığın an başlar asıl. Uyandığında gördüğün, duyduğun ne varsa hayal. Canını sıkan bir şey mi gördün? Bakmazsin, olur biter... "

- Şşşt, Hasan'ım n'apıyosun orada gizli gizli.
- Rü-rü-rüya... Eee aaa, karanlık.
- Aaa! Yoksa bunalıma filan mı girdim durduk yerde?
- Yok canım, ne ilgisi var. Öylesine yazıyorum bir şeyler işte.
- Hiç de öylesine yazıyorum sun gibi görünülmüşün. Ne'n var kuzum?
- Beklediğim gibi çıkmadı.
- Ne o beklediğim gibi çıkmamış olan?
- Söylesem mi bilmiyorum.
- Bana söylemeyeceksin de kime söyleyeceksin Hasan'ım. Kaç kişi biz ki şunun şurasında? İki: Sen ve ben.
- Haklısan Hasan'ım. Borderlands... Beklediğim gibi çıkmadı. Hayal kırıklığına uğradım.
- Niye ki?
- Nereden başlasam... Internette çok güzel yorumlar şey etmişler, oyunu övmek maksadıyla: "Borderlands; XIII ile Fallout'un kırması gibi, Mad Max filmini de çağrıtırıyor." filan demişler. Tamam; XIII tatlı, Fallout enfes, Mad Max serisi ise lezizdi; lakin bu ne biçim bir seydir anlamadım, tam bir karın ağrısı! Atmosfer ne geriliymi, ne de neşeli. Oysa Borderlands "ikisinde de varım" diyen tuhaf oyuncu olmuş.
- Biraz abartmamışsun? Bence gayet iyi bir sentez denemiş adamlar.
- Bak işte kendi ağızınla söyledin: Denemişler ama olmamış. Yapılar, çevredekî objeler, birimler, karakterler vs. her şey yavan duruyor. Haritada bir oraya bir buraya gezinirken büyük bir boşluk hissine kapılıyor insan. Oyun bir devasa online'mış gibi geniş geniş araziler inşa etmişler bir de, hepten can sıkıcı.
- Hatırlarsan Morrowind ve Oblivion'da da benzer bir durum söz konusuydu ki onlar sadece tek kişilikti. Oysa Borderlands'in asıl zevkli yanı çok kişilik yardımlaşma (co-op) modu.
- Morrowind ve Oblivion sapına kadar RPG idi, Borderlands ise öyle gibi görünüyor. Sözgelimi on binlerce silahtan oluşan bir portföy var ballandırı ballandırı anlatıkları ama silahların çoğu gereksiz. Dört tane karakter sınıfı var ama üzerlerinde doğru dürüst özelleştirme yapılamıyor. Yetenekler ve karakterin gelişim süreci kifayetsiz. Öykü desen satır aralarına hapsolmuş, oyundan kopuk duruyor. En kötüsü oyun sürekli kendini tekrar ediyor, karakter 50'nci level'e ulaştığında bitiyor mu bitmiyor mu belli değil. Co-op moduya tek kişilik modu dört kişi oynamaktan ibaret, Left For Dead usulü.
- Hmm. Oyunun türü için First Person Role Playing Shooter formülünü kullandıklarına göre RPG unsurlarını sadece ayrı bir tat versin diye katılmışlar oyuna. Bence Borderlands hiç değilse bu açıdan başarılı. Kötü bir oyun değil yani, hakkını yemeyelim Hasan'ım.
- Ben de oyun kötü olmuş demedim zaten, Gearbox gibi bir firmadan çok daha iyisini beklerdim.
- Haklısan, çok daha iyi olabilirdi ama zevkle de oynanıyor hanı. Neyse, zaten bu oyun bolluğunda; hangi birini oynayacağımıza şaşırdık. Daha Dragon Age: Origins'e bile bakanmadık yahu! Sen yüklemeye başla, ben birazdan damlarım.
- Oki dok!

Hasan, Hasan'ı bilgisayar başında nadasa bırakıp sınırlarda bir yerlerde düşüncelere dalar...

"Rüya... Karanlık... Karanlık içine çeker seni, toprak gibi; sömürür, tüketir, bitirir... Gömülürsün sessizce derinlere, yitip gidersin. Karanlık yokluktur dostum. Bu yüzden: huzuru karanlıkta arama, aydınlığa bak. Kalbinin içra köşelerinde sıkışık kalmış bir şeye gizli o: Sevgide... Sıkıca sarılı sevdiklerine, gözlerin kapalı da olsa açık da olsa fark etmez. Huzur budur, yaşamak budur..."

HASAN BAŞARAN



Kitap, 3D Gözlük, DVD ve CD hediyeli PCnet Aralık sayısı bayilerde!

KİTAP, OFFICE 2010 BETA CD'Sİ VE 3D GÖZLÜK **1 DVD+1 CD**

PC net

bilgisayar ve internet dergisi
Aralık 2009 • Yıllı3 • Sayı:147 • Fiyat: 6,50 TL • www.PCnet.com.tr



EN İYİ 100

PCnet editörleri donanım, yazılım ve internet dünyasının en iyilerini seçti. 2009'un öne çıkanları huzurlarınızda!



Windows 7 için 40 ipucu

Microsoft'un yeni işletim sistemini rahatlıkla kullanmanızı sağlayacak önemli ipuçları bu dosyamızda



Ubuntu 9.10 Karmic Koala

En çok kullanılan Linux dağıtımını oluşturan Ubuntu şimdi yenilenen arayüzüyle daha şık, daha kullanışlı ve daha hızlı

Teknolojik hediyeler

Sevdiklerinizin yeni yılını teknolojik bir hediyeye kutlamak istiyorsanz, her bütçeye uygun seçenekler sunan bu rehberimize göz atmalısınız



Netbook dosyası

Geçen yılın yıldızı en çok parlayan ürünlerinden netbook'ları yakından tanıyalım



Online virüs tarayıcıları

Bilgisayarınızı tehlikelere karşı koruyan web tabanlı ücretsiz güvenlik yazılımlarını sizler için inceledik



ISBN 978-605-477009-1
112448
Fiyatı: 6,50 TL
URTC: 93271



PCnet'LE

- ✓ KİTAP
- ✓ 3D GÖZLÜK
- ✓ TAM SÜRÜM DVD'Sİ
- ✓ OFFICE 2010 CD'Sİ

HEDİYE!

Donanım

2009'un son demleri...

P

C'leri yenilemenin vakti geldi sevgili okurlar. "Nasıl bir sistem toplasam?" sorusuna bol bol alternatif sunarak cevap veren dosya konumuzun yanında, LG'nin monitör sektöründe yeni bir dönem

başlatacağını düşündüğümüz LED monitörünü derinlemesine inceledik. Ve tabii ki Teknik Servis'te dertlerinize dermen olmaya çalıştık. Recep bitap düştü bu tempodan dolayı. Recep? Hayatta misin?



132

LEVEL PC 2010

Yeni yıla, yeni bir PC ile girmek isteyenlere bol çeşitli bir rehber...



135

Teknik Servis

Donanımcının, donanımcıdan başka dostu yoktur.



LG W2486L

LG, ilk LED monitörü soframıza getirdi, biz de afiyetle yedik.

134

LEVEL PC 2010

DirectX 11, Windows 7, Core i7, Phenom II ve 2 TB'lık diskler derken 2010 geldi çattı sevgili donanım müdafimleri. 2010'a girerken art arda gelen yeni oyunlar da sistemlerimize alarm verdirmeye başladı. Sözü fazla uzatmadan en ekonomik PC'den en üst üç sınıfa kadar 2010'a damgasını vuracak sistemleri hazırlamaya başlayalım.



LEVEL EKO

DirectX 11, Windows 7, Core i7, Phenom II ve 2 TB'lık diskler derken 2010 geldi çattı sevgili donanım müdafimleri. 2010'a girerken art arda gelen yeni oyunlar da sistemlerimize alarm verdirmeye başladı. Çok uzun zaman önce hazırladığımız benzer dosya konumuzda olmayan birçok teknoloji artık gün yüzüne çıktı ve sistem toplamak, özellikle de bunu yaparken her bütçeye uygun sistemi seçmek çok daha da zorlaştı. Bu yazımızda sadece üst üç sistemi ya da sadece en düşük bütçeli kullanıcılar için ekonomik sistemi toplamak yerine farklı sistemler toplayarak daha çok kişiye hitap etmek istiyorum. Sözü fazla uzatmadan en ekonomik PC'den en üst üç sınıfa kadar 2010'a damgasını vuracak sistemleri hazırlamaya başlayalım.

LEVEL EKO		Fiyat + KDV
İşlemci	Celeron E1400 2.0 GHz Dual-Core	49 Dolar
Anakart	Gigabyte GA-G41M-ES2L	56 Dolar
Ekrان Kartı	Dahili Intel GMA X4500	-
Bellek	Veritech 1 GB DDR2 800	23 Dolar
Sabit Disk	Samsung 160 GB SATA2 NCQ	39.75 Dolar
Optik Sürücü	LG H55N-S	30.50 Dolar
Klavye / Fare	Microsoft Comfort Curve	25 Dolar
Kasa	Asus TA-915	65 Dolar
Güç Kaynağı	Dahili 350 Watt	-
İşletim Sistemi	Ubuntu 9.10 / Pardus 2009	-
Monitör	LG W1954S-PF 19" 5 ms 50.000:1	132.50 Dolar
	Toplam:	496,49 Dolar

LEVEL WARRIOR

Giriş seviyesi oyuncuları fazlasıyla tatmin edecek olan LEVEL Warrior, nispeten ekonomik fakat yine de piyasadaki birçok oyunu rahatça çalıştırabilecek bileşenlere sahip. Oyunlarda en iyi performans için Microsoft'un yeni Windows 7 işletim sistemini uygun gördüğümüz LEVEL Warrior yine 64 Bit sürüm sayesinde 4 GB belleğin bütün nimetlerinden kolayca faydalanaabilecek. Katı kapasitor, çift BIOS ve PCB'de 2 ons bakır tabakaya sahip olan Gigabyte anakartının AM3 işlemcileri de desteklemesi sayesinde geleceğe dönük bir yatırım olduğunu belirtelim. Soğutma konusunda özenle seçtiğimiz kasası da beraberinde gerçek 450 Watt sunabilen High Power güç kaynağıyla gelen bu sisteme yine ekonomik fiyatıyla beğenimiizi kazanan BenQ FullHD monitör çok iyi bir uyum sağladı.



LEVEL WARRIOR		Fiyat + KDV
İşlemci	AMD Athlon II X2 240 AM3 2.8 GHz	64 Dolar
Anakart	Gigabyte MA770-UD3 DDR2 AM2	88 Dolar
Ekrان Kartı	Sapphire HD4730, DX 10.1, DDR5,	103 Dolar
Bellek	Team Dark 4 GB DDR2 1066 Mhz CL6	65 Dolar
Sabit Disk	Samsung 500 GB SATA2	59 Dolar
Optik Sürücü	LG 22X DVD-RW SATA	39 Dolar
Klavye / Fare	Microsoft Set B2L	24 Dolar
Kasa	AeroCool VX-9 Mid-Tower	95 Dolar
Güç Kaynağı	High Power 450 Watt Dahili	-
İşletim Sistemi	Windows 7 Home Basic 64 Bit TR	89 Dolar
Monitör	Benq G2220HDA 21.5' 5 ms, FullHD	166 Dolar
	Toplam:	998,28 Dolar



LEVEL LORD

LEVEL Lord'u anlatmaya hangi bileşeninden başlasam bilemiyorum. DDR3 destekli en son teknolojilerle donatılmış AM3 tabanlı anakartından mı başlasam, yoksa nVidia GTS 250'den 90 Watt daha az tüketmesine karşın onunla birebir aynı performansı sunan DirectX 11 destekli Sapphire HD 5750 ekran kartından mı? Peki, ilk olarak dahili 500 Watt güç kaynağından da öte görünüşü ile arkadaşlarınızın ağını açık bırakacak olan Thermaltake SopranoRS 101'e ne demeli? FullHD kalitesinde oyun oynarken en ufak bir yarıntıyı bile kaçırmanız için verileri muazzam bir hızda depolayan 6 GB OCZ Gold Edition bellekleri de unutmamak gerek. Tüm bu sistemi AMD'nin dört çekirdeklı OC canavarı Black Edition işlemcisile taçlandırmak ise bambaşa bir olgu. Bu esnada hem hız hem de kapasite isteyenler de düşünmedik ve 1 TB'lık Samsung'u da tavsiyelerim arasına ekledik. Lord'lara layık bir sistem oldu. Elemlere fiş, kem gözlere şiş.

LEVEL LORD	Fiyat + KDV
İşlemci	AMD Phenom II X4 955 BE AM3 3.2 GHz 195 Dolar
Anakart	Gigabyte MA790XT-UD4P, AM3, DDR3 139 Dolar
Ekran Kartı	SAPPHIRE HD5750 DX11 DDR5 256 Bit 169 Dolar
Bellek	OCZ 6 GB DDR3 1600 Mhz CL8 Gold 215 Dolar
Sabit Disk	SAMSUNG 1 TB HDD SATA II 32 MB 96 Dolar
Optik Sürücü	LG 22X DVD-RW SATA 44 Dolar
Klavye / Fare	Microsoft Set B2L 24 Dolar
Kasa	THERMALTAKE SopranoRS 101 500W 119 Dolar
Güç Kaynağı	Thermaltake 500 Watt Dahili -
İşletim Sistemi	Windows 7 Home Premium 64 Bit TR 119 Dolar
Monitör	Benq G2220HDA 21.5' 5 ms, FullHD 166 Dolar
Toplam:	1517,48 Dolar

LEVEL JEDI MASTER

Ey ustalar! Böyle bir sistemin sahibi olmak için işin kılıçından bile daha önemli olan bir şey var: sabır. DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş olarak Jedi Ustaları için tasarladığım sistemdeki bazı bileşenler ben bu yazımı yazarken Dünyamızdan birkaç işık yılı ötede idi. Siz bu yazımı okurken atmosfere girip girmeyecekleri bile meşhul. Ama dediğim gibi bu sisteme sahip olmak büyük bir erdem gerektiriyor. Ancak Jedi akademisini bitirip sabırlı olmayı öğrenmiş olan ustalar bu sisteme sahip olabilecekler. Level Jedi Master'in parçalarını açıklamaya gerek duyacağımı sanmıyorum zira böylesine devasa bir ölüm yıldızına sahip olacak kimselerin ayrıntılara takılmasına gerek bile yok. Bütün bileşenleri özenle seçerken fiyatta da aşırıya kaçmaya çalıştık ve sonuç olarak saf gücü oluşturmayı başardık. May the force be with you!

LEVEL JEDI MASTER	Fiyat + KDV
İşlemci	Core i7 930 2.88 GHz 8 MB L3 350 Dolar *
Anakart	Gigabyte GA-X58A-UD7 SATA III USB 3.0 385 Dolar *
Ekran Kartı	ATI Radeon HD 5970 600 Dolar *
Bellek	Corsair 6 GB (2X3) DDR3 2000 Mhz CL8 Dominator GT 415 Dolar
Sabit Disk	Seagate Barracuda XT 2 TB SATA III 300 Dolar *
Optik Sürücü	LG GGC-H20L Super Multi Blu-Ray 139 Dolar
Klavye / Fare	Logitech G19 Klavye, G9 Fare 256 Dolar
Kasa	Antec Mini P180** 157 Dolar
Güç Kaynağı	OCZ PC Power & Cooling Silencer 750W 170 Dolar
İşletim Sistemi	Windows 7 Home Premium 64 Bit TR 89 Dolar
Monitör	LG W2486L FullHD LED 300 Dolar *
Toplam:	3729,98 Dolar



*Yazının hazırlandığı tarihte bu ürünler için henüz bir fiyat yer almazıdığım araştırmalar sonucu olabilecek en yakın fiyatlar belirlenmiştir. Dergi elinizde olduğunda ürünler piyasada bulabileceksiniz.

**HD 5970'in boyutu 35 cm olduğundan ötürü bu karta uygun bir kasa tercih ettim. Farklı bir kasa satın alacaksanız mutlaka kartin sığacağından emin olun.



LG W2486L

Huzurlarınızda LCD'nin veliahdi LED

Bir zamanlar CRT vardı, namı diğer katot işin tüpü. O kadar büyüğü kti bu monitörler, taşırken bel fitiği olma ihtimaliniz vardi. Sonra bir gün plasma ile tanışık. Her ne kadar gazla çalışan plazma ekranları bilgisayarlarımıza birlikte kullanmak zorunda kalmasak da atarı salonlarında bir önceki oyunun ekranı bırakıldığı izler plasmanın en büyük sorunlarından biriydi. Bir kanalı yarım saat izleseniz kanalın logosu ekrana zamk gibi yapışıp kalındı. Denken hemen ardından LCD geldi. Gel zaman git zaman LCD'ler de yaygınlaştı ama bir sorun vardı: Tepki süresi. CRT monitörlerde umurumuzda bile olmayan bu nitelik, artık LCD monitör satın alırken oyuncuların baktığı ilk kistas olmaya başlamıştı. Yüksek tepki süresine sahip ürünlerde aksiyon oyunlarını oynamak oyuncuların midesini bulandırıyordu adeta. Zamanın en düşük tepki süresi olan 5 ms bile "ghosting" yani hayalet etkisini götüremiyordu. En sonunda LCD teknolojisi de ilerledi ve tepki süresi niyehetinde 2 milisaniyeye indi. Bugün ise LED teknolojisi ile karşı karşıyayız. LED teknolojisi görüntüde LCD'de olduğu gibi sivi kristalleri temel alsa da panelin arka aydınlatması tamamen yeni LED teknolojisiyle donatılmış olduğu için kontrast, güç tasarrufu ve görüntü kalitesinde yeni bir çığa girmiş oluyor. Bu teknolojinin temelinin aslında 1920'lere kadar dayandığını söylesem bana inanır mısınız?

Her yeni teknolojide olduğu gibi LED teknolojisinin de

biz bilgisayar kullanıcılarına yani son kullanıcıya ulaşması biraz zaman aldı. LED teknolojisi ilk olarak tüketici elektroniki ürünlerinde yani TV'lerde görülmeye başladı. Bu teknolojiyi bilgisayar masamıza getiren ilk firma ise LG oldu. Dünyanın en büyük panel üreticilerinden biri olan LG'nin LED monitörü nasıl bir devrim getiriyor peki? Yakından bakalım. Test merkezimize konuk olan W2486L, ilk olarak LED teknolojisiyle birlikte gelen görüntü kalitesiyle dikkatimizi çekti. Üründen menüsünde yer alan Demo, Normal, User, Internet ve Movie seçenekleri arasında geçiş yaparak standart LCD kalitesiyle LED teknolojisinin sunduğu görüntü kalitesini kolayca karşılaştırmak mümkün. Ekranı ikiye bölen ürün solda LED kalitesini, sağda ise LCD kalitesini The Matrix: Revolutons'taki makinelerin Zion'u işgal ettiği sahne ile kolayca ayırt etmemize olanak sundu. Şimdi bazlarının içinden söyle bir düşünce geçebilir; LG bizi kandırmak ve LED'i yüceltmek için LCD bölümünü bilerek berbat yapabilir. Fakat W2486L ile yarım saat film izledikten sonra ofiste çok saygın bir üreticinin LCD monitörünün görüntüsü bize adeta çamurlu gibi geldi. Yaptığımız teste LCD kalitesinde siyah bölgeler aydınlatırken LED teknolojisinin devrede olduğu cihazın diğer yarısında siyahlar siyah gibi dururken renkler de yine LCD kalitesine göre çok daha canlı gözükü. Şüphesiz bu resim kalitesinin ardındaki en büyük etken ürünün panel aydınlatmasının LED teknolojisine dayanması ve bu sayede 2.000.000:1 kontrast oranına ulaşılabilmesi. Tasarımla da dikkat çeken W2486L'nin alt kısmı yakuttan esinlenilerek kırmızı olarak tasarlanmış ve yine panelin kendisinin de çok ince olması bu şıklığa katkıda bulunan bir başka etken. Fakat LG'nin bu konuda eksiklikleri de yok değil. Söz konusu ürünü sağa veya sola döndürürken zorluk çekmemiz ve monitörün yüksekliğini sabit olması da kadi kızının kusurları arasında. 2 ms tepki süresine sahip olan ürün oyuncular için gerekli hızı çok rahat bir biçimde sunabiliyor. Oyun denemelerimizde ghosting etkisini nerdeye hiç görülmemiği ürün gerek ma-

süstü bilgisayarınız gereklidir oyun konsolunuza birlikte oyun için biçilmiş kaftan. LG'nin bağlantılarına baktığımızda ise 2 adet HDMI, bir adet DVI-D ve yine bir adet de DSUB girişini görüyoruz. Bu bağlamda iki adet HDMI kablo bağlayabilmeniz de ürünü konsollarla birlikte kullanım için ideal bir hale getiriyor. Son olarak yazının başında da bahsettiğimiz gibi LED teknolojisi beraberinde güç tasarrufu da getiriyor. Yaptığımız teste 27 Watt tüketen ürün LCD'lere göre %40 daha tasarruflu.

■ Recep Baltaş

LG W2486L



+ LED Aydınlatma

+2000000:1 Kontrast

+Düşük güç tüketimi

- Daha esnek olabilirliği

Fiyat: Belli değil

İthalat: Index

Web: www.index.com.tr

Puan: 9/10



Teknik Servis

DirectX 11, LED ekranlar ve Windows 7'nin de çıkışlarıyla birlikte oyunlardan aldığımız zevk doruk noktasına ulaşmaya başladık sevgili donanım müdafimleri. Windows 7, o kadar mükemmel çalışıyor ki beni ekmeğimden edecek diye korkuyorum ama donanımlar sorun çıkardığı ve teknoloji ilerlediği sürece burada sizlere rehberlik edeceğim.

S: Merhaba benim bir tane Acer 5920G marka dizüstü bilgisayaram var. Ekran kartı GeForce 8600GS, yani pek de iyi bir ekran kartı değil ama ben hep yeni çıkan oyunları oynarım. Düşük fps de olsa sorun olmaz benim için. Ama son zamanlarda yarı saat oynadıktan sonra -eğer ağır bir oyuna- bilgisayar bir süre sonra kapanıyor. Ne bir uyarı ne de başka bir şey.. Eskiden olmazdı ama son bir aydır böyle olmaya başladı. Sürücü güncelledim fayda etmedi. Görüntü ayarlarını düşürdüm. Sonuç sadece 10 dakika daha ertelendi. Sorun nedir bir türlü anlayamadım. Bilgisayarın sıcaklığı da fazla değil.

Bir keresinde kapandıktan sonra ekran kartının sıcaklığını baktım ve 79 dereceydi ve bildiğim kadarıyla bu tehlikeli bir değer değil. Sorunuma çözüm bulabilirseniz sevinirim. *Onur Vural*

C: Sorun dizüstü bilgisayarının zamanla tozlanan fanlarından veya ekran kartı üzerinde yer alan termal macunun kurumasından kaynaklanıyor olabilir. Bir başka neden de NVIDIA'nın dizüstü bilgisayarlar için zamanında defolu üretmiş olduğu yongalardan birinin dizüstü bilgisayarında yer almasından kaynaklanıyor olabilir. Umarım ilk söylediğim geçerlidir. Bu durumda dizüstün garantisini

bitmişse kasayı aç, fanları temizle ve ekran kartı GPU'su üzerindeki termal macunu çok kaliteli bir başka macun ile yenile. Eğer ekran kartın defolu ise ürünü garantiye gönder. Her iki ihtimalle de bir BIOS güncellemesi yap. Dizüstü BIOS güncellemeleri ekran kartı BIOS'unu ve sistem fan algoritmasını güncellediği için faydası olabilir.

S: Şu anda bilgisayarımın özellikleri: Intel Pentium D CPU 3.40 Ghz, 2 GB RAM, ATI X1600 ekran kartı, GIGABYTE GA-945PL-S3 anakart. Bu sisteme yeni bir ekran kartı almayı düşünüyorum ▶

► ve düşündüğüm kart da yeni çıkan DirectX 11 destekli HD 5870. Ama bu ekran kartının hakkını vermek için sistemimi yenilemem lazımdır. Öncelikle güç kaynağını yenilememeliyim. Bana güç kaynağı, anakart konusunda yardımcı olursanız çok memnun olurum. Bir de sizce HD5870 doğru bir seçim mi yoksa başka bir ekran kartı mı bakmamalıymış? Önerileriniz neler? **Mete Kaan Öztürk**

C: Sevgili Mete, bu ekran kartı çok iyi bir tercih fakat bir sorun var: Senin anakart, işlemci ve hatta belleklerini dahil yenilemen gereklidir. Ekran kartının veri işleme gücüne yetişmek için AMD Phenom II veya Intel Core i5, i7 işlemci satın almanız gerekiyor. Bunun altında bir ürün fayda etmeyecektir ve karttan tam performans alamayacaksınız. Güç kaynağı olarak ise gerçek 500 Watt yeterli olacaktır zira HD 5870 performansı yüksek fakat güç tüketimi düşük bir kart.

S: Merhaba, ilk önce kolay gelsin. Hayatınızdan bahsetmeyeceğim sorularıma geçiyorum: 1. Eskiden nVidia 512 MB ekran kartım vardı Asus model, daha sonra bu ekran kartının yetersiz olduğunu görünce yeni bir kart aldım. Nvidia 512 MB 250 GTX 256 Bit PCI-E bağlantılı ZOTAC markalı bir kart. Sizce güzel bir kart mı? Artık aldım ama diğer insanların da fikirleri benim için önemli. Yeni aldığım ekran kartının markası güzel mi? 2. Sizce XP'yi bırakıp Windows 7'ye geçmeli miyim? Windows 7'nin beta'sını yüklemiştüm ama bir problem çıktı. Her şey normal ve düzgün çalışıyordu ama orijinal GTA IV'ümde oyunu hiçbir şekilde ürün anahtarları ile aktif hale getiremiyorum. Bunun bir çözümü var mıdır? 3. Bende Intel Core 2 Duo E7200 2.53 Ghz bir işlemci var, ileride işlemcimi yenilemek istiyorum sizin bir tavsiyeniz var mı fiyat olarak orta ama iyi kalite de ve hızlı olması isteyimdir. 4. RAM miktarım 4 GB ve anakartımda dört yuva var. Bunlara ikişer tane RAM takacağım yanı her yuvaya 2 GB RAM takacağım ve böylece 8 GB'a tamamlayacağım. Sizce bu şekilde hız kazanabilir miyim yoksa her yuvaya 1 GB ram takarsam mı daha iyi hız kazanır mı? Her yuvaya 2 GB RAM taktik ve 8 GB'a da tamamladık peki XP de veya diğer işletim sistemlerinde kaç Bit yüklemeliyim

veya 32 Bit yüklediğimde bir problem çıkar mı? 5. Kendime bir de monitör almayı düşünüyorum sizce ne almalıyım. **Cenk Saybay**

C: Merhaba, 1. Zotac kaliteli bir marka fakat kartın modelini yanlış yazmışsınız sanırım zira piyasada GTX 250 model bir kart yok. GTS 250 olması gereklidir. Satın aldığınız kartın Tercihinize gelirse çok yanlış bir tercih yaptınız zira

DirectX 11 ve Windows 7 hızlandırması destekleyen ve böylece işlemciye binen yükü kendi üzerine alabilen ekran kartları çıktı piyasaya. Az daha bekleyip HD 5700 serisi bir kart alsaydınız daha karlı çıkardınız. Malum artık yeni oyunlar DirectX 11 ile geliyor. 2. Adı üstünde "beta", hatalar olması normal fakat sizin durumunuz burada biraz farklı. Oyunu etkinleştirmek için Game for Windows Live yüklemeniz gerekiyor. Windows XP oyuncular için daha Vista çıktığına ölmüş bir işletim sistemi. DX 10 destekli oyunu DX9 sisteme oynayarak görsellik açısından çok şeyi kaçırdığınızı belirtmeliyim. 3. Şu anda E8000, veya Core i5 serisi iyi. Ama Windows 7 kurmadıkça bu işlemci hiçbir işe yaramaz zira XP de tam anlamıyla çoklu çekirdek ve Hyper Threading desteği yok. 4. Her yuvaya 2 GB ile toplamda 8 GB performans sunar fakat XP'de değil. Bunun için 64 Bit Windows 7 kullanmanız gereklidir. Windows 7 zaten her halükarda XP'den hızlı bir işletim sistemi. Yine de belirtmeliyim ki 8 GB RAM'i kullanacak bir oyuncu henüz piyasada yok. 5. Monitör olarak Samsung T200 serisi veya bu ay incelediğimiz LG W86 öneremem.

S: Ben Bigtop marka bir web kamerası aldım. Kamera çalışıyor ancak mikrofonun bağlantısını yapamadığım için karşı tarafa sesim gitmiyor. CD'deki sürücüler tamam. Kameradan bir kablo çıkıyor ve iki uca ayrılmıyor. Bir USB ucu ki bu takılı, diğeri ise sanırım mikrofon için ancak nereye takacağımı bilemedim. Her yeri denedim. Teşekkürler, iyi çalışmalar. *Butterfly Effect*

C: Kameradan çıkan diğer kablo 3.5 mm kalınlığındadır ve mikrofonun kablosudur. Takılması gereken yer ise pembe / kırmızı ses bağlantısıdır. Bu bağlantı her zaman yeşil ses çıkışının yanında yer

alır. Kabloyu buraya taktiktan sonra gerekli ayarlamaları kullanacağınız yazılımın içinden yapabilirsiniz. Ufak bir tavsiyem var: Lütfen markası duyulmamış ve desteği olmayan ürünler almayın. Ne olduğu belirsiz olan bu ürünler, özellikle 64 Bit sürücülerini olmadığı için çok sorun çıkartıyor.

S: Ailemden izin alabilse kendime bir dizüstü bilgisayar alacağım. Bu dizüstü bilgisayar ile yüksek performans gerektiren oyunları oynamamı istiyorum. Araştırdım ve iki adet dizüstü bilgisayar buldum. Birincisi HP TouchSmart TX2-1370US bunun özellikleri söyle: 12.1", 2.30 Ghz AMD Turion XL Ultra Dual Core ZM-85 işlemci, 4 GB DDR2 RAM, 320 GB (7200 RPM) SATA, ATI Radeon 3200 ekran kartı. Diğeri ise ACER Aspire Gemstone Blue AS4937G 664G32MN. Bunun özellikleri ise söyle: Intel Core 2 Duo T6600 2.20 Ghz, 4 GB DDR2 RAM, 320 GB SATA HDD, NVIDIA GeForce G105M 512 MB ekran kartı. Hangisini tercih etmeliyim? Ayrıca dizüstü bilgisayarların ekran kartının değişimmediğini biliyorum fakat internette "MXM" (Mobile PCI Express Modülü) diye bir şey okudum bu konu hakkında bilginiz varsa açıklayınız?

Mehmet Yılmazarslan

C: Felaket tellili olmaktan nefret ederim ama sevgili Mehmet, bu dizüstü bilgisayarlara oyun oynamayı unut. Radeon 3200 ve G105 ile bırak oyun oynamayı, HD video izleyebilirsen bile yat kalk, dua et. Nasıl bir araştırma yapın ve bu araştırmayı yaparken kime ne sordun onu da bilmiyorum ama ekran kartları konusunda yazdığını yazıcı okumadığın kesin. Araştırmanızı çöpe atıbilirsin. Eğer gerçek anlamda oyun oynamak için bir dizüstü alacaksan dizüstü bilgisayarların ekran kartları hakkında bilgi edinmelisin. Bunun için de notebookcheck-tr.com adresini ziyaret edebilirsin. Geçtiğimiz aylarda incelediğimiz Samsung R522-XS04'ün ekran kartının ne denli güçlü olduğunu da burada görebilirsin. MXM'in piyasaya çıkışına daha çok var. Tavsiyem bir kere al, iyi bir şey al. ■

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

En Saçma Donanım Soruları

Sistemimde DDR2 RAM var, ekran kartımın RAM'leri de DDR2 olmalı mı?

Yeter, kalbime mi indireceksiniz?! Serhunde bile biliyor ki ekran kartındaki belleğin sistem belleği ile uzaktan yakından ilgisi yok. Konağı satıp aldığım parayla ülkedeki bütün reklam panolarına asacağım ekran kartındaki belleğin sistem belleğiyle aynı olmasına gerek yoktur diye. Gönül rahatlığıyla istediğiniz belleğe sahip ekran kartını alabilirsiniz.

4 GB RAM'im var ama sistem 3.25 GB görüyor, neden?

Aşlında bu soru çok masum bir soruydu ama el birliğiyle bu soruyu öldürdünüz. Google icat edildiği

halde günde beş vakıt bu soruyu israrla soran aklıselim insanlar: 32 Bit devri RAM'lerin 4 GB olmasına bitmiştir artık. 4 GB RAM varsa sisteminde 64 Bit ku-ra-caksın! Bunun başka yolu yok. "Ama Vista SP1 ile 4 GB görüyooo..." O seni kandırmak için saflı Aç bakalım "Görev Yöneticisi"ni ne kadar RAM adresleyebilmiş. Otur, sıfır!

1 GB ekran kartım var ama şu oyunu oynamıyorum. Neden?

(Soruyu soran öğrenciyi tahtaya çıkarır ve 10 cm mesafeden konuşmaya başlar.) Okuman yazman yok mu çocuğum senin? Şurada yazı yazmaya başladığımızdan beri ne diyoruz? Ne diyoruz ha? Biz

ekran kartında MB önemli değil dedikçe siz gidip hala ekran kartlarını MB miktarına göre alıyorsunuz.

Çocuğum senin matematiğin

var dimi? Şimdi bu soruyu

cevapla bakım: 1 GB

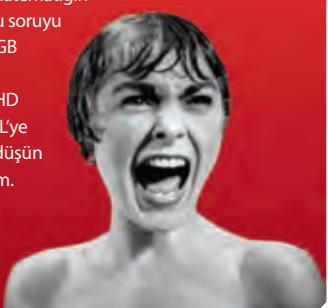
HD 3450 55 TL'ye

satılıyorken 1 GB HD

5870 neden 855 TL'ye

satılıyor? Otur bı'düşün

sen, ben geliyorum.



Sistem Gereksinimleri



Call of Duty: Modern Warfare 2
Call Of Duty serisi genelde fazla sistem gereksinimi olmayan bir seri olmuştur çoğunlukla ki Cod: MW 2 bu geleneği hafiften bozuyor gibi. Oyunu rahat bir biçimde oynayabilmek için en az 2 Ghz hızında çalışan çift çekirdekli Core 2 Duo veya

AMD Athlon X2 bir işlemci gerekiyor. Ekran kartı konusunda açık konuşan Infinity Ward 8800 GS veya X1800 serisi bir kart öneriyor. Peki, 2 GB bellek ve 12 GB sabit disk alanı gerektiren oyunda nasıl DirectX 10 olmaz? İşte sorulması gereken soru...



Left 4 Dead 2
Hani o kadar dosya konusundan sonra bazıları hala soruyor ya "Windows 7 ile oyun oynayabilir miyim?" diye, işte tam o sırada L4D2'nın sistem gereksinimlerinin yazdığı sayfaya bu arkadaşları "kilitlemek" istiyorum. Windows 7'de sorunsuz

çalışan oyun (Ben Windows 7'de sorunu çalışan oyun görmedim ya o ayrı.) orta sınıf x600 serisi ekran kartı, 7.5 GB disk alanı ve çift çekirdekli 2.5 Ghz işlemci ile tat veriyor. En az 2 GB Ram ise artık eğitim gibi: Şart!



Dragon Age: Origins
Daha önce de dediğim gibi sistem gereksinimi yüksek olan oyunlar benim saygımlı kazanıyor. Zira ancak bu oyunlar kaliteli grafiklere sahip oluyorlar. Dragon Age: Origins için tavsiye edilen işlemciler üç çekirdekli

AMD veya dört çekirdekli Intel. 2 GB RAM isteyen oyun 20 GB sabit disk alanı talan ediyor. Ekran kartında da aşağı kalmayan oyuncu 8800 GTS veya HD 3850 isterim diyor. DirectX 10 desteği ise oyunu taçlandırıyor adeta.



Operation Flashpoint 2
8800 GT ve HD 3800 serisi oyuncuların en çok ihtiyaç duydukları kartlar arasında. X800 yani üst sınıf diye biliceğimiz bu kartların yanında 2 GB bellek (Size şunu 4 yapın,) 8 GB sabit disk alanı ve dört çekirdekli bir işlemci de OF2'yi rahat oynamak için gereklidir. Ekran

kartınız yukarıdakilerden değilse en az Shader Model 3.0 ve DirectX 9.0c desteklemesi gerektiğiñin hatırlatalım.



Saw
Biz de oyun oynamak istiyoruz! Testere aslında sisteminizi biticek kadar ağır ihtiyaçları olmayan bir oyun. 2 GB bellek, 12 GB disk alanı, çift çekirdek çitlatabilen işlemci ve çekirdek kopelerini render edebilmek için X1900 veya 7600 serisi ekran kartı oyuncu için tavsiye edilen bileşenler. Eğer Jigsaw'un tuzağına düşmek için can atıysanız oyuncunun kuralları bunlar!



Football Manager 2010

En sona da en düşük sistem gereksinimleri olan oyun kalmış. FM 2010, 1.5 GB RAM ve 2.5 GB disk alanı ile yetinen bir oyun. Tek çekirdekli bir işlemci, DirectX 9 destekli bir ekran kartı ile birleştiriliyor. Siz sakin PC bilesenler bu oyunu rahatça oynatabilecek. Ayrıca Mac kullanıcıları da denge bir sistemde bu oyunu oynayabilir.

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P3X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD RS7X PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel P55- X58 / AMD RS790X Yonga Seti (SATA 3.0)
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E5200 / AMD Athlon 64 X2 5200+	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4- Black Edition
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1 x 1024 MB)	2 GB DDR2 800-1066 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2 / 3 1066-1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce GT 220 / Radeon HD 4650	GeForce GTS 250 / Radeon HD 5750	HD 5870 X2 / HD 5870 / Fermi GT 300
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB [RAID 0 / 1] / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Starter	Microsoft Windows 7 Home Premium	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

FIRAT AKYILDIZ

Fotoğraflar: Adem Başaran

FIRAT'TAN PES TAKTİKLERİ

Ayın Sözü
“Hey barmen
bana bir bira!”



PREVIOUSLY ON

FIRAT'TAN PES TAKTİKLERİ

Ne önceki bölümü?! Lost mu izliyorsun evladım?! Açı Tactics menüsünden Team Style'ı, aç! İyi dinle, yersin kafana tebeşiri!

Player Support

(Oyuncu Destek Hattı)

Evlat, futbolda takım oyunu çok önemlidir. Ne demiş Alex Ferguson, "Bin atlı aksinlarda 300 Spartali gibi şendik". "Peki ama ne yapmam gerek hocam?" dediğini duyar gibiyim. Öncelikle paso devrik cümle kullanıp benim sınırimi bozma evlat! Adam gibi sor ne soracaksan! Neyse, Player Support'a gir önce. Bu bar ne kadar dolu olursa o kadar çok adam seni takip eder. Böylelikle topu alındığında yalnız kalmayacak ve pas atacak nice Spartali bulacaksın. Onlar da sana pas atsin ama, e mi? Kardeş kardeş oynayın, hadi bakayım.

Position Switch

(İsviçre Pozisyonu)

Evlat, bu bar futbolda "çapraz koşu" diye tabir ettiğimiz, Ercan Taner'in ise "TEAAAÇ" diye tabir ettiği şeye karşılık gelir. Fenerbahçeli futbolcuların gol sevinçlerinde de kullandığı bu taktik, PES 10'da önemli bir yer tutuyor. (Allah'ım, içime oyun dergisi yazarı girdi! Cümleye bak!) Yapman gereken şey, evlat, bu barı dolu tutmak. Eğer bar dolu olursa oyuncular bol bol çapraz koşu yapar, sana mak. Alan açarlar, bakkal borcunu öder, ekonomiye can gelir. Al, ver, al, ver... Evladım ver! Çekiştirmeye! Yırtacaksın aa!

Support Range

(Laubalilik Derecesi)

Evladım neden Player Support'u açtı? Ben sana "Player Support'u açamazsan" dedim, "Seni öldürmeyeş şey güçlü yapar" dedim. Support Range'i aç şimdi! Bu bar takım arkadaşlarının sana ne kadar yakın oynadıklarını gösterir. Bar ne kadar boş olursa da o kadar uzaklaşırlar sana. Ne O yüzden dengele bu barı. Öyle çok da yüz göz olmasınlar. 50 - 60 kafi...

AYIN MAÇI

ŞEFİK

EMRE

5

3

ARSENAL

CHELSEA

AYIN HİLESİ

PES 10'dan FIFA 10'a geçme: PES 10 DVD'sini

çıkarıp FIFA 10 DVD'sini takın.

AYIN TALİHSİZİ

E.Ö (22)

Evlat, bu ay E.Ö.yü 6 - 0'lık skorla geçtim yine. Ofiste yenecek kimse kalmadı artık. Yalnızlığa sürüklendiğim. Günbegün eriyorum. Ölüm beni çağırıyor. Dur bakıp geleyim bi', ne diyor.

LEVEL PES LİĞİ

PUAN DURUMU

Takım	O	G	B	M	AG	YG	P	A	Başarı
Fırat	243	170	14	36	424	222	318	202	2,032
Emre	181	83	38	51	231	211	283	20	1,650
Gökhun	173	61	44	83	211	231	241	-20	1,343
Şefik	174	52	38	123	179	209	184	-30	1,200

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

PC TOP 15



1

Dead Space

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım EA Games
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,6



2

Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce bekłentilerimiz yüksekti belki ama oyun elimize geldiğinde anladık ki Faith "yüksek atlamada" yeterince başarılıydı.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2009

9,6



3

World in Conflict

Strateji oyunlarının tüm o can sıkıcı süslerinden, detaylarından ve makajından kurtulup Gerçek Zamanlı Strateji türünün özne dönüş yapan bir yapım.

Sistem Gereksinimleri

2.0 Ghz İşlemci / 512 MB RAM / 128 MB Ekran Kartı

Yapım Massive Entertainment
Dağıtım Vivendi Games
Çıkış Tarihi 2007

9,6



4

**Call of Duty 4:
Modern Warfare**

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2007

9,5



5

**Street
Fighter IV**

Yıllarca atarı salonlarında jetonlarımızyiyan Street Figther'ın efsanevi dönüşünden etkilemenin "sadece Kaan" olmadığını kısa sürede anladık.

Sistem Gereksinimleri

Core 2 Duo İşlemci / 512 MB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Çıkış Tarihi 2009

9,5



6

The Sims 3

Belki sürekli olarak "kız oyunu" damgası yiyor The Sims serisi ama yapımcı Will Wright, her seferinde çitayı bir basamak yukarı çıkarmayı başarıyor.

Sistem Gereksinimleri

2 Ghz İşlemci / 1.5 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

Yapım EA Games
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2009

9,5



7

Braid

Çok basit görünmesine rağmen bağımlılık yapıcı bir oyunu Braid. Platform türüneambaşka bir boyut katan oyun, yaratıcı bölüm tasarımlarıyla bizi bidzen almayı başardı.

Sistem Gereksinimleri

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

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

9,5



8

**Call of Duty:
World at War**

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2008

9,5



9

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

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

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2008

9,5

10



Crysis: Warhead

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

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

Yapım Crytek
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,5

11



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

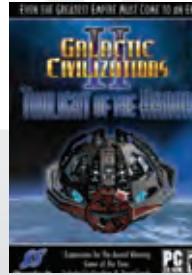
Bug'larla boğuşturmasının dışında kusursuz bir yapımdı S.T.A.L.K.E.R. dillerden uzun süre düşmedi. İlk gibi bizi radyasyona boğdu.

Sistem Gereksinimleri
2.0 Ghz İşlemci / 512 MB RAM /
128 MB Ekran Kartı

Yapım GSC
Dağıtım Deep Silver
Çıkış Tarihi 2008

9,5

12



Galactic Civilizations II: Twilight of the Armor

Kaliteli yapımların nadir uğradığı bir tür için bu ek paket, altın değerinde.

Sistem Gereksinimleri
1.0 Ghz İşlemci / 256 MB RAM /
64 MB Ekran Kartı

Yapım Stardock
Dağıtım Stardock
Çıkış Tarihi 2008

9,5

13



Aion

World of Warcraft'tan sonra sağlam bir MMORPG olmasını tahmin etmiyorduk. Ama Aion, bu tahminlerimizi boşca çıkararak tür adına hala yapılabilecek bir şeyler olduğunu gösterdi.

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

Yapım NCsoft
Dağıtım NCsoft
Çıkış Tarihi 2009

9,4

14



BioShock

Atmosfer, felsefe, heyecan... Hayattaki seçimlerimizi sorgulatan, oyundan öte bir deneyimdi BioShock. Özellikle açılış sahnesi hala zihinlerdedir.

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

Yapım 2K Boston
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2007

9,3

15



Fallout 3

Belki "yaşlı" gözler hala eski oyunları arıyordu ama Fallout 3 her şeye rağmen başarılı bir oyun olarak karşımıza çıktı. Sürekli olarak ek paketlerle kendini yenilemesi de cabası...

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

Yapım Bethesda Softworks
Dağıtım Bethesda Softworks
Çıkış Tarihi 2007

9,3

Call of Duty: Modern Warfare 2

Sabırsızlıkla beklenen ikinci oyun piyasaya çıkar da gözümüz başka oyun görür mü! 10 Kasım'ın hüzünlü havasını biraz olsun dağıtmak için MW'ye başvurduk, oldu.

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

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 10 Kasım 2009

8,7

*



* Bu ay ne oynadık

XBOX 360 PLAYSTATION 3 PLAYSTATION 2 TOP 15



1

FIFA 10 PS3

FIFA 10'u oynadığımız ilk saniyede yeni bir devrin başladığını hissetmiştim. PES'e gülle güle; yaşasın yeni kral!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA Canada
 Dağıtım EA Sports
 Çıkış Tarihi 2009

9,6



2

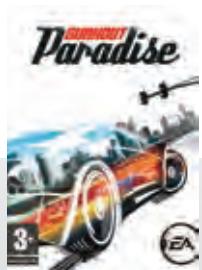
Uncharted 2: Among Thieves PS3

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Naughty Dog Software
 Dağıtım Sony
 Çıkış Tarihi 13 Ekim 2009

9,6



3

Burnout Paradise PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Criterion Studios
 Dağıtım Electronic Arts
 Çıkış Tarihi 2008

9,6



4

Street Fighter IV PS3

Gelmış geçmiş en iyi dövüş serilerinden biri olan Street Fighter'ın dördüncü ve son oyununun konsollara çıkmaması beklenemezdi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Capcom
 Dağıtım Capcom
 Çıkış Tarihi 2008

9,5



5

Killzone 2 PS3

Ne olacağı tanıtılardan belliymi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsola FPS oynanmaz" diyenlere özel...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerrilla
 Dağıtım SCEA
 Çıkış Tarihi 2009

9,5



6

LittleBigPlanet PS3

Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemize neden oldu LittleBigPlanet, yaratmanın ne kadar zevkli olduğunu tekrar hatırlattı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecule
 Dağıtım SCEA
 Çıkış Tarihi 2008

9,5



7

Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmayacak anlar yaşıttı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerekiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Epic Games
 Dağıtım Microsoft
 Çıkış Tarihi 2008

9,5



8

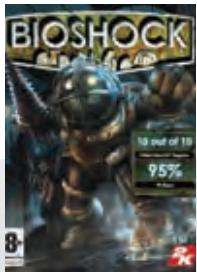
Guitar Hero World Tour 360

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Aspyr Media
 Dağıtım Activision
 Çıkış Tarihi 2009

9,5



9

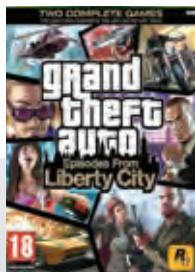
BioShock 360

Yaşamak istediğimiz dünyanın “diğer” yönlerini tek tek suratımıza çarpan bir sanat eseri niteliğindeki BioShock, oyuncuları başka bir boyuta taşıdı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım 2K Boston
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2007

9,5



10

GTA IV: The Ballad of Gay Tony 360

Liberty City'deki maceramız farklı, ilginç ve renkli bir içerik paketiyle devam ediyor. Luis Lopez'in Gay Tony'ye eşlik ettiği bu paket fazlasıyla beğenimizi topladı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 29 Ekim 2009

9,5



11

Call of Duty 4: Modern Warfare 360

Hakkında söylenebilecek pek de bir şey yok aslında, yaşanması gereken bir macera Call of Duty 4: Modern Warfare.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2007

9,4



12

Forza Motorsport 2 360

Yarış oyunları son yıllarda birer birer tekellerden kurtuluyor, Forza Motorsport serisi hepimiz için iyi bir alternatif oldu.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Microsoft
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2007

9,4



13

Rock Band PS2

Tüm dünyayı etkisi altına alan Guitar Hero'nun potansiyelini de eksiklerini de iyi analiz eden firma, insanların Air Guitar çalmaktan kurtarmıştı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Harmonix
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,3



14

NBA 2K9 PS3

Yillardır gözümüzü boyayan NBA Live serisinin büyük bir yalan olduğunu ortaya koyan ve Kaan Kural'ın tercihi olan 2K serisi bu yıl da beklenileri boş bırakmadı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Visual Concepts
Dağıtım 2K Sports
Çıkış Tarihi 2008

9,2



15

Ninja Gaiden Sigma PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Team Ninja
Dağıtım Tecmo
Çıkış Tarihi 2008

9,2

**DJ Hero** PS3

Aslında gitar ve davul olayından sıkılmadık ama bu plakalar olayı da bambaşka yapmış. Hem müzikeri, hem de oynanışı ile ofisteki en büyük eğlencemiz DJ Hero oldu bu ay.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım FreeStyleGames
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 27 Ekim 2009

8,5

* Bu ay ne oynadık

MOBİL TOP 15



1

Crisis Core: Final Fantasy VII

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008

9,7



2

God of War: Chains of Olympus

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

9,4



3

Silent Hill Origins

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2007

9,1



4

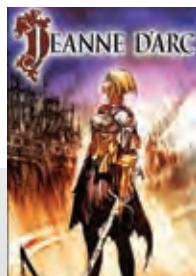
GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyuncu konsollarında yer almış gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 20 Ekim 2009

9,1



5

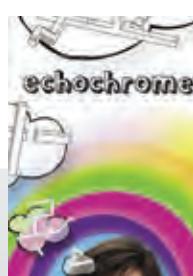
Jeanne D'arc

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Level 5
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2007

9,0



6

Echochrome

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEJ
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,9



7

LocoRoco 2

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEE
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,8



8

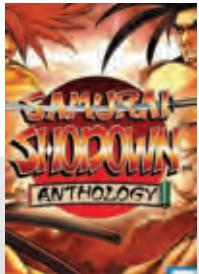
Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarında Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor, biz de bu serüvene eşlik ediyoruz.

PSP
IPHONE
DS

Yapım High Impact Games
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 3 Kasım 2009

8,8

9

Samurai Shodown Anthology

PSP'nin etkili aksiyon oyunlarından biri olan Samurai Shodown Anthology mutlaka denemesi gereken bir yapım.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SNK
Dağıtım SNK
Çıkış Tarihi 2009

8,5**10**

Rock Band Unplugged

Grubuya turneye çıkmak isteyenler için PSP'den iyi imkan olamadı zaten, halk otobüslerinde de olsa küçük çaplı konserler verildi.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Backbone Entertainment
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2009

8,3**11**

Wipeout Pulse

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEA
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2007

8,3**12**

Guilty Gear Judgement

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Arc Systems Work
Dağıtım Majesco
Çıkış Tarihi 2006

8,2**13**

Flow

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım That Game
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,2**14**

Prinny: Can I Really Be the Hero?

İsim konusundaki ön yargınızı kırabilirseniz Prinny çok eğlenceli bir oyun.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Nippon Ichi Software
Dağıtım Nis
Çıkış Tarihi 2008

8,1**15**

Dissidia: Final Fantasy

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

8,2

GTA: Chinatown Wars [PSP]

Grand Theft Auto dünyasına sadece evde ya da ofiste değil, yolda da dahil olmak istedik ve geçen ay incelediğimiz Chinatown Wars'ı ay boyunca elimizden düşürmedik.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 20 Ekim 2009

9,1

* Bu ay ne oynadık



KEZBAN

RAPORU

CEM ŞANCI

Hiç The Sims oynadınız mı? Oynamadıysanız hemen kısaca bahsedeyim; bu The Sims isimli oyun, henüz bilgisayarların olmadığı, çocukların bilgisayarla değil bebekle, aycıkla, maket arabıyla oynadığı yıllarda küçük çocukların ellerinde dolaşan "Barbie" bebeklerin dijital versiyonu gibi bir oyundur.

Yani bir nevi, yetişkincilik oynadığınız The Sims'te, çok gariptir ki, ne kadar kadın karakter varsa, hal ve tavırları, naz yapmak, kapris yapmak, kavga çıkar-

mak, sınırlenmek ve eğer moralleri iyiye etraftaki erkeklerle kur yapmak üzerine kurgulanmış.

Kısacası sevgili "authoristler", EA bunu bilerek mi yaptı, yoksa çok tarihi bir yanlış mı yapılıyor bilemiyorum ama The Sims'de yönettiğimiz kadın karakterlerin hepsi kezbandır. Tüm amacı kocasını bulup evini kurmak olan ve bütün hayatı bu gerginlik içinde geçen, kafasının üzerinde çikan balonlarda; devamlı ya yemek yemek, ya kapris yapmak, kışkanmak, kavga çıkarmak üzerine semboller yanıp

duran bu dijital kadınları gören akı evvel oğlanlarla şapşal kızlar da sanıyorlar ki kadın olmak, yetişkin olmak böyle bir şey. Paso kriz geçireceksin, paso etrafındaki erkeklerle çemkireceksin, kendi saçını başını yolacaksın, sen kriz geçirdikçe etrafındaki erkekler seni sakinleştirtemek için etrafında fir dönecek, ne istiyorsan yapacak, kulun köpeğin olacak.

Bana baksana sen! Aklını alırım senin! Bana bu kezbanlarla gelmeyin bir daha; kirar atarım yemin ediyorum. ■



Borderlands

Yeni başlayanlar için Borderlands'in sınırları...



Mordecai ise avcı olarak adlandırılabilirceğimiz türden bir karakter. Kullandığı dürbülü tüfeklerle oldukça tehlikeli. Ayrıca oyunun ilerleyen bölümlerinde edindiği bir hayvan (Bloodwing adındaki uçan cisim.) ile beraber savaşıyor.

▣ Roland, seçebileceğiniz dört karakterden biri. Oyunun en iyi saldırı elemanı diyebiliriz onun için. Kullandığı çok sayıda silah, kurşunlara kazandırdığı ekstra hasar özelliği ve savaşta ona yardımcı olabilecek "Scorpio Turret" özelliğiyle ölümcül bir karaktere dönüşüyor.



▣ Lilith, işini sinsice halledden bir karakter. İlerleyen level'larda kazanacağı bir özellik sayesinde düşmanlarının etrafında sessiz ve görünmez bir şekilde dolaşabilen Lilith, yakın dövüşte de oldukça iyi fakat fazla ayakta duramıyor; dikkatli olun.

▣ Brick işlerini kas gücüyle halletme taraftarı bir karakter. Kazandığı özellikler sayesinde, düşmanlarına attığı birbirinden güçlü yumruklarla onları alt etmesi an meselesi.



Hilekar



Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony

Oyunda sahip olduğunuz cep telefonunu açın ve aşağıdaki numaraları çevirin.

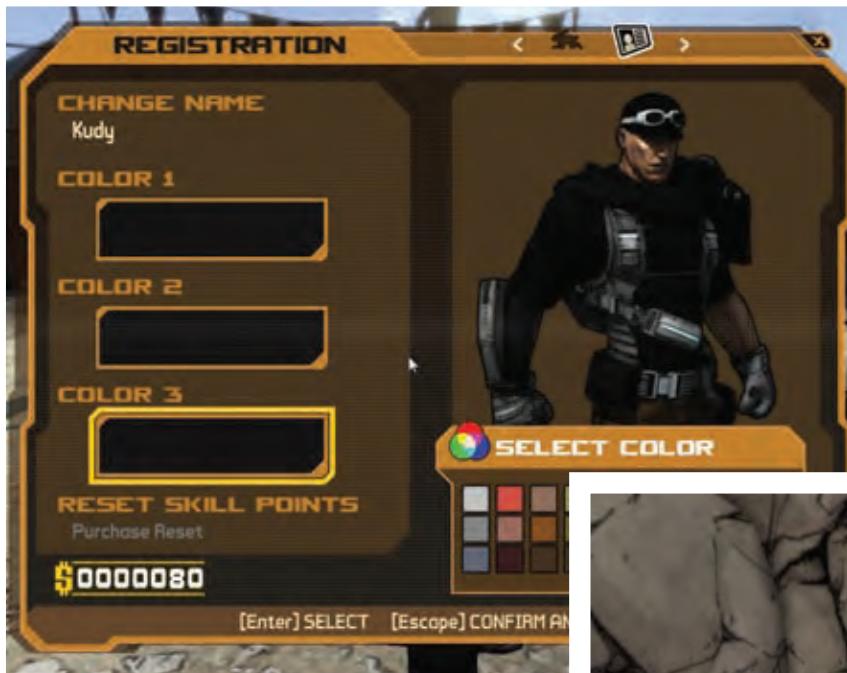
- 272-555-8265: APC (Tank) verir.
- 359-555-2899: Buzzard (Helikopter) verir.
- 938-555-0150: Floater (Bot) verir.
- 482-555-0100: Can, zırh ve gelişmiş silahlar verir.
- 359-555-7272: Paraşüt verir.
- 267-555-0100: Aranma seviyenizi düşürür.



Marvel: Ultimate Alliance 2

Ekstra materyalleri açmak için aşağıdakileri yapın.

- Karakterler:** Yukarı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sol, Sol, Start
- Kıyafetler:** Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Start
- Günlükler:** Sol, Sağ, Sağ, Sol, Yukarı, Yukarı, Sağ, Start
- Dosyalar:** Aşağı, Aşağı, Aşağı, Sağ, Sağ, Sol, Aşağı, Start
- Filmler:** Yukarı, Sol, Sol, Yukarı, Sağ, Sağ, Yukarı, Start
- Füzyon:** Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Sol, Start



■ Karakterinize istediğiniz ismi koyabilir, onun için istediğiniz renkleri seçebilirsiniz.



■ Yeşil ışıklarıyla fark edebileceğiniz ve etrafında sıkça görülebileceğiniz para kasalarını pas geçmemeye özen gösterin çünkü ölürseniz, canlanmak için para ödemeniz gerekiyor.



Borderlands



"Belgeler\Oyunlar\Borderlands\WillowGame\Config\" dizinindeki WillowGame.ini dosyasını açın ve aşağıdaki değişiklikleri yapın.

WeaponReadyMax: "2'den "4'e kadar değerler verecek silah slot'u sayısını belirlersiniz.

bDemiGodMode: "True" yaparak Demigod modunu aktif hale getirirsiniz.

InventorySlotMax_Misc: Bir rakam yazarak maksimum envanter kapasitesini belirlersiniz.

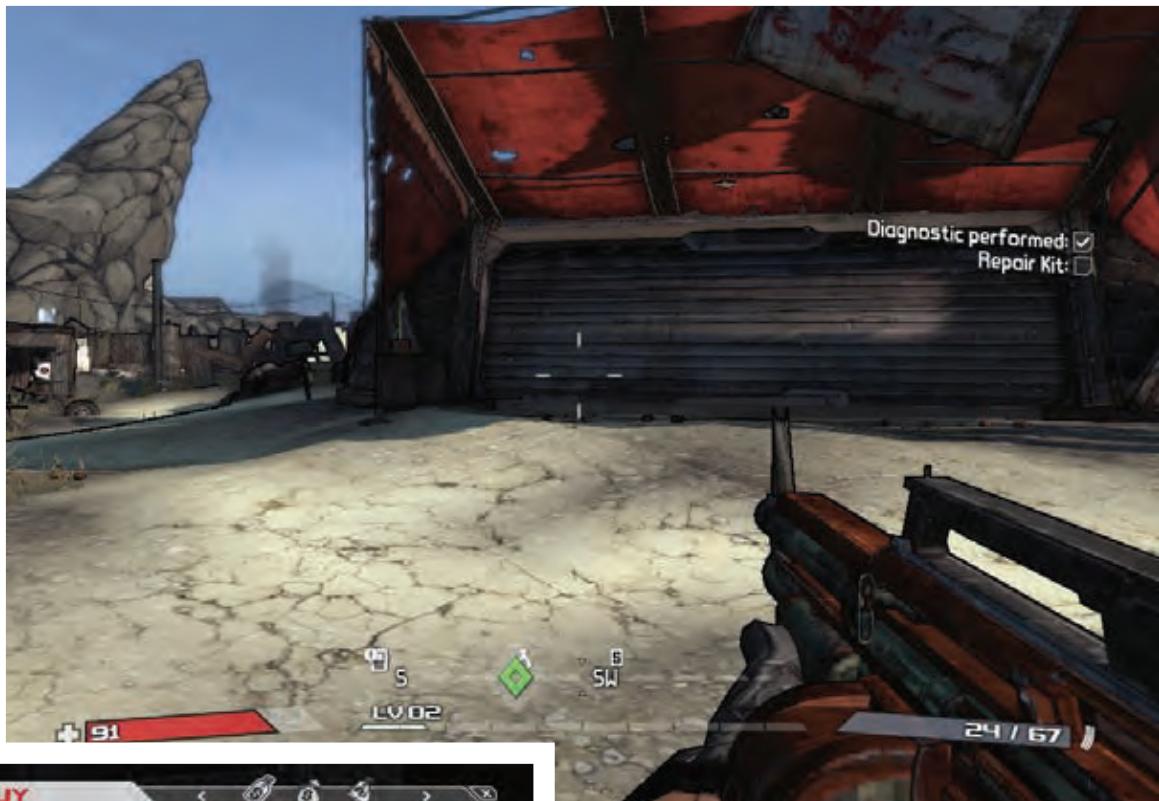
bIgnoreFriendlyFire: "False" yaparak takım arkadaşınızı vurabilme ve onlara hasar verebilme opsyonun açırsınız.

bIgnoreNPCFriendlyFire: "False" yaparak NPC'lerin birbirini vurmasını sağlaysınız.

bBossesRegenHealthOnReset: "True" yaparak boss'ların ölüren sağılıklarını geri kazanmasını engellersiniz.

bResurrectAllPlayersWhenOneDies: "True" yaparak bir takım arkadaşınızın ölmesi durumunda herkesin yeniden hayatı dönmeyini sağlaysınız.

► Oyunda, aldiğiniz ya da bitirdiğiniz görevlerin nerede olduğunu ekranın altındaki pusulada yer alan yeşil renkli ikondan görebilirsiniz.



► Oyunun hemen başlarında Doktor Zed ile tanışacaksınız. Doktor Zed'in yanında duran makineden hemen bir kalkan alın ve oyun boyunca en iyi kalkanlara sahip olmaya çalışın. Bu oyunda kalkansız ayakta kalamazsınız çünkü...



Oyunda silah satın alabileceğiniz makineler de mevcut ama paranızı bu silahlara yatırımayın; çünkü öldürdüğünüz boss'lardan düşen silahlar çok daha kaliteli.

Hilekar



Call of Duty: Modern Warfare 2

Oyunun Steam achievement'ları şu şekildedir.

- Black Diamond (25 puan):** Cliffhanger bölümünü Veteran zorluk seviyesinde bitirin.
- Blackjack (20 puan):** Special Ops'ta 21 yıldız kazanın.
- Charlie On Our Six (15 puan):** Special Ops'ta sekiz yıldız kazanın.

Colonel Sanderson (10 puan): The Hornet's Nest'te 10 saniyede yedi tavuk öldürün.

Desperado (10 puan): Beş düşmanı beş ayrı silah ile üst üste öldürün.

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

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

For the Record (35 puan): Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

Gold Star (20 puan): Special Ops'ta bir yıldız kazanın.

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

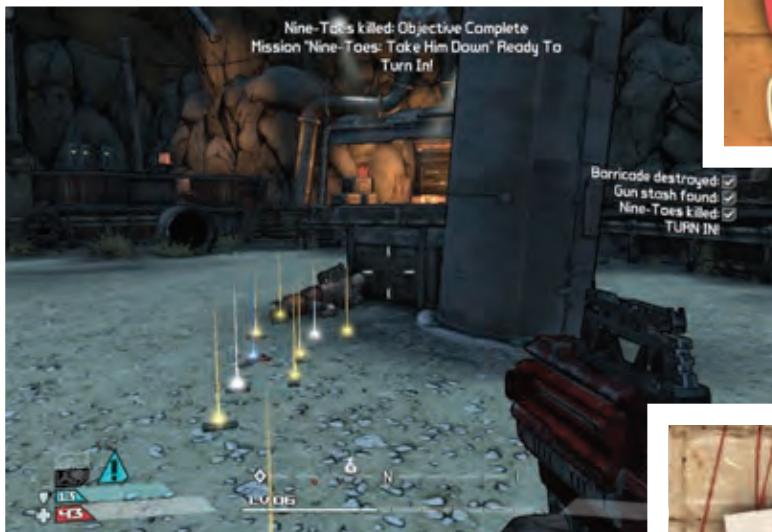
Honor Roll (20 puan): Special Ops'taki her görevde en az bir yıldız kazanın.

Hotel Bravo (20 puan): Special Ops'ta dört yıldız kazanın.

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



■ Oyun boyunca bu yaratıklarla sürekli karşılaşacaksınız. Tecrübe puanı toplamak ve level atlamak için oldukça kullanışlı olan bu yaratıklar zamanla daha da tehlikeli oluyor. Aman dikkat!



İşte sık sık yanına ugrayacağınız Doktor Zed.



■ İşte boss'u devirdikten sonra ganimetler. Bu boss'un düşürdüğü -sarı renkli- silahı uzun bir süre kullanacaksınız.



It Goes to Eleven (20 puan): Special Ops'taki 11 bölümde en az bir yıldız kazanın.
Off the Grid (25 puan): Just Like Old Times'i ve Endgame'i Veteran zorluk seviyesinde bitirin.

Operational Asset (20 puan): Beş farklı Special Ops görevinde en az üç yıldız kazanın.

Operative (30 puan): 10 farklı Special Ops görevinde en az üç yıldız kazanın.

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

Professional (30 puan): 15 farklı Special Ops görevinde en az üç yıldız kazanın.

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

Red Dawn (25 puan): Wolverines'i ve Exodus'u Veteran zorluk seviyesinde bitirin.

Royale with Cheese (15 puan): Burger Town'u savunun.
Specialist (30 puan): Specialist'ta 30 yıldız kazanın.

Star 69 (30 puan): Special Ops'ta 69 yıldız kazanın.

The Pawn (15 puan): Makarov'un evine saldırın.

The Price of War (90 puan): Oyunu Hardened veya Veteran zorluk seviyesinde bitirin.

Three-some (10 puan): Grenade Launcher ile tek bir atışta en az üç düşmanı öldürün.

Turistas (25 puan): Takedown'u ve The Hornet's Nest'i Veteran zorluk seviyesinde bitirin.

Two Birds with One Stone (10 puan): Tek kişilik modda veya Special Ops'ta tek bir kurşunla iki düşmanı öldürün.

Whiskey Hotel (15 puan): Whiskey Hotel'ı geri alın.

Silahlar

50058

Silah: ZPR12000
Desert Carnage
Hasar: 329
İsabet Oranı: 58.5



Silah: RPG11/V3 Corrosive Rocket Launcher
Hasar: 350
İsabet Oranı: 89.0



Silah: CR-A Deathly Rifle
Hasar: 41
İsabet Oranı: 86.5

Silah: RWL12 Massive Redemption
Hasar: 7596
İsabet Oranı: 88.8

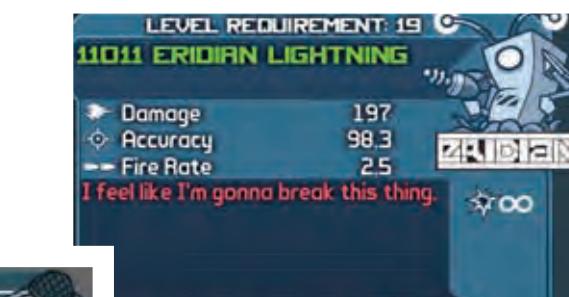
Silah: EQ10-A Savage Equalizer
Hasar: 1883
İsabet Oranı: 88.2



Silah: HX 440
Double Anarchy
Hasar: 348
İsabet Oranı: 27.0



Silah: 11011 Eridian Lightning
Hasar: 197
İsabet Oranı: 98.3



Silah: GGN9
Fearsome Volcano
Hasar: 355
İsabet Oranı: 97.4

**Hilekar****NBA Live 10**

Trophie'leri kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

- 1992 Game 1 (Bronze):** Aynı maça altı tane üçlüük atın.
- 55 in NYC (Silver):** New York'ta New York Knicks'e karşı Kobe ile 55 sayı atın.
- Broy 1/24/09 (Silver):** Washington Wizards'a karşı Brandon Roy ile 10 top çalın.

Camby 12/17/08 (Silver): Chicago Bulls'a karşı Marcus Camby ile 27 ribaunt alın.

Come Fly With Me (Bronze): İlk smacınızı basın.

Connect with D-Wade (Silver): Aynı maça Dwyane Wade ile altı üçlüük atın.

D12 11/12/08 (Silver): Oklahoma City'de Dwight Howard ile 10 blok yapın.

David and Goliath (Bronze): Superstar zorluk seviyesinde Sacramento Kings ile Los Angeles Lakers'ı yenin.

Double-Double (15 puan): Herhangi bir oyuncuya double-double yapın.

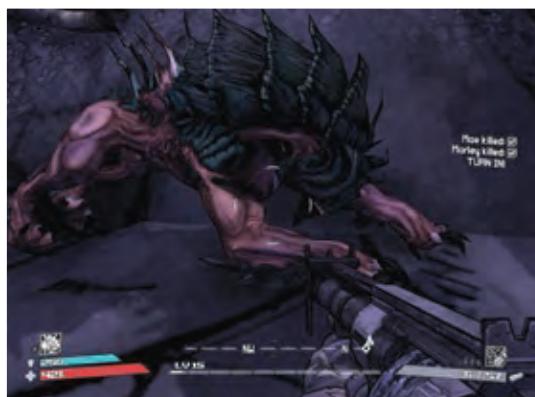
Araçlar

Bu araca iki kişi binebiliyorsunuz; **bir kişi direksiyonun, diğer kişiye silahın başında duruyor.** Dilerseniz bu görevleri araç içerisinde değiştirebiliyorsunuz. Araç depolarında bulabileceğiniz bu araçta makineli silah ya da roketatar kullanabilirsiniz.

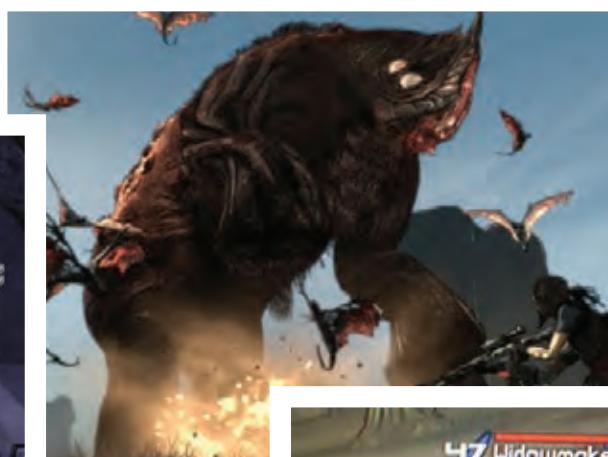


Boss'lар

■ Arid Hill bölgesinde yer alan bu boss'ları tek tek öldürmeliyiniz. Önce Moe ve minion'ları öldürmekle başlayın işe ve Moe'yi öldürdükten sonra Marley'ye uzaktan ateş edin.



Sledge'i öldürmek için öncelikle etrafındaki minion'ları öldürün. Savaşın geri kalan kısmıysa çocuk oyuncası. Bir duvarın yanına geçin ve uzaktan Sledge'e mermi yağdırın. En önemli kuralın boss'la aranızda mesafe olduğunu unutmayın.



■ Rakk Hive, sırtındaki böcekleri üstünüze yönlendirerek savaşıyor. Bu boss, oldukça yavaş hareket ediyor ama ayaıyla verdiği hasar oldukça öldürücü. Onuna etrafındaki bir tepeden savaşın ve savaşırken fırlataceği asit toplarına da dikkat edin. Savaş sırasında cephaneniz azalırsa etrafındaki çadırları hızlıca kontrol edin.



■ "A Bug Problem" adlı görev sonucu karşılaşacağınız bu örümcek boss'un en zayıf noktası karın bölgesi. Karına yapacağınız atışların birçoğu kritik atışlar olacak ve oldukça fazla hasar verecek. Diğer boss'lara nispeten biraz daha kolay bir boss olan Widowmaker'ı bir araçla üstünden geçerek de öldürebilirsiniz.

Flash 4/12/09 (Silver): New York Knicks'e karşı Dwyane Wade ile 55 sayı atın.

Freestyle Pass (Bronze): Freestyle Pass sistemiyle bir asist yapın.

From Downtown Rookie (Bronze): İlk üçlüünüzü atın.

Game Over In A Flash (Silver): İki uzatmaya giden bir maçı Dwyane Wade'in son saniye üçlüüğüyle kazanın.

Highlight Maker (10 puan): NBA Live Highlight Reel ile bir video hazırlayın ve bu videoyu EA Sports World'e yükleyin.

Ice Water (Silver): Uzatmaya giden bir maç kazanın.

King James Loves New Jersey (Silver): New Jersey Nets'e karşı Lebron James ile 50 sayı atın.

Kobe's 81 (Gold): Toronto Raptors'a karşı Kobe Bryant ile 81 sayı atın.

Luck of the Irish (Bronze): St. Patrick Günü formasıyla bir maç kazanın.

Magical (Silver): İlk triple double'ınızı yapın.

Platinum (Platinum): Tüm trophie'leri tamamlayın.

Online Win Streak (20 puan): Arka arkaya üç ranked maç kazanın.

Rookie Record (40 puan): Çaylak bir oyuncuya tek bir maça en az 58 sayı atın.

Sharezees (10 puan): Bir locker dosyası paylaşın. **Sprite's Dynamic 10 (Silver):** Aynı maça 10 smaç basin.

Stilt 100 (Gold): Tek bir maça 100 sayı atın.

The Grinder (Gold): Online modda 15 ranked maç yapın.

Timmy D (Bronze): Bir maça beş kez pota arkasından basket atın.

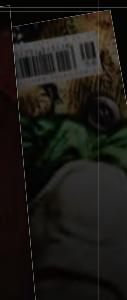
TP 11/05/08 (Silver): Minnesota Timberwolves'a karşı Tony Parker ile 55 sayı atın.

YILBAŞI KAMPANYASI

LEVEL'A ABONE OLUN

9 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

60
TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

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

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa

Master Card

Kart No:

Kart Sahibinin imzası:

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (9 sayı fiyatına 12 sayı)

60 TL

Bu form 31 Aralık 2009 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası İstanbul Ticaret Şubesi*
Şube kodu: 1111
Hesap no: 0039936 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adresre posta veya faks yoluyla ulaşırınız.
*Banka tarafından Havale Ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkışacak ilk sayıdan itibaren
uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
E-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com



TUNA ŞENTUNA & MERİÇ ERBAY

ANIME

«Cencoroll» diye kısa bir anime filmi izledim geçen yıl. Olaylar o kadar hızlı gelişti ve çözüldü ki... Sanki bir anime serisinin, herhangi bir bölümünü izliyormuşum gibi geldi. Sanıyorum ki adamların (Japonlar) pek bir derdi yok bu konuda; akıllarına bir konu geldi mi anında animasyona dönüştürüyor ve bir şekilde yayına sokuyorlar. Size de tavsiye ederim bu yapıma göz atmanızı.

Geçen ay yayına giren iki adet anime de gözümden kaçmadı değil. "Halo: Legends", yedi bölümlük bir seri olarak karşımıza çıkacak örneğin. Halo'yu, dünyasını ve konusunu pek sevmesem de izlemeyi planlıyorum. Eğer Macross Frontier'ı izlediyseniz, bu serinin filmi de şu sıralar yayına girecek; onu da es geçmemenizi öneririm.





HONEY AND CLOVER

Üniversite yıllarımı hatırlıyorum da okulun ilk gününü falan... Düşünün bir, liseden yeni çıkışınızın, okul forması yok, ödev yok, artık kendi kararlarını verebilen reşit bir insan olarak bakılıyor size. "Öğretmenim" yerine "hocam" kelimesi yerleşmiş bir anda dilinize, o küçük lise sıraları gitmiş, koca anıflar gelmiş... Değişik bir ortam yani.

Şimdilik diyeceksiniz, "Nereden geldi bu üniversitede yılları aklına?". Animelerin hepsi atlayan, zıp-layan, dünyaları kurtaran insanların hikayelerini anlatmıyor tabii ki. Bu ay da bu konseptten biraz uzaklaşım dedim ve Honey and Clover'ı gözüme kestirdim. "Slice of Life" yanı "Hayattan bir Kesit" şeklinde yorumlayabileceğimiz türde bir anime Honey and Clover. Güzel Sanatlar Fakültesi öğrencileri ve kafa dengi hocalarının üniversite yılları boyunca yaşadıklarının anlatıldığı sıcak bir dostluk hikayesi. Takemoto, Mayama ve Morita bu fakültede okuyan ve aynı evi paylaşan üç arkadaş. Bunların bir de kafa dengi bir hocaları var, profesör Shuuji Hanamoto. Bir gün profesör, uzak bir akrabası olan Hagyu'yu bu okulda okuması ve kendisiyle yaşaması için okula getiriyor. Takemoto ve Morita, Hagyu'yu ilk gördükleri anda ona aşık oluyorlar. Takemoto duygularını gizleme yolunu tutarken Morita, Hagyu'yla her gördüğü yerde uğraşarak ve onu korkutarak duygularını belli ediyor. Hagyu da ufak tefek, şirin mi şirin bir kızcağız. Bir de Yamada var o da 21 yaşında ve seramik bölümünden okuyor, o da ilginç bir tip. Bu karakterleri sanki arkadaşlarım gibi anlatmamın sebebi, animeyi izlerken karakterlerle öyle bir bağ kuruyorsunuz ki ister istemez arkadaşınız gibi geliyorlar size. Yaşadıkları bazen komik, bazen üzücü oluyalar bir anda kendinizi onların arasındaki gibi hissetmenizi sağlıyor. Başarılı ve şaşırtan senaryosuya kafanızda ve yüreğinizde yer ediniyor daha ilk bölümden. İki sezondan oluşan Honey and Clover, kafa dinlendirici, ruhunuzu aydınlatacak bir anime, atlamayı bir bakıverin... MERİC



LIGHT YAGAMI FIGÜRÜ KAZANIN!

Sorumuzu 5 Aralık'tan itibaren doğru yanıtlayan ilk üç okurumuz, Gerekli Şeyler'den "Light Yagami" figürü kazanacak.

Death Note karakteri Light Yagami'nin kız kardeşinin adı nedir?

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

Lütfen adresinizi yazmayı unutmayın.

Geçen ayın kazananları: İlayda Oğul, Anka Genç, Mert Özal, Hakan Özkarakaya, Can Karayel

Kendilerine hediyeleri en kısa sürede gönderilecektir.

LAST EXILE

Bu animeyi tanıtmadığımı fark ettim; hem de üzerinden ne kadar çok zaman geçmiş. Hazır son dönemde çok önemli bir yapıp izlememişim, hemen geçmişimi karıştırdım. Çizimleriyle büyülüyen bir anime Last EXILE; bunu bilin öncelikle. Bilgisayar kullanımı tüm anime serisine hakim ama bu kesinlikle rahatsız etmiyor ve hatta animenin hızlı ve heyecanlı sahnelerini çok iyi kotarmış.

Prestel adındaki bir dünyada, Anatorel ve Dysis ülkelerinin birbiriley savaşını konu alıyor anime. Hava araçlarının standart bir ulaşım aracı olarak kullanıldığı bu dünyada, Claus Valca adındaki çocuğumuz da bir gün ünlü bir pilot olma umuduyla kah yarışlara katılıyor, kah boyundan büyük işlere karışıyor. Son katıldığı yarışın sonrasında yaralı bir pilotla karşılaşan Valca, küçük bir kızı bir yere teslim etmekle görevlendiriliyor ve ne oluyorsa ondan sonra oluyor. Klasik anime senaryosu mantığıyla, işin içine "dünya dışı" garip bir ırk karışıyor, konu bambaşka bir yöne sapıyor.

İnsanlardan daha üstün olan ve bunu kullandıkları teknolojiyle de belli eden "uzaklı" ırkı ile kahramanımız Valca kısa sürede hasırnejş oluyor. Valca, hava araçlarındaki yeteneğini, bu irkin teknolojik araçlarına karşı bile başarıyla kullanacağı kanıtlamak istiyor. Ne var ki durum bundan biraz daha farklı bir boyutta seyrediyor zira uzayı arkadaşlarımızın derdi biraz daha farklı...

Geçmiş bölgümleri hatırlamak amacıyla DVD'yi sürücüye itedim az önce ve animeyi baştan sona tekrar izlerken buldum kendimi. En iyi 20 anime arasına sokabileceğim Last EXILE'i eğer halen izlemediyseniz, kesinlikle bir yerlerden edinip izlemelisiniz. Üstelik içinde liseli gençler de yok; daha ne ister şu deli gönü'l! TUNA





LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

Kültür & Sanat

God is...

Ofiste dinlediğimiz playlist'lerin %70'ini God is an Astronaut oluşturur. Biz de 12 Kasım'da bu sevgimizi onlara da paylaşmak istedik ve muhteşem şovlarının öncesinde güzel bir söyleşi gerçekleştirdik. Bir

de District 9 vardı gündemimizde; filmle ilgili detayları Meriç'ten dinleyebilirsiniz.

Siyah Koltuk'un gündemini de takip etmeyi unutmayın. Daha fazla için... E çevirin artık bu sayfayı...



160

God is an Astronaut Röportajı

Oyun müziği dünyasına derinlemesine bir bakış...



163

Final Fantasy Türkiye

Bakalım son zamanlarda "siyah koltuk" a kimler oturmuş...

Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



Altın

10 puana karşılık gelen ödül



Gümüş

9 puana karşılık gelen ödül



Bronz

8 puana karşılık gelen ödül

District 9

Bakalım Meriç, son zamanların en iddialı bilim kurgusunu beğenmiş mi...

165



Fotoğraflar: Adem Başaran

GOD IS AN ASTRONAUT

Kendimi bildim bileli hayatımın en önemli noktası müzik. Salt müzik... Hiçbir şarkıyı sadece sözleri güzel diye dinlediğimi hatırlıyorum. Çünkü müziğin söze, mesaja, kafiyelere ihtiyacı yok aslında. Hele İrlanda'nın yeşilliklerinden kopup gelen God is an Astronaut'un hiç ihtiyacı yok. Onların yaptığı müzikte sözler, mesajlar ve kafiyeler melodilerin içine gömülü. Kazıp çıkardıktan sonra neler hissedeceğiniz ise tamamıyla size bağlı.



Elif Akça: Türkiye'ye ikinci geliniz... Bu ziyaretleriniz doğrultusunda Türk müzisyenleri ve dinleyiciler hakkında ne düşünüyorsunuz?

Torsten: Açıkçası çok fazla Türk müzisyen / grup dinleme şansımız olmadı. Sadece geçen sene BarışaRock'ta bizden önce çıkan bir grup vardı. Neydi adı?

Llyod: Hatırlayamadım ben de; solisti biraz yaşılcayıdı. Gitar çalıyordu.

Torsten: Hatırlayamadık ama olsun; gayet iyi ve profesyonellerdi. (Tahminler havada uçuştu ama bir türlü Bulutsuzluk Özlemi aklımıza gelmedi. Meğer onlardan bahsediyorlarmış.)

Türk dinleyicilere gelince... Açıkçası bu kadar ilgi beklemiyorduk. Gerçekten karşımızda çok hevesli dinleyiciler vardı o gün.

EA: Belki duymuştunuzdur, Türkiye'de çok popüler olan, "Arabesk" diye bir müzik türü var. Ben hep Anathema, HIM gibi grupların da Türkler'in melankoliye, arabeske düşkünlüğünden dolayı ülkemizde çok popüler olduğuna inanıyorum. Sizin müziğinizde de epey melankolik bir hava var; o yüzden büyük



God is an Astronaut Hakkında

Niels (Bas) & Torsten Kinsella (Gitar, vokal, keyboard) ve Llyod Hanney'den (Daval, synthesizer) oluşan God is an Astronaut 2002 yılında kuruldu. Yedi yıl içinde dört albüm ve bir E.P. piyasaya süren grup canlı performanslarında, müziğin yanı sıra hazırladıkları videolarla da dikkat çekiyor.

İlginiz doğal aslında.

T: Biz dışarıdan baktığımızda Türkiye'de yaşayan insanların gayet mutlu olduğunu düşünüyoruk. Hani bir İrlanda gibi sürekli yaşmur yağıan, havası genelde "karانlık" olan bir ülkede yaşıyoruz. Bizim bu türde bir müziğe yakın olmamız normal. Ama görüyoruz ki Türkler de melankoliyi çok seviyor.

EA: Siz de farkındınızdır ki Mogwai, God Speed You! Black Emperor gibi piyasadaki diğer post rock grupları ile sürekli bir kıyasalanın ortasındasınız. Post rock, bir sürü farklı melodinin bir araya getirildiği bir müzik türü. Buna rağmen farklı grupların ortaya çıkardığı şarkılar bazen epey benzeyebiliyor. Bu nasıl oluyor? Ya sizde böyle benzerlikler ortaya çıkıyor mu?

T: Mogwai'dan başlayacak olursak mesela onlar çok daha slow bir tarza sahipler...

EA: Arada tabii ki büyük farklar var ama özye sanki epey aynı olur şarkıların.

T: Bizce özleri de epey farklı. Mogwai'dan devam edelim yine. Onlar "doom" çok daha yakın. Biraz önce dediğim gibi "ağır" müzik yapıyorlar. Yani tabii ki ortak yanlarımız var; biz de *arpejler kullanıyoruz, onlar da. Ama mesela onların şarkıları çok daha layer'lı. Üst üste kat çıkarıyorlar, daha fazla geçişler kullanıyorlar ve şarkıları bizimkile göre daha uzun. "Biz daha iyiyiz" ya da "Onlar daha iyi" demiyorum tabii ki. Sadece arada büyük ve önemli farklılıklar var.

L: Düşünsene bir de biz toplamda üç kişiyiz, onlarda sadece gitar çalanlar zaten üç kişi. Ortaya çıkan işin farklı olması kaçınılmaz aslında.

T: Explosions in the Sky ile de kıyaslıyorlar mesela bizi çoğu zaman ama onlar da çok farklı. Hele God Speed You! Black Emperor'un yaptığı müziki bizimkinin hiçbir alakası yok.

L: Evet, onlar yaylı çalgılar da kullanıyorlar. Şarkılarda çok uzun aralar oluyor; şarkıların süreleri zaten inanılmaz uzun. Atmosfere daha fazla odaklıyor onlar.

T: Hatta God Speed You! sevenlerin çoğu bizi sevmez, bizi sevenlerin çoğu onları sevmeyen. Yani o kadar farklı aslında yaptığımız müzik. Kesinlikle yaptıkları müziğe "kötü" demiyoruz tabii ki ama bize yakın değiller sadece. Sonuçta biz Metallica, Nine Inch Nails gibi grupları dinleyerek piştiğ. Bu grupların yanında onların yaptığı müzik bize uzak kalıyor biz.

EA: Bambaşa bir konuya geçelim; sizce sözler müziği öldürür mü?

T: Sözler bizce çok riskli çünkü eğer sözleri müzikle bir tutturamazsanız şarkının tüm ruhu yok olur. Dürüstçe söylemek gerekirse biz söz işine pek girmek istemedik. Yaptığımız müziğin sözlere ihtiyaç duymadan "çalışlığına" inanıyoruz.

L: Bir de sözlü müzik yapınca bambaşa bir formata giriyorsunuz. Gruptaki herkesin görevi değişiyor ve epey sabitleniyor.

T: Sözsüz, sadece ses şeklinde вокal kullanmak o yüzden daha avantajlı, bizim şarkılarımızda вокal var ama efektle beraber müziğin içine yedirilmiş oluyor.

EA: Peki şarkılarınızda bu kadar sık arpej kullanmanızın özel bir nedeni var mı?

T: O kadar da sık kullanmıyoruz aslında. Bir sürü şarkımızda, özellikle de ilk ve son albümlerimizde şarkılarında çok fazla arpej yok. İlkinci albümümüz All Is Violent, All Is Bright ile arpeje giriş yaptıktı diyebilirim. Açıkçası ben şarkıların çoğunu piyanoda yazmaya başladığım ve arpeji de çok sevdiğim için arpej kullanımım sık oluyor. Farkındayız yani böyle bir durumun; o yüzden biz de kaçınılmaz başladık aslında biraz arpej kullanmaktan. Güzel nokta yani; elimizden geleni yapacağımız sürekli arpej kullanmamak için. (Gülüşmeler.)

EA: Yok, zaten kötü bir şey olduğu için sormadım; merak ettim sadece. Sizin için daha mı kolay bir yok şarkısı yazımı için arpejle işe başlamak?

T: Evet dediğim gibi ben piyanoda işe başladığında arpej çıkıyor ortaya genelde; sonra gitara aktarıyorum onu. Hani aslında bir sürü grup

Yaptığımız müziğin sözlere ihtiyaç duymadan "çalışlığına" inanıyoruz

arpej sık kullanıyor. Metallica mesela; onlar da epey kullanıyor.

L: Arpej olunca şarkıya zarar gelmiyor bence de.

T: Şarkı güzelse güzeldir zaten; bir de biz çok fazla "deneysel" takılmıyoruz. Hani o an ne hissediyorsanız o çıkıştır; o ortaya çıkan şeyden rahatsızlık duymuyoruz.

EA: Melankoli, karanlık hava olmadan sizce etkileyici müzik yapmak mümkün mü?

T: Bence yapılabılır. Mesela bizim şarkılarımızdan Fire Flies and Empty Skies melankolik ya da karanlık değil ama bence hala etkileyici.

EA: Ama yine de daha zordur en azından?

T: Zor değil bana kalırsa.

L: Aslında bence melankolinin özü akorların minör ya da majör olmasına ilgili. Piyasadaki bütün dans / diskos şarkılarının akorlarını minör hale getirseniz onlar da etkileyici olabilir.

EA: Evet, ben de bu şekilde düşünüyorum.

T: Bana kalırsa yine hisse bağlı; eğer nasıl hissettiğinizi şarkıya yansıtabilirseniz majör ya da minör, melankoli ya da sevinç fark etmez. Şarkı ➤



► yine etkileyici ve vurucu olur.

EA: Grubunuzun ismi God is an Astronaut'u, Clive Barker'ın filmi Nightbreed'deki bir alıntıdan edinmişsiniz. Clive Barker, oyun piyasasında da ünlü bir isim; Undying ya da Jericho gibi yapımları deneme imkanınız olduğunu?

T: Bizde Xbox 360 var.

L: Bende Wii var; beş yaşında çocuğunuza Wii almak durumunda kalyorsunuz.

(Gülüşmeler.)

T: Undying'i duydum ama deneme imkanım olmadığı.

EA: Peki ne tür oyular oynuyorsunuz konsollarınızda?

T: Niels epey oynuyor aslında; Halo 3 oynadık uzun

bir süre.

L: Biz de ne oynayabiliyor ki Super Mario oynuyoruz haliyle.

T: Oyunlardan çok bilimkurgu filmleriyle zaman geçiriyoruz biz aslında. Blade Runner, Space Odyssey, Alien serisi...

L: Star Wars serisi...

T: Tabii ki Star Wars serisi...

(Gülüşmeler.)

Bilimkurguyu gerçekten çok seviyoruz; yaptığımız müziks ve şovlarımız için hazırladığımız görSELLERDE okuduğumuz bilimkurgu eserlerinin, izlediğimiz filmlerin epey etkisi vardır.

EA: Peki son zamanlarda türeyen müzik oyularını denediniz mi hiç?

T: Offf hiç sorma... Bizi bu tür bir oyunun oynandığı bir organizasyona konuk olarak davet ettiler.

Gitarı aldım elim'e; o renkler ve zamanlama o kadar kafamı karıştırdı ki direkt batırdım oyunda. İnsanlar da sormaya başladı "Sen gitarist değilin, davulcudun değil mi?" diye. Halbuki gerçek gitar çalışma becerisiyle hiçbir alakası yok oyunun.

EA: Herkes "Gitar çalıyorsan bu oyunu da iyi oynarsın" diye düşünüyor ama alakası yok gerçekten.

T: Evet, yanılıyorlar işte. Kısacası müzik oyuları defterini biz açmadan kapattık.

(Gülüşmeler.)

EA: Çok teşekkür ederiz zaman ayırdığınız için.

T & L: Biz teşekkür ederiz; umarız şovu beğenirsiniz. ■ **Elif Akça**

*arpej: Bir akort oluşturan seslerin birbiri arkasından çalınması.



Bir Oyun İçin Güneş Doğmadan Sıraya Girmek...

Bu insanlar, apayı bir çılgınlığın peşinde!

Ülkemizde bir sanatçının uzun sürede 20,000 albüm satışına ulaşması büyük bir başarı olarak değerlendirilirken, dünyanın diğer bir ucunda sadece birkaç günde milyonlara ulaşan video oyunu satış rakamları gerçekten düşündürdü. Nasıl oluyor da sadece bir hafta içinde milyonlarca insan aynı oyuna "resmi yollarla" (Buraya dikkatinizi çekерim!) hücum edebiliyor? Türkiye'den baktığımızda sadece ağızımızı açıp seyretmekte kalmıyoruz. Sizlere bu yazında, milyonlara hitap etmenin işleme sürecini anlatmak istiyorum. Bu çılgınlığa saygı duymamak elde değil.

Başarılı olacağına kesin gözüyle bakılan oyuncularını ve ülkeyi seçmem; mesela bir Final Fantasy oyunu ve Japonya'yi ele alalım. Sabahın 5'inde işe gitmek için uyanan bir Japon, metroya binmeden önce haftalık çıkan oyun dergilerinden iynisini alır. Daha internete bile düşmeyen haberleri taze taze, birinci kaynağından görür. İştahı artar. Beğenisini kazanan oyunu takibe alır. Her hafta aynı dergiye alır ve oyun hakkında iki - üç haftada bir yayımlanan yeni bilgilerle heyecanını artırır. Bu durumda olan, sayısı milyonlara yakın Japon gençler var ve gerçekten de Japon oyun dergileri, çeşitli kaynaklara göre haftada 1,000,000'a yakın satabiliyor.

Oyunlar hakkında sürekli konuşmanın ve fikir paylaşımında bulunmanın ayıp olmadığı Japonya'da dilden dile anlatılan oyuncular adeta günlük yaşamın bir parçası haline gelir. İyi oyun ve kötü oyuncunun her zaman hakkını veren Japon milleti hızlı trenle yolculuk yaparken etraflarında devasa oyun reklam panoları görür. Özellikle oyunun çıkış tarihine yakın bir dönemde bu pano reklamlarının sayısı giderek artar. Gün sayalar ve beklenen gün geldiğinde "Bu kadar da olmaz" dedirten hallere bürünürler. Buraya dikkat! Gece 02.00 ve 03.00olarından itibaren使用的lyenmeden kalkarlar, oyunu satın alabilecekleri yakın bir dükkanın önüne otururlar. İnsan akıbu durumu kabullenmeye zorlanıyor değil mi?

Gecenin köründe sıra oluşturan insan sayısı 15 - 20 iken, saat 06.00 olduğunda 100'leri geçiyor. Genellikle 07.00 gibi açılan dükkanlar beklenen oyunu hızlı bir şekilde satabilmek için özel çaba gösterir. Ayrıca popüler bir dükkanada oyunu ilk almayı başarabilen kişi bir platforma davet edilir, elleri havaya kaldırılır ve başına poz verilir. Tipik bir törende olduğu gibi...

Kaliteli bir oyunun sırasında beklemek, bir kutlama-ya veya gösteriye benzer. Bir gün önceden sıra bekleyen insanlar tarafından hazırlanan pankartlar büyük bir heyecanla açılır ve etrafındaki insanlara gösterilir. Örneğin bir Dragon Quest kuyruğunda söyle bir pankart açılmıştı: "Final Fantasy, Dragon Quest'ten çok daha iyi bir oyun!". Bu devasa kuyrukları fırsat bilen sokak göstericileri de kendi hünérlerini sergiler; kimine göre neşe kaynağı, kimine göre rahatsız edici bir durumdur. Caddelerdeki dev ekranlarda oyunun reklamları döner, sokaklarda oyunun müzikleri duyulur. O gün bayram ilan edilse yeridir.

Bu şenliği kaçırılmak istemeyen basın ise olabildiğince ilginç noktayı yakalar ve haber yapar. Kameralarıyla sokak sokak gezer, önünde kuyruk bulunan her mağazayı çeker ve satış rakamı tahminiyle birlikte halka duyurur. Bazı dükkanlar ise daha birinci günden yok satmaya başlar ve dükkanın önüne kocaman yazılarla "Şu oyun tükendi!" diye duyuru asarlar. Hatta bazen "Tükendi, bir hafta sonra gelecek" gibi yıkıcı duyurular da yapabilirler. Bu yüzden, dahi gunes bile doğmadan dükkanın önüne kurulan gençleri daha iyi anlayabiliyoruz. Kuyrukta bekleyen insanların yaş ortalaması 18 - 25 arasında değişiyor. Ama bazen saçları beyazlaşmış dedeler bile görebiliyoruz. Kuyruklarda 18'in altında çocukların görmek ise epey

güç. Bazen bu fotoğrafları internette paylaştığımızda "Aah ah! Keşke Japonya'da olsaydık" türündede pek çok yorum alıyoruz. Türkiye'de oyuncu olarak halen diğer sanat dallarına göre azınlıkta olduğumuz şu şartlar ile Japonya kıyaslandığında tabii ki insanın canı orayı da çekiyor. Japonya kadar olmasa da Amerika da bu çılgınlığı yaşıyor. Örneğin yukarıdaki fotoğraf, PSP'deki Final Fantasy VII: Crisis Core'un ilk çıktığı gün çekildi ve orası Japonya değil; Amerika.

Şu anda yüz binlerce Japon, 17 Aralık 2009 sabahına randevu vermiyor! O gün her şey duracak ve Tokyo caddeleri "Final Fantasy XIII" diye bağıracak. İnsanlar, sabahın köründe kuyruğa girecek, akşamda kadar çögü dükkanada oyun kalmayacak ve satışlar patlayacak. Bizler de sadece buradan seyretmeye yetineceğiz. Bu çılgınlığın ne kadar önemli ve kaçınılmaz bir boyutta olduğunu öğrenmiş olduk, oyun dünyası hepimizin düşündüğünden daha geniş bir dünya. Ve biz bu dünyada olmaktan çok mutluymuşuz! **Kadir Çakır**





Bu Sayfaya Erişim Benim Kararımıla Engellenmiştir

Peki DNS değiştirmeyi de elinizden aldıklarında ne olacak?

Hayatınızdan aslında memnunsunuz değil mi? Bir iki ufak ayırdan sonra istediğiniz siteden videolarınızı izleyip, istediğinizden müzikerinizi indirip, her türlü siteye girebiliyorsunuz. OpenDNS'ten tutun da "tunnel"lara zaten yasaklı siteleri yasaksız hale getirmek için onlarca yol mevcut.Çoğuunu biliyorsunuz. Bunları ne anlatmaya, ne de saklamaya gerek var. Kaldı ki Türkiye'de YouTube'un en çok ziyaret edilen ilk 10 siteden biri olması bu durumu zaten kanıtlıyor.

Su ana kadar 6000'den fazla internet sitesi Türkiye'de erişime kapanmış durumda. Bunlardan yalnızca maddi gücü davaları karşılamaya yeten 19 tanesi (bkz. engelliweb.com) tekrar erişilebilir duruma gelmiş. Kapatılan siteler arasında kimler yok ki, Ekşi Sözlük, YouTube, NetLog, DailyMotion, Farmville dersem hatırlayacağınız Zynga, WordPress, IMDB, Blogger, Alibaba, Google Groups, Slide... Bu liste uzayıp gidiyor. Uzadıkça internette zaten girilecek site kalmıyor. Kaldı ki birçok kapatma işlemi hukuki olarak yanlış yorumlanma sonucu yapıldığından bu saylıklarım arasında YouTube hariç diğer tüm siteler şu anda açık durumda. Ama isimlerini yan yana koymuşumda LEVEL'dan İstanbul'a kadar yol olacak sayıda site hala kapalı. (Şehir içine o kadar uzak değiliz be Burak. Üzme bizi. - Elif)

Sadece MüYAP bu sene başından bu yana irili ufaklı 250'den fazla internet sitesinin kapanmasına yönelik dava açtı ve hemen hepsinde de kendileri adına mutlu sona ulaştı. Myspace, AkılliTV ve LastFM'in kapatılmasını mutlaka duymuşsunuzdur. LastFM dışındaki diğer iki site şu an açık durumda, en azından benim bilgisayarımдан erişilebiliyor. Gerçi OpenDNS; hmm, artık hangi tarayıcıma hangi ayarı yaptığımı bile hatırlıyorum.

İşte zaten tüm mevzu buradan başlıyor. DNS ayarları değiştirmenin bir çözüm olmadığını kavramamız lazım. Bugün bunca site hukuki olarak açıklarla dolu bir yasa ve internet konusunda yeterli bilgi birikimine ve vizyon'a sahip olan insanlar tarafından kapatılıyorsa, yarın DNS ayarlarınızın da değiştirilmesi engellenebilir.

Veya daha da kötüsü tüm internet çıkışımız önce bir kontrolden geçiriliip, sürekli takipte tutularak o şekilde izin verilebilir.

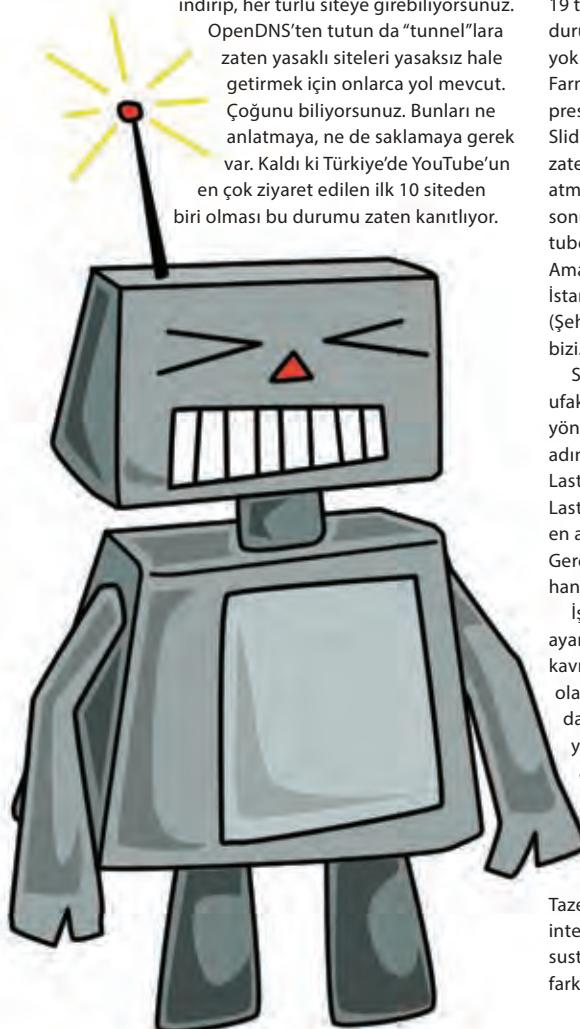
"Eylem2.0" diye bir hareket başladı. Yeni... Taze... "Dünyanın en baskıcı rejimlerinde dahi internet böylesine susturulmuyor", "Internetchin susturulması matbaanın kapatılmasından farksızdır" gibi mottoları var. Dört temel ilke

belirlemiştir. Hareketlerinin siyasi olmadığını, Türkiye Cumhuriyeti içinde yapılacağını, sansürlemenin zararları konusunda bir bilinc oluşturmak istediklerini, kanun değişikliğiyle Türkiye'de web sitelerinin kapatılmasını zorlaştırmayı amaçladıklarını söylüyorlar. Bir taban hareketi... İnternet ve teknoloji dünyasının en önemli insanların aralarında bulunduğu yüz binlerce destekçileri var. Bir bakın oraya, tüm bu konularla ilgili detaylı bilgiye zaten oradan ulaşacaksınız. (eylem20.org) Belki siz de benim gibi destek vermek istersiniz, kim bilir?

Kanun tarafında ise site kapatmayı ilgili yedi madde bulunuyor. Ön bilgi olarak şunu vereyim, hakaret veya birilerinin hoşuna gitmeyen bir şey yazmak ya da müzik indirmek Türkiye Cumhuriyeti kanunlarına göre site kapatma konusunda bir gerekçe değil. Zaten o yüzden "Tedbir Kararı" çerçevesinde kapatıyorlar. Her şeyin bir çözümü var değil mi? Hah, nerede kalmıştık, kanun evet. Yedi madde var bunlar: İntihara yönlendirme, çocukların cinsel istismarı, uyuşturucu ve uyarıcı madde kullanımını kolaylaştırması, sağlık için tehlikeli madde temini, müstehcenlik, fuhuş, kumar oynanması için yer ve imkan sağlama. Geri kalan maddeleri merak ediyorsanız: <http://www.tbmm.gov.tr/kanunlar/k5651.html>

Evet, evet biliyorum. Tartışacak, konuşacak daha çok şey var bu konuda. O yüzden zaten bu konuya Siyah Koltuk'un ilk konusu yapıyoruz. 5 Aralık Cumartesi günü saat 16:00'da, siyahkoltuk.com adresinden canlı yayına bu konuya ekibimizle, konuklarımıza, röportajlarımızda koltuğumuza oturtuyoruz. Ekip demiesen, her geçen gün biraz daha genişliyoruz. Aramiza katılan Sunipeyk' de buradan selamlarımı gönderirken, buradan anneme, babama, olmayan teyzeme ve memleketteki papalinalara el salıyorum. Cumartesi bizimle olun, gelin koltuk şışırıp internet sansürü konuşalım biraz.

■ **Burak Aydoğan**





9

District 9

Uzaylı da olsa insan insandır...



Düşünün, koca bir uzay gemisi dünya atmosferine giriyor ve gidip Afrika'nın ortasına bir şehrin üzerine yerleşiyor. "Ayol bu ne, ne oluyoruz, biz kimiz, siz kimsiniz, buyurun bi'çay içelim" şeklinde cümleleri kurmadan hemen ordusuydu, özel timiydi, bilim adamıydı sarıyorlar geminin etrafını, başlıyorlar orasını burasını dürtmeye. Sonra bir bakıyorlar ki... Neyse gerisini anlatmayın işin heyecanını bozmayalım. Aslında District 9 öyle konusundan çok bahsedilecek bir film değil. Bunun nedeni filmin senaryosunun kötü olması değil, tam aksine mükemmel ve sarsıcı nitelikte olması. O yüzden "Şöyledir, böyle oluyor işte" diye anlatıp da merakınızı ve heyecanınızı kırmak istemem. Belgesel niteliğinde başlayan, arada yaşananların da belgesel kamerasından çekimler gibi gösterildiği

ve çok ilginç bir film District 9. Özel efektleriyle gözlere bayram ettiren bu filmde bir süre sonra ister istemez uzayı ve insan kavramlarını karşılaştırır hale geliyorsunuz. İyi veya kötü kavramlarının olmadığı, olasılıkları tüm gerçekliği ile gözler önüne seren bir yapıtla karşı karşıya kalmışsınız izlerken. Filmi izlerken bir süre sonra bir bilimkurgu filmine değil de gerçekliğe oldukça yakın bir "olasılık" senaryosuna bakar gibi hissettim kendimi. Pek çok yerde "Evet kesinlikle insanoğlu olarak böyle yapardık... Al işte insan davranışları..." şeklinde düşünürken yakalandım kendimi.

District 9 derin bir film, yüzünüze aynayı tutan ve acımasızca size sizi gösteren bir senaryoya sahip. Sadece basit bir bilim-kurgu değil. Özellikle gizli mesajlara dikkat... ■ **Meriç Erbay**

Türkiye'deki Adı Yasak Bölge 9 Yapım ABD Süre 112 dk Yönetmen Neill Blomkamp Oyuncular Sharlto Copley, Jason Cope, Nathalie Boltt



Blondie

Parallel Lines 2008

Blondie ilk albümünü 1976'da çıkardı. Tarzlarını new wave, punk rock ve pop rock olarak nitelendirebiliriz. 2008 yılında grup 1978 yılında çıkardıkları ve en iyi albümleri sayılan Parallel Lines'in 30. yıldönümüne bir albüm daha yaptı. Deborah ve diğer üyeleri elbette biraz yaşlanmışlar ama şarkılar hala aynı kalitede ve tüm şarkıları dinlerken insanların zip zip zıplayası geliyor. **Meriç**

9



The Last Samurai

Original Soundtrack

Ne kadar güzel bir filmdi değil mi The Last Samurai... "Tüfeng icat oldu mertlik bozuldu" deyiminin Japoncası'ni izlemiştik. Bir daha izleyesim geldi şimdiki bak. Filmin müziklerini yapan ne de olsa Hans Zimmer. Duyguları resmen konuşuyor bu adam besteleriyle. E dinleyin bakalım o zaman. **Meriç**



9



SHOEGAZING

Shoegazing hakkında...

Türler, türler, ve yine türler...

Bilim işlerinde, tür, alt türler olarak hayvanları incelerken, en sevdiğim hayvandan örnek vereyim; mesela ev kedisine (*Felis Catus*) ulaşana kadar sekiz - dokuz tür aşağı inersiniz.

Hayvan ana grubu altında... Hayvan - memeli - kara hayvanı... Hadi onu biraz anlıyorum.

Müzik konusunda bir şeyler karalayan birisi olarak sınıflandırma konusunda nereye gittiğimizi artık ben de anlamakta zorlanıyorum. Beş dakika düşünsek rock altına 20 tane alt dal açabiliriz. Bir de onların altına 20'şer alt dal... Bu şekilde gider bu.

Bu ana türler veya belirgin alt müzik türleri tabii ki olacak. Birisi gitár nedir bilmezken, öteki sadece DJ kulaklığı ile bir şeyler yapıyorsa ayıralım tamam ama bir yerde "Dur" demekte fayda var.

Rock - grunge - post grunge - Washington'un kuzeyinde büyümüş adamın yediği ottan sapi yapılan gitarlarla şarkı fade out'dayken solo

atanlar alt türü - vs... Bu şekilde olmaz; olmamalı yani.

Neyse...

Benim İngiliz alternatif rock müziği altında tanımladığım ama kuralına uygun hareket edersek, "Shoegazing" dedikleri 90'ların alt türünde gözden kaçırılanlar için tavsiye ettiğim gruplar var. Bulunuz, dinleyiniz...

Bir numarada My Bloody Valentine var, sonra Catherine Wheel, Lush, Ride, Chapterhouse, Slowdive var.

Zaman zaman yumuşak melodiler, bazen yoğun gitar, kimi yerlerde ise vokal baskını olan birçok şarkçı çıktı bu gruplardan. Önemle tavsiye ederim.

Resmi olarak alt türlerde yerleştirilen veya karışım şeklinde anons edilen akımlar ve örnekleri hakkında siz bilgilendirmeye devam edeceğim. **Turgut Taneli**



Tekzip

Kasım 2009 tarihinde LEVEL dergisinin 154. sayısında yayımlanan Terminator: The Umit Oncel Chronicles haberı ile ilgili olarak, Michigan 2. Sulh Ceza Mahkemesinin verdiği 49 / 7 numaralı karar gereğince yayınlanmaktadır:

"LEVEL dergisinde yayınlanan ve Ümit Öncel tarafından kaleme alınan "Chronicles Gerçek" başlıklı yazida bahsedilen Terminator: The Umit Oncel Chronicles adlı dizinin veya bu isimde bir projenin varlığı yönetmen / yapımcı James Cameron ve yapımcı Josh Friedman tarafından reddedilmektedir. Bu söyletilerin aslı olmadığı gibi kamuoyunu oyuncu kadrosu konusunda da yanılmaktadır. Her ne kadar fikir James Cameron tarafından ilginç bulunsa

da şu aşamada planlarda böyle bir dizi olmadığını, adı geçen oyuncular ile böyle bir proje için herhangi bir görüşmenin gerçekleşmediğini bildirim. Ayrıca bahsi geçen haberde isimleri yer alan ben Josh Friedman, James Cameron, Thomas Dekker, Lena Headey, Carmen Electra, Scarlett Johansson, Angelina Jolie, Jim Carrey, Denis Rodman, Bill Gates ve Şefik Akkoç ortak bir kararla Ümit Öncel'e 1 ABD Doları (Şefik Akkoç için 1 ABD doları karşılığı 1,54 TL) manevi tazminat davası açtığımızı şahşim ve değerli mesai arkadaşlarım adına, tüm kamuoyuna saygı ile sunuyorum
İmza: Josh Friedman



Kasabian - West Ryder Pauper Lunatic Asylum [2009]

1999'da Leicester'da kurulmuş olan başarılı ve takip ettiğim önemli bir İngiliz rock grubu Kasabian.

Hakkında hep Madchester akımı ("Bu dünyada en büyük taraftar gerisi yalan" tadındaki İngiliz müzisyenlerin alt Brit müzik akımının kendileri,) etkisi var dense de futbolu olan ilgileri kısmı hariç bence pek alaklı sayılmaz.

Debut (Hava atma kelimesi olarak kullandığım, "ilk albüm" manasında burada.) albümleri çok

başarılı olan grup, "Başarılı albümden sonra tekrar başarılı albüm yapılamaz" yargısına inat, bana göre ikinci albümde düşüşe geçti ve şu an bahsettiğimiz albümle işe nüthiş bir yükselişe çıktı.

Albumun ismi aslında İngiltere'de bir psikiyatri kliniğinden alınmış...

2009'da Mercury ödülli ve Q magazine en iyi albüm ödülünü aldılar, o da şimdilik.

Albümden beni Vlad the Impaler, Under-

dog, fast Fuse, Where did all the love go, Fire, Take Aim, zincirleme şekilde çok etkiledi.

Melodiler çok basit; "Bir gün araba kullanırken veya duşta ben bile mirıldanırım uydururum" diyecek kadar sade bazıları ama gelgelelim öyle olmuyor işte.

Ülke basımına göre bonus track'ler içeren albüm, o nedenle 12 - 15 şarkı arasında değişiyor, en çok şarkı içeren versiyonu bulun alın, dinleyin... - Turgut



ÜMIT ÖNCEL

AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR



Fotoğraf: Adem Başaran

YAZARLIĞIN KARANLIK TARAFI: YAZI GECİKTİRME SANATI II

Serbest yazarım en büyük düşmanı olan cep telefonundan sonra diğer iletişim araçları listeye girer. Özellikle internet tabanlı iletişim kanalları sizi zor durumda bırakabilecek diğer araçlar arasında sayılabilir. MSN, Facebook gibi araçlar yazınızı geciktirmek isteyen bir serbest yazarın düşmanıdır ve bunlardan kaçınmak gereklidir. Facebook'ta arkadaşınız paylaştığı bir videoyu beğenmek bile "Bu adam yazı yazacağına feyzbukta fidyo seyrediy" imajına neden olabilir. Videolarınızı yine seyredin ama bunu yaparken ardinızda iz bırakmamaya gayret edin.

İYİMSER BİR TABLO ÇİZ

Yazınızı geciktiren bir serbest yazar için iletişim çoğu zaman kaçınılmaz bir durumdur. Bu durumda yapılabilecek en iyi şey soğukkanlılığını yitirmemektir. Sakin bir ses tonu ile ve kısa cümleler kurarak konuşmaya gayret et. O senin yüzünü göremiyor olmasına rağmen gülümsemeyi ihmali etme. Unutma ki ses tonundan ve konuşmandan senin gülümsediğini anlayacak ve yumuşayacaktır. Eğer esprili bir kişisen araya espriler serpiştir ama kendine güvenmeyorsan komik olmaya çalışma.

En önemlisi daima iyimser bir tablo çiz. Yazıya başladığını, az kaldığını, bugün en geç yarın biteceğini söyle. Onlara duymak istediklerini ver, karşılığında "Tamam o zaman hacı, geciktirmeye bak" sözünü duyduğunda dünyalar senin olacak ve PS3'ün başına gönül rahatlığıyla dönebileceksin.

KİMİNLE AŞIK ATTİĞİNİ UNUTMA

Karşındaki insanların hepsinin bir profesyonel olduğunu unutma. Onlar senin yazınızı geciktirmeni engellemek için oradalar. Ve nasıl senin kendi tekniklerin varsa elbet onların da var. Sana ayın başında bir teslim tarihi verecekler. Buna inanma. Onlar senin yazınızı geciktirebileceğini öngörerek sana özel bir tarih verirler. Senin ancak bu tarih gelince yazı yazmayı düşünmeye başlayacağını bilirler ve kafalarında aslında başka bir tarih vardır. Bunu tahmin etmeye çalış. Örneğin sana ayın 8'ini teslim tarihi olarak verdilerse muhtemelen 15'inde yazınızı teslim etmeni hedefliyorlar demektir. Bu durumda yazınızı yazmaya 15'inde başlayabilirsın. Bu tip konularda her zaman onlardan bir adım önde ol.

Bunun dışında şu klişeleri sık sık duymaya hazır ol ve bünyeni burlara inanmayacak şekilde eğit: "Bu ay çok sıkışmışız", "Bu ay dergiyi erken teslim etmek zorundayız", "Hacı bi tek senin yazıları bekliyoruz". Bunlar standart çıkışlardır.

VE KAÇINILMAZ SON

Her serbest yazar eninde sonunda yazısını teslim eder. Bir serbest yazarın başarısı, yazısını teslim etme tarihinden, kendisine ilk verilen teslim tarihini çıkartmak yoluyla hesaplanır. Elde edilen rakam ne kadar büyüğe başarı puanı da o kadar yükseltir. Eğer ortaya çıkan rakam 30'dan büyükse eli öpülecek bir mertebeye ulaşmışsınız demektir. (LEVEL'da benim bildiğim bu mertebede en az iki kişi bulunmakta.)

Fakat unutmayın, yazınızı teslim etmeniz her şeyin bittiği anlamına gelmez. Yazınızı geciktiren bir yazar kısa bir süre sonra bir sonraki ayın yazı teslim tarihi ile burun buruna gelir. Bu durumda "Yahu daha iki gün önce yazı verdim, siz de iki günde bir yazı istiyorsunuz ama" şeklinde üsté çıkmak çok iyi bir fikir gibi görünse de değildir! Karşınızdaki insanlar bu cevapta sizin kadar eğlenmeyebilirler. Tecrübelere göre sonra kötü olabilir.

Bunun yerine yazınızı teslim eder etmez tembellik etmemen ve çalışmaya başlayın. Yeni bahaneler, yeni sebepler üretin. Eğer mümkünse diğer serbest yazarların bu ay kullandıkları bahaneleri öğrenmeye çalışın. Geciktirme planı şakaya gelmez.

YASAL UYARI:

Ajan Simit, LEVEL Dergisi'ndeki gizli bir bölündür. Basılmış her sayda yer almamayıp. Eğer bu sayfaları görüyorsanız, derginizin içine yerleştirilmiş özel bir mikro cip ile yazarak potansiyeline sahip olduğunuz tespit edilmiştir. Bu yazı LEVEL Dergisi Yayın Kurulu tarafından görülmemiş ve onaylanmıştır. Eğer tüm teknolojik önlemlere rağmen bir şekilde Fırat bu yazıyı okuyorsa; yazı tamamen hayal ürünü bir mizah yazısıdır, gerçek kişiler, olaylar ve bahaneler ile olası benzerlikler tesadüftür. LEVEL Dergisi yazarları böyle şeyler yapacak tipler değildir, hepsi çok şeker insanlardır.

TOP
SECRET





Yapım: Bullfrog
Dağıtım: EA
Tür: RTS
Platformlar: PC (DOS)
Çıktığı Tarih: 1997

DUNGEON KEEPER

Yaşasın kötülük!

Kendisini "iyiler" sınıfına dahil eden her insan, iyiliğin eninde sonunda galip geleceğine inanmak ister. Aslında herkes kendince iyidir ama kötülük bir şekilde varlığını sürdürür. Çünkü kötülük de iyilik gibi insan doğasına özgüdür, ikisi de aynı kaynaktan çıkar. Kimse her koşulda ve herkese karşı iyilik ya da kötülük sergilemez. Kabullenmek istemediğimiz gerçek odur ki dünyada ne saf iyi insanlar, ne de saf kötü insanlar vardır.

İyi bir oyunla kötü bir oyunu ayıran bir sürü faktör sıralayabilirsiniz, ama bu faktörler tek başlarına pek anlam ifade etmez. Çok fazla kişi tarafından oynanmış, oynanıyor olması bir oyunu tek başına

iyi kılmaz. Eğlence faktörü bile yaniltıcı olabilir: Kötü bir oyun iyi bir oyundan daha çok keyif verebilir. Kabullenmek istemediğimiz gerçek odur ki, dünyada ne safiyi oyuncular ne de saf kötü oyuncular vardır.

"İyinin ve kötüünün ötesinde" de bir şeyler vardır; insan hayal gücünün, düşünce aleminin derinliğinden kopup gelen. Marjin alır bir derinliği olan bu tür şeylere çoğu kişi anlam veremez, burun kıvrılır. Derinliği yakalayanlara tapma derecesinde bir hayranlık beslerler. Genellikle çoğunuğun burun kıvrıldığı, azınlığın gizde ettiği şeyler kült mertebeindedir. Dungeon Keeper işte böyle bir şey: İyinin ve kötüünün ötesinde, kötülüğe meyilli, tam anlamıyla kült bir oyun. ▶



1989 yapımı Populous hakkında yazılmış eski incelemeleri okurken şu cümleye rastlamanız olasılığınız çok yüksektir: "Oyunda bir tanrısınız". Peki, bir oyunda oyuncuyu tanrı yerine koyma gibi üç noktada bir fikir kime ait olabilir? Bu soruya cevaben ismini zikredeceğimiz adam Bullfrog'un kurucusu Peter Molyneux'ten başkası değil. Tanrıcılık oyunlarının (god sim) babası sayılan Molyneux'in başyapıtlarına göz atığımızda üstadın kafasındaki fikri adım adım, aşama kaydederek olgunlaştırdığını görebiliyoruz. Önce Populous'ta oyuncuya tanrı rolünü vererek aydınlık tarafı, sonra Dungeon Keeper'da şeytan rolünü vererek karanlık tarafı gösterdi ve Black & White'ta iki oyunu sentezleyerek iki taraftan birine yönelmeye olanak tanıdı. Üç oyunda da Molyneux'un sunmaya çalıştığı ama bir dayatmadan çok oyuncuya sorgulamaya

iten nitelikteki düşünceleri, belki de ahlak felsefesi ile ilgili tonlarca kitap okumaya gerek kalmadan pratik şekilde yakalayabiliyorsunuz. Başka bir deyişle Molyneux bu oyunlarda bizleri Nietzsche'nin beyin kıvrımlarına doğru keyifli bir interaktif yolculuğa davet ediyor.

KÖTÜ OLMAK İYİDİR!

Oyuncu bir nevi Yüzüklerin Efendisi'ndeki Sauron karakterine dönüştüren Dungeon Keeper'ı özel kilansa yıllarca bıkıp usanılmadan işlenen, iyiden iyiye klişe olup çıkışmış "Kötüler asla kazanamaz" -ya da bu önermenin değil olası "İyiler her zaman kazanır"- şeklindeki önermeye getirdiği negatif eleştiri. Molyneux, ilk kez 1993 yapımı Syndicate oyununa iliştiirdiği bu düşüncenin Dungeon Keeper'in ana fikri olduğunu ifade ediyor. Yani Dungeon Keeper'in temelinde yatan

şey; insanların iyiliğe olan samimietsiz bağlılık gösterilerine karşın kötüüğe de aynı ölçüde meyilli oldukları; kötüüğün de kazanabileceğini ve kazandığını gösterme ihtiyacı. Sanırım bunu en iyi özetleyen şey oyunun sloganı: "Kötü olmak iyidir!"

Molyneux, "Kötü biri olmak iyi biri olmaktan çok daha zor ve meşakkatlidir." şeklindeki düşüncesini Dungeon Keeper'in oynanışına da doğrudan yansıtmayı tercih etmiş. "En çok düşmanı olanlar toplumun kötü olarak gördüğü insanlardır." diyor ve bu yüzden, kötüük yapmak isteyen birinin karmaşık planlara, enine boyuna düşünülmüş taktiklere ihtiyaç duyacağını belirtiyor. Haliyle karanlık tarafta yer aldığından bir oyunun ana hatlarıyla strateji türünde olması gerektiğine kanaat getirmiştir. Ayrıca, bilhassa işlenen düşüncenin pekişmesi için, oyunun gerçek hayatı olan bağlı güçlü tutulmuş. Dungeon Keeper'in gerçek zamanlı olması kötüüğün sürekli bir çakırtı sırında olduğunu, sürekli dış tehditlerle karşılaşabileceğini daha iyi ortaya koyma amacını taşıyor. RPG unsurlarıyla, yine gerçek hayatı gibi, mücadele halindeki karakterlerin zamanla tecrübe kazanarak gelişebildiklerini göstermek için oynamışa adaptedilmiş.

Molyneux'a göre Dungeon Keeper aslında bir inşa stratejisinden çok bir yıkım stratejisidir. Buysa kötüüğün doğasına son derece uygun; çünkü kötüük yapıcı değil yıkıcıdır. Oyunun tek kişilik modundaki ana haritada, bitirdiğiniz bir görevden sonra görev alanının ne hale geldiğini gördüğünüzde her şey netleşiyor. Kazanmak için de öncelikle oyunun amele sınıfı olan imp'lerini yönlendirek haritayı akıllıca kazmalı ve görev koşullarına uygun, ideal bir zindan oluşturmalısınız. Yeterince gelişmeden düşmanla aranzdaki duvarları kazaarak sınırları kaldırıldığınızda da bu kez siz büyük bir yıkıma karşılaşıyorsunuz. Bu yüzden, yine kötüüğün doğasına uygun şekilde, sinsi stratejinizi oluşturup, zindanı bu stratejiye göre kazıp şekillendirerek güçlenmeniz gereklidir.





Dungeon Keeper'ı Command & Conquer tarzındaki, üretime dayalı strateji oyunlarından ayıran en önemli unsurlardan biri de yönlendirdiğiniz karakterlerin (minion'lar) gerek kendi aralarında, gerekse düşman karakterleriyle seregedikleri karmaşık ilişkiler örgüsü. Aslına bakarsanız oyun bu açıdan The Sims tarzındaki yaşam simülasyonlarına yaklaşıyor. Yönetiminiz altında alışındık birimler yerine; sim'leri aratmayan, ihtiyaçlarını ve hatta psikolojilerini gözetmek zorunda olduğunuz karakterler var. Sözelimi oyuncunun en güçlü karakteri olan, orağıyla bütünleşmiş, boynuzlu Horned Reaper'dan faydalananımlık için kendisini hapiste tutmanız ve sürekli agresif olmasını sağlamalısınız. Horn'ın canı sıkılırsa dost-düşman ayırt etmeden önüne geleni doğrayabilir. Hemen hemen bütün karakter sınıfları belli durum ve koşullara göre farklı davranışları sergileyebiliyorlar ve tüm bunlar tipik gerçek zamanlı strateji oyunlarındaki taş-kağıt-makas formülüne nazaran çok daha derin, gırift bir oynamışa olanak tanıyor.

Karakterler gibi binalar da alışılmışın dışında. En basitinden iğkence merkezi (torture chamber) binasının temel işlevi ele geçirdiğiniziz "iyi" düşmanları zor kullanıp beynlerini yıkmak suretiyle "kötü" leştirmek. Ayrıca sadist - mazosist karakteriniz Dark Mistress'i mutlu etmek için ve cefakar imp'lerinizi feci şekilde cezalandırmak için yine bu

binadan faydalanyorsunuz. Anlayacağınız üzere; kötülüğün başvurduğu yöntemlerin ve kullandığı araçların masum olmasını bekleyemeyiz, Dungeon Keeper'in kötülükle yoğunlaşmış zindanları da bu açıdan bir ayrıcalık teşkil etmiyor.

DÜNYAYA BİR DE KÖTÜLERİN GÖZÜNDEN BAKIN

Molyneux, büyüler portföyünde yer alan Possession büyüsünü eklemelerinin öncelikli amacının strateji oyunlarından hoşlanmayı FPS oyunlarına yatkın olan oyuncuların da Dungeon Keeper'da bir seyler bulmasını sağlamak olduğunu söylüyor. Oyunun henüz başındayken dahi bu büyüle dilediğiniz karaktere musallat olup, karakteri birinci kişi bakış açısından yönlendirebiliyorsunuz. Possession büyüsünün göstermelik olasını istemeklerinden büyüğe yeni işlevler eklemeyi ihmal etmemiştir. Sözelimi zindanların normalde ulaşlamayan bazı alanlarına bu büyünün faydalananarak ulaşabiliyorsunuz. Daha da önemlisi -biraz tuhaf ama- bu şekilde kendinizi karakterinizin yerine koymarak empatik bir bakış yakalayabiliyorsunuz ve bu pratikte müthiş bir keyif veriyor.

Dungeon Keeper yapay zekasıyla da

diğer gerçek zamanlı stratejilerden ve hatta Molyneux'in diğer tanrıçılık oyunlarından ayrı bir konumda. Tipik birimleri The Sims serisinin sim'lerini çağrıştıran minion'larla değiştirmek Molyneux'e göre gerçek zamanlı strateji türündeki büyük bir açığını kapatmayı mümkün kılmış. Diyor ki: "Warcraft ve The Sims arasındaki eksik bağlantıyı bu şekilde tamamlaşmış olduk". Sonuçta ortaya çıkan şey Warcraft'tan daha akıllı, The Sims'tense daha oturaklı bir oyun olmuş. Dungeon Keeper belki bu iki oyundan daha daha iyi bir oyun olarak görülmeyebilir ama şurası kesin; iyinin ve kötüünün ötesinde, kötülüğe meyilli, tam anlamlıya kült bir oyun.

■ Hasan Başaran



Cem Sancı cem@level.com.tr

Author



Farmville Oynayan Kızlar

Oyun oynadığı için sevgilisini eleştiren kızlar Farmville’ın başından kalkamıyor... Sevgili Authoristler; bilmem hiç dikkatinizi çekti mi? Oyun kavramından nefret eden kadınların, kızların arasında yaşadık 10’larda yıldır. Bu öyle yoğun bir nefretti ki bu kızçejizler kendilerini bir oyun konsoluyla karşılaşıştırmaya kalktı. "Beni mi daha çok seviyorsun, pileysiteşinimi mi, seçimini yap!" diye erkeklerin önüne seçimler koydular, duygusal ve fiziksel baskı uyguladılar. Terör estirdiler.

Emellerinde başarıya ulaşmak için oyun oynayan erkekleri küfürmeyip, alay edip müthiş bir propaganda yaratırlar. Oyun oynayan, oyunlardan keyif alan erkekleri gelişmemiş karakterler ve çoluk çocuk diye tanımladılar. Tüm toplumun içinde oyunun kötü bir alışkanlık olduğu ve

oyun oynayan erkeklerin de zavallı "loser" tipler olduğu izlenimini doğurdular.

Peki sonra ne oldu? Bu kendilerini dünyaya kralice olmak için gönderilmiş ilahi varlıklar sanan kızlar, koca bulmak için Facebook’ta bütün gün oraya buraya "poke" gönderirken, bastırılmış fantezilerini Friends For Sale’da tatmin ederken, bir anda Farmville diye bir şey keşfettiler. Sonrasını biliyorsunuz...

- Necmiye aşkim, akşam yemeğini hazırladım, masayı kurmama yardım eder misin?

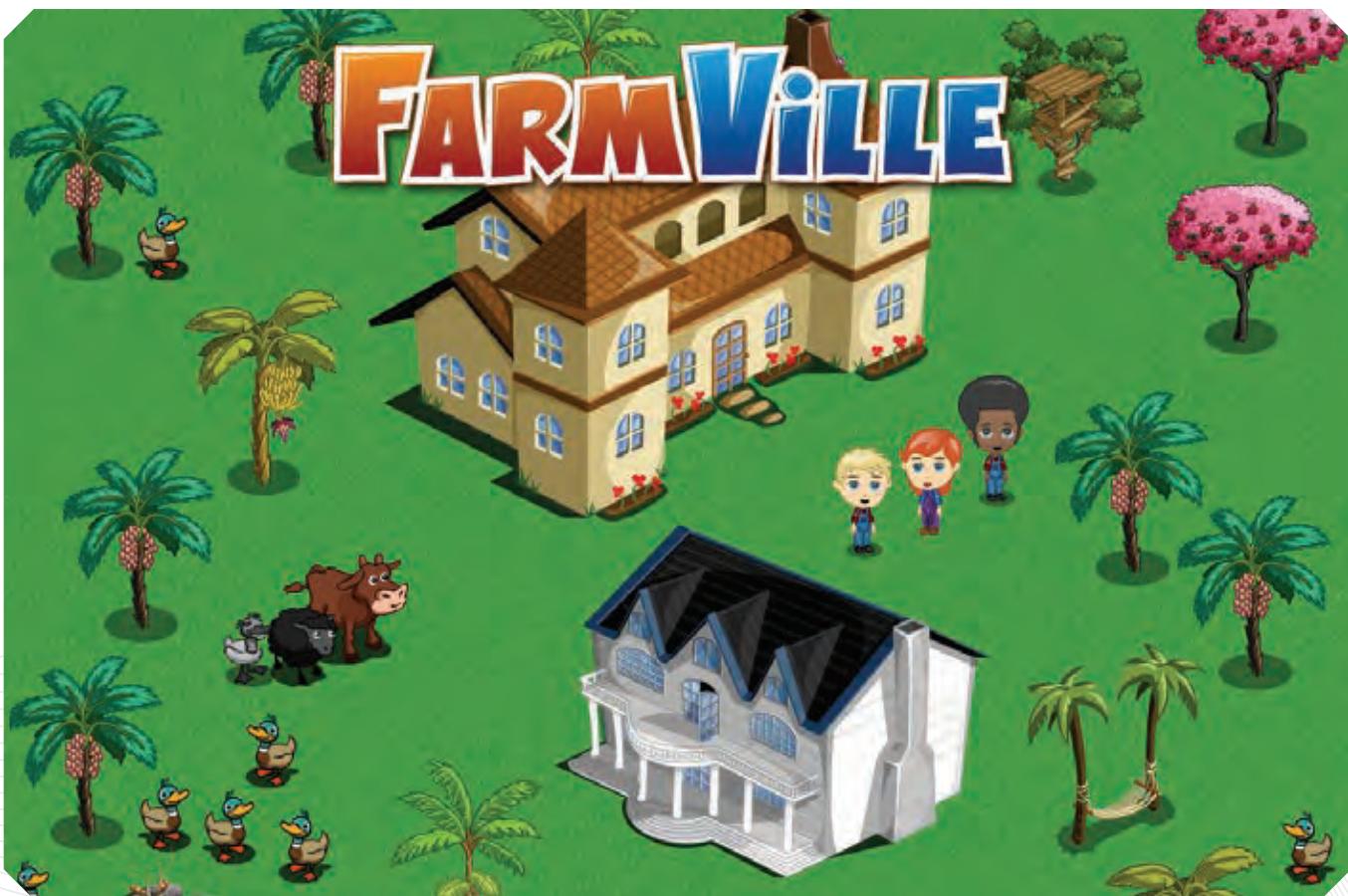
- Bi'dakika Nihat! Şu anda tarladaki hasatı kaldırıyorum. Yoksa çürüyecekler.

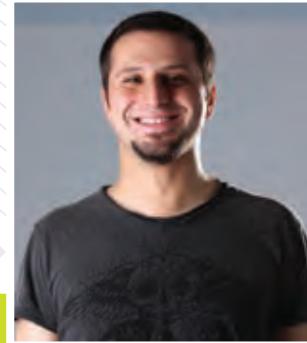
- Kaç saatir o oyunun başındasın Necmiye?

- Ay Nihat! İki dakika oyun oynamam sana niye batıyor. Demin de hindilerin yemi veriyordum. Açıktan ölsün mü zavallı hindicikler ya? Ne kalpsiz bir insansın sen!

Nasıl oluyormuş hanımfendiler! Hayattan yorulup biraz nefes almak isteyen adamcağızlara hayatı zehir eden o "bik bik" dilinizi böyle yutarsınız işte.

Kalkın o oyunun başından, çocuk gibi oyun oynuyorsunuz. Birbirinize hindidi, tavuktu, eşekti, attı, ağaçtı, çiçekti gönderirken saatler geçiyor. Hiç yakışıyor mu size? ■





Oyunbozan

hbasaran@level.com.tr Hasan Başaran

Katil Oyunlar (!)

"Erzurum'da 3 Kasım günü evinden okula giderken 17 - 18 yaşlarındaki genç bir erkek tarafından kaçırılan bilgisayar kurdu 13 yaşındaki Musa Kang'in cesedi dün bulundu. Küçük hacker kafası taşla ezilerek öldürülüdü. İddialar göre çete Musa'ya bilgisayar oyunu oynatıp yarattığı sanal karakterleri parayla satıyor mu... Musa'nın oynadığı oyunun Metin 2 olduğu söyleniyor. " (İnternet "haber çöplüğü"nden araklanmıştır.)

Her gün iki - üç saat kitap okuyan insana "kitap bağımlısı" denmez, dense dense "kitap kurdı" denir. Her gün iki - üç saat müzik dinleyen kişiye "müzik bağımlısı" denmez, dense dense "sıkı bir dinleyici" denir. Her gün iki - üç uzun metrajlı film izledemen huzur bulamayan kişiye "film bağımlısı" denmez, dense dense "sinemfil" denir. Peki, soruyorum size; her gün iki - üç saat oyun oynayan kişiye neden "oyun bağımlısı" diyorlar?

"Bağımlı" kelimesi genellikle zararlı alışkanlıklarla ifade etmek için kullanılır ama aslında, bağımlı olunan şeyden yoksun şekilde hayatını idame ettirememeye durumunu ifade eder. Anneler - babalar çocukların bilgisayar oyunlarından başlarını kaldırmadıklarından şikayetçidirler çünkü oyulara kendini fazlaca kaptırınan çocukların -en basitinden- derslerini ihmal ederler. Buna karşın, tablo ne kadar kötü olursa olsun, burada bağımlılıktan söz edilmemelidir aslında. Her hobi, severek yapılan

her şey gibi video oyunları da zarar veren bir alışkanlığı dönüşebilir ama bağımlılığın oluşması için öncelikle yetişkin kişide ciddi bir psikolojik hastalığın, cocukta ise ciddi ailevi sorunların var olması gereklidir. Oysa "bir kısım medya" için video oyunlarını seven her çocuk bir oyuncu bağımlısıdır!

Aslında medyamız geneli itibarıyla video oyunlarına karşı duyarlıdır. Oyun sektörünün müzik ve sinema sektörünü çoktan sollamış olmasını, Crysis gibi -üstelik arkasında Türk yapımcıların bulunduğu- bir oyunun DVD'sinin çok büyük Hollywood produksyonlarının DVD'lerinden bile katbekat fazla satılmış olmasını kale almaz ama hasbelkader bir çocuk yaşamını yitirmişse ve bu çocuğun en büyük hobisi de video oyunlarıyla orantısızca video oyunlarına girer. Çocuk "oyun bağımlısı" olduğu için can vermiştir, katil ise oyunlardır! Haber bültenlerine numunelik psikologlar, psikiyatristler çağrılip kendilerine dahiyanе (!) sorular sorulur ve ufacık çocuklara mikrofon

uzatılıp oyunlar hakkında bilgi alınmış gibi yapılır. (Oyun sektöründe emek harcayan kişilere ya da oyun dergilerine danışmak her nedense akıllara gelmez.) Psikolog / psikiyatrist özeti "Evet, oyuların bağımlılık yapar" der. İnternet kafelerde kışkırvak yakalanın ve akşam annelerine -babalarına ne hesap vereceklerini düşündüklerinden "hik-mik" in ötesine geçemeyen çocuklarsa bağımlılığının göstergesi olarak, kanıt niyetine öne sürürlür. Sonrasında olaylar söyle gelişir:

Ölen çocuğun yakınları bir haber bülteninde; Musa'nın oyulara günde birkaç saatte fazla zaman ayırmadığını, evde bilgisayarının dahi olmadığını, hele hele hacker'lıkla uzaktan yakından ilgisi olmadığını söylemişlerse de önemi yoktur. Çünkü medya çoktan kantarın topuzu her zaman için iyi reyting getirmektedir). Büyük bir yaygaraya taş atılmış, izi kalmış; bir oyuncu durduk yerde katıl, video oyunlarıyla potansiyel katil ilan edilmiştir. Gelgelelim; oyuların olayla ilgisi olmadığı anlaşıldığında habercilerimiz müthiş bir sorumluluk bilinciyle (!) ama nedense fisiltya "Aslında öyle değil de böyleymiş" diyerek suçlanmaktan yırtarlar.

"Hacker Musa" cinayeti olayında medya organları ortada dolasan bir - iki dedikoduuya dayanarak, hep bir ağızdan kendilerince asıl sorumluluğu ilan etti: Metin2 ya asıl katıldı, ya da cinayete azmetti... İnternette bu savi işleyen haberlere bırakılan yorumlarda Metin2'nin ve hatta tüm online oyunların yasaklanması isteyenlerin ağır basmasının sebebi budur. "İyi de asıl katılan hiç mi suçu yok?" diye soranaya pek rastlanmamıştır. Musa'nın ölümünden sonra acların belki de en büyüğünü yaşamış olan aile fertleri "Oyunla moyunla ilgisi yok bu işin, sadece katılan yakalanmasını istiyoruz" deseler de bu söz saatten sonra. ■

NOT: Musa Kang'in huzur içinde yatmasını temenni ediyor ve acılı ailesine başsağlığı diliyorum.

Google Ara: Web Türkçe sayfalar Türkiye'den sayfalar

Web Seçenekleri göster...

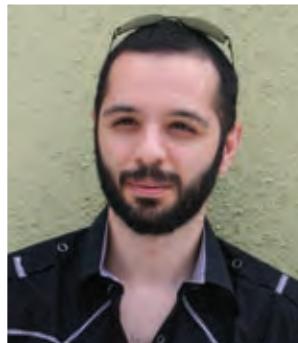
Metin2 Musa Kang Kayıp Aranıyor Erzurum
Musa'nın çok iyi bildiği "Metin2" oyununda yaratığı 'char' karakteri, internette yüksek fiyatlarda alıcı hukuku için kaçırılmış olabileceği ihtimali...

Metin2 Musa Yüzünden Kapanacakmı?? - Metin2 Private Serverlar ...
5 gönderi - 2 yazar - Son gönderi: 12 Kas 2009
Ama O Onun Suçu Bizim Günahımız Nede Kapanıyo Töbees

metin2 öldürulen Musa olaklı kesin cevap - 13 Kas 2009
Metin2 Musa Yüzünden Kapanacakmı?? - Sayfa 4 - 13 Kas 2009
Metin2 Musa Yüzünden Kapanacakmı?? - Sayfa 6 - 15 Kas 2009
Musa kang Güncel MMORPG Metin2 Knight Online Karahan ... - 10 Kas 2009
turkmmo.com alanından daha fazla sonuc ...

Hacker Musa Metin2 kırbanı mı?
21 Kas 2009 ... bende oynuodum bu metin2 yi ya şimdı musa kaçırıldı ondan bırakıtm ... musa bence metin2 iin öldürülmustur gecmis olsun yakınlarına sifa ...





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Oyun Oynamama Sanatı

Beş dakika öncesine kadar atarı salonu heyecanını kendi çalışma odamda yaşıyordum. Nasıl mı? Tekken 6 oynayarak...

28 yaşındaki bir insanın evinde yaklaşık yedi saat boyunca aralıksız dövüş oyunu oynamasına literatürde pek fazla şey denenebilir ama bunlar neye ki bana dokunmuyor. Bana asıl dokunan, şu oyunu oynayacak bir kişiyle bile bulamamış olmam. Tabii ki burada da biraz kaprisiyim; o kişi oyunu bilecek öncelikle. Sonrası da mühim değil zaten...

PS2'nin ilk zamanlarında, bir arkadaşım Tekken Tag Tournament'ı almıştı sisteme. Onunla birlikte aralıksız kaç saat bu oyunu oynadığımızı şu an hatırlayamıyorum. Güzel günlerdi ama...

İşte bazi insanlar için oyun oynamama şekli budur: Sosyal oyunculuk. Genellikle PES ve FIFA ortamlarına verebileceğimiz bu isim, pek az ortamda başka oyunlar sayesinde de oluşur ama son derece yaygındır. Şahsen kendi adıma bunu

pek başarılı olmuş değilim ama bu kitle her geçen gün büyüyor.

Biz ise dergide "Asosyal oyunculuk" adını verdigimiz bir durum yaşıyoruz.

Belki kafanızda şöyle bir manzara canlıyor: Ofise yeni bir oyun gelmiş... Bu oyun hemen kuruluyor veya diski konsola iteleniyor ve herkes pür dikkat oyuna kilitleniyor... Böyle bir şey yok arkadaşlar. Eğer beklenilen bir oyun değilse böyle sahneler yaşanmıyor. PC oyunuysa da o an işi olmayan ilk şanslı kişi oyunun tadına bakabiliyor.

Yanlış anlamayın, oyunlar için heyecanlanmamış değiliz ama olay "iş"e dönünce, durum biraz farklılaşıyor. Mesela o oyun ofise geliş tarihi nedir? Dergiyle ilgili acil diğer işler var mıdır? Vs... Vs... Her şeyi planlı yapmak durumundasınız.

İşte bu yüzden bir Tekken 6'nın başında saatlerimizi harcamak, online oyunlarda sekmek bizim için zor ama biz ne yapıyoruz, tüm bunları yapabilmek için işi, eve taşıyoruz. Aliyoruz çayımızı kahvemizi, geçiyoruz son derece rahat kanepemizin, koltu-

ğumuzun (Fırat koltuk seçimi konusunda sınır tanımıyor misal.) başına, takıyoruz oyunu...

Fırat'ın evinde oynanan oyunlarda genellikle çit çıkmaz. Elif bir köşededer, Şefik bir başka köşede, Fırat gamepad'ın başında, ben ise bir orada, bir burada. (Rahatsızım.) Arada bir kısır cümlelerle yorumlar yapılır ama yorumlara tepki gelmez. Yine hiç konuşmadan gamepad elden ele dolasıır. Görseniz ameliyat yapıyoruz, öylesine bir dikkat. Özellikle adventure veya korku türü oyunlarda durum kesinlikle böyle. Oyun kapatılıncada başlarız tartışmaya. Oyun didik didik olur; dışarıdan biri dinlese bir oyun hakkında değil de dünyadan nasıl var olduğunuyla ilgili tartıştığını sanır.

Fark ettim ki ben bu ara oyun oynamıyorum, artık onlar benimle oynuyor. "Abi dergiye sen yazmışsan geçen ay da?" diyen bir arkadaşım (Kıvanç n'aber müdür?) vesilesiyle de anladım ki hayatımın kontrolü tamamıyla oyunlara geçti. Onlar yönetiyor, ben oynuyorum... ■



Dijital Zamanlar

üncel@level.com.tr Ümit Öncel

İnternet Asla Eskisi Gibi Olmayacak

Ne kadar duydunuz, ne kadar haberiniz oldu bilmiyorum ama çok ilginç şeyler oluyor. Türk basınında sadece CHIP Online'da ve birkaç yerde rastladığım bir haberin aslında ne kadar önemli olduğu gözden kaçıyor gibi geldi bana.

Aslında işin özeti şu: Rupert Murdoch diye bir adam çıktı ve Google'ın kendisine ait siteleri indekslemesini engelleyeceğini söyledi. Şimdi bu haber neden bu kadar önemli? Bunu anlamak için önce Google'a biraz yakından bakalım. Google'ın tek başına interneti yönettiğini söylemek çok da yanlış olmaz. Siz çıkışın "Ben bütün interneti kendi başına yönetmeye karar verdim" deseniz kesinlikle "yedirmezler" diyebilecek bir kaç tanodigoınız vardır. Peki, bu kadar büyük bir pastadan Google nasıl tek başına bu çapta bir dilim alabildi?

İnternet = Google

Her şeyden önce, olan bitenler çok hızlı gelişti. Hatta muhtemelen Sergey Brin ve Larry Page bile bu kadar hızlı, bu kadar büyük olmayı beklemiyordular. Kimsenin Google'ın elindeki dilime göz dikmesine fırsat bulmadan Google, kelimenin tam anlamıyla aldı yürüdü. Bing hamlesiyle devreye girmek isteyen Microsoft gibi sonradan müdahale etmek isteyenler ise önemli bir hata yaptılar. Google'a Google'ın "çöplüğünde" kafa tutmaya çalışılar. Ama Google, interneti çökten kendisine göre şekillendirdi.

Bu saatten sonra internet üzerinde bir şeyler oluşturarak Google'a rakip olabilmek için yapılabilecek neredeyse hiç bir şey yok. Bu anlamda tek yapılabilecek şey "rakibin puan kaybetmesini beklemek". Google eğer basit hatalarla puan kaybedecek bir oluşum olsaydı, geçtiğimiz 10 yıl içerisinde bunun farklı örneklerini zaten gördük.

Ama 31 milyar doların üzerinde toplam değeri olan Google'ın elindeki dilim hala göz kamaştırıyor. Ve sonunda birisi Google'a farklı bir şekilde kafa tutmaya karar verdi. Rupert Murdoch adındaki bu 78 yaşındaki adam koskoca Google'a karşı ne yapabilir ki?

Aslında bakarsanız çok şey yapabilir. Çünkü bu "adamçağız", toplam değeri 53 milyar Dolar'ın üzerinde olan dünya çapında dev bir medya imparatorluğunun tahtında tek başına oturuyor. Murdoch, pek çok internet sitesi sahibinin telaffuz etmekten bile çekineceği şeyi söyledi: "Sitelerimi Google'dan çekiyorum". Bu sizin veya benim için siteyi kapatmakla aynı şey anlamına gelebilir. Ama çok geniş bir medya gücüne, devlet destegine ve inanılmaz bir finansal kaynağına sahip olan Murdoch için, Google'dan gelecek trafiği reddetmek, satrançta veziri almak için kaleyi feda etmekten farklı değil.

Murdoch, Google'ın reklamcılık, medya ve eğlence endüstrisine zarar verdiği söylüyor ama asıl demek istediği Google'ın dünyanın bilgisini tek başına yönetmesini istemediği. Murdoch yeni bir arama motoru yapacak değil ama bilgiyi yönetmek konusunda öncü olmaya adadığı yaşamında, sonradan gelen birkaç gencin bu kadar kolay bir şekilde, bu kadar büyük bir güçe sahip olmasını da kabullenemiyor.

Bilgiyi kontrol etme yolunda her şey mübah

Aslında Murdoch için Google dolaylı bir rakip. Özellikle İngilizce konuşulan ülkelerde önemli bir içerik sağlayıcısı olan medya imparatorluğunu masadan çekerek aslında doğrudan Google'a zarar verebilir. Bu dev içeriğe Google üzerinden ulaşımaması kesinlikle Google'ın değerini düşürecek bir durum. Ama Murdoch'un asıl planı bu işi tek başına yapmak değil. Haçı seferi benzeri bir kampanyayla yandaşlar toplayıp, diğer profesyonel içerik üreticileri de Google'dan çekilmeye ikna etmeye çalışıyor. Murdoch'un imparatorluğunu Google'dan çekmesi ancak Google'ın sakallarını tiraş edebilir belki ama eğer

haçı seferine yeterli katılım sağlayabilirse bu sefer Google'ın kolunu kesebilir.

Murdoch hamlesini yaptı ve şimdi top Google'da. Google eğer Murdoch ile bir anlaşma yoluna gidecek olursa vezirine yönelik tehdidi bir piyon feda ederek savuşturabilir. Fakat Google'ın bu durumu lehine çevirmeye ihtimali de var. Tek sorunu en başından beri büyük oranda rekabetten uzak sürdürügü iş yaşıntısında ilk kez dişli bir rakiple karşılaşıyor olması. Murdoch 78 yıllık hayatı boyunca rekabetin en yoğun olduğu medya ve eğlence dünyasında var olmayı başardı. Rekabetin her türlü oyununu çok iyi biliyor. Google'ın tecrübesi Murdoch'a yarışabilecek seviyede değil. Ama en azından hala rekabet kısmen de olsa internette, yani "kendi çöplüğünde" sürüyor.

Bu olay nereklere varırsa varsin, kesinlikle son derece ilginç ve tüm interneti, dolayısıyla tüm dünyayı çok yakından ilgilendiren bir k司马 ile karşı karşıyayız. Bu k司马da kim, hangi hamleyi yaparsa yapsın bir şeyler değişecek. Hem de tüm internet kullanıcılarını öyle ya da böyle etkileyebilecek çapta... ■





THE SABOTEUR

Fransız usulü, aksiyonlu Nazi direnişi...

LEVEL 156

1 OCAK'TA PİYASADA

blue Jean

HER AY 3 DERGİ



TWILIGHT YILDIZLARI
2010 TAKVİMİ

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DÜZENLEME DERGİSİ

Türkçe ve Ücretsiz MMORPG - Almanya'da mevcut 300.000 oyuncusu olan bir online 3 Boyutlu rol oyunudur



Hemen üye
ol ve
ücretsiz
oyna!

LAST CHAOS

ÜCRETSİZ ONLINE 3 BOYUTLU ROL OYNU

OYUN TAMAMEN TÜRKÇE

PVE VE PVP GAMEPLAY

YÜKSEK KALİTELİ 3 BOYUTLU GRAFİK

6 KARAKTER SINIFIYLA KİŞİYE ÖZEL KARAKTER GELİŞTİRME



HEMEN ÜYE OL VE OYNAMAYA BAŞLA
tr.lastchaos.eu

Barunson
games

Published by gamigo AG. All rights reserved. © 2003-2009 Barunson Games Corporation. All rights reserved.
"Last Chaos" is the copyright and trademark of Barunson Games Corporation. All rights reserved.

.games
gamigo