

152 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DİRGİSİ

EYLÜL 2009 - 6,90 TL (KDV DAHİL)
2009-09 - İSSN 1301-2134

LEVEL

48 Sayfalık
Online Oyun
Kitaplığı ile
208 Sayfa

2 Dev Poster
Batman: Arkham Asylum
NFS: Shift
Tam Sürüm
Sniper Elite

WHY SO SERIOUS?

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

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



09
9 771301 213116
K.K.T.C. Fiyatı 8,50 TL

PC'nizi heyecanlı bir yolculuğa çıkarın.



Maksimum performans
Ultra-serin ve sessiz
1TB'lik kapasite
5-yıl garanti



WD Caviar® Black™

Güç isteyen işlemler için maksimum performans.

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



**Western
Digital®**

PUT YOUR LIFE ON IT™

Western Digital, WD, the WD logo, WD Caviar and Put Your Life On It are registered trademarks in the U.S. and other countries. Black is a trademark of Western Digital Technologies, Inc. Other marks or trade names may be trademarks known that belong to other companies. Product specifications subject to change without notice. © 2008 Western Digital Technologies, Inc. All rights reserved. One gigabyte (GB) = one billion bytes. One terabyte (TB) = one trillion bytes. Hard accessibility capacity varies depending on specific environment.



DİĞERLERİ

1 Ağustos, **LEVEL**, oyun dergiciliği ve bir bakıma dergicilik için bir dönüm noktasıydı; **LEVEL**, tabuları yıkarak yeniden doğdu ve herkes bu doğumu nefesini tutup izledi. Ortaya çıkan sonuç büyüleyiciydi, sizin deyişinizle.

LEVEL'ı yenilerken aynı anda çok fazla şey hesapladık, çok fazla şey düşündük. Ve bu sıradan bir değişim değildi bence. Peki neden böyle bir işe kalkıştık? Çünkü...

...Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi olmak yeterli değil.

...Tüm imgelerimizi sizle paylaşmak istiyoruz.

...İsimizi seviyoruz.

...Risk almayı seviyoruz.

...Türkiye'deki "oyun" ve "oyun dergisi" algısını değiştirmek istiyoruz.

...Ve sadece **LEVEL'**ı değil, başka dergileri de okumanızı istiyoruz.

Belki de en önemlisi son madde benim için: Sinema dergilerini, tarih dergilerini, bilim dergilerini, erkek dergilerini ve hatta çocuk dergilerini okumak... Türkiye'nin derdi ne para, ne eğitim, ne de başka bir şey; Türkiye'nin derdi, kadrajının dar olması... Oyunlar hakkında fikir sahibi olabilmek için sinemayı da, tarihi de, bilimi de bilmek gerek. Aynı şekilde sinema, tarih ya da bilim hakkındaki fikirleri zenginleştirmek için oyuncuları da bilmek gerek.

Çünkü hiçbir bilgi, tek başına değerli değil. Tek konuda fikir sahibi olmak hiçbir konuda fikir sahibi olmamak demek.

Ve yeni **LEVEL**, diğer dergileri de okutmak için tasarlandı; ancak diğer dergileri okursanız yeni **LEVEL'**ı anlayabilirsiniz.

Aynı dili konuşmamıza izin verin.

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

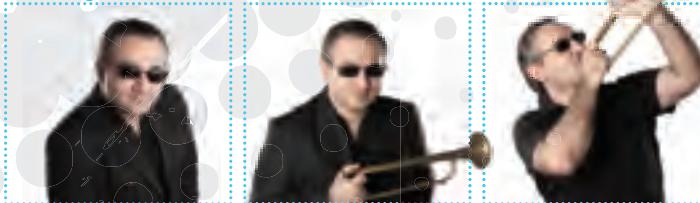
Notlar

- **LEVEL'**ın Temmuz 2009 sayısının satış rakamı 14.968*. Ağustos 2009 sayısının tahmini ise 15.000*... Bize olan herkese teşekkürler...
- Bu ay üç hediye: **LEVEL Online Oyun**, **Sniper Elite** tam sürümü, dev **Batman: Arkham Asylum** ve **Need for Speed: Shift** posterleri...
- Yeni **LEVEL**, son hızla yenilenmeye devam ediyor: Emre yeni sayfalar / geliştirmeler yaptı, Adem yeni fotoğraflar çekti ve **LEVEL** tayfası yepeniyi şeyler karaladı. Hepsı içeride...

* YaySat tarafından açıklanan resmi rakamlar

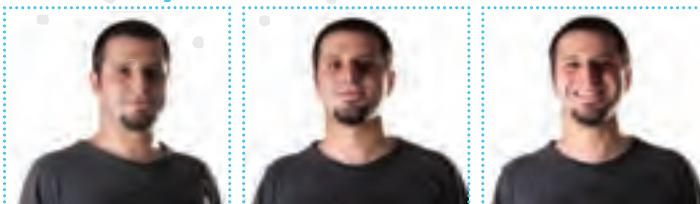
■ Çocukluğunda "Keşke yapmasaydım" dediğin şey?

Cem Şancı



■ Etrafta bir sürü alev alev, kıvrı kıvrı güzel kız dolanırken onları ilgilendirmek yerine zamanımın bir kısmını erkek arkadaşlarla maç yaparak geçirmeseydim keşke.

Hasan Başaran



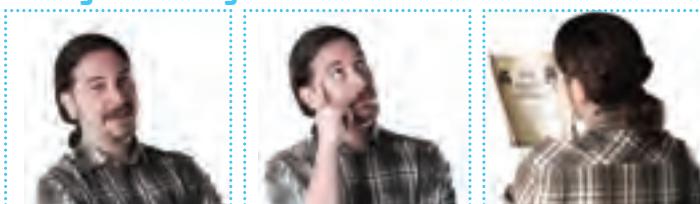
■ En büyük hatam, büyümeye karar vermek oldu sanırım. En yakın zamanda tekrar çocuk olmanın bir yolunu bulmam gereklidir. Oluyo'mu öyle, hı?

Emre Öztnaz



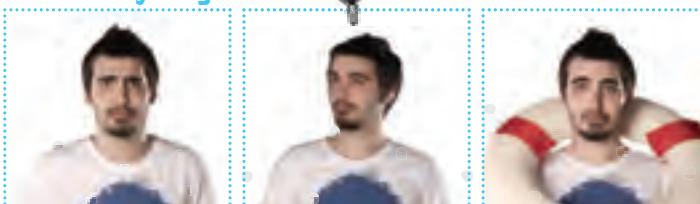
■ Keşke Duke Nukem Forever'ı beklemeye başlamasaydım.

Ertuğrul Süngü



■ Keşke küçükken kafamı sedirin köşesine çarpıp beynimde kalıcı bir hasar bırakmasaydım. Ha, bir de elektrik şalteriyle oynayıp çarpılmışsaydım çok makbule geçerdii.

Burak Aydoğan



■ L.A. Gear giyip ışıklı ışıklı koştururken, saklambaç oynamaya çalışmam hakikaten çok saçılıyordu. Yapmasam iyiye.

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akköç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztnaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Burak Aydoğan burakay@level.com.tr

Cenk Durmazel cenderdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Doruk Cansev dorukc@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uyan erdemencik@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Hüseyin Hacımustafaoğlu huseyin@level.com.tr

Kadir Çakır kadir@level.com.tr

Korcan Meydan gorcanabi@level.com.tr

Kudret Bilen kudret@level.com.tr

Legel Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karşioğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Sadece Kaan sadecekaan@level.com.tr

Tunc Dindar turbo@level.com.tr

Ümit Öncel unicel@level.com.tr

Yekta Kurtçebé yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkin

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hosman, shosman@doganburda.com

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

Şahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com

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

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

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

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

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisi Hoşdere Yolu C Blok 34850 Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

GİZLİ BİR DÜNYAYI KEŞFET!

ŞİMDİ
BEDAVA
OYNAYIN

4 STORY





BATMAN Sayfa 68

Dark Knight, bu kez oyun dünyasını sallamaya niyetli görünüyordu. Oyun piyasaya çıkmadan önce yayınlanan sayısız videoyu izleyerek bile oyunu bitirebildiğim ama bir kez de kendimiz denemeliydik. Gayet de iyi olmuş hani...

- 03 Editörden
- 04 LEVEL Tayfası
- 08 DVD
- 10 LEVEL Ligi



- 12 Posta
- 16 Split Screen
- 18 Haber

28 Hasan Hasan'a Karşı

- 30 Takvim

İLK BAKIŞ

- 34 Rage
- 38 Napoleon: Total War
- 40 Left 4 Dead 2
- 43 Runaway: A Twist of Fate
- 44 Metalocalypse
- 46 Splinter Cell: Conviction
- 50 Championship Manager 2010
- 52 Command & Conquer 4

54 Director's Cut

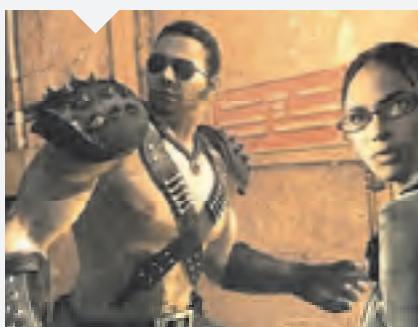
DOSYA KONUSU

- 56 Yeni Nesil Müzik Oyunları
- 100 Yeter, Kalbime mi İndireceksiniz?!

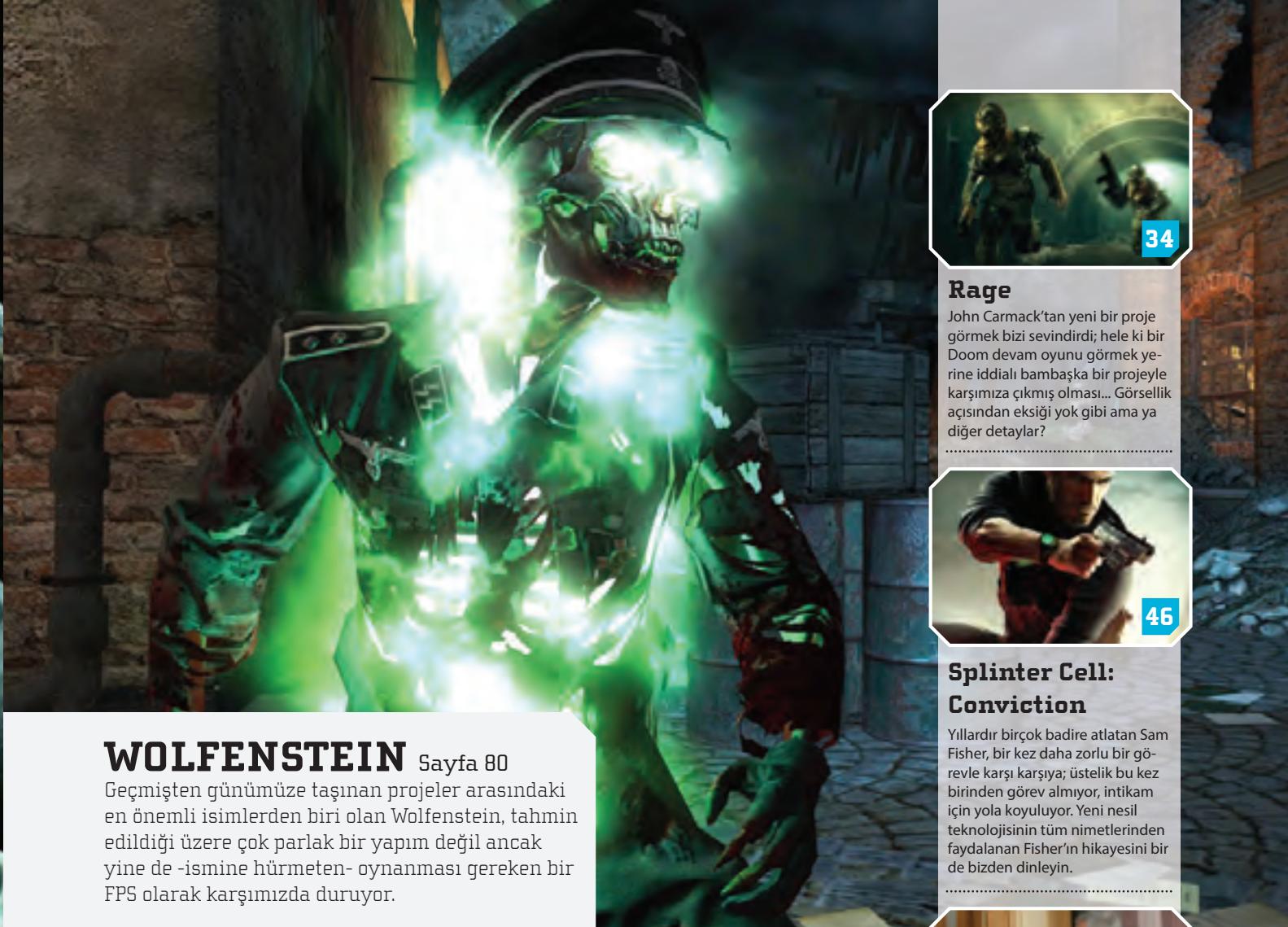
64 Rocko@Psikiyatır

İNCELEME

- 68 Batman: Arkham Asylum
- 80 Wolfenstein
- 88 G.I. Joe: The Rise of Cobra
- 90 Anno 1404
- 92 G-Force
- 93 Resident Evil 5



- 94 Hannah Montana: Rock Out the Show
- 95 Creeper World



WOLFENSTEIN Sayfa 80

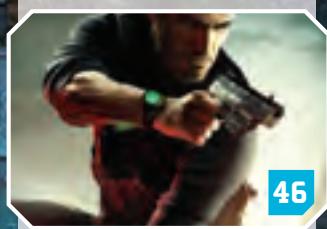
Geçmişten günümüze taşınan projeler arasındaki en önemli isimlerden biri olan Wolfenstein, tahmin edildiği üzere çok parlak bir yapım değil ancak yine de -ismine hürmeten- oynanması gereken bir FPS olarak karşımızda duruyor.



34

Rage

John Carmack'tan yeni bir proje görmek bizi sevindirdi; hele ki bir Doom devam oyunu görmek yerine iddialıambaşka bir projeye karşımıza çıkmış olması... Görsellik açısından eksigi yok gibi ama ya diğer detaylar?



46

Splinter Cell: Conviction

Yillardır birçok badire atlatan Sam Fisher, bir kez daha zorlu bir görevle karşı karşıya; üstelik bu kez birinden görev almıyor, intikam için yola koyuluyor. Yeni nesil teknolojisinin tüm nimetlerinden faydalanan Fisher'in hikayesini bir de bizden dinleyin.

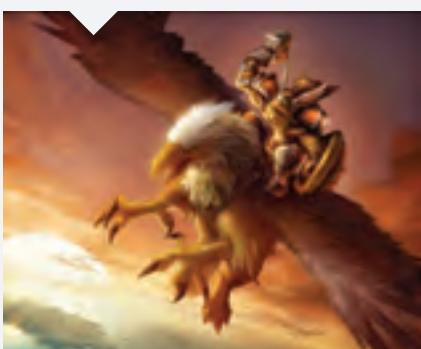


100

Yeter, Kalbime mi İndireceksiniz?!

Hayri Irza Bey'in yüreğine mi indireceksiniz arkadaş! Şu koca oyun dünyasında, onu bir an olsun üzecek veya kızdıracak şeylerin olmayacağı bir ay, bir hafta, hatta bir gün geçmeyecek mi? Artık kötü haberlere son!

- 95 Mario Forever
- 95 Osmos
- 95 Skull Daddy
- 96 Güncel İnceleme



98 Anime

108 Fırat'tan PES Taktikleri

111 Online

- 121 Donanım
- 128 Doktorlar**
- 130 Market
- 136 Role Playing Günlükleri**
- 138 Rehber

142 Sadece KAAN

- 145 Kültür & Sanat
- 152 Yapım Hikayesi

156 Kezban Raporu

- 158 Kare
- 162 LEVEL 153

Sniper Elite

Savaşın dörtte üçü, savaş alanından uzak durmaktadır

TAM
SÜRÜM



LEVEL DVD #152

DEMO

Batman: Arkham Asylum

KURULUM DOSYALARI

4 Story

Metin2

SÜRÜCÜLER

ATI v9.7

Combined Community Codec Pack

DirectX v9.0c

DivX v7.0

Microsoft .NET Framework v3.5

NVIDIA v190.38

Ogg Vorbis v0.9.9.5

VobSub v2.23

Xvid v1.2.2

SERVİS

3Dmark 2001 v3.3.0

ACDSee Photo Manager v11.0.108

Adobe Reader v9.1

Avira Antivir Guard v9.0.0.407

CCleaner v2.22.968

Daemon Tools Lite v4.30.4

DOSBox v0.73

FlashGet v1.9.6

HyperSnap v6.61.04

Media Player Classic v6.4.9.0

Mozilla Firefox v3.5.2

Spy Sweeper v6.1

System Mechanic Professional v9.0

TeamSpeak 2 v2.0.33.7

Winamp v5.6

WinRAR v3.80

minimum PIII 1.4 GHz İşleneci, 256 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı, 4 GB Sabit Disk Alan
önerilen PIII 1.4 GHz İşleneci, 512 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı, 4 GB Sabit Disk Alan



Western Digital'den çevre dostu depolama



GreenPower teknolojisine sahip

10,000 disk seneðe

\$100,000 tasarruf sağlar.

更多資訊請上網查詢：www.sohu.com



WD Caviar® Green™

Онлайн-школа
Учимся вовремя
Сергей Орлов
[http://www.kaknauj.ru]

Enerjiden tasarruf ederken ödün vermeyin.

WD'de çevrenin korunması önemlidir. Bu yüzden, WD Masaüstü, Kurumsal, Tüketici Elektronik ve Harici Disklerde GreenPower teknolojisi ile çevre dostu diskler dizayn etti. Disk başına 10 watt tasarruf, her diskte senede 60kg, daha az CO₂ emisyonu demektir – bu da bir arabanın senede 14 gün çalışmamasına 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, fonksiyonellığınızı artırrın ve en önemli de daha yeşil bir dünyaya katkıda bulunun.



卷之三 管理制度 1158 金精 13



Western Pacific WHO-WHO Cluster, the WHO regional PHL Task Team, & the WHO Global Influenza Network (GIVN) have been instrumental in establishing the Global Influenza Surveillance and Response System (GISRS). The GISRS is a network of laboratories and surveillance sites in 100 countries worldwide that monitors influenza activity and provides information on the global distribution of influenza viruses.



Fotoğraf: Adem Başaran

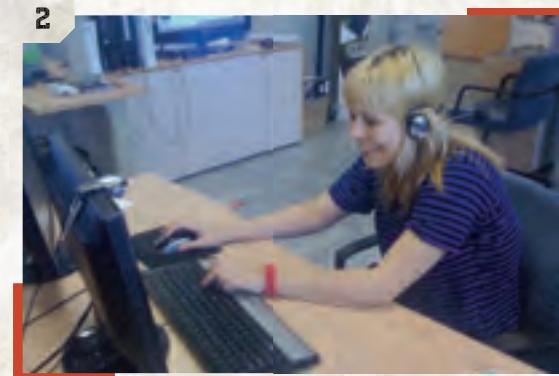
LEVEL LİĞİ

Ay 2
Oyun Clutch
Platform PC

Madem yeni oyunlardan başladık, o halde yeni oyunlardan gidelim diye düşünerek oynayacağımız oyun olarak Clutch'ı belirledim. Yıllar öncesinin efsane yapımı Carmageddon'un çizgisinden giden bu Rus yapımı oyun, eğlenceli olduğu kadar lig için de fazlasıyla uygun bir oyundu bence. O halde herkes iki dakika içinde önüne gelen tüm zombileri ezsin, yapabileceği en yüksek puanı yapsın ve 10 puanı kapsın!

Puan Durumu

İŞİM	BU AY	TOPLAM
Doruk C.	6	16
Şefik	10	14
Emre	8	13
Elif	5	11
Fırat	0	8

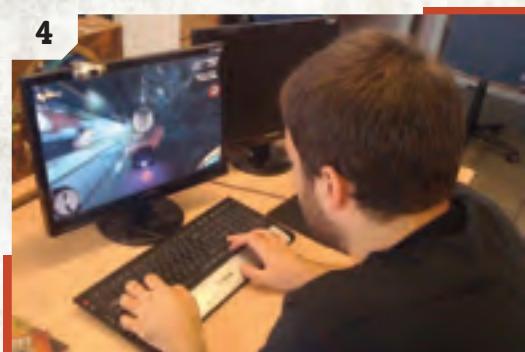


“100 verdi, 100 verdi... Ateş eden 500 verdi!!!” - Emre

Kazanımı nasıl belirleyeceğimize karar veremediğimiz bir anda yarışa başlayan Doruk, ayağını gazdan çekmeden önüne gelen zombileri parçalıyor. Oyunun verdiği rotaya göre sokakları hızla geçerek etrafı kan gölüne çeviriyordu. Oyun için en uzun süre antrenman yapan kişi olarak, 8964 puan ve 45 zombi katliamı ile göz korkuttu.



Emre birkaç hasta olduğu için zaten gergindi ve tüm sinirini zombilerden çıkarmak için hazırıldı. Doruk'u ve Elif'i izledikten sonra hazır görünen Emre, 10000 puan barajını henüz aşmıştı ki (10829) çok büyük bir hata yaptı ve bölümün sonundaki dört zombiden sadece üçünü ezip ekstra puan kazanmak isterken dördünü birden ezdi, daha 40 saniyesi varken sırasını savdı.



Oyuncular



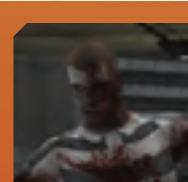
Doruk

Yaş 11
Ülke Kuzey Kore
Meslek Kasap
Favori Oyun **Stubbs the Zombie**



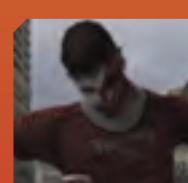
Elif

Yaş 34
Ülke İsviçre
Meslek Şarkıcı
Favori Oyun **Zombie Shooter**



Emre

Yaş 21
Ülke Brezilya
Meslek Masör
Favori Oyun **Left 4 Dead**



Şefik

Yaş 37
Ülke Jamaika
Meslek Basketbolcu
Favori Oyun **Plants vs. Zombies**

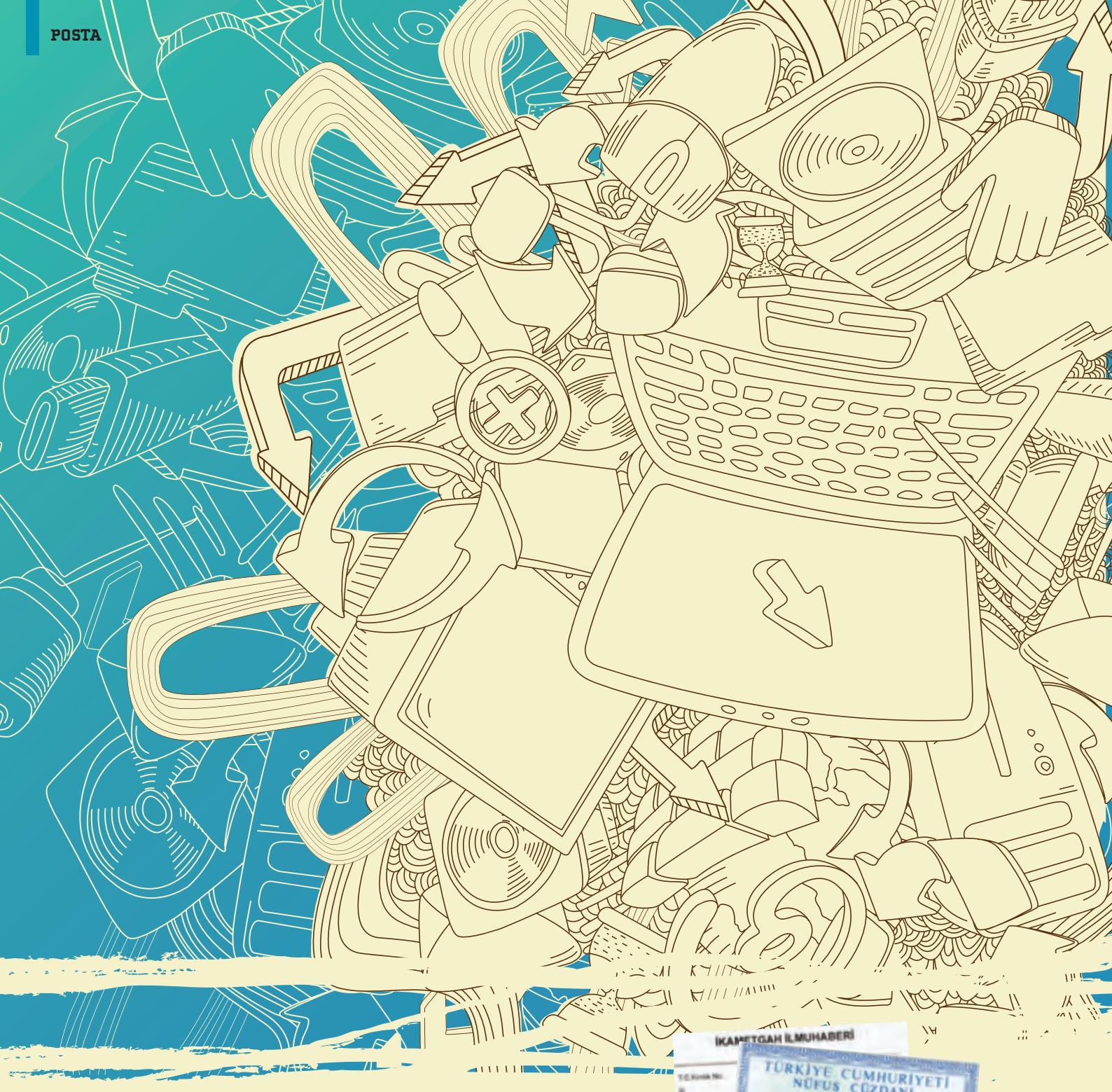
Ayın Galibi

ŞEFİK VS. ZOMBIES

10 PUAN

Buradan 10 puanında büyük katkısı olan Emre'ye sevgilerimi, saygılarımı yolluyorum. Eyvallah gözüm!

Doruk'u izledim, Elif'i izledim, Emre'yi de izledim ve oyunun bu bölümünü içine yالاip yuttum. Üstelik Emre, iki dakikalık oyun süresinin bitimine 40 saniye varken sırasını savdı. Ben de gazi hiç kesmeden tüm zombileri birer birer ezdim, kestim, bıçtım ve iki dakikanın sonunda 11633 puan ve 60 zombi katliamı yaparak en iyi dereceyi elde ettim.



POSTA

İşbu ki bundan böyle Posta bölümü Tomasyan Ohannes'le anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ika-metgah il muhaberi ilişkide olup yasal süreç başlatılmıştır.

Eserse atın: inbox@level.com.tr



OYUNCU OLMAK YA DA OLMAMAK

Merhabalar sevgili LEVEL editörleri. Nasılsınız? İyi olduğunuzu umuyor ve hepинize böyle güzel bir dergi çıkardığınız için teşekkür etmek istiyorum. Sizi de daha fazla yormadan sorularına geçiyorum.

1. Öncelikle bir PlayStation 3 sahibiyim ve her yıl sadece bir oyun alma hakkım oluyor onu da genellikle dersler yüzünden yazın kullanıyorum. Bu yıl ise inFamous aldım. Daha sonra arkadaşım bilgisayarında Prototype oynadım ve Prototype'ı daha eğlenceli buldum. Sizde Prototype'ı mı almamışdım, yoksa inFamous almakla doğru mu yaptım?

Hemen bakalım. inFamous'a kaç puan vermiş? Yaklaşık 9. Prototype'a kaç vermiş? 7.5. Bu durumda seçimin yanlış mı sayılır, yoksa aslolan bir oyundaki vahşet derecesi midir? Bence cevap sorunun içinde gizli. (Ne dedim ki şimdî ben?)

2. Tuna Abi esprilerine bayılıyorum (Gerçi hepinizin esprilerine bayılıyorum.) ve her okuyuşumda deliller gibi gılmeye başlıyorum. Bu yüzden de çevremdeki bana tip tip bakıyor. Lütfen daha az espri yapar misin? (Sakin bu cümleyi ciddiye almayın, esprilere devam edin!)

Zaten bulunduğum her ortamda, özellikle kızlar, "Ya Tuna sen çok komiksins!" diyor. Ve akabimde ortamdaki daha yakışıklı ve "cool" insana yönelik beni bir köşede esprilerimle baş başa bırakıyor. Peki bu durumda aslolan nedir sence Ömer?

3. Sizce şu ana kadar PS2'ye ya da PS3'e çıkışmış en derin konusu olan oyun hangisiydi?

Derinlik anlayışı insandan insana değişim gösterebilen bir konudur. Misal elin Japon'una bu soruyu yöneltirsen sana "Persona" deyiverir hiç çekinmeden ama bir Fransız bu soruya, "Je ne sais pas!" cevabıyla yaklaşır, seni de orada sorduğun soruya orta bir bırakır. Bize soracak olursan... ICO veya Shadow of Colossus mu desek... Demesek mi... Bilemedim yahu Ömer!

4. Bilgisayaram pek de iyi değil. AMD Athlon 64 X2 3800+ 2.00 Ghz işlemciye, 1 GB DDR1 (Böyle bir RAM tipi olduğunu bile bilmiyordum!) RAM'ye NVidia GeForce 256 MB PX7800 GT Extreme Version ekran kartına sahip. Bana iyi bir aksiyon ya da FPS oyunu önerebilir misiniz bu dönükte çalışacak? Aynı zamanda da Acer ASPIRE 5920G sahibiyim. Bu laptop sizce Modern Warfare 2'yi kaldırır mı?

Fellik fellik internette bahsettiğin Acer modelinin özelliklerini arayacağımıza sanıyorsun! O konuyu geçiyorum şimdilik. Diğer müzelik eser içinse sana sana önerim Bioshock veya Splinter Cell oyunları olacaktır.

5. Son olarak PSN'e nasıl para yükleyebilirim? Bu arada Tuna Abi PSN'de Online ID'in varsa bana söyley misin? Benimki "steelchest67". (Steelman koyacaktım ama zaten kullanılmışım.)

Türkiye'den PSN'e para yükleyemezsin maalesef. Bir başka ülkeden bir tanıtık bulup bu işlemi senin için yapmasını dileyebilirsin. PSN'de Online ID'im yok desem çok mu ayıp etmiş olurum. Olmam herhalde...

Sorularım bu kadar. Yayımlamayağınızna eminim çünkü berbat bir yazı oldu. Yine de şansımı

deneyip yayımlamanız, en azından cevaplamanız için YALVARIYORUUUM!

Yayımladık yahu dur bağırmış suratima!

Ömer Gündüz

SORULAR VE SORULAR...

Selam LEVEL ahalisi,

Bu size attığım ilk mail'iim. Öncelikle "Nasılsınız?" diyorum; beni sorarsanız da iyiyim, sağ olun. Sizi 135. sayınızdan beri aralıksız takip ediyorum. Çok uzatmadan sorularıma geçeyim.

1. Bir ara GameWorld adında bir dergi vardı, sonradan yok oldu. Size başlamadan önce onu takip ediyordum, ama size başladığında daha iyi yaptığıma karar verdim. Önceki takip ettiğim dergide bazı dini unsurlar komiklik olarak yansıtılıyordu ve benim canımı sıkıyordu. Sizde hiç görmedim öyle bir şey, böyle devam edin. O dergiye ne olduğuya ilgili bir bilginiz var mı bu arada?

O dergi tarihinde tozlu yapraklarında bir toz tanesi olarak... Öyle bir dergi vardı değil mi hakkaten?

2. Benim PC özelliklerim Intel Core 2 Duo 1.80 Ghz, 2 GB RAM, 512 MB ATI Radeon X1650 Series. Bana buna uygun güzel bir MMORGW ve aksiyon oyunu tavsiye edebilir misiniz?

MMORGW olarak ne diyeceğimi biliyorsun herhalde. World of Warcraft. Ama alternatif olarak RappelZ da deneyebilirsin bak; geçen ayın DVD'sinde vardı. Aksiyon oyunu olarak da sana son Tomb Raider oyununu öneriyorum. (Kaçamak cevap.)

3. "Can you Run it?" adında internet üzerinden çalışan bir program var. Bu programda bilgisayarının GTA IV'ü çalıştırılamaz gözükmüyordu ama yükledim ve gayet güzel çalıştı. (Ama en düşük ayarda; yine de hiç takılmadı.) Sitede bir sorun mu var sizce?

O site sana ilgili oyunu "hakkıyla" oynayıp oynayamayacağını söylüyor olabilir. Veya ne dediğin farkında

değildir ve hakaten sorunludur.

Ama ilk seçenek göz önünde bulunur bence.

4. Bana uzaya geçen ama bedava olan bir online oyun tavsiye edebilir misiniz?

Plain Sight, Exteel ve Age of Armor gibi yapımlar duyдум... Benden duyduğumu söyleme ama kimseye.

5. Battlefield Heroes'u oynayıp level 7 oldum ama sonra sıkıldım, sizce sıkıntımı atmak için ne yapmalyım?

Team Fortress 2 satın al, oyna. Daha çok eğlenirsin.

6. Oyun senaryo yazarlarını çok merak ediyorum. Yazdıkları senaryolar nasıl oluyor, ne uzunlukta oluyor? Diyelim ki bir yerde yol ayrımı olunca, senaryo farklı sonlarla bitince onu nasıl senaryo halinde yazıyorlar? Biraz bilgi verebilir misiniz?

Bir saniye hemen bakıyorum. Fırat; genel yayın yönetmeni. Elif; editör. Şefik; LEVEL Online. Aramızda senaryo yazarı yokmuş. Fakat durumun şöyle geliştiğine dair çok özel bilgiler aldım: Bir kere senaryolar, oyunun tipine göre değişiyor. Mesela God of War 3 için 300 sayfalık bir senaryo hazırlanıyordu. Bahsetti-

gin yol ayırmaları ve farklı sonlar ise senaryoya alternatif olarak giriş yapıyor. (Alternatif son 1: 28 sayfa. Alternatif son 2: 3 sayfa. Yazar 2. alternatifi beğenmemiş.)

Sorularım bu kadar; çok uzatmışım zaten. Hepiniz hoş kalın, oyunsuz kalmayın.

Yasir Kula

GUILD WARS MU, WOW MU?

Hepinize selamlar LEVEL ailesi, Derginizi 135. sayınızdan beri her ay düzenli olarak alıyorum. Derginiz o kadar güzel ki keşke bu dergiyle aylık değil de haftalık yayımlanınsın. Türkçe'm pek iyi değil bu yüzden bazı yazım hatalarım olabilir. Ben de artık sorularıma geçiyorum.

Evladım. Çocuğum. Türkçe'm iyi değil ne demek? Sen İrlandalı misin? (Meri n'aber?)

Bir Türk'ün Türkçe'si nasıl iyi olmaz ya?! Aaa! Bak kötü başladık; kötü gidecek gibi hissediyorum.

1. Sizce Guild Wars mı daha güzel bir oyun, WoW mu?

Guild Wars PvP ağırlıklı bir oyun, WoW ise maceralara atılıp PvP yapmanın ötesinde zaman geçirilebileceğin bir oyun. O yüzden, "O güzel, bu kötü" dememiz mümkün değil.

2. Bir kere WoW oynamak için kartlar satıldığından gördüm. Bunlar 60 günlük oynamak için gereken kartlardı. Bu kartlar normalde her mağaza da bulunabilir mi? Çünkü bir mağazada gördüm sonra hiç bir yerde bir daha bulamadım.

Normal şartlar altında o kartlar mağazalarda kolayca bulunabiliyor ama Türkiye'de böyle bir şey tabii ki söz konusu değil.

3. 150. sayıda verdığınız Call of Juarez muhteşem bir oyundu. Dün serinin ikinci oyunu olan Call of Quarez: Bound in Blood'ı satın aldım. Bence ikisi de güzel oyunlar ama birinci oyun bence daha güzel. Sizce hangisi daha güzel?

Evladım. Çocuğum. Türkçe'm iyi değil ne demek? Sen İrlandalı misin?

Biz de ilkini daha çok seviyoruz. Zaten o yüzden ilk oyunu tam sürüm olarak verdik.

4. Bana en sevdığınız multiplayer oyunlarından bazlarını söyleyebilir misiniz? Şahsen benim



fikrim Call of Duty 4.

Dergide multiplayer bir şeyler oynayan bir ben kaldım sanırım. Ben de anca Street Fighter IV, Team Fortress 2, Unreal Tournament III falan oynuyorum. CoD4 de iyidir; güzel seçim yapmışsin.

5. Call of Duty 4 mü, Killzone 2 mi?

CoD4 elbette ki.

6. Ofisinizde hiç tartışmalar veya kavgalar çıkyor mu? Ben çıkmadığından gönlümce eminim ama yine de sormak istedim.

Çıkılmıyor tabii ki. Biz sınırlendirdiğimizde sakince 9 kat aşağı iniyoruz; binadan biraz uzaklaşıyoruz; en yakın anayola çıkyor ve ezmeye ramak kalana kadar durduğumuz yerde gırıp bağıryoruz. Yani bazen... Normal oları bu bizce. Evet...

7. Geçen ayı yenilenmiş LEVEL çok güzel olmuştu. Ayrıca 150. sayınızda çıkartmaya başladığınız Online kitapçığın devamını dilerim.

Teşekkürler. Hepsi sizler için!

Lütfen size attığım bu ilk mesajı cevaplandırın. İlla ki dergiye koynu demiyorum ama koysanız benim için çok büyük bir iyilik yapmış olursunuz. Oyun tanrisından güzel oyunlar dileyerek sözümüz bitiriyorum.

Alper Çizmeci

TAARRUZ PLANLARI

Selam LEVEL ailesi. Ben Tuna, yaklaşık bir yıldır LEVEL alıyorum. Bir yıl içerisinde dergiye hep zevkle okudum, her sayıda yeniledik diyorunuz ama bu sefer gerçektek baştan aşağı değiştirmişsiniz. Süperonik bir dergi olmuş, emeği geçen herkese teşekkürler. Ben de bir yıldır okuyorum, "Hazır Tuna Abi posta işinin başına geçmişken bir mail atmalıyım" diye düşünüp PC başına kuruldum. Yavaş yavaş dünyayı ele geçiriyor Tuna Abi, merak etme. Çevremdeki Tuna'ları ben örgütlemeye başlıyorum bile. Ehm... Şimdi sorularına geçeyim.

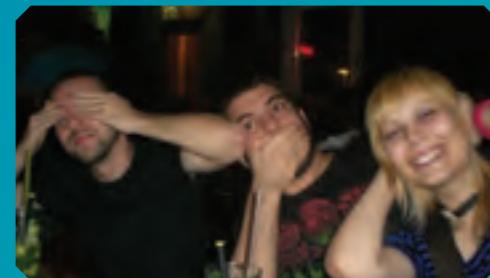
Viva la Tuna!

1. 2 GB RAM, Core2duo 2 Ghz, Asus Radeon X550 ekran kartına sahip bir bilgisayaram var. Vista ile yükü olarak geldi, iki yılda yaklaşık 16 formattan sonra (15'i XP sonucusu, tekrar Vista.) Vista kullanıyorum ama ekran kartım artık Harry Potter'da bile zorlanıyor ve yeni ekran kartı almam lazımdır. Ne önerirsün?

Hemen öncereyim. En kötü ihtimalle bir adet Radeon HD 4870, en şahane ihtimalle de

LEVEL KUTLU BAYRAMI

Ankara'daki işlerim nedeniyle kutlamaya katılamasam da engin yorumlarla yanınızdayım...



Burada yer alan enstantane, "Görmedim, Söyledim, Duymadım" durumu değildir. Gerçek durum "Sağır, Duymaz ve Uydurur" olarak vuku bulmuştur. Grubun neyi duymadığı, neye karşı tepkisiği kaldığı ve en sol kanatta yer alan Emre'nin sinsi bir tavırla, elinin altından neye bakmaktadır olduğunu da anlaşılamamıştır. Kamera görünce "şebereceğiniz" içeceklerinizi içsenez arkadaşım!

Sevgili Ertuğrul'un işaret ettiği kişi net olarak Burak'tır; tartışmak anlamsızdır. Gelin görün ki Ertuğrul Burak'ı genel anlamda değil, bayağı "noktasal" olarak işaret etmiştir. Burak'ın yanında sivilce veya hatta bir yabancı madde göremediğimize göre, Ertuğrul'un bahsetmektedir olduğu alın yazısında başka bir şey değildir. Ayrıca "Patlayan flaşa mutlaka baksayımlı!" durumu da arkalarındaki bir arkadaşımız tarafından bir kez daha ispatlanmıştır.

Radeon HD 4870X2.

2. Bir PS2'm var. PS2'nin kültür oyunu sayılabilenek, GoW serisini oynamadım ama doyamadım, PS3 alacak param da yok maalesef. Onun gibi güzel bir oyun biliyor musun?

GoW gibisi yok maalesef be Tuna. X-Men Origins: Wolverine fena değildi ama onun da PS2 versiyonu biraz dandik. Belki Devil May Cry denemek istersin?

3. Bleach'i izliyor musun? Son bölümlerde iyice fitti, tam savaş bekliyorum, herkes plage, n'oluyor? Şimdi yeni sezonda da Zanpaktular sahiplerine baş kaldırıyor. Neyse Bleach tadında güzel bir anime biliyor musun?

Bleach'in suyu çıktı ki ne çıktı. Ben son böülümlere gelemedim daha. (Geriden takip ediyorum.) Bleach tadında Naruto var. Soul Eater var. D-Gray Man vardı. Ama yine de Naruto dışında hiçbir Bleach tadi vermeyecektir, söyleyeyim.

4. Project Natal'ın videolarını izledim, büyüğündim. Tam olarak ne zaman Türkiye'ye gelir; fiyatı ne kadar olabilir, bir bilgin var mı?

Daha birçok sorum var, ama onları diğer maillere saklamam daha iyi olacak sanırım. Kendinize iyi bakın.

Not: Tuna Abi plana uyarsak, birkaç ayda birliği kuruyoruz, Obama da sıcak bakiyor. Sen ordakileri organize et, Kenya'daki birliklerde de anlaştık; Kasım sonunda taarruza geçiyoruz.

Tuna Ekici

(Tamam Tuna. Bu gizli bilgileri burada binlerce kişiye ilan ettiğin iyi oldu. Ellerine sağlık. Ben de imparatorluk pelerinimi ütleyeyim bari.)

KONSOL USTASI

Selam LEVEL ahalisi, derginizi altı senedir takip ediyorum. Bu kadar mükemmel bi dergi yaptırığınız için hepini takdir ediyorum. Türkiye'nin iyi ve en çok satan dergisi olmayı gerçekten ediyorsunuz. Öncelikle derginizin yeni tasarımlı gerçekten super olmuş. Ekstra online oyun kitabı ve posterlerle daha da güzel olmuş. Sadece, incelediğiniz oyunları hangi platformda incelediğinizi yazarsanız daha iyi olabilir. Sizi daha fazla yormadan sorularına geçeyim.

1. Online oyun kitapçığınızda hep MMO oyunları mı tanıtacaksınız? CoD, Warrock gibi online FPS oyunlarına da yer vermemi düşünüyor musunuz? **Online oyun kitapçığında her türlü online oyun hakkında bir şeyler bulacaksın. Endişeye mahal yok.**

2. Ben tam anlımlı bir "CoD-koliğim". Her gün ilk olarak CoD5 oynuyorum uzun bir süre, sonra başka bir oyun oynuyorum, onu kapatıktan sonra yine CoD5 oynuyorum ve bu böyle devam ediyor. Oyun hayatı tamamen değiştirdi diyebilirim CoD4 ve 5. Artık MW2 çıkışına ne olur bileyim... Size bu normal bir şey mi?

Eğer bahsettiğin iki CoD oyununu online olarak oynamıyorsan, "O kadar süre neyini oynuyorsun?" diye sorabilirim. Online oynadığını

Türkiye'ye gelmez. Xbox 360 daha Türkiye'ye gelmedi, Natal nasıl gelsin. Ha eğer, "Birileri özel olarak ne zaman getirir?" diye soruyorsan, o zaman cevabım Avrupa çıkışından iki hafta sonrası olacaktır. Fiyatı da Avrupa fiyatının iki katı olur.

5. Sizin yanınızda çalışabilir miyim? Önce çaycılıktan falan başlar çubuk kaparım işi. (Cidden bir düşünün siz.)

Bunu en yakın LEVEL üst kurul toplantılarında tartışacağız. (Cidden.)

Diablo 2 hala binlerce kişi tarafından oynanan bir oyun. Bu oyunun telif haklarını ödemek için Türkiye'nin bir kısmını Blizzard'a vermemiz gerekebilir



söylersen eyvallah; ona bir sözümüz yok.

3. CoD4 mü CoD5 mi? Bence CoD5 daha iyi. Savaş atmosferini daha iyi yansıtıyor ve daha gerçekçi CoD4'e göre.

Biz CoD4'ü daha çok seviyoruz.

4. Oyun hayatı tamamen değiştirdi diyebiliceğiniz bir oyun var mı?

**Benim var: Final Fantasy! Hehhoeheeüüüü!!!
(Ağızdan akan salyalar...)**

5. Elimde Wii hariç tüm konsollar var. En son Xbox 360 aldım. Gerçekten mükemmel bir konsol. Almadan önce soran herkese, "Xbox 360 daha iyi" veya "PlayStation 3 yerine Xbox 360 al" dediğinizde biraz sinirleniyorum ama şimdiden size hak veriyorum. Çok fazla fark olmasa da aralarında, Xbox 360 daha iyi bir konsol. Microsoft'un satış taktiklerine hayranım. PlayStation 3'e özel bazı oyunları yavaş yavaş Xbox 360'a da çıkartmak için elinden geleni yapıyor. (Örnek: MGS'nin yeni oyunu Xbox 360'a da çıkacak.) Bir de Project Natal çıkışında satışları iyice artar. Eğer Sony hiçbir şey yapmazsa PlayStation 3'ün satısları düşebilir. Size PlayStation 3'ün ilerde yavaş yavaş tarihe karışma olasılığı var mı? Eğer Xbox 360, PlayStation 3'le aynı zamanda Türkiye'ye gelseydi, büyük ihtimalle Türkiye'de de Xbox 360 daha çok satardı.

Bir an hiç susmayacaksın sandım Anıl. Biz, bildeğin üzere Xbox 360'ı çok seviyoruz. Bunda Microsoft'un gerçekten oyuncunun istedğini veriyor olması önemli bir etken. PS3'ün tarihe karışma olasılığı düşük ama kendine çok ciddi bir rakip buldu bu defa; piyasayı silip süpüremedi.

6. Bazı sitelerde FFXIII'ün Xbox 360'a da geleceği yazıyor. Bu doğru mu? Şahsi fikrim gelmemesi yönünde; PlayStation 3'e özel kalmalı. Eğer öyleyse FF Online'in PS3'e özel olması garip değil mi?

FFXIII Xbox 360 için de hazırlanıyor evet.

FFXIV ise PC ve PS3 için piyasada olacak ve bu da yapılan anlaşmalarla ilgili bir durum; garipsenecek bir şey yok.

7. Final Fantasy Online'ı çok merak ediyorum. Herhalde MMORPG olacak. Sizin yorumlarınız nedir bu oyun hakkında?

"FF Online" adını verdığın, Online FF oyunu zaten uzun süredir oynanıyor. FFXI olarak bildiğimiz oyunun hatrı sayılır bir oyuncu kitlesi var. FFXIV ise yeni bir online oyun deneyimi sunacağa benzeyor ve ben de bu oyundaki yemini alacağım sanırım. (Elveda sosyal hayat...)

8. Birkaç ay önce ben de anime izlemeye başladım. Fırsat buldukça izliyorum. İzlediğim en iyi anime Samurai Champloo oldu ve şimdi "Phantom: Requiem for the Phantom" diye bir anime izliyorum. Sürekli yeni bölümleri geliyor. (Şu an 18 bölüm var.) Bir ara onu da yazarsınız anime bölümüne iyi olur; gerçekten çok iyi bir anime.

Samurai Champloo candır... iyi etmişsin onu izlemekle. Phantom'u hiç duymamıştım ama.

Hemen bakayım.

9. Aralıksız oyun oynama rekอรูนuz kaç dakika? **WoW oynadığım zamanlarda 21 saat aralıksız bilgisayar başında durdugum oluyordu. Oha, ne manyakmışım...**

10. Bir ara, değerli okurlarınıza üç aylık Xbox Live! Gold üyelik şifresi verirseniz süper olur.

Ondan bulursan sen bize ver be Anıl. Xbox

360, Türkiye'de satılmazken biz nasıl böyle bir şey yapalım, değil mi?

Sorularım bu kadar. Yayımlarsanız çok sevinirim. Hepinizi çok seviyorum. LEVEL FOREVER!!!
Anıl Yuvalı

DEĞERLİ LEVEL...

Salam değerli LEVEL ailesi. Ben siz 133. sayıldan, yani Şubat 2008'den beri takip ediyorum ve oyular hakkındaki yorumlarınızı önemseyerek oyun alıyorum. Daha çok PC oyuncularını tercih ediyorum ve bu konuda size birkaç sorum olacak. E-mail yoluyla cevap verebilir veya yayımlayabilirsiniz.

Bize çeşitli seçenekler sunduğun için teşekkürler Umutcan. Yayımlama yolunu seçtiğim.

Umarım bir sorun olmamıştır.

1. Blizzard Diablo 3 için yaklaşık bir yıldır çalışıyorum; peki bu oyun ne zaman çıkacak? Ayrıca bu oyunu bir daha inceleyebilir misiniz? Ben henüz Diablo'nun keyfini tatmadım bir RPG oyuncusuymuş; Diablo 2'yi tam sürüm olarak verebilir misiniz? En azından ofisim bir kenarına yazarsınız. **Bazen sizden gelen soruları okurken zihnim bedenimi terk ediyor ve bunun nedeni aynı cümle içerisindeki, birbirinden farklı kendini bilmeyen sorular...**

Mesela Blizzard, Diablo 3 için bir yıldır çalışmıyor; çok daha uzun bir süredir oyuna ilgilenmektedir. Ancak bir yıl önce oyun hakkındaki bilgi verme yolunu seçtiler. Oyunun çıkış tarihi ise "Bittiği zaman" olarak açıklanıyor. Oyunu bir kez daha incelememizi istemişsin. Biz çıkışlı oyunları inceliyoruz. Ama dilersem senin için bu oyundan, yeni bilgiler elimize ulaşlığında bir kez daha "bahsedebiliriz". Ve Diablo 2 isteği. Arkadaşlar Diablo 2 hala binlerce kişi tarafından oynanan bir oyun. Bu oyunun telaf haklarını ödemek için Türkiye'nin bir kısmını Blizzard'a vermemiz gerekebilir. (Biz nasıl veriyorsak...)

2. Windows Vista oyun oynarken çok sorun çıkarıyor. XP yüklesem mi, yoksa Windows 7'yi mi beklesem?

Ben olsam Windows 7'yi beklerdim. Ama sorun çıkartma derecesine ve sabrına göre XP'yi de deneyebilirsin tabii ki.

3. Bir oyun konsolu almak istiyorum. Size PS3 mü, yoksa Xbox 360 mı?

Cevabını bildiğin sorular sormak sana yakışmadı. Hep bir ağızdan: "XBOX 360!"

4. PSP 3000'i çıkar çıkmaz aldım ve çok memnun kaldım ancak PSP Go çalışıyor... Büyük bir hata mı yaptım, yoksa PSP Go oyun için iyi değil mi?

Büyük bir hata yapmadın. PSP 3000 de, PSP Go da iyi aletler. PSP Go'nun başarılı olup olmayacağına da zaman gösterecek.

5. Star Wars The Old Republic'i dört gözle bekliyorum ancak bilgisayarım o oyunu kaldırılamayacak gibi görünüyor. Bilgisayarım ortalama bir bilgisayar; size kaldırır mı?

Grafik kalitesinden feragat ederek oyunu oynayabilirsin gibi geliyor ama oyunun çıkışına da daha var; bilgisayarın daha da eskiyecek. Bir hüznün kapladı beni şimdiden; sen de hissediyor musun?

6. StarCraft 2 ne zaman gelir?
2010'da gelir. Gelirse Ekim'e kadar zaten artık!

7. Mass Effect gibi uzaya ilgili bir RPG önerebilir misiniz?

KOTOR var bak. Hem Star Wars, hem uzay! Dead Space var ayrıca fakat ona da RPG denmez.

Yeni LEVEL harika olmuş hepini kutlaram. İlginiz ve sabrıncı için teşekkür ediyor, hepini öpüyorum. Yüzünüz hep gülsün. **Umutcan Gölbaşı**

MAIL ATIN
YOKSA
GÜCENİRİM
VALLA!



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Assassin's Creed 2

Çıkış Tarihi: 20 Kasım 2009

Robin Hood edasıyla bir kervana saldırın Ezio'nun bu sahnesi, oyunda ağaca çıkma özelliğinin olduğuna dair bir ipucu olabilir.



Alice In Wonderland: The Movie

Çıkış Tarihi: 2010'un ilk çeyreği

Cheshire Kedisi ve Çılgın Şapkacı'nın (The Mad Hatter) yardımıyla pek çok bulmacayla karşı karşıya kalacağımız oyunun sıra dışı çay partilerinden bir görüntü...



Mafia II

Çıkış Tarihi: 2010

Fizik motorunun ne kadar çarpıcı olduğunu kanıtlayan bu görsel, Mafia II'nin aksiyon yönüne de işaret ediyor.





The Sims 3: World Adventures

Çıkış Tarihi: 17 Kasım 2009

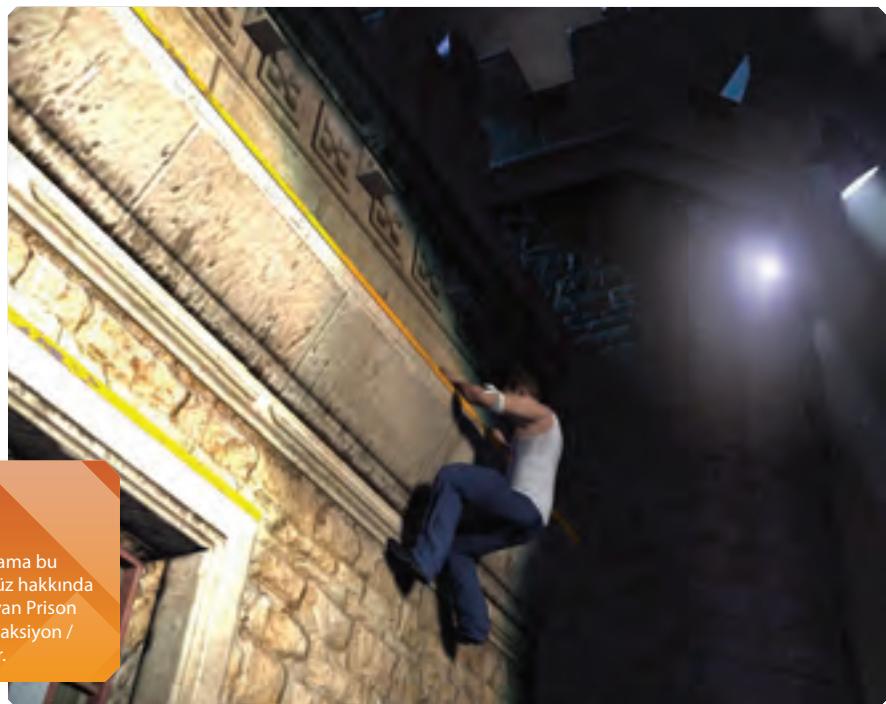
"Bir Pakette Devr-i Alem" anlayışıyla yola çıkan The Sims 3 bizi, arka planda Sfenks'i izleyebileceğimiz gizemli Mısır şehirlerine götürecek.



Prison Break

Çıkış Tarihi: Belli değil

Yüzünü göremiyorsunuz ama bu adam Michael değil. Henüz hakkında pek fazla bilgi açıklanmayan Prison Break, şu haliyle vasat bir aksiyon / adventure gibi görünüyor.





BLIZZCON 2009

49 saniyede tükenen 26.000 bilet... Dünyanın her yerinden Blizzard hayranlarının hiç düşünmeden katıldığı Blizzcon 2009 bu sene de yine California Anaheim'da sihirli kapılarını ziyaretçilere sonuna kadar açtı. Bu sene daha önceki hiçbir sene olmadığı kadar işleyen söylenti çarkları açılış gününe kadar hiç durmadı ve sayısız teori üretildi. Blizzard'in Cataclysm kelimesini tescil ettirmesinin keşfiyle başlayan tahminlerin neredeyse tümü doğru çıktı. ■ **Ömür Topaç**



Blizzard of Ozzy

Blizzcon 2009, perdeleri bu yıl Ozzy Ozbourne ile kapattı. 10 şarkılık bu şovun en ilginç noktası, 9 yaşındaki müzik dahisi Yuto Miyazawa'nın Crazy Train'de Ozzy'ye eşlik etmesiydi. Ozzy, anlaılan grubuna bulabileceği en taze kani bulmuş. Hayırlısı...

World of Warcraft

Bildiğiniz her şeyi unutun... Cataclysm Geliyor!

“

Blizzcon 2009'a World of Warcraft: Cataclysm bombası düştü" desek yeridir. Cataclysm kelime anlamı olarak dünya yüzeyinde gerçekleşen ani katastrofik değişim, yani felaket anlamına geliyor. İnanın organizasyonun ilk birkaç sunumu bile Azeroth'un yeryüzü yapısı başta olmak üzere, her şeyinin değiştiğini gösteriyor. Her şeyin kaynağından başlayalım: Neltharion, the Destroyer ya da namı diğer Deathwing; gelecek olan üçüncü eklienti paketine ve tüm Azeroth'a damgasını vuruyor. İlk kez Warcraft II: Beyond the Dark Portal'da karşılaştığımız ve daha sonra Ulduar'a gidebilenlerimizin bir flashback ile hatırladığı Deathwing yerin yedi kat altından yürüye olayı bir şekilde yapıyor. Barrens ortadan ikiye lav patikalıyla ayrılıyor, Darkshore sular altında kalyor... Bu tip küçük değişiklikler ilk önce ufak bir hayal kırıklığı yaşıyoruz. Daha sonra bize Uldum, Grim Batol, the Sunken City of Vashj gibi birçok yeni bölge vereceklerini söylediklerinde

rahatlıyoruz. Evet, yanlış okumadınız batık bir şehirden bahsettim az önce. Artık derin suları keşfe çıkıyoruz. Sualtı yeni oyun alanımız. Yeni mount'lar ile ulaşacağımız batık bir şehir, yeni bir oyun dinamigi çok büyük bir heyecan. Bitti mi, hazır tabi ki. Çok önceden tahmin edilen yeni irklarımız ile tanışıyoruz. Alliance için Worgen ve Horde için Goblin irkları oyuna dahil oluyor. Gilneas; Worgenler, Lost Isles ise Goblin'ler için başlangıç bölgesi olarak tasarılanmış durumda. Yeni irklar, yeni bölgeler derken, bölgelerin birbirleriyle ilişkilerinde de yeni bir düzenleme yapılmış. Oyuna yeni giriş yapacak dungeon, raid ve battleground'lardan çok, mevcut dungeon'lardan iki tanesinde öyle bir değişiklik yapıldı ki şaşırılmamak elde değil. Size Heroic Deadmimes ve Heroic Shadowfang keep oynayabileceğinizi söylesem? Daha fazla ne olabilir derseniz son noktayı koyuyorum: Senelerdir süren uzun bekleyişin sonunda Azeroth üzerindeki uçuş sahası açılmıştır. Havalanmakta serbestsiniz. ►



► Uçuş serbest

Outland'de ilk uçan mount'ını aldığı günden beri Blizzard'a sayılız oyuncu aynı istekte bulunmuştur. Neredeyse bütün oyuncular Azeroth'da uçmak istiyorlardı. Yeryüzü tasarımindan her noktadan, özellikle tepeden görüntü vermesi amaçlanmadığı için bir anlamda Azeroth yürüken kusursuz görünüm ama arkapanda yamalı bir yapıdaydı. Artık özgürüz, ama bir bedeli var mı bilemiyoruz. (bkz. Cold Weather Flying)

Tek değişen Azeroth değil

World of Warcraft: Cataclysm ile oyuncunun tüm yapısında ve mekaniğinde inanılmaz değişiklikler olacak. Bu değişikliklerden birkaçı ise şöyle:

Attack Power, Spell Power, MP5, Armor Penetration, Defense. Block Value ise artık ya yok ya da farklı kaynaklardan sağlanacak.

Elinizdeki hiçbir gear'in alışlageldiği üzere değeri kalmayabilir. Vaktiniz varken tadını çıkarın.

85

World of Warcraft: Cataclysm ile üst seviye sınırı 85'e yükseliyor. 78 - 85 aralığı için yaratılmış beş yeni alan sizin keşfetmenizi bekliyor.

Class kombinasyonları

Her iktan her class olmaz dediler ama artık şunları görünce şaşırmanın: Taren Paladin, Gnome Priest, Night Elf Mage, Troll Druid...

Bu liste, canınızı yeterince sıkabilecek kadar uzuyor.

Arthas gitti, Deathwing geldi

Bir dakika! Daha Arthas'ın düşüşünü gördüğümü hatırlamıyorum. Bir yerlerde Icecrown Citadel'e gireceğimiz bir patch olmalı.

İki ekleni paketi birbirinden büyük ölçüde farklılık gösteriyor. Wrath of the Lich King'de her şey yerindeydi, sadece yeni bir kıl ortaya çıkmıştı. En önemli hikaye çok daha derindir ve tüm quest'lere, zindanlara yayılmakla kalmayıp, bize Warcraft günlerimizi anımsatmış, oradan izler taşıdı. Şimdi Cataclysm ile ana kötü karakter Deathwing ve bu kez tüm dünyamız değişti, daha doğrusu değişecek. ■



Starcraft II

Battle.Net ile yepyeni bir dönem

En yetkili ağızdan, Blizzard CEO'sundan duyduklarına göre Starcraft II, 2010 yılından önce raflarda yerini almayacak. Ancak yine de oyunun beta sürümü yaklaşıyor. Aynı etkinlikte tasarımlı direktörünün bu yaza yetişmez dediğimizi de belirtmeliyiz. Bir an önce oyunu elimize almak ve çıkış tarihi üzerine artık daha fazla konuşmamak istiyoruz. Bu girişin ardından hemen size Blizzcon 2009'un ikinci günü sunumu yapılan, oyunun oynanış sistemi ile ilgili yeni detayları vereyim: Öncelikle tek kişilik modda daha fazla sayıda görev seçeğimiz olacak. Ve bu görevlere girerken kullanabileceğimiz upgrade'ler ile silahlar da çok çeşitli olacak. Bunların dışında, Starcraft II'deki karakterlerle daha derin bağlar kurabileceğiz zira karakter özellikleri daha

detailli bir şekilde sunulacak. Aynı şekilde senaryo da daha döyüşlü olacak önceki Starcraft'a göre. Harita sisteminin daha gerçekçi olması da kabası.

Starcraft II ile ilgili odaklılanan bir diğer konu ise tabii ki battle.net. Nerede olursanız olun, battle.net sayfasına hesabınızla giriş yaptığınızda, Starcraft II ayarlarınız yüklenecek. Ve oyunu başlatınca karşınıza tek kişilik / multiplayer mod seçenekleri çıkacak. Arkadaşlarınız, bu iki ana mod için de listeneyecek. Ayrıca yeni ve geliştirilmiş "matchmaking" sistemi ile skill'lerinize denk diğer oyunculara ulaşabileceksiniz. Kisacısı battle.net ile birlikte Starcraft II sadece bir oyun olmaktan çıkacak, tam anlamıyla bir community haline gelecek. Merakla bekliyoruz. ■

Diablo III

Ve işte karşınızda The Monk

Yapımına 2005'te başlanan Diablo III; oyun içi videoları, demo istasyonları ve her etkinlikte yapılan yenilik açıklamalarıyla en kısa sürede elimize geçmesini istediğimiz bir oyun. Diablo ekibi bu seneki Blizzcon'u da boş geçirmemi ve Diablo III için oynanabilir yeni bir class duyurusunu yaptı: The Monk. Pen&Paper RPG oyunlarından ilham alarak tasarlanan bu yeni class, holy magic, hız ve dayanıklılık üzerinde kurulu çok başarılı bir dövüş / combo sistemiyle bizlere tanıtıldı. Diablo evreninin yakın dövüş ustasına "Hoş geldin" diyor

ve bir an evvel kendisiyle oynamak istiyoruz.

Bu sene Blizzard'ın Diablo III ile ilgili en önemli açıklama olan "Monk" yani yeni classımıza gözümüz gibi bakmalıyız. Bir sonraki açıklamaya kadar elimizdeki tek şey o. Yapımı ekibin Monk karakterinin yaratılmasında Diablo II'deki Assassin ve World of Warcraft'taki Rogue karakterini referans aldıklarını söyleyebiliriz. Önceki Diablo oyunlarından tanıdığımız Monk'a göre daha güçlü ve sert görünen yeni Monk, "Seven Strikes" saldırısı gücüyle bir taşla bir sürü "kuş" vurabiliyor. ■





USB girişleri

USB girişlerinin sayısı artmadı veya azalmadı. Ancak iki USB giriş yeterli gibi gözükmekte ve PS3'ün tüm özelliklerini kullanmak isteyen kitleye yetmeyecek.

Gamepad

Sony, DualShock 3'ten son derece memnun olduğu için yeni bir gamepad tasarılamayı düşünmüyor. Eski gamepad'leriniz PS3'le tamamıyla uyumlu olarak çalışmaya devam edecek.

Yeni logo

Yenilenmiş PS3 logosu, sistemin üstüne kazınmış durumda. Bundan sonra PS3, bu logoya tanınacak. Ayrıca, sistemin ismi büyük harflerle yazılan PLAYSTATION 3 yerine, daha samimi olan PS3 şeklinde değiştirilmiş durumda.

PS3 Yenilendi!

Uzun süredir söylentiler dolaşıyordu etrafta; "PS3 incelecek, fiyatı düşecek" deniliyordu. Yalanlandı, doğrulanmadı, tepkisiz kalındı ama sonunda gerçekler ortaya çıktı: Tokyo'da yapılan basın toplantısında yeni PS3, görücüye çıktı. Çok ince, çok hafif ve çok iddialı... Bakalım yeni PS3, Sony'nin yüzünü güldürecek, firmaya eski, görkemli günlerini tekrar yaşatabilecek mi?



Teknik Detaylar

İşlemci
Cell Broadband Engine™

Grafik İşlemci
RSX®

Ses çıkışı
LPCM 7.1ch, Dolby Digital, Dolby Digital Plus, Dolby TrueHD, DTS, DTS-HD, AAC.

Bellek
256MB XDR Ana Bellek, 256MB GDDR3 Video Belleği

Sabit Disk
2.5" SATA 120GB

AV Çıkışı
Çözünürlük
1080p, 1080i, 720p, 480p, 480i (PAL için 576p, 576i)

BD / DVD/ CD Sürücü
Maksimum okuma hızı
BD × 2 (BD-ROM)
DVD × 8 (DVD-ROM)
CD × 24 (CD-ROM)

Ağırlık
3.2kg (Yaklaşık.)

Dış Ölçüler
(Dışarı en fazla çıkıştı yapan bölgesi hariç.)
290 × 65 × 290 mm (genişlik × yükseklik × uzunluk)

Kaplama

PS3'ün üst kısmı yine bombeli, yine siyah. Bombeli olmasının nedeni, üstüne eski VHS videonuzu, çirkin dijital uydu alıcınızı veya ısıticınızı koyup sistemi süüstimal etmenizi engellemek. Siyah seçiminin doğru bulmakla beraber, kaplamanın pürüzlü olması konusunda desteğimin tam olduğunu belirtiyorum. Neden mi? Eski PS3'ü şöyle 10 kişi, beşer saniye mincikläyin da bakın nasıl parmak izi topluyorlar oradan.



Eskisi gibi

Ethernet girişisi? Var. HDMI çıkışı? Burada. Optik kablolarınızı takip şahane ses kalitesine ulaşmak için kullanacağınız dijital çıkış? Mevcut. HDMI yerine da ha "geleneksel" yöntemlerle PS3'ü televizyona bağlamaya yarayan AV Multi çıkışı da yerinde olduğuna göre, her şey yerinde gözüküyor.



► Diğer Detaylar

- PS3'ün satış fiyatı Amerika'da 299\$, Avrupa'da 299€ olacak ve sistem 1 Eylül'de piyasaya sürülecek. 80GB'lık "eski" PS3'lerin fiyatı da aynı şekilde 299\$'ya indirilecek.
- Yeni PS3'ün adı "Yeni PS3" veya "Slim PS3" olarak bilinmeyecek, alıştığımız şekliyle PlayStation 3 (Veya PS3.) olacak.
- Sistem versiyonu 3.00 olarak güncellenecektir.
- Yeni PS3'ün ilk serisi CECH-2000 olarak karşımıza çıkacak.
- Eğer bir Sony Bravia televizyona sahipseniz, PS3'ü HDMI ile televizyona bağlarsanız televizyon kumandasıyla PS3'ü de kontrol edebileceksiniz. Eğer televizyonu kapatırsanız, PS3 de otomatik olarak kapanabilecek.
- PS3'ü dikey kullanmak için yeni bir stand satışa sunulacak fakat ancak 18 Eylül'de piyasada olacak.
- Yeni 120GB'lık sabit diske maalesef başka bir işletim sistemi yükleyemeyeceksiniz.

Son Dakika!

- JoWooD, Arcania'nın çıkış tarihini tüm sistemlerde 2010'a iteledi. Oyunun hatalardan arındırılmış olarak piyasaya sürüleceğini iddia ediyorlar.
- LittleBigPlanet'in PSP versiyonunda multiplayer olmayacağı açıklandı. Ayrıca üç düzlem yerinde sadece iki düzleme oynayabileceğimiz de söylendi ve biz de oyundan bir anda soğuduk.
- Bakalım bu bölümü okuyor musunuz...PS3 haberinde size bildirdiğim bir bilgi var: Yeni PS3 maalesef PS2 oyunlarını desteklemeyecek.
- Yeni PS3'le birlikte bir söyleti de boy gösterdi. Buna göre ince PS3'ün 120GB'lık versiyonunun yanında bir de 250GB'lık versiyonu satışa sunulacak.
- PS3'teki LittleBigPlanet'a çok kısa bir süre sonra "su desteği"nin sağlanacağı açıklandı. Böylece bez bebekleriniz suda yüzüp derinlere dalabilecek.
- Bağımlılık yaratınan mini oyunların yaratıcısı PopCap Games'in son bombası 15 Eylül'de piyasaya çıkıyor ve bu oyun, Zuma's Revenge'den başkası değil! Elveda ofisteki işler...
- Arc System Works'ün Guilty Gear'i bırakıp yeni bir yone saparak Amerika ve Japonya'da piyasaya sürdüğü BlazBlue: Calamity Trigger, 2010'un ilk çeyreğinde Avrupa'da da satışa sunulacak ve yeni karakterler, oyun kılavuzu ve soundtrack albümü gibi güzellikler içerecek.
- QuakeCon'da çıkan, "Yeni Elder Scrolls oyunu yapılmayacak" söylemlerine son nokta koyuldu: Yeni Elder Scrolls oyunları gelecek ve hatta bir tanesi yapım aşamasında bile olabilir.
- Bionic Commando'nun yapımcısı İsviçre'li oyun firması GRIN, maalesef ekonomik krize yenik düşerek kapandı.
- Fırat artan sıcaklara yenik düşerek ofisi anı bir kararla terk edip soluğu bir tatil beldesinde aldı. Bir hafta sonra daha çok terlemiş bir biçimde geri döndü.
- Final Fantasy hayranlarının ilgisini çekmesi beklenen FFIV'te, MMORPG'lerden alışık olduğumuz seviye atlama sisteminin bulunmayacağı açıklandı. Karakterinizin her türlü tecrübeyi (!) yaşaması için böyle bir seçme gittiklerini açıklayan Square Enix, daha farklı ve oyuncu dostu bir sistem üzerinde çalışıklarını belirtti.
- Derginin her türlü kısmıyla uğraşan Elif'in tashih yapaları, yazıların sonuna doğru sizliği tespit edildi ve bu yüzden, burada yapacağım bariz yaLNIşi göremeyeceğini düşünüyorum. (Yanlız yalnız düşünmüştür, hezapa benide kadmamışın. – Doruk C.)



Arkadaşım Bir Dev

Namco Bandai yeni oyununu açıkladı

GamesCom 2009'da Namco Bandai ve Game Republic yeni oyunlarını açıkladı ve herkes ekrana kilitlendi. Ekrandaki demoda, elinde sopayla dolanan genç bir adam görülmüyordu. Kısa sürede adamın bu sopayla ne yaptığıını anladık: Ortaya çıkan yaratıkları sopasıyla evire çevire dövüyor! "Bir hırsızın bir efanesine rastlaması..." sözleri ekranda belirirken, korkutucu bir dev çıktı ortaya. Adamımıza yardım ederek düşmanlarını temizleyen dev, meğerse arkadaşımızmış ve onunla maceradan maceraya koşacakmışız...

2010'un bahar aylarında piyasada olması beklenen Maijin: The Fallen Realm'in hangi sistemler için hazırlanmaktadır olduğu henüz açıklanmadı. İki karakteri kullanarak çeşitli bulmacaları çözeceğimiz açıklanırken, oyunu The Last Guardian'a benzettikten kendimizi alamadık... ■ Tuna Şentuna



Molyneux ve Büyük Eseri

Fable III sonunda açıklandı

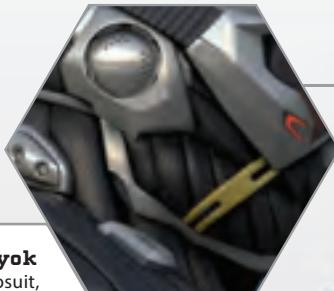
Benden başka dergideki kimsenin beğenmediği Fable, üçüncü oyununa kavuşuyor ve buna yine dergide bir tek ben seviniyorum. Sadece Xbox 360 için piyasaya sürülecek olan oyun, 2010'un ortalarına kadar rafillarda gözükmeyecek ama Lionhead Studios'a göre bu süre bekleyişe delegecek.

Bu defa Albion'daki "herhangi biri" yerine, daha düz bir yaklaşımla Albion'un "İmparatoru" olacağız.

Tabii bu demek değil ki tahtımızda oturup insanlara emir vereceğiz; bizzat Albion'un sokaklarında gezebilecek ve maceralara katılacağız. İmparator olduğumuz için birçok askere komuta edebileceğimiz söylemeye lakin bu, oyunu sıra tabanlı bir strateji oyununa dönüştürmeyecek. Vereceğiniz kararların direkt olarak Albion'u ve halkın etkileyeceği, ilk defa Albion'un dışına çıkabileceğimiz yeni Fable, görsel açıdan da tatmin edici olacak. ■ Tuna Şentuna

Crysis 2

Yeni Nanosuit ile daha hızlı,
daha öfkeli... ■ Ertuğrul Süngü



Korku yok

Yeni Nanosuit, direkt olarak beyinle temas halinde olacak. Kullanıcısının korku duygusunu tamamen köreltecek.



Keskin nişan

Yeni adrenalini dengeleyici sayesinde, zırhı giyen askerler görevlerine çok daha sıkı bağlanabilecekler. Ayrıca vücut mekanlığını etkileyerek ve daha iyi nişan alınmasını sağlayacak.



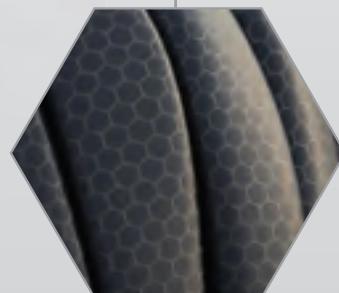
Daha güçlü

İlk defa bir zırh askerleri sadece korumakla kalmıyor; aynı zamanda geliştiriyor.



Crynet

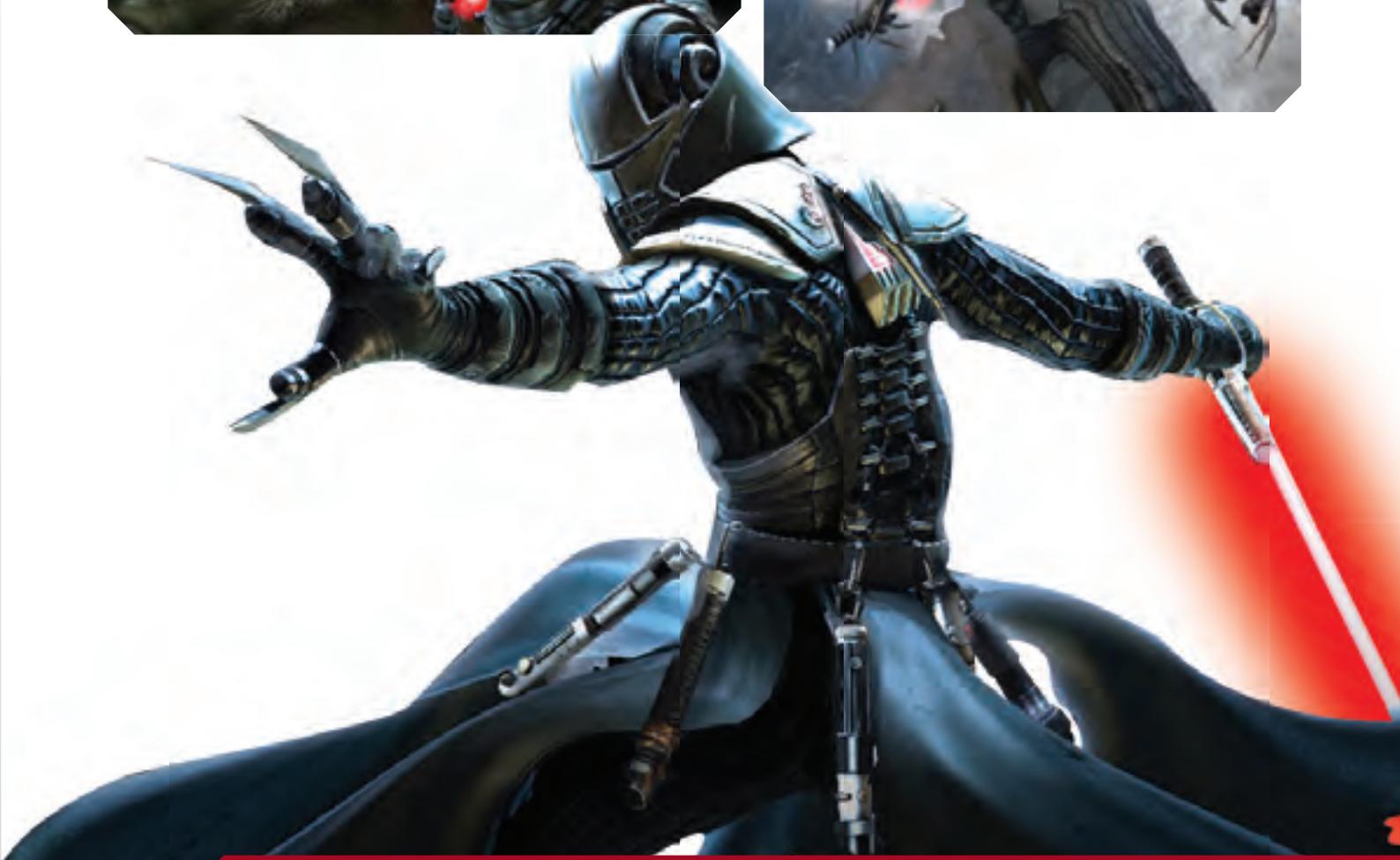
Crynet bu sefer insanın ve de makineden daha farklı bir zırh üretiyor: İkisinin de güçlerini en iyi güçlerini kullanıp, zayıf yanlarını bir köşeye atıyor.



Kinetik enerji

Görünmezlik modu artık eskisine göre daha uzun süre aktif kalabilecek. Uzun mesafeye etki / tepki için geliştirilmiş Kinetik enerji ise zırhın farklı yönlerinden birisi.





Sith olmak ya da olmamak...

Aksiyon tavan yapıyor ve bu defa Luke Skywalker kazanan olmuyor

DLC (İndirilebilir içerik.) muhabbeti aldı başını gidiyor ve bu konu gerçekten heyecan verici bazı güzelliklere vesile olabiliyor. Örneğin Star Wars: The Force Unleashed'ı alan aldı, oynayan oynadı, oynarken sıkılan oyunu çotkan bir yerlere sıkıştırdı, hayran kalanlar ise daha fazlasını ister bir şekilde gözleri ufukta, uzaklara dalıp gitti...

Oyunun bittiği yerin hemen ardından devam edecek olan yeni bir bölüm sonbahar aylarında yayımlanmış olacak. Tatooine'de gececek olan bölümde Obi-Wan'la karşılaşacak, Jabba'nın sarayıni ziyaret edecek ve bir yerlerde Boba Fett ile karşılaşacağız.

Bu heyecan verici bölümün yanında, LucasArts Noel zamanında

Star Wars The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition adında bir paket yayımlayacağını da açıkladı. PC, Mac, PS3 ve Xbox 360 için piyasaya sürülecek olan pakette, daha önce yayımlanan, Coruscant'ta geçen ek bölüm, yeni açıklanan Tatooine bölümü ve Luke Skywalker'ın kafasına kafasına vurabileceğiniz, Ice Planet Hoth'ta geçen yeni bir bölüm bulunacak. Ayrıca Luke, Obi-Wan, Anakin, Count Dooku, Jango Fett ve C-3PO kostümleri de oyun eklenecek; aynı oyunu bir de bu karakterlerle tecrübe etme şansı yakalayabileceksiniz. Tüm Star Wars meraklılarına duyurulur.

Not: Oyunun fragmanı internette bir yerlerde var, mutlaka izleyin.

■ Tuna Şentuna

**HASAN
HASANA
KARS!**

**“KENDİMİ KONTROL
EDEMIYORUM!”**



STREET FIGHTER IV

Başka bir deyişle, HASAN vs. HASAN, FIGHT!

HASAN DİYO Kİ

SFIV kötü bir oyun değil ama bence serinin eski oyunlarına nazaran farklı bir deneyim sunmuyor. Gösterişli combo'lar ve süslü hareketler, ağır makyajlı grafikler ve Arcade usulü çoklu oyuncu desteği dışında bildiğin SFII işte. Tüm SF serisinin suyunu çıkartan ortalama oyuncular için yeni denebilecek pek bir şey yok oyunda. Ayrıca yeni karakterlerden birkaç -özellikle El Fuerte- çok gereksiz. Bakmayın siz Hasan'a!

HASAN DİYO Kİ

SFIV cillop gibi olmuş. SFII'den beri abuk subuk karakterli olanlarından tutun da tırı-vırı üç boyutlu motorlara sahip olanlarına kadar onlarca SF piyasaya sürdüler, ama akılları başlarına ancak gelmiş olmalı. Eski oynanış yerli yerinde ve eklenen yenilikler sırtımıza. Grafikler muhteşem görünüyor. Çoklu oyuncu desteğiye müthiş, evi adeta bir Arcade salonuna çeviriyor. Bundan iyisi Şam'da kayısı. Bakmayın siz Hasan'a!

Hasan'lar "Gelin sizi Street Fighter IV'te bir güzel pataklayayım" şeklindeki daveti üzerine Ömür'ü ziyaret ederler...

- Hasan'ım bu Street Fighter harikaymış baksana. Online oynandığında Arcade salonlarında olduğu gibi biri "çatı" diye dahil olabiliyor oyuna, sanki jeton atmışçasına. Gerçek, kanlı canlı oyun arkadaşı her an hazır ve nazır. Koruma yapsana yahu, yedin yine "şooryuken"!
- Hmmm, evet o özellik hoş ama salonlardaki keyfi vermez ki. Rakip uzakta, yanı başında değil. Yenersin yenersin, tatmin olamazsun. Bu arada Zangief'i seçmekle hata etmişiz; adam hantalın önde gidiyor.
- Galiba yüz ifadelerini filan göremediğin için ama illa ki yendigin adamın yüzünün morardığıını görüp egonu tatmin etmek istiyorsan eve arkadaşını filan çağırırsın değil mi? Bir sonraki elde Blanka'yı al; elektrikli elektrikli, ne güzel.
- Bu Blanka, Hulk'un çakması gibi sanki. Vega da Wolverine'ı andırıyor o elindeki pençe zaması zingosuya.
- Blanka Hulk'u andırıyor ama Vega-Wolverine benzerliği kel alaka sanki. Fei Long bildiğin Bruce Lee zaten. Diğer karakterler nereden geliyor acaba? İnternette aramak lazım. Ultra combo yine yalan oldu bak, bir öğrenemedin şu tuş kombinasyonlarını.
- Yahu kombinasyonları niye bu kadar zor yapmışlar ki? Maşallah Ömür hepsini ezberlemiş, güzelce kıvırıyor.
- Bizim de PS3'ümüz olsa yalayıp yutardık oyunu. Şşş, ne dersin, alalım mı bir PS3?
- Seni bilmem lakin ben o kadar zaman ayıramam Street Fighter'a. Dövüş oyunlarına bir türlü isinamadım zaten. PS3 biraz daha ucuzlaşın bakarız.
- Ucuzlamasını beklersek bu gidişle PS4 çıktığında millet Street Fighter 5 oynamken ancak alacağız PS3'ü. Koskoca bir trendi kaçıracağız senin şu "ekonomikus" yaklaşımın yüzünden.
- Yuh, o kadar da değil! İdareten Street Fighter IV'ün PC versiyonunu alalım. Hem ne varmış benim ekonomikus yaklaşımında? Sana kalsa her gördüğümüzü satın alacağız. Off, siktı bu Street Fighter, al biraz da sen oyna.

Hasan gamepad'ı Hasan'a bırakır...

("Here comes a new challenger!" veya "A new warrior has entered the ring!")

- PC'de Street Fighter IV oynamak mı? Çıldırmış olmalısın Hasan'ım. PS3'teki kadar keyifli olabilir mi sence? Hmm, Sagat'ı seçelim bakalım...

Ve Ömür dayak yemeye başlar...

- (...) Galiba haklısan Hasan'ım...
- Heh heh...

Böylece Hasan'lar arasındaki ezeli rekabette Hasan bir kez daha galip gelmiştir. Darsı diğer derbilerin başından...

HASAN BAŞARAN



**Guitar Hero 5**

Artık bir fenomen haline gelen Guitar Hero serisi, böyle giderse yakında ekran kartı tadında takılarla sahip olacak. Ancak Guitar Hero ZX5300-Vai gelene kadar Guitar Hero 5 ile yetinmek zorundayız.

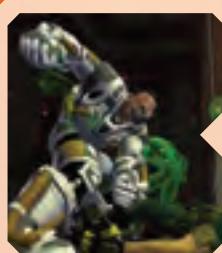
**The Beatles:
Rock Band**

Evinde benim gibi The Beatles matruşkası besleyenleri düşünürsek, Rock Band'ın yeni yatırımı çok yerinde görünüyor.

**Colin McRae: DiRT 2**

Her şeyeyle bize ofiste büyülü anılar yaştan DiRT 2, yakında siz oyuncuların evlerine de konuk oluyor.

Pzt.	Salı	Cars.	Perş.
31 <i>Champions Online</i> Guitar Hero 5 Section 8	1 Guitar Hero 5	2	3
7	8 The Beatles: Rock Band	9	10
14 NHL 10	15 Marvel: Ultimate Alliance 2	16	17 Need for Speed: Shift
21 Afrika Aion	22 DiRT 2	23	24 Tokyo Game Show 2009
28	29 MotorStorm: Arctic Edge	30	1

Diğer**Champions
Online**
1 Eylül

Kahraman ruhlu olup yanlış bir bedene hapsolduğunuzda mı inanıyorsunuz? Champions Online, zincirlerinizi kırmaya geliyor.



Section 8
1 Eylül
FPS arenalarına strateji getiren Section 8, zırh sistemiylede dikkat çekiyor. Siz bu dergiyi aldığınızda çıkışmış olacak belki de kendisi...

**NHL 10**
15 Eylül

Ülkemizde pek de popüler olmayan buz hokeyi sporunu evlerimize taşıyan yegane seri, bu yıl da gecikmeye niyetli görünmüyör.



Need for Speed: Shift

Underground serisinden sonra bir daha toparlanamayan Need for Speed oyularına yeni bir dokunuş getirme iddiasıyla piyasaya sürülecek olan NFS: Shift, bakalım yeni yapımcısının katkılarıyla hangi noktaya ulaşacak.

Cuma Cmt. Pzr.

4	5	6
11	12	13
18 <small>Heroes Over Europe</small>	19	20
25 <small>Tokyo Game Show 2009</small>	26 <small>Tokyo Game Show 2009</small>	27 <small>Tokyo Game Show 2009</small>
2	3	4



Heroes Over Europe

İkinci Dünya Savaşı'nın efsaneleşmiş uçak ve pilotları son bir savaş için bir kez daha Avrupa semalarında.



Tokyo Game Show 2009

Oyun dünyasının turnuva anlamındaki üç büyükleri, Tokyo Game Show ile bu yılı kapatacak. Hepimizin merakla beklediği bu gösterinin ne gibi yenilikleri getireceği ise kafalarda soru işaretleri bırakıyor.



Marvel: Ultimate Alliance 2
15 Eylül

En sevilen süper kahramanları bir araya getiren tehlike, sıcak evlerimizdeki bizlere bile titretiyor.



Afrika
22 Eylül

Afrika'da elmas kaçırdık, devrim yaptıktı ancak bu atmosferin en çekici yönü olan doğal hayatı hep göz ardı ettiğim. Afrika, belgesel tutkunlarına geliyor!



Aion
22 Eylül

Her geçen gün genişleyen MMO dünyasına belki de uzun süredir çıkan en büyük yapım olan Aion, World of Warcraft'ı tahtından edebilecek mi?



Eylül sayısı bayilerde! 

İlk Bakış

Şaşı bakıp şaşırın

Yaz günleri biter, toplama kampları öğrencilere, mayolar dolaplarına ve inceleme sayfaları oyunlarına kavuşurken "ilk bakış" da tekrar bir hareket getirmemiş gerekiyordu. Bu planımızı ögrenen Carmack öfke kustu überimize, sonra L4D'den tanadığımız Boomer

geldi o da zombi kustu. Bunların üstüne temizlenip Metalocalypse ile vafiz olduktan sonra Sam Fisher'a göz kirptik. Üstelik CM'yi Türkçe denemek ne kadar zevkliyse C&C4 de o kadar heyecan vericiydi bizim için; kısacası bu ay nereye bakacağımız şaşirdık, vitrinler pek bir göz aliciydi...



RAGE

Birkaç türün iç içe olduğu oyunlara alışık belki ancak John Carmack imzalı bir örneğe yabancıız. idTech5'in nimetleri, post-apokaliptik bir dünyaya birleşince aklımızı başımızdan aldı...

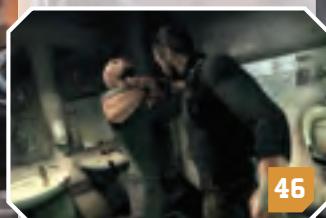
34



40

Left 4 Dead 2

Beraber hareket etmek sizi daha ne kadar koruyabilir ki?



46

**Splinter Cell:
Conviction**

Kızını kaybettikten sonra elinde ne kalır ki bir ajanın... İntikam duygusu yönetiyor artık Fisher'ı.



50

**Championship
Manager 2010**

Uzun süre FM'nin altında ezilen CM, bu kez Türkçe dil desteğiyle geliyor!

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunu düşürüyor, hangisi çıkıyor...

Tansiyon Ölçer
ÇOK DÜŞÜK
DÜŞÜK
NORMAL
YÜKSEK
ÇOK YÜKSEK





Yapım id Software **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** FPS Platform PC, PS3, Xbox 360
Cıkış Tarihi 2010 **Web** www.aftertheimpact.com

Rage

Carmack'ın bitmek bilmeyen öfkesi!

Bu adamlar ne zaman oyun yapsalar, oyun dergilerindeki yazarların kullandığı klasik giriş olan "id ve hayatma olan katkısı" içerikli, bilmem kaç kusur yıl önce Wolfenstein ile başlayan hikayemi sizlerle paylaşmayı düşünmüyorum açıkçası. Yıllarımı, zamanımı, paramı ve akademik kariyerimi -iyi ki- hiç etmiş olan bu firmannın bana yaşattığı bu zaman kaybını, sizlere遺atmak gibi bir niyetim yok. Hiç vaktinizi almadan, efsane adamın, efsane firmasının yeni oyununun, efsane olup olmayacağına tartışmasını yapalım hep beraber.

id Tech 5 nedir? Yenir mi, içilir mi?

Rage hakkında bilgi vermeye başladan önce, oyunun en büyük avantajı olan motoru id Tech 5'dan bahsetmemiz gerekiyor. Halen yapım aşamasında olan Doom 4 içinde kullanılan bu motorlarındaki detaylarla kafanızı

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

şisirmeden, bu yeni teknolojinin ciddi anlamda bir mihenk taşı olma ihtimalinin mevcut olduğunu belirtmem gereklidir. Bellek miktarının sınırlamalar koymak yerine sadece oyunun genel görsel kalitesi üzerinde etkisi olacağını bilmek, şimdilik yeterli olacaktır. Böylece, teknik hiçbir konuda sınırların olmadığı ile tasarımcılar ve sanatçılar, kaliteyi, ayrıntı ve detayı her yönden üst seviyelere çıkarabilecekler. Çoğu oyuncunun farkında bile olmadığı, oyun motoru piyasasındaki bazı taşların yerinden oynayacağı da aşikar. Motorun bir başka önemli özelliği ise çok platformlu oluşu. PS3, Xbox 360 ve PC platformları için tasarlanan bu yeni motor sayesinde, bir platform için üretilen içerik çok kolay bir biçimde diğer platformlar içinde kullanılabilir. Kiyotırık "port" oyunculara elvedal id Tech 4'u Unreal 3'ü ile haklayan Epic'in, id'in yeni motoru hakkında hissétiklerini öyle merak ediyorum ki size anlatamam. Kod teknolojisindeki bu sanal ►

Carmack:**Bir Marka**

John Carmack'ın, kurucusu olduğu id software'in bir kendisinden se teknoloji dalında iki adet Emmy ödülü aldığı ve bu ödülü alan id'in, ilk oyun firması, Carmack'ın ise üçüncü oyun programcısı olduğunu biliyor muydunuz?

► sanmayın. Çarpışma ile oluşan radyasyondan etkilenenek mutasyona uğramış, sevimli mi sevimli, mis kokulu bir yiğin şeker yaratık sizleri bekliyor. Rage fazlaıyla FPS türne ait olsa da id'in ilk kez denediği bir başka türü, araba yarışlarını da içinde barındırıyor. Yarışmakla kalmayıp, arabanızla keyfinizce bu kurgu dünyada gezebiliyorsunuz. Ayrıca aracınızı çeşitli parçalarla geliştirebiliyorsunuz. Bu değişiklikler sadece süspansiyon gibi aksamlarla sınırlı tutulmamış. Gatling gun benzeri ağır silahlara ile arabanızı süsleyebilecek ve yarışlarda rakiplerini kan kusturabileceksiniz. Oyunun yarış kısmına oldukça özen gösteren firma, yarış oyunlarındaki eğlendirici öğeleri anlayabilmek için kendi aalarında minik turnuvalar düzenlemiştir. Periyodik olarak yaptıkları bu turnuvaların galipleri, ofislerindeki masada bir sonraki yarışa kadar tutabilecekleri küçük bir 'emmy' ile ödüllendirilmiştir. Firma yöneticilerinden Steve Nix, yarış türne hayranlık duyan çalışanlarının bol olmasına rağmen Rage'in, id tarafından türne katılacak ilk örnek olduğundan bu uygulamanın ekibin türü kavrayabilmesinde etkili olduğunu belirtirken şunları ekliyor; "İşe yaramasa dahi en azından çok eğlendigimizi belirtmeliyim."

Rocket Jump'sız oynamam abi!

Rage, çevre ve NPC etkileşimi ile hikaye konularında, id için yeni kavram ve tekniklere giriş özelliği taşımaktadır. Kurgu dünyasının değişimi sadece mutant'larla da sınırlı kalmıyor. Daha sakin ve güvenli, fragmanlarda da gördüğümüz yerleşim birimlerine siğınan



■ C&C'dan bir buggy esintisi...

mültecilerde mevcut. Yerleşim birimlerini üs olarak kullanacağımız Rage'de, iyi veya kötü olmak gibi bir seçim şansımız yok. Ne de olsa afet sonrası için seçilmişlerden biriyiz...

Kurulu dünenin alt üst olduğu böyle bir ortamda kendine fırınlar yaratmak isteyenler de olacaktır doğal olarak. Rage'in kurgu dünyasında, her an yanına yapışmak isteyen mutant'lara ek olarak, haydut ve eşkiyalardan kurtulmak için bol ve çeşitli mühimmata ihtiyaç duyacaksınız. Ne var ki oyunda biricik aşık Rail Gun'ım yok. Yakın gelecekte geçen Rage'de zamana uygun

ANALİZ



Çırkin olmak ve kötü kokmak
id, yaratık tasarımlarında halen en iddialı firmalardan biri olduğunu bizlere göstermeye kararlı. Mutant ya da zombi, biz biktik ancak yapımcılar bıkmadı.



Ne şirin öyle değil mi?
Hayır, gördüğünüz dev, evcil bir sinek değil. Keşke öyle olsaydı, buraya esprî hazırlamak daha kolay olurdu! (Hazırladığın esprî de kutuyu doldurmaya yetmedi zaten. - Şefik)



1 TB = 1024 GB
PC'de ve 360'ta iki DVD, PS3'te ise tek Blu-ray olarak piyasaya sürülecek olan Rage, sıkıştırma problemleri nedeniyle 360'ta PS3 sürümüne nazaran hafif de olsa düşük çözünürlülük olacak.

silahlar mevcut olacak. Oyundaki bir başka tehdit ise 'Otorite' adlı gizli bir örgüt. Nedendir bilinmez, bu örgüt Ark kazazelerini arıyor. Başınızı, baskıcı ve paranojak bir düzen kurmaya çalışıkları sanılan bu örgütle belaya gireceğinin garantisini verebilirim.

Yapımcı, oyun dinamiklerini ellerinden geldiğince

oyuncunun seçimlerine bağlanmış. Rage bir FPS olmasının dışında macera, RPG, gizlilik ve yarış öğelerini barındıracak ve bunların karşımıza ne sıkılıkla çıkacağını seçimlerimiz belirliyor. Oyunda halihazırda mevcut silah ve ekipmanlara ilave olarak gerekli parçalara ve teknik çizimlerine sahip olduğunuzda bazı özel teçhizatları da üretebileceksiniz. Uzaktan kumandalı bombardardan, üç ayaklı mobil robotlara kadar her çeşit malzemeyi kendiniz üretebileceğiniz gibi satın da alabileceksiniz. Ayrıca esas oğlan, Dark Sector'deki "glavyar" benzeri, üç

Oyunun tanıtımı için açtıkları flash tabanlı sitede yükleme sırasında, "Dünyanın sona ermesini beklerken, sabır olun" diyen bir firmadan, ne beklenebilirdi ki zaten?

tarafından keskin bıçaklar fırlayan bir bumeranga sahip olacak. Kelle koparmak için birebir, öyle değil mi?

Rage, Xbox 360 taban alınarak hazırlanıyor, hatta firma yetkilileri oyunu oynarken hangi platform olursa olsun Xbox'ın pad'ını kullanıyor. Mouse tutkunları hemen işkilenmesi, 'his' konusunda bir problem yaşamayacağımızın id tarafından garantisini veriliyor. Yaptıkları oyunların çıkış tarihlerini piyasadaki genel eğilimin aksine oyunun bitimine göre seçenek id ekibi Rage'i, 2010'da, 'tamamlandıında' piyasaya sürecek. Oyunun -tahminen yan görevler de dahil- oynanış süresi 20 saat civarında olacak. Firmanın, yakınlarda ZeniMax tarafından satın alınmasına rağmen önceden yapılan anlaşmalar yüzünden Rage, EA tarafından dağıtıllacak. Ayrıca oyun DirectX 10 desteği sunmuyor. Vista kullanıcıları rahat olsun, XP'ye göre performans konusunda bir kayıp olacağını hiss ediyor.

Şimdide kadar piyasaya sürdüğü oyunların sistem gereklilikleri yüzünden, evlerimizde minik çaplı ekonomik depremlere neden olan id, çok platformlu id Tech 5 motorunu kullanan Rage ile dünyanın sonunu getirmeye yine kararlı gibi gözükmektedir. Oyunun tanıtım sitesinde 'Dünyanın sona ermesini beklerken sabır olun...' diyen bir firmadan ne beklenebilirdi ki zaten? Yeri gelmişken, "General Cross" kimliği, siteyi gezerken işinize yarayabilir, söylemedi demeyin.

İd, açık alanlara, geniş düzüklere Rage ile açılırken risk almıyor değil. Ancak bu konuda haklı olarak elleri kolları bağlı... Koridor FPS'si sonu gelmiş bir tür olmasa da tek başına, çok türlü, RYO öğeli devasa oyunlarla başa çıkmaya yeterli değil. Ayrıca Rage ile deathmatch yapmayı unutun, çok oyunculu sisteme sadece co-op mevcut olacak. ■**Güneş Can Capanoğlu**

Legoel Odaburda

Güney Afrika'dan merhabalı! Bir süredir ülkemden dışarı çıkmıyor ve Güney Afrika'daki futbol ortamında neler olup bittiğini takip etmeye çalışıyorum. Tabii ki burada yer almadım, sizin liginizde, Türkiye Ligi'nde neler olup bittiğini takip etmemi engellemiyorum. Gerek internet sitelerinden olsun, gerekse dergiğimde bir - iki arkadaşımdan olsun sürekli olarak bilgi alıyo ve Türkiye Ligi'nin durumu hakkında fikir sahibi oluyorum. Son şampiyon Beşiktaş'ın 7 Ağustos'taki maçıyla yeni sezon başlıdı ve henüz hiçbiri tam olarak hazır olmayan takımlar yesim çiçekleri gördü.

Geçen yılı şampiyon bitiren Beşiktaş'ın ilk maça puan kaybetmesi sürpriz olmadı benim için. Takımın önemli yıldızlarından Delgado'nun kadroda olmayı ve birkaç pozisyondaki değişiklikler, sezonun ilk haftalarında böyle bir sonuç alınmasını normal kılıyor. İkinci maçlarındaki net galibiyetse form düzeyinin her geçen gün artacağına işaret.

Fenerbahçe, ilk iki haftayı gol yemeden ve 2 - 0'luk net sonuçlarla geçti. İlk maça pek de iyi oynamadığı söylüyor takımın; ancak ikinci maça rakibini bir o kadar baskı altına aldığını da duydum. Özellikle Brezilya Milli Takımı'nın yeni sol bekî olarak isim yapan André Clarindo dos Santos'un takımına adına kaydettiği üçüncü gol, son zamanlarda görmeye alışık olmadığımızı cinstendi.

lodaburda@level.com.tr

Önceki sezonun en büyük hayal kırıklıklarından biri olan Galatasaray ise sadece benim değil, tüm Avrupa'nın dikkatini çekmiş durumda. Geçen yıl kadrosunda Harry Kewell ve Milan Baros gibi önemli isimleri barındıran takım, bu yıl da Keita ve Elano gibi isim yapmış iki oyuncuya daha kadrosuna katarak yılın favorisi olduğunu gösterdi. Zaten Arda gibi müthiş bir yetenek de kadroda tutulmuşken, Galatasaray'ın bu yıl büyük başarılarla imza atması sürpriz olmaz.

Sivasspor ve Trabzonspor takımlarına baktığımda ise geçen yıla göre düşüş gözlemliyorum. Zaten Sivasspor'un sezon başından beri aldığı sonuçlar, o başarılı takımdan eser kalmadığını gösteriyor. Trabzonspor ise uzun yıllardır ulaşamadığı şampiyonluğa bu yıl da bir hayli uzak sanır. Her iki takımın da geçen yıla göre kadrosunda bir gelişme olmadığını da göz önüne alındığında ilk üç şansları olduğunu düşünmüyorum.

Ligin kalanı içinse durum vahim gözükmektedir ilk iki hafta itibarıyle. Üç büyük takımın düşük performanslarına rağmen istediklerini alması



ve rakiplerinin hemen hemen hiç direnç göstermemesi, ligin tepesinde bu üç takım yalnız bırakacak gibi. Ankaragücü'nün Darius Vassell'i kadrosuna katması önemli bir gelişme olarak gözükse de İngiltere'de hiç ses getirmeden ve diğer takımlar için de önemli bir hareket yeri gibi. Bu durumda ilk üç sırayı alacak takımlar belli, sadece sıralama belli değil; her sezon başında olduğunu gibi. ■



Tansiyon Ölçer
YÜKSEK



Eller yukarı, toynaklar da!



En garde, touché; oh, what a cliché!

Yapım Creative Assembly **Dağıtım** Sega **Tür** Strateji **Platform** PC

Çıkış Tarihi Şubat 2010 **Web** www.totalwar.com

Napoleon: Total War

Para...

Fransız İhtilali'nin, kana susamış ağını bir açıp bir kapanan giyotinin işildan gülümsemesi altındaki devrim havasının getirdiği darbe sonucu başa geçmiş kompleksli bir generalin yapabileceklerini düşünürebilir musunuz hiç? Peki, ben yardımcı olayım size... Meselə elinizin altında ve kafanızın içindeki gücün farkına varmak ilk işiniz olsun mu?

Sonra bu kudretin getireceklерini tasavvur etmeye çalışın bir; isterseniz tüm Avrupa'yı tek çatı altında toplayabilirsiniz. İskender Doğu'ya yöneltmiş ve teşkilatlanma özürlü istilacı barbarlar böyle bir amaç için yetersiz kalmıştı; bir tek kökleriniz olan İtalyanlar, Romallar'dı bu fikri hayatı taşıyan... Siz de yapabilirsiniz.

İlk olarak Avusturya'ya yürüdünüz siz de; emrinizdeki ordu harikalar yaratmıştı, Fransa'ya döndüğünüzde şanınıza yazılmış marşlar inlemeşti yıllar önce kanla yanmış sokakları. Ancak bu zafer havası çok uzun sürmedi zira oluşturulan ittifak sizi zorluyordu. Trafalgar Deniz Savaşı'nda kaybetmeniz sizi İngiltere'yi fetihetmek yerine müttefiklerini birer birer saf dışı bırakma fikrine itti ki yüzüller sonra kimi tarihçilerin ardılıınız olarak göreceği Führer de bu yolu izleyecekti.

Rusya'ya, Moskova içlerine kadar zorlanmadan girmekse birkaç küçük detayı kaçırmamanız neden oldu. Kiş gelmiş ve hala somut bir sonuç alınamamıştı; üstelik bir kenara ittiğiniz İngiltere, tüm lojistik desteğinizi kesiyordu. Ordunuzun dörtte üçünü kaybettiniz o çetin Rusya steplerinde... Süründen döndükten sonra kalkışığınız Belçika saldırısıyla sonunuz oldu. İngiliz ve Prusya kuvvetleri iyi hazırlanmıştı, sizse ikinci Dünya Savaşı'nda

Almanya'ya da son darbenin vurulduğu noktada pes etmişiniz. Nitekim Waterloo, bir süngü üstünde duran hükümlanlığını yerle bir etti.

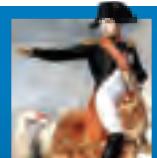
Bunları bir daha anlatıyorum zira adımlarını takip etmek için onu iyi tanımlısınız. Bunları anlıyoruz, çünkü karşısında durmak için önce hangi yoldan gittiğini öğrenmelisınız. Bunları anlıyoruz, o geliyor.

Para

Napoleon: Total War ile tarihin en renkli kişiliklerinden birinin yerine geçip onun karşılaştığı sorunlarla yüzleşmek, adımlarını takip edip daha da ileri gitmek sizin elinizde.

Bize verilen bilgilere göre oyunda üç senaryo olacak. İlkinde Napolyon'un henüz Fransa'nın başına geçmediği günlerde Mısır ve İtalya'da mücadele verirken, ikincisinde Moskova'ya yüküyeceğiz ordumuzla; son olarak da Fransa'nın en zor günlerinde tekrar başa geçip Waterloo Savaşı'ylaümüzü geri kazanmamız bekleniyor. Bu senaryolarda Napolyon'un kendisi olabileceğimiz gibi düşman ordularının başına geçip tarihi de değiştirebiliyoruz.

Empire: Total War ile seriye kazandırılmış deniz savaşı ya da daha detaylı diplomasi gibi özelliklerin korunup bir adım ileriye taşınacağı söyleniyor şu noktada. Elimizdeki ekran görüntüleriyle yaşayan savaş ortamının da ayen korunduğunu kanıtlar nitelikte; ayrıca Steam'in nitemlerini sonuna kadar kullanacak olması ve yanından gelen "Üniforma Editörü" cabası. Hepsini topladığımızda oluşan tablodan görüyoruz ki Şubat 2010'da rafalarda olması beklenen NTW, seri için küçük, bizim için büyük bir adım; Napolyon'un kısa bacakları içinse fazlaça büyük olduğundan eminim. ■ Doruk Cansev



Para

Tarihteki pek çok anekdot, Napolyon'un boy kompleksi yüzünden çevre-sinde her zaman azarlayabileceği uzun subaylar bulundurduğundan ve mezarını üç metre kazdırıldığından bahseder.

Yeni Birlikler



■ Black Watch

Kıyafetlerinden de anlayacağınız İskoç kökenli bu askerler, günümüzde de İskoçya Kraliyet Ordusu'nda bulunuyor.



■ Brunswick Piyadesi

Waterloo Savaşı'nda da büyük rol oynamış korkutucu İngiliz birlükleri.



■ Ağır Süvari Subayı

Zekaları ve eğitimleri ile öne çıkmış, İngiltere ordusunun yüksek rütbeli askerleri.



■ Fransız Ağır Süvarisi

Şok hücumlarında başarılı olan bu birlik, 1915'e kadar Fransa ordusunun önemli bir unsuruyu.



■ Uhlancalar

Avusturya'nın Polonyalı askerlerden oluşturduğu birlik, yine onların askeri disipliniley organize olmuş.



Zombiler yeniden başımızın belası ve bu defa onları gündüz gözüyle görebileceğiz. Böylece yakın çekimde ne kadar çırın ve korkunç oldukları daha da belirgin olacak.

Yapım Valve Software **Dağıtım** Valve Software **Tür** FPS **Platform** PC, Xbox 360
Çıkış Tarihi 17 Kasım 2009 **Web** www.l4d.com

Left 4 Dead 2

Valve'den hızlı bir adım

Nick, Rochelle, Coach ve Ellis... Onlar New Orleans'ta zombi istilasından kurtulabilmiş dört kişi ama işleri zor. Zombilerin sayısı çok fazla, güçler onların hareketlerini izleyen bir "yönetmen" onlara rahat vermiyor.

Left 4 Dead 2 yeni zombi sınıfları, bir kenarda ağlamayı bırakıp dolaşmaya başlayan "Wandering Witch"ı ve gündüz gözüyle zombi kesebileceğiniz yeni bölümleri ile birkaç ay sonra aramızda olacak. Kalbinize güveniyorsanız, bu oyunla alakanızı kesmeyein. ■ **Tuna Şentuna**



Karakterlerin suratları size de biraz "yapıştırma" gibi gelmedi mi? Aslında Valve'in tüm oyunlarında böyle bir durum söz konusu; karakterler gerçekçi ama son derece ifadesiz gözüküyor.



Burada L4D2'nin yeni zombi sınıfını göründürmektedir. "Charger" adındaki bu zombie, bir Amerikan futbolu oyuncusunu andırıyor ve koşarak size omuz atıyor. Zombilerle oynarken çok işe yarıyacak gibi gözüküyor.



Yeni karakterimiz Nick, oyunun yeni silahı balta ile koşturuyor. Balta, zombilerin uzuvalarını ayrı ayırmakla kullanılabiliyor ve hatta "Witch"ın arkasından yaklaşıp onu tek vuruşta öldürülebilirsiniz.



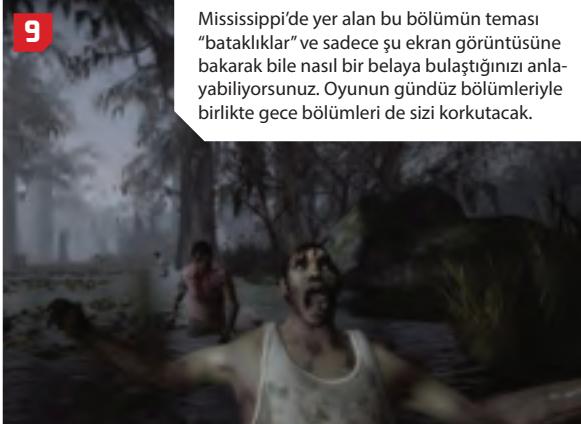
Binaları yakıp dökmek de artık sizin elinizde. Böylece içerisindeki zombileri de ateşe verebileceksiniz. Bu tip saldırılara yapabilmeniz için oyuna "ateşli mermiler" ekleniyor ve ateşe verdığınız zombiler, yakındakileri de alevlere boğuyor.



Yenilenmiş "Yönetmen Yapay Zeka" artık daha akılçılca davranışacak ve kendinizi güvende hissettiğiniz her anı mahvedecek. Gayet güvende olduğunuz bir bölgenin aniden zombilerle kaynamasının tek sorumlusu olacaksınız.

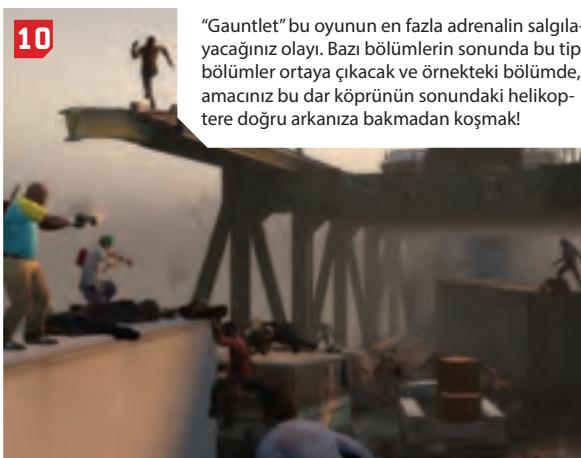


Yakın dövüş, oyunun büyük bir bölümünde etkili olacak. Balta, sopa, tava ve elektrikli testere gibi silahlardan yakınıza yaklaşacak zombilerin suratına bir tane oturtabileceksiniz ve emin olun, bu saldırılardan vurduğun yerde iz bırakacak.



Mississippi'de yer alan bu bölümün teması "bataklıklar" ve sadece şu ekran görüntüsünhe bakarak bile nasıl bir belaya bulaştığınızı anlayabiliyorsunuz. Oyunun gündüz bölümleriyle birlikte gece bölümleri de sizin korkutacak.

10



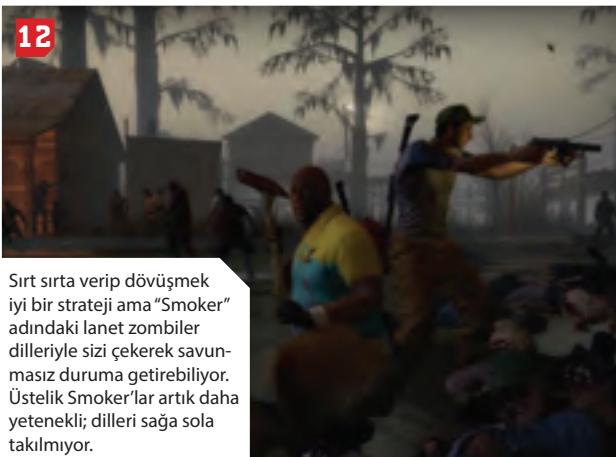
"Gauntlet" bu oyunun en fazla adrenalini salgılayacağı olayı. Bazı bölümlerin sonunda bu tip bölümler ortaya çıkacak ve örnekteki bölümde, amacınız bu dar köprüün sonundaki helikoptere doğru arkanızı bakmadan koşmak!

11



Zombilerle bu denli yakın teması girdiğinizde elinizde bir adet yakın dövüş silahı olmasını dileyeceksiniz. Artık tava mı olur, balta mı olur, bir tanesini mutlaka yanınızda bulundurmalarınız.

12



Sırt sırta verip dövmek iyi bir strateji ama "Smoker" adındaki lanet zombiler dilleriyle sizi çekerek savunmasız duruma getirebiliyor. Üstelik Smoker'lar artık daha yetenekli; dilleri sağa sola takılmıyor.

13



"Hazmat Suit" adındaki bu korumalı elbiseleri giyenler insan değil, zombi. Her açıdan daha az hasar alan bu zombiler yangına karşı da dayanıklı olduğu için iyice korkunç bir imaj çiziyor.

14

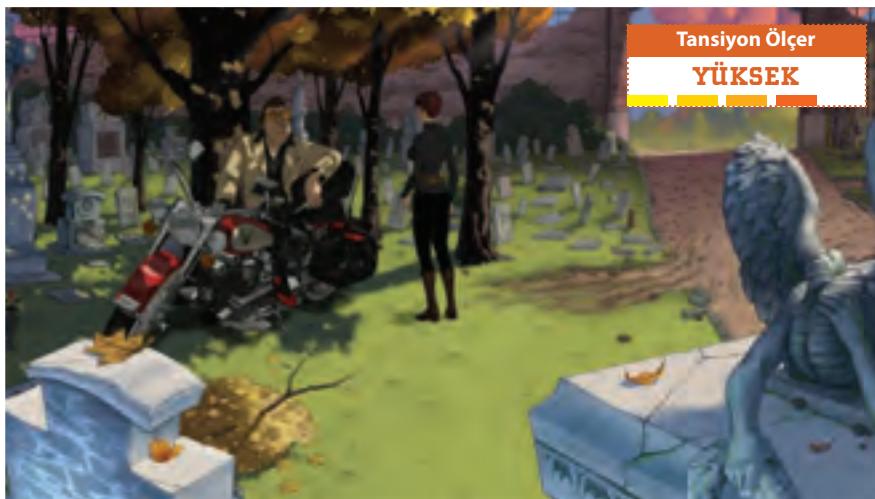


Gauntlet bölümlerinde kesinlikle durmak yok. Eğer durup zombilerle meşgul olursanız kısa sürede aşağı ediliyorsunuz. Sadece cephane almak için kısa duraklamalar yapmalı ve olabildiğince hızlı koşmalısınız.

15



"Horde" adı verilen zombi gürültüsü yeni oyunda daha hızlı ve daha akıllıca hareket edecek. Yönetmenin en beklemediğiniz anlarında onları üzerinize salacak olması da tuz biber olacak; oyunu oynarken kalp krizi geçirip yiğilacağız.



▣ Bir ilişkinin yanlış olduğunu nasıl anlaysınız? Bakınız, yer tercihi 101.



Yapım Pendulo Studios **Dağıtım** Focus Home Interactive **Tür** Adventure **Platform** PC, DS
Çıkış Tarihi 2009'un son çeyreği **Web** www.runaway-thegame.com

Runaway: A Twist of Fate

Resmi adventure oyunu

Bir önceki oyununda rengarenk olan Runaway, serinin bu üçüncü ve son oyununda biraz daha pişmiş ve vahşi doğadan uzaklaşarak şehir hayatına dönümüş durumda. Tamamen benzersiz bir hikayeyle karşımıza çıkmaya hazırlanan oyun, serisi daha önce hiç oynamamış olanları da rahatça kendine hayran bırakacak gibi gözüküyor. Seriyi takip edenlere yeterince güzel bir haber: Runaway

oyunlarında ilk defa hem Brian'ı, hem de Gina'yı kullanabileceğiz. Genel olarak oyun, cel-shade grafik yapısıyla çizginin birbirine harmanlandığı, çok hoş bir görselliğe sahip olacak. Etrafımızdaki karakterler bol bol hareket edecek. Birçok adventure oyununa hakim olan donukluk hissiyi, kamera perspektifinin de yardımıyla ortadan kaldırıyor gibi.

■ Ertuğrul Süngü

Yenilik İyidir

Kullanılan yeni grafik motoru sayesinde, çantamızdaki eşyalarımızı her açıdan rahatça görebilecek, oyuna eklenen ipucu sistemiyleseye beynimizin yetmediği yerlerde ufak yardımlar alabiliyoruz.



Dedikodu mu? Gerçek mi?

Herkesin bildiği gizli şeyler... [G. G. Marquez]

Dedikodu: LucasArts'ın şu sıralar bir hayatı meşgul olduğu belli, Monkey Island'dan sonra Indiana Jones oyunlarını da yeni grafik motoruna aktarma çalışmaları dışında Sofi isimli karakterin bilinc altında annesini kurtarmaya çalışmasını konu alan bir XBLA oyunu üstünde çalıştığı söylentileri de yayıldı.

Dedikoduyorum: Bir şey söylemek güç de,hatta Braid'den sonra side-scrolling oyunlarının tekrar popüler olduğu düşünülse bile henüz elimizde hiçbir bilgi kırtıtı yok ne yazık ki.

Dedikodu: İnsanlar UMD'siz PSPGo için sevinedursun, Sony cephesinden sızan söylentiler bizi daha da heyecanlandırıyor, fısıltı gazetesi firmانın SGX543MP isimli bir çip üzerinde çalıştığını yazıyor ki başka bir söylentiye göre HD video destekleyen iPhone da bu çipi kullanacak.

Dedikoduyorum: PSPGo'nun duyurulmasından bu kadar kısa süre sonra ortaya çıkan bir PSP2 söylentisinin güvenilir olacağını söylemek zor.

Dedikodu: Midway'in iflası sonrasında stüdyoları birer birer kapanırken Warner Bros'un firmanın ana stüdyosunu satın alması kısa süreli bir heyecan dalgası yarattı, bazı çalışanların, blog'larda

kendilerini "Warner Bros'un Mortal Kombat projesi üstünden çalışıyorum" şeklinde tanıtmalarıyla yüreklerde su serpti.

Dedikoduyorum: Warner Bros'un açıklama yapmakta kaçınılmaz ve başka hiçbir ipucunun olmaması en azından şimdilik, bu projenin patlayacağını gösteriyor.

Dedikodu: Kanada hükümeti, Too Human'in yapımcısı Silicon Knights'a bir konsol yapımı için ek bütçe sağladığını açıkladı, Too Human'in üclemeye olarak planlandığını düşündürsek hiç de mantıksız gelmiyor bu. Projenin adıysa şimdilik "Siren in Maelstrom" olarak belirlenmiş durumda, içeriğini bilen yok.

Dedikoduyorum: Hayatmdan iki gün, bir gece çalan oyun Too Human'ın devamını yapmaya karar verirlerse bir 10 yıl da kalbimden gider, ancak her şey çok açık sanırırm.

Dedikodu: Disney'in aniden Deus Ex ve Thief'in



yapımcısı Warren Spector'un firmasını satın alması zihinlerde pek çok soru işaretleri bıraktı. Firmanın tasarımcılarından birinin blog'unda yayınladığı duvar kağıtları ise "Epic Mickey" ismini taşıyacak oyunun biraz da karantık görünümü yaptığı hakkında ipuçları verdi.

Dedikoduyorum: Bir başka söylenti sadece Wii için geleceğinden bahsetse de Epic Mickey'nin bir şekilde oyuncularla buluşacağından eminiz. ■ Doruk Cansev



Mini Oyun

Esas oyunu bekleyene kadar isinma turu atmak isteyenler www.adultswim.co.uk/game/Deth_Toll_II adresine girsin.

Yapım Frozen Codebase **Dağıtım** Konami **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2009'un son çeyreği **Web** www.adultswim.com/shows/metalocalypse

Metalocalypse: Dethgame

Oyun dünyasında metal müzik akımı

Duyurulduğu ilk günden beri kafayı Brütal Legend'a takmış durumdayım. Belki Grim Fandango'yú çok az oynadım ama Tim Schafer'a hayran olmak için oyunlarını değil oynamak, görmek ya da duymak bile yeterli benim için. Brütal Legend'in ardına gelen haberleriyle iyice depreşen Schafer aşkım, geçen ay yeniden oynamaya başladığım Psychonauts ile zirve yapmıştır. Normalde bitirilen bir oyunun bırakın oynamayı, uninstall edilmemesini "saçmalığın onde gideni" olarak nitelendiren ben, bu kez tükürdüğümü yaladım çünkü Psychonauts'ı Brütal Legend'a fazlasıyla benzetiyor ve kendimi yeni oyuna hazırlıyorum. Ancak artık elimizde Brütal Legend'a çok daha fazla benzediğini düşündüğüm, en azından ilk görüntü bu kanya rahatlıkla varılabilecek bir oyun var.

"Metalik" oyuncular

Metalocalypse aslen, Brendon Small & Tommy Blacha ikilisi tarafından yaratılan ve 2006 yılında gösterime giren bir çizgi film. Karanlık bir atmosfere sahip olan bu çizgi filmde, yarı Amerikan, yarı İskandinav bir death metal grubu olan Dethklok'un hikayesi konu alınıyor. Kisaca bu şekilde özetleyebileceğim ve iki sezondan geride bırakan dizi, şimdi de bir oyun uyarlamasıyla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

Bu ilginç uyarlanmanın ortaya çıkışına 23 - 26 Temmuz tarihleri arasında düzenlenen Comic-Con fuarında gerçekleşti. Fuarda daha çok Saw (Testere) filminin uyarlamasıyla boy gösteren ve izleyicileri boğan Konami, araya bir de yeni proje sıkıştırdı ve Metalocalypse:

Dethklok'u Tanıyalım

Belki hayal ürünü bir gruptan bahsediyoruz ama ikinci albümleri çıkmak üzere.



Skwiggaar Skwigelf
İsveç kökenli olan Skwiggaar, aynı zamanda grubun gitaristi olarak plana çıkıyor.



Toki Wartooth
Grubun en çocuklu üyesi olan Toki, ritim gitarda boy gösteriyor.



Pickles the Drummer
İsminden anlaşılaçağınız üzere kendisi baterist ancak işe gitarla başlamış.



William Murderface
Grubun bas gitaristi William, aynı zamanda en sert görünümlü grubu üyesi.



Nathan Explosion
Ve tabii ki grubun en ön plandaki ismi, vokalisti, Florida'da büyüyen Nathan.



■ Daha çok güreş müsabakalarında görülen bir hareket.

■ Görüldüğü üzere fanatikler, mutasyona uğramış birer düşmana dönüşmüşt.



Dethgame'i duyurdu. PlayStation 3 ve Xbox 360 için hazırlanan oyun, önumzdeki birkaç ay içinde sadece PlayStation Network ve Xbox Live üzerinden oyuncuların karşısına çıkacak. Oyunun yapımcısı ise bugüne kadar yaptığı birkaç oyun arasından sadece Elements of Destruction ile başarı yakalayabilen Frozen Codebase ve bu da yeni projenin başarısı konusundan beni fazlaıyla şüpheye düşündürdü.

Hell yeah!

Oyunun konusuysa akla gelebilecek ilk tahminlerden biraz farklı. Oyunu ve temeli olan diziyi göz önüne alarak oyunda Dethklok üyeleri kontrol edeceğimizi düşünmüştüm olabilirsiniz ancak yanıldınız. Oyunda, grubun sahne düzenlemelerini ve ayak işlerini yapan, "roadie" diye tabir edilen ve "Klokateers" ismindeki bir grup元件 arasında birini kontrol etmemiz gerekiyor. Neden mi? Çünkü Metalocalypse üyeleri böyle istiyor! Onlar için çalışan biri olarak grubun güvenliğini sağlamak da bir şekilde bize düşecek ve şuursuz bir şekilde sağa - sola koştururan fanatikleri

Dethklok üyelerini kontrol edeceğimizi düşünmüştüm olabilirsiniz ancak yanıldınız

döve döve etkisiz hale getirmemiz gerekecek. Tabii ki tek amacımız oyun boyunca fanatikleri pataklamak olmuyacak. Grubun yaşadığı yer olan Mordhaus'taki odaları tek tek gezerek etrafi keşfedecek, karşımıza çıkan engelleri ortadan kaldırıracak ve metali koruyacağız. (Bu iş boyumuzu aşmasın?)

Metalocalypse'in hikayesi için tahminlerinizde yanlışlıkla olabilirsiniz ancak müzikler konusunda yanılmayacağınız muhakkak. Oyunda, çizgi filmde yer alan ve Dethklok: The Dethalbum'deki tüm şarkıların yanı sıra, 8 Eylül'de yayınlanacak olan The Dethalbum II'den de yepenmiş üç şarkının yer alacak ve -yine tahmin edeceğiniz üzere- metal türündeki bu şarkılar sayesinde bol bol kafa sallayacağınız. (Ben ve kafa sallamak?)

Diziyi izlemediim belki ama oyunu bir hayli merak ettim. İlk oyun için videolarda orijinal bir şeyler göremesem de rock ve metal müziğin dahil olduğu her oyunu oynamakta fayda var diye düşünüyorum ve beklemeye salonuna geçiyorum. ■ **Şefik Akkoç**







Yapım Ubisoft **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Aksiyon **Platform** PC, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2010'un ilk çeyreği [Web](http://splintercell.us.ubi.com/conviction)

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Bir ajanın dünyası trajelerle doludur!

Karanlığın, bu koyu ama ürpertici bir şekilde de sıcak boşluğun içinde bekler ve bir sonraki hamleyi zihnimde canlandırmaya çalışırken o soğuk his tekrar ele geçirdi beni. Sarah... O mezuniyet partisi hiç olmamalıydı; kızım o gün orada olmamalıydı. Beki de benim bir ailem olmamalıydı. Hayatının her anı ölümle yan yana olan bir adamın aile kurmaya ne hakkı var ki? Ben hayattayken O'nun olmuş olmasını katlanamıyorum, O'nu öldürenlerin hayatı olmasına da... Görev mi? Artık yok! Peki ya sadakat? Onu da kaybettim! İçimde gittikçe büyüğen ve her saniye ağırlığını daha da artıran tek bir duygusal varlığı: İntikam!

Yine bir Splinter Cell ama yeni bir Splinter Cell!

2006 yılına geldiğimizde internet camiasındaki bir söyleti kulaktan kulağa yayılmaya başlamıştı. Bu söyletiye göre Ubisoft'un gizli projelerini içeren bir .rar dosyası açığa çıkmıştı. Bu projelerin en dikkat çekeni ise yeni bir Splinter Cell oyunu, yani Splinter Cell: Conviction (SCC) idi. Zamanla Ubisoft tarafından bu bilgi doğrulandı ve Sam Fisher hayranları için uzun bir bekleyiş süreci başladı. SCC, E3 2009'un hemen öncesinde yayınlanan videolarıyla ve Microsoft'un E3 2009 gösteriminde yer alan bir demo ile heyecanı doruk noktasına yükseltmişti bile. Bu demo versiyonunda Sam Fisher'a bir tuvalette, adının birini Sarah'ın ölümüyle ilgili soruya çekerken rastladık. Boğazına yaptığı adamı konuşutmak için çeşitli yöntemler kullanıyordu Fisher; önce adamı yan tarafındaki kapıya yapıştırıldı, daha sonra adının kafasıyla pisuarı parçaladı (Allah'tan adının kafasını pisuarla parçalamamış. - Doruk), son olarak adının kafasını bir aynaya tanıttı ve elde etmeye çalıştığı bilgiye ulaştı. Sonrasında halkın arasında gördük Fisher'i; hedefine

doğru ilerliyor ve ardından büyük bir malikaneye girerek ortaçı birbirine katacaktı. E3 2009'un en dikkat çekici noktalarından birisi olan bu demo versiyonu, bize kısaca şunu gösteriyordu: Yeni bir Splinter Cell ve farklı bir Sam Fisher...

O'nu normal kişiliğinden farklı yapan şeyler ise intikam duygusu ve bu duygunun beraberinde getirdiği öfke olacak.

Her insan öfkelenebilir ama ya yetenekli bir ajan öfkelenirse?

Splinter Cell serisindeki diğer oyunların aksine SCC'de oldukça farklı bir Sam Fisher bulacağız; O'nu normal kişiliğinden farklı yapan şeyler ise intikam duygusu ve bu duygunun beraberinde getirdiği öfke olacak. Yaşıdıklarının ruhuna yansımasyla daha bir agresif ve vahşi olacak Fisher; içindeki intikam duygusunun sebebiye çok açık: Sarah'ın ölümü... Sam Fisher'in hikayesi Double Agent'ta kaldığı yerden devam ediyor. Fisher, son görevinden sonra üzerine kalan suçlarla birlikte inzivaya çekiliyor ama bir ajan için rahat yüzü diye bir şey söz konusu olabilir mi? Kendisine kurulan bir tuzağın rayından çıkışını sonucunda kızını kaybeden Fisher, NSA'den ayrılmıyor ve hem ismini temize çıkarmaya, hem de kızının intikamını almaya odaklıyor.

Serinin diğer oyunlarında olduğu gibi tam teçhizatlı bir ajan olarak başlamayacağımız oyuna. Ne tepeümüzde bir gece görüş gözlüğü, ne çantamızda termal algılayıcılar, ne de ▶



ANALİZ



Tom Clancy

Amerikalı ünlü bir roman yazarı olan Thomas Leo Clancy Jr., oyun dünyasını kasıp kavuran Rainbow Six serisi, Splinter Cell serisi, End War ve H.A.W.K.S gibi farklı tarzlar- da oyunda imzası bulunan eşsiz bir insanıdır. Kendisinin insan olmadığından şüphelenmek- teyim.



► kullanılacak onlarca teknolojik silah... Eğer silah kullanmak istiyorsak onları önce bulmamız gerekecek. Silah sahibi olmanın en temel yolu, öldürdüğümüz düşmanların ellerindeki silahları alıp kullanmak olacak. Ayrıca Fisher'in sadece silah yeteneklerini değil, yakın dövüş yeteneklerini de kullanacağımız. Hedefimize doğru yol alırken gerekli olacak bilgileri almak için yakaladığımız düşmanları sorgulamak ve hatta bazen biraz da şiddet kullanmak zorunda kalacağız. Bunu yaparken de etrafımızdaki hemen hemen her şeyi malzeme olarak kullanabileceğiz. Bir adamı -tabiri caizse- eşek sudan gelinceye kadar dövmek ve bu konu yaparken hayal gücümüzün sınırlarımızı zorlamak elimizde. Oyunun bu tarafı oldukça zevkli olacak gibi görünüyor. "Konuş! Konuş dedim sana!" şeklindeki birçok sahneyle sık sık karşılaşacağız. Gerçek bu tarz sahnelerin içerisinde Fisher'ı görmeye pek alışık değiliz ama... SCC'yi kardeşlerinden farklı yapacak olan bir diğer nokta ise oyunun hızlı yapısı olacak. Biliyoruz, serinin önceki oyunlarında -oyunun yapısı gereği- genelde yavaş ve sessiz olmak zorundaydık. SCC ile daha hızlı bir Sam Fisher'ımız olacak. Gerekli gördüğümüz durumlarda yine süketimizi

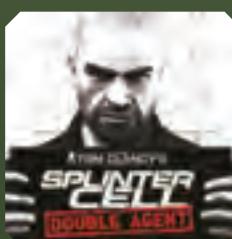
Splinter Cell'in Dönüm Noktaları



Bir oyunun dönüm noktasına sahip olabilmesi için önce ortaya çıkması lazım, değil mi? Serinin ilk oyunu olan Splinter Cell, zamanında Metal Gear'ın rakip olarak gösterilse de tarzını zamanla farklı bir noktaya taşıyarak orijinalliğini korudu.



Chaos Theory ile birlikte Splinter Cell, oyundaki yapay zeka anlayışını alt üst etti. Düşmanımız "Gök!" desek duyarlılardı ve sesin geldiği yeri kontrol ediyorlardı. Uslu durmadığımız ve bir daha ses yapmaya kalktığımız zaman da...



Sam Fisher'ın NSA ve bir terörist örgütü olan JBA arasında kaldığı Double Agent'ta zaman zaman zor kararlar vermek zorunda kalyorduk. JBA'ın Lambert'ı öldürmemiz için karşısına diktığı zamanı hatırlıyor musunuz?



korumamız gerekecek ama Fisher'ın "Yeminimi bozdum!" modundan olsa gerek, oyundaki aksiyonun dozajı alışık olduğumuzdan çok daha fazla olacak. Tabii ki sadece özel bir ajana özgü olabilecek yeteneklerimiz ve daha fazlası da elimizde olacak. Yine dar kordonlarda bacaklarımıza iki yana açıp düz duvarlarda bekleyeceğiz, kapıların altından yollayaçağımız kameralarla gireceğimiz odaları kontrol edeceğiz, kenarları tutunarak düşmanlarınıza aşağıya fırlatacak, kilitli kapıların şifrelerini kırmaya çalışacak ve daha yeni birçok Fisher yeteneklerini de kullanacağımız. Uzun lafın kısı, SCC oynarken kalp atışlarını yavaşlatan sessiz ve sakin sahnelerin yanında, nabızımızı ikiye katlayan aksiyon sahnelerine de şahit olacağız. Bütün bunların üzerine bir de oyunda co-op modunun ve eğlenceli bir multiplayer modunun olacağı artısını de ekleyeyim mi?

Kalabalığın arasında yalnız bir adam...

Splinter Cell serisinin her oyunu, bir önceki oyundan her zaman daha iyi bir yapay zeka yapısına sahip olmuştur. Özellikle Chaos Theory ile beraber kalitesini açıkça ortaya koyan yapay zeka, SCC ile birlikte zirve noktasına ulaşıyor! SCC'de Sam Fisher'ı zaman zaman halkın arasına karıştıracağız ve hatta tipki Assassin's Creed'de olduğu gibi izimizi kaybettirmek için etrafındaki insan kalabalığını kullanabileceğiz. Olayın yapay zekayı bağlantısı ise şöyle: Karşımıza çıkacak olan düşman askerlerin dışında ki onlar da gelişmiş yapay zekadan fazla nesiplerini almış olacaklar, aralarına karışacağımız insanların da yapay zekaları olacak. Düşmanlarımızdan kaçarak kalabalığın arasında kaybolduğumuz zaman eğer şüphe uyandıracak bir hareket sergilersek, insanlar bu duruma çeşitli tepkiler verecekler ve böylece düşmanlarımıza kendi elimizle "Ben buradayım!" mesajını vermiş olacağız. Bu insanlar gerek görünüm, gerek hal ve hareketleri olarak sıradan NPC yapısından çok farklı olacaklar. Bakalım yalnızlığı seven Sam Fisher için bu canlı ve gerçekçi insan kalabalığı nasıl sonuçlar doğuracak.

SCC'nin piyasaya çıkış tarihi Ekim 2009 olarak gösterilmişken, Ubisoft'un yeni bir açıklamasıyla oyunun 2010 yılının ilk çeyreğine ertelendiği ortaya çıktı. Bu durum haliley uzun zamandır SCC'yi bekleyen oyuncular üzmüştür ve hatta germiştir ama sonundan SCC gibi bir oyun olan bekleyişin hayatı bir bekleyiş olduğunu da atlamanak lazımdır. Sam Fisher'ı özlediyseniz bekleyin ama unutmayın ki karşılaşacığınız adam eski Sam Fisher olmayacak... ■ Ertekin Bayındır

■ Ne kadar gıcıck bir ölüm şekli, değil mi?



Dev Röportaj



PES FUTBOLCULARI İLE DEV RÖPORTAJ

LEVEL: İsterseniz şu sıralar gazeteleri kasıp kavuran, yönetimin seyirci bulamayıp tribünlere oturttuğu "karton adamlar"larındaki dedikodularla başlayalım.

Ronaldo: Külliyen yalan!

Van Der Sar: Keh keh, Rooney de son zamanlarda ölü adamlar görüyordu tribünde.

L: Peki, bu sorum Ronaldo'ya; Chris, bildiğin gibi çalımların yüzünden kimileri seni "Tazmanya Canavarı" olarak nitelendiriyor, bu konuda ne diyorsun?

Puyol: Firfir da yapıyor!

Ronaldo: En azından ben gerçekte de çalmayıp, onu gerçekçe kaykay kullanamayan, gitar çalamayan insanlara söyleyin; hih!

L: Biraz da yaşadığınız ilginç olaylardan bahsedelim isterseniz; kimi zaman birbirininizden geçmiş, hatta da kötüsü etrafınızda görünmez bir duvar örülmesi gibi fenomenlerle karşılaşınızı duyduk.

Eto'o: Ben bunları tanrıların armağanı ola- (Burada arkadaşları tarafından susturuluyor.)

Odaburda: Cin çıkartma seansı yaptık zaten takımca, artık böyle şeyle rastlamayacağız diye umuyoruz.

L: Legoe?!

Desidero: Elbette ki feminist bir kız, metafiziğe de inanmakta.

Koro halinde: Ininin ininin ininin!

10 dakika sonra...

L: Öhm, neye; röportaja dönelim. Bildiğiniz gibi PES'in en büyük sorunlarından biri hep lisanslar ile ilgilidi, bir gün uyandığınızda kafanızın üstünde başka bir ismin belirmesi nasıl bir duyguya olduğu sizler için?

Messi: Biz büyük çaplı oyuncular için önemli bir sorun yok; diğerler de kendi çarelerine baksın, ne yapalım yani?

Gregor Samsa: Sen onu bir de bana sor!

Messi: Iykk, böcek! (Ezmeye çalışıyor, Samsa ondan daha büyük halbuki.)

L: PES serisiyle ilgili en büyük şikayetlerden bir diğeriye yapımda hiç kız karakter olmamasıdır, bu sorunu nasıl çözüme planlıyorsunuz?

Konami: Bazı oyunculardan aldığımız geri dönüş de oyunda hiç kötü karakter bulunmaması üzerineydi, şimdilik şirket olarak oyuna aksiyon getirmek amacıyla Rambo Okan ile anlaşmaya çalışıyoruz. Kadın karakterler üstünde hiç kafa yormadık, zaten hedef kitlesi kızlar olan bir oyun için şu noktada erkekleri bol tutmayı tercih ediyoruz.

L: Kız oyunu derken?

Tükürükler saçarak bağırsızın sesleri geliyor burada, sonrasında üstüme atlayan futbolcular kayıt cihazını durdurmuş; hastanede uyandığında öğreniyorum bunları. İlaçlarımı aldım, bahçeye çıkış Düşünen Adam heykeline bir klark çekiyorum... ■ Doruk Cansev



Tansiyon Ölçer
YÜKSEK

Bedava Oynuyos!

Tamam, bedava değil ama sudan ucuz bu oyun! Eğer 10 Eylül'e kadar www.champmanstore.com adresine girerseniz, CM 2010'a -en az bir peni (2.5 kuruş) olmak üzere- istedığınız kadar para ödeyerek sahip olabilirsiniz.



Yapım Beautiful Game Studios **Dağıtım** Eidos Interactive **Türk Spor Platform** PC **Çıkış Tarihi** 11 Eylül 2009
Web www.championshipmanager.co.uk

Championship Manager 2010

Bu sezon lige rekabet gelecek!

Yaklaşık beş yıl öncesine kadar Championship Manager serisini geliştiren Sports Interactive, oyunun dağıtımını olan Eidos Interactive ile yolalarını ayırarak Football Manager'ı geliştirmeye başlamış, "Championship Manager" isminin hakları ise Eidos Interactive'de kalmıştı. O andan itibaren serinin gerçek devam oyunu Football Manager olurken, CM ise yepyeni bir ekibin eline, Beautiful Game Studios'a bırakılmıştı. Haliyle yılların başarılı serisi, bir anda düşüşe geçerek adeta duman olmuştu. Bu yılda işe daha sıkı sarılan yapımcılar, serinin yükselişe geçmesi içi elliinden geleni yapmış gibi görünüyorlar.

Öncelikle arayüzü beğenmediğimi söylemeliyim. Hem menülerin, hem de departmanların ekrana dağılımı ve kullanımı bir hayli karışık. Ayrıca görsellikte kullanılan yansımaya efekti de işleri daha zor hale getiriyor. Ancak bu arayüze baş etmemi öğrendikten sonra oyun, her geçen dakika daha da güzelleşiyor. Her bir departman öylesine

güzel detaylandırılmış ki BGS'nin hazırladığı diğer CM'lerin yarattığı olsuz hava anında dağılıyor.

Oyunda ilk merak ettiğim şey, tamamen yenilendiği söyleyen üç boyutlu maç motoru oldu. Bu nedenle gözümü kırmadan, kadromu bile paldır küldür kuran, transfer yapmayarak, hiçbir haberini okumayarak ve taktik yapmayarak maça giriverdim. İlk hazırlık maçım için çok heyecanlıydım ve sahada olacakları merak

Gerçekten düzgün, güzel ve hoş animasyonlara sahip bir maç motoru hazırlanmış

ediyyordum. Ne de olsa futbolcu diye piyonların sahada dolaştığı komik bir maç motoru vardı BGS'nin önceki CM'lerinde. Bu kez başarımlar! Gerçekten düzgün, güzel ve hoş animasyonlara sahip bir maç motoru hazırlanmış. Zaten BGS de, "motion capture" teknolojisiyle 500'ün üzerinde animasyonu motora ekleyerek çok hoş manzaralar olmasını sağlamış. Tabii ki maç mo-

Umarım oyun esnasında düşmüş bir uçak değildir. Sadece görüntü biles olsa, atmosfere harika bir öğe katmış.

Maçla ilgili her türlü detayı aktif ederek karmaşık bir görüntü oluşturmak mümkün.

Tüm detaylar bu bardan açılıp kapatılabilir.

torunun hataları var, saçmalıkları var. Örneğin; bomboş bir pozisyonda topu ayağına alan defans oyuncusu bir anda dönüp topu kornere atabiliyor. Maç motoru her ne kadar yeni olsa da bu tür hatalar skora etki ederek cinnet geçirmemize neden olabilir. Yine de izlenesi ve geliştirileceği kesin bir motor var ve güzel olmuş.

Maçın dışına çıktıığımızda ise kadro, taktik ve antrenman konusundaki detaylar ön plana çıkarıyor. Özellikle, bilinen taktik seçenekleri dışında, kendi duran top taktiklerimizi geliştirebiliyor olmamız mükemmel. Bu sayede saha içine daha çok müdahale edebiliyor ve yaptığımız taktiklerin uygulandığını görünce zevkten dört köşe olabiliyoruz. Alex'in ceza sahası dışına doğru açtığı bir topun, Roberto Carlos'un şutuya gol olduğunu görmek...

Benzer bir güzellik de antrenman bölümü için yapılmış. Takımınız için farklı seçeneklerden dengeli bir antrenman programı hazırlayabiliyorsunuz. Bu programı takıma uyarladığınızda ne gibi faydalara sağlayacağınızı anında görebilmekse sizi hata yapmaktan kurtarıyor. Ayrıca verilerin çizelge formatında ekrana yansıtılması da raporları kolayca analiz edebilmenizi sağlayacak.

Veritabanı, organizasyonlar, kontratlar... Bu gibi detaylarda çok ekstra bir şey yok ve her şey olması gereği gibi. Oyunun bizim için en değerli detayı olan Türkçe dil seçenekleri başlangıç için gayet başarılı. BGS, oyun için her ay bir güncelleme yayınılayacak ve bu sayede veritabanı da güncel kalacak. (Buna en çok Türkiye veritabanının ihtiyacı var incelediğim kadarıyla.) Demodan gördüklerim ışığında -yillardır Sports Interactive'ı takip eden biri olarak- bu yıl CM'ye kesinlikle şans tanımınızı öneririm. ■ **Şefik Akkoç**

153 Kamera!

Yeni üç boyutlu maç motorunda, maçları -iki boyutlu maç motoru havası veren tepe kamerası dahil- beş farklı kamera açısından izlemek mümkün.



■ Football Manager'dan da alışık olduğumuz tepe kamerası, pozisyonları hayal gücüyle renklendirmek isteyenler için ilk tercih olacaktır.



■ Yeni üç boyutlu motorun meyveleri, bu "televizyon kamerası" ile daha net anlaşılıyor. Bu kameranın bir uzak açısı da mevcut.



■ Bu da kale arkası kamerası ve her iki kale arkasında da yer alıyor. Şahsen benim tercih edeceğim açı bu değil kesinlikle.



İçİ Dolu Turşucuk

C&C serisi için çok farklı bir yenilik de Crawler diye adlandırılan yeni yapı. Her şeyi içinde barındıran, hareket edebilen bir cephe öünü makinesi olarak tasarlanmıştır. Oyunda bulunan birçok upgrade ve binayı da bünyesinde barındırıyor olması, oyun içi dengeleri zorlayacak gibi görünüyor.

Yapım EA LA Dağıtım Electronic Arts Tür **RTS Platform PC**
Çıkış Tarihi Belli değil **Web** www.commandandconquer.com

Command & Conquer 4

Çok yaşa Kane!

1 5 sene! Tam 15 sene geçmiş... İlk oyunu alışımı dün gibi hatırlıyorum. Nasıl türedi? Ne ara bu kadar çok oyunu çıktı? Peşin sıra gelen oyunlar ise, bir anda ikiye bölündü. C&C adı altında iki farklı seriye takip ederken bulduk kendimiz... Videolarıyla bir dizi keyfi izledik. Müzikleriyle coştuğum. Fakat her şeyin bir sonu vardır sevgili okur. Bu da yıllarca sıkılmadan oynadığım ve yokluğunu bolca arayacağım C&C serisinin, Tiberium kısminın sonu. Daha nice Red Alert'ler diyerek detaylara geçiyorum.

Kaldığımız Yerden Devam

Command & Conquer 4, Kane's Wrath eklentisinden 10 yıl sonra; 2062 yılında geçiyor. "Tiberium" denen mineral yüzünden insan soyu büyük bir tehdite altındadır. Yillardır savaş içerisinde bulunan Brotherhood of Nod (Nod) ve Global Defense Initiative (GDI) durumun ciddiyetinin farkına varırlar. Nod'un esrarengiz lideri Kane ise GDI'yi; insanlığı kurtarmak ve yayılmış olan Tiberium'u kontrol altına almak üzere barış teklifi eder. (Yok artık löbraun James!) Bu barıştan 15 yıl sonra ise Tiberium Control Network (TCN) neredeyse tamamlanmıştır. Fakat iki taraf arasındaki gerginlik yüzünden, her şey gitgide içinden çıkmaz bir hale gelmiştir.

Yapımcı Jim Vessella'nın dediğine göre; GDI senaryosunun ismi: "The Men That Killed Kane", Nod senaryosunun ismi ise: "All Things Must End" (Keh keh keh). EA'dan açıklanan bilgilere bakacak olursak, oyun sonunda Kane'in kim olduğunu ve bunca yıldır neyin peşinde olduğunu açıkça öğreneceğiz. Genel olarak senaryosuyla da dikkat çeken olacak C&C aynı zamanda oyuna hakim olacak olan RPG bazlı sistemiyle de oyuncuların, online ortamda farklı hazırlar tattalarına mahal verecek. Birazlık detaylara bakalım...

Oyuna Class – based dediğimiz bir sistem hakim olacak. Şöyle ki;





Ohhhhhh.... Mammoth ile toplanan sonsuz experience!



Back to the Future



Her şey iyi güzel tamamda, peki müzükleri Frank Klepacki yapacak mı? Bana bunun bilgisini versinler. Hala hafızalarımızda kazılı olarak duran "Hell March" isimli şarkının (marş'ın!) efsanevi yaratıcısı olamadan bu oyuna bitemez!

■ Görüntülere baktıkça, gözüm grafiklere kilitleniyor. Beğenemedim yahu... Böyle olmasın grafikler... Böhübü!



İkiirk da kendi içerisinde üç alt guruba ayrılmış durumda. Benzer üniteleri ise olabildiğince az tutulacak. Üç alt guruptan birincisi; "Offense". Bildiğimiz sevdigimiz Rts yapısına sahip, ayrıca Tanklara ve cephe savaşlarına odaklı. İkincisi olan "Defance" ise, daha çok piyade ağırlıklı. İnşa edebildiği bunker ve bilumum defans silahıyla, bir bölgeyi yok edilmez yapabilecek güçte. Üçüncü ve son olarak da, "Support" yani destekçi bir gubumuz mevcut. Genel olarak hava gücünü kontrol ediyor olacaklar. Savaş esnasında ise, ister direk olarak düşmanla temas kurabilecekler, isterlerse de takım arkadaşlarına yardımcı olabilecekler. Birçok iyileştirme (heal) yeteneği olan araç olduğunu düşünürsek, çoklu oyuncu ortamında çok tehlikeli olacakları kesin (kim iyi bir Priest istemez ki?). Bu üç gurubu olabildiğince iyi dizayn etmenin peşinde olan görevliler, "hangi gurubu oynarsanız oynayın, bir şekilde bir birinize üstünlük sağlamanın bir yolunu bulacaksınız" diyorlar.

Online

C&C 4 oynarken sürekli internete bağlı kalmamız gerekecek. Bunun sebebi ise, oyunu kurduktan sonra online bir hesap açacak olmamız. Bu hesap sayesinde oynayacağımız her tür oyun modunda, (multiplayer, single player ya da campaign) yetenek puanı toplayabilecek olmamız. Topladığımız puanlarla da, yeni birimler, binalar ve farklı upgradeler satın alabileceğiz. Ayrıca oyun esnasında üniteleriz de kendi başlarına seviye atlayacaklar. Misal; kontrolünüzdeki bir "Crawler" çok savaştı

ve seviye atladı. Artık iki farklı opsyonunuz var: Bir makineli tüfek ya da bir anti tank silahı eklemek. Her ne kadar bu eklentiler bir sonraki bölümde kaybolacak olsa da, oyuna yapacağı etki C&C kalitesini bir derece yukarı çekecektir. Bu arada çok dikkatimi çeken bir oluşum mevcut. Kullanabileceğimiz yeni yeteneklerimiz

Fakat her şeyin bir sonu vardır sevgili okur. Bu da yıllarca sıkılmadan oynadığım ve yokluğun bolca arayacağım C&C serisinin, Tiberium kısmının sonu

söz konusu. Fakat bu yeteneklerimizi birçok farklı oyun modunda kullanabiliyor olacağız. Şöyledi ki; Campaign bölümlerinden birinde kilitlendiniz ve geçemiyorsunuz. Dert etmeyin! Multiplayer bölümlerde oynayarak açtığınız yeni yeteneklerinizi campaignlerde de kullanabileceksiniz.

Yeni eklenen bir diğer özellik ise, eğer yeni bir oyuncusunuz online ortamlarda bir anda çok sağlam bir rakip tarafından ezilmenizi önlemek için geliştirilmiş. Yani öğrenme aşamasındaki insanlar için yüzlerce ünite yerine, çok daha az ünitinin olduğu oyun modları mevcut olacak. Aynı şekilde C&C 4 için beynini akitacak düzeydeki oyuncular içinde benzer bir durum mevcut. Ana fikir; ne kadar çok oynarsanız, o kadar çok yetenek puanı alacağınız ve daha sağlam insanlarla yan yana ya da karşıya oynayabileceğimiz.

Temel yapı; genel hatlarıyla C&C Generals: Zero Hour'u andırıyor. Fakat gelen ilk bilgiler C&C serisi için gayet güzel değişimler içermeye. Açıkçası bu tarz bir değişimi iki oyun önce yapmaları gerekiyordu. Ben sadece kafayı grafiklere takmış durumdayım. Umarım oyun çıkmadan önce gözle görünür bir değişim olur. ■ Ertuğrul Süngü



ERAY ANT DIRECTOR'S CUT

Oyun dünyasıyla sinema dünyasının
flört ettiği nokta...

Eray: Birçoğunuñ sinemayı seviyorsunuz ve ileride
yönetmen olmayı hayal ediyorsunuz, değil mi?
Okur: Eeeveeett!

Eray: Ama paronuz yok bir studio kuracak; bundan dolayı
mevcut en kıymetli cihazınıza, bilgisayarınıza yatırıp vaktini-
zi, yönetmenlik hayalinizi rafa mı kaldırıyorsunuz?

Okur: Eee... Buna da evet!

Eray: Peki size oynadığınız oyuncularla film çekebileceğinizi
söyledeydim şaşırır mıydınız?

Okur: Hayır be! Bu medyu kardeşim? Biz gördük o işin örneklerini.

Eray: Ama yöntemini duymadınız eminim sevgili okurlar. Şimdi
vakt eylem vaktidir. (Bu sözümden sonra cümlemin etkisi-
ni pekiştirecek çok gaz bir arka plan müziği hayal edin lütfen;
hatta hayal etmemi bırakıp bu tarz bir müzik bile açabilirsınız.

BUNU BİLİYOR MUYDUN?

Director's Cut: İngilizce de olsa genel bir terim
olup, yönetmenin tekrar kurgu başına oturup ke-
silen sahneleri filme eklemesi ya da kendi isteğine
göre yeni bir kurgu ortaya çıkarması olayıdır. (Bkz:
Filmlerin DVD'lerdeki Director's Cut versiyonları.)

Bu, söylediğim cumlenin etkisini pekiştirecektir. Deli

demeyin bana, deneyin bakın.)

Bu uygulamayı daha çok oynandığından World of





Warcraft üzerinden anlatacağım ama diğer online oyunlar da tercih edilebilir; hepsi aynı seçenekleri sağlayacaktır.

Malzemeler: Bir adet senaryo için temiz Word sayfası, kurgu için Movie Maker, oyuncular olmalı tabii ki, bir adet klan, biraz yaratıcılık, ses kaydetmek için bir adet mikrofon, görüntü kaydetmek için "capture" programı, bir adet Uwe Boll. (Bu sonucusu gerekli değil aslında.)

Tarif: Önce senaryomuzu yazalım... Kullanacağınız oyunun mekanlarını düşünerek senaryo yazmanız gerekecek. Dengeli davranışınız iyi olacaktır. Aşk senaryosuyla başlayıp komediden çıkışmanız, sonra da korku ya da macera tadına dalmanızı tavsiye etmem. Senaryo hazırlarken mekanları belirtin, kullanacağınız açıları kafanızda canlandırın; yani önce fikrinizin iskeletini oluşturup bunları diyaloglarla süslendirin ve filmi en başta kafanızda hayal ederek çekin. Sonra bu hayalinizi kağıda yansıtın. (Daha ayrıntılı bilgi için Google'dan aratarak senaryo örneklerini inceleyebi-

lirsınız. Özet çıkarmakta da hep fayda vardır.)

Şimdi işin zor kısmı, klanınızı razı etmek ve sizin için çalışmaya teşvik etmekte. Bu konuda yardımcı olamam; bu tamamen sizin arkadaşlarınızla olan samimiyetinize kalmış. Bunu da hallettiğinizi farz edelim ve çekime gelelim. Senaryonuzda sadık kalın, arkadaşlarınıza da şans tanyın; bir bakarsınız diyaloglarınızı geliştirirler. Öncelikle oyun içi karakterinize mouse'unuzla zoom girin. Artık bir kameralız var ama nasıl kaydedeceğiz? Bunun için bir capture programı elde etmemiz lazımlı ve bunu internetten kolayca bulabilirsiniz. (Capture programı basitçe, ekranınızda o anda ne görüntü varsa kaydetmenize yardımcı olacaktır.) Ardından sinema filmlerindeki açılalar örnek alın.

Son olarak gececeğiniz kişileri ortalamamaya (Sola bakıyorsa sola doğru boşluk, sağa dönükse sağa doğru boşluk.) ve eklem yerlerinden kesmeye özen gösterin. (Çerçevenin alt bölümü dizlere denk gelirse ayakları yokmuş gibi gözüktür adam ve hoş olmaz.) Binek hayvanlarınız sayesinde tepeden çekimler bile yapabilirsiniz; geniş düşünün ve film-

lerdeki açıları gözlemleyin.

Arkadaşlarınız karakterlerinin ağız bölümlerini oynatsın ki mikrofonla kaydedeceğiniz konuşmaları Movie Maker yardımcıyla görüntülerin altına koyduğunuzda konuşuyormuş gibi izlenim alabilin. Kayıtlarını bitirdikten sonra Movie Maker'a atın görenler. (Eminim ki kurcalaya kurcalaya bu en basit kurgu programını hızlıca öğrenirsiniz.) Seslerinizi de kaydedin, senaryonuzdan okuyarak çektiğiniz parçaları birleştirin ve çalışanları da yazdıktan sonra Media Player için bir çıktı alın. Filminiz hazır, afiyet olsun. Ben sizlere basitçe anlattım, eminim ki araştırırsanız çok keyif alacağınız işler başarısınız. İnternette yayınlarınızın güzel iş yaptıysanız çok fazla izlenecektir. Bu izlenme oranları da daha iyisini yapmanız konusunda sizi hırslandıracaktır.

HAYAL EDİYORUM

Verdiğim tüyolarla kısa filmler yaratılan okurlar hayal ediyor; hem de ne biçim.



YENİ MÜZİK



NESİL OYUNLARI

Bir gün hepimiz müzisyen olacağız. 1985 yılında, ilk -adamakilli- karaoke oyununu Karaoke Studio ile başlayan bu çılgın akımın doruğundayız ve evet, inanın bana; birkaç yıl içinde artık "gerçek müzisyen"ler kalmayacak. İster rap, ister pop, ister rock... Karaoke oyunları her geçen gün anlamını ve popülerliğini yitirken; her tür müziğe ait aparatlı, şatafatlı, yepyeni oyunları piyasaya girmek için gün sayıyor. Bize de bu oyunlara bakış atmak ve oyuncuların teker teker müzisyenlere (!) dönüştüklerini görmek düşüyor.



GUITAR HERO 5

► İlk Rock Band'ı yakalamak için Guitar Hero serisinin dördüncü oyunu, Guitar Hero: World Tour, özellikle Beginner zorluk seviyesinin eklenmesi ve yeni Music Studio moduyla ses getirmiştir. Tabii ki Neversoft, bir sonraki oyunda Music Studio üzerine gitti. World Tour'da sadece midi sesler ile stüdyoda vakit geçiriyez. Ama Guitar Hero 5, gerçek enstrüman sesleriyle kendi şarkılarınızı yapmaya olanak tanıyor. Ve ek olarak, World Tour'da online ortamda sadece iki dakikalık çalışmalarınızı paylaşabilirken artık bu süre 10 dakikaya uzatılmış durumda. Guitar Hero 5'in bir başka bombası, serinin önceki oyunlarda bulunan şarkı listelerini direkt indirme şansı sunması. Bu, Guitar Hero serisi için bir ilk. (Rock Band bu özelliği 5 Dolar karşılığında)

Yapım Neversoft Dağıtım Activision Platform PS2, PS3, Xbox 360, Wii
Çıkış Tarihi 1 Eylül 2009 (Amerika), 18 Eylül 2009 (Avrupa)

sunmuştur.)

Son olarak, buradan her zaman bası seçmek zorunda kalan, arkadaşları tarafından hor görülen Guitar Hero oyuncularına seslenmek istiyorum: Artık bası seçmek zorunda değilsiniz. Guitar Hero 5'te, arkadaşlarınızla toplanıp oyunu oynamak istediğinizde dilerseniz istediğiniz enstrümanı seçmeye imkanınız bulunuyor. Yani eğer evinizde dört bateri varsa, seçtiğiniz şarkıyı dilerseniz dört bateri ile bile çalabiliyorsunuz. Akliniza gelebilecek tüm enstrüman kombinasyonlarına oyunun kapıları açık. Ayrıca multiplayer modlarından biri olan Momentum'da -diyelim ki- dört bateri ile kapaşma yaşarken sizin performansınıza göre zorluk seviyesi değişiyor. Siz iyi calarsanız oyun zorlaşıyor, kötü

çalarsanız basitleşiyor. Fakat oyun basitleştiginde -haliyle- aldiğiniz puanlar azaldığı için rakiplerinizi yakalama şansınız da azalıyor.

Şöyle genel olarak değerlendirdiğimizde, oyun- da devrimsel bir yenilik yok. Bir şarkıyı dilediğimiz enstrümanı seçerek toplu halde çalma imkanı, çoğu oyuncunun yakıldığı ortak probleme çare olacaktır. Ancak bu özellik bence bu oyun türünü içine siğ- laştıracak zira gerçek hayatı tek başa calınan bir şarkıyla dört basla çalmak, tamamıyla Frequency ve Amplitude dönemine geçiş yapmak demektir.

Siz bu yazımı okurken oyun Amerika'da piyasaya çıkmış olacak. Ancak Avrupa çıkış tarihi, 18 Eylül olarak görünse de ben bu tarihten şüpheliyim.

■ Elif Akça

ROCK BAND

ROCK BAND 3

Harmonix, her ne kadar ilk Rock Band ile Guitar Hero'ya büyük bir darbe vurسا da Neversoft epey dişli bir rakip çıktı. Rock Band 2'de özel bateri set ile Harmonix, Neversoft'a söyle bir dikkirken oyunun oynanış sisteminde hiçbir yenilikin olmaması hayal kırıklığı yarattı. Tam bu sırada, Neversoft Guitar Hero: Metallica epey ilgi topladı. Rock Band: Beatles geç bir cevap olarak geldi. Ve şimdi, Rock Band 3 ile ilgili etrafta sadece dedikodular dönerken, Guitar Hero 5 çoktan piyasadaki yerini aldı.

Her ne kadar Harmonix, meydani biraz boş bırakıyor gibi görünse de -oyunla ilgili yapılan dedikoduların yanında- MTV Games'den verici: Şu anda tüm piyasayı derinlemesine gözlemliyoruz ve bu gözlemlerimiz

Yapım Harmonix Dağıtım MTV Games
Platform Belli değil Çıkış Tarihi Belli değil

doğrultusunda biz artık aynı oyun sistemini ve kiti sadece yeni bir şarkı listesiyle oyunculara sunmak istemiyoruz. Bu yüzden devrimsel yenilikler üzerinde çalışıyoruz. Mesela Microsoft'un Project Natal'ını Rock Band 3'te aktif olarak kullanmayı planlıyoruz. Bunun dışında artık oyunun sadece rock türüyle sınırlı kalmasını da istemiyoruz. Bu serisi her tür müziğe uyumlu hale getireceğiz.

Eğer Guthrie'nin açıklamaları başıyla sonuçlanabilirse müzik oyunları çağt atlayabilir. Zira Natal sayesinde aparat kavramı bambaşka bir boyuta ulaşır. Fakat unutmayalım ki bu ilerlemeleri Activision, -dağıtıcı firma olarak- Band Hero ve DJ Hero ile önden kaydediyor. Harmonix ve MTV Games daha çok çalışmaya artık. **Elif Akça**



GuitarFreaks, DrumMania ve KeyboardMania gerçeği

İnsanlar kısa donurları gezerken, Japonya'da Guitar Hero, Rock Band vs... gibi şu an popüler olan ve insanların aç gibi atladiği oyunların ataları oynanıyordu. Üstelik bu ata oyunnardan bazıları -daha basit ve gelişmemiş olması gereklilikten- günümüz için bile epey detaylıydı. Özellikle DrumMania ve KeyboardMania -özellikle de KeyboardMania-, oynanış sistemi itibarıyle şimdiki oyunlara nazaran daha fazla müzik yeteneği ve ek olarak GuitarFreaks'te öyle sadece doğru notaya basmak puan kazandırmıyordu. Notaya basma zamanlamasına göre performansınız değerlendiriliyordu. (Bu arada yanlış anlamayı; bu oyunlar müzik oyunlarının en eski ataları değil tabii ki. Ancak aparatı müzik oyunlarının tam anlamıyla ilk defa etkili bir şekilde oyuncuya buluşmasını sağladı.)

Bu bahsettiğim tüm oyunların Konami'ye ait olması, bu oyunların Japonya dışında dünyadan hibrid yerinde resmi olarak satışa sunulmasına o dönemde (1998 - 1999) PES'in isminin bile pek bilinmemesi, firmanın risk almayı sevmedinini, belirli alanlara odaklanması sevgidini gösteriyor.



ROCK BAND, PEARL JAM GUITAR HERO, VAN HALEN

► Kisaca bir hesap yapalım: Guitar Hero serisine bateri eklendiğinden bu yana Rock Band ile "grup kapışması"nda kim onde sizce? Guitar Hero'da Metallica ve Van Halen var. Rock Band'de ise Beatles ve Pearl Jam... Karar vermek gerçekten, zor değil mi? Metallica'dan sonra Van Halen ismi gerçekten attan inip eşege binmek gibi bence. (Sakin yanlış anlamayın; müzik kalitesi olarak yapmıyorum bu yorumu. Derdim tamamıyla bu iki grubun yeni nesil arasındaki popülarite farkı.) Ama Beatles ve Pearl Jam açıkçası gayet dengeli seçimler. Metallica'dan sonra ancak onun yanında bir grup ismi oyuncuları tatmin edebildi.

Bunun dışında, Guitar Hero: Van Halen, Guitar Hero 5'teki multiplayer ve party modlarına sahip olmayacak. Bu da oyunun zaten epey yerlerde sürünen çekicilik oranını iyice eksilere çekiyor. Ancak söyle bir durum var; Rock Band: Pearl Jam'ın çıkış tarihi belli değil. Oyundan önce Pearl Jam'ın 20 Eylül'de çıkacak olan yeni albümü, Rock Band için indirilebilir şarkı paketi olarak oyunseverlere sunulacak.

Van Halen piyasaya çıktıığında karşı cephe'den rakip olarak Beatles ile karşılaşarak zorunda kalacak. Ekim'de çıkışacak olan Rock Band Track Pack: Metal de Guitar Hero: Smash Hits'in rakibi olacak. Ne kadar karışık işler bunlar... **Elif Akça**

Yapım Harmonix Dağıtım MTV Games Platform PS2, PS3, Xbox 360, Wii
Çıkış Tarihi 2010'un ilk çeyreği

Yapım Neversoft Dağıtım Activision Platform PS2, PS3, Xbox 360, Wii
Çıkış Tarihi 2010'un ilk çeyreği

Rez, Frequency ve Amplitude... Geçiş Dönemi

90'larda Konami'nin arcade aparatlı müzik oyunlarını yaymasının ardından, aparatsız ve daha fazla hız ve el / göz koordinasyonuna dayalı oyunlar bir anda konsollarına akın etti. Rez, SEGA'nın eseriyle Frequency ve Amplitude ilk Guitar Hero oyunlarını bizlere sunup daha sonra Rock Band'in başına geçen Harmonix imzalandı. Müzik oyunlarının aslında bir anda bu şekilde geriye doğru gitmesinin nedeni Konami'nin müzik oyunlarının -satış politikası nedeniyle- uzun bir süre dünyaya yayılmasına rağmen diğer Harmonix ve SEGA gibi firmalar türü daha etkili bir şekilde yaymak için bu oyuncuların aparatları daha fazla ilgi görüp daha fazla para kazandırmamasını sağlamak için bu oyuncuları piyasaya sunarak zamanı geriye aldılar. Akılîcâ, değil mi?



LEGO ROCK BAND

Müzik oyunlarının geleceğine bir katkı sağlamayan, sadece LEGO serisine yeni bir soluk, yeni bir renk getiren LEGO Rock Band, açıkçası çok anlamlı gelmeyen bana. Daha doğrusu ticari kaygıların gereksiz derecede fazla olduğu bir yapılmış gibi geliyor. Zira oynamış sisteminde bir fark yok. Sadece "super-easy" adında yeni bir zorluk seviyesi var yenilik olarak. Gerisi tamamıyla Rock Band'ın kopyası. Her türlü yeniliğin

Yapım TT Games Dağıtım Warner Bros.
Platform PS3, Xbox 360, Wii, DS Çıkış Tarihi 3 Kasım 2009

denenmeye çalışıldığı müzik oyuncuları piyasasına, sadece skin'i değiştirilmiş bir oyuna girmek ne derece mantıklı ve ne derece etik; bilemiyorum. Kisacası kendinize şu soruyu sormanız gerekiyor; birkaç yeni şarkı ve ekranда bilinen her şeyin LEGO parçalarından oluşması bir oyunu yeni ve almaya değer yapar mı? Bence yapmaz. Eğer siz karşıt görüşe sahipseniz 3 Kasım'da oyun siz bekliyor olacak. . □ Elif Akça

BAND HERO

Karaokе oyunları, oynanış sistemi olarak daha sade ve basit olduğundan, firmalar bugüne kadar her tür müzik için farklı bir karaokе oyunu çarmakta hiç zorlanmadı. Ancak aparat ile oynanan, gelişmiş müzik oyuncular için farklı müzik türleri hem riskli, hem de zordu. Bu yüzden birkaç yıl sonra ilk defa Band Hero ile pop müziğin gümbür gümbür estiği bir oyuna karşı karşıyayız. Henüz oyunun şarkı listesi açıklanmadı ancak Taylor Swift'in oyunda yer alacağını öğrendiğimizde her şey netleşmişti bizim için.

Band Hero gibi bir proje, müzik

Yapım Neversoft Dağıtım Activision
Platform PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS Çıkış Tarihi 3 Kasım 2009

oyuncuları piyasası için beklenilen bir hareket açıkçası. Sonuçta sonsuza kadar rock müziğe bağlı kalamadı firmalar. DJ Hero gibi oyuncular da piyasaya çıkmaya hazırlanırken pop gibi diğer müzik türlerine odaklanması kaçınılmaz; Activision da bunun epey farkında. Rock Band 3 ile ilgili de müzik türünde sabılığın ortadan kaldırılacağına dair açıklamalar yapıldı. Tüm müzik türleri için yeterli sayıda oyuncu piyasaya sürüldükten sonra da tamamıyla aparatlar üzerine odaklanılacaktır. Bu işler böyle ilerler... Önce para, sonra ilerleme... □ Elif Akça





GUITAR RISING

Guitar Hero serisiyle popüler hale gelen, Rock Band ile rekabetin oluştuğu ve her geçen gün içeriğini daha da genişleten oyunlara tepki gösteren bir kesim de oluştu tabii ki. Yok "gitarın oyunu mu olur" diyenler, yok "gerçek gitar çalmak gibisi var mı" diye poz kesenler... Hiçbir şey aslı gibi olamaz ama bu işin bir oyun uyarlaması olacaksa da bu şekilde olur ancak. Yine de bu kesime hak veren ve işi ayrı bir boyuta taşımak isteyen yapımcılar da yok değil. GameTank tarafından hazırlanan Guitar Rising'i benzerlerinden ayıran en büyük özellik, gerçek bir gitarla oynanabilecek olması. Üstelik bu konuda herhangi bir kısıtlama da yok ve sahip olduğunuz gitarı direkt olarak oyna bağılayabileceksiniz. Bunun için bir USB dönüştürücü ya da jak girişi olan bir ses

Yapım Game Tank Dağıtım Belli değil
Platform PC Çıkış Tarihi Belli değil

kartının yeterli olacağı söyleniyor. Eğer bu fikir doğru uygulanırsa, yapımcıların diğer konular üzerine kafa yormasına gerek yok gibi. Bugüne kadar yapılan tanıtılardan anladığımız kadarıyla, Guitar Hero ve Rock Band oyunlarındaki gibi bir sistem söz konusu; ancak Guitar Rising'de notaların üzerinde perde numaraları da yazıyor.

Oyunda toplam 30 şarki yer alacağına belirten GameTank'ın şu ana kadar açıkladığı listede Metallica - Enter Sandman, The Police - Message in Bottle ve The White Stripes - The Harders Button to Button gibi şarkılar yer alıyor. Guitar Hero ve Rock Band gibi uyarlamaların yanında tam anlamlıya gerçekçi bir oyun olması beklenen Guitar Rising, umarız planlandığı kadar başarılı olur. ■ **Şefik Akkoç**

HARMONIX

Harmonix Wins!
Ama nereye kadar!!

Eğer Konami'de, Harmonix'in ticari zekası olsaydı emin olun ki şu an Guitar Hero ya da Rock Band serisini değil, GuitarFreaks serisini oynuyor olurduk. Harmonix, resmen oyuncuyu kobay faresi olarak gördü ve tüm adımlarını bu şekilde attı. Guitar Hero'yu çıkarmadan önce bu oynanış sistemini apartatsız olarak Frequency ve Amplitude ile oyuncuya sevirdi. Haliyle gitar aparatı çırıncı (Üstelik bu aparatı Harmonix, GuitarFreaks'in de gitarlarını tasarlayan RedOctane'den edindi.)

oyuncuların çoğu "Benim aklıma gelmişti" gibi yorumlar yaptı. (Konami'nin yıllar önce aklına gelmiş, sizin aklınıza gelse ne olur...) Böylelikle gitar aparatıyla Guitar Hero oynamak, bir anda öylesine ilgi gören bir aktivite oldu ki Harmonix şarkı listelerini değiştirmek sürekli yeni Guitar Hero oyunları çıkarmaya başladı. İnsanlar tam bundan sıkılmıştı ve başlayıp "Ne olacak ki bateri de yapsınlar; bir sürü karaoke oyunu var zaten, mikrofon da ekleylebilirler" gibi çok yaratıcı (!) (Bunları da Konami düşünmüştü.) fikirler ortaya koymaya başlayınca firmayı MTV Networks satın aldı. Serinin dağıtıcısı Red Octane'İ de Activision satın alıncı Guitar Hero'nun yeni yapım ekibi Tony Hawk serisinden hatırlayacağınız Neversoft oldu. MTV tarafından satın alınınca yeni bir fırsat yakalayan Harmonix, Rock Band ismini duyurdu. Rock Band'de hem bateri, hem mikrofon vardı ve bu kombinasyon, Guitar Hero'yu bir anda hem öksüz, hem de etkisiz bıraktı. Neversoft dişli bir rakip olduğu için Guitar Hero: World Tour ile bu kombinasyon ve yeni oynanış sistemi özellikleri (Kendi şarkınızı yapabilme imkanı, yeni zorlu seviyesi vs...) ile hiç vakit kaybetmeden liderlikteki ortaklığını korudu.



DJ HERO

Guitar Hero ile ortaklısı kurulan Activision, Rock Band ile yaşanan rekabetin dışına çıkmak için farklı bir türde yöneldi ve yıllar önce bir anlıgına DJ'lige yeltenen bendeniz gibi insanları hedef aldı. Bu oyunda Jimi Hendrix yok, Linkin Park yok, Metallica yok, Santana yok; Eminem var, Gorillaz var, Gwen Stefani var, The Jackson 5 var...

Activision tarafından Haziran ayında iyice gözler önüne serilen ve Eminem & Jay-Z ikilisinin ismiyle de güncüne güç katan DJ Hero, oyunculara DJ olma zevkini yaşatacak gibi görünüyor. Tahmin edileceği üzere bir plakçalar aparatı paketlenecek olan DJ Hero'da "scratch" atacak, şarkılari birbirine yedirecek ve sanatımızı icra ettiğimiz -hem oyun içi, hem de oyun dışı- mekanlarda insanları kendilerinden geçiriceğiz.

Son dönemde kadar yayınlanan videolar, oyunun nasıl oynanacağı konusunda hiçbir fikir vermiyor olur�e deyse; ancak GamesCom 2009 kapsamında oyundaki "tutorial" videolarını yayınlayan Activision, bu konudaki soru işaretlerini de ortadan kaldırıldı. Oyun içi videoları görünce

Yapım FreeStyleGames Dağıtım Activision Blizzard Platform PS2, PS3, Xbox 360, Wii
Çıkış Tarihi 27 Ekim 2009 (Amerika), Belli değil (Avrupa)

gözümüz korkmuştu ki bu videolardan sonra içimiz biraz olsun rahatladi ama yine de gitar çalmaktan çok daha zor görünüyor bu iş.

Öte yandan bu proje için Activision'in çırkefleştigiini de belirtmeden geçmeyeceğim. 2008 yılında Scratch: The Ultimate DJ adıyla bir oyun duyurulmuş ve adı sani duyulmamış bir firma tarafından geliştirilmeye başlamıştı. Bu süreç sırasında kendini tutamayan "aç kurt" Activision, bir anda oyunun yapıcısını satın alarak dağıtımını ortada bırakmıştı. Haliyle iş mahkemeye taşındı ve Scratch: The Ultimate DJ için yeni bir yapımcı bulundu, oyunun çıkış tarihi de 2010'a ertelendi. Ayıp Activision, ayıp...

DJ Hero'nun, türün geleceği açısından çok önemli bir mihenk taşı olduğunu düşünüyorum. Mikrofon, gitar ve bateri gibi aparatlardan sonra böyle bir açılım yapılması, müzik oyuncularının öünü açacak gibi görünüyor. Kim bilir daha ne gibi aparatlar ile hangi müzik tarzlarına girişecek ve kendimizi müzik icra ediyormuş gibi kandıracağız.

(Şikayetçi değilim, yanlış anlamamayın.) ▶ **Şefik Akkoç**

ROCKO @

PSİKIYATR

ŞEFİK AKKOC

“ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYORUM”



1 VS 100

A...aslında oyna gicik olmadım doktor.
Zaten oyun çıkmadı ki... Xbox Live diye
bir şey var, böyle yükliyor falan, puan alıp
satıyorsun. Yok, satmıyorsun, alıp geri
veriyorsun, tuhaf bir ortam. Sonra demolar
da var ama internet bağlantım yavaş olduğu
için çok uzun sürüyor indirmek. Adaptör de
isınmıyor ama ben korkuyorum. Sanki bir
şey olacak diye her gece fişten çekiyorum,
biliyor musun doktor. Sonra... Ne diyordum?
Sorunum neydi? Unuttum mu yine...

The King of Fighters XII

Şimdi... Bir sürü, ama bir sürü bir sürü adam var.
Kadın da var ama daha çok adam var. O zaman
"Bir sürü adam var" demem daha doğru sanki
doktor. Hani çoğuluk neye geneli odur gibi.
Bana böyle öğretti. Kim mi? Arkadaşım... O da
dövüşçü; hem de dövüşülerin kralı. Sonra bunu
bir gün çağrırmışlar, "12'de gel" demişler, bu da
gitmiş. Bir sürü adam var diyorlar ama yalan, yok
öyle bir şey. İçerik de çok boş zaten, içrenç bir
şey. Sonra o arkadaş dedi ki...

Bionic Commando

Komandolar! Yaaaylalar, yaylalar... As-
kerlik! Komando! Dağ komandosu! Hayır!
Hayır! Gittim ben! Bitirdim valla. Bir daha
komando olmak istemiyorum! Neden ben
oluyorum hem? Bionik mi? Nasıl yani? Bi-
yonik komando mu olmam gerekiyor? Ama
bu bozuk. Orasından burasından kablolalar
falan sarkıyor. Hem PC, hem PS3, hem
360... Hepsi bozuk bunların. İstemiyorum,
bozuk bionik olmam ben. Biyoşok var ama,
o olurum bak. Doktor? Bionik doktor?

Unbound Saga

Oof! O ne öyle ya?! Zaten geride
bırakmışım PSP'yi, yine nereden çıktı o!
Hem yeniş gelmeyecek mi, kaldır kaldır!
Oynamam ben! Patapon ya da Locoroco
olacak, o kadar. Hele o müzikleri yok mu
doktor, beynimin kıvrımları arasına sizip
beni uyuşturuyor, beni uğuruyor... Sonra,
sonra, sonra o dövüş sistemi, tek tipe düş-
manlar, anlamsız hikaye. Doktor! Çıkarın
beni bu oyundan, kurtarın! Doktooor!

ŞİKAYETLER

-1 vs 100

-Bionic Commando

-The King of
Fighters XII

-Unbound Saga

Not: Ne
kullanıyorsa ben
de istiyorum!



HER AY POP UP VE HEADBANG



HERKESE TWILIGHT KİTABI



POSTERLER

TEOMAN
CHACE CRAWFORD
50 CENT
KATY PERRY
DREAM THEATER

İnceleme

"Yarasa"ların "kurt"larla dansı...

Bu kez, piyasaya çıkan oyunlardan şikayet etmeyeceğiz sevgili okurlar. Daha ay başında bizi çarpan Anno 1404'ün ardından başlayan oyun yağmuru, etkisini yer yer G.I. Joe, yer yer Batman olarak

göstererek bizi susturmayı başardı. Bazı kesimler aşırı dozda Wolfenstein'a maruz kaldı. Resident Evil'i bir türlü bırakmayan Sadece Kaan'a şaşmadık da aşırı doz Hannah Montana'nın yan etkileri görmeye değerdi...



Batman: Arkham Asylum

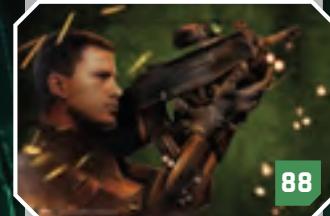
Çıkan her videosuyla heyecanlandığımız, demosuyla merak giderdiğimiz ve hatta geçen ay çok özel (!) bir röportajını yaptığımız Batman'e sonunda kavuştuk, bakalım neler bulduk...



80

Wolfenstein

Efsane oyunun özlenen geri dönüşünü sekiz sayfaya kutladık.



88

G.I. Joe

Çizgi filmden filme, filmden oyuna başarılı bir atlayış....



90

Anno 1404

Bir kez oynanı bir daha bırakmayan şirin, detaylı, mikro, yönetim, oyun, Anno, ağız, salsa...

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağı-
liyorsak iyunun hakkını da öyle
veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,5 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

68

KARA SÖVAHYE'NİN
güleç HASMI







Yapım Rocksteady Studios
Dağıtım Eidos Interactive
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.batmanarkhamasylum.com
Türkiye Dağıtıcı Aral İthalat



Collector's Edition

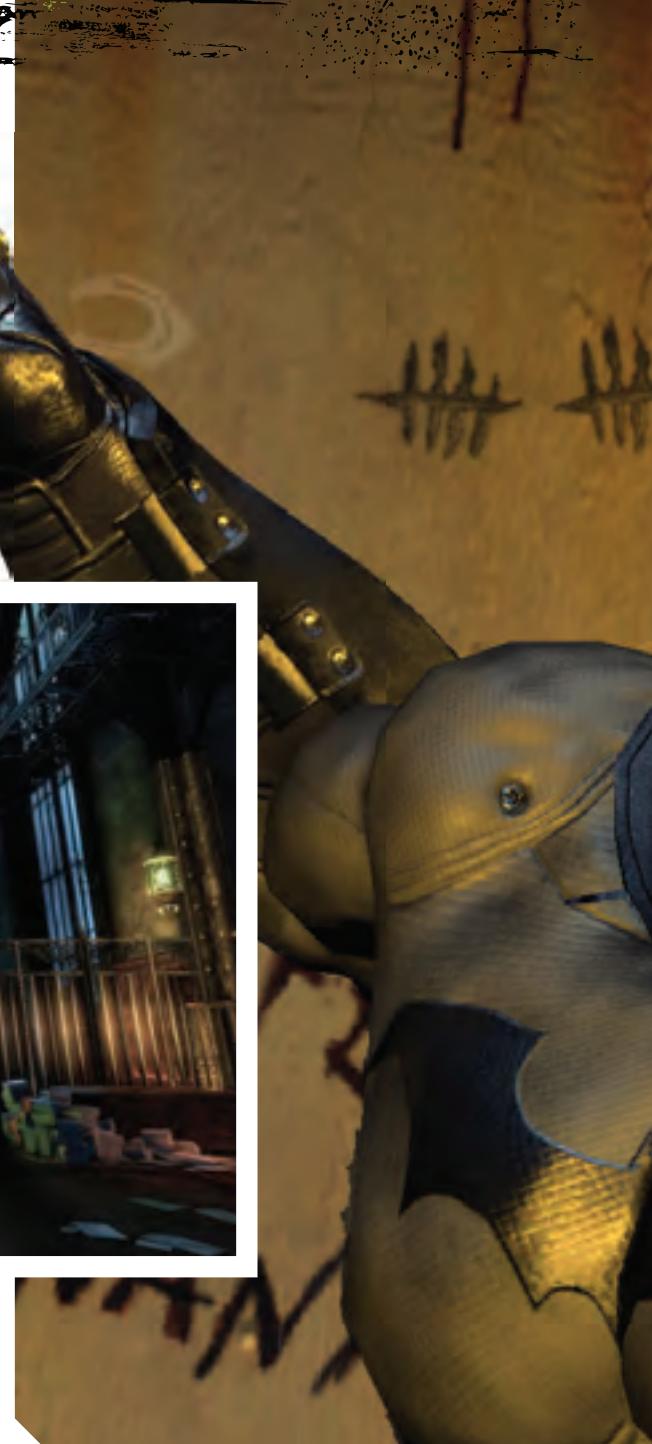
Ben olsam bu oyunun kesinlikle özel versiyonunu satın alırdım. Özel, Batarang şeklindeki kutusuya satışı sunulan pakette sahne arkası bilgileri veren ekstra bir disk, özel kılıfında gelen bir Arkham Asylum günlüğü, Challenge Mode'da kullanılacak özel bir harita ve 35 cm uzunlığında bir Batarang bulunuyor. Paketin satış fiyatı ise 90 Dolar.

“ Süpermen” düşmanlarını üstün gücü, lazer saçan gözleri, süper nefesi ve uçma kabiliyetiyle alt ederken, Flash üstün hızıyla onları şaşırtır, Green Lantern yüzüğünün ona sağladığı müthiş özel güçlerle onlara hakkını bildirirdi. Wonder Woman’ın “sihirli” bir kirbacı vardı, Shazam bir okul çocuğuyken bir anda Superman kadar güçlü olabiliyordu.

Batman ise... Onun ne doğaüstü güçleri var, ne de uzayın derinliklerinden gelmiş. O, sıradan bir insan. Tamam, sıradan demek biraz ağır oldu. Fizikselleş olarak çoğu insanın daha iyi bir yapıda olması, herhangi bir detektiften daha yetkin olması ve müthiş bir zenginliğin üzerine oturduğu için teknolojiyi kendi çıkarları için en etkili biçimde kullanması, göz ardı edilecek özellikler sayılmalıdır.

Zor bir çocukluk geçirmiş olmasından ötürü bazı unutulmaz yaralar barındırır Bruce Wayne. Bu yaralar onu o kadar etkilemiştir ki Gotham City’deki adaleti kendi elleriyle sağlamak istemiştir ve bunedenle Kara Şövalye, Batman olmayı seçmiştir.

Arkham’ın demir parmaklıklarla> Suçlularla uğraşmayı bir hayat biçimi haline getirdiğiniz an, düşmanlarınızın sayısı da bir bir artıyor tabii. Üstelik bunlar gündelik hayatın içinden suçlular olarak



başlayıp şeklini şemalını değiştirerek, başınıza daha büyük belalar açan “profesyonel suçu”lara dönüşürler.

Misal The Joker. İlk bakişa Heath Ledger olarak gözümüzde canlanan, biraz düşününce Jack Nicholson’ın aklimiza gelmesini sağlayan The Joker karakteri, aslında ince suratlı, ince yapılı bir “kötü”dür ama sinemalarda nedense farklı bir görüntüde karşımıza çıkmıştır. Her neyse, olay bu değildi; The Joker Batman’ın en büyük düşmanlarından bir tanesidir. Bunun sebebi zamanında Bruce Wayne’ın ailesini katletmiş olması değil, Gotham City’yi tehdit eden en büyük suçlu olmasından ileri gelmektedir. Batman tüm bunlara rağmen The Joker’ı öldürmez, daha doğrusu, öldürmez çünkü Batman, prensipleri çerçevesinde kimseyi öldürmemektedir. (Aferin ona; elin suçlusu gelip belini kırıyor, yine de yaşasın diyor...)

İflah olmaz “süper-suçu” The Joker, yüzüncü kez Batman tarafından yakalanıyor yeni oyumuzda. Arkham Akıl Hastanesi’ne “Hannibal Lechter” kıvamında getirilen The Joker, aynı zamanda son derece zeki de olduğu için çok kısa bir sürede bağılarından kurtuluyor ve önceden hazırlamış



olduğu planını devreye sokarak Arkham Adası'nı Batman'e zindan ediyor. İlk önce onu akıl hastanesi kısmında kısıtıyor The Joker ve Batman buradan kurtulduktan sonra da peşini bırakmıyor çünkü Gotham City'nin her yerine bombalar yerleştirdiğini söylüyor. Bu bilgi haber kaynaklarına yayıldıktan sonra da panik başlıyor ve tek çözüm, The Joker'ı yakalamaktan geçiyor.

Korku oyunu

The Joker esas düşmanımız, oyuncunun anti-kahramanı. Peki ya diğerleri? Onlar da burada ama gözünüzü sokularak değil.

Daha önce demolarını tekrar izlediğim, ekran görüntülerini ve bilgileriyle sürekli karşılaşlığım Batman: Arkham Asylum hakkında ziyadesiyle bilgi vardı ve tüm bu detayların asıl oyuna büyük bir başıyla yerleştirilmiş olması da beni bayağı etkilemiş durumda.

Dediğim gibi, The Joker'in dışındaki diğer kötü kahramanlar. Misal Bane. Büyük bir Boss savaşçı olarak çıkmıyor karşınıza. Hatta başarılı bir taktikle birkaç dakika içerisinde ondan kurtulabiliyor-

sunuz. Veya Harley Quinn ile ilk karşılaşmamız... Eğer bu sıradan bir aksiyon oyunu olsaydı, Harley Quinn (The Joker'ın sağ kolu.) bir boss olarak karşımıza çıkar, akrobatik hareketler yaparak elindeki silahlala size durmaksızın ateş ederdi. Oysa ki onunla ilk buluşmamızda, ona görünmeden bulunduğu odaya yaklaşıyor ve tek bir hareketle onu yere yıkarak esir aldığı komiser Jim'i kurtarıveriyoruz. Batman'ın bir Rambo olmadığı ve işlerini mümkün olduğunda göze batmadan hallettiğinin gerçeği,



Özellikle silahlı adamlarla mücadeleinizde size yardımcı olacak "detektif görüşü", oyuncunun genelinde de sürekli kullanacağınız bir özellik

oyuna son derece iyi bir şekilde yedirilmiş.

Batman'ın bir dövüş makinesi olmadığı ama gerektiğinde herkesten iyi dövüşebildiğini biliyoruz. Oyunuda da bu özellik şu şekilde yer edinmiş: Eğer öreguntaze eli sopalı ➤

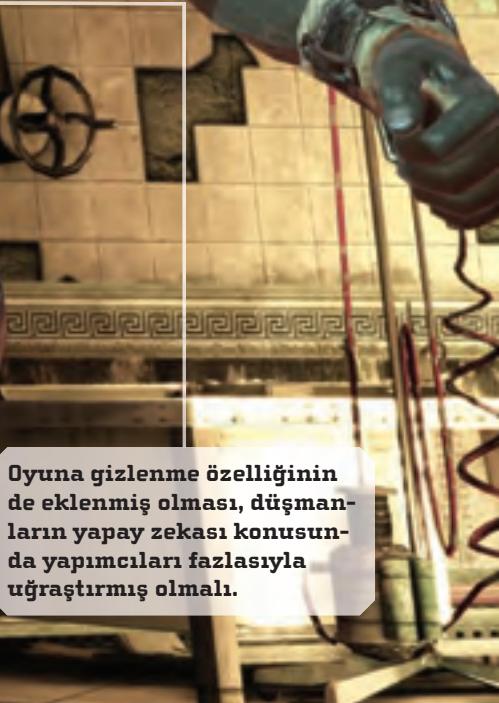


Aparkatını düşmanından esirgemiyor Batman ve büyük ihtimalle bir sonraki hamlesi de arkadan gelmekte olan rakibine olacak.

Buradaki vidalardan anladığımız kadaryla, oyun-daki Batman bir robot (!).

Arkham Asylum'un sağına soluna dağılmış olan bu ekranlardan sürekli karşınıza çıkıyor The Joker ve söyledikleriyle sinirinizi bozuyor.

Rocksteady Studios'un detaylara verdiği önem tartışılmaz. Duvardaki seramiklere ve boruların yarattığı izlere bakın...



Oyuna gizlenme özelliğinin de eklenmiş olması, düşmanların yapay zekası konusunda yapımcıları fazlasıyla uğraştırmış olmalı.





■ Jim Gordon, Batman'ın en yakın dostlarından bir tanesi ve hatta oyunun bir bölümünde Batman onun cesediyile de karşılaşıyor. (Şok!)

Üç...



Sıradan bir duvar gibi gözükmüyor değil mi? Sokakta görsek veya bir mekanda karşılaşsak yüzüne bilmayacağımız türden bir duvar. Sıradan, bayağı ve basit bir duvar. Öyle bir duvar ki... Neyse!



Oysa ki Batman, bu sıradan duvarın o kadar da yavan olduğunu düşünmüyor. Geçiyor detektif moduna ve açıyor X-Ray görününü. Duvarın arkasında silahlı beş kişi olduğunu görüyor. Esir alınmış olan doktor ise mavi mavi parlıyor zavallım. Batman tek hamlede beş kişiyi nasıl etkisiz hale getirecek?



İşte "Explosive Gel"in gücü. Batman bunu bir yüzeye sıkıyor ve ardından patlatarak o bölgenin yerle bir olmasını sağlıyor. Sadece zayıf yüzeylerde işe yaramayın bu madde sayesinde üç kişi yere yığılıyor. Sol kanatta kalan iki kişinin arkasındaki duvara da aynı işlemi uygulamazsanız, doktor ölüyor; bilginize...

► adamlar çıkarsa işiniz çocuk oyuncası. Şayet ki pompalı tüfek ve makineleri taşıyan suçlularla karşılaşırsanız, işte o zaman işiniz zor... Kurşunlarının hedefi olacak şekilde hareket etmek (Onlara doğru koşmak, yumruk atmaya çalışmak, tutup yakalamak vb.) sizi saniyeler içerisinde ölümlle buluşturuyor. Onları alt etmek için farklı yollar izlemeniz gerek.

Eli sopali adamlara geri dönelim. Bu adamlar genellikle gruplar halinde size meydan okuyor zira onlardan çok güçlüğünüz. Tek bir saldırısı tuşu bulunduğu için bam-

başa combo'lar yapmaya çalışmıyoruz zira saldırısı tuşuna bastıkça ve düşmanlarımıza göre yönümüzü değiştirdikçe, Batman kendi "akıcı" combo'larını zaten yapıyor. Combo-metre'nin çarpanı arttıkça daha da hızlanan ve güçlü hale gelen Batman, combo'larına varyasyon katmayı başarırsa dövüşün sonunda daha fazla tecrübe puanı kazanabiliyor. (Tecrübe puanlarının işlevi az sonra!) Bu dövüş hadisesi sırasında, gard alan düşmanlarınızı tutup atmak veya onlara sersemletici toz fırlatmak yapabileceğiniz farklı hareketlerin üçte ikisini oluşturuyor. Üçte üçe vardıracak diğer hareket de size vurmaya hazırlanan ve bunu kafasının üzerindeki parlayan



KillerCroc, Bane'den sonra Batman'ın en tehlikeli düşmanlarından bir tanesi. Maalesef onunla da yüzleşmeniz gerekiyor...

Alternatif

Gears of War 2 (9,5)
Heavenly Sword (7,0)
Ninja Gaiden II (7,1)

şimgelerden anladığımız düşmanlara karşı uyguladığımız kontra atak. Şekill bir görsellik eşliğinde düşmanını anında yere indiren Batman, bunu yaptıktan sonra onu tamamıyla etkisiz hale getirmek için üstüne çöküp nefes borusunu geçici süre tıkayabiliyor. Üstelik bu hareketten sonra bile combo'nuza devam edebiliyorsunuz.

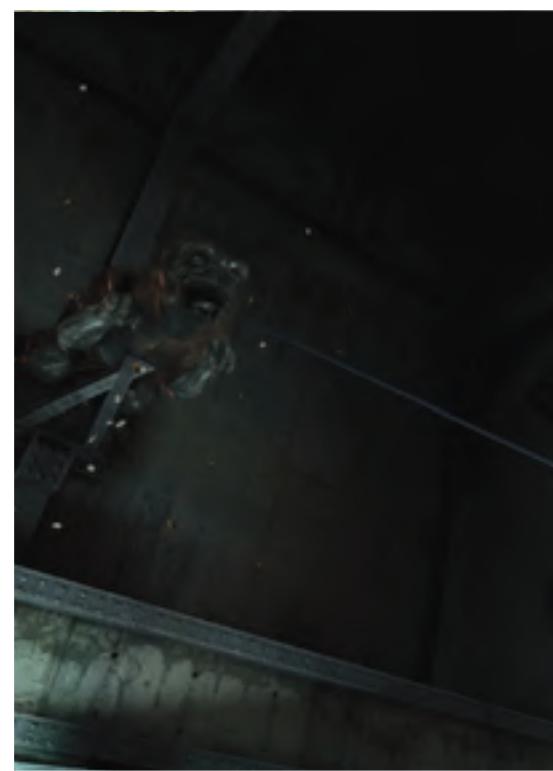
Combo yapmanın bir diğer önemli tarafı da tecrübe punanlarınızla satın alabileceğiniz bazı hareketleri ancak belirli bir combo sayısından sonra kullanabiliyor olmanız. Her ne kadar oyunun ilerleyen kısımlarına kadar bu hareketlere ihtiyaç duymayacak olsanız da bir süre sonra düşmanlarınız tehlikeli birer hal alabiliyor.

Yarasa, faydalı bir hayvandır

Silahlı rakiplerinize karşı ise tamamıyla farklı stratejiler

kullanmanız gereklidir. Onlara kesinlikle gözükmemeniz gerekiyor; bunu aklınızdan çıkartmayın. Yükseklerde durmak veya kapakları açılabilen dehlizlerde ilerlemek, son derece faydalı stratejiler. Batarang'larınızı düşmanlarınızı sersemletmek veya alarm durumuna geçirip onlara farklı tuzaklar kurmak için kullanmayı da düşünebilirsiniz. Bunların dışında, size örnek bir senaryo anlatacağım ve hatta bunu, bu ay LEVEL DVD'sinde yer alan demoda da aynen uygulayabileğinizi göreceksiniz.

Üç tane düşmanın bulunduğu geniş bir mekanda Batman, bu bölgeye adım attığı havalandırma deligidinden çıkışıyor ve hemen önünde durmakta olan silahlı adamı, "Silent Takedown"



► özellikle tek hamlede yere indiriyor. Hemen ardından, arkadaşının bulunduğu noktaya doğru ilerlemekte olan bir başka silahlı adamı görüyor Batman ve saklanacak iyi bir yer arıyor. Kafasını yukarı kaldırındığında, kanca atabileceğii birkaç heykel görür ve en yakınındakine birkaç saniyede ulaşıyor. Artık düşmanlarını daha iyi görebiliyor Batman. Arkadaşının yerde bayın yatmakta olduğunu gören suçu alarm durumuna geçiyor ve dikkatli bir şekilde Batman'ı aramaya başlıyor. Tabii dikkat derecesi sadece X düzlemindeki içeriği için Y düzlemden üstüne inebilecek bir tehlikeyi hesaba katmıyor silahlı adam. Batman sabırla adamın tam altından geçmesi için bekliyor ve hiza denk geldiğinde tek bir hamlede onun üzerine iniyor, peleriniyle adamı kapiyor ve onu heykelden aşağı sarkıtıyor. Bağırtı çağıran adamın yardımına diğer arkadaşı koşarak geliyor ve bu sırada çoktan yerini değiştirmiş olan Batman, "Glide Kick" hareketiyle düşmanın üstüne bir yarasa gibi iniyor ve tekmeye de suratının ortasına basıyor...

Bu, benim uyguladığım bir senaryoydu. Siz bu üç adamı daha farklı şekillerde ortadan kaldırabilirsiniz. Belki hepsinin tek tek arkasından yaklaştırınız, belki altlarındaki su gideri kanallarında ilerleyip onları şaşırtırsınız veya Batarang'lerinizle onları delirtirsiniz. Seçenek çok; sadece görülmemeye bakın.

Ben bir detektifim!

Özellikle silahlı adamlarla mücadelede size yardımcı olacak "detektif görüşü", oyunun genelinde de sürekli kullanacağınız bir özellik.

Dilediğiniz zaman geçiş yapabildiğiniz bu görüş şekli, mekanda kaç tane düşman var, kaç silahlı bunların bilgisini size anında veriyor. Üstelik X-Ray görüşü de sağlayarak tüm düşmanları birer röntgen filmi gibi göstermenize olanak tanıyor ve stratejinizi daha rahat kurabiliyorsunuz.

Detektif görüşü aynı zamanda oyunun birçok bölümünde, dövüşmedinizin kısımlarında da işinize yarıyor. En başlarda, ihanet eden bir polisin izini içtiği içki sayesinde takip edebiliyoruz ve bunu da yine detektif görüşü sağlıyor. Bir sonraki aşamada da aynı işi, dostumuz Jim'i bulmak için onu

SEYTANIN GÜLEN YÜZÜ



Sadece PS3 versiyonuna özel olarak, oyunda çok ilginç bir özellik yer alıyor: The Joker olarak oynama imkanı. Oyunda yer alan "Challenge Map"lerde kullanabileceğiniz, senaryo kısımları bir alaklı olmayan bu özellik, The Joker'in kendine has güzlerini kullanarak ilgili haritalarda skor mücadeleşine girmenizi sağlıyor. Batman'den farklı olarak silah kullanabilen, rakiplerine koala gibi sarılıp onları etkisiz hale getirebilen The Joker, hoş bir eklenme olmuş fakat oyunun PS3 versiyonunu tercih etmeniz için yeterli sayılmaz.



The Joker böylesine pis bir şekilde sırra biliyor zira birkaç dakika sonra serbest kalacağını biliyor.



tütün izlerini takip ederek yapıyorum.

Dövüşmenin ve iz takip etmenin, birilerinin peşinden koşmanın yanında sizi oylayacak bir takım "Riddler" bulmacaları oyunun her kısmında karşınıza çıkıyor. Bunlar, oyun süresini büyük ölçüde uzatan ve saçıladıkları tecrübe puanlarıyla da işinize yaranan birçok irili ufaklı gizlilik.

En basitinden, haritanın birçok izbe köşesine sıkıştırılmış olan "Riddler büstleri"ni bulmanız gerekiyor. Her biri 200 puan değerinde olduğu için bunları bulmak isteyeceksiniz, emin olabilirsiniz. Riddler'in diğer sinsi bulmacaları arasında, haritanın her farklı bölgesi için uydurduğu birer bilmecə bulunuyor. Tek cümlelik bu bilmeceler, size bulmanız gereken bir "şeyi" işaret ediyor. Bu bir mezar taşı da olabiliyor, bir suçlunun hücresi de. Eğer doğru cevabı bulduğunuzu inanıyorsanız, cevabı içeren nesneye veya mekana doğru bakarak, detektif görüşün farklı bir özelliği olan "scan" özelliğini çalıştırıyorsunuz. Tahmininiz doğruya, tecrübe puanları hesabınızı geçiyor.

Riddler'la alakası olmayan ama size tecrübe puanı getiren diğer gizlilikler arasında, Arkham'ın tarihini anlatan antik tabletler ve soruşturma kasetleri yer alıyor. Suçluların yapılan görüşmeleri dinlemenizi tavsiye ediyorum zira bazları çok eğlenceli.

Her şey daha güçlü bir Batman için

Tecrübe puanlarını nasıl kazandığınızı anladığınıza inanıyorum. Peki bu puanları ne yapıyoruz? Wayne Industries'in bize sağladığı birçok güzelliği bu puanlarla satın alıyor ve karakterimizi daha güçlü ve kullanışlı hale getirebiliyoruz. Batman yeni combo'lar, yeni Batarang seçenekleri ve özellikleri, duvarları patlatma yarayan "Explosive Gel" e yeni özellikler ve daha güçlü bir zırh gibi hoş ve işe yarayan yeniliklerin tümünü tecrübe puanıyla satın alıyor. Dolayısıyla size de daha fazla tecrübe puanı kazanmak için bir neden olmuş oluyor. (Sırf Riddler'in büstlerini bulmak için ne kadar zaman harcadığımı bir bilseniz...)

Bu arada unutmadan bir konudan bahsetmek istiyorum. Oyunun başlarında kırılamayacağınız duvarlar, ulaşamayacağınızı havalandırma delikleri gibi bir takım engellerle karşılaşacaksınız. Endişelenmeyin! Bu bölgelere ulaşacağınız zamanlar da gelecek; sadece sabrınızı sağlam tutun ve bu bölgelerin yerlerini aklınızda tutmaya çalışın. Çokunda size tecrübe puanı sağlayacak bir şeyler oluyor.

Bitmesini istemeyeceksiniz

Geldik önemli noktaya. Bu oyun iyi mi? İyi değil arkadaşlar, çok iyi! Senaryo çok güzel, kötü kahraman seçimi çok güzel, bunların oyuna uygulanışı çok güzel... Bir bütün olarak ele alındığında atmosfer ve hikaye anlatımı, bu oyunun başarılı olmasını sağlayan en önemli etkenler olmuş. Örneğin Scarecrow (Korkuluk) ile karşılaşığınız sahneler... Sizi korkularınızla buluşturan bu suçluyla karşılaşığınız bölümler, o kadar kaliteli hazırlanmış ki gerçekten o korku gazının nasıl bir etki yarattığını anlayabiliyorsunuz.

Beğenmediğim yönler de yok sayılmaz. Mesela yumruk yumruğa dövüşüğümüz kısımlar beni pek tatmin etmedi. Batman'ın tek tuşla rüzgar gibi esmesi güzel ama daha fazla kontrolde olmak isterdim. Boss dövüşleri de pek tatmin edici sayılmaz. Rakiplerinizin

THE JOKER**Gerçek adı:** Bilinmiyor**Mesleği:** Profesyonel suçlu**Saç, göz, ağız:** Gözleri ve saç yeşil renkte ama saçlarını boyattığını tahmin ediyoruz. Ağını da boyuyor. Hem de rujla. Ağızını 20 santim kadar geniş gösterecek şekilde...**Özel güçleri:** Kendi ürettiği bir toksin ile özellikle kalabalık grupları zehirliyor. İlginç bir şekilde teke tek dövüşte bayağı güçlü.

Deli olduğu için ne zaman, ne yapacağı bilinmiyor.

İlk olarak ne zaman görüldü: Batman'ın ilk sayısı. (1940 baharı)**BANE****Gerçek adı:** Bilinmiyor**Mesleği:** Profesyonel suçlu**Saç, göz, kas:** Standart kahverengi renkte saçlara sahip olan Bane'in gözleri de kahverengi ama "Venom'a maruz kaldığında fosforlu yesile dönüştüyor. Kasları ise, söyle söyleyeyim, bir kolu benim toplam boyutum kadar olabiliyor. (Venom ile güçlenmişken.)**Özel güçleri:** Ordunun elindeki bir test malzemesi olan Venom enjekte edilerek inanılmaz güçlü bir hale gelmiştir Bane. Fiziksel olarak karşısında kimse duramamaktadır ve hatta bir ara Batman'ın omurullğini kirarak onu sakat bırakmıştır.**İlk olarak ne zaman görüldü:** Vengeance of Bane'in ilk sayısı. (Ocak 1993)**BATMAN****Gerçek adı:** Bruce Wayne**Mesleği:** Gündüzleri CEO, akşamları süper kahraman**Saç, sakal, göz:** Saçı siyah renk, gözleri mavi. Sakal bıraktığı görülmedi.**Özel güçleri:** Fiziksel olarak herhangi bir doğaüstü yetisi yok. Sadece kondisyonunu fazlaıyla iyi geliştirmiştir, çok zengin olduğu için de kendine bir ton işe yarar alet edevat (Batrang, Batmobile, Batcave vb.) yaptırmış.**İlk olarak ne zaman görüldü:** Detective Comics'in 27. sayısında. (Mayıs 1939)



► saldırıcı şekillerini bir kez anladıktan sonra iş sadece zamanlamaya bakiyor. Bunlarda da biraz daha yaratıcı davranışlılardı diye düşünmekteyim.

Oynanışın yanında grafiksel anlamda da birkaç sıkıntım olmadı değil. Arkham genel anlamda biraz "ruhsuz".

Mekanların son derece detaylı olması ve ya-şanmışlık hissini yansıtıyor olmasından bahsetmiyorum. Maalesef pek az nesnelye etkileşime gecebiliyoruz. Aslında ben, varillerin birer kutu gibi devrilmesini seven, bir masada duran tenek kutuların dağılmasıyla eğlenen biri değilim. Bunlar da bana bayağı lüzumsuz geliyor ama Arkham'ın da bu kadar statik olmasını beklemiyordum. En azından Batarang'ımı attığında, The Joker'ın bana pis pis sırtlığı o ekranı aşağı indirbilseydim...

Bir soru da bu oyunu hangi sisteme almak isteyeceğinize yönelik olabilir. Konsol mu, PC mi? Konsolda kontrol açısından hiçbir sıkıntı çekmiyorsunuz. Tuş dağılımı, hedeflemeler, dövüş mekanizması... Hepsi gamepad'de yerini bulmuş. Hatta oyun -demosundan gördüğümüz kadaryla- PC'de bile sizi gamepad kullanmaya yöneltiyor; o derece bir konsol oyunu olmuş Batman. PC'de ise bir eliniz mouse'ta, bir eliniz klavyede FPS oynarcasına ilerliyorsunuz. Ayrıca PC grafikleri -daha net olduğundan midir bilemiyorum- bana biraz kötü gözükü. Özellikle kenarlardaki kırılmalar fazlaıyla gözüme battı.

Batman'ın en heyecan verici, sunumundan görsel kalitesine kadar her türlü alanda en kaliteli macerasına hazır deme olasılığınız yok. Hele bir de Batman fanatığıyseniz, işte o zaman oyundaki hataları daha net görüp ukala tavırlarla

Eğer öünüze eli sopalı adamlar çıkarsa işiniz çocuk oyuncağı. Şayet ki pompalı tüfek ve makineliler taşıyan suçlularla karşılaşırsanız, işte o zaman işiniz zor...

karşıma gecebiliyorsunuz... Arkadaşlar bazen oyunları oyun olarak benimsemek ve detайлara fazla takılmamak gerekiyor. Yapmayın, etmeyin. Bu güzel oyunun keyfini çıkartın, eğlendikçe söylediklerimi hatırlayın ve The Joker'a haddini bildirin!

■ Tuna Şentuna

Batman: Arkham Asylum

- + Anlatımın ve atmosferin çok iyi olması, farklı oyun mekanizmları ile tekdüze bir oynanıştan uzak durulması
- Dövüş mekanizmasının vasıflığı, mekanlar-daki etkileşimin az olması

9,1





Yapım Activision
Dağıtım Raven Software
Tür FPS
Platform PS3, Xbox 360, PC
Web www.wolfenstein.com
Türkiye Dağıtıcı Aral İthalat



Wolfenstein

Savaşın perde arkası...

Günümüzde, II. Dünya Savaşı oyunlarını hemen her yerde görmek mümkün. Birçok farklı platformda ve formatla bize, bu büyük savaşı anlatmaya çalışıyor. Fakat her ne kadar savaşın korkunç yüzünü göstermek isteseler de yapılan oyunlar propaganda olmaktan daha ileriye gidemiyor. Gelgelelim bu durumun içinden sıyrılmaya çalışan oyuncular da yok değil.

Wolfenstein propagandanın ötesine geçmeye çabalayan en iyi örneklerden biriydi. Pek tabii ki sosyal ve politik durumlarından dolayı, o da bu propagandanın bir parçası durumundaydı. Ancak bir şekilde kendi tarzını ortaya koymuştı. Diğer firma-

ların oyunlarının içinde sıkışıp kaldığı köhnelerden, tamamen farklı bir kurgu kullanarak çıktı. Olan bir olayı farklı şekillerde kurgulaması da cabasıydı ve bu çizgi hiçbir zaman bozulmadı..

Once Üniforma

Senaryo gayet tanındık. II. Dünya Savaşı'na hakim olan Nazi ordusu, bilinmeyen bir proje yürütmemektedir. Durumuna varan Amerikalılar olaya müdahale etmek için hemen en iyi adamlarını yollarlar ve olaylar biz oynadıkça gelişmeye başlar. ▶



Alternatif

Red Faction (7,0)
Call of Duty: Modern Warfare (9,5)
Dark Sector (6,7)

► Hali hazır içerisinde bulunduğuımız bir şehir mevcut; Isenstadt. Genel olarak görevleri bu şehrin içerisindeki Golden Dawn isimli direniş örgütünden ediniyoruz. Doğu, batı, kuzey, güney gibi farklı çıkışları olan harita, bizi direkt görev bölgесine yolluyor.

Oyunu girdiğimizde gayet sade bir menü bizi bekliyor. Hemen ayarlar kısmına giriyoruz. Grafik ayarlarınız otomatik olarak tanınıyor. Fakat ses ayarları genelde stereo olarak algılanıyor. Bunu düzeltmeden oyuna girmeyin.

Oyunu girerken zorluk seçimine dikkat etmekte de fayda var. Cidden iyi bir FPS oyuncusuysanız, direkt olarak Hard seviyesini seçin. Zira oyun çok kolay. Şahsen normal zorluk seviyesinde oynadım ve "Sol tık basıp +W" şeklinde ilerledim. Kisacasi Medal of Honour günlerini yad ettim. Yeterince "Amerikan Aksiyonu" dolu videomuzu izledikten sonra oyuna başlıyoruz.

88'lik gibi adamsın be azizim

Elimizin altındaki harita gayet işlevsel ve neyin nerede olduğunu açık bir şekilde gösterebiliyor. "Tab" tuşuna basarak açtığımız haritamız, aktif bir görev esnasında açılmayacak. Bu durumda

Nazi'yiz, o zaman varız!



hemen ekranın tam orta - üstündeki (Gerçekten yeni bir yön belirtme tarzı. - Elif) pusula'yı takip etmek durumundayız. Görevlerin yerini "Altta ya da üstte" dierek belirtmesi, harita gereksinimini genel hatlarıyla ortadan kaldırılmış durumda. "Tab" tuşu aynı zamanda bir menü açmaktadır. Buradan görevlerimizi de görebiliyoruz. Birden çok görev seçtiğimiz takdirde (Öyleki bu durum hep oluyor.), aktif olarak yapmak istediğimiz görevi seçmek durumdayız. Sebebi ise haritada seçtiğimiz görevin yerinin gösteriliyor olması. Oyun dinamikleri gereği birbirinden ciddi anlamda uzakta tasarlamlı görevler için, bu şekilde bir sistem kullanılması gayet başarılı olmuş. Bulunduğumuz şehirde "kirmizi kurukafa"yla işaretlenmiş olan satıcılar mevcut olacak. Bu satıcılarından, eşyalarımızı upgrade edebiliyoruz ve upgrade özelliği oyunu ciddi anlamda etkiliyor. Her silah için neredeyse beş adet upgrade mevcut. Fakat her şeyin bir bedeli var. 500 para biriminden 3000 para birime kadar olan upgrade'ler, satıcı menüsünde uzunca vakit geçirmemizi sağlıyor. Gereken paraya ise, oyun esnasında etrafa dağılmış altınları toplayarak erişeceğimiz gibi, aynı za-

BÖYLE MİLLET'E BÖYLE DÜŞMAN...



Nazi Askerleri

Karşımıza oyunun hemen her yerinde çıkacaklar. Malum insan yoksa mutasyon da yok demektir. Kolayca öldürülebiliyorlar fakat SS'lere dikkat! Bilmeyenler için: Elit Alman askeri bilimi olan SS'ler, oyunda da fazlasıyla can yakıyorlar.



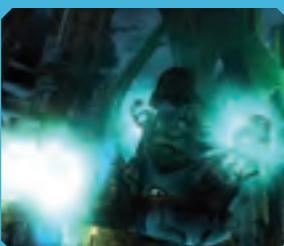
Scribe

Özellikle korkutucu ve garip bir ses duyduğunuzda, bilin ki bir "Scribe" ile karşı karşıyasiniz. Bizim kullandığımız güçlerin aynısı kullanıyorlar. Oyun esnasında ki sorunsal ise; hem bu güçle bize direk zarar verebilmeleri, hem de müttefiklerine kalkan sağlayabilmeleri.



Sniffer

Bu yaratıklar, Naziler'in insanlar üzerinde yaptıkları deneyler sonucu ortaya çıkmıştır. Yani derileri ters yüz olmuş durumdadır. İnsanlıktan tamamen çıkışmış olan bu yaratıklar, oyun esnasında özellikle hızları ve Scribe'lardan aldıkları kalkanla bolca sorun yaratacaklar.



HeavyTrooper

Coc nadir olarak karşımıza çıkacak olan bu kişiliğin önce silahından ve yapısından korkuyoruz. Öldürmek için madalyonunu kullanıp, üzerinde patlatmanız gerekiyor. Devamında sırt kısmında ortaya çıkacak son bir aparatı da patlattığınızda, artık plazma silahınızı alabilirsiniz.



Assassin

İşte size bir cinslik örneği! Bu adamlar görünmezlik özelliğine sahipler. Uzak mesafeden herhangi bir zarar veremeyen bu kişiliksiz düşmanlar, sadece yakın dövüşte bize zarar verebiliyorlar. Özellikle önmüz kapaklıken bir anda arkanızda beliriyor ve ortalama üç vuruşta bizi canımızdan edebiliyorlar.



manda da her görev sonu bize nakit olarak yansiyacak. Bu arada görevleri yaparken etrafı sürekli didik didik edin. Altından daha değerli olan bir şey var: Tome! Bu çok gizli parçaları bularak, upgrade menüsündeki inanılmaz özellikleri açabiliyorsunuz. (Bazı şeyler paraya satınamaz; kalan her şey için: Tome!)

Madalyonun dört yüzü

Oyunu farklılaştırmak adına tasarlanmış bir madalyon söz konusu. Oyunun henüz başlarında edindiğimiz madalyon, üzerinde üç eksik taş ile geliyor ve ilerde artırılabilcek bir mana kapasitesi mevcut. Ortalama iki saatlik bir oynama süresinde ise bu üç adet taşı buluyoruz. İlk ve madalyonla birlikte gelen taş, bizi düşmanlarımıza göre çok daha hızlı bir hale getiriyor. Diğer bir taş; zamanı yavaşlatmamızı sağlıyor. (Ah utan Matrix! Yeter kardeşim!) Özellikle kalabalık ve hızlı düşmanlara karşı çok efektif bir özellik, kullanmayı ihmali etmeyin. Önceleri düşman birimlerin göreceğiniz ve siz "kil" edecek olan başka bir özellik ise; "kalkan". Üzerinize gelen saldırılara karşı tam bir koruma sağlayacak. "Empower" isimli ve özellikle

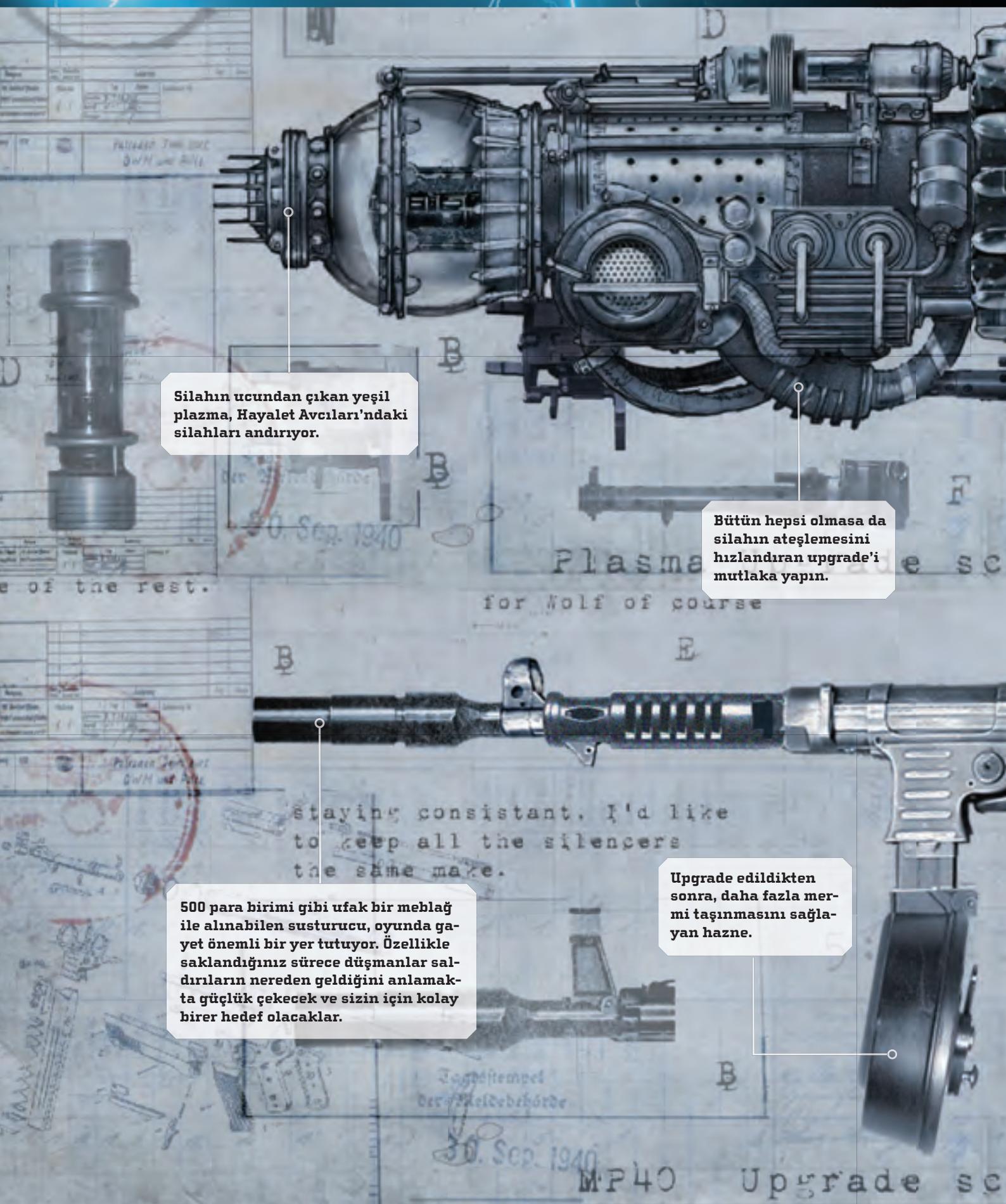
RPG oyuncuları tarafından bilinen son yetenek ise silahlarınızın gücünü ikiye katlıyor. Özellikle kalkan kullanan düşmanlar için biçilmiş kaftan. Ayrıca iki adet upgrade'i mevcut. İlkinde kalkan harici; tahta vs. gibi maddeleri delebiliyorken, ikinci upgrade'inde neredeye delemediği engel kalıyor. Oyunun özellikle başında etrafta "blur" yerler göreceksiniz. Bunlar grafik hatası değil! Biten mananızı doldurmanız için her an, her yerde karşısına çıkabilecek alanlar. Ayrıca madalyonu kullandığınız anda başka bir boyuta geçiyorsunuz. Bence "Soul Reaver" isimli oyundan farkı olamayan bu olgu, oyuna çok güzel bir tat katmış. Özellikle Tome bulmaniza kolaylık sağlayacak olan bu boyutta, her şey daha belirgin durumda. Ayrıca etrafta uçmak suretiyle gezinen yaratıklar, yakında düşman varden öldürülüdüklерinde inanılmaz zararlar verebiliyorlar.

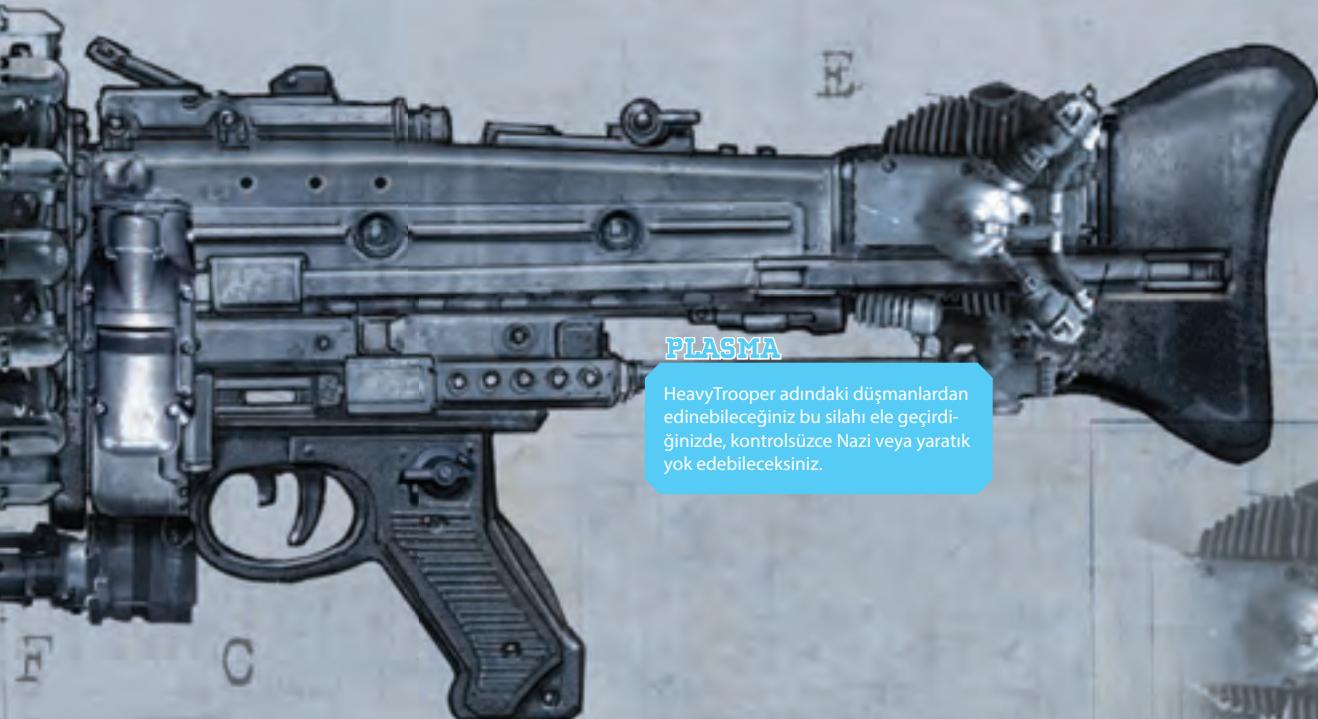
Favoriler kalsın

Ne yazık ki Wolfenstein'da grafiksel olarak bizi hırsına uğratın yeni yapımlar listesine altın harflerle kazınıyor. Sadece "kaplama" olan oyunda, neredeyse hiçbir detaylı grafik yok. Düşmanları ateş ettiğimiz yerler ilk başta gayet güzel gözükürken, ateş etmeye devam ►

Unutmadan!

Multiplayer olarak kesinlikle eğlenceli bir oyun Wolfenstein. Sunuculara fazla yüklenmemesi açısından; 6vs6 iki takım olarak Direnisiler ya da Naziler olarak oynuyoruz. Team deathmatch, objective ve de stopwatch olmak üzere üç farklı oyun modeli mevcut. Kişi "Veil Power"da kullanabileceğimiz multiplayer modu, tam olarak Call of Duty fanlarına hitap edeceğe benziyor.



**PLASMA**

HeavyTrooper adındaki düşmanlardan edinebileceğiniz bu silahı ele geçirdiğinizde, kontrolsüzce Nazi veya yaratık yok edebileceksiniz.

hematic &

A F

**MP40**

Oyunun ilk başlarında, orta kısımlarına kadar bolca (Hakikaten bolca) bulacağınız bir silah. Upgrade konusunda paranızı direkt olarak bu silaha basin. Tam olarak upgrade yaptığınızda, harika bir fiyat performans alacaksınız.

C

hematic





► ettiğimiz takdirde olan yaraların yer değiştirdiğini görmek çok üzücü. (Yaralanma ve kopma efektleri tam olarak; Soldier of Fortune.) Kaldı ki yüzünden yaralanan düşmanların yüzlerinin sadece kırmızı olması gerçekten çok büyük bir hata. Animasyonlar ise sürekli birbirlerini takip ediyorlar. Ölme animasyonları çok kısıtlı. Özellikle koşarken vurduğunuz askerlere dikkat edin; hepsi bir heyecanla fırlatıyorlar kendilerini. Asıl sorun bu kadar gariplik yetmiyormuş gibi, bir de ölen düşmanların cesetlerinin kaybolması. Oyun genel yapı gereği "upgrade sistemi"yle çalıştığından mütevelli, başlangıçta 200 mermi gibi çok kısıtlı bir cephaneye oyuna başlıyor olmamız ve her düşen düşmandan "sonsuz" cepheane düşmesi bir yerden sonra aşırı derecede can sıkıcı bir hal alıyor.

Ayrıca, iyi derecede FPS oyunu oynayanlar, "Q" ve de "E" tuşunun değerini

bilirler. Saklanıp bir yerden kafamızı uzatmamızı sağlayan bu özellik, Wolfenstein'da mevcut değil. Buna ek olarak yakın dövüşte sadece diplek kullanabiliyoruz. Yeni oyunlar alışığımız "Grab" yani düşmanı "tutup yakalama" özelliği de es geçilmiş.

Eskiye nazaran...

Oyundan sıkısanız bile, "Farm" bölümüne kadar ısrarla oynamanızı tavsiye ediyorum. Her ne kadar birçok hatası bulunsa da ya da Amerikan propagandasından geçilmese de, -halen- farklı kurgusuyla oyun oynamayı hak ediyor. Eski oyunları inceleyip sık dokuyanlar için değil belki ama hiç Wolfenstein oynamamış olan insanlar için güzide bir deneyim olacağına inanıyorum. ■ **Ertuğrul Süngü**

Wolfenstein

+ "Veil" gücünü kullanmak ve oyuna etkileri, silahları upgrade edebilmek, Wolfenstein kurgusunu ve ruhunu devam ettirebilmesi

- Sadece kaplama olan grafikler, eski Wolfenstein'a bir yenilik getirmemesi, insanın canına "tak" eden Amerikan propagandası

7,9

Minimum P4 3.2 Ghz İşlemci, 2 GB RAM, GeForce 6800 GT / Radeon x800 Ekran Kartı
Önerilen 2.6 Ghz Çift Çekirdekli İşlemci, 3 GB RAM, GeForce Gtx 260 / Radeon 4700 Ekran Kartı



■ Assassin denilen düşmanla ilk
karşılaştığımız sahne...



İsyancısanız isyancılığınızı bilin! Efendi olun!





Yapım Electronic Arts
Dağıtım Electronic Arts

Tür Aksiyon
Platform PS3, PSP, Xbox360, Wii
Web gijoe.ea.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat

G.I. Joe: Rise Of Cobra

Keşke hep oyuncak olarak kalsaydın be Joe!

Hayatımızda bazı oyuncaklar, filmler ya da eşyalar vardır, bizler için yeri bambaşa olan. O oyuncaklar, filmler veya eşyalar çocukluk yıllarımızın vazgeçilmezi olmuştur. Bizlere hep güzel anılar bırakmıştır. İşte G.I. Joe oyuncakları da 80'lerin çocukları için bir semboldür adeta. Televizyonlarda ve oyuncakçılarında heyecanla (Benim için öyle değil aslında) gördüğümüz oyuncaklardır Amerika'nın Kahramanları...

Efsaneler de madara olur!

Açılımı Ground Infantry Joe olan G.I. Joe, Amerika'da askerlere verilen ismidir. 7 Ağustos'ta oyunla aynı

G.I. Joe, başarılı yapımlar Contra ve Gears of War'dan esinlenmeye çalışmış ancak anlaşılan o ki işler planlandığı gibi yürümemiş.

adi taşıyan filmi vizyona girdi bildiğiniz gibi. Eh, filmi yapılan ve bir zamanların modaşı olan bir yapının oyununun da hazırlanması şaşırtıcı değil elbet, fakat bizi ilgilendiren kısmı oyunun ne kadar kaliteli olduğu.

İşte asıl bomba şimdü geliyor: G.I. Joe: Rise of Cobra harika, heyecan verici bir oyun. Durun bir saniye. Biz 1980'lerde değiliz ki, 2009 yılını yaşıyoruz değil mi?

G.I. Joe, başarılı yapımlar Contra ve Gears of War'dan esinlenmeye çalışmış ancak anlaşılan o ki işler planlandığı gibi yürümemiş. Üçüncü şahıs kamerasıyla oynadığınız oyunda iki karakter yer alıyor. Bunlardan birisini siz yönlendiriyorsunuz, diğer karakter ise yapay zeka kontrol ediyor. Yapay zekanın kontrol ettiği karakter kurşun geçirmez bir arkadaş. Düşmanın üzerine kustuğu yoğun saldırılarından hiç etkilenmiyor. Bunun yanı sıra düşman kuvvetlere yaptığı hasar da oldukça düşük. Çizgisel bir oynanışla önüne çıkan her şeyi yıkip herkesi öldürdüğünüz G. I. Joe'da sağlık durumunuz biraz kötüye gittiğinde, tek yapmanız gereken düşman ateşinden korunabileceğiniz bir siper

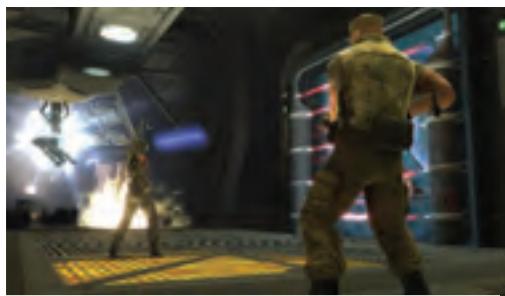
Alternatif

Contra (-)
Gears of War (9,1)
Devil May Cry (8,2)





■ İşte oyun da böyle patladı!



YERDEN AYAK KESMECE



Oyundaki araçların kullanımından hiçbir gerçekçilik, zevk ya da heyecan alamıyorsunuz ne yazık ki. Oldukça zor ve yavaş kullanıma sahip oyun içi araçlar.

bulmak. Hepsи bu. Sağlık bәriniz tүm hızıyla doluyor ve siz de heyecanlı (!) maceraniza kaldiğınız yerden devam ediyorsunuz. Oyunda düşmanları ve etrafınızda kieri ortadan kaldırılmış kazandığınız puanlarla yeni karakterleri açabiliyorsunuz. Kulağa hoş geliyor değil mi? En azından yeni karakterlerle daha zevkli bir oyun olabilir G.I. Joe diye düşünüyorsunuz, değil mi? Çok yanılıyorsunuz sevgili okurlar. Oyun, size tүm bu özellikleri vaat etmek yerine, berbat arsahneler, kötü diyaloglar ve ruhsuz bir seslenidleme sunuyor.

Sıradaki olumsuz özelliğimiz ise kamera açıları. Tamamen oyun tarafından ayarlanan bu kamera açıları insanı çıaleden çıkartmaya aday. Oyun, kamerayla hareketlerinizi takip etmeye çalışıyor fakat sonuç felaket oluyor ne yazık ki. İstedığınız açıları asla elde edemiyorsunuz oyunda. Çoğu kez düşmanlarınıza savaşmaya çalışıyorsunuz. (Sanırım bu inceleme, "çalışmak" sözcüğünün en çok geçtiği yazı oldu.)

Oyunu aynı anda bir arkadaşınızla da beraber oynayabiliyorsunuz. Yapay zekanın vasat performansına oranla çok daha fazla iş yapacak arkadaşınızla beraber daha yüksek puan toplamak için uğraşabilir, hatta isterseniz oyunlardan da soğuyabilirsiniz! Seçim size kalmış.

Peki, hiç mi güzel yanı yok G.I. Joe'nun?

Hemen cevap verelim: Var. Yazması ve inanması zor ama gerçekten güzel bir tarafı da var oyunun: Hızlandırıcı kostüm. Yeteri kadar düşman öldürdüğünüz zaman aktif olan bu özellik sayesinde hızınız bir anda tavan yapıyor ve kurşun geçirmez oluyorsunuz. İşte bu sayılı dakikalarda eğlenebileceğiniz tek an. Bu moda girdiğiniz anda arka planda çalan müziğin de oldukça "gaz verici" olması sayesinde kendinizi biraz olsun eğlениyor olarak görebilirsiniz.

Oyunun son "garipliğinden" de bahsederek son verelim incelememize. Özellikle FPS türü oyunlardan alışık olduğumuz Checkpoint sistemi G.I. Joe'da "birazcık" farklı çalışıyor. Nedir checkpoint'ın mantığı? Belli bir noktaya geldiğinizde, oyun otomatik olarak arka planda kayıt edilir ve siz başarısız olduğunuz anda en son geçtiğiniz checkpoint'ten tekrar başlarınızın oyuna, değil mi? Buraya kadar her şey tamam. G.I. Joe'da ise öldüğünüz an bölümün neresinde olursanız olun en baştan başlamak zorundasınız o bölüm! Geçtiğiniz checkpoint'ler sadece o ana kadar kazandığınız puanları kayıt altında tutuyor; sizin nerede olduğunuzu umursamıyor oyun. Büylesine ilginç bir sistem için G.I. Joe oyununun yapımcılarını tebrik ediyor, oyun dünyasından ellerini eteklerini çekmelerini rica ediyoruz. ■ Kudret Bilen

G.I. Joe: Rise Of Cobra

- + Zaman zaman duyulan güzel müzik
- Berbat kamera açıları, ruhsuz seslendirme ve ses efektleri, yerlerde gezen oynanış

4,0



İsyancı

Oyunda hedef alma (targeting) o kadar zor ki bazen nereye ateş ettiğinizi dahi anlayamıyorsunuz!





Yapım Related Designs
Dağıtım Ubisoft
Tür Strateji / Simülasyon
Platform PC
Web anno.uk.ubi.com/pc
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon



Yükleniyor...

Böttü böceği yüklediğini bile beklemek ekranlarında bize rapor eden oyuncuların, Anno 1404'ün yükleme ekranlarında "okyanus doluyor, şimdi de tuzunu katıyorum" ya da "hava tahmini yapıyorum" ve hatta "cadının makyajını da tamamlaşan barı" tarzı bildirimlere rastlıyoruz.

Anno 1404: Dawn of Discovery

Orada, bizim olmamış bir köy daha var uzakta...

Hiç düşünmüştiniz mi? Yarım kalmış bir dünyada yaşaymayı, yoksa tamamlanmış bir yeryüzünde kalmış yarınızı bulmak için mi yaşadınız bugüne dek? Peki, daha da önemlisi, aradığınız kişinin nasıl olmasını umuyordunuz? Sizinle aynı zevkleri paylaşan, çalğılarınız notaları, yazdığınız sözcükleri benimseyecek, gündüzleri yanında, geceleri özleminde bekleyeceğiniz kişi mi sizi tamamlayacak olan?

Bir daha düşünün... Anno'yu oynayın, bir daha düşünün... Sizi tamamlayacak "yarı" sizinle aynı olamaz, aynı iki parça bir bütünü oluşturmaz. Tek notaya şarkı besteleyemez, aynı sözcükle kitap yazamazsınız; farklı kültürler, bilimler paylaşılmadıkça, geceler gündüzlere katılmadıkça gelişme yaşanamaz. Ah, bir de hammadde taşımadan sistemin çarklarını çeviremezsiniz...

Welcome to the machine

Anno tanıdık bir simülasyon. İhtişamlı Batı Uygarlığı'ni Doğu'ya, yaptığınız askeri seferler ile taşımak gibi görünüyor göreviniz ancak arka planda şehrinin her detayıyla ilgilenen bir vali, hizmetini sunduğu imparatora sadık bir soylu, daha fazlasını isteyen bir "insan" var ki bu da sizsiniz zaten.

Oyun genel haliyle bana aynı türdeki eski bir yapım olan

Port Royale'ı hatırlatsa da araya giren detaylarla bir Caesar'a, SimCity'ye, Sid Meier's Pirates'a ve hatta zaman zaman şehir içinde Valdo'yu Bulmaca'ya dönüşüyor. Görevlerin de yönlendirmesiyle yavaş yavaş her şeyi içine alan bir Katamari misali büyüyor dünyanız, sizse usulca yelken açıyzorsunuz bilinmeye denizlere. Onlarca atölye var kurulacak, e tabii ki bunları çalıştıracak hammaddeyi bulmak da lazımlı bu da size düşüyor. Üstelik bununla da kalmıyor, ürettiğiniz malların ticaretini de gemilerinize karşı rota çizerek siz yürütüyorsunuz ki cebiniz dolsun, doldukça yüzünüz gülsün.

Köylülerden soylulara, madenlerden villalara uzanan bir uygurlık yaratmak sizin elinizde; unutmayın ki bu yarattığınız uygurlık, keşfettiğiniz her yere de yapılmalı, oradaki kültürlerden beslenmeli. Sisteminizi

Alternatif

Civilization IV (9,5)
The Settlers: Rise of an Empire (5,0)
Port Royale (8,5)



■ Anno, "Zamanında buralar hep ölçü evladım." demeye meraklı amcalar için de iyi bir seçenek.



SENARYO



Başlarında sıradan bir Haçlı Seferi hikayesi gibi görünse de ilerledikçe, komplolar ve aldatmacalar birbirinin üstüne bindiği için siz de bir strateji oyunundan beklenmeyecek bu mücadeleye dahil oluyorsunuz. Kanla yazılmış anlaşmalar, kaçırlan çocukların, hatta büyülü panzehirler derken kaderinizin "Diyarın Kurtarıcısı" olmak şeklinde yazıldığınyısa oyuncunun sonunda anlıyorsunuz.

oturtuğunuza, şapeliniz diktiğiniz bir adadan sıkıldığınızda bir de cöllere atabileceğiniz kendinizi, kuyularla kumu beslemeli, ölümden filizlenen yaşamı kucaklamalısınız; keçi sütüyle beslenip hurma yediğiniz sonra burada karşınıza çıkan her baharatı denemeli, eve dönerken bunlardan paket paket götürümlüsünüz ki yaşam standartı yükseldikçe -hayatı monotonlaşan- halkınize yeni tatlıvara varsin sizin yaptığıınız gibi. Üstelik bir parti kargo da yetmez bu açgözülü karınca kolonisine, devamlı akış sağlayacak bir ağ kurmanız da gerekiyor adalarınız arasında. Hatta bu sistemi yürecek sorumluluğu taşımazsan da yetmiyor, bir de onu korumanız gerekiyor. Tonla işiniz var anlayacağınız.

İşin en güzel tarafıysa ne biliyor musunuz? Uğraşılacak bunca detay arasında hiç sıkılmamanız, hatta zamanın nasıl aktığını fark etmemeniz. Halkınızı karınca sürüsüne benzetmiştim, hatırlayağacaksınız; işte bir çocuk için fanusun içindeki o koloni ne kadar yeni bir dünyaysa Anno'da keşfedeceğiniz de böyle bir yer. Malla-

Görevlerin de yönlendirmesiyle yavaş yavaş her şeye içine alan bir Katamari misali büyüyor dünyyanız

rına müşteri çekmeye çalışan satıcılar ve vaaz veren rahipler arasında kibire yürüyen soylular var, onlardan para isteyen -aramızda kalsın, biraz da sizofren- birkaç dilenci de... Ayaklarıyla Fransız köylüsü misali üzüm ezen kadınlar, torununa süt veren nineler, o sütü getiren babalar, o sütün çıktıği keçi, dağa kaçan kara kedi, o dağ... Öhm, neyse; ana fikri kapmışsınız herhalde.

Bir strateji oyunundan beklenmeyecek grafiklerle sunulan bu şehirler gerçekten de sorunları bir anlığına kenara bıraklığınızda size öyle huzur veriyor ki (Bunda şüphesiz müziklerin de etkisi var.) ne kadar oynadığınızı unuttugunuzda oyuncunun fırçasını yiyrorsunuz bir de gözlerinizi yorduğunuz için!

Evet, Anno'da savaşlar detaysız belki ama orduyla ilgilenen kim? İnternet üzerinden başkalıyla yaşayamayacaksınız bu macerayı, doğru ama bu şehrini paylaşamayacığınız anlamına gelmiyor. Aslına bakarsanız burada hiçbir şey tanık değil, işte bu yüzden de sizi tamamılıyor Anno; tipki eksik parçanız gibi... ■ **Doruk Cansev**

Anno 1404: Dawn Of Discovery

- + Detaylı oynanış, başarılı grafikler, enfes müzikler, gözlerinizi düşünmesi, sizi her an meşgul tutabilmesi, senaryo, araya serpiştirilmiş espriler
- Savaşlar çok detaysız, multiplayer seçeneği yok, kısıtlı bir kitleye hitap ediyor

9,2

Minimum 3.0 Ghz İşlemci, 1 GB RAM, 128 MB Ekran Kartı, 6 GB Sabit Disk Alanı
Önerilen Core 2 Duo İşlemci, 2 GB RAM, 512 MB Ekran Kartı, 6 GB Sabit Disk Alanı



ANALİZ

5/5

1894



Yapım Eurocom Entertainment
Dağıtım Disney Interactive
Tür Platform / Aksiyon
Platform PC, Xbox 360, PS2, PS3, Wii, DS
Web www.gforcethegame.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon

Film Oyunları

Dilimize yapmış durumda artık bu konu biliyorum ama nispeten başarılı bir film oyunu yakalamışken firsattan istifade ederek şunu söylemek istedim sadece: "Demek ki isteyince oluyormuş!" Aslında G-Force bu konu için biraz yavan kılıyor ama yine de bir umut kırtısı...



G-Force

O bir fare! Hayır, o bir ajan!

Bu aralar ajanlarla pek bir haşır neşirim. Daha dün Sam Fisher'ın hayatının derinliklerini didikliyorken, bugün de Darwin'le beraber oldukça eğlenceli saatler geçirdim. "Darwin de kim?" diye soruyorsunuzdur şimdi muhtemelen. Darwin bir fare (Aslında bir hamster ama ben ona yine de "fare" demeyi tercih ediyorum.) ama bildiğiniz farelerden değil; kendisi aynı zamanda bir ajan. Konuya biraz göbekten daldım; farkındayım ama toparlıyorum şimdı. Temmuz ayında Amerika'da gösterime giren ve Eylül ayında da Türkiye'de gösterime girecek olan G-Force adında bir animasyon filminin minik karakterinden, yani Darwin'den bahsettim az önce. Haliyle G-Force filmi oyun platformlarına da taşındı ve bu oyun, film oyunlarıyla ilgili önyargılarımı -geçici bir süre de olsa- yıkacak kadar başarılı bir oyun olarak karşıma çıktı diyebilirim.

Dünyanın kaderi Darwin'in ellerinde!
 Filmiyle aynı konuyu işleyen G-Force'da bir milyarderin dünyayı ele geçirme planlarına karşı savaşan

Alternatif

Trine (9,0)
 Braid (9,5)
 LittleBigPlanet (9,5)



ediyoruz. G-Force, genel olarak bir platform oyunu ama içeriğinde fazlasıyla aksiyon ve basit bulmacalarıyla birlikte macera öğelerini de barındırıyor. Darwin'ın çok çeşitli yetenekleri var; elindeki farklı özelliklere sahip teknolojik silahları kullanabiliyor, sırtındaki jet motoruyla yüksek noktalara ulaşabiliyor, borulara tırmanabiliyor... Karanlık koridorlarda kullanabilecegi bir termal gözü ile var Darwin'ın! Karşısına çıkan düşmanları ise Darwin'den daha ilginç. Tost makineleri, kağıt kırma makineleri, stereo kulaklıklar, saatli radyolar... Kısaca şunu söyleyebilirim ki bu oyunu oynadığınız zaman, basit bir film oyununu oynamadığınızı çok net bir şekilde anlayacaksınız. Hem bir daha ne zaman bir fareyi -üstelik yetenekli bir fareyi- kontrol ederek kendinden geçmiş ev eşyalarıyla savaşma fırsatını yakalayabilirsiniz ki? ■ **Ertekin Bayındır**

G-Force

- + Darwin'ın yetenekleri, komik mutant cihazlar, eğlenceli oynanış sistemi
- Fare fobisi, Mooch'un kontrolünün zor olması

Minimum 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB RAM, 128 MB Ekran Kartı
Önerilen 3.0 Ghz İşlemci, 2 GB RAM, 256 MB Ekran Kartı

7,2



PC'de bu aç yaratıklar
bile güzel görünüyor.

Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.residentevil.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat

Resident Evil 5

Mouse hassasiyeti...



Alternatif

Dead Space (9,6)
Left 4 Dead (8,8)
Silent Hill Origins (5,5)

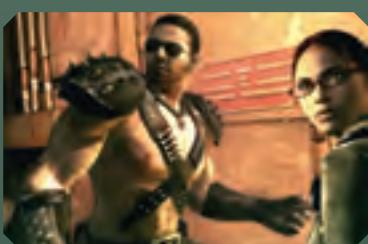
Yeni nesil konsollarla birlikte gelen HD (high definition) görselliğeki oyunlar, gözlerle bayram ettirse de konsoldan PC'ye aktarımında büyük sıkıntı yaratacak malesef. Teknik anlamda söylemiyorum, görsellik açısından bu böyle olacak. Zira herkesin evinde bu görselliği kaldırıracak güçte PC'ler yok. İşte Resident Evil 5'in PC versiyonu da full donanımlı bir "oyun" bilgisayarınız yoksa görselliği gümme gidecek olan oyulardan biri malesef.

Canavar PC

Şimdî. Bu oyunu hem PS3, hem de PC'de oynamış biri olarak şunu söyleyebilirim ki CAPCOM, Street Fighter 4'ü nasıl kusursuz bir şekilde PC'ye aktardıysa RE5'i de aynı şekilde PC'ye aktarmış. Görsellik konusunda hiçbir problemi yok bu oyunun. Teknik optimizasyon anlamında ise biraz problemlî, zira

son seviye ayarlarında oynadığında takılmalar, dönmalar yaşadım. Yani LEVEL'daki canavar bilgisayarda burları yaşıyorsam benim evdeki 512 MB RAM'ı olan gariban PC'ime bom diye patlar heralde bu oyun... Neyse, hal böyle olunca grafik ayarlarını düşürüp tekrar girdim oyna. Bu sefer takılma olmadı fakat grafikler "kutu kutu pense, ayvayı yerse" oldu. Siyahı zombi kardeşlerimin yanına gidip yüzlerine baktığımı Half Life 1'deki mimiksiz, kutu suratları karşılaştırm. Bütün tadım kaçtı tabi... Eğer güçlü bir PC'niz yoksa sizin de tadınıza kaçacak, çunkü dediğim gibi RE5'in bütün olayı görsellik. Düşük ayarlarla karakterlerin sizi izleyen, kanlı gözleri, konuşmaları, bağırışları, kıcası size haz verecek bütün çevresel detaylar ortadan kayboluyor; yerine "kutu" geliyor...

PC'YE ÖZEL KOSTÜM



Chris Redfield'ın saçlarını beyaza boyayıp üstüne bir de zebra desenli kostüm giydiren tasarımcılar hızlarını alamamış olacakları ki oyunun PC versiyonuna böyle gudik bir extra kostüm eklemişler. Allah aşkına bu ne rezilliktir böyle... (Sheva her zaman ki gibi şıklığıyla göz dolduruyor. Onu ayıralım.)

yeni kostümler eklemişler, o kadar... Bu kostümler Chris'i nasıl maymunça çeviriyorsa Sheva'yı da o kadar seksiz bir hale sokuyor. Zaten partnerimiz Sheva sîrf bu işe yarıyor. Aksiyon bitip ortam sakinleştiğinde durup bu güzelliği seyre dalıyorsunuz. Moraliniz yerine geliyor... Kostüm dedik, bir de konsol versiyonundaki indirilebilir içerik olan "versus" modunun, PC versiyonunda henüz bulunmadığından bahsedeyim. Nasıl aktarılacağı belli değil henüz ama bu içerik eninde sonunda PC versiyonuna eklenecektir diye tahmin ediyorum.

Ve final...

RE5 hikaye olarak sıfır, görsellik olarak da dört dörtlük bir oyuncu... Genel olarak RE4'ün Afrika Şubesi gibi duruyor. Oynayaşa getirdiği yenilikler güzel olsa da Chris'in hantal olması ve yapay zekanın yerlerde sürünmesi bu yeniliklerin üzerine gölgelik oluşturuyor malesef... Tüm bunlara rağmen kendini oynatıyor ama RE4'ü oynayanlar için pek bir şey ifade etmiyor. Çünkü bunların aynısını daha önce de gördük... ■ Sadece Kaan

Resident Evil 5

- + Görsellik, seslendirmeler, mouse desteği
- Sıfır hikaye anlatımı, sıfır atmosfer, berbat oyun sonu, oynayıştaki ufak tefek takılmalar

8,0

Minimum PD İşlemci, 1 GB RAM, 256 MB Ekran Kartı
Önerilen Çift Çekirdekli İşlemci, 2 GB RAM, 512 MB Ekran Kartı





▀ Şarkı söylemek pek kolay. Sadece yukarı ve aşağı tuşlarına zamanında basmayı bilin.



Yapım Page 44
Dağıtım Disney Interactive
Tür Müzik
Platform PSP
Web us.playstation.com



Paylaş

Oyunun Extras bölümünde skorlarını paylaşmak, paylaşılan skorlara baktırma ve Disney'ın kanalına ugramak gibi hoş özellikler bulunuyor.

Hannah Montana: Rock Out the Show

Kızlar etrafında toplanın; hep birlikte şarkı söyleyeceğiz!

Elif'in incelemesi gereken ama bana pasladığı bu oyunun ne olduğunu bilmediğim için itiraz etmedim ve ancak oyunu oynamaya başladıkten sonra fark ettim ki her şey için çok geç kalmıştım...

Yaşım 16, saçım sarı

Aslen bir müzik-ritim oyunu olarak tasarlanan, diziden kotarılmış bu oyunda çeşni olsun diye eklenip ardından oyunun çekirdeği haline gelen, "Kızlara bir şeyler tak takıtır, onları giydir, süsle" şeklinde bir özellik de bulunuyor. Bir nevi The Sims havası yaşatan bu özellik, eminim ki günlerini Barbie'yle geçmiş olan arkadaşlarınızın hoşuna gidecektir.

Senaryoya göre bir turneye çıkmak üzere soluğu

havalimanında alan Hannah, bir sürprizle karşılaşıyor: Babası hastalanmış! Bunu üzerine Jackson, kardeşi, (Sanırım) bu görevi üstleniyor.

Nashville'deki ilk konserimizden bidden şarkısı söylememiz ve dans etmemiz isteniyor... Bunları yapmak için birer ritim oyunu oynuyoruz ve bir Guitar Hero, bir Amplitude'daki gibi belirtilen tuşlara zamanında basmaya çalışıyoruz. Bir parça boyunca bize zaman zaman hangi kısımları çalmak istediğimiz soruluyor ve bu kısımları başarıyla tamamlayarak sonra bir başka enstrümana veya olaya geçebiliyoruz.

yeterli değil. Sahne tasarımları için çeşitli dekor seçeneklerinden zevkinize göre seçim yapmanız da önemli. Eğer onlarla hiç ilgilenmezseniz, konser sonu puanınız gözle görülür bir biçimde düşük oluyor ve bu da siz mutsuz ediyor. (Bunun dışında bir götürüsü yok çünkü.) Konserleri tamamladığça yeni şehirler açılıyor ve bununla birlikte dansçılardınızı, sahnelerizi ve Hannah'ınızı süsleyebileceğiniz yeni aksesuarlara kavuşuyorsunuz.

Hedeflediği kitleyi düşününce oyunu başarısız bulmak mümkün değil lakin PSP'nizde aksiyon oyunları oynuyor, bulmacalar çözüyor, Rock Band gibi "Hardcore" ritim oyunları oynuyorsanız Hannah Montana size çok basit, sıkıcı ve yavan gelecektir. **Tuna Şentuna**

"Ay bu habetler hiç gitmedi bu straplez elbiseye!"

Oyunun yaşa küçük oyunculara yönelik hazırladığını bu ritim oyunlarının kolaylığından da rahatça anlayabiliyoruz. Neyse ki oyunda başarılı olmak içinse şarkılardaki performansınız

Alternatif

Rock Band: Unplugged (8,3)
DJ Max Fever (-)
Parappa the Rapper (-)

Hannah Montana: Rock Out the Show

- + Eğlenceli şarkılar, renkli grafikler, basit oynanış
- Sadece küçük yaşındaki oyunculara yönelik olması

7,4

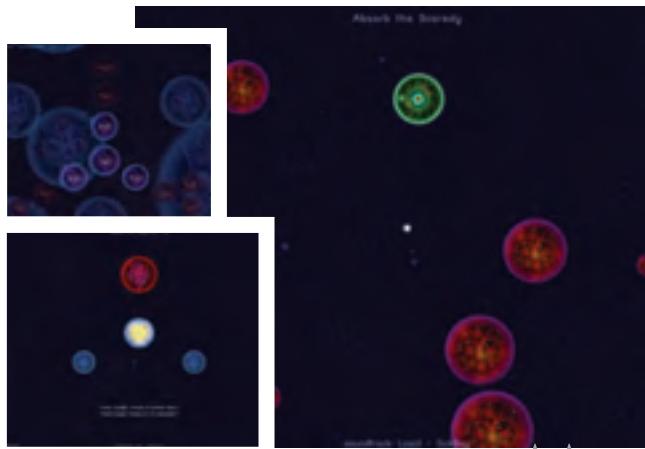
SİZOFRENİ



Hannah Montana dediğiniz sarı saçlı şarkıcı kız aslında Miley Cyrus ve Miley Cyrus da aslında Miley Stewart!

Evet, Disney'in yapımcılığını üstlendiği diziden bahsediyorum. Şarkıcı olan Hannah, gündüzleri Miley olarak okuluna gidiyor ve ancak akşamları bir kimliğine bürünüyor. Bunu da dostları ve ailesinden başkası bilmiyor. Bir nevi Clark Kent – Superman ilişkisi gibi bir şey. (Bana sorarsanız Miley Cyrus hali çok daha güzel bu arada; ne o öyle yapma sarışını!)





Osmos

Katamari Damacy'nin izinden...

Her şeye küçük bir "baloncuk" olarak başlıyorsunuz. Amacınız büyümek, büyümek ve daha da büyümek! Yeterince büyündükten sonra da şöyle bir oh çekiyorsunuz ve bir sonraki aşamaya geçiyorsunuz. Tabii ki bazen durum böyle olmuyor; yeterince büyümek size bir şey kazandırıyor çünkü amacınız bir başka baloncuğu asimile etmek olabiliyor. Bunu da başardıktan sonra yeniden bir oh çekiyor ve

farklı dünyalardaki, farklı maceralara doğru yol alıyorsunuz. Son derece eğlenceli bir oyun olmuş Osmos. Yaklaşık 10 Dolar'lık fiyatıyla da sudan ucuz. "Oyunu biraz flOw'a benzetmedim" desem yalan olur. "Biraz ondan, biraz bundan" derken Osmos ortaya çıkmış; yapanların ellişerinden öpüyorum. Gözlerini de. İyiyim, tamam.

■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon
Yapım Hemisphere Games
Web www.hemisphregames.com/osmos

8,8



Skull Daddy

Amacına ulaşmak isteyen bir kurukafa

Anktasında bulunan bir kurukafayı, B noktasına nasil götürürsünüz? Koluñuz altında mı? Bu kabul edilmiyor. Postaya vermeye de düşünmeyin. Size sunulan seçenekler arasında yalnızca bu kurukafayı iteklemek ve seyrinde giderken durdurmak var. Tabii ki bir de araçlar...

İki boyutlu bir ortamda, o kurukafayı iteleyerek çıkış noktasına ulaştırmız gerekiyor. Bunu yaparken çeşitli araçlar kullanmanıza da izin veriliyor ama

bular da sınırlı sayıda. Mesela kocaman bir boşluk çıkıyor önlüğünze ve tek bir düzlem oluşturma şansınız var. Tebrikler; kurukafayı düşürmeden çıkışla ulaştırdınız. Peki, iki farklı boşluk, bir adet yükselti önlüğünze çıkarsa, tek bir araçla kurukafayı alıcı yöne götürmeniz istenirse, oluşturduğunuz platformlar kurukafanın ağırlığıyla sallanıp düşüyorsa, o zaman ne yapacaksınız? Bunların cevaplarını kendiniz bulmak istiyorsanız, hemen LEVEL DVD'ye başvurun. ■ Tuna Şentuna

Tür Bulmaca
Yapım Christopher Mathes
Web www.moddb.com/games/skull-daddy

8,1



Creeper World

Dünyaları yediler, yetmedi...

Uzayı伶değin zaten başka dünyaları istila eden, olay çıkartan garip oluşumlardan başkası değildir. Dolayısıyla, bu oyunda da onlara karşı -hem de çekirge sürüsünden beter versiyonlarıyla- savaşıyor olmamızı pek garip hissetmemiz mümkün değil ama

karacağımız savunma silahlarıyla onları bir süre gemimizden uzak tutabiliyoruz. Bunu yapmak için de başarılı bir enerji ağı kurmamız gerekiyor ki işin zor tarafı da bı zaten. En hızlı ve etkili şekilde enerji noktalarını belirlemek bize düşüyor. Bunu yaparken kısa yolları bulmalı ve uzaylıkların geliş yönünü de hesaba katmalıyız. Kulağa eğlenceli geliyor ama bir de ilerleyen bölümlerde göründülerle karşılaşacağınızı... ■ Tuna Şentuna

Tür Strateji
Yapım KnuckleCracker
Web www.knucklecracker.com

7,5



Mario Forever

Ölene dek Mario!

Bir Nintendo konsoluna sahip olmadığınız, Mario oyunlarını oynayamayacağınız anlamına gelmiyor. Bakın, Softendo oturmuş, birçok Mario oyununun benzerini biz oyuncular için hazırlamış. Mario Forever da bunlar içerisinde en çok tanıdığımız ve en eğlenceli olanlardan biri.

Platform oyunlarının atası olarak bilinen Mario, Mario Forever'da da yine atlıyor, zıplıyor, mantarları yiyp büyüyor,

çicek toplayıp ateş gücüne kavuşuyor... Bunları zaten duymadığınızı veya görmediğinizi düşünmemiyorum. Zamanında Game Boy'um ile bir bütün olmuşken en favori oyunlarından bir tanesiymi Super Mario Bros. Şimdi PC'de oynadığımız eski heyecanı elbette bulmadım ama yine de Mario'yu kapumbağaların üstünde zıplarken görmek eğlenceliydi. Siz de bu basit ama son derece eğlenceli platform oyununu denemek isterseniz, ne yapmanız gerekiğini biliyorsunuz. ■ Tuna Şentuna

Tür Platform
Yapım Softendo
Web www.softendo.com/game/view/name/MF

8,5





World of Warcraft

Bitkisel hayat

Bazı oyunlar vardır, bir türü baştan aşağıya değiştirir; işte World of Warcraft da (WoW) bu tarzda bir oyundu. Halihazırda harika bir geçmişe sahip olan bir serinin online versiyonunu oynamak herkesi heyecanlandırmıştı. Oyun piyasaya çıkmadan önce birçoğumuz, ilk defa "pre-order" (ön sipariş) sözünü iitti belki de. Her ne kadar döneminde kaliteli oyunlar olsa da, biz oyun severler WoW'u ayrıca bekliyorduk. Arkasındaki isim de Blizzard olunca geriye sadece, gelecek olan mükemmel oyuna kavuşmak kalmıştı ve o gün gördük ki WoW tek kelimeyle harika bir oyundu. Ardından gelen The Burning Crusade (TBC) ekleni paketiyle alışkinlıklarımızı

yitirmemize sebep olmuştu. Wrath of the Lich King (WoTLK) eklenisi ise yitip giden değerlerin, ticari başarıyı da beraberinde sürüklediğini açıkça gözler önüne seriyordu.

Yalan rüzgarı

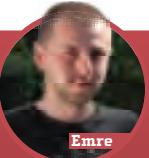
Öncelikle 40 kişilik zindanların kapasitesi 25'e düşürüldü. Bu durum, kalabalık lona mantığını tamamen ortadan kaldırılmakla kalmadı, aynı zamanda "25 kişiyi nasıl olsa toplarım" mantığında oyuncular yarattı. Bu mantık yüzünden halihazırda büyük ve hızlı "proses" yapan loncalar büyük darbe aldı. İlerleyen dönemlerdeye eskiden çok kaliteli işler yapan loncalar yok oldu, loncalardaki

BEN NE YAPTIM!

Söylemeye fayda var ki "Miyazaki" ismiyle orijinal WoW döneminde, Troy isimli loncada bulunum ve yedi ay kadar da "officer"lik yaptım. TBC dönemindeyse "Myth" isimli loncayı kuranlardandım, devamında da "GM" sıfatıyla bir yıldan fazla hizmet verdim. WoTLK'ta ise "Nerd" isimli loncayı kurдум ve GM'liğini üstlendim. Demem o ki birçoğumuz gibi oyunun her kısmında bulunum ve gördüğüm hataları siz okuyucularımızla paylaştım.



İKİNCİ GÖRÜŞ



Ertuğrul

Oyunun, ilk versiyonuna göre oldukça kolaylaştırıldığını söyleyebilirim. Blizzard, Casual oyuncu sistemine göre hareket etmeye devam ettikçe oyuncunun günden güne kolaylaşacak olması da bir gerçek. Buna en güzel örnekse son gelen yama ile bineklerin level'larının düşürülmesi. Artık uçan binekler Nortrend'de level 68'de, Outland'de level 60'ta kullanılırken, Azeroth'taki binekleri ise level 20'de elde edebilirsiniz. Bu değişiklik yeni başlayan ya da halihazırda karakterinden sıkılmış olup da başka bir karakter açmak isteyen oyuncular için level atlamayı son derece basitleştirmış bulunuyor. Kisacısı benim şikayetim, zamanında günlerce evden çıkmadan oynadığım WoW'un günden güne basitleşerek, ben ve benim gibi Hardcore diye tabir ettigimiz oyuncuları kendinden uzaklaştırmaya devam etmesi. Yine de "For the Horde!"

birçok kaliteli oyuncu da PvP yapmaya başladı ya da yabancı londalara gitmek durumunda kaldı. WotLK ile birlikte "raiding" sistemi de değişim gösterdi ve ziyadesiyle güzel çalışan bir sistemi yok ettiler. İlk başlarında sorun yoktu belki ama londalar raid yapmaya başladiktan sonra işler sarpa sardı. Spirit, Priest öncelikli miydi, yoksa Magi öncelikli mi? Yoksa Attack Power eşyayı Hunter'lar, Rouge'lardan önce mi almalıydı? Buna mutabık, eskiden eşyalar birbirinden olabildiğince farklılıkla WotLK'te ise birçok eşyanın verdiği değerler (stat) neredeyse aynıydı. Kaldı ki mavi eşyalararda, ismi farklı fakat verdiği değerler tipatip aynı olan bir dolu eşya mevcut.

Raid demişti ya, hangi raid? Orijinal WoW'un son döneminde kurulan bir yamayla eklenen Naxxramas isimli zindan, WotLK ile tekrar hayat buldu; fakat görmüş geçirmiş oyuncular için durum aynı değildi. Asıl sorun hem eski bir zindanı geri getirmiş, hem de fazlaıyla kolay yapmış olmalarydı. Ortalama londalar bir ay içerisinde

10 kişi seviyesini bitirmiştir. 25 kişilik seviyenin bitirilmesi de ortalama bir ay sürmüştü. O kadar kolaydı ki çok sıkıcı bir hal almıştı. Devamında gelecek olan yeni zindanın da yedi ay kadar gecikmesi, ben dahil birçok oyuncuya WotLK'ten soğutmayı başardı. Son bıraktığında ise WotLK, tam bir PvP / Arena oyunu haline gelmişti.

Söylediğim çok, Şefik zor tutuyor ben! (Yerim dar arkadaşım! - Şefik) (Tutmayın küçük enşteyi! - Doruk) Fakat yerim kısıtlı. Yani sevgili okurlar, bir efsane daha sona gelmiş durumda. Pek tabii ki hiç başlamamış olanlar için kesinlikle oynaması gereken bir oyun WoW. Fakat ben ve benim gibi bu oyuna yıllarını vermiş oyuncular için, WotLK eklenti paketinin her şeyin sonu olduğunu düşünüyorum. Biz online oyun tutkunları için artık Diablo III ve KotOR Online'ı beklemekten başka bir çare yok gibi. Pek tabii ki gene bütün tabular yerinden oynatacak bir WoW II projesine de "hayır" diyebileceğimizi sanmıyorum.

■ Ertuğrul Süngü

SAYI 98

Minimum	Önerilen
1.0 Ghz CPU, 256 MB RAM, 4.0 GB HD Alanı, Internet Bağlantısı	1.8 Ghz CPU, 512 MB RAM, 4.0 GB HD Alanı, Geniş Bant Internet Bağlantısı

Hoparlör ve Ses Desteği

- Stereo ■ 2+1
- 4+1 ■ 5+1
- EAX

Oyna Alışmak: Çok Kolay

İngilizce Gereklisini: Normal

Zorluk: Orta

Grafik



Ses



Oynanabilirlik



Community



Eğlence



LEVEL



NOTU



Alternatifler: Final Fantasy Quest 2, Dark Age of Camelot

Artalar / Eksiler

- ▲ Grafik yapısı, üçlü sunucu seçimi, Skill/Talent sistemi, meslek sistemi, atmosfer
- ▼ Tam bir zaman hırsızı, kuşatmalar henüz yok, ev almak mümkün değil



8.2

Blizzard sadece oyunun gelişimiyle ilgilenen çok özel bir takım kurduğunu söylemiştir. Peki WoW oyuncularını yakın gelecekte ve ileride neler bekliyor?

Kısa vade yenilikleri

Meeting Stones: Her zindan önünde Meeting Stone'lar bulunacak. Bu taşlar oyuncuya ihtiyacına göre (örneğin tank ya da healer) takım arkadaşları bulacak.

Onur Puanı: Şimdiye kadar PvP'de birini yenenin çok da büyük bir avantajı yoktu. Blizzard PvP galibiyetlerine göre artacak bir puan sistemi geliştiriyor. Onur puanı arttıkçı şöhretin yanı sıra daha kaliteli eşyalara ulaşma şansı da artacak.

TUNA ŞENTUNA & MERİC ERBAY

ANIME

Bleach, Naruto, Death Note... Bu üç animeden başka, dünyada bin farklı lezzet olduğunu size bir kez daha hatırlatmak için buradayız. Yeni bir görüntüyle karşınıza çıkıyoruz ki işi ne kadar ciddiye aldığımizi da gösterelim... Anime dedığınız bir güç gösterisi değildir. Bir çizgi-film, her hafta 20 dakikanzı vereceğiniz bir "eğlence unsuru" bile olmayabilir. Sizi farklı rüyalara götüren, gerçekten hayali buluşturan bir hikaye olur kimi zaman. Sadece bunu hissetmesini bilin ve anime kavramının, şu an kafanızdakinden çok daha ötesine uzandığını da unutmayın...



TOKYO MAGNITUDE 8.0

Richter ölçügine göre 8.0 şiddetinde bir deprem Türkiye'deki herhangi bir bölgeyi haritadan silebilir. Hatta bu bölge İstanbul olursa, depremin finalinde (Deprem finali!) "Yeni İstanbul" adında bir şehir kurmak bile gerekebilir.

Bu ölüçekteki bir depremin Tokyo'da vuku bulmasına ise anime dilinde Tokyo Magnitude 8.0 denilmiştir. İnsanlığın en çaresiz anılarını konu alan anime, tam anlamıyla "hayatın içinden" olmuş; deprem sırasında ve sonrasında yaşananlar tüm detaylarıyla anlatılıyor. Konu iki kardeşin etrafında dönüyor ve bu iki kardeşe yardım eden, kendi evinden uzakta ve kızını merak etmekte olan bir kadın da hikayedede önemli bir yere sahip.

Kardeşlerin birbirleriyle ilişkisi, ergenlik dönemine adım atmasına ramak kalmış olan kız kardeşin yaşadığı bunalımlar, küçük erkek kardeşin çocukça davranışları ve hikayeye bir süreliye girip çıkan insanların halleri o kadar iyi yansıtılmış ki gerçekle yüz yüze gelirsinuz. Tabii ki bir anime olduğu için "umut" her zaman ön planda ve senaryonun "kötü" tarafa kaymasına (Yağmacılar ve serseriler tarafından ortadan kaldırılan kardeşler...) izin verilmemiş ama yine de yeri geldiğinde koskoca Tokyo Kulesi kaçışmakta olan insanların üstüne devrilebiliyor, insanlar yarılan asfaltın içine düşüp kaybolabiliyor.

Uzaylılardan, bir başka boyuttan gelen yaratıklardan ve anime klişelerinden uzak olan bir yapı Tokyo Magnitude 8.0. Daha çok Ghibli Stüdyoları'nın yapımlarından hoşlananların sevebileceği, gerçekçi bir anime serisi olmuş. Ben beğendim; siz de beğenirsiniz gibi bir his var içimde. Bakalım kim kazanacak...  TUNA

ERGO PROXY

Bambaşa bir zaman, belki gelecekte belki de geçmişte. Pek bell olmayan anime boyunca. İnsanlık kendini Dome adı verilen, metal ve camdan oluşan, görece ufak şehirlere yerleştirmiştir. Dış dünyadan kopuk. Emirleri altında robotlar yani Auto-Rave'ler var. Ufak tefek getir-götür işlerinden tutun da en ağır işçiliklere kadar her şey Auto-Rave'ler tarafından yapılmıyor. Çocuk sahibi olamayanlara evlatlık verilen auto-rave'ler de var, danışmanlık yapanları da. Fakat son zamanlarda Romdo şehrinin sıkıntısı oldukça büyük. Çünkü insan hayatının hemen hemen her yerinde olan auto-rave'ler bir çeşit virüse kurban gidiyorlar. Aslında virüs onların uyanmalarını ve sorgulamaya başlamalarını sağlıyor. Ama sorgulayan bir robota kimin ihtiyacı var? Ne de olsa onlar insanların emrindeki varlıklar, insanlara itaat etmeli, onların ihtiyaçlarını karşılamalı. Peki ya insanlar? Onları kim yarattı? Onlar kimin ihtiyaçlarını karşılamak zorunda? Bütün bu soruların ortasında, auto-rave olaylarını inceleyen karizmatik dedektif Real bir gece saldırıcı uğruyor. Önce kendisine saldırın bir auto-rave olduğunu sanıyor ama hayır... bu bambaşa bir şey. Üstelik görünüşe bakılırsa dedektife yapılan bu saldırı ile auto-rave virüsleri arasında bir bağlantı var.

Böyle başlıyor Ergo Proxy'nin hikayesi. Sizi uyarıyorum, bu ağır bir anime. Ağır derken, sıkıcı değil, felsefi yönü ağır, işleyışı ise sarsıcı ve şarşıcı. Sahneleri mükemmel sadelikte olmasına rağmen büyülüyici. Karakterlerden Real, Vincent ve Pino mükemmel şekilde işlenmiş. Öyle ilginç bir anime ki bitirdikten sonra karakterlerin sizde nasıl izler bıraktığına şaşırabilirsiniz. O eğlenceli ve esprili animelerin havasından uzak ama sağlam konusu olan ve iz bırakın bir yapıp görmek istiyorsanız Ergo Proxy'yi kaçırmayın derim.  MERİC





YETER,
indire!



KALBE İNDİREGANDİMETRE

İNEBİLİR

İNİYOR

İNDİ

KALBİMƏ Mİ ÇEKSİNİZ?!

Bütün hayatı sizin için harcadım. Çalıştım, didindim. Helal ekmek parası için herkesin ağız kokusunu çektim. Bunları mı hak ettim ben?! Neden oyunları iptal ediyorsunuz?! Niye dedikodu çıkaryorsunuz? Neden iyi şeylerin olmasına izin vermiyorsunuz? Benim öyle bir kızım, öyle bir oyuncum, öyle bir projem yok artık. İsmi anılmayacak bu evde! Kalbime mi indireceksiniz?! Yeter! **Elif Akça & Şefik Akkoç**

BEYOND GOOD AND EVIL 2 SADECE BİR HAYAL MİYDİ?

Zayıriye Hanım: Kızım topla şu masayı artıktı. Bir defa da elin iş görsün.

Serhunde: Çok moralim bozuk, toplayamam. Nejjila toplasın.

Zayıriye Hanım: Yine ne oldu? Kavga mı ettiniz Şefket'le?

Serhunde: Amaaan, onu takan kim?! Beyond Good and Evil vardi ya? Süper oyundu; müthiş bi'dünyası vardi. Adventure / aksiyon...

Zayıriye Hanım: Eee? Ne olmuş ona?

Serhunde: Onun ikincisini yapıyoruz diye üstün körü açıklama yapıldı. Bir de böyle kısacık bir teaser yayılmıştı. Yayılmış o yayılmış. Bir daha haber çıkmadı. Ayılar bekliyorum ufak bir haber çıksın diye. Sanırım iptal olacak oyun...

Zayıriye Hanım: Şşş, sessiz ol! Konuşma kötü kötü. Duyacak, yıkacak ortalığı şimdü, bi' ağını tutmayı öğrenemedin.

Serhunde: Aaa, ne yapacağım yani? Sus pus oturacak miyim hep?! Duyarsa duysun!

YETER,
KALBİME Mİ
İNĐIRECEKSİNİZ?!



PETER JACKSON, HALO'DAN ELİNİ ETEĞİNİ ÇEKMİŞ

Nejjila: Yine niye suratin aşık?

Laila: Boş ver, anlamazsan sen.

Nejjila: Niye anlamayacağımış ya; söyle sen.

Laila: Peter Jackson'ı bildin mi? Hani Lord of the Rings serisinin ve King Kong'un yönetmeni. İşte o adam Halo'nun filmini yönetecekti ama vazgeçmiş. Kendisini District 9'a adamış. Başka yönetmen devralacakmış Halo projesini.

Nejjila: Ne diyorsun? Babam duysa delirir.

Nasıl böyle bir şey olur?! Ne yapacağız şimdü?!

Laila: Valla Ayşe Teyze'den duydum; güya Steven Spielberg projeyi duyuncaya çok ilgilenmiş; o istiyormuş filmi çekmeyi. Ama işin aslı nedir, ne değildir kimse bilmiyor şu an.

Nejjila: Daha bir 10 sene o film çekilmez; ben sana söyleyeyim. Babama belli etmeye lim, kalbine iner adamın.

YETER,
KALBİME Mİ
İNĐIRECEKSİNİZ?!



ALAN WAKE'İN UYKUSU AĞIR

Şefket: Anne, babam nerede?

Zayıriye Hanım: İçeride, ne oldu?

Şefket: Duymaz değil mi?

Zayıriye Hanım: Duymaz duymaz, söyle.

Şefket: Ya... Alan Wake... Yıllar önce duyuruldu hanı; hatta dört yıl önceydi. Adam karanlık karanlık hikayeler yazıyordu ve birden nişanlısı kaçırılmıştı. Hatırıyor musun?

Zayıriye Hanım: Evet, biliyorum. 2005'in Kasım ayında baba marketten ekmek ve LEVEL aldırmıştık. Onda yazıyordu. Çok üzülmüşüm okuduğumda. Neden böyle şeyler gelir ki insanların başına...

Şefket: Biz de az çekmiyoruz be anne; olsun o kadar.

Zayıriye Hanım: Öyle deme evladım, günah.

Şefket: Neyse anne... O kadar yıl geçti aradan, oyundan bir türlü haber çıkmadı. En son yine aldık ya dergiyi, orada yazıyordu bir şeyler. PC versiyonunu iptal ettiler dediler de sonra askiya alındığını açıkladılar, iyi oldu.

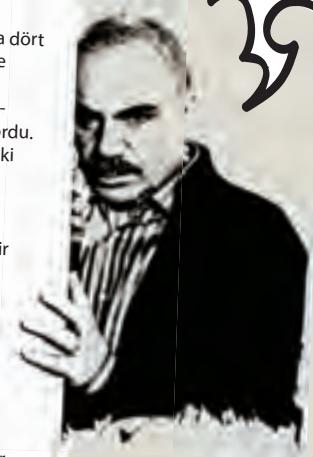
Zayıriye Hanım: Ama bizim evde Xbox 360 yok ki

Şefket. Zaten babanın işleri de iyi değil şu sıralar.

Şefket: Ben de onu düşündüm bir an. Zaten 2010'un ilkbahar aylarında piyasaya sürülecekti; belki o zamana kadar ben de daha iyi bir iş bulurum.

Zayıriye Hanım: Biz yine de babana bahsetmeyelim, üzülür sonra. "Çocuklarımı bir Xbox 360 alamadım" demesin.

YETER,
KALBİME Mİ
İNDİRECEKSİNİZ?!





DUKE NUKEM FOREVER

12. YILINI KUTLUYOR

Nejjila: Yine ne süslendin? Nereye gidiyorsun?

Serhunde: Hiç ya, dışarı çıkyorum.

Nejjila: Dışarı çıkışlarını bilirim ben senin. Abimin haberı var mı?

Serhunde: Offf, sıkma canımı. "Duke Nukem Forever'in Piyasaya Çıkamayışının 12. Yılı" kutlamasına gidiyor. 1997'den beri her yıl "Çıkacak" diyorlar ama çalışmıyor oyun israrla. Her yıl yok "Şu grafik motoruna geçiş yapıyoruz", yok "Şu kadar ekran görüntüsü" yayınlıyoruz ama daha çıkışına var" demekten usanmadılar.

Nejjila: Amaaaan çıkışmaza çıkışın umurunda değil vallahi. Bu saatte kadar çıkmadı da bir şey mi oldu yani?! Zaten artık hayır gelmez o oyundan. Ancak böyle efsane olur ya da böyle kutlaması olur.

Serhunde: Vay sen bacaksıza. Baban duysa bu söylediklerini yalnız bilmiyorum neler olur asıl...

Nejjila: Aman nereden duyacak, hayret bir şey. Hem Duke Nukem ben çok zengin olunca kendim çıkarım Duke Nukem Forever'i. Grafikleri de güzel olur.

Serhunde: Sıkıysa babanın yanında söyle bunları. O yokken konuşmak kolay.

GRİN'İN YÜZÜ GÜLMÜYOR ARTIK

Zayıfe Hanım: Aah, ah. Dedim o kadar, "bu kadar gülme, başına bir şey gelecek" dedim.

Zikret: Ne oldu anne!

Zayıfe Hanım: Grin kızım, Grin...

Zikret: Ne olmuş anne Grin'e?!

Zayıfe Hanım: Ne güzel işleri, güçleri, oyunları vardı. Keyiften dört köşelerdi ve "ne yaparsak olur" dediler. Ben de onları uyardım, gülüp geçtiler.

Zikret: Eee? Ne olmuş anne, çatlatmasına insanı!

Zayıfe Hanım: Batmışlar kızım, batmışlar. Alamamışlar paralarını, kapattılar dükkanı... Oooof of... Babana nasıl söyleşim ben şimdi bunu.

Zikret: Zaten bir sürü sıkıntısı var...

Zayıfe Hanım: Çok da severdi Bo ve Ulf Andersson kardeşleri ve hep iyi ilişkilerini isterdi; hatta bu işe girmelerine de baban yardımcı olmuştu.

Zikret: Ne yapmışlar da batmışlar?

Zayıfe Hanım: Bionic Commando muymuş, Terminator Salvation mıymiş; aman ne bileyim kızım işte. "Batmışlar" diyorum, sen ne soruyorsun bana.

Zikret: Tamam anne tamam, aramızda kalsın bu, sen de belli etmem babama. Ağlama artık, hadi inelim aşağıya;

Zayıfe Hanım: Doğru diyorsun... Sen git, ben geliyorum şimdi elimi yüzümü yıkayıp.



YETER,
KALBİME Mİ
INDİRECEKSİNİZ?!



YETER,
KALBİME Mİ
INDİRECEKSİNİZ?!



LEIPZIG GAMES CONVENTION'A NE OLDU

Yahsin: Neden burada tek başına oturuyorsun? Yine annem mi?

Zikret: Yok, hayır.

Yahsin: Doğru söyle; yine bir şey mi dedi? Babanla ilgili laf mı etti bizde kaldığı için. Söyle bak.

Zikret: Yok Tahsin, artık onun dediklerine alırdırmıyorum. Sorun o değil. Sorun babam.

Yahsin: Ne oldu babana? İyi görünüyordu içeride. Hiç sorunu varmış gibi durmuyordu.

Zikret: Şu an iyi ama annem telefonda bir şey dedi. Onu duyarsa çıldıracak, sinirden kendini yiyecek.

Yahsin: Haydaaa, yine ne olmuş?! Ne dedi?

Zikret: İnternete bakiyormuş Nejjila, bir de bakmışlar Leipzig Games Convention iptal olmuş. Adı değişmiş; "Games Convention Online" olmuş. Onun yerine GamesCom başlamış bu yıl, falan filan.

Yahsin: Vay be, o kadar ziyaretçi rekoru kırmıştı geçen yıl. Hayrola ya, neden iptal olmuş?

Zikret: Samimi Nintendo ve Sony bu yıl GamesCom ile anlaşınca gücsüz kalmış Games Convention ve onlar da online oyularla odaklı olarak böyle bir çare bulmuşlar kendilerine. Rüzgarдан kanadı kırılmış bir kuş gibi olmuş ve tekrar uçmak için güç toplamış Games Convention. Tıpkı babam gibi...

Yahsin: Üzülmeye sen, bir çaresine bakarız. Babandan saklanır bir süre. Zamanı gelince söyleyer ya da unutulur gider...





ASKIYA ALINAN THE WITCHER: RISE OF THE WHITE WOLF

Şefket: Napyorsun Serhunde?

Serhunde: Görmüyorum musun makyaj yapıyorum.

Şefket: Yine nereye gidiyorsun?

Serhunde: E alışverişe, söyledim ya sabah.

Şefket: Biliyorsun paramız olmadığını, yine kredi

kartının limitini mi bitireceksin?

Serhunde: Benim hakkım değil mi bir şeyler almak?

Lafını mı edeceksin üç - beş kuruşun?

Şefket: Hep kendini düşün zaten. Bir kere de suratım

asık olduğunda sor bana "Neyin var?" diye. Bir kere de

sor.

Serhunde: Peki tamam soruyorum neyin var?

Şefket: "The Witcher" diye çok kaliteli bir RPG

vardı; daha bir - iki yıl önce piyasaya çıktı. Ne

güzel de devam haberi duyulmuştu. Ama yok,

yok işte. Olmamış; askiya almışlar.

Serhunde: E askiya almışlar, iptal etmemişler ki.

Üzülmüş anlamsız.

Şefket: Ne kadar taş kalplisin Serhunde. Hadi ben üzül-

ümorum, babam düysa adam ölüür kahrından.

Serhunde: Bu kadar duygusal olmayın yahu. Cebinizde

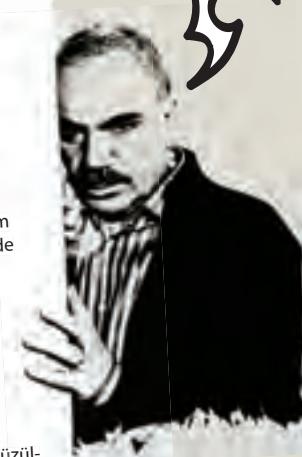
para yok hep başkalarının derdi sizi üzüyor.

Şefket: The Witcher taş gibi oyun Serhunde, başkalarının

derdi değil bu bizim derdimiz, bu bizim davamız.

Serhunde: Salaklıklı ediyoğsun Şefket, rahat bırak beni!

YETER,
KALBİME MI
İNDİRECEKSİNİZ?!



HAYRI IRZA AMCA'NIN GÜNLÜĞÜNDEN

G.I. Joe: The Rise of Cobra

Henüz 18 yaşındayken ortaya çıkmıştı bu G.I. Joe... Çocukluğuma bıraktığım bir şeyin yeniden gündeme gelmesi güzel de... Bu ne yahu! Bu nasıl bir oyun, nasıl bir teknoloji... Bu yaşama geldim, belki oyunlara yakın değilim ama bu kadar da kötü olmaz ki! Ben bunu nasıl oynatırım çocuklara!

Harry Potter and the Half-Blood Prince

Edebiyatla yakından ilgilendiğimden kitapları okumaya başlamıştım ama sonra çocuklar daha çok sevdı, daha çok sardı. Sonra oyunu çıktı, "Çalışma odasındaki bilgisayarı kurayım da Aya oynasın" dedim ama... O nasıl grafik, o nasıl oynanış öyle! Çocuk ağlayarak çıktı odadan. Yazık, yazık...

Night at the Museum: Battle of the Smithsonian

Malum, evi satışa çıkarmışken para ya sıkıştık. Evdekliler müzeye götürüremeyince müzeyle ilgili bir oyun alayım dedim. Çocuklar eğlensin dedim, biraz yüzleri gülşün dedim ama hata etmişim. Oyunda ne görmeye, ne duymaya, ne de ailemize layık bir şey var. Bir daha kapımdan içeri giremez!

Terminator Salvation: The Videogame

Yıllar önce, ekonomik durumumuz iyiyken aileyi sinemaya götürmüştüm. Ben pek sevmem böyle filmleri ama baba yüreği işte. Şimdi zaman değişti, çocukların film değil oyun istiyor. Gittim, bu oyunu da aldım ama... Yıllardır haram lokma geçmedi boğazımızdan ama bu oyun... Yazıklar olsun!

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

Yine edebiyat meraklımlı kurbanı olduğum bir kitap... Chris Staples Lewis'i takdir ederim ve Narnia Günlükleri kitaplarını da severek okumuştum. Ne yazık ki o da bu zalm hayatın kurbanı olmuş... Kitaplarını elinden almışlar, oyun yapmışlar, rezil etmişler! Neden yapıyorsunuz bunları?!

Transformers: Revenge of the Fallen

Ben mantıklı bir adamım ve gerçek olmayan şeylelere inanmam, bu tıpkı şeylerin ailemin kafasını karıştırmasına da izin vermem. Ama Aya tutturdu "Robotlar araba oluyor" diye. Aradım, taradım ve böyle film, bu filmin de berbat bir oyunu olduğunu duydum! Kızım, uzak dur şunlardan!

FIRAT AKYILDIZ

Fotoğraflar: Adem Başaran



Emlyn Hughes Ekolu

Her ne kadar 2000'lerin oyunu olsa da PES'te eski futbol oyunlarından birçok şey bulacaksın evlat. Örneğin bazı açılarından gol atmak çok zor evlat. Sağa doğru hücum ederken sağ üst çaprazda dur. Sağa doğru hücum ederken sağ üst çaprazda itip vuruş yapma! Sağ kanattan gel, ceza alanına yaklaş ve yüzünü yukarıya, yani taç çizgisine doğru dön, öyle vur evlat. Çok etik bir davranıştır. PES değil belki ama unutma ki PES oynuyorsun. PES Dünyası'nda PES kuralları işler. Bu dünyaya giren çıkamaz! Vururum topuğundan zabahinan!

Atağın Yönü

Arkadaşım sağ kanattan atağa kalktı diye sonsuza kadar sağ kanattan gideceksin diye bir kaide yok! Kaç defa anlatacağım sana?! Şefik Akkoç veya hıbet İbrahim Üzülmez gibi kafan önde top sürme! Kaldır kafanı da radara bak arada! Oyunu tek bir kanada yiğme! Sol kanattan -giderken sol kanattan, gelirken sağ kanattan- kaçan boştaki adama Daire yle uzun pas at havadan! At ki stadyuma gelen taraftar güzel oyun görsün evladım, aa!!!

AYIN MAÇI

FIRAT

DORUK

MAN.UTD

MAN.UTD

8

4

AYIN HİLESİ

Taçtan gol atma: X, Üçgen, Üçgen, Daire, DualShock

Buzda Dans

Evlat, oyundaki en iyi çalım Kare & X çalımı (Kare'ye bastıktan hemen sonra X). Bunu sık sık kullan. Ve kullanırken yön belirt mutlaka, istediğiniz yöne hareketlenmek için. Diğer yandan Kare & X çalımı sadece çalım atmak için değil, hızlı dönüşler yapmak için de kullan. Bu rakibini şaşırtacak ve sana ufak alanlar yaratacaktır. Kısacası, ayağını denk al dostum! Yo man! Ain't no s.it man!

Form Ye Formda Kal

Unutma ki form düzeyleri önemli bir etkendir PES'te genç adam. Form düzeylerini iyi "okuman" gereklidir, maşa iyi ama nasıl?" dediğini duyar gibi oluyorum ki bu çok sık başıma konuyu dağıtmış evlat, kes sesini, çakmayayım iki tane! Kimi mi? Her sakallı deden değil de ondan! Örneğin ne olursa olsun Van Der Sar'ı oynat, yedegini oynatma. Ya da ne olursa üstünde, eheaho!

AYIN TALİHSİZİ

E.Ö. (22)

Bu ay, ismini vermek istemediğim bir kişiyi 7-1 lik skorla geçtim ve inan ki hiç zorlanmadım sevgili okur. Kadıköy'de ikamet eden ve özel bir şirkette grafiğin yapımını yapan E.Ö. tek golünü hile hurdaya attı valla. Sol kanattan in sıfır, yap ortayı, at kafayı, oh... Neyse ki 7 gol atıp payloadı bir güzel hilebazı!

LEVEL PES LİĞİ

PUAN DURUMU

Takım	O	G	B	M	AG	YG	P	A	Başarı
Fırat	143	93	13	34	404	214	292	190	2,042
Emre	80	36	8	37	132	161	116	-29	1,450
Gökhun	77	25	13	39	121	164	88	-43	1,143
Doruk	85	26	10	49	127	198	88	-71	1,035
Şefik	74	22	8	73	113	161	74	-48	1,000

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

Kitapçık ve DVD hediyeli PCnet Eylül sayısı bayilerde!

TÜRKÇE ANTİVİRÜS VE TAM SÜRÜM OYUN DVD'DE



bilgisayar ve internet dergisi

Bölge 2009 • Yıllık • Sayı 164 • Fiyat 6,50 TL www.PCnet.com.tr



3G rehberi

Üçüncü Nesil'i destekleyen dizüstüler, cep telefonları, modemler ve sunulan hizmetler... Mobil devrim hakkında bilmeniz gereken her şey bu dosyada!



E-kitapların zengin dünyası



Dijital kitap ve oyuncak tüketicisi sayısının arttı. E-kitap atmosferindeki sun堅持被重視

1000 TL altı dizüstüler

Performans konusunda tatminkar düzeydeki ekonomik dizüstüleri sizler için test ettik

8 ÜRÜN



WEB SİTESİ KURMA REHBERİ



PCnet EYLÜL
SAYISINDA TAM
SÜRÜM OYUN
VE TÜRKÇE
ANTİVİRÜS
YAZILIMI HEDİYE

Sarkıları indirmeden dinleyin

Dijital müzik kaynaklarını kullanarak depolama cihazlarından kurtulan



Google Chrome OS meydan okuyor

Merakla beklenen işletim sistemi Chrome OS'e dair ilk detaylar ve izlenimler



Dijital Dergi Aboneliği için:

www.eMecmua.com



Online

Yeni hayatlar, başka hayaller...

Online oyunlar tamamen başka bir yaşam tarzı, diğer türlerle göre çok daha büyük fedakarlıklar istemesinin yanında sizi hayatı boyu yanınızda kalacak dostlarla da

tanıtırıyor. Bu ay da sayfalarımıza bir GGC röportajıyla renk kattık. Her ay değişmezimiz olan Nerd ve betasını keyifle oynadığımız Aion ise yerlerinden pek bir memnundu...



116

GGC

Türkiye'de bu işi en iyi yapan firmalardan biri ile hedefleri üstüne konuştu.



120

NERD

Basın sponsoru olduğumuz NERD, bizi yine yalnız bırakmadı.

GNGWC Silkroad Türkiye Elemeleri

Ülkemizdeki oyun turnuvaları adına büyük bir adım olan "durnuva"ya geniş yer verdik, bu organizasyon da böylesini hak ediyor doğrusu.

112

GAME SULTAN

ddive Alıyorsan

GNGWC 2009 Silkroad Türkiye Elemeleri

Ülkemizde, biz oyuncular için genel olarak en büyük eksiklerden birisi kesinlikle yeteri kadar turnuva veya yarışma olmamasıdır. Birçoğumuz belli oyunlarda ciddi boyutlarda yetenek sahibi... Fakat bunu gösterecek ya da sergileyebilecek yer bulmak eskiden imkansızdı. Kaldı ki oyuncu olarak; bizi geliştirecek, daha farklı takımlar öğrenmemizi sağlayacak ve bilgisayarın yapay zekasından kurtaracak yegane yer bir turnuvadan başkası değildir. Nitekim son yıllarda irili ufaklı turnuvalar artık oyunlara daha farklı bakabilmemizi sağladı. Gamesultan'ın bünyesinde iki senedir yapılmakta olan GNGWC ise bu turnuvaların şüphesiz en büyüklerinden. Geçtiğimiz yıl ikinci olduğumuz Güney Kore finalerine, bu sene birincilik için gidiyoruz...

Geçen ay da yer ayrıldığımız GNGWC 2009 Silkroad Online Türkiye elemeleri ile ilgili hatırlatmalar ve yeni bilgilerle yeniden karşınızdayız.

Yakından takip edenler zaten biliyorlardır fakat bilmeyenler için hatırlatmakta fayda var; kayıtlar çoktan başladı! www.duruva.com adresi üzerinden 10 Eylül 2009, saat 12.00'ye kadar sürecek kayıtlar için belli başlı gerekçeler söz konusu. Bu gerekçeleri söyle sıralayabiliriz: T.C. vatandaşlığı olmak, Silkroad Online'da en az 41. ya da üstü bir seviyede karaktere sahip olmak ve de 17 yaşından gün almış olmak gerekiyor. Ayrıca 15 liralık da bir katılım bedeli mevcut ki, gayet cüzi bir rakam olduğunu düşünüyorum. Kaldı ki yetkililer bu sene işi daha da sıkı tutmuşlar. GNGWC Silkroad Online elemeleri bünyesinde yapılacak olan İstanbul (6 Kasım) ve Türkiye finaleri (7 Kasım) İstanbul Dedeman Otel'de yapılacak. Bu durum hem firmanın ciddiyetini, hem de organizasyonun dünya çapındaki diğer organizasyonları aratmayacağını en büyük göstergesi. Organizasyonu bir adım ileriye taşıyan firma sadece oteli ayırmakla kalmamış. Üst tura çıkan 128 kişilik gurubun 32 kişiye düşeceği İstanbul elemelerinin birinci günün sonunda, ikinci güne katılmaya hak kazanan 32 kişi, aynı gece Dedeman Otel'de, Gamesultan'ın misafiri

Tarihler Etkinlik

01.08.2009	Kayıtların Başlangıcı.
10.09.2009	Kayıtların bitisi.
14.09.2009	İlk elemelere katılacak geçerli kayıtların açıklanması.
1.09.2009	Silkroad Online Global server'larında yapılacak ilk etap elemelerinin başlangıcı.
11.10.2009	Silkroad Online Global server'larında yapılacak ilk etap elemelerinin bitisi.
13.10.2009	GNGWC server'larında yapılacak ikinci etap elemelerine katılmaya hak kazanan 192 kişinin açıklanması.
21.10.2009	GNGWC server'larında yapılacak ikinci etap elemelerine katılmaya hak kazanan 32 kişinin açıklanması.
30.10.2009	GNGWC Kore server'larında yapılacak olan PvP elemelerinin başlangıcı.
01.11.2009	GNGWC Kore server'larında yapılacak olan PvP elemelerinin bitisi.
02.11.2009	İstanbul Finaleri'ne katılmaya hak kazanan 112 kişinin açıklanması.
03.11.2009	İstanbul Finaleri'ne katılmaya hak kazanan 16 talihlinin açıklanması.
06.11.2009	İstanbul Finaleri Ön Eleme Etabı.
07.11.2009	Türkiye derecelerinin ve Kore finalerinde yarışacak Türk takımının belirlenmesi.



olarak konaklayacaklar. Beş yıldızlı bir otelin keyfini sürecek olan oyuncular, takibi günde de final maçlarını yapacaklar.

Geçen seneki turnuvaya 8.000'e yakın bir katılım olmuş ve kısıtlı zaman sebebiyle yetkililer oylama ile ilk 30'u belirlemişlerdi. Bu durumdan muzdarip olan oyuncular, memnuniyetsizliklerini dile getirmişlerdi. Durumun farkında olan yetkililer hem oyuncu kitlesine kulak verdiler, hem de turnuvayı daha kalite bir hale getirmek için yeni bir sistem yarattılar. Genel hatlarıyla turnuva; iki ön eleme ve İstanbul finalerinden olmak üzere toplamda üç bölümden oluşuyor. İlk etapta yapılacak eşleştirmelarından sonra yapılacak maçlar, ikinci etaba katılacak 192 kişiyi belirleyecektir. Ayrıca Gamesultan'ın çekilişle belirleyeceği 32 kişide bu gruba eklenecek ve toplamda

224 kişi olacak. İkinci etap ise Güney Kore'de bulunan GNGWC sunucusunda yapılacak. 224 katılımcı toplamda iki gün boyunca, 112'şer kişi olarak birbirlerine üstünlük sağlamağa çalışacaklar. Her oyuncuya 81. seviye bir karakter tahlis edilecek. Bu karakterleri kendileri yapılandıracak olan oyuncular için saniyorum en farklı deneyim bu esnada gerçekleşecek. (Oyna hakimiyeti anlamak için gayet güzel bir yol.) Toplamda 128 kişi İstanbul Finallerine gelmeye hak kazanacak.

İstanbul finaleri ise Dedeman Otele kurulacak olan iki adet GNGWC sunucusuna yerel ağ üzerinden bağlanacak. Bu da demek oluyor ki herhangi bir "latency / lag" sorunuyla karşılaşılmayacak. Bu seferde 81. seviye karakter yapılandırılacak olan oyuncular, 30 dakika boyunca ortak bir alanda yaratık keserek karşılaşacaklar. Sekiz kişilik 16 grup arasında her gruptan en iyi performansı gösteren iki kişi bir üst tura geçmeye hak kazanacak. Finalerin ikinci gününde ise; kalan 32 oyuncu sekizeri guruplar halinde yaratık keserek karşılaşacaklar. Sonunda sekiz kişi kalmış olacak.. Son sekiz ise aralarında "1vs1" olarak birbirler üzerinde hak iddia etmeye çalışacaklar. Öncelikle Türkiye şampiyonun belirleneceği bu turnuvada, ayrıca ilk iki Güney Kore'de yapılacak olan dünya finalerine katılmağa hak kazanacaklar. Bununla da yetinmeyen Gamesultan yetkilileri, ilk ikiye kalan oyunculara ayrıca son model masaüstü bilgisayar hediye edecek. Üçüncü ve dördüncü de unutmayan yetkililer, 500 TL değerinde Gamesultan Bonus hediye etmemi uygun görmüşler.

29.11.2009 tarihinde Güney Kore'de yapılacak olan finalerde bizi temsil edecek olan arkadaşlarımıza şimdiden başarılar diliyorum. Bu sene birincilik istiyoruz! ■ Ertuğrul Süngü



İlk Eleme Etabı Karşılaşma Kuralları

1. Katılımcıların turnuvaya kayıt olurken belirttikleri karakter bilgileri ile eşleşen (karakter adı, seviye, sunucu gibi) karakterleri ile karşılaşma vakitinde durnuva.com'da açıklanan ve Gamesultan tarafından bildirilen gün ve saatte noktalara gelmeleri gerekmektedir.
2. Yapılacak maçlar esnasında her katılımcı, kendi karakterine ait eşyalar ve özellikler ile karşılaşacaktır. Kullanılacak eşyalar, kullanılacak "Buff", "Potion" veya özellikler açısından, karakterin kendine ait olması gerekliliği dışında herhangi bir kısıtlama yoktur.
3. Karışışmalar "1vs1" olarak hakemlerin direktifleri doğrultusunda yapılacaktır.
4. Karışışma başlamadan önce her türlü Buff almak serbesttir.
5. Karışışma başlamadan önce katılımcılar, -her katılımcı bir hakemin gurubuna olmak üzere- hazır bulunacak olan hakemler ile aynı gruba (Party) girecektir.
6. Hakem, "Hazır ol!" komutu ile katılımcılara hazırlanmaları ve Buff atmaları için kalan sürenin son 30 saniye olduğunu belirtecektir.
7. Son 30 saniye kala tekrar bir bilgi verilecektir.
8. Hazırlık için verilen 30 saniye sonunda hakem, "Başla!" komutu ile karşılaşmayı başlatacaktır.
9. Hakemin başlangıç komutundan önce yapılacak her türlü müdahale yasaktır ve yapılması durumunda faul cezası verilir.
10. Karışışma süresi üç dakikadır.
11. Üç dakika sonucunda taraflar birbirlerine üstünlük sağlayamamışlarsa karşılaşma berabere bitecektir. Berabere bitmesi durumunda katılımcılar başka oyuncular ile tekrar eşleştirilecektir veya duruma göre ikisi de galip sayılacaktır.
12. Karışışma boyunca "Berserk" özelliğini kullanmak yasaktır.
13. Karışışma başladıkten sonra veya önce, üçüncü karakterler tarafından olumsuz veya olumsuz bir etki yaratacak her türlü özellik ve müdahale yasaktır.
14. Karışışmalar, Gamesultan tarafından, durnuva.com üzerinden veya hakemler tarafından bildirilen alanlarda yapılacaktır. Belirtilen alanların dışına çıkmak yasaktır.
15. Her kural ihlali sari kart (faul) ile cezalandırılacaktır. İki adet sari kart gören katılımcılar diskalifiye olacaklardır.

Not: Bu kuralları güncelleme ve değiştirme hakkı turnuva yöneticilerine aittir.

GAME SULTAN

Oyunu Ciddiye Alıyorsan



İPUCU

Rappelz'in Türkçe versiyonunun e-pin'lerini gamesultan.com adresinde, Eylül ayından itibaren bulabilirsiniz.

Rappelz

Baltalar Elimizde

Yapım Gala Networks Europa Limited
Dağıtım NFlavor Corp.
Web rappelz.gpotato.com.eu

“The Witch” basitçe kötü büyüğü; Deva, Asura ve Gaia irklarının bir arada yaşadıkları dünyayı bir kaosa sürmüştür. Birbirlerinden farklı bu üç ırk, büyüğe karşı bireleşmişlerdir. Yapılan savaş sonunda ise büyüğü yakılarak öldürülülmüştür. Nitikem başlattığı kaos halen etkilerini göstermektedir. Bununla birlikte, büyüğünün ve yarattığı kötü güçlerin dünyaya yeniden ineceğine dair olan fısıltılar ise herkesi endişelendirmektedir...

Kısaca hikayesini anlattığım Rappelz, bir FTP oyun. Genel olarak; fantastik bir Orta Çağ havasında olan oyunda, büyüğe de azımsanmayacak kadar büyük bir yer tutuyor. Oyununda birbirinden farklı üç tane ırk mevcut ve her ırk kendi içerisinde üç farklı sınıfı bölünebiliyor. Genel oyun yapısı her ne kadar; “Savaşçı tanklasın, healer sağlık versin” gibi olsa da, kendisine has sınıfları bu durumdan sıyrımasına yardımcı oluyor. Özellikle “Spell Singer” isimli sınıf, bu duruma en güzel örneklerden birisi olarak karşımıza çıkıyor. Ayrıca oyuna harika entegre edilmiş bir “Pet” sistemi mevcut. Birçok oyunda sadece spesifik sınıfların kullanabildiği bu yaratıklar, Rappelz ile birlikle bütün sınıfların kullanımına sunuluyor. Genel olarak “Otomatik Stat” yapısına sahip olan oyun, yetenek için ise ayrı bir seviye sistemi kullanıyor. Yani karakter seviyemiz ve yetenek seviyemiz birbirinden ayrı. Tüm bunlar yapılrken “Parti” sistemi de es geçilmemiş. Özellikle partideyken çok daha hızlı ve rahat yetenek puanı alduğınızı belirtmekte fayda var.

Oynadığın online oyundan sıkılan ve yenisini bulamayanlar için kesinlikle denenmeyi hak eden bir oyun Rappelz. Ayrıca düşük sistemi bilgisayarlarında da rahatça çalışabilmesi, birçok oyuncuya fazlaıyla mutlu edecek benziyor. ■ **Ertuğrul Süngü**

Sea Fight

Black Pearl

Yapım Bigpoint
Dağıtım Dark Orbit
Web seafight.bigpoint.com

Online oyunların çok azi dikkatlerini kılıç - kalkan ekolünden başka bir tarafa çevirmektedeler. Az sayıda da olsa artık online oyunlar farklı kurgularla karşımıza çıkmaktalar. Sea Fight ise bu durma verecek iyi örneklerden birisi.

Tamamen browser tabanlı olan bu iki boyutlu oyun, flash desteğiyle oyuncuların karşısına çıkmaktır. Genel hatlarıyla bir korsan oyunu olan Sea Fight, beraberinde tanık MMO öğelerini de getiriyor. Oyun genel tasarımını sebebiyle, çok büyük bir PvP yapısına sahip. Oyunun temelinde görev yapmak, karşısına çıkan yaratıkları öldürmek var. Yaratık öldürdükçe daha çok paraya sahip olacığınızı da unutmadan eklemekte fayda görüyorum. Bir sıra görevi bitirdikten sonra ise, diğer korsanların, yani diğer oyuncuların, bulunduğu haritalara geçiyorsunuz. Diğer oyuncularla karşılaşana kadar birçok NPC ile karşılaşacaksınız. Haritanızda gözükmenin bu NPC gemileri ele geçirememeyiniz fakat bunlar bolca para kazanmanızı yardımcı oluyor. Oyun esnasında en çok dikkat etmeniz gereken durum ise harita... Haritanın kenarındaki rakamların koordinatları olduğunu belirtmek istiyorum. Oynarken de harita üzerine yoğunlaşmakta fayda var. Özellikle düşmanlara karşı büyük bir üstünlük sağlamanıza yardımcı olacak. Müzik seçimlerine de gidecek olursak; “Karayıp Korsanları” ekoli müzikler bize eşlik edecek. Kaldı ki cittden kaliteli bir film müziğiydı.

Genel menü yapısı gayet güzide. Kullanıcı ara yüzü de oyuncuya rahat bir nefes alıracak cinstن. Eğer browser tabanlı oyun seviyorsanız ve içinde biraz da olsun korsanlık varsa; buyurun... Sea Fight sizin bekliyor. ■ **Ertuğrul Süngü**





**5000'in
üzerinde
üst düzey
yönetici
sizce
nerede
buluşacak?**

7-11 Ekim 2009
Tüyap Büyüçekmece, İstanbul

Uluslararası Bilgi ve İletişim Teknolojileri Fuarı

**CeBIT
eurasia
Bilişim**

**10
YIL**

Geçtiğimiz yıl CeBIT Bilişim Eurasia'da 70 ülkeden 159.302 ziyaretçi, 1000'e yakın şirkete buluştu. 2 milyar Euro'dan fazla iş hacmi gerçekleştirildi. Üstelik bu yıl orada olmak için daha çok nedeniniz var. Yeni kategoriler, yepyeni ürün ve teknolojilerle daha fazla ziyaretçi, daha fazla iş fırsatı...
10. yılında mutlaka CeBIT Bilişim Eurasia'da olun. İşinizin geleceğinde...

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

GLOBAL GAME CENTER

GameTürk'ün yaratıcılarıyla online oyunlar üzerine...



LEVEL: Bize GGC'nin kurumsal yönünden bahseder misiniz? Oyunculara sunduğunuz hizmetler ve Türkiye'deki oyun sektörüne katkılarınız gibi...

GGC: 40'tan fazla online oyunun ödeme altyapısını sağlamak ve yurtdışında başarıya ulaşmış yapımların lokalize edilip Türk oyuncu severlerle buluşturulması, şu anda asıl uğraşlarımız. Ayrıca geçtiğimiz senelerde kurdugumuz oyun portalları ve topluluk forumları ile Türkiye'de önemli bir konuma gelmiş bulunmaktayız. 2009

yılısa GGC için çok farklı bir anlam ifade etmekte. GGC, bu yıl içinde oyun yayıncılığı anlamında büyük bir hizmet olarak, Avrupa ve Amerika'nın en çok beklenen online oyunlarından biri olan TwelveSky'2nin Türkiye lokalizasyonunu yapmış ve oyunu "Karahan" adıyla Türk oyuncu severlerle buluşturmış durumda. Ayrıca firmamız, Çin'in en büyük yapımcılarından biri olan SnailGame ile anlaşarak, tarayıcı tabanlı iki oyunun Türkiye lisans haklarını satın almış bulunmaktadır.

L: LEVEL - Online Oyun Dergisi'nde de yer verdığımız Almeha ve Karahan gibi projelerin dışında hangi oyunların üstünde çalışıyorsunuz?

GGC: Saldırının tüm evrelerini üç boyutlu olarak görebileceğiniz, tarayıcı tabanlı strateji oyunumuz Overlords'un dışında bir araba yarışı projemiz var. Ayrıca "casual" oyun severlere de www.gameturk.com adresini takip etmelerini öneriyoruz. Tabii ki Dream up oyun stüdyomuzda geliştirmekte olduğumuz "Erlikan" isimli tarayıcı tabanlı online oyunu da eklemeliyiz bu listeye.

L: Oyuncular sizi daha çok e-pin satışıyla ilgilenen bir firma olarak görüyor ama biz, dünyanın dört bir yanından lisanslayıp ülkemizde dağıttığınız projeleri de biliyoruz. Peki tüm bu çabalara neden Türk oyuncularдан nasıl geri dönüşler aldınız?

GGC: Türkiye'de, Türk bir oyunun operasyonunu ve lokalizasyon çalışmalarını ilk kez yaptık, yurtdışından online oyun lisanslayan ilk firma da yine biz olduk. Bunların üzerine bir de online oyun portalı açtığımızdan mevcut hedeflerimizin önemli bir kısmına ulaşmış bulunuyoruz. Bu çabalamızı oyun severler zaten görüyor ve aldığımız geri



dönenler de gerçekten çok güzel. Yürütmüş olduğumuz başarılı pazarlama çalışmaları ve oyuncuların desteği ile, Karahan'da kısa bir zamanda 250.000 kullanıcı ulaştık.

L: Türkiye'deki oyun sektörüne nasıl bakıyorsunuz? Ne yapılrsa ülkemizdeki oyun yapım süreci canlanır?

GGC: Yabancı firmaların marketi domine ettiği dönem artık geride kaldı. GGC'nin yanı sıra diğer firmaların da sektörde yer edinmesiyle süreç devam edecektir. Ancak oyuncuların düşündüklerinin aksine, bir oyunu lisanslayıp Türkçe yayılmamak gerçekten kolay değil ve bu tip çalışmaların Türk oyun sektörüne带来的 değer çok fazla. Oyunun çevirisisi Türk tercümanlar tarafından yapılıyor, oyunun yeni hikayesi Türk yazarlar tarafından yazılıyor, sunucularda Türk GM'ler çalışıyor ve -yabancı kökenli oyunların aksine- bu yapımlarda harcanan paranın büyük bir kısmı Türkiye'de kalyor; en önemlisi de devlete vergi ödeniyor. Bu yüzden Türk oyun severlerden isteğimiz, bu olaya geniş bir açıdan bakarak konuyu o şekilde ele almaları yönünde. Türk oyun sektöründe oyun yapım süreci kısa bir dönem önce başladı ve bu anda önemli adımlar atıldı; ancak bu süreç bir anda

canlanacak bir süreç değil. Bu yüzden oyun severlerin ve -Kore'de olduğu gibi- hükümetin, bu alanda yatırım yapan firmaları desteklemeleri büyük önem taşyor.

L: Kurumsal kimliğinizin ve marka değerinizin dışında, Twitter gibi siteler sayesinde ofisinizdeki sıcak ilişkilerden de haberdar olabiliyoruz. Hepimizin merak ettiği soruya bu çapta bir organizasyonun kaç kişi tarafından yönetildiği ve bu ekibin birbirleriyle olan ilişkisi...

GGC: Evet, artık biz de Twitter'landık. GGC'nin şu anda İstanbul'da üç, Ankara'da bir, Los Angeles'ta ise küçük bir iş geliştirme ofisi ile toplam beş ofis bulunmakta; toplam eleman sayımızsa şimdilik 30 fakat gittikçe artıyor. Yani kendi aramızda altıya altı hali saha maçı yapabiliyoruz çok rahat bir şekilde. GGC; Operasyon, Satış ve AR-GE olmak üzere üç ana ekipten oluşuyor. Her ekibin bir lideri, yanı sorumlusu var ve bunlar yönetime bağlı. GGC, üç ortaklı bir şirket; ancak bu ortaklar arasında "sen - ben" ilişkisi yok. Ofisimizde de -Twitter sayfamıza yansittığımız- sıcak bir dayanışma ortaminin varolduğunu söyleyebilirim.



AION

Melekler ve Şeytanlar



Yapım NCsoft

Dağıtım NCsoft

Tür MMORPG

Platformlar PC

Web us.ncsoft.com/en/aion

Türkiye Dağıtıcısı Tiglon

Uzun zamanır beklenen Aion Online, Beta sürümüyle birkaç aydır, -hafta sonları- oyuncuların karşısına çıkıyor. World of Warcraft (WoW) bir köşede çırıpına dursun, yeni online oyular bir bir boy göstermeye başladı. Her ne kadar büyük umutlar beslemesem de Aion Online'a baki beni bir nebe de olsa mutlu etti.

CAMPAIGN QUEST

Normal görev sistemi yanı sıra, oyuna eklenen birde "Campaign Quest" sistemi mevcut. Birbirlerine bağlı olan bu görevler, oyuncunun hikaye kısmını gözler önüne seriyor. Final Fantasy XI'da başka bir oyunda daha önce görmediğim bu güzide özellik, benim gibi FRP ruhu olan kişileri derinden etkileyecək.

Bakalım neler var...

Oyunca girer girmez bir "Arctype" yani sınıf (class) seçiyoruz. Birbirinden farklı dört farklı sınıf barındıran oyun, genel MMORPG öğelerini karakterlerinden esirgememiş. Bütün oyuna hakim olan iki farklı ırk ("Irk" demek doğru ise...) var. Birbirine düşman olan bu iki farklı oluşum; the Elyos (Melekler) ve de the Asmodian (Şeytanlar) olmak üzere karşımıza çıkıyorlar. Hem dışı, hem de erkek olarak seçebildiğimiz sınıflar ise şöyle sıralanıyor: Wario, Scout, Mage ve de Priest. Bu sınıflar genel online oyun yapısına isimleri kadar benzıyorlar. Bu sebepten seçim yapmak çok da zor değil. Bu kısmı geçtikten sonra karakter şekillendirme ekranına geliyoruz. Az önce iki ırk olmasından yana bir üzüntü hissetmiş olabilirsiniz. Fakat oyun; bu durumu inanılmaz derecede geliştirilmiş karakter yaratma ekranı sayesinde,

olabildiğince farklı bir hale getiriyor. Everquest II'den bu yana daha detaylılığını görmemiştim bir irdeleme seviyesi mevcut. Ana hatlarıyla; kafa ve vücut olarak iki başlık altında yapacağınız tasarımlar sayesinde neredeyse, tamamıyla kendinize ait bir karaktere sahip olacaksınız. (Online oyunculara artık bu durumuna farkına varılması gerekiyor.) Uzunluk ve kısalık gibi ölçütlerin olması karakter yaratımına ayrıca bir eğlence katacak.

Neredeyiz?

Net bir şekilde söyleyebilirim ki oyunun grafikleri şu ana kadar yapılmış MMORPG'ler arasında en iyisi. (Conan'ı bu duruma dahil etmiyorum. İkisinin stilleri çok farklı.) Birçok sisteme rahatça çalışabilecek bir sistem ihtiyacı güdüyor. Müzikler ise harika derlenmiş. Ses efektleri ise hiç de yabana atılacak cinsten degiller. Dünya üzerinden



deki birçok yaratık, tipki WoW, Eq II ve War Hammer'in yaptığı gibi genel FRP dünyalarından alınmış durumda. (Mitoloji etkisi de azımsanacak seviyede değil.) Bir başka benzerlik ise "Flight Master"lar. Fakat bu sefer bizi üçuran bir binek ya da bir makine mevcut değil. Bunun yerine ilerde aktif olarak kullanabileceğiniz kanatlar sayesinde, bizzat kendimiz uçuyoruz. Topladığımız gereksiz ve degersiz eşyaları "Vendor"lara satmak için tek bir düğme yapılmış olması, yapımcıların diğer oyunları incelediğinin net bir göstergesi.

Dünya ise üçe bölünmüş durumda. Bir kısmı Elyoslar,

ÜÇALIM MI?

Birçok insan Aion Online'da herhangi bir yerden, istenildiği kadar uçulabildiğini sanıyor. Hayır efendim! Hiç de öyle değil. Şehir çevresinde ve Abyss hariç limitsiz uçmak söz konusu değil. Eğer 29. seviyenin altındaysanız ortalama uçama süreniz; bir ila bir büyük dakika arasında olacaktır. Daha göremedim ama ileri seviyeler eminim bu durum artacaktır. Unutmadan; "Flight Potion" denen ikisini kullanarak bu süreyi bir miktar daha uzatabilirsiniz.

bir diğeri Asmodianslar tarafından kontrol ediliyor. Son olarak da the Abyss mevcut. Burası ise tamamen PvP bölümü için ayrılmış. Harita ise beş ana bölge ve şehre ayrılmış durumda. Hal böyleyken insan etrafı gezip dolaşmak istiyor. Fakat burada sadece iki ırk olmasının dezavantajını görüyoruz. Misal; WoW oynarken bir Elf olarak Telderasil'den sıklıkla, Loch Modan'a gidebiliyordum. Fakat Aion Online'da bu durum pek mümkün değil. Alt karakter açmak zaten sıkıcı bir işken, sanyorum bu durumda akıdan bile geçirilemeyecek.

Bakınca ne görüyorum?

Interface'ler artık bilindik bir hal aldı ve kullanıcıyı yormayacak cinsteler. Aion Online'da bu duruma sadık kalmış ve WoW, Eq II gibi oyunlardan bildiğimiz, sevdigimiz sistemi kullanmaya devam ediyor. Direkt olarak gözünüzü çarparak üç adet olan ara yüz barları, istenildiği taktirde beş'e kadar artırılabilir. Eşyalarımı topladığımız inventory ise gene bilindik bir yapıda. Alışık olduğumuz çantalar ise "Cube" olarak adlandırılmış durumda ve özel NPC'ler tarafından genişletilebiliyor. Tanidık ve şahsen çok beğendiğim bir ekleni ise Warhammer Online'dan alınmış, "Title" sistemi olarak adlandırılan bu sistemi yaptığınız eylemler doğrultusunda size bir unvan sağlıyor. Toplamda 50 tane farklı title mevcut. Farklı olarak ise artık bize bonus sağlamaları.

Combatif hareket engellenemez!

Yapı olarak "Tab Targeting" diye tabir ettigimiz ve özellikle WoW'da kullandığımız sistem hakim oyuna. Gene agro build etme durumu söz konusu. Agro olan yara-

LEVEL ATLIOYORUZ

Birçok toplama / kesme görevi barındıran Aion'da seviye atlamak çok da zor değil. Kimi zaman görevleri bir kenara bırakıp, "Grind" yapmak ise zamandan yana büyük bir kazanç sağlıyor. Eğer "Casual" bir oyuncusanz bir hafta gibi bir sürede 25. seviyeye gelebilirsiniz. Fakat "Hardcore" oynuyorum ben derseñiz, sanyorum iki - üç gün size yetecektir.

tıkları minimap'ten görürebiliyor olmamız ise, Aion'un yeniliklerinden bir başkası. Bunun haricinde, kullanım süreleri (CD) olan yeteneklerimi kullanarak "Combat" kısmını hallediyoruz. War Hammer Online'dan alınmış bir başka özellik ise soketleme (Talisman) sistemi. Birçok mob'dan düşen taşlar sayesinde, eşyalarımıza bazı artılar kazandırıyoruz. Şu ana kadar gördüklerim; Mana ve Health regen, Crit ve Avade artışı oldu. Gayet efektif olan bu taşlar, istenildiği taktirde durumla ilgilenen bir vendor tarafından satın alınabiliyor.

Diyoruz ki...

Ana fikirde hali hazırda olan MMORPG'lere çok bir yenilik getirdiğini söyleyemem. Eğer oynamakta olduğunuz bir online oyun varsa ve de sıkıldınız şu an için iyi bir seçenek gibi gözükmüş Aion Online. Yine de halen Beta olduğunu hatırlatmak istiyorum. Malum birçok oyun Beta testinden sonra yok oldu. Hiç online oyun oynamamış olanlar için yeni grafikleri ve eskiyi aratmayacak cinsten yapısıyla kaçırlırmaması lazımdır. Biz yaşlı kurtlar ise, Kotor Online'ı heyecanla beklemeye devam ediyoruz. ■ Ertuğrul Süngü



BlizzCon 2009

Yoksa siz Terran Murloc'a sahip olma şansını kaçırınız mı?

Tüm dünyadan World of Warcraft insanların çığlıklar atarak, kendilerinden geçerek, yeri geldi mi birbirlerini ezerek bekledikleri BlizzCon, ne yazık ki ben bu yazıyı yazdığını gün yapılmış, siz okurken sona ermiş olacak. Ama açıkça belirtiyim; ben, siz sevgili okurlar için çalıştım, çabaladım, Blizzard'a söyledim. "Blizzard" dedim, "dergi kapanmadan önce yap şu etkinliği" dedim. Yok, hayır, "21 Ağustos dediler", başka bir şey demediler. Kaliforniya'daki Anaheim Convention Center'da, 21 - 22 Ağustos tarihlerinde BlizzCon'u tüm israrlarına rağmen gerçekleştirdiler.

Bu seneki etkinliğe her zamankinden fazla ilgi olduğunu söylemek lazımlı... İnternet üzerinden bilet satın almaya çalışan NERD ekibinden insanların, bilgisayar başında biletlerin satışa çıkışmasını "F5'e basarak beklemelerine karşın 15.000'inci sıralardan kuyruğa girebilmiş olması, belki de bunun en büyük göstergesi. 125 Dolar'dan satılan biletlerin 15 dakika içinde tükenmiş olması da... Ama neden bu ligi diğerlerinden farklı? İsterseniz buna bir de -NERD olarak ben değineyim.

StarCraft II

Bu sene BlizzCon'daki heyecanın ana sebebi, Kore'nin milli sporu olan StarCraft'ın ikinci versiyonunun piyasaya yakın bir süre zarfında sürülecek olması. LEVEL sayfalarında, aylardır çıkan dedikodularla ilgili yazıları ve ön incelemeleri okuyorsunuzdur. Bu yüzden nedir, ne dejildir konusuna çok dezinmeyeceğim. Blizzard çok açık bir şekilde WoW ile olmuştu, dünyanın birçok ülkesinden gelen kalabalık ve 11.7 milyonluk kitleyi StarCraft tarafına da çekmeye çalışıyor. Etkinliği yerinde veya internet üzerinden izleyen WoW oyuncularına, Terran Marine kıyafeti giymiş bir Murloc hediye etmeleri ise sanırım bunun en büyük göstergesi.

Diablo III

Tabii ki Diablo... Blizzard'in en büyük markalarından biri ve üçüncü versiyonu merakla bekleniyor. BlizzCon içinde Diablo III konusunda ise -tipki diğer oyunlardaki gibi- ilgi çekici tartışmalar düzenlendi. Diablo evreniyle ilgili hikayeler ve tasarımların nasıl yapıldığı konusu da BlizzCon etkinlik takviminde yer aldı.

World of Warcraft

Ve World of Warcraft... Yeni neler açıklanacağını, hikayenin nerde ve nasıl devam edeceğini, ilerleyen zamanlarda

nasıl değişiklikler olacağını herkes merak ediyordu. BlizzCon'da WoW; PvE, PvP, tasarım, raid'ler ve UI bazında masaya yatırıldı, canlı kanlı bir raid düzenlendi, sınıf mekanikleri ve dengeleri üzerine konuşmalar yapıldı.

Siyah Koltuk

BlizzCon bir yana, biz NERD ekibi olarak yepyeni bir projeye daha başlamış olmanın mutluluğundan önmüzu göremez durumdayız. Hopluyor, zıplıyor, heyecanla sağa sola saldırıyor, kimi zaman kedilere takla atıyoruz. Geçtiğimiz ay LEVEL Online'ı takip edenler, mutlaka Siyah Koltuk ile ilgili haberleri görmüşlerdir ama ben buradan bir kez daha belirtmek isterim. Teknoloji Televizyonu'ndaki Kapanış Sayfası'nu beraber yaptığımız Serkan Ayan ile tekrar birleştek ve teknoloji üzerine yepyeni bir programa başladık. www.siyahkoltuk.com adresi üzerinden yayın yapıyor, teknoloji gündemiyle ilgili yerli yersiz konuşuyoruz. Türkiye'nin ilk 3G canlı yayınına da biz yaptık. Evet, titrimiz bile var anlayacağınız. Sizi de Siyah Koltuk'a oturmaya ve yeni nesil medya ile tanışmaya bekler, öneriz. ■ **Burak Aydoğan**

Donanım

Yaz sıcaklarına inat, ferahlatıcı haberler...

Bu ay kendisini Sensei olarak tanıtıp biz "çekirge"lerine onca yıllık birikimini aktaran Recep Baltaş işe hepimizin kafasını karıştıran ekran kartı modelini

sınıflandırmaya başladı. Dizüstü piyasasını karıştıran Samsung modelini de inceleyen Baltaş, haberlere göz atarken Teknik Servisi' de ihmal etmedi.

Samsung R522 XS04TR

Oyun canavarı laptop sonunda ofisimize konuk oldu.



125



Doğru Ekran Kartına Giden Yol

Veriler ve sayılar arasında kaybolanlar için gerçek bir rehber...

122



Hangi Ekran Kartı?

E-mail kutuma gelen yüzlerce mail'den yola çıkararak bu ay oyuncular için en önemli donanım olan ekran kartları hakkında ayrıntılı bir satın alma ve sınıflandırma rehberi hazırlamaya karar verdim. Bu makalede ekran kartlarının nasıl sınıflandırıldığını ve hangi kartın hangi sınıfı girdiğini açıklayarak satın almada en doğru seçimi yapmanıza yardımcı olacağım.



HD4870X2

Kara Şövalye hala aramızda zipkin gibi duruyor. Ama AMD'nin gizli kapılar arasında DirectX 11 destekli ekran kartını ürettiğinin haberini aldım. Az daha sabır!

HD 4800 Mobile

İşte bir dizüstü bilgisayarın ekran kartı ile karşı karşıyasınız. HD 4800 serisi bu karta sahip bir dizüstü bilgisayar ile oyun oy-na-ya-bi-lir-si-niz!

Siz sevgili okurlarımızı ekran kartları konusunda daha iyi bilgilendirebilmek için bu ay ilk olarak bir tablo yayınıyoruz. Veritabanımızdaki bütün ekran kartlarının performans ve fiyat verilerini bir araya getirerek oluşturduğumuz bu tabloda hangi ekran kartının sıralamada nerde yer aldığı ve hangi kartın fiyatına göre ne kadar performans verdieneni bu kolayca öğrenebilirsiniz. Fakat siz sevgili çekirgelerimi daha iyi de eğitmek istiyorum. Öncelikle en temel sınıflandırmadan bahsedeceğim. Kartları giriş, orta ve üst seviye olarak sınıflandırıyoruz. Bir de bütünlük kartları var ki onlardan bahsetmek bile istemiyorum ama kısa bir açıklama geleceğim. Size ilk olarak şu altın kuralı hatırlatmak istiyorum: Asla ama asla ekran kartlarının bellek miktarına aldanmayın! Bir ekran kartında en önemli etken, kartın GPU'sudur. Bu da bir sınıflandırma dahilinde ele alınır.

Sözü fazla uzatmadan kullandığım sınıflandırma sisteminden bahsedeyim. İlk olarak giriş seviyesi kartlar geliyor, ben bu kartlara x300 diyorum. Bu kartlar oyunları düşük seviyede oynatabiliyor,

onlardan fazla bir performans beklememek gerek. Sonra orta sınıf kartlar geliyor ki ben bunlara da x600 serisi diyorum. Bu kartlar ile oyunları orta seviyede hatta kimi oyunları üst seviyede oynamak mümkün. Son olarak en yüksek performanslı, üst seviye kartları da "x900" diye adlandırıyorum. Peki, siz gördüğünüz bir kartı nasıl değerlendirip bu sınıfı sokacaksınız? İşte buraya dikkat sevgili çekirgeler: Kartın model numarasının soldan ikinci rakamına bakacaksınız. Örneğin HD 4850'nin soldan ikinci rakamı 8, bu durumda bu kart x800 serisine giriyor ki bu da üst seviye/üst seviyenin bir basamak aşağına denk geliyor. Bir başka örnek ele alırsak GTX295. Soldan ikinci rakam 9, yani gördüğünüz gibi GTX 295 sınıflandırmamıza çok rahat yudu. Bu üst seviye bir kart ve yüksek ayarlarda oynatamayacağı bir oyun oyuncu. Bu arada soldan ikinci rakamın 0 ile 9 arasında herhangi bir rakam olabileceğini belirtmem gereklidir. Büyünlük üç ekran kartını ele alalım: Intel GMA 900, GMA X3100 ve

İstisnalar Kaideyi Bozmaz!

Tabii ki firmalar kullanıcıların kafasını karıştırmak için canla başla çalışıyor. (Aferin, aynen böyle devam edin...) Bu aşamada ilk olarak nVidia'nın ekran kartlarına verdiği takımları yüksek performanstan düşük performansa göre sıralayacağım: Ultra > GTX > GTS > GT > GS > MX > SE / LE. Eski den ATI sizlere çok karmaşık gelebilecek takımlar kullanıyordu fakat artık firma bu işe bir son verip bu takımlar yerine soldan üçüncü rakama yüklenmeye başladı. Söz konusu HD 4850 ile HD 4890 aynı aileye ait fakat soldan üçüncü rakamı 9 olan HD 4890 soldan üçüncü rakamı 5 olan HD 4850'den daha yüksek performanslı bir kart. Aynı durum nVidia'nın yeni GT200 serisi kartlarında da artık mevcut gibi. Örneğin, GTX 260 ile GTX 265 aynı sınıfta olmasına karşın soldan üçüncü rakamı 5 olan GTX 265 daha performanslı bir kart.

Ecran Kartı Tablosu

Sıra	Grafik İşlemci	Bellek Kapasitesi	Fiyat (\$ + KDV)	İşlemci Frekansı	Shader Frekansı	Bellek Veri Yolu (Bit)	Performans Puanı	Fiyat/Performans Puanı
1	nVidia GeForce GTX 295	2 x 896/GDDR3	550	576	1.242	1.998	100,0	34
2	ATI Radeon HD 4870 X2	2 x 1.024/GDDR5	600	800	—	4.000	95,8	30
3	ATI Radeon HD 4870 X2	2 x 1.024/GDDR5	560	750	—	3.600	89,8	30
4	nVidia GeForce GTX 285	1.024/GDDR3	480	702	1.584	2.664	86,4	35
5	nVidia GeForce GTX 285	1.024/GDDR3	440	702	1.512	2.592	85,2	37
6	nVidia GeForce GTX 280	1.024/GDDR3	560	700	1.400	2.300	83,1	29
7	nVidia GeForce GTX 275	896/GDDR3	280	702	1.512	2.520	82,6	56
8	nVidia GeForce GTX 280	1.024/GDDR3	520	602	1.296	2.214	81,9	30
9	ATI Radeon HD 4890	1.024/GDDR5	240	850	—	3.900	79,3	63
10	nVidia GeForce GTX 260	896/GDDR3	250	655	1.404	2.250	75,1	57



Turbo Cache ve HyperMemory mi?

Güldürmeyin adamı sevgili üreticiler! Kimse kimseyi kandırmamasın. Ecran kartına koymuşsunuz 64 MB bellek, sonra kutuya bir sticker yapıştırılmışınız Turbo Cache veya HyperMemory diye. Neymiş? Ecran kartı sistem belleğini kullanıp daha hızlı çalışacakmış. 1 GB'a kadar çıktıormuş bu sayede, sonra daha hızlı çalışıormuş da muş da muş... Kesinlikle ve kesinlikle harcadığınız beş kuruşa bile deymeyecek olan bu iki teknolojiye (Evet size diyorum ATI ve nVidia!) boşuna para yatırma. Aynı durum bütünsel ekran kartları için de geçerli. Yok, kendi belleği 256 MB imiş ama 2 GB'a çıktıormuş. GMAX3100 gibi bir ekran kartına 10 GB bellek verseniz ne işe yarar? Bu ekran kartının 128 MB'lık veri işleme yeteneği bile yok!

HD3200. GMA900'ün soldan ikinci rakamı 0 rakamına sahip, yani bu kart ile oyun oynamaya çalışmak mümkün değil. X3100 ise sınıflandırmamızla göre x100 serisine dahil oluyor ki bu kartın performansı da gerçekten vasatin bile altında. AMD'nin 78 yonga seti ile gelen bütünsel ekran kartı HD3200 ise x200 sınıfına giriyor ve giriş seviyesinin bir sınıf altında yer alan bu kart çok düşük ayarlarında oyuncuları oynatabılırken HD videoları rahatlıkla gösterebiliyor.

Yanlış tercihi Bağdat'tan döndürürüz!

donanim@level.com.tr'ye gelen sorularda en çok dikkatimi çeken konu, kartların belleklerinin yanı RAM miktarının kullanıcılar için çok şey ifade ediyor olması. Külliyyen yalan efendim! RAM miktarı ancak ve ancak üst seviye kartlarda fark eder ki

zaten üst seviye bir karta düşük RAM konulmaz, hiç merak etmeyein. Peki, bu yüksek bellekli ama gerekte bu belleği hiç kullanmayacak olan ve paranızı çöpe atmanızı neden olan kartlar hangileri? Üstü kapalı konuşmaya hiç gerek yok, araştırdım ve bu kartları açığa çıkartıyorum! 80 TL'ye satılan 9400 GT bu kartlara ilk örnek. 1 GB belleğe sahip olan bu kart x400 yani giriş seviyesinin bir üst sınıfında yer alıyor ve birçok oyunu orta ayarda bile oynatması söz konusu değil. İşin daha da vahimi, bu kartın, 1 GB belleği oyundarda kullanması bile imkansız, zira kartın G96b kod adlı GPU'su 512 MB'tan fazla bellek kullanabilecek hızda bile sahip değil. Bu kart sadece çok yüksek çözünürlükte video izlerken işinine yarayabilir. Oyun için ise unutun gitsin! Bir başka kart ise HD 3450. Bu kartta da 1 GB bellek var ama neye yarar ki? Oyundarda vasatin bile altında bir performans veren bu kart yine yalnızca FullHD film izleyecekseniz düşünebileceğiniz bir kart. 9400 GT için söylediğim her şey bu kart için de geçerli!

■ Recep Baltaş

**EDITÖRÜN
SEÇİMİ**

Geniş bir touchpad'e sahip olan ürün, tasarım konusunda da "piano black" sırtı ile dikkat çekiyor.



Samsung R522 XS04TR

Hiç kimsenin yapamadığını Samsung yaptı!

Ekonomik krizin de boy göstermesiyle dizüstü bilgisayar üreticileri ürünlerinde büyük indirimlere gitmeye başlarken dağıtımcı firmalar da ürünlerden alıdları kar marjlarını düşürmeye başladı. Piyasadaki dizüstü bilgisayar üreticilerinin sayısının da artması sonucu rekabet daha da kızışınca bizim gibi ucuzda yüksek performans arayan oyunculara gün doğdu. İşte bu fırsatlardan bir tanesi de Samsung'un R522 XS04TR modeli. Fakat piyasadaki diğer birçok rakibinin aksine bu dizüstü, sunduğu yüksek performansa karşın hafifliği ve uygun fiyatıyla dikkat çekiyor. Öte yandan Samsung'un sabit disk, bellek ve kasa üretimindeki tecrübesini gösteren bu ürün, firmanın dizüstü konusundaki iddiasını da açığa çıkartıyor.

Oyun Canavarı

Samsung R522 ilk bakışta üzerinde barındırıldığı ATI Mobility Radeon HD 4650 ekran kartı ile dikkat çekiyor. Çekirdek hızı 550 Mhz, Bellek hızı ise 800 Mhz olan bu ekran kartının bellek bant genişliği ise 128 Bit. GDDR3 bellekler kullanan bu ekran kartı üzerinde yerlesik 1 GB bellek ile geliyor. Kartın bu denli yüksek özellikleri ve R522 üzerinde bulunan HDMI çıkışının sayesinde aynı bir monitöre 1920 x 1080 çözünürlüğe kadar FullHD çıkış verebilirsiniz. DirectX 10.1 ve Shader 4.1 desteği de olan ekran kartı, günümüzde çıkan bütün oyunları rahatlıkla oynatabilecek kapasiteye sahip. Yaptığımız testlerde de Crysis'te yüksek ayarlar ve 1024 x 768 çözünürlükte ortalama 25 fps görüntü sağlayabilen kart, pürüzsüz bir

oyun keyfine imza attı. Benzer çözünürlükte ve yine yüksek ayarlıda yaptığımdız F.E.A.R. testinde de ortalama 29 fps gösteren kart burada da performansını ortaya koymuş. Doom 3'ü ultra ayarlıda ve benzer çözünürlükte çalıştırduğumuz teste ise ortalama 159 fps değerini aldı ki bu değer de kartın performansı hakkında aklımızda en ufak bir şüphe bile bırakmadı. Son olarak yaptığımız 3DMark06 testinde ise kartın 7180 puan aldığıını belirtelim.

Elinizin altındaki performans

Samsung R522 üzerindeki yüksek bileşenlere karşın sadece 2.55 kg olmasıyla da rakiplerine fark atan bir dizüstü bilgisayar. Piyasadaki diğer güçlü bilgisayarlara bakıldığımızda en büyük sorunun ağırlık olduğunu görüyoruz. Söz konusu oyun oynayabileceğiniz iyi bir işlemci, bellek ve ekran kartına sahip dizüstü bilgisayalar 2.8 kg ve üstü ağırlıkları ile bizi kendilerinden soğutuyorlar. Kendisi de bir panel üreticisi olan Samsung, kullandığı materyalleri iyi seçerek 15.6" erkana sahip bir oyun bilgisayarı 2.55 kg ağırlıkta tutmayı başarmış. Açıkçası bu kadar hafif olan bir bilgisayarda 2.2 Ghz işlemci, 4 GB 800 Mhz RAM ve 320 GB sabit disk olması da göze çarpan bir başka detay. Sonuç olarak sunduğu yüksek oyun performansına karşın sadece 2.55 kg ağırlığında olan R522, Samsung mükemmel yeteneklerinin açık kanıtı nitelijinde.

■ Recep Baltaş

Samsung R522 XS04TR



- + Yüksek performans
- + Şık tasarım
- 4 kanal ses
- Bluetooth özelliğinin olmaması

TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci	Intel® Core 2 Duo T6600 2.20 Ghz
Bellek	4 GB (2x2048) 800 Mhz Samsung
Sabit Disk	320 GB, 5400 RPM SATA II Samsung
Grafik İşlemci	ATI Mobility Radeon HD4650 1 GB
Boyutlar	376.0 x 255.8 x 31.3 ~37.2 mm
Ağırlık	2.55 kg

Fiyat: 899 Dolar + KDV

İthalat: Kont, Arena

Web: www.kont.com.tr

Puan: 9/10



Teknik Servis

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

S: A4 Tech KL-7MU marka klavye aldım ve bunu iş yerimde dizüstü bilgisayara bağlayarak kullanmak istiyorum. USB'den taktığım zaman klavyenin tuşları çalışmıyor. Klavyenin dört tane çıkışı var: USB, PS/2, Kulaklıklı, Mikrofon. USB'den dizüstü bilgisayara bağlıyorum, kulaklıklı girişini de dizüstü bilgisayara bağlayıp benim kulaklığımı klavyeye bağlayınca ses geliyor. Aynı şekilde fareyi dizüstü yerine klavyenin USB port'una taktığım zaman da fare çalışıyor ama bir türlü klavye tuşlarını çalıştırımadım. İşçileri da yanmıyor klavyenin. BIOS ayarlarında USB Enabled durumda. Aygit yöneticisinden mevcut klavyeyi kaldır dedim, reset atınca yine aynı klavyeyi yükledi ve oradan çalıtı ki toplantılara dizüstü bilgisayalar gireceğim için her iki şekilde de klavyem çalışmıyor. A4 Tech'in sitesine girdiğimde de bu ürün için sürücüye gerek yok demekte. Eren

C: Eren Bey, öncelikle akıma gelen ilk seçenek BIOS içerisinde yer alan USB Keyboard Support seçeneği oluyor. BIOS'unuzda böyle bir seçenek mevcut mu? Eğer mevcut ise buna da "enabled" konumuna getirmeniz gerekiyor. Dizüstü bilgisayarınız çok eski ise USB klavye desteği için bir BIOS güncellemesi gerektiriyor olabilir. Yine şunu kontrol etmenizi

isteyeceğim. USB Klavyenizi bilgisayara taktığınızda sistemden herhangi bir tepki geliyor mu? Eğer gelmiyorsa o klavyenin bozuk olma ihtimali çok yüksek.

S: Anakart üzerindeki RAM'lerden biri yanmış. Hala çalışan yuvada da 1 GB DDR2 RAM vardı. Daha sonra aldığım yere sorarak internetten uyumuna da baktıktan sonra hevesle gidip 2 GB DDR2 RAM aldım, çalışan yuvaya taktım, ardından bilgisayar dondu. Ben de format attım, bu sefer de oyun sırasında dondu BIOS ayarlarını sıfırladım, şimdi hala oyun açarken veya internette birden donuyor. Anakartım BiOSTAR MCP6PB+2, ekran kartım eski Nvidia GeForce 6150 SE, işlemcim AMD Athlon 1640-LE. Ekran kartım paylaşımı RAM'den 256 MB yiyor, ayrıca kendisi 512 MB ama 256 seçenekinin yukarısında bir değer yok BIOS'ta. Can

C: Sevgili Can, dost acı söylem ama ben gerçekleri herkesin bilmesi açısından bilgisayarının parçalarından bahsetmek istiyorum biraz. Biliyorum, ekonomik bir sistem kurmaya çalışmışsin ama bu esnada gördüğüm kadriyla "ucuz etin yahni" deyimini gözden kaçırılmışın. Anakart, işlemci ve ekran kartı konusunda piyasadaki

bütün kirpilmiş ürünlerini özene bezene bir araya toplamış bilgisayarcın. Sorunun cevabına gelince BIOS güncellemesi diyeceğim. Biostar'ın sitesine girdiğimde en son BIOS'un 2009-05-15 tarihli olduğunu görüyorum. Windows üzerinden de yapabileceğin BIOS güncellemesi sonunda RAM'lerle ilgili uyumsuzluk sorunlarının kalkacağına inanıyorum.

S: Asus M51Va253 model dizüstü bilgisayaram var. Özellikle yeni çıkan oyunları oynarken bilgisayar işinip kendini kapatıyor ancak yeniden açtığında hiçbir hata vermiyor ve bir sorun olmuyor. Servise götürdüm, fanını değiştirdim ancak ardından aynı hata tekrar oldu. Bu kapanma olayı yurttayken oluyordu, sonradan fark ettim ki evde böyle bir sorun yok, saatlerce oynamama rağmen böyle bir sorun olmadı. Yurdun elektriğini öltürdüük, herhangi bir sorun yok. Bilgisayarın elektrik giriş çıkışını öltürdüük, sorun yok. Soğutucu denedim, işe yaramadı. Umut Can

C: Sevgili Umut sorun eğer sadece yurttta oluyorsa evde kullanıp da yurttta kullanmadığın bir donanım var mı buna bak ilk olarak. Daha sonra yurttaki elektriği öltürmüştün fakat

şebekede dalgalanmalar varsa bu ölçümlerde hemen belli olmayacağıdır. Özellikle de cihazı pilsiz kullanıyoğanız bu dalgalanmalar esnasında kilitlenmesi gayet normal. Bir de pil takılı iken kullanmayı dene. Son olarak Everest yazılımı ile bileşenlerin ıslarını mutlaka kontrol et.

S: Yeni PC almayı düşünüyorum ve alacağım PC'nin işletim sistemi Microsoft® Windows Vista® Home Premium. Yeni nesil oyuncular takip etmek için bir oyun bilgisayarı alacağım. Fakat duyduguma göre bu işletim sisteminde oyun oynamak için oynayacağım oyunun bu sisteme ait sürümünü çikmasının beklemeliyim... Acaba doğru mu? Berkay

C: **Sevgili Berkay, sana bu yalanı uydur an arkadaşını bir ara bizim ofise yollamamı tavsiye ediyorum. Bu arkadaşın daha yemesi gereken 50 fırın ekmek ve okuması gereken binlerce doküman var. Ondan sonra bilmediği konular hakkında konuşmaması için ağızına biber de sürecekimi belirtmek istiyorum. Ben bir Windows Vista kullanıcısıyım ve bütün oyuncuları da sorunsuz oynayabiliyorum. Zaten aklı başında olan ve mantıklı düşünebilen bir kişi böyle bir şeye en başta Microsoft'un izin vermeyeceğini bilir. Kisacasi arkadaşın biraz hava alsın, sen o sıradı oyuncuların keyfini çıkarmaya bak. Sormadan edemeyeceğim: arkadaşın hayatımda hiçbir oyunun "Vista Edition" adlı bir sürümünü gördü mü?**

S: 7/24 açık kalıp download yapacak; bunu yaparken de az enerji harcayıp, isıtmayacak ve sessiz kalacak bir ürün arıyorum. Aklımdan Türk Telekom'un kampanyasındaki netbook'lar geçiyor: Exper Style Netbook, LG X110 Netbook, Casper Minibook. Bunlara taşınabilir bir sabit disk bağlayıp download yapmak istiyorum. Sizce bunlar işe yarar mı? Eğer işe yararsa aralarından hangisini

seçmeliyim? Ali
C: Ali'ciğim, güzel düşünmüştün tebrik ederim. Bu netbook'lar Atom İşlemcili oldukları için toplamda bir ampul kadar bile enerji tüketmiyorlar ve download için olsun, diğer taşınamazlık gerektiren işlerin için olsun gayet iyi çözümler. Yine bu cihazların masaüstü sürümleri de mevcut. Onlara da bakmanı tavsiye ederim. İlla ki bir netbook almak istiyorsan sana tavsiyem teknik desteği çok daha iyi olan LG X110'u tercih etmendir.

S: Lisanslı bir işletim sistemi almak istiyorum. Oyun bilgisayarı için XP Professional mı önerirsiniz yoksa Vista 64 bit mi? Ayrıca fiyat konusunda bilgi alabileceğim bir site varsa söyleşersen sevinirim. Berk
C: Sevgili Berkay devir değişti ve tabi Windows da değişti. Artık Windows XP ölü biliyorsun. En son Microsoft'un Windows 7'nin son sürümü olan ve üretmeye giden Windows 7 RTM sürümünü de imzalamasıyla artık Vista da mazide kaldı. Bu durumda sana öncereğim işletim sistemi Windows 7 Home Premium 64 Bit olacaktır. Ürün 22 Eylül'de piyasaya çıkacağı için şu an fiyatlar hakkında ne desem yanlış olur.

S: Ben yeni PC toplattım. Ekran kartım DirectX10 ve 11'i de destekliyormuş. Ben daha hala DirectX 9'da oynuyorum. Oyunları nasıl DirectX 10 ile oynayacağım? Programı indirip yüklesem oyuncular kendiliğinden mi kullanmaya başlayacak bu DirectX 10'u? Ekran kartım da Sapphire ATI HD4850 (256bit). Mert

C: **Öncelikle Ekran Kartı'nızın DirectX 11 desteklemesi imkânsız, zira DirectX 11 destekli kartlar henüz satılmaya başlanmadı. Ekran Kartı'nız en son DirectX 10.1 destekliyor. Oyunlarınızı DirectX 10.1 ile oynamak istiyorsanız Windows Vista**

veya Windows 7'ye geçmelisiniz. Benim tavsiyem Windows 7 kullanmanızdır. İşletim sistemi hem Windows XP ve Vista'dan hızlı, hem de yeni çıkacak DirectX 11'e tam destek veriyor. Merak etmeyin, çevrenizde yine bilmenden "Oyunlar Windows 7'de çalışmaz" diye denemeden uyduyanlar olacaktır. Ben şimdiden söyleyeyim: Oyunları kurdum Windows 7'de ve oynadım. Hiçbir sorunla karşılaşmadım hatta Windows XP'den kat kat daha hızlı olduğunu söyleyebilirim.

S: Sistemim söyle: T8300 İşlemci 2.4 Ghz, 3,072 MB DDR2 RAM, ATI Radeon HD 3650, 250 GB Sabit Disk, Windows® Vista® Home Premium. Şimdi sorunum: Ben her zaman oyun oynarım. Bir gün yine oyunu açtım, bir süre oynadıktan sonra FPS 50'lerdeyken 10'lara düşmeye başladı. Performans çok azalmıştı ve oyunun sesleri cızdırdı. Bu cızdırama sırasında da FPS düşüyordu. Bu bir dakika boyunca devam etti. Çok takılıyordu. Sonra düzeldi. Devam ediyordum ki bir dakika sonra yine olmaya başladı! Bu böyle belli aralıklarla devam etti ve belli bir düzendeysi. Her şeyi denedim ama işe yaramadı. Yaramayacağını biliyordum çünkü önceden böyle bir sorunum yoktu. Bir gün aniden başladı. Lütfen yardım edin! Raşit

C: **Sevgili Raşit, sorun ekran kartının GPU'sunun aşırı isınmasından kaynaklanıyor olabilir. Dizüstü bilgisayarlarda özellikle GPU için ayrı bir soğutucu olmaması büyük sorunlara yol açabilir. Bu durumda kartın GPU'su aşırı isınmadan zarar görmüş olabilir. Sana tavsiyem eğer cihazın garantisini bitmemiş ise cihazı garantiye vermen. Cihazın ekran kartı değiştirilecek ya da yeni bir cihaz verelecektir.**

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

SATIN ALMA TABLOSU

Burayı işaretetsiz yerlerden kesip saklayın. Bilgisayar ya da donanım almaya giderken katlayıp cebinize koyun. Satın almadan önce de çıkarıp bakın.

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 R57X PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel X48-X58 / nForce 79X / AMD R5790X Yonga Seti [PCI Exp 2.0]
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E5200 / AMD Athlon 64 X2 5200+	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core 2 Duo E8600 / Quad Q9XXX - Extreme / Intel Core i7 / AMD Phenom II - Black Edition
BELLEK	1 GB DDR2 800 [1 x 1024 MB]	2 GB DDR2 800-1066 [2 x 1024 MB]	4 GB DDR2 / 3 1066-1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4650	GeForce 9800 GT / GTS 250 / Radeon HD 4850 / 4870	HD 4870 X2 / HD 4890 / GTX 285 / GTX 295
SABİT DISK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB [RAID 0 / 1] / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD Yazıcı [Çift Katman]	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı [Çift Katman]	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı [Çift Katman]
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Starter	Microsoft Windows 7 Home Premium	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

DOKTORLAR

CENK - ERODEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FIKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



HASTA: ÜLÜCAN AZMAN

Merhaba Level editörleri :D Fazla gogoy yapmadan direk konuya giricem bi kaçı sorum var :D
1.Cuma gecesi nerdeydin?!

- Kahkahalarından zehirlenmiş bu.
- Biri mi zehirlemiş?
- Hoyer, ikisi zehirlemiş.
- Sizin bu esprileriniz de olmasa...
- Kendisini ameliyathaneye götürün ve Cuma gecesi nerede olduğumuzu izah edin.
- Bundan sonraki Cumamızları nerede geçtiğimizden da borsadella mi?
- Alınca kazıyan hiç unutmasın.



HASTA: MEHMET EFE KISAABA

- 1.Bir soyinizda tam sürüm oyuna prototype 'i koyarmısınız?
- 2.Bir soyinizda total overdose 'un posterini veritmısınız?
- 3.Prototype 'i vermezseniz lütfen onu bedava ve tam sürüm olarak indirebileceğim bir site söylemısınız?

1. Koyarız ama hangi sayımıza koyduğumuzu söylemeyez.
2. Veritiz ama hangi sayımızda verdığımızı söylemeyez.
3. Söyledik bile. Ama "yazın" demedigin için sen duyamadın, yazık.
- Kapatalım mı?
- Açın.
- ...



HASTA: ÜMİT YILDIZ

NOT:Bu soru değil ama bunu derginizin bieberine koyun pls
selamlar

NOT2:BURDAN ingilizce sınavında nice ... diyen yeri nice
muhit yillarda diyedoldurun dahi mi oplat mi henuz anlayamadig
kişilige selamlar

- Dergimizin neresine koysak acaba...
- O kodor şahane ki kayacak yer bulamamışlar, bize gönderdiler.
- Siz nokta noktaları nasıl doldururdunuz?
- Ben noktaları bilesitirdim.
- Bravvo!

HASTA: ANK SANK

Levelde yayınlanacak postaları buraya mail atarak mu
gönderiyoruz??

- Korkma evladım, "level" diye bir şey yoktur.
- Hepsi senin o küçük kıvrımlarında.
- Ayrıca senin postan o kadar güzelmiş ki bak bize göndermişler.
- Buzya mail atarak mı göndermişler?
- Kafadan atarak göndermişler.
- İlahi siz hahhh haay!



PC TOP 15



1

Pro Evolution Soccer 2009

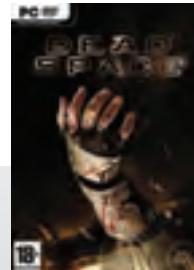
Pro Evolution Soccer 2008'deki açı hezimetten sonra yapılan radikal değişiklikler bugün geldi, PES'i en tepeye oturttu.

Minimum

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

Yapım Konami

Dağıtım Konami

Çıkış Tarihi 2008
9,7

2

Dead Space

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

Minimum

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

Yapım EA Games

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2008
9,6

3

Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce beklettilerimiz yüksekti belki ama oyun elimize geldiğinde anladık ki Faith "yüksek atlamada" yeterince başarılıydı.

Minimum

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

Yapım EA DICE

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2009
9,6

4

World in Conflict

Strateji oyunlarının tüm o can sıkıcı süslerinden, detaylarından ve makajından kurtulup Gerçek Zamanlı Strateji türünün özüne dönüş yapan bir yapım.

Minimum

2.0 Ghz İşlemci / 512 MB RAM / 128 MB Ekran Kartı

Yapım Massive Entertainment

Dağıtım Vivendi Games

Çıkış Tarihi 2007
9,6

5

Street Fighter IV

Yıllarca atarı salonlarında jetonlarımızyi yiyen Street Figther'in efsanevi dönüşünden etkileşinin "sadece Kaan" olmadığını kısa sürede anladık.

Minimum

Core 2 Duo İşlemci / 512 MB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Capcom

Dağıtım Capcom

Çıkış Tarihi 2009
9,5

6

The Sims 3

Belki sürekli olarak "kız oyunu" damgası yiyor The Sims serisi ama yapımı Will Wright, her seferinde çitayı bir basamak yukarı çıkarmayı başarıyor.

Minimum

2 Ghz İşlemci / 1.5 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

Yapım EA Games

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2009
9,5

7

Braid

Çok basit görünmesine rağmen bağımlılık yapıcı bir oyunu Braid. Platform türüne bambaşka bir boyut katan oyun, yaratıcı bölüm tasarımlarıyla bizi bizden almayı başardı.

Minimum

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

Yapım Number None

Dağıtım Microsoft G. S.

Çıkış Tarihi 2009
9,5

8

Call of Duty: World at War

Call of Duty'nin bir oradan bir buradan çıkması tediğin edindiği ancak oyunu denedigimizde korkularımız yerini heyecana bırakmıştır.

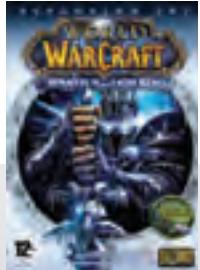
Minimum

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...

Minimum

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.

Minimum

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

Yapım Crytek
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,5



11

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

Bug'lara boğuşturmasının dışında kusursuz bir yapımdı S.T.A.L.K.E.R. dillerden uzun süre düşmedi. İlk gibi bizi radyasyona boğdu.

Minimum

2.0 Ghz İşlemci / 512 MB RAM /
128 MB Ekran Kartı

Yapım GSC
Dağıtım Deep Silver
Çıkış Tarihi 2008

9,5



12

Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor

Kaliteli yapımların nadir uğradığı bir tür için bu ek paket, altın değerinde.

Minimum

1.0 Ghz İşlemci / 256 MB RAM /
64 MB Ekran Kartı

Yapım Stardock
Dağıtım Stardock
Çıkış Tarihi 2008

9,5



13

Call of Duty 4: Modern Warfare

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

Minimum

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

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2007

9,5



14

BioShock

Atmosfer, felsefe, heyecan... Hayattaki seçimlerimizi sorgulatan, oyundan öte bir deneyimdi BioShock. Özellikle açılış sahnesi hala zihinlerdedir.

Minimum

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 arıyorum ama Fallout 3 her şeye rağmen başarılı bir oyun olarak karşımıza çıktı. Sürekli olarak ek paketlerle kendini yenilemesi de cabası...

Minimum

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

Yapım Bethesda Softworks
Dağıtım Bethesda Softworks
Çıkış Tarihi 2005

9,3



Anno 1404: Dawn of Discovery

Bu ay ofiste işler nerdedeysse askıya alınıyor. Neden olacak? Anno 1404 yüzünden! Oyun takdirimizi topladı gerçekten.

Minimum

3.0 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
128 MB Ekran Kartı

Yapım Related Designs
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2009

9,2

* Bu ay ne oynadık

XBOX 360 PLAYSTATION 3 PLAYSTATION 2 TOP 15



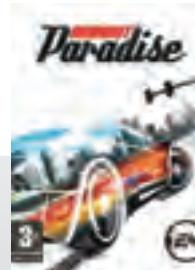
1

**Pro Evolution
Soccer 2009** PS3

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

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Konami
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2008

9,6

2

**Burnout
Paradise** PS3

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

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Criterion Studios
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,6

3

Killzone 2 PS3

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

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Guerilla
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2009

9,5

4

Street Fighter IV PS3

Gelmiş geçmiş en iyi dövüş serilerinden biri olan Street Fighter'ın dördüncü ve son oyununun konsollara çıkmaması beklenemezdi.

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Çıkış Tarihi 2008

9,5

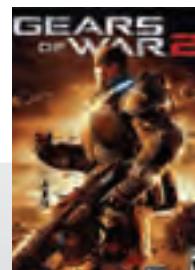
5

LittleBigPlanet PS3

Oyun kavramını tekrar gözden 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

6

Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmayacak anlar yaştı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerektiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2008

9,5

7

**Guitar Hero
World Tour** 360

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

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Aspyr Media
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009

9,5

8

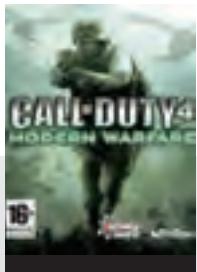
BioShock 360

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

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım 2K Boston
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2007

9,5



9

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

Hakkında söylenilebilecek pek de bir şey yok aslında, yaşanması gereken bir macera Call of Duty 4: Modern Warfare.

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2007

9,4

10

**Forza
Motorsport 2** 360

Yarış 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

11

Rock Band PS2

Tüm dünyayı etkisi altında alan Guitar Hero'nun potansiyelini de eksiklerini de iyi analiz eden firma, insanları Air Guitar çalmaktan kurtarmıştı.

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Harmonix
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,3

12

NBA 2K9 PS3

Yillardır gözümüzü boyayan NBA Live serisinin büyük bir yalan olduğunu ortaya koyan ve Kaan Kural'ın tercihi olan 2K serisi bu yıl da beklenileri boşça bırakmadı.

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Visual Concepts
Dağıtım 2K Sports
Çıkış Tarihi 2008

9,2

13

**Ninja Gaiden
Sigma** PS3

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

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Team Ninja
Dağıtım Tecmo
Çıkış Tarihi 2008

9,2

14

inFamous PS3

Prototype ile karşılaştırılmasının büyük haksızlık olduğunu düşündüğümüz inFamous, müthiş bir aksiyon oyunu olarak zihinlerimize kazındı ve bizi "çarptı".

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Sucker Punch
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2009

9,1

15

**Uncharted:
Drake's Fortune** PS3

Uncharted, PlayStation 3'ün ilk ciddi imthianlarından biriydi ve Sony sınıvi pekiyi ile geçmeye başlıdı.

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Naughty Dog
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

9,1**Spllosion Man** 360

Tek bir tuşla neler yapabileceğimizi tartışırken Xbox Live'dan indirdiğimiz Spllosion Man yardımımıza yetişti; eğlenceli yapısı ve farklı oyun dinamigi ile Spllosion Man tam da aradığımız şeydi.

**XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2**

Yapım Twisted Pixel
Dağıtım Twisted Pixel
Çıkış Tarihi 2009

-

* Bu ay ne oynadık

MOBİL TOP 15



1

Crisis Core: Final Fantasy VII

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008

9,7



2

God of War: Chains of Olympus

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

9,4



3

Silent Hill Origins

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2007

9,1



4

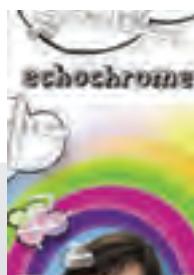
Jeanne D'arc

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Level 5
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2007

9,0



5

Echochrome

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEA
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,9



6

LocoRoco 2

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEA
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,8



7

Samurai Shodown Anthology

PSP'nin etkili aksiyon oyunlarından biri olan Samurai Shodown Anthology mutlaka denemesi gereken bir yapımdır.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SNK
Dağıtım SNK
Çıkış Tarihi 2009

8,5



8

Rock Band Unplugged

Grubuya turneye çıkmak isteyenler için PSP'den iyi imkan olamazdı zaten, halk otobüslerinde de olsa küçük çaplı konserler verildi.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Backbone Entertainment
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2009

8,3



9

Wipeout Pulse

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

PSP
IPHONE
DS

 Yapım SCEE
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2007

8,3



10

Guilty Gear Judgement

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

PSP
IPHONE
DS

 Yapım Arc Systems Work
Dağıtım Majesco
Çıkış Tarihi 2006

8,2



11

Flow

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

PSP
IPHONE
DS

 Yapım That Game
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,2



12

Prinny: Can I Really Be the Hero?

İsim konusundaki ön yargınızı kırabilseniz Prinny çok eğlenceli bir oyun.

PSP
IPHONE
DS

 Yapım Nippon Ichi Software
Dağıtım Nis
Çıkış Tarihi 2008

8,1



13

Worms: Open Warfare

Worms'u anlatamaya gerek var mı bilmiyorum, ancak serinin PSP'deki en başarılı versiyonu Worms: Open Warfare.

PSP
IPHONE
DS

 Yapım Team17
Dağıtım THQ
Çıkış Tarihi 2006

8,0



14

Pursuit Force: Extreme Justice

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

PSP
IPHONE
DS

 Yapım BigBig Studios
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2007

8,0



15

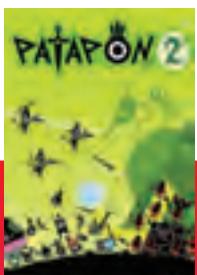
Patapon 2

Üç Sübhaneke, bir Pon-pon-pata-pata-pon! okuduğunuzda hiçbir derdinizin kalmadığını siz de fark etmiş miydiniz? Fark etmediyiseniz Pata-pata-pata-pon!

PSP
IPHONE
DS

 Yapım SCEJ
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2009

7,6

**Patapon 2**

PSP'de tekrar tekrar dönülecek birkaç oyunдан biri olan Patapon'u ısrarla kulaklı olmak oynamaya çalışan LEVEL editörlerine yapılan linç girişimini hep bir ağızdan verdiğimiz komutlar da durdurmadı; bir güzel harcadılar bizi, iyi mi?

PSP
IPHONE
DS

 Yapım SCEJ
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2009

7,6

* Bu ay ne oynadık

Erlağral Sängü

ROIC

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

Geçtiğimiz sayıda kısıtlı yerim olmasından dolayı detaya yer verememiştim çok; fakat Ejderha Mızrağı serisi hakkında ufak tefek bilgiler verip ne kadar değerli bir seri olduğunu -hem edebiyat, hem de rahat okuma açısından- belirtmiş, soru işaretleri olan kafalara ünlemi yerleştirmiştüm. Bu ay EM dünyasının yaratılışını size sunacağım.

Başlangıç

İlk başta Kaos vardı. Her şeyin ve hiçliğinbabası... Kaos'tan, sonradan bazı kaynaklarda Yüksek Tanrı olarak anılacak yaratım vuku buldu. Ve dünya yaratılmaya, yıldızlar çağında başladı. Yüksek Tanrı, düşünelerini "Torbil" isimli, bütün bilgileri barındıran bir kitaba yazdı. Yapacak çok işi vardı. Yardıma ihtiyacı olduğunu düşündü ve boşluğa seslendi. Ona iki oluşum karşılık verdi. Takhisis (Ejderhalerin Kraliçesi) ve Paladine (Ejderhalın Krali). Fakat ikisi de bu büyük gücü, Torbil'i taşımaya yeterli değildi. Boşluğa bir kez daha seslenildi... Bu sefer Gilean, Torbil'i insanların öğretisine sunacak ve dünyanın sonuna kadar elinde tutacak olan tanrı bu çağrıya cevap verdi. Yaratımına başlanan dünyayı hep beraber inşa etmeye başladılar tanrılar katında. Yine de hiçbir yaratma zanaatında uzman değildi. Bunun sonucunda boşluktan demirci, dünyayı ateşe döven Reox geldi. Çekicinin her bir darbesinde ortaya çıkan kırılcımlar yıldızları oluşturdu alacakaranlıkta. Ve büyük birküreye şekil verdi, aydınlatıs diye Krynn'i mahşer gününde kadar. Buna mutabık, üç tanrı da Krynn üzerinde üç çocuk yaptılar. Paladine, Solinari (Gümüş Ay); Gilean, Lunitari (Kızıl Ay); Takhisis, Nuitari... Sadece ona inananların görebileceği Siyah Ay'ı hem dünya üstündeki varlıklarını hatırlatmak, hem de büyү gücünü

dünyaya yaymak üzere asılı bıraktılar gökyüzünde. Bu arada Kaos, tanrılar katından sürüldü. Onun sürülmüşindendir ki Reox peşinden gitti. Kendi zanaatıyla yaptığı "Gri Gem"e hapsetti her şeyi ve hiçliği...

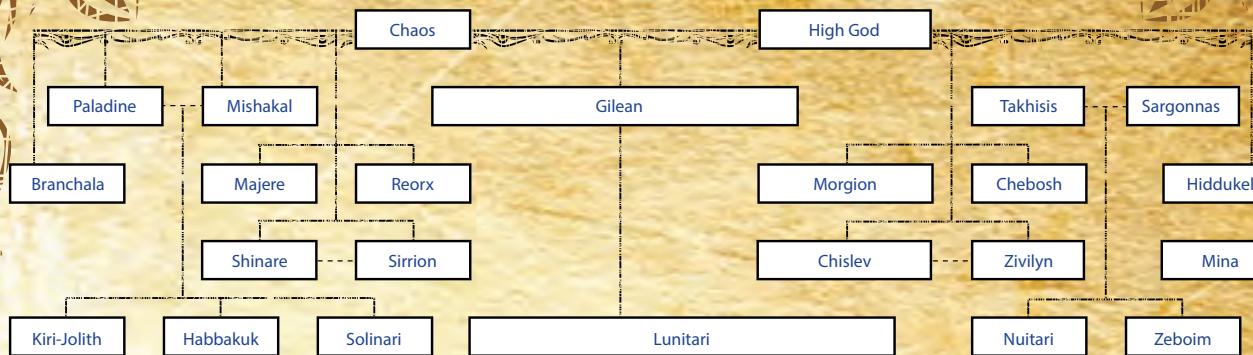
İlk yaratımlar

Kaos, gri gemiceli hapsedilmeden önce bütün bu yaratıma sadece şaka olsun diye hayvanları yattı. Ölümlülerin erişebileceğinden çok daha üstün yeteneklerle donattı. Çok iyi görme yeteneği, çok uzun bir hayat ve dengi olmayan bir büyү gücü bahsetti. Ejderha olarak bilinen yaratıkların başlangıcı oldu. Ejderhalar ise Tanrı Paladine ve Tanrıça Takhisis'in isteği üzerine Reox tarafından yaratılmışlardır. Takhisis, kendi için yaratılanlara zulmedip beyinlerini yıkadı. Böylece kötülüğün ejderhaları vuku buldu. Kırmızı, mavi, beyaz, siyah ve yeşil olarak renklendirildiler. Paladine ise olanlardan çok üzgündü. Reox'un yardımıyla metalden ejderha heykelleri yaptı. Daha sonrası bu heykellere hayat vermeyi uygun gördü. Böylece iyiliğin ejderhaları birer heykelden hayat buldu. Altın, gümüş, pirinç, bronz ve bakır olarak renklendirildiler.

İlk Savaş

Takhisis ve Paladine tarafından yaratılan ejderhalar arasında olmuştu. Takhisis'in akıl almaz bir ihaneti üzerine birbirlerine girerler. Bu ejderhalar o kadar güclüdürler ki savaş esnasında kullandıkları büyüler ve etrafı verdikleri zarar neredeyse tüm Krynn'yi yok edecek seviyeye gelmiştir. Bunu fark eden tanrılar, bir an evvel ejderhaları dünya üzerinden çekerek bu duruma bir son vermişlerdir.

PANTHEON OF DRAGONLANCE



Paladine Elfleri yarattı, Takhisis Ogreler'i ve Gilean da insanoğlunu. İyiliğin tanrısi Paladine, yaratım esnasında ruhlara beden verdi. Dengenin tanrısi olan Gilean da onlara özgür iradeyi bahsetti. Kötü tanrı Takhisis ise onları ölümlü bir hayatı lanetledi. Reox ise metal işçiliği konusundaki uzmanlığını bir grup insanla paylaştı. Fakat insanoğlu bu yüce bilgiyi ögrenirdikten sonra onu hiçbir şekilde onurlandırmadı. Reox kızdırdı ve bu insanları da tipki kendisi gibi bir cüceye çevirdi, öğrettiği işçilik yeteneklerini ellerinden aldı ve onları sadece buluş yapma yeteneğiyle lanetledi. Böylece Gnome isimli ilk yaratılmış oldu. Kaos'un özürün hapis tutulduğu gri gem ise Krynn'a düştü. Gargath diye bilinen bir büyüğün taş buldu ve kalesine götürdü. Onu izleyen Gnomelar, gem için büyüğüye savaş açtılar. Savaş esnasında gemden dışarıya dökülen büyüğ, Gnomelar'ı Krynn'in diğer ırklarına dönüştürdü. Takibi olarak Dwarflar (Cüce), Kenderler, Minatorlar ve birçok farklı ilk bu esnada yaratıma eklendi.

Oluşumlar

Yüksek Tanrı, kendisine hizmet etmesi için 21 tane daha tanrı yarattı. Bunlar daha ufak işler için yaratılmış tanırlardı. Bu sıradı Takhisis, ölümlülerin, tanırların birer kölesi olmasını ve kudretlerinin farkında olmalarını istiyordu. Öteki tarafta ise Paladine, her şeyin Yüksek Tanrı tarafından insanlara bahsedildiği şekilde olmasının doğru olacağından emindi. Paladine düşünüeliydi... Sonunda düşünceleri karanlıkta kendi yolunu buldu ve hatırladı... Ölümlüler o kadar özenlerek yaratılmışlardı ki isterlerse kendilerini geliştirebilir ve sonsuz bilgiye ulaşarak tanırların kendilerinden bile daha güçlü olabileceklerdi. Bu fikir ile Takhisis, ölümlüler kontrollü altına alma fikrinden vazgeçti. Tarafsızlığın tanırları ise hiçbir tarafı seçmediler. Çünkü onlar dengenin hakimiydiler, sadece yapmak surûnda oldukları işlerle ilgilendiler. Bütün bu karmaşanın içinden bir ses yükseldi ve dedi ki; "Ben her şeyim, ben olduğum sürece sizler birer hisiniz!" Bu ses, Yüksek

Tanrı'dan başkasına ait değildi... Bu durum Paladine'i sevindirmiş, Gilean'ı bir miktar düşündürmüştü, Takhisis'i ise tam kalbinden bıçaklamıştı. Yine de durumdan net olarak çıkarılabilen bir sonuç mevcuttu: Bir denge sağlanmıştı. Bu dengenin bozulması ise hiçbir tanrıının elinde değildi. Ölümlüler kendi rızalarıyla istediği sürece, tanrılar isterlerse yer ile göğü yer değiştirsiner, bir şey değişmeyecekti.

Son olarak

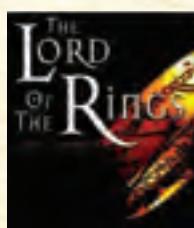
Bütün bu bilgilerden sonra Ejderha Mızrağı serisini çok daha yakinen tanımiş durumdasınız. Halihazırda EM okuyorsanız, umarım okuma zevkinize güzel bir ivme kazandırılmıştır, bilmediğiniz birkaç noktayı sizlerle paylaşabilmişimdir. Daha önce hiç okumayanlar için ise bu çeşit yazıların iyi birer başlangıç olduğunu düşünüyorum. Artık bir Ruh Döveni alıp okumaya başlamamanız için hiçbir sebep yok. Bilgilerinizi paylaşmayı ve bize mail atmayı unutmayın! Gelecek ay görüşmek üzere.

Not: Geçen ayki yazımızda, ikinci Nesil adlı romanı en sona yazmışım, yalan söylemişim; Yaz Alevi Ejderhaları'ndan önce okunması gereken bir roman. Bilginize... ■

Çağlar ve Dönemler

Krynn tarihi kendi içinde dönemlere ve çağlara sahiptir. Sıralayacak olsak...

PC, Prea Cataclius, yani Cataclysm (Afet) öncesi; AC, Alt Cataclius, yani Cataclysm (Afet) sonrası; SC, Secundus Cataclius, yani Kaos Savaşı olarak bilinen dönem sonrasında VI. Çağ başlayana kadar uzanan dönem. Çağlar ise şöyle sıralanmışlardır: The Age of Starbirth, The Age of Dreams, The Age of Might, The Age of Despair, The Age of Mortals.



Ne dinledim

The Tolkien Ensemble. Üç CD'lik harikulade bir eser; Yüzüklerin Efendisi isimli romanın bir çok bölüm içeren grubun yaptığı müzik, ruhunuzu derinden etkileyecək. Tavsiyemse Galadriels Messages'i dinlemeden geçmeyin.



Ne okurdum

The Rose and the Skull, Dragonlance... Solamniya Şövalyeleri ve Takhisisler arasında olan her şeyi bildiğinizi mi sanıydınız? Bu kitabı okuduktan sonra fikriniz değişecek. Ayrıca Paganism in our Christianity, Arthur Weigal... Paganlığın modern Hristiyanlığa etkilerini çok net bir şekilde dile getiriyor. Konuya ilgili olan herkesin okuması gerektiğini düşünüyorum.

Anno 1404

"Denize pusulasız açılmayyük" diyenlere... ▶ Doruk Cansev

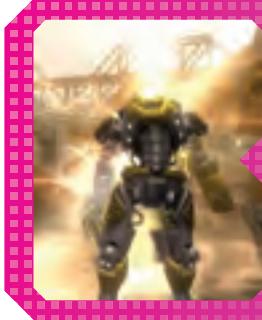


■ İşe "Continuous Play"de ilk adanızı nasıl seçmeniz gerekiği ile başlayalım. Bir kere yeşil bir ada olmalı karargahınız ve olabildiğince geniş olması da sizin yararınıza olacaktır. Deponuzu (Warehouse) ise güneye kurmanız, çölden getireceğiniz malları göz önünde bulundurursak doğru bir yatırım olacaktır. Başlangıç olarak Hint Keneviri (Hemp) ve Elma Şarabı (Cider) yetiştirebildiğiniz bir ada olmasına dikkat edin seçtiğinizin. Bunun dışında taş ve demir gibi ana madenler de hayatınızı kurtarácaktır; bronz veya tuz gibi ilerde kullanacağınız madenlerse başlangıç için çok da takılmamanız gereken şeyler.



Ardından marketinizi ve bunun çevresine resimde görceğiniz düzende evlerinizi dikmelisiniz. Bazı oyuncuların yaptığı gibi "çok ev = çok para" formülüneye güvenmeyin zira niteliksiz ve çok sayıda evdene gelişmiş binalar size daha çok vergi verecektir. Ama yerleştiniz her adaya 10 - 15 hane kurmak, sizi zarara girmekten kurtarácaktır.

Hilekar



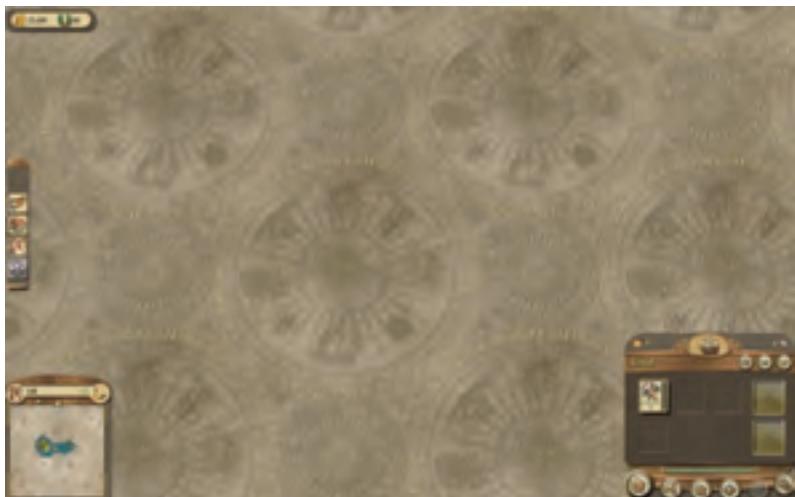
G.I. Joe: The Rise of Cobra

Trophie'leri kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Arctic Completed (Bronze): Tüm Arctic görevlerini tamamlayın.
Baroness (Bronze): Baroness'i alt edin.
Classified (Bronze): Tüm Intel Card'ları toplayın.
Destro (Bronze): Destro'yu alt edin.

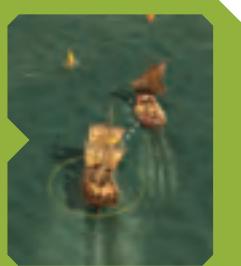
Firefly (Bronze): Firefly'i alt edin.
Gimme The Keys (Bronze): Oyundaki tüm G.I. Joe araçlarını kullanın.
Girls Night Out (Bronze): Herhangi bir bölümü kadın karakterle bitirin.
Go Commando (Bronze): Herhangi bir bölümü Commando sınıfı karakter ile bitirin.
Half the Battle (Bronze): Tüm File Card'ların %50'sini toplayın.
Hardcore G.I. JOE (Silver): Tüm görevleri Hardcore zorluk seviyesinde bitirin.
Jungle Completed (Silver): Tüm Jungle görevlerini bitirin.
Lovers' Quarrel (Bronze): Herhangi bir bölümü Baroness ya da Duke ile bitirin.

- Eylerinizin gelişip insanlarınınızın sınıf atlaması içinse din, su, lüks ve eğlence gibi isteklerinin tatmin edilmesi gerekiyor. Başlangıçta şehir merkezindeki bir şapel yeterli olsa da ilerleyen dönemlerde onun yanına han ve heykel gibi şeyleri dikip bunların etki alanlarını iyi kullanmak da önemli. Ayrıca halkınızın sınıf atlamasını belli bir süre için geciktirmeyi de tercih edebilirsiniz; çünkü gelişen her ev, bazı temel madenlerinizi de beraberinde götürüyor.

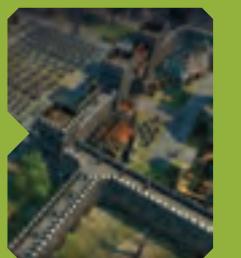


Savaşlar

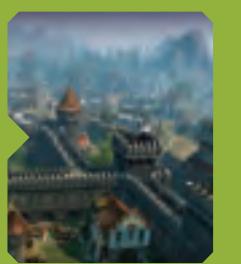
Anno 1404'te iki çeşit savaş var; eğer birisi gemilerinize saldırmışsa ya da yağmalamak isteyen sizseniz oldukça detaylı ve sıradan bir nicelik mücadeleşine dönüyor iş. Savaş gemilerinizden birini seçip düşmanınızın üstüne sağ tıklamanız yeterli.



Kara savaşlarında öncelikle ordu üretmek için bir kale inşa etmeli, ardından eğittiğiniz askerleri gemilerin yardımıyla saldıracığınız adaya taşımalısınız. Çıkarma yaparken bir grubu feda ederek sahilde küçük bir kale kurmanız gerekiyor ki daha sonra ordunuzu bu noktadan çıkışma yapın.



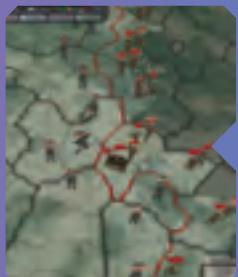
Eğer saldırdığınız adada kuleler veya duvarlar varsa mancık veya top gibi kuşatma silahlarınızı kullanmanız çok önemli; yaya askerleriniz bu yapılar karşısında çaresiz kalıyor gerçekten de. Savunan askerlerin direnmekten başka şans yokken hücumcuların geri çekilme imkanı da var.



Yine de mümkün olduğunda savaştan kaçınmanızı önerelim zira ordu kurmak ve bunların mal yetisi ile lojistikini yüklenmek şehrini büyük bir külfet getiriyor. Üstelik çoğunlukla bir adaya ikinci, hatta üçüncü dalga saldırısı da yapmanız gerekiyor ki bu daha da büyük bir yük. Barışa bir şans verin.



- Adanızda bu işlerle uğraşırken gemilerinizden birini keşfe çıkarmanız da önemli; böylece hem yerleşilecek yeni adaları bulurken, hem de diğer uygurkılık ve korsanlarla ilişkiye girebilirsiniz.



Hearts of Iron III

"~" tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girerek Enter'a basın.

crudeoil: 1000 Crude Oil verir.
energy: 1000 Energy verir.
fuel: 1000 Fuel verir.
metal: 1000 Metal verir.
money: 1000 Money verir.
nukes: 10 nükleer bomba verir.
rarematerials: 1000 Rare Material verir.



Osmos

Steam achievement'ları için karşıslarında yazanları yapın.

Ambient Master: Ambient Forever alanındaki üç bölümü tamamlayın.
Disciple of the Osmos: Tüm tutorial bölümlerini tamamlayın.
Fittest: Tüm Sentient alanlarını tamamlayın.
Graduate of the Osmos: Oyunu tamamlayın.
Gravitronics: Tüm Force alanlarını tamamlayın.



Yeni uygarlıklar size en büyük katkısı ticaret alanında olacak. Normalde Warehouse'ta yaptığınız ayarlamalarla pasif ticaret yapma şansınız zaten var; ancak gerçekten para kazanmak istiyorsanız, gemilerinizi dört bir yana göndermeli, üretim zinciriniz oturduğunda hammadde alımı ile işlenmiş mal satımı için ticaret akışını oluşturduğunuz rotalarla düzenlemelisiniz. İlerleyen kısımlarda başınız düşman ve korsanlarla derde gireceğinden her konvoyunuza bir de savaş gemisi atamanız, gereksiz kayıpları engellemekte. (Tabii ki fazla gemi, fazla gider demek; ben en çok bundan çektim. - Şefik)

Bonuslar

Hisimlerinizin gözünde elde ettiğiniz saygı puanları, hediye edilecek gemi ve altın, hükümlerden ordularınıza verilecek ekstra hasar puanı ya da gemi yapımında ucuzluk olarak geri dönüyor size.



Üretiminiz arttıkça ve ticaret kapasiteniz genişledikçe fark edeceksiniz ki küçük bir Warehouse'ınızı görmüyor ve yoğun iş trafiği size çok zaman kaybetmeyecek; bu yüzden oyunda bir de Liman Şefi Ofisi (Harbormaster's Office) binası var. Bu bina size adanızda ikinci bir liman kurma şansı tanırken, Warehouse üstünde yapacağınızı geliştirmeler ve eklediğiniz iskeleler de ticaret hacminizi artıracaktır.

Hilekar



Shadow Complex

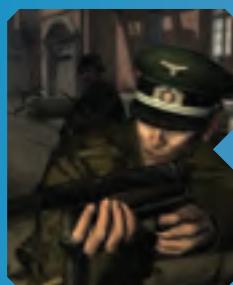
Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Completionist (20 puan): Oyunu eşyaların tümüyle tamamlayın.

Hero (50 puan): Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlayın.

Let's Get Punchy (15 puan): Beş askeri yakın dövüş ile öldürün.

Look Out! (5 puan): Bir askeri "Bomba" ile öldürün.



Wolfenstein

Trophie'leri kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Beatdown (Bronze): Tek kişilik modda 50 düşmanı yakın dövüş ile öldürün.

Blitzkrieg (Silver): Tek kişilik modu 12 saatten önce bitirin.

Bubble Boy (Bronze): Tek kişilik modda 1000 kurşunu Shield ile karıştırın.

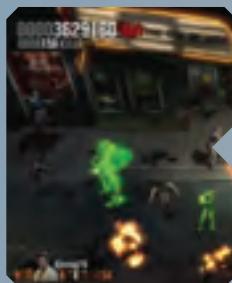
Buster (Bronze): Tek kişilik modda kırılabilir 1000 objeyi yok edin.

Ana ihtiyaçlarını temin edip halkınize belli bir refah düzeyi sağladığınızda baharat veya hurma gibi yeni egzotik lüks eşyaları ithal etmenin de elzem olduğunu anlayacaksınız. Bunun için çöl formatında bir ada bulup orayı şarkiyatçı felsefe anlayışına göre döşemelisiniz. Geminize malları yükleyip hem adanızıza yakın, hem de geniş ve bol hammaddeler sağlayan bir yeri ele geçirmeniz sizin yararınıza. Ardından 10 - 15 gőcebe eviyle maliyeti çıkarabilir, hurma çiftlikleriyle buradaki halkınizi besleyebilir, su kuyularıyla çölleşmeye savaş açabilirsiniz.



▀ Tarıma geri dönmüşken, her tür ziraat faaliyetinizde kurduğunuz çiftlik için bol miktarda alan gerektiğini eklemem gerekiyor. Burada plansız ziraat şebeke sizi adanızın bereketli topraklarından edecek, zaten sınırlı olan alanınızı daha da daraltacaktır. Resimdeki gibi bir yerleşme size yerleşim açısından bir örnek teşkil edebilir.

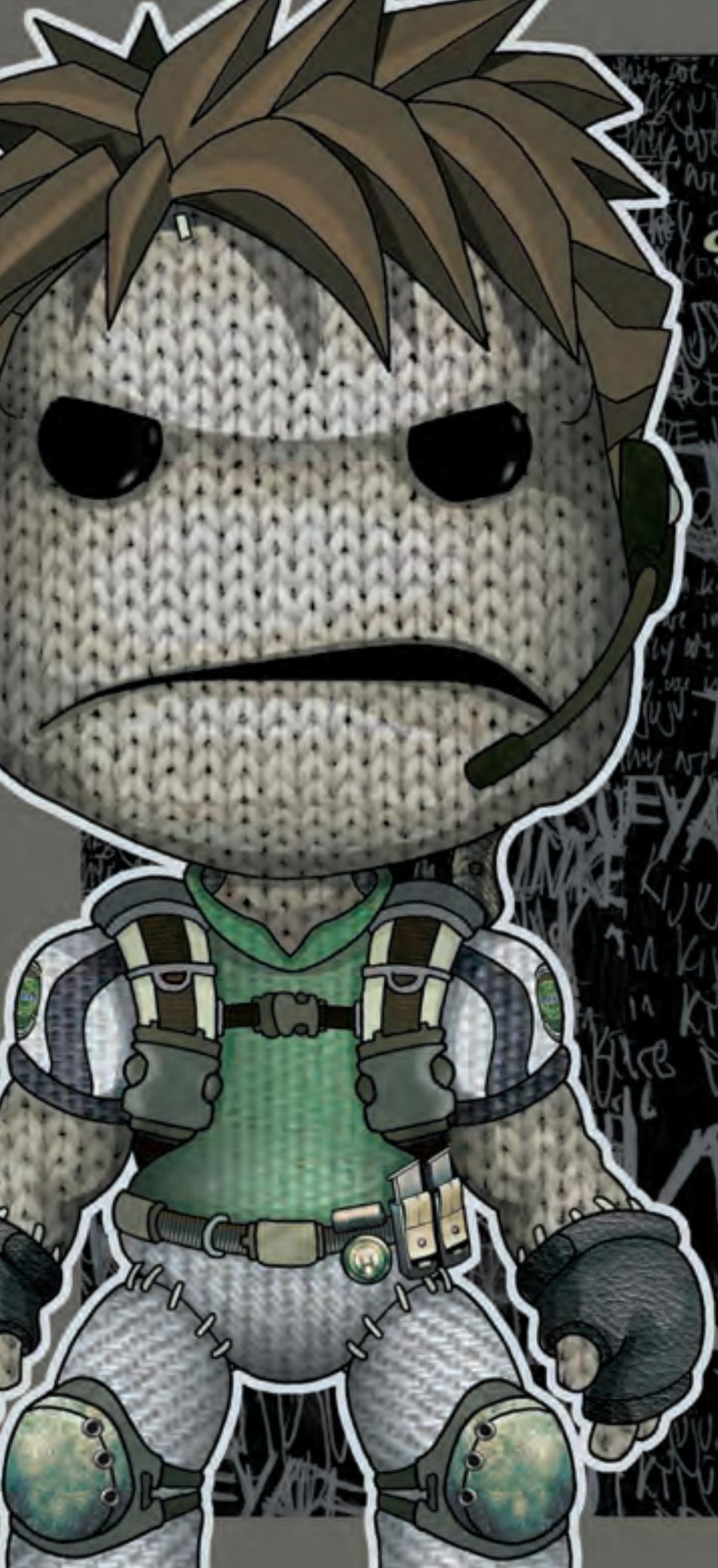
Career Soldier (Bronze): Multiplayer modda Rank 25 olun.
 Conservationist (Silver): Tek kişilik modu hiç "reload" yapmadan bitirin.
 Das Big Man (Silver): Multiplayer modda Rank 50 olun.
 Engineering Corps (Silver): Multiplayer modda 30 ana ve 50 yan görev bitirin.
 Gadget Freak (Bronze): Tek kişilik modda bir silahın tüm upgrade'lerini satın alın.
 Gun Nut (Bronze): Tek kişilik modda tüm silahları toplayın.
 Newbie (Bronze): Tek kişilik modda Trainyard görevini bitirin.
 Rampage (Bronze): Tek kişilik modda Empower ile 200 düşman öldürün.
 Single Quarter (Silver): Tek kişilik modu en fazla üç kez öleverek bitirin.
 Slumming (Bronze): Tek kişilik moddaki tüm Midtown görevlerini bitirin.
 Sneaky Pete (Silver): Multiplayer modda 100 düşman öldürün.
 Super Soldier (Gold): Tek kişilik modu Uber zorluk seviyesinde bitirin.



Zombie Apocalypse

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşıslarında yazanları yapın.

A Week To Live (25 puan): Yedi günü herhangi bir zorluk seviyesinde hiç ölmeden tamamlayın.
 Anniversary of the Dead (45 puan): Hem kişilik, hem de multiplayer modda son günü ve oyunu bitirin.
 Environmental Awareness (5 puan): Bir zombiyi çevre etkileşimi kullanarak öldürün.



SADECE KAAN

BU AY RESIDENT EVIL 5'İN PC VERSİYONUNU OYNAMAM, PS3 VERSİYONUYLA GRAFİK VE TEKNİK ANLAMDA KARŞILAŞTIRMAM VE BUNLARI YAZIYA DÖKÜMEN O KADAR HIZLI VE SORUNSIZ OLDU Kİ... BEN BİRKAÇ GÜNÜMÜ ALIR HERDÖDE BU DURUM DİYE KENDİMİ KOŞULLAMIŞKEN BİRKAÇ SAATTE ÇABUCAK HALLEDİP TESLİM ETTİM YAZIYI... FAKAT İLGİNÇTİ, "RES (PC İNCELEME)" ADLI WORD DOSYASINI LEVEL KLASÖRÜNE KAYDEDERKEN ŞÖYLE BİB TABLOYLA KAOSLAŞTIM.

- > RES (Xbox 360 - Demo İnceleme)
- > RES (Xbox 360 - Preview)
- > RES (PS3 İnceleme - LEVEL Online)

DİYE SIRALANAN BİB SÜPÜ WORD DOSyası VAR VE BUNLARIN HEPSİNİ DE BEN YAZMISIM... ÜSTELİK BU LISTEYE KENDİ KÖSEMOE YAZDIRIM ELESTİRİ YAZILARI DAHİL DEĞİL, DÜŞÜNÜN... AHAHAM, YAZMALARA DOYAMADIĞIM BENİ HÜSRANA UZATTAŞA BİLE OYNAMAKTAN KENDİMİ ALI KOYAMADIĞIM. HEP SANİYESİNİ AKLIMA KAZIOÐIM... HAYIR, O KADAR İNCELEME YAZISI YAZMISIM, YAZMAK YETMEMİŞ CHRIS REDFIELD İLLÜSTRASYONU ÇİZMİSIM, CHRIS'LE JILL VALENTINE'İN SACKBOY' LAPINI TASARLAMISIM AMA BİR TÜRLÜ SON NOKTAYI KOYAMAMISIM BU OYUNA...

SİMDİ HUZUMLARINIZDA O KAYIP NOKTAYI BURAYA KOYUYORUM VE SOZÜ LEVEL'İN FANTASTİK DÖRTLÜSÜNE GİRAKİYORUM. BEN DERGİDE OYNARKEN ENSE KÖKÜMDEN İZLEDİKLERİ KADARIYLA RES HAKKINDA NE BİBİ BİR İZLENİM EDİNMİŞLER, KULAKLIK KULABİMDA DEŞİLKEN NELER SÖYLEMİŞLER HEP BİLKİTE DINLİYORUZ...



ELIF: ÖNCELİKLE JILL VALENTINE'İN SARISIN HALİNİ ÇOK AMA ÇOK BEĞEN-DİĞİNİ SOYLEMEK İSTİYORUM KAAN... HATİPLARSAN OYNU BITİRİBİN GÜN, YEMEK MOLASINDA SÖYLE BİRSEY

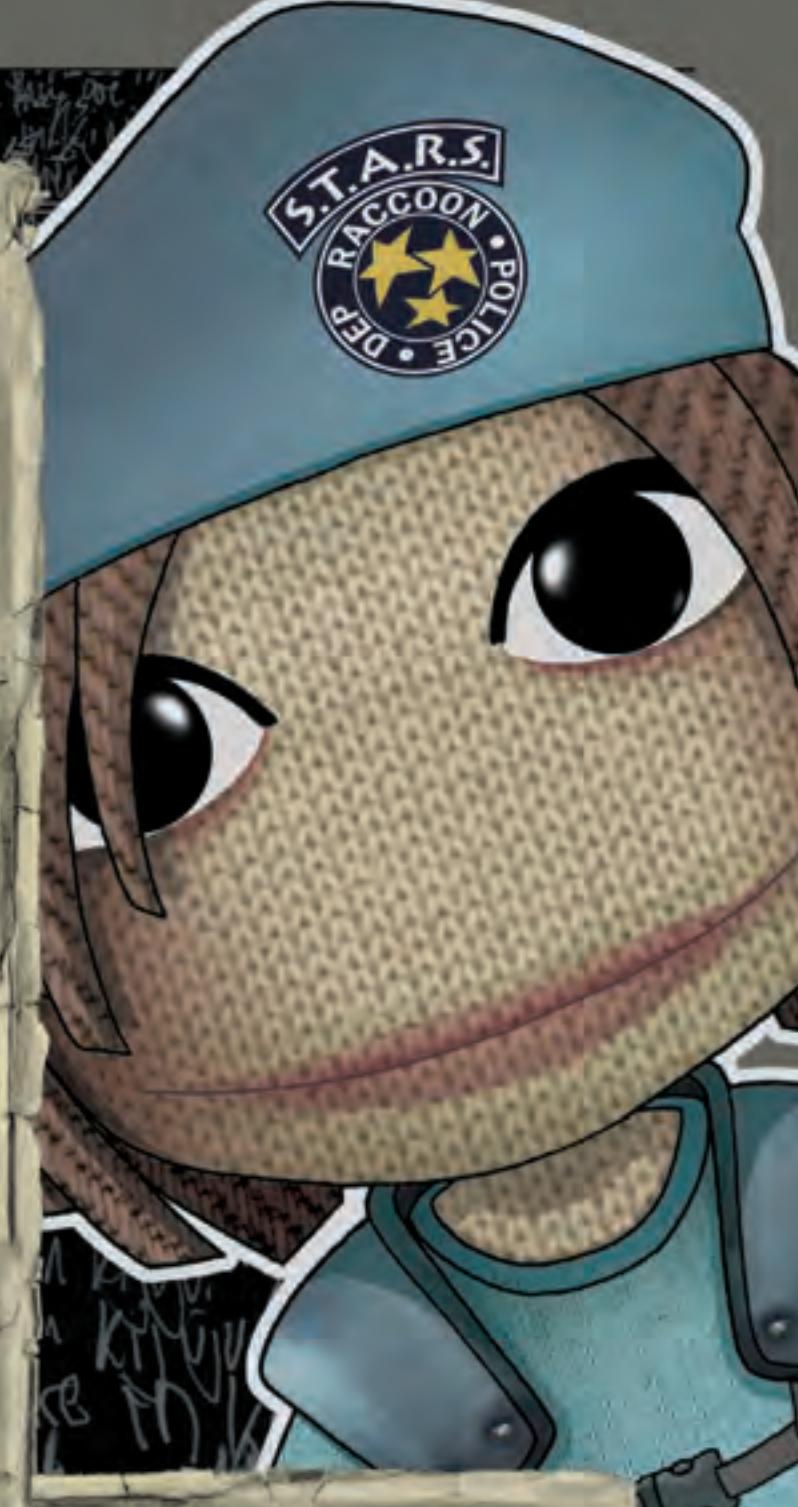
SÖYLEMİŞİM: "RE3'TEKİ KUMRAL JILL DAHA İYİDİ YAA, BU HALİYLE TEKKEN'DEKİ NINA WILLIAMS'A BENZEMİŞ, Bİ SARI OLMUŞ..." HATİPLADİN MI?... HAH, İSTE BU NOTTADA ATLAĐIBİN BİRSEY VARO O DA BİZ KADINLARIN SAÇ KONUSUNDAKİ TAKİN-TİSİ!.. O KADIN BU ZAMANA KADAR NELER YASADI, NE ACILAR ÇEKTİ BİLYIOR MUSUN SEN?... CHRİS'I WESKER'İN ELİNDEN KURTARACABIM DİYE KENDİNİ UCUPUMDAN MI ATMADI, İÇİ TERKOS SUYU OLU CAM FANÜSLARDA BİRTAKIM DENEYELERE MI MADUZ KALMADI, HAFIZASINI MI KAYBETMEDİ, SEVİKLERİN-DEN MI OLmadı... KIZ BUNALIMA SİRMİŞ, SAÇNIN RENSİNİ DEĞİŞTİRMEK İSTEMİŞ, NE VAR BUNDA?... BAK SU ARALAR BEN DE BUNALIMDAYIM, SAÇIMI Bİ KİZİL, Bİ TURUNCU, Bİ SARI YAPıP DURUYORUM. NEDEN? BUNU YAPMAZSAM AKIL SABLİSİM KAY-BEDERİM DE ONDAN. ANLADİN MI AZINA KİRDİBİM?



SEFIK: VALLA HOCAM, GÖRDÜSÜM KADARIYLA BU OYUN HANTAL, HEM HANTAL HEM DE ATMOSFER YOK... HAL BÖYLE OLUNCA DA İNSANIN ELİ GİTMİYOR OYNAMAYA... MISAL SENİN TAKİLDİGIN BİR BÖLÜM YARDI HANI, İSİN-LARI AYNALARI DÖNDÜREREK YANSITTIĞIMIZ BÖLÜM... İSTE OPASI BARIZ DEVİL MAY CRY 3' TEN ARAK MESELA... SERÇİ DMG3'Ü DE CAPCOM YAPTI AMA OLSUN... HOCAM BU ARADA NEDEN SAKALIMA BAKARAK DİNLİYORSUN BENİ? HAYIR BURNUMA BAK, GÖZLERİME BAK, NEDEN İLLA SAKAL?... HAYRET BİRSEY YAA...



FIRAT: GENİM İÇİN RESIDENT EVIL EŞİTTİR HAYATTÀ KALMA MÜCADELESİ VE KORKU ANLAMINA ŞEĽİD. BUNLAD-SIZ BİR RE OYNU DÜŞÜNEMİ-YORUM. BU BABLAМОA RES BENİM İÇİN TAM BİR HAYAL KIRIKLİYİDİ. AYRICA O "EXCELLA GIONNE" DENEN HATUN DA NEYDİ ÖYLE ALLAH ASKİNA YAA... DEKOLTELİ, SEKSEPAlli... HAYIR SEN ALBERT WESKER SİBİ Bİ DELİYLE CALIŞI-YORSUN, İSVEYLE CİLVEYLE, DERİN BÖĞÜS DEKOLTESİYLE KUDUMSALI NASIL BOZARSIN YAP OLUR MU HİC ÖYLEP İS YAPTIGİN ADAMIN ÖNCE BİR OFİSİNE BİDECEKSİN CAYINI İCECEK-SİN, TUVALETİNE BİDİP HİJYENE ÖNEM VERİYOR MU DİYE İNCELEYECEKSİN... ÖYLE YAKISIK-LİLIBA ALDANIP ORTAK OLURSAN UROBOROS VIRÜSU ÇIKAR İSTE BÖYLE SAGINDAN SOLUNDAN. BAK SINIRDEN TAM KAFİYE YAPTIM KAANCIM SÖRÜYOR MUSUN? AH AH AH...



TUNA: YA BİRAK SU DANDIK OYNU DA SEL STREET FIGHTER 4 OYNAYALIM. HEM JAPONYA'DAN ÖZEL OLARAK GETİTTİĞİM ATARI KOLLARINI DA TEST ETMİS OLURUZ BÖYLELİKE...

-NE DIYOSUUUN?... DUR YAZIYA SON NOKTAYI KOYUP GELİYORUM HEMEN.

Kültür & Sanat

Ufku genişleten sayfalar...

“Sanatçı” deyince akıllara pop müzikle uğraşan yorumcuların geldiği, genel kültürün Everest Dağı'nın yüksekliğini bilmekten ibaret olduğu şu günlerde dergilerin

görevi daha da ağırlaşıyor; sadece oyunlardan bahsetmenin ne kadar sıç bir tutum olduğunu bilincinde olan bizler de bu sayfalarımızın üzerine titriyoruz.

Levent Özدilek Röportajı

Görev aldığı her yapıma kendinden bir şeyler katan emektar oyuncu, yeni dizisiyle ekran karşısına geçmeye hazırlanıyor.

146



150

Ice Age: Dawn of the Dinosaurs

Tembel hayvan Sid'in yaptıklarına mı, azimli dostumuz Scrat'ın içinde bulunduğu çıkmaza mı gülsek; bilemedik.



150

Billy Talent

Hala eğlenceli havasını koruyan, gaz şarkılarla dolu bir albüm çıkardı Billy Talent; isim bulma zahmetine de pek girmedik.

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

Kadir, bu kez de Final Fantasy'nin yapımcı hikayesine deşeniyor.

149





Fotoğraflar: Adem Başaran

LEVENT ÖZDILEK

Usta bir oyuncu, iyi bir baba, babasını sadece günler önce kaybetmiş bir oğul, sahte olmayan bir entelektüel, güler yüzlü bir adam... Elimde, yaklaşık sekiz sayfalık materyal vardı fakat yer darlığından mütevelliit, bunların tümünü sizlerle paylaşmam maalesef mümkün değil. Türkiye'nin sosyopolitik geçmişi, günümüzdeki siyasal konjonktür, ölüm ve yaşam kavramları, baba olmak, insanoğlunun içsel yolculukları ve edebiyat üzerine yaptığıımız sohbetleri bu sayfalarda okuyabilmenizi isterdim; ancak bu kadariyla yetinmek zorundasınız... Keyifli okumalar okuyucu...

■ Doruk Akyıldız



Doruk Akyıldız: 1967 yılında, bir Yılmaz Güney filmiyle kamera karşısındaki ilk deneyiminizi yaşıyorsunuz. O yıllarda bir çocuk oyuncu olarak, sinema ve edebiyat tarihine önemli bir imza atmış olan Yılmaz Güney'in yönetmenliğini üstlendiği bir sinema filminin kadrosunda yer almanız, size neler hissettiymişti. Yanı sıra bu filmde rol almanız nasıl bir süreç sonunda gerçekleşti... Hikayeyi sizin ağızınızdan dinleyelim.

Levent Özدilek: Öncelikle şunu söyleyeyim; ben Adanalı'ymış ve bilindiği üzere Yılmaz Güney de Adanalı. Bu noktada asıl mühim olansa babamın ve Yılmaz Güney'in çocukluk arkadaşı olması. Yılmaz Ağabey gerçek bir sinema sevdalısıydı. O yıllarda sinemacı olmayı kafasına koymuş için Adana'dan İstanbul'a gelirken ve bir çok sinema filminde ufak çaplı işler yapıyor. Bu süreçte, kendi filmini çekme düşüncesi iyiiden iyiye zihinde netleşiyor lakin parası yok. O da mecburen Adana'ya geri dönüyor. Bu geri dönüşün ardındansa olaylar söyle gelişiyor: Adana'nın en eski kitapşının sahibi ve aynı zamanda benim kırvem olan Nuri Ağabey ile babam, tüm birikimlerini "Yılmaz, git şu filmi çek" diyerek Yılmaz Ağabey'e veriyorlar. Rahmetli de parayı alıyor ve tekrar İstanbul yollarına düşüyor. Peşi sıra da ilk filmini çekiyor... Benim filmin kadrosunda yer alma sürecimin hikayesiye oldukça kisa. Yılmaz Ağabey beni hep filmlerde oynamatmak istedığını dile getirdi. 1967 yılında daha 11 yaşında bir çocukken de bu şansı yakaladım. Yılmaz Güney'in bir filminin kadrosunda yer almam ve bu filmde Yılmaz Ağabey'in canlandırdığı karakterin oğlunu oynamam, benim için ilginç bir deneyim olmanın yanı sıra çok önemli bir anı olma özelliği de taşıyor.

DA: Günümüze dönemim. Zoraki Başkan... İlgiyle

takip edilen bu televizyon komedisi hakkında Levent Özdilek neler düşünüyor. Tamamıyla objektif bir bakış açısı ve olumlu - olumsuz tüm yönleri ile, yapılm aşamasında önemli katkılarında bulunduğunuz bu produksiyonu nasıl anlatırsınız?

LÖ: Zoraki Başkan'ı hiç izledin mi...
DA: Bir ya da iki kez izleme fırsatı yakaladım.

LÖ: Öncelikle şunu dile getirmeliyim ki şu anda Zoraki Başkan dizisiyle organik bir bağım yok. Oyuncu olarak bir bölüm, o da birinci bölümde "konuk oyuncu" olarak diziye katkıda bulundum. O kadar... Ancak ben, oyunculuğun yanı sıra bir

kanallarında, nicelik açısından oldukça fazla televizyon draması yayılıyor. Sorum şu; panoramik olarak bu produksiyonların teknik niteliğini ve işlenen konuların muhteviyatını nasıl değerlendirendiriniz.

LÖ: Doruk, Türkiye'de beş yıl öncesine kadar yazılan senaryolar değerlendirmeye alındığında bir sıkıntından söz etmek mümkün. Günümüzde ise sağlıkla bir devrinin bahsetmek pek de yanlış olmaz kanısındayım. 80'li yıllarda önce de oldukça kalburüstü senaryolar yazılıyordu; özellikle de sinema da... 12 Eylül askeri müdahalesiye birçok şeyi değiştirdi. Doğal olarak bunun sanata da yansımaları oldu. Çok sıkıntılı dönemlerdi. Bu

"Amerikan Sineması bitti... Ne yazık ki Avrupa sinemasında da bir hareketten bahsetmek pek mümkün değil"

süredir proje - tasarım işiyle de ilgilendiğim. Kendi senaryolarım ve projelerim var. İşte bu projeler üzerine Nihat Özcan'la konuşurken, Nihat bana Zoraki Başkan'dan bahsetti ve benden hem senaryo, hem de "cast" anlamında, bu işin proje - tasarımını yapmamı istedi. Zoraki Başkan daha çok, ön hazırlık aşamasında katkıda bulunduğum bir iş. Senaryoya birtakım müdahalelerim oldu ama asıl önemli cast'ı oluşturmaktı. Ahmet Uğurlu, çok yakın dostum olmasının dışında, benim için aynı zamanda müthiş de bir aktördür. Onun bu televizyon dizisinin kadrosunda olmasını çok istedim. O da beni kırmadı... Kısacası bu projenin ortaya çıkış aşamasında varım. Dizinin, TRT standartlarına göre oldukça özgün ve başarılı bir iş olduğunu düşünüyorum. İşini ciddiye alan insanlardan kurulu bir rejisi, yapımcı ekibi ve oyuncu kadrosu var. Dolayısıyla da ortaya çıkan sonucun gayet iyi olduğunu söyleyebilirim.

DA: Türkiye'de ulusal yayın yapan televizyon

dem vurdum sağılsız yansımalar, özellikle 90'lı yıllarda damgasını vurdu ve hatta 2000'li yılların başlarına kadar etkisini sürdürdü. Bu durum sadece sinema ve dizi senaryoları için değil, sosyo - kültürel anlamda da bir erozyona neden oldu. Halen televizyon kanallarındaki birtakım yapımların nitelik anlamında yetersiz ya da kalitesiz olması, 1980 yılının 12 Eylül'ünde yaşanan darbe ve sonrasında yaşamın her alanına müdahale eden politikaların bir sonucudur kanaatindeyim. Ancak cevabın başında da belirttiğim üzere, son beş yılda durum farklılaşmaya başladı. Artık daha özgür ve özgün senaryolar yazılıyor. Teknik anlamda da ileriye doğru bir gidişten söz etmek mümkün... Şunu da eklemekte fayda görüyorum; ben kariyerim boyunca iş anlamında seçici olmaya gayret gösterdim. Hiçbir zaman kadrosuna olmaktan pişmanlık duyacağım işlerde çalışmadım. Ne var ki çoğunuğumuz televizyondaki işleri hayatımıza idame ettirebilmek için yapıyoruz. Son cümle yanılış anlaşılması, yaptığım işi küçük ►



» görünüyorum. Ancak realist olmakta fayda var; para kazanmak, yaşayabilmek için önemli bir faktör. Televizyondaki işlerin de maddi getirişi iyi... Ben yine de oldukça seçici olmaya özen gösteriyorum ve bunu başardığımı da düşünüyorum. Seçici olmasaydım eğer, maddi anlamda bambaşka bir standartta olurdum. Ben hayatımın hiçbir döneminde "çok popüler olayım, çok para kazanıym" felsefesiyle hareket eden bir oyuncu olmadım, olmayacağımda...

DA: Tabiri caizse, bir dönem Şehnaz Tango'yla (90'lı yılların ortasında Perran Kutman, Erdal Özyağcılar, Levent Özدilek gibi önemli isimlerin kadrosunda yer aldığı efsane televizyon draması.) ortalığı kasıp kavurduınız ama...

LÖ: Ama beni hiçbir zaman yazılı ve görsel magazin basınında görmemiştim. Bir sevimdi benimkisi. Daha mütevazı, daha huzurlu bir yaşam tarzını seçtim. Halimden de çok memnunum.

DA: Peki dilerseniz sinema üzerine konuşarak devam edelim... Dünya sinema tarihine bir bakış attığımızda, önemli oyuncuların müthiş performansları hayat verdiği unutulmaz karakterler mevcut... Levent Özدilek, sözünü

Bahar Dalları

Levent Özدilek'in yer aldığı en yeni proje olan Bahar Dalları, yeni sezonda TRT ekranlarında seyirciyle buluşacak. Dizide Levent Özدilek'in dışında; Sumru Yavrucuk, Altan Erkekli, Özlem Conker ve Gözde Kansu gibi isimler yer alıyor. Kuzey Prodüksiyon tarafından hazırlanan ve yapımcılığını Ali Gündoğdu'nun üstlendiği dizinin yönetmeniye Hakan Gürtop.

ettiğim, literatüre geçmiş bu uzun metrajların hangisinde, hangi karaktere hayat vermek isterdi?

LÖ: Doktor Jivago kusursuz bir dönem filmidir. Bu başyapitta, Omer Sharif'in canlandırdığı karakteri oynamak isterdim. Müthiş bir film ve müthiş bir oyunculuk gösterisiydi...

DA: Amerika Birleşik Devletleri'nde benimsenen sinema anlayışı ile Avrupa'da varolan sinema anlayışı, temel prensipler açısından değerlendirildiğinde birtakım farklılıklar arz ediyor. Deneyimli bir oyuncu olarak siz, hangi kitânin sinema dilini, yaklaşımını kendinizi daha yakın hissediyorsunuz...

LÖ: Amerikan Sineması bitti... Ne yazık ki Avrupa sinemasında da bir hareketten bahsetmek pek mümkün değil. 1980'li yıllarda önce bir Fransız ekolü vardı, bir İtalyan Sineması vardı. Avrupa Sineması'nın lokomotifiydi bu ülkelerde benimsenen sinema anlayışı. Yenilikçiidi, cesurdu, anlamlıydı... Amerikan Sineması hem kendini, hem de bir dönem Avrupa Sineması'na yaptığı baskıyla bu kitadaki sinema anlayışını bitirdi. Şimdi gözler Doğu'ya döndü. İran Sineması var, Cezayir Sineması var, Bollywood Oscar alıyor, Türkiye'de bir hareket var...

DA: Yeni projeleriniz hakkında konuşalım. Sizi beyaz camda ya da sinemada hangi yapımların içinde göreceğiz?

LÖ: Son yedi - sekiz yıldır kendi yazdığım senaryolar var.

DA: Uzun metraj senaryoları mı?

LÖ: Evet, uzun metraj... Özellikle iki proje var ki oldukça uzun süredir üzerlerinde çalışıyorum.

Bu iki senaryo için yurtdışı bağlantılarım var. Bu bağlantılar üzerinden hareket edeceğim. İşin özünde, iki yıl içinde hayatı geçirmeyi öngördüğüm önemli sinema projelerim var diyebilirim. Sözünü ettığım projelerde oyuncu olarak varolmayı düşünmüyorum. Salt senaryo ve tasarım kısmıyla ilgileneneceğim. Şimdilik sizlere bu kadar bilgi verebilirim... Bir de oyuncu olarak başladığım yeni bir dizi var; Bahar Dalları... TRT'de yayımlanacak. Oldukça etkileyici bir hikayeye sahip. Yetenekli bir arkadaşım yönetmen koltuğunda oturuyor. Yapımcı Ali Gündoğdu elini taşın altına koydur. Sumru Yavrucuk, Altan Erkekli, ben, Özlem Conker ve genç arkadaşlardan oluşan çok iyi bir oyuncu kadrosu var. Bakalım akibeti ne olacak. Benim inandığım bir proje... Eylül ayının sonunda yayılmaya başlayacak.

Levent Özدilek'in son cümlesi, yine Naz'a ve eşine dair oluyor, adeta gözlerinin içi güllerken söyle diyor: "Onlar benim en büyük mutluluk kaynağım, desteklerim. Onların bana verdiği moralle kariyerimde daha istekli, heyecanlı ve verimli olduğum bir döneme girdiğimi hissediyorum..."

Sohbetimiz sona eriyor, Adem fotoğraf çekimi için Levent Özدilek'le mesaide... Ses kaydını kontrol ederken bir yanдан da çekimi izliyorum. 10 dakika sonra fotoğraf çekimi tamam. Levent Özدilek'i röportajı gerçekleştirdiğimiz mekanın kapısına kadar geçiriyorum. Sıkıca tokalaşıp vedalaşıyoruz. Masaya dönüyorum. Adem'le fotoğraflara bakıyoruz ve biraz havadan sudan laf yapıyoruz. Sonra birbirimize "önümüzdeki ay görüşmek" üzere deyiip vedalaşıyoruz. Saat 16:30 sularında, ben ve "huzurum" evin yolunu tutmak üzere yollara revan oluyoruz, Ağustos ayının 21'inde, bir Cuma günü... ■



Bir Final Fantasy Nasıl Yapılır?

Bu ay sizi işin mutfağına davet ediyoruz

Video oyunları sektörü pek çok sanat dalını bir araya getirdiğinden yapım süreçleri de oldukça ilginç gelişmeler sahne olur. Genellikle oyuncu ve medya tarafı yapım aşaması hakkında bilgilendirilmez; fakat kaliteli bir oyun, oturmuş ve tecrübeli bir kadro tarafından yapılıyorsa, onlar için büyük bir zevke dönüşebiliyor. Örneğin Final Fantasy serisinin ilk altı oyunu için çalışan ustalar dokuzuncu oyunda tekrar bir araya gelmiş ve bu işi bilmenin verdiği rahatlık ve tecrübeyle saf, leziz ve tadından yenmez bir oyun sunuvermişlerdi. Neyin damarımıza işleyeceğini, neyin bizi kalbimizden vuracağını bilmek onların en güçlü silahıdır.

20 yıl öncesindeki bir oyunun yapım aşaması aslında günümüzdekinden çok farklı. O dönemde yeni yeni oturan tür ve sistemlerin oyuna aktarımı, yapımcılara en fazla ter döktüren süreçti. Çoğu oyunda görsellik, oyunun anlatıldığı hikayenin gerisinde kalyordu ve oyuncular gerçekçiliği fazla aramıyordu. Günümüzde oyun yapmanın kolaylığından düşünden çoğunu düşünüyor. Kolaylaşan şey aslında "basit" bir oyun yapmak. Temel kod bilgisi olan herkes, kendi evinde bile oyun yapabilir. Günümüzün "kaliteli" oyunları ise işin sanat ve beceri boyutunun sınırlarını zorluyor. Bir oyun müziği için eskiden ufak bir studio yetişken şimdilik devasa orkestralara gerekebiliyor.

YAPIMCILARDAN ALINTILAR

- * "MP3'ler bir müziği dünyada tanıtmak ve yaymak için harika bir yöntem!" -Nobuo Uematsu (*Besteci*)
- * "İyi bir aksiyon oyunu yapmakta ziyade iyi bir hikaye anlatmakta daha iyiyim." -Hironobu Sakaguchi (*Yönetmen*)
- * "Çocuklar nasıl bir hevesle resim çiziyorsa, ben de aynı hevesle çiziyorum." -Yoshitaka Amano (*Karakter Tasarımcısı*)
- * "Farklı FF yapımcı ekipleri birbiriley yarışır, bu da motivasyonumuzu artırır." -Yoshinori Kitase (*Yönetmen*)
- * "Benim yirmili yaşlarım, FF karakterlerinden ibarettir." -Tetsuya Nomura (*Karakter ve Logo Tasarımcısı*)

Final Fantasy serisini ele alalım. Ekip belli olduktan sonraki ilk işleri temayı belirlemek olur. Tema en basit haliyle oyuncu rengidir. Örneğin Final Fantasy 6 ve 7 karanlık bir temaya sahipti, sekizinci oyunun temasına karar verilirken önceki oyunlar dikkate alındı. Final Fantasy kaynaklarında yapımcıların e-posta yolunu sık kullandığı belirtilir. Sekizinci oyunun ilk yapım süreci e-posta yolu ile oldu. Karakter tasarımcısı Tetsuya Nomura, o dönemde (1998'de) Los Angeles'ta bazı işleriyle meşgulen yönetmen Yoshinori Kitase Japonya'dan kendisine e-posta atıyordu. Aydınlık bir tema düündüklerinde akıllarına "okul günleri" geldi. Bunu öğrenen Tetsuya Nomura defalarca okul kıyafeti ve genç öğrenci çizdi. Japonya sınırları dışında büyük başarı yakalayan seri artık tüm dünyaya hitap ettiğinden karakterlere de farklı medeniyetlerden fantastik esintiler yüklendi. Örneğin yerinde duramayan dövmeli karakter Zell tasarlanmadan önce Nomura, MTV'de Batt'dan müzik klipleri izledi ve dans eden dövmeli gençlerden ilham aldı. Mekan tasarımcıları ise verimli sonuç almak için dünya tarihi kitaplarını karıştırdı. Hatta eski milletlerin yüz yapıları dahi düşünüldü. Bazi oyunlar için Türkiye bile ziyaret edildi.

Besteci ve tasarımcıların ürettikleri bazen yönetmen tarafından geri çevrilir, tabii ki en iyiş ola dek. Senarist ise en sık ilişkiye karakter tasarımcısı ile kurar. Örneğin Nomura tasarladığı neşeli karakterler için senariste "şirin alışkanlıklar listesi" verir. Bazi karakterlerin davranışları ve konuşmaları ise doğrudan ofiste çalışanlar temel alınarak hazırlanır. Ofiste bir arada olmak gerçekten onlar için verimli oluyor. Final Fantasy 10'un teması üzerinde düşünürken ofise gelen tatil broşürleri ekibin dikkatini çekti. Bunları inceleyen ekip kırsal adalar, sahiller ve yeşillikler karşısında etkilendi ve bunu Final Fantasy 10'a doğrudan yansitti. Aynı oyun için kullanılan Motion Capture (insan hareketlerini oyuna aktarma) ve seslendirme aşamasında yer alan aktörler, dublörler karakterlere kendi kişiliklerini yansitti. Hatta bazen oyun içindeki konuşma metinleri ve hareketler bu sebepten değişikliğe uğradı.

Bu işin mutfağında bir de ustalık ilişkisi var. Günümüzde en çok tanınan Final Fantasy yapımcılarından Tetsuya Nomura (Karakter tasarımcısı, Yönetmen) 1991 yılında çıkan Final Fantasy 4'ün yapımcılar listesinde neredeydi biliyor musunuz? Listenin en sonunda bulunan "Özel Teşekkür" başlığındaki onlarca isim arasında. O zaman 20 yaşındaydı ve muhtemelen bir tanık vasıtasiyla ekibe bazı konularda hizmet etti. Geldiği noktada neredeyse tüm bilindik Final Fantasy karakterlerinde imzası var. Nereden, nereye...

Ekip her defasında "kalıpları yıkmak ve sıra dışı bir oyun sunmak" iddiası ile bir araya geliyor. Son olarak Final Fantasy 13'te bir aradalar (7, 8 ve 10'daki oturmuş ekip). Şimdiki hedefleri gelenekSEL RPG anlayışını değiştirmek. Bir hayli iddialı, değil mi? Fakat milyonlarca insan, ekibin toz kondurulamaz tecrübesine güveniyor. ■ Kadir Çakır





9

Harry Potter and the Half-Blood Prince

“Çocuklar büydü gitti ayol!”

Simdi itiraf edeyim ki Harry Potter serisini okumadım. Fantastik edebiyatı seven biri olarak bunun şahsim adına ne kadar büyük bir ayıp olduğunu farkındayım ama bu çocukçağızların maceralarını beyazperdede izlemekten hep büyük bir keyif aldım ve daha ilk filmden itibaren bize büyünün kaplarını açmış olan bu muhteşem serinin hayranı oldum. Sayın Rowling pek de ciddiye almadan başladığı Harry Potter hikayeleri sayesinde paracıkları götürdürüsun, her bir Harry Potter filmi en az kitapları kadar başarı elde etmeye başardı. İlk filmde büçür olan çocukların da -şimdilik bakıyoruz- delikanlı olmuşlar. Gerçi seride de Rowling, kitabıń kahramanı çocukların yaşılarının büyüməsinə görə atmosferi ve gençlerin yaşadıklarını daha da karanlık hale getiren bir tarz izliyor. Ne de olsa büyümek hayatın farkına varmak demek, iyiliği ve kötülüğünü ebedilir hale gelmek için kötülük ile yüzleşmek gerek. Her filmde artan

gerilim, bu filmde zirveye ulaşmış durumda. Harry artık o eski ufaklık değil, gücü ve yetenekleri artıyor ve Dumbledore ustancının sözleri kulaklarımıza yankılanıyor: “Voldemort'a yalnızca Harry karşı koyabilir.” Peki bu Voldemort kötüymüş, tamam, anladık ama “Nasıl kötü ki, niye ki?” gibi sorularla meşgul olan kafalarımızı da bu işkenceden kurtarıyor Half-Blood Prince. Baş kötü, kötü olmadan önce neymış, onu da az çok öğreniyoruz. E tabii ki bir de -her Harry Potter macerasında olduğu gibi- bu sene de okula yeni bir öğretmen geliyor. Kitabı okuyanlarınız elbette ki biliyorlardı konuyu ezberle ama yine de fazla spoiler vermeyeceğim de tadi kaçmasın, değil mi? Görsel efekt olayının dibine vurarak adeta tüm sahneleriyle bizi mest eden bu film, Harry Potter serisinin artık çocuk filmi olmaktan çıktıığının kanıtıdır. Fantastik kurgu sevenler kaçırmasın. ■ Meriç “Çabla” Erbay

Türkiye'deki Adı Harry Potter ve Melez Prens Yapım ABD Süre 153 dk Yönetmen David Yates Oyuncular Daniel Radcliffe, Emma Watson, Rupert Grint



Monoral

Via

Biliyorsunuz, ben buluyorum arada J-Rock grupları. Bunu da bu ay anime köşesinde yazdım “Ergo Proxy” adlı güzide animenin girişine koydukları şarkısı ile tanıdım. Her defasında söylediğim gibi, Japonlar rock yaptı mı güzel yapıyorlar. Dinleyin bakalım, beğenecik misiniz? MERİÇ

8



Nickelback

Dark Horse

Bu adamlar ilk çıktıklarında pek bir sevinmiş提
canım! Demişti ki “Hah şöyledir! Kulaklımızın pası silindi yahu!” 2008’de de bir albüm çıkarmışlar ama ne albüm olmuş o öyle! Ben nasıl olmuş da atlamışım, çok ayıp çok. Mükemmel bir hard rock albümü olmuş, tavsiye ederim. Kulaklımızın pası silinsin, hadi bakalım. MERİÇ

9





9

Ice Age: Dawn of Dinosaurs

Buzzz, kar, soğuk...

Bu üç kafadar, yani Manny, Diego ve Sid daha ne kadar komik olabilirler bilmiyorum. Buz Devri serisinin bu üçüncü filminde, Sid aynı aptallık ve sakarlık seviyesinde devam ediyor hayatına (Ay ama yüreği temiz kınız!), Diego biraz yaşlanmış ama hala güçlü, Manny ise baba oluyor! Şimdi bu üç arkadaşın hayatının oldukça sakin geçiyor olması lazım, değil mi? Hani içlerinden birinin aile kurması filan, çocuk sahibi olması... Nerdeee! Etrafta Sid gibi bir arkadaşınız varsa sakin bir hayat pek mümkün değil. (Ama kalbi temiz kalbi, ben bildim.) Sid bir gezintiye (!) çıkyor ve bu gezinti sırasında üç adet



kocaman yumurta buluyor. Bizim yalnız ve kel tembel hayvanımız bunları görünce içini bir annelik duygusu kaplıyor, yumurtaları alıyor yanına ve ilan ediyor "bunlar benim çocukların" diye. Fakat yumurtalar çatladıktan sonra ve işin içine bu yumurtadan çıkan yavru dinozorların annesi de girince, o alışık olduğumuz Buz Devri cümbüşü patlıyor. "Ya peki bizim Scrat'e n'oldu?" diye soranlarınız varsa sürprize hazır olun derim. Genelde devam filmleri başarısız olur ancak oldukça eğlenceli sahneleri ve gülmekten kirip geçen esprileriyle Buz Devri hala zirvede. ■ **Meriç "Çabla" Erbay**

Türkiye'deki Adı Buz Devri 3: Dinozorların Şafağı **Yapım** ABD **Süre** 94 dk **Yönetmen** Carlos Saldanha



Sister Hazel

Before the Amplifiers

Floridalı bir alternatif rock grubu olan Sister Hazel'ın şarkıları için şunu söyleyebiliriz: "Sizi alır, havalara çıkarır, sonra anı bir düşüre geçirir, sonra tekrar umutla doldurup şirişir ama her defasında yüreğini isitir." Bu albüm de bir konser albümüdür arkadaşlar ve dinlediğiniz zaman göreceksiniz ki bu gezegende hala gerçek sanatçılar var... Hayat varmış burada be! Ne güzel içim ferahladı. **MERİÇ**



9



Billy Talent

Billy Talent

Sevgili Billy Talent yeni albüm yaptı, Temmuz'da piyasaya çıkardı, biz de alıp dinledik. Bir önceki albümle aynı tonda ve tınılarda seyreden, gaz parçalarla dolu, eğlenceli ve hoş bir albüm olmuş. Billy Talent II kadar etkilememiş olsa da alınır da, dinlenir de... Tavsiye ediyoruz. **TUNA**



8



Yapım: Lucas Arts
Dağıtım: Lucas Arts
Tür: Adventure
Platformlar: PC, Xbox 360
Çıktığı Tarih: 15 Temmuz 2009

THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION

Efsaneler ölmmez,
sadece şekil değiştirir...

Korkunun yüzüne güldürten, ölümle dalga geçiren, beyin kıvrımlarını en olmayacak şekilde çalıştırma zorlayan; ne olursa olsun yılmamayı, başarıya ulaşmak için defalarca tekrarlamayı öğreten; evrenin en ukala oyun kahramanlarından birine ve en sıra dışı düşmanlarına sahip olan, yıllara meydan okuyan bir tuhaf oyun serisi... Bizim çocukluğunumu işgal ettiği yetmezmiş gibi şimdî yeni nesilleri de gözüne kestirmiş görünüyor.

Evet, sonunda oldu işte: Monkey Island

hortladı! Doğrusu, hem gerçekten iyi bir oyunun nasıl olması gerektiğini unutan, hem de eski güzel günleri yad etmek isteyen dinozorlar olarak bizim buna çok ihtiyacımız vardı. Her şeyden önce eski günlerini mumla arayan, yok olmaya yüz tutmuş bir oyun türünün canlandığını, kipraşlığını gördüğümüzde o kadar sevindik ki...

Bizi en çok sevindirense eski bir dosta, Guybrush Threepwood'a yeniden kavuşturmak oldu.

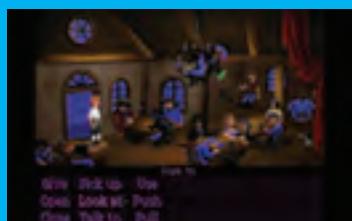
Ve gördük ki sözde "Mighty", serde "Çakma" Pirate'ımız emin ellerde, her zamankinden daha iyi görünüyor ve sesi de kulağa çok hoş geliyor...



1991 yapımı klasik The Secret of Monkey Island'ı adventure ("Macera" da denebilir ama aramızda kalsın!) türünün en iyilerinden biri yapan temel faktörler yaratıcılık ve emekti şüphesiz... Gerçekten de oyunu geliştiren çekirdek kadrodan Ron Gilbert (Maniac Mansion, Monkey Island 2: LeChuck's Revenge), Tim Schafer (Full Throttle, Grim Fandango, Psychonauts, - pek yakında - Brütal Legend!) ve Dave Grossman (Sam & Max: Season One & Two, Tales of Mokey Island) yaratıcı oldukları kadar çalışanlarıyla da biliniyorlar ki rol üstlendikleri tüm işlere göz attığınızda bunu açıkça görebiliyorsunuz. The Secret of Monkey Island: Special Edition'ın (TSoMI: SE olarak kısaltılabilirsiniz!) ardından isimlerden David Collins (Ses Direktörü) E3 2009 festivali sırasında verdiği bir röportajda, konuya ilgili yerinde bir tespitte bulundu: "TSoMI'nin geliştiricileri o zaman için yapılabilecek her şeyin en iyisini yapmışlar. Altı-üstü dört diskete daha fazlasını südirmeleri mümkün değildi elbette."

SİHİRLİ F10

TSOMI: SE'nin en can alıcı kısmı, kontrollere dahil olan basit bir tuşun marifeti. PC'de F10 tuşuna (konsol uyarlamasında GamePad'deki tuşlardan biri) bastığınız anda oyun zamanda yolculuk ederek klasik TSoMI'ye dönüştürmeyecek. Modern ve klasik oyunlar birbirine paralel ilerlediğinden, oyun sırasında dilediğiniz zaman "sihirli F10'a basarak bulunduğu naktada iki versiyonu karşılaştırma ve oyunu dilediğiniz versiyonda sürdürme olağına sahipsiniz. Elbette bu bir sır değil ama geliştiricilerin yaratıcılığına ve yetkinliğine de hayret doğrusu! (Yazı genelindeki ekran görüntülerinden soldakiler klasik oyundan, sağdakilerse SE versiyonundan alındı).





Projenin çıkış noktasında TSoMI: SE'yi geliştiren takımın ortak söylemi şuydu: "Biz TSoMI ile büyümüş çocuklarız. Madem ki bu işe bulaştık, projeyi kadim geliştiricilerin mirasına zevâl getirmeden tamamlamalıyız." Batılıların "remake" dediği, bizimse diyecek bir şey bulmadığımız (sanki-ürettin-de-mi-yenileyeceksin-hülen?) TSoMI'yi yenileme işine işte bu prensip koyulmuş oldular. Kisaca bu geniş kapsamlı yeniden inşa etme projesi daha en başında oyunun özünü korumayı garanti ediyordu.

Öncelikli hedef öyküden hicibek sekkide ve

oyanıştansa mümkün olduğunda taviz

vermeden; görsel ve işitsel açıdan daha iyi bir

TSoMI elde etmektı.

Sanılanın aksine, geliştiriciler üç boyutlu bir grafik motoru kullanıp kullanmama kararını vermekte hiç zorlanmadılar. Bunun en önemli sebebi, Monkey Island serisinin tamamen üç boyutlu grafiklere sahip son üyesinin (The Escape From Monkey Island) kontroller ve oyancıya çuvallamasıydı. Ek olarak, serinin üçüncü oyunu The Curse of Monkey Island'in; iki boyutlu, yüksek çözünürlüklü grafikleriyle alışındıktan sonra adventure sisteme daha sadık ve çok daha rahat bir oyun ortamı sunduğu da

ortadaydı. Haliyle geliştiriciler GrimE motoru yerine SCUMM motorunu baz alıp TSoMI'ın grafiklerini sıfırdan ve elle çizmeye yeğlediler, tipki eski günlerdeki gibi... Üstüne üstlük yeni grafik teknolojilerinin de nimetlerinden optimum ölçüde faydalandılar. Göze batmayan ama çok iyi iş gören ufak tefek 3D animasyon ve efektlerle detay zengini, büyülüyci sahne ve manzaralar oluşturmayı ve bunun yanı sıra, Broken Sword gibi birkaç oyunda başarıyla kullanılan "parallel scrolling" tarzi eski ama etkili bir görsel illüzyonla çoğu sahnede üç boyutlu derinlik yakalamayı başardılar.

Sesler için de benzer bir yol izlendi. Klasik oyunun çoğunlukla MIDI formatlı müziklerden oluşan sesleri olabildiğince analog kayıtlar alınarak yeniden mikslendi. Müzikler usta müzisyenler tarafından icra edilirken diyaloglar da dahil olmak üzere yazılı metinlerin neredeyse tamamı geniş bir ekip tarafından seslendirildi. Atmosfere uygun düşen zengin arka fon sesleri ve az ama öz sayıda kullanılmış, özenle seçilmiş ses efektleriyle birlikte TSoMI hiç olmadığı kadar kulağa hitap eder hale getirilmiş oldu.

Bu şekilde görsel ve işitsel açılarından çifti bir hayli yükselten geliştiriciler oyuncunun ara-



birimine dokunmadan edemediler ki belki de tek hataları bu oldu. Guybrush'a verebileceğiniz komutlardan oluşan menü ile sağdan-soldan topladığınız nesneleri yönettiğiniz envanter menüsü klasik oyunda ekranın neredeyse yüzde yirmi beşlik bir alanını kaplıyordu. Yüksek çözünürlüklü, büyülüyci görselleri bu denli yer israf eden bir menü sistemiyle baltalamak istemediklerinden, The Curse of Monkey Island'dakine benzer bir arabirim kullanmayı tercih ettiler. Sonuç olarak oyancı farenin sol-sağ tuşları temel komutlar için kullanılırken, klavyenin ALT tuşu komut menüsünü, CTRL tuşuya envanter menüsünü açıyor. Gelgelelim, arabirimdeki bu değişiklik yüzünden oyuncu eskiye nazaran daha hantal bir hal almış. Bilhassa acele etmeniz gereken bazı yer ve durumlarda makamların birbirine karıştırılıyor. Buna karşın gerçekten de daha doyurucu bir görselliğe ulaşılmış.

Tüm bunları üst üste koyarak diyebilirim ki The Secret of Monkey Island: Special Edition "Eski, yıllanmış bir oyunun başına gelebilecek en iyi sey nedir?" şeklindeki bir soruya verebilecek en güzel cevaptr. Tamam, belki topu topu dört disketlik oyun 2.5 GB yer kapları hale gelmiş ama şahsen sonucun harikulade olduğunu düşünüyorum. TSoMI: SE'nin eleştirilen yönlerinden bir diğer de karakterlerin eskisine nazaran daha çok çizgi-film tarzında ya da karikatürümüz olduğu yönünde ama, asılna bakarsanız, bu tercih geliştiricilerin değil LucasArts'ın. (Başlangıç noktası The Curse of Monkey Island olmuştu) Geliştiricilerin, oyuna katkıda bulunan sanatçılara büyük emeklerinin sonucunda ortaya parmakla gösterilebilecek bir yapıp çıkmış. Şimdi izninizle yazıyı burada noktalıyorum, zira sürdürmem gereken bir serüvenim var. Adım Hasan Başaran ve bir korsan olmak istiyorum! (Arada oluyor öyle.) **Hasan Başaran**





KEZBAN

RAPORU

CEM ŞANCI

Hiç düşündünüz mü, zırh denilen nesne niçin yaratılmış? Evet, hepiniz her gün elinizde kılıçlarla, oklarla, kalkanlara binbir tane savaşa giriyorsunuz; kah Orc, kah Goblin, kah Romali, kah Britanyali kesip duruyorsunuz. Hatta, yere serdiğiniz düşmanın üzerine çift tıklama teknolojisi sayesinde, üzerinden çıkan zırhları kendinize alıp daha güzel, daha güçlü, daha sıkı zırhlar bulmak için kendinizi yırtıyorsunuz, değil mi?

Peki size bir soru daha sormak istiyorum sevgili LEVEL okuru. Erkekler bu savaş alanlarında tepeden tırnağa kadar, neredeyse

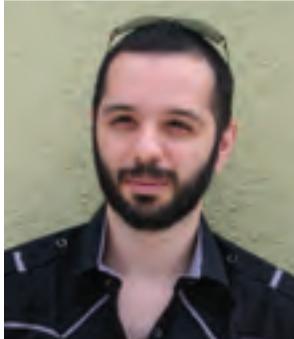
nefes almak için bile delik kalmayacak şekilde, psikopatça, her tarafını metalle, zırhla kaplarken, hiç şu oyunlardaki savaşçı hanımkıceğizlerimizin zırhlarına dikkat ettiniz mi? Bu hanımyevrükelerimizin nasıl zırhlar giydiklerini hatırlıyor musunuz? Dikkatli düşünün... Durun ben söyleyeyim, zırh mırh giymiyor bu hanımfendiler; bildiğin dansöz kıyafetyle meydan muharebesinin, traktör gibi Orcular'ın arasına atlıyorlar. Yuh! Oha!

Erkek savaşçıların üzerinde hava alacak delik yok, çilgınca zırh kaplamışlar heryerlerini buna rağmen düşman gelip, zırhın ek yerindeki iki milimlik delikten sokuyor kılıcı ama ne hikmetse

göbek, bel, bacak, omuz, kalça her yeri açık. Seksiz, havadar dansöz kıyafeti ile savaşa giren hanımyevrükçeğimize bir tane kılıç darbesi isabet etmiyor. Şimdi söyleyin dostlar, bu kızlar, savaş mavaş umursamayan, bütün dertleri hava atmak olan, gösteriş olan "Kezbanlar" değil mi? Oyun dünyasının kezbanları bu dansöz kıyafetli savaşçı kızlar değil mi?

-Abi ama o kızların da göğüslerinde, kalçalarında, bileklerinde falan böyle meta zırhlar olu...
-Çık dışarı.





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Havuz Başı...

Bu yaz tatili Fethiye'de geçirdim. Fethiye'ye daha önce gitmiştim ama sadece Kelebekler Vadisi'nde günlerimi geçirmiş ve çok kısa süreliğine Ölüdeniz'e uğramıştım.

Meğerse Fethiye, bir İngiliz bölgesiymiş. Bir Manchester, bir Liverpool gibi bir bölge olmuş. Nasıl ambale oldusam hala etkisinden çıkarılmış değilim... Bir yerde her şey mi Sterling'in satılır, her menü İngilizler'in ağız keyfine uygun mu hazırlanır, her bar İngiliz eğlencesine uygun mu hareket eder...

Şimdirdim arkadaşlar ama konumuz bu değil. Konu, geçen aydan devam ederek ve bu yaz da yapmayı planlayıp başarısız olduğum "enteresan yerlerde yazı yazmaya teşebbüs etme" konusu.

Dedim, "Madem ortalık İngiliz kayníyor, oturayım yazı yazım" Sonra bir baktım ki yanında laptop yok; almamışım. Peki o zaman ne anlatacağım? Tabii ki geçmiş!

Geçmişte bir gün, henüz adam gibi iş güç sahibi değilken (Şimdi holding sahibiyim.) alıp başımı bir tatil yoresine gitmiştim. Bu defa yanında laptop da vardı. Sürekli Zuma oynamaya yarayan bu alet, tatil fazla uzadığı ve dergi tatile girmediği için bir anda, başka işlere hizmet etmeye başladı. Aniden panikledim yer ise havuzun hemen yanı başıydı...

Şimdi odaya tıkılmak olmaz, dedim "Bari lobide veya bir kafede yazayı yazları". Lobi-

ye gittim, bir ton hareket... "Dışarı çıkayım da kafeye gideyim" dediğim anda ise "sıcak" bana saldırdı. Bir tokat attı önce "Hocam saçmalama" dercesine ve birkaç adım daha attığında, krosoleyle parkatı hızla suratima dizdi. Kös kös odama dönüyordum ki bir şemsiye bana göz kirpti. "Hiç, gel bak şahane gölgé yaptım sana" diyordu adeta. (Kafama geçen güneşin bahsetmek istemiyorum şu an.) Usulca sokuldüğüm şemsiye gölgesi ve şahane sezlong, havuz manzara-sıyla birlikte, "cöldeki vaha" kıvam kazanmıştı. Oturdum, sırtımı sezlongun bir türlü rahatça ayarlanmayan sırtlığına dayadım ve başladım yazmaya. Yazdım yazdım ve uyanıldığım ekranda sadece yazının başlığı duruyordu. Ve anladım ki ortam "rahat" olunca gözler de rahatlıyormuş...

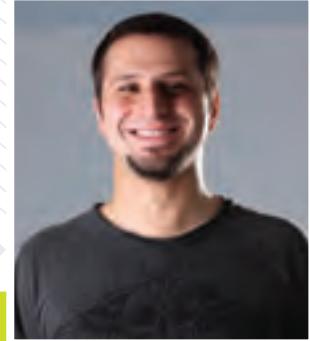
Her neyse. Anlamam gereken ve belirtmek istedigim husus, şu okuduğunuz yazıların herhangi bir yerde yazılmış olabileceğidir. Çoğu yazımızın evinde, bilgisayarın bulunduğu odada bu satırları tusluyor ama delilik derecenize göre Ölüdeniz'in tepesinden yamaç paraşütü yaparken bile bir şeyler yazılabilirsiniz. Abartılı geldiye, "Aynı kaçı oldu yazı nerde aylı herif!" sözlerini duydugunda, bunu yapacağınızda emin olabilirsiniz...

"Yoksa oyunları, oynamadan mı yazıyorsunuz?" gibi bir soru öbekçiği kafanızda oluştuya hemen yanıtlayıym. Hayır. Durum şu şekilde gelişiyor: Eğer oyun sistemlerinden uzaktaysak, o ay diyoruz ki, "Böyle böyle, ben oyun inceleyemeyeceğim", siz de şöyle bir cevap alıyzsunuz "Hayvan herif, kim inceleyecek o zaman bu kadar oyunu?!" Cevap ver-

meye çalışsanız bir türlü, çalışmasanız bir türlü... Sonra ne oluyor, tatilin ortasında internet kafeye gidip oyun oynuyorsunuz; PlayStation kafelere gidip "Abi şu oyunu oynamayım mı ben, PES oynamayamı da..." diyorsunuz, adam size burun kıvırıyor, sınırlenip tekme tokat saldırınızı falan filan...

Yazılıarı dünyanın dört bir köşesinde yazabilme güzel bir şey olsa da yine geçen ay belirttiğim gibi, yazıların içeriği de mekâna ve şartlara göre değişim gösterebiliyor. Hatta o anki ruh halinizle de birebir alaklı olarak yazı, yazı olmaktan çıkip çok başka bir şeye hızla dönüşebiliyor. Bunun olmasını hiçbir yazar istemiyor elbette ama hepsi mutlaka bu durumla karşılaşıyor, karşılaştı ve karşılaşacak. Fakat bu konu ve daha fazla için gelecek ayı beklemeniz gerekiyor. ■





Oyunbozan

hbasaran@level.com.tr Hasan Başaran

Yaşanmamışlıklar Okyanusu...

Ondan çok hoşlanmıştır, "Gördüğüm en güzel şey..." diyordun. Onunla konuşmak, hislerini paylaşmak istiyordun, hatta bunun dışında pek de bir şey istemiyordun hayattan. Ama yapamadın, bir türlü açılamadın ona ve evet, başka birini buldu. Tatlı düşlerin vardi, tozperme hayallerin... O ve senin başrolü paylaştığınız, mutlu sonlu bir senaryon vardı; çok yazık, filme dönüşemedi. Bugün belki biraz pişmanlık, burukluk ve kalp sizisi eşliğinde anımsadığın, yaşamamış bir aksı seninki...

Yaptığımız her bir seçim diğer alternatiflerin doğuracağı sonuçları ortadan kaldırır gibi görünür, ama seçmediklerimiz hep bizimledir aslında; öyle ya da böyle iç dünyalarımızda yer eder. Seçilmemiş her alternatif, bir yaşamamışlığıktır bizim için ve yaşanmış olsayıdı hayatımızın nasıl şekilleneceğini ömrümüzün sonuna kadar merak ederiz, düşleriz, kurgularız. Örneğin, yaşamamış aşklarımız aklımızdan hiçbir zaman çıkmaz ve hemen herkesin iç dünyasında en azından bir tane "kusursuz aşk senaryosu" saklıdır.

Her yaşamamışlık bir damla gibidir, uçsuz bucaksız bir okyanusu besleyen... Oysa, "Yaşanmamışlıklar okyanusu"yla karşılaşıldığında, tüm yaşadıklarımız bir bardak sudan ibarettir. İşte "Ben" dediğimiz şey daha çok bu yaşamamışlıkların ürünüdür, çünkü kendimizi sürekli olarak yaptığım seçimlerle inşa ederiz. Yaşanmamışlıklarla dolaylı bir etkiye sahiptir üzümüzde; zaman hayattan ders çıkarmamızı sağlar, bazen de "derin" pişmanlıklar duymamızı yol açarak elimizi kolomuzu bağlar. Yaşanmamışlıklar okyanusunun derinlerinde yatan güzelliklere takılıp kaldığınızda boğulmanız işten değildir. Oysa güzellikler sadece orada yatraz, her an her yerde karşınıza çıkabilir. Dün nasıl ki güzel şeyler doğurmuşsa, yarın da onlara ve çok daha güzellerine gebe kalacaktır.

(Belki de Tanrı dışında) ne bir kazananı ne de bir kaybedeni olan şu "garip" hayat oyununu layıkıyla kıvırmak istiyorsanız öncelikle "Keşke..." ile başlayan, geçmiş zamanlı ne kadar cümleniz varsa unutun... Birakin yaşamamışlıklarınız ait olduğu yerde, o koca okyanusta kalsınlar. Dün değil, yarına odaklanın ve bugünü yaşayın... Çünkü; dünü geri sarıp geçmiş kurcalayarak daha iyi bir bugün elde etmemiz olanaksız, ama bugün doğru ve sağlam adımlar atarak yarını da

iyi bir hale getirebiliriz.

Sonuç olarak dün geride kalmaya mahkum, yarın sürprizlerle dolu; bugünse, dün yüzünden pişmanlık duymak ve yanından umudu kesmek için çok yanlış bir gün... Bugün geçirmek için gidilecek en yanlış yerse... Yaşanmamışlıklar okyanusu...

KAYNAKÇA

"(...) Dünle beraber gitti cancağızım, ne kadar söz varsa düne ait. Şimdi yeni şeyler söylemek lazım..." (Mevlana)

"Ömür dediğin üç gündür, dün geldi geçti yarın meçhuldür. O halde ömür dediğin bir gündür, o da bugündür..." (Can Yücel)

"Yaşanılan günde, geçmiş ile uğraşılıyorsa gelecek yok olmuş demektir." (Winston Churchill)

"Yarının belirsizliği hayatı yaşamaya değer kilar." (Gyril O. Appleon)

"Hayatınız kötü bir yola girmişe unutmayın, direksiyondaki sizsiniz." (Marlynn Longsdon)

Ayrıca; Remember Tomorrow (Iron Maiden), Remember Yesterday (Hammerfall), Hayat Ne Garip (Cem Karaca & Mahzun Kırmızıgil), Zaman (Kiraç), Magnolia, Braid. ■

"Seni sen yapan dündü, tamam; ama sen demek dün demek değil ki! Doğrusu sen bir sonraki an her şeyin mümkün olabileceği koca bir bugünde yaşayan, gelecekte olabileceğin sınırsız sayıda "sen"in biricik tohumusun. Bugün kendini nereye, nasıl ekersen yarın kendini orada, öyle bir meyve olarak bulağacksın. Tatlı olmak da acı olmak da senin elinde..."





Cem Sancı cem@level.com.tr

Author



Beste Yapmak İsterken Yazar Olmak

G enç bir lise öğrencisiyken başımdan geçen bir hadiseyi anlatmak istiyorum sevgili LEVEL okurları. Ortaokul boyunca, beste yapma arzusuya tutuşuyordum. Tam nota okumayı, gitar çalmayı öğrenmek üzere hamle yapmıştım ki bir gün, küçük yaştan beri konservatuvvara devam eden, ilkokuldan beri tanadığım ve bana ders vermeye gönüllü olmuş müzişyen arkadaşımın, "Abi teknik olarak bizim meslek, kendini beyinsiz kızlara beğendirmek için bi' tarafımızı yırtma sanatıdır. Konserlere bu kızlar koşuyor, albümleri bu kızlar alıyor, barları bu kızlar dolduruyor. Kızlar seni sevmeseye müzik piyasasında bir hisçin, senin gibi umursamaz, 'hayat avare ruhum tayarre' bir adamın işi zor" dediğini duyunca bunun suratına pis pis baktım. Yaşı 15.

"Nuri" dedim (İsmi şimdilik uydurdum, gerçek adı belli olmasın, kariyeri zedelenmesin diye.) "Teknik

olarak şöyle akla yatkın bir gelecek projeksiyonu yaparsak, ortalama bir yetişkin Türk erkeğinin bütün hayatı zaten kendini kadınlarla beğendirmek için çablamakla geçiyor. Doğuyorsun, okula gidene kadar annenden onay almak, kendini annene beğendirmek zorundasın. Sonra, işyerinde yetişkin erkeklerde değil çocukların muhatap olacakları için namusları temiz kalır endişesiyle bütün kızları öğretmen yapıyorlar; daha dakika bir, bütün erkek çocukların kadın öğretmenlerin elinde palyaçoya dönüyor. Altı yaşından beri kadın öğretmenler hayatı zindan etti bana, hala sevdiremedim kendimi. Yetmedi üniversitede de bir sürü kadın hoca olduğuna eminim, ki orada bir de kendimizi kızlara beğendirip sevgili bulma meseleleri falan iyice mesele halini alacak. Ayrıca, eskaza bunlardan biriyle evlenirsek, zaten kalan hayatımı hanımfendinin keyfini sağlamak, ona hizmet etmek, bizi beğenip mutlu olması için bi' tarafımızı yırtarak geçir-

ceğiz. Şimdi ben hayatı bu kabusun içinde yaşıyorken, bir de özel hayatımdan koptuğum ve profesyonelliyimi sergilediğim bir süreçte de "Neden kadınlarla kendimi beğendirmek zorunda kalıyorum, ben kadınların tasmalı fino köpeği olarak yaşamak zorunda mıyım lan" dedim.

"Abi, müzik işinin özü bu ama. Kızlar seni beğenmezse, saçını başını tipini sevmezse, para kazanamazsan" diye ikileyecek oldu, elimdeki kemani attım yere, "Eeah!1!21!" diye gürleyip "Başlarım kızlara da, beğenilerine de; bak saçlarını da bozuyorum. Bak... Karışık saçla gezeceğim bundan sonra" dedim ve parmaklarımı saçlarının arasına sokup karıştırı karıştırı kalkıp evime yöneldim. Nuri'nin en son arkamdan bağırdığını duydum: "O'lum bu anlattıklarını bi' yere de yaz mutlaka, çok komik laflar ediyosun lan; kadınlar, kölelik, tasma masma..."

Al yazdım, al. Fino seni... ■





Nevrotik...

Bugünlerde biraz öfkeliyim... Bu öfkem, yaşamında vuku bulmuş bir vakaya ya da hayatımda varolan insanlardan herhangi birine değil. Kaynağı belirsiz, hedefi yok, tanımlanması zor bu öfkeden...

Bugünlerde biraz hırçınım... Nedeni bilinmiyor hırçılığımın. Ne ben biliyorum, ne dostlarım, ne ailem, ne de sevgilim... Hırçınım işte. Öyle... İşlerine gelirse, işinize gelirse...

Bugünlerde saldırganım... Hem de biraz değil, oldukça... Ağızmdan küfür eksik olmuyor. Vesselam en saldırgan halim de budur. Oldum olaşı fiziksel şiddetti sevmem... Kendimi iyi tanırırm ona göre... Fiziksel saldırı yok dediysem, yazdıysam yok. Bu da böyle biline... Saldırganlığımın tavan yaptığını, ağızındaki okkali ve şeddeli küfürlerden anılarım, keza çevremdeki zat-ı muhteremlerde öyle...

Bugünlerde gerginim... Bir iki saniye sonra hedefine saplanmak üzere olan, öldürücü ve zehirli bir okun itici gücü olan bir yay gibi, tarihte o koca koca surları yıkmış

taşları, topları atmasına saliseler kalan bir düzenek gibi gerginim. Birileri dokunsa fırlatacağım oklarını ya da beni bir durum, bir hadise tetiklese savuracağım taşları, toplarımı yere, semaya, her yana... Ne bir yayın fırlatabileceği gibi sadece bir okum, ne de bir mancınığın sallayabileceği gibi bir taşı ya da topum yok benim... Tek seferde binlercesiniatarım, atabilirim. Binlercesini sallarım, sallayabilirim. Binlercesini sapırmam hedeflerime, binlercesini savururum yere, göğe...

Bugünlerde bencilim... Hadsiz, serhatsız, azami bir bencillik bu... Salt kendimi düşünüyorum, dinnıyorum. Kimse umurumda değil, kendim haricinde hiç kimse... Dinlemiyorum anlatılanları. Mesgulüm bu aralar. İkin-

ci kişilerin dertleri, tasaları, mutsuzlukları bir kulağımdan giriyor, öbüründen çıkıyor.

Bana ne onlardan, bana ne anlattıklarından... Dedim ya, meşgulüm; benliğimle, varlığımıla...

Huzursuz ve tedirginim bugünlerde... Bana kimse sakın "neden" diye sormasın. Cevabım "sana ne" olur... Aktif bir yanardağ gibiyim. Fokur fokur kaynıyorum. Lavlarımı püskürmemeye ramak kaldı, hissediyorum. Huzursuzluğum dakikalar geçtikçe güçleniyor.

Tedirginliğim de öyle... Benimki gücsüz ve zavallı bir tedirginlik değil. Çevremdeki herkesi sarıp sarmalayan ateşten bir çember gibi, önüne geleni içine, kararlılığını çeken bir anafor gibi... Sakın ola "boş laf bunlar" diye buyurmayın. Tedirginliğimle korkuturum, endişelendiririm siz. Huzurunuza karışırım, rüyalarınıza girerim... Uyarmadı demeyin...

Tepeden bakıyorum insanlara bugünlerde... Onları küçümşüyorum, aşağılıyorum. Ne zayıf, ne tamahkar, ne gülünç varlık şu insanoğlu, Adem ve Havva çocuğu... Esirgeyen ve bağışlayan da memnun değildir kanaatimce "can verdiklerinin" bugünkü halinden. Lakin buna hüküm vermek benim haddim değil. Zaten konumuz da o değil... Konumuz benim. Bu sayfanın sahibi, karalayıcı olan ben... Sevemiyorum işte bu günlerde; insanları, insancıkları... Seslerini, hareketlerini, giysilerini, yüryüşlerini, yazdıklarını, bakışlarını, bekleyişlerini, kaçışlarını, beslenişlerini, gülüşlerini, göz yaşlarını...

Birazdan, dakikalar sonra, yelkovan beş kez bile hareket etmeden arınmaya başlayacağım yukarıda sıraladığım hastalıklı ve muhteviyatı zehirli düşüncelerden. Siyrlacağım bu zemberek ruh halinden. Paklayacağım, yıkayacağım zihnimi ve kirli idelerden kurtaracağım onu...

Nasıl mı? Montaigne'e kulak vererek, konuşarak onunla. Sohbet ederek, karşılıklı pipo içerek, kadehlerimizi tostuşturarak... Hem artık sadece iki kişi değiliz; fiskos köşemize bir koltuk daha eklendi, üç kişi olduk.

Montaigne, ben ve erkek kardeşim...

Şimdi senden müsaade istiyorum "okur"... Artık gitsem iyi olacak, beklerler beni...

Hoşça kal veya istersen sen de katıl meclisimize... Paşa gönlün bilir... ■





HALO 3: ODST

Yeni karakter, yeni macera...

LEVEL 153

1 EKİM'DE PİYASADA

EĞİTİM ALMANIN TAM ZAMANI

Başarılı bir kariyer için Bilge Adam'a gelin, bilişim teknolojileri alanında uluslararası geçerliliği olan sertifikalara sahip olarak iş dünyasının tercihi siz olun.

EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

- ↳ Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- ↳ Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- ↳ Web ve Grafik Tasarımcılığı
- ↳ Teknik Çizim ve 3D Uzmanlığı
- ↳ Bilgisayarlı Muhasebe ve SAP Finans Uzmanlığı
- ↳ Microsoft Office
- ↳ İngilizce
- ↳ AutoCAD ve SketchUP Pro
- ↳ 3DS, Vray ve Photoshop



444 33 30
www.bilgeadam.com

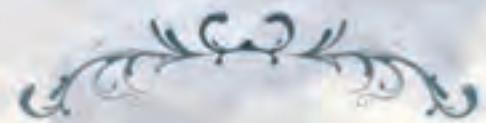
Bilge Adam
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ AKADEMİSİ

İSTANBUL

Bakırköy Ebuzziya | Bakırköy Town Center | Beşiktaş | Fatih | Fulya | Kadıköy Altıyol | Kozyatağı | Taksim

ANKARA

Bilkent Plaza | Kızılay



UNUTULANLAR
ASLA BAĞIŞLAMAZ!

PARÇALANMIŞ DÜNYAMIZIN
DİĞER UCUNA GİDEBİLECEK
KADAR CESUR OLANIMIZ
ÇOK AZ...

GÖLGELERDE BULDUĞUMUZ
GÜCLE TOPLAKLARIMIZI
SALDIRGAN YARATIKLARDAN
KURTARACAGIZ.

... VE KARANLIGIN OTESİNDeki
HAYATI YAŞAYACAGIZ.



AION LIMITED COLLECTOR'S EDITION
(BONUS MATERİYALLER İÇERMEDİ)

AION

PARÇALANMIŞ BİR DÜNYA. KEŞFEDİLMEMİŞ BİR MACERA.

AIONONLINE.COM

tiglon

12 PC DVD

NESOFT AION