

151 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

AĞUSTOS 2009 · 6.90 TL (KDV DAHİL)  
2009-08 · ISSN 1301-2134

TAMAMEN  
YENİ

48 Sayfalık  
Online Oyun  
Kitapçığı ile  
**208 Sayfa**  
2 Dev Poster  
Prototype · Mafia II  
10 TL'lik Rappelz  
Kodu

İNSANLIK İÇİN İKİNCİ BÜYÜK ADIM...

**MASS**  
**EFFECT 2**

DIRT 2 (TEST) > OPERATION FLASHPOINT 2 (TEST)  
DJ HERO > FIFA 10 > HARRY POTTER 6 > FNR4 > TRINE  
TRANSFORMERS > FUEL > HAYKO RÖPORTAJI VE FAZLASI

<http://www.level.com.tr>  
08  
9 771301 213116  
K.K.T.C. Fiyatı 6.50 TL

# PC'nizi heyecanlı bir yolculuğa çıkarın.



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



WD Caviar® Black™

Güç isteyen işlemler için maksimum performans.

Güç arayanlar, masaüstlerinizi çalıştırın ve koltuklarınıza sıkı tutun. Western Digital'ın 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 elektronikliği, 32MB önbellek ve 3GB/s SATA arayüz gibi üstün özellikleri de taşırlar. Maksimum masaüstü performansının heyecanını yaşayın. WD Caviar Black ile sınırları zorlayın.

**WD** Western  
Digital®

PUT YOUR LIFE ON IT®



## DEVİRİM...

Uzun süredir aklımızda vardı; **LEVEL** kültürünü koruyarak sıfırdan, bambaşka bir dergi yaratmak... Bir şekilde erteledik hep bunu. İş yoğunluğundan ve diğer nedenlerden dolayı... Sonunda bu fırsatı yarattık ve Türkiye'nin ve Avrupa'nın sınırlarını zorlayan bir yayınlı çıktık karşınıza.

Yeni derginin belki de en önemli özelliği sürprizlerle dolu olması. Eminim ki ilerleyen sayfalarda karşınıza çıkacak olan bazı şeylere şaşırarak, bazı şeyleri garipseyeceksiniz ama zamanla bu "yeni dünya"ya alışacağınıza ve seveceğinize eminim.

Dediğim gibi, dergide birçok sürpriz var. O yüzden daha birinci sayfadan işin tadını kaçırmak istemem. Ancak yeni **LEVEL** hakkında birkaç kelam etmek istiyorum izninizle.

Öncelikle, Türkiye'nin en çok satan oyun dergisini, Türkiye'nin en fazla sayfa sayısına sahip olan oyun dergisi haline getirdik: 160 sayfa... **LEVEL** - Online Oyun ile bu rakam 208'i buluyor. Bu da çok ciddi bir rakam.

Sayfa sayısının bu kadar fazla olmasının bir nedeni var elbette: Sınırları aşmak... Artık her oyuna bol bol yer ayırıp didik didik ediyoruz. Perde arkasında kalanlar dahil olmak üzere... Ek olarak, size görsel bir şölen sunabilmek ve heyecan verebilmek için çok büyük görseller kullanıyoruz. Ancak içeriği de eksik etmiyor; büyük kutularla ve şemalarla oyunlara hayat veriyoruz.

Yeni **LEVEL**'da editörlere özel birçok yeni bölüm de sizi bekliyor. Ve işin güzel yanı, bu bölümlerin ne zaman nereden çıkacağı belli değil. Ek olarak, departmanlar da yenilendi ve çoğaltıldı.

Boyut da yenilikler arasında... Artık yepyeni ve özel bir boyutla karşınızda olacağız.

Kısacası, hareketli ve sürekli olarak değişecek, kendi kendini yenileyecek olan bir dergi yeni **LEVEL**.

Yeni dünyamıza, **LEVEL** Dünyası'na hoş geldiniz.

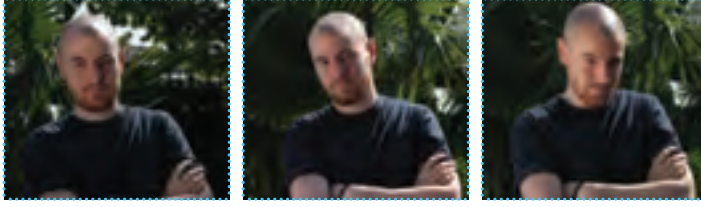
**Firat Akyıldız**  
Yayın Yönetmeni  
[firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)

### Notlar

- Bu ay da **LEVEL** - Online Oyun'un dışında üç güzel hediyemiz var: Broken Sword: The Sleeping Dragon tam sürümü, Prototype ve Mafia II posterleri, Rappelz promo kodları (Kodlar, **LEVEL** - Online Oyun'un 3. sayfasında.)
- Hasan Başaran ve Ömür İklim Demir, yeni bölümlerle, yeni yazılarla tekrar bizlerle...
- Geçen ayki sayımızda yer verdiğimiz Call of Juarez: Bound in Blood incelememizin güncel halini **LEVEL** Online'da bulabilirsiniz.

Yeni LEVEL?

## Fırat Akyıldız



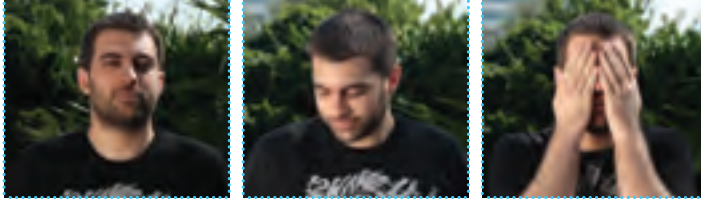
Yeni LEVEL'ın sadece oyun dergiciliği adına değil, dergicilik adına bir devrim olduğunu düşünüyorum.

## Elif Akça



Çelik yıllar önce değişmişti, ben de geçen ay değişmiştim; LEVEL değişmezse ayıp olurdu.

## Şefik Akkoç



Durduk yerde rahat battı, ne var yani?

## Tuna Şentuna



Yenilik, beraberinde heyecan getirdiği için yeni LEVEL da bize ve tüm dünya uluslarına kardeşliği, dostluğu ve...

## Doruk Cansev



Yaş itibarıyla eskisini göremediğim için aynı LEVEL'ı bana yeni diye yuttururlar.

# LEVEL

AĞUSTOS 2009, SAYI 151

## YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

## İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

## YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

## YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

## EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

## YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

## GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

## KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Burak Aydoğan burakay@level.com.tr

Burak Kılıç bkilic@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Doruk Cansev dorukk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Hüseyin Hacımustafoğlu huseyin@level.com.tr

İlker Kardeş ilker@level.com.tr

Kadir Çakır kadir@level.com.tr

Korcan Meydan korcanabi@level.com.tr

Legool Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karşılıoğlu 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

Tunç Dindaş turbo@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe 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 Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

## REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

## LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Şahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com

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

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürlüğü: Nusret Kırmıoğlu

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

Esenetepe / İstanbul

## REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve

Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansı ile

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide

yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların

her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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





## MASS EFFECT 2 Sayfa 44

BioWare, 2008 yılında ilk oyunu piyasaya sürerek RPG türünün takipçilerini bir kez daha kendine hayran bırakmıştı. Mass Effect'in başarısıyla yetinmeyen firma, ikinci oyunla aynı başarıyı yakalayabilir mi sizce?

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

### 26 Fırat'tan PES taktikleri



### İLK BAKIŞ

- 30 Colin McRae: DiRT 2
- 32 Operation Flashpoint 2: Dragon Rising
- 34 DJ Hero
- 39 Guitar Hero 5
- 39 Katamari Forever
- 40 FIFA 10
- 42 Aliens vs. Predator (Röportaj)
- 43 LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues

### 44 Anime

### DOSYA KONUSU

- 46 Mass Effect 2
- 98 Michael Jackson

### 58 Doktorlar

### İNCELEME

- 62 Harry Potter and the Half-Blood Prince
- 68 Fight Night Round 4
- 74 Trine
- 80 Transformers: Revenge of the Fallen
- 84 Unbound Saga
- 86 Fallout 3: Point Lookout
- 88 ArMA II
- 89 Spore: Galactic Adventures
- 90 Fuel



## TRINE Sayfa 74

Trine, Finlandiya topraklarında yer alan bağımsız yapımcılar tarafından hazırlanmış ve oyun dünyasına armağan edilmiş bir oyun. Biz bu oyunu çok sevdik, bağrımıza bastık, size de ısrarla tavsiye ediyoruz. Neden mi? Okuyun.

- 92 Dynasty Warriors 6: Empires
- 93 Demolition City
- 93 Peggle: World of Warcraft Edition
- 93 Post I.T.
- 93 Time Gentlemen, Please
- 94 Güncel İnceleme

### 96 Director's Cut

### 108 Rocko @ Psikiyatr

- 111 Online
- 119 Donanım

### 126 Kezban Raporu

- 128 Takvim
- 130 Market

### 136 Sadece Kaan 138 Rehber

### 142 Role Playing Günlükleri

- 145 Kültür & Sanat
- 152 Yapım Hikayesi

### 156 Hasan Hasan'a Karşı



- 158 Kare
- 162 LEVEL 152



62

### Harry Potter and the Half- Blood Prince

Harry, Harry, Harry... Ne sen okuldan kurtulabildin, ne de biz senden... Tamam, beyazperdede iyisin, hoşsun, güzelsin ama oyunlarından bıktık, usandık be Harry. EA Games'ten bir felaket senaryosu daha...



68

### Fight Night Round 4

EA Sports'un başarıyla sürdürdüğü tek seri bu olabilir mi? Belki de... FNR4, seriye kazandırdığı bazı yeni özellikler ve değişiklikler ile serinin hayranlarını tatmin etmeyi amaçlamış. Üstelik bu kez Ali ve Tyson var!



30

### Colin McRae: DiRT 2

Rahmetli bugünleri göremedi ama ismi hala yaşıyor, yaşatılıyor. DiRT 2, yine dopdolu yarış içeriğiyle piyasaya çıkacağı günü bekliyor, biz de oyunun özel versiyonunu deneyip yaşadıklarımızı size anlatıyoruz.

Tam Çözümü  
**LEVEL  
 Plus**'ta  
[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)

# Broken Sword The Sleeping Dragon

Saf kötülüğün peşinde, büyük bir macera...



## LEVEL DVD #151

### DEMO'LAR

Fuel  
 Harry Potter and the Half-Blood Prince  
 Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs  
 Tales of Monkey Island  
 The Path  
 Time Gentlemen, Please  
 Trine

### BEDAVA OYUNLAR

Metin2  
 Peggle WoW Edition  
 Polynomial  
 Post I.T.  
 RappelZ

### EKSTRALAR

Rock Band Günleri (Video)  
 sadeceKaan (LEVEL Wallpaper)  
 Aion: Tower of Eternity (Wallpaper)  
 Battlefield 1943 (Wallpaper)  
 Mass Effect 2 (Wallpaper)

Overlord II (Wallpaper)

### VİDEOLAR

Battlefield 1943  
 Bleach: Heat the Soul 6  
 Brave: A Warrior's Tale  
 Call of Duty: World at War  
 Castlevania: Lords of Shadows  
 Crackdown 2  
 DJ Hero  
 Dragon Age: Origins  
 Edge of Twilight  
 Guitar Hero 5  
 Natural Selection 2  
 Star Wars: The Old Republic  
 Tekken 6  
 Transformers 2: Revenge of the Fallen  
 White Knight Story

### FİLM FRAGMANLARI

Avatar: The Last Air Bender  
 Twilight 2

### SÜRÜCÜLER

ATI v9.2  
 DirectX v9.0c  
 DivX v6.8  
 Gordian Knot Codec Pack v1.9  
 Media Player Classic v6.4.9.0  
 Microsoft .NET Framework v3.0  
 NVIDIA v182.08  
 Ogg Vorbis v0.9.9.5  
 QuickTime Alternative v1.67  
 VobSub v2.23  
 Xvid v1.1.3

### SERVİS

ACDSee Photo Manager v10.0.219  
 Adobe Reader v8.1.1  
 AVG Anti-Virus Free Edition v7.5.503  
 BenchEmAll v2.648  
 BitDefender Internet Security 2008 v6.0.3790.0  
 CCleaner v2.01.507  
 Daemon Tools Lite  
 DOSBox v0.73

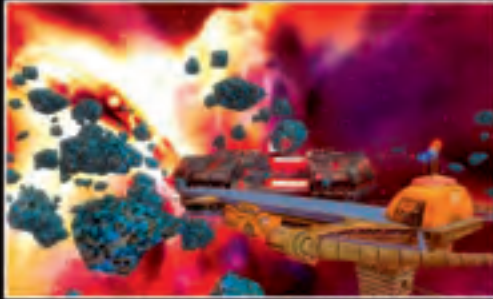
FlashGet v1.9.6  
 Fraps v2.9.2  
 Google Desktop v5.1.709.19590  
 HyperSnap v6.12.02  
 Kaspersky Internet Security v7.0.0.125  
 Maxthon Browser v2.0.4.5799  
 mIRC v6.3  
 Motherboard Monitor v5.3.7.0  
 Password Agent v2.5.1  
 QuickTime v7.2  
 RealPlayer v11  
 Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15  
 SUPER v2007.build.23  
 System Mechanic Professional v7.1.12  
 TeamSpeak 2 v2.0.32.60  
 uTorrent v1.7.5  
 WhereIsIt? v3.84  
 Winamp v5.5  
 Windows Live Messenger v8.1.0178.00  
 WinRAR v3.71  
 Xfire v1.83



ŞİMDİ  
BEDAVA  
OYNA

# AIR RIVALS

<http://mmo.airrivals.web.tr>



## Ufuklar seni bekliyor!



GAMEFORGE

Gameforge AG • Albert-Nestler-Strasse 8  
76131 Karlsruhe • Germany • [www.gameforge.de](http://www.gameforge.de)

<http://mmo.airrivals.web.tr>

© Published by Gameforge 4D  
GmbH. Copyrights Gameforge  
4D GmbH, Yedang Online  
Corp., MasangSoft Co. Ltd. -  
All rights reserved

# POSTA

İşbu ki bundan böyle Posta bölümü Tanya Şentanya'yla anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ilişikte olup yasal süreç başlatılmıştır.

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



## Değerli LEVEL Dergisi çalışanları.

1980'lerin başından beri kişisel bilgisayarlar ile ilgilenen, günde bir iki saatini oyuna veren bir PC kullanıcısıyım. Derginizi yaklaşık üç yıldır düzenli sayılabilecek bir sıklıkta takip ediyorum. Özenli, zengin içeriğe sahip ve kaliteli bir dergi hazırladığınız için teşekkür ederim. Derginin tamamını zevkle okuyorum.

Sizlere PC oyunları ile alakalı birkaç sorum olacak. Mail ile cevap verebilir veya yayınlayabilirsiniz. Takdir sizindir.

1. Eşim uzun zamandır The Sims 2 ve ek paketleri ile eğleniyor ancak ben The Sims serisine (Sanırım biraz daha bayanlara yönelik bir serinin etkisi ile.) bir türlü ısınamadım. Temmuz sayınızda The Sims 3 için gayet iyi yorumlar okudum. Elif Hanım'ın yorumlarına sonsuz saygım var ancak bir erkek oyuncu bakış açısından diğer yazarların da fikirlerini almak isterim. Oyunu alıp denesem üç günde tüketir miyim yoksa 60 TL'nin karşılığını verir mi?

**Şimdi bu soruya nasıl yanıt versek... Öncelikle The Sims 3'ü sevmek için, kadın veya erkek fark etmez, boş zamanınız olmalı. Uzun bir oyun The Sims 3; öyle üç günde bitecek türden değil. Hatta bir oyun bile sayılmaz, bir yaşam biçimi bile olabilir. (Yok artık.) Eğer zamanında BBG'yi izlemek üzere koltuğunuzda kurulduysanız, "gelin kaynana" programlarına göz atmayı sevdiyseniz, "Yemekteyiz" programını izlerken, "Pilav öyle mi yapılır bel!" diye çıkışıyorsanız, The Sims 3'ü seveceksiniz. Yoksa, ıh, olmaz...**

2. Bununla beraber SimCity serisini de çok seviyorum. Geçmişte SimCity Societies konusundaki yorumlarınızı okuyunca oyunu almaktan vazgeçmiştim. Bu yakınlarda Cities XL diye bir oyundan söz edildiğini duydum. Çıkış tarihi ve oyun hakkındaki tahminlerinizi paylaşmanız mümkün müdür?

**Maalesef Cities XL'in çıkış tarihi henüz belli değil. Bu kötü haberin ardından iyi haberi vereyim: Oyun gayet iyi olacak gibi gözüküyor. Amerika, Asya ve Avrupa mimarilerini yansıtan tonla yapıyı, kocaman şehirlere yerleştirebileceğiz. Hatta oyunun online modunda yarattığımız şehirleri, başkalarının yarattığı şehirlerle bağlayabilecek ve ekonomik alanda da diğer şehirlerle alaka kurabileceğiz. Güzel olacak, güzel.**

3. Dergiyle birlikte verdiğiniz yazılımları ilgiyle takip ediyorum. Acaba Still Life isimli oyunu vermeniz gibi bir ihtimal olabilir mi?

**Geçtiğimiz aylardan bir tanesinde Still Life 2'nin demosunu verdik. Bahsettiğiniz şey Still Life'nin tam sürümü ise bunu da not almaktan geri kalmıyoruz ve aldık bile.**

4. Eski LucasArts macera oyunları ve benzerlerini (Full Throttle, Day of the Tentacle ve Grim Fandango favorilerimdir.) severek oynadım. Ancak son yıllarda bu tür oyunlarda belirgin bir azalma var. Macera oyunu olarak en son Vampire Story'yi oynadım ve beğendim. Bana tavsiye edebileceğiniz yeni oyunlar var mı?

**Çok yeni sayılmasa da Jack Keane var. Pek güzel olmuş.**

5. Sam & Max Season 2 tüm sezon DVD olarak ne zaman çıkacak, bilginiz var mı?

**Bir haber alamadık. Bizim de kulağımız Telltale Games'in kapısında.**

İlginiz ve sabrınız için teşekkür eder, başarılı yayın hayatınızın devamlı olmasını dilerim.

**Biz teşekkür ederiz. Görüşmek dileğiyle; esen kal!**

Saygılarımla,  
Günhan Kaytag

**"Ofise Selam, LEVEL'a Devam."** Saygılı, sevgili ve azametli (Bu kelime ne demek bilmiyorum.) LEVEL çalışanları, hepinize merhaba. Sebep-i ziyaretimi merak ediyorsanız, bildiğiniz üzere sorularım var. Sizi de fazla ısınan laptop'umu da yormadan konuya gelelim. Buraya kadar düzgün geldim galiba.

1. Vista'yla oyun oynamak pek mantıklı gelmiyor bana. Eski oyunları ya desteklemiyor ya da yavaş açıyor ortalama sistemlerde. En iyisi XP yüklemek mi yoksa Vista'ya devam etmek mi? Bence XP yüklemek ama ben laptop'umu aldığımda Vista yüklüydü, XP yükletsem garanti kapsamından çıkar mı?

**Bu gayet derin bir konu ama hemen özetleyeceğim durumu. Öncelikle sahip olduğun laptop'ın XP sürücülerini internette var mı bir bak. (ASUS'un var mesela.) Şayet ki varsa, ikinci aşamaya geçebiliriz. Eğer bilgisayarın 4 GB gibi bir bellek kapasitesine sahipse XP bunu tanımayacaktır ve 3 GB'la sınırlı kalır. Bu umrunda değilse, son aşama olan XP yükleme kısmına gelebiliriz. Burada da sahip olduğun XP'nin bilgisayarınla uyumlu olmaması, bilgisayarının bileşenlerinin, XP sürücülerini**

**bile uyumsuzluk çıkarması gibi problemler karşına çıkabilir. Hatta**

**zaman zaman, XP bilgisayarın daha yavaş çalışmasına bile neden olabilir. Yerinde olsam Vista'yla idare eder, Ekim'de de Windows 7'ye geçerdim.**

2. Xbox 360 Project Natal mükemmeldi. Ama bende PS3 var ve mutluyum. Sony'nin PS3 projesi Microsoft'un Xbox 360 için yaptığı Project Natal yanında düşük kaldı. PS3'ün tanıtılan kontrol cihazı (topçukları) ne zaman çıkacak? Sizce oyunları nasıl olur? Project Natal gibi bir projeye Sony imza atabilir mi ve ne zaman?

**O topçuklar 2010'da bizimle olacak. Oyunları da tahminimce eğlenceli fakat kısa oyunlardan oluşacak. Project Natal'ın bir benzerini Sony'nin yapması da imkansız değil. Sony de rekabette bir şekilde yerini alacaktır.**

3. Online kitapçığınız güzeldi ama Knight Online yoktu. Sonraki sayıyı çıkaracaksanız KO'yu da koyar mısınız? Konu online oyundan açılmışken Star War Old Republic'in ücreti ne kadar olur? Ortalama sistemde rahat çalışır mı? Damardan bir Star Wars olsun da daha ne isteyeyim."Keşke bütün online oyunlar da bir gün bedava olsa..." **Knight Online... Bu oyun eskidi artık ama yahu. Diyeceksin WoW da eskidi. Hayır eskimedii! Her yamada, her ek pakette genişledikçe genişliyor dünya. Hem de son**

**derece kaliteli bir biçimde. Star Wars: The Old Republic'i biz de heyecanla bekliyoruz. Aylık ücreti büyük ihtimalle 15\$ civarında olacaktır. Ortalama sistemde de grafik ayarlarını biraz kısarak oynayabileceğimizi düşünüyorum.**

4. CoD5 için "2. Dünya Savaşı baydı artık"

diyorlar. Ben kaliteli olduğu sürece bu oyunlara laf ettirmem ama bazıları böyle düşünmüyor. Hep CoD: MW'yi övüp CoD5'i kötülüyorlar. Bence büyük hata ediyorlar. Ben CoD4'e bir şey demiyorum, güzel oyun hatta çok güzel oyun. Ama CoD5'e (İkinci Dünya Savaşına) saygı lütfen.

**CoD5'e kim laf ediyor ki? Gayet iyi notlar aldı her türlü basın-yayın organından. Fakat 2. Dünya Savaşı'nın suyunun çıkmış olduğu da bir gerçek maalesef...**

5. Ben bir trophy koleksiyoncusuyum. Bir güzellik yapıp bazı oyunların trophy'lerinin Türkçe açıklamalarını level.com.tr'de yayınlarsanız fena olmaz mı? Sadece çıkan kaliteli oyunların trophy'lerinin açıklamasını verseniz de olur. Bir düşünün.

**Düşünüyoruz. O halde..?**

6. Bazen kendinize "Bu oyunu oynamak için aldığım paraya değmiyor" dediğiniz oluyor mu? Sorularım bu kadar, yanıtlarsanız sevinirim; sizi hatırlamadığım bir sayıdan beri takip ediyorum. Hepinizi öpüyorum.

**"Biz oyunlara para vermiyoruz." dersek kabalık etmiş olur muyuz? Şayet ki verseydik de kötü oyunları almazdık herhalde. Pardon. (Hepimizi öp de Elif'te Elif'i öperken dikkat et; tokatı yiyebilirsiniz.)**

Berkay Çabuk

**"Biz oyunlara para vermiyoruz." dersek kabalık etmiş olur muyuz? Şayet ki verseydik de kötü oyunları almazdık herhalde.**

**Selam LEVEL** dergisi çalışanları.

İki yıldır derginizi takip ediyorum ve çok beğeniyorum. Bu size attığım ikinci mail. (Arayı fazla açmayayım dedim.) Sorularımda da mümkün olduğu kadar yazım kurallarına dikkat edeceğim. Hemen başlayayım:

1. Call of Duty 4'te en sevdiğiniz bölüm hangisiydi? (Ben Çernobil bölümünü çok beğenmiştim.)



## BUG'LI BEBEK



Yaprak'ı hatırladınız mı? Hani İngiltere semalarında, Guitar Hero: Metallica'yı daha çıkmadan oynayıp yazan arkadaşımız... İşte o arkadaşımız Mac'inde The Sims 3 oynuyor bu ara. Fakat canı bir şeye çok sıkın. Kariyerine odaklanmış, bekar, eğlenmeyi seven bir genç olan sanal Yaprak "Try for baby" demediği halde hamile kalıp anne oluyor. Bu kaza üzerine hayattan soğuyan sanal Yaprak, bir gün işe giderken bebeğine baksın diye üç bakıcı birden çağırıyor. Bakıcılar eve geldikten sonra da ardına bakmadan işine gidiyor. Akşam eve geliyor ve bir bakıyor ki bebeği yok. Ama bakıcılar hala evde takılmakta. Fellik fellik bebeğini arıyor ama bulamıyor sanal Yaprak. Bu bebek nereye gider sevgili okurlar? Göreniniz var mı? Tamam, istenmeyen bir çocuk olabilir ama oyun bunu hissedebiliyor mu yani? Nasıl bir oyundur bu aarkadaşım?!

**Çok zaman geçti yahu. Ben en az sevdiğim bölümü söyleyeyim. Hani lunaparktan bozma bir alanda savaşıyorduk ya üstümüze akın akın adam yağarken... İşte o bölüm sinirlerimin oynamasına neden olmuştu.**  
2. Şu ana kadar en çok oynadığınız, delisi olduğunuz hatta "O oyun olmazsa bu dünyada yaşanmaz!" dediğiniz bir oyun var mı? **Var var, olmaz mı... Mesela Elif SSX veya The Sims olmadan rahat edemez. Şefik Indie oyunlar olmadan şuradan şuraya gitmez. Fırat PES oynamadığı tek bir gün olursa kendini alevlerin içine atar. Ve ben de klasik olarak**

**Gece 12'den sabah 6'ya kadar -ki LEVEL da zaten o saat aralığında çalışıyor.**  
5. Rockstar PSP'ye bir GTA oyunu çıkartmayı planlıyor mu?  
**Nintendo DS'te çıkmış olan Chinatown Wars PSP'ye de geliyor. Yihu!**  
6. Rock Band mi? Guitar Hero mu?  
**Rock Revolution! (Yazık oldu o oyuna da...)**  
7. PS3, oyun piyasasında PS2 kadar uzun süre kalabilecek mi? Yoksa Project Natal ile çıkacak olan yeni Xbox 360 karşısında dayanamayıp ilk Xbox gibi kısa ömürlü mü olacak?  
**PS3 kısa ömürlü olmaz büyük ihtimalle ama**

**Gelmez mi... Gelir elbet.**

12. PSP öldü mü?

**PSP ölmedi de Stand-by'a geçti. PSP Go! durumu kurtarabilir.**

13. NFS serisi SHIFT ile paçayı kurtaracak mı?

**Hiç sanmıyorum. Hiç.**

Sorularım bu kadar, dergide yayınlarsanız sevinirim. (P.O.S.T.A.L.'a koymayın ama.) Kendinize iyi bakın.

**P.O.S.T.A.L.'lık bir durum olmadığı için oraya koymuyoruz. Ama illa ki koy dersen...**

Ahmet Gökhan Buz

**Selam Tuna Abi.**

Ben Naruto'yu her hafta izliyorum ve bir yandan da mangadan takip ediyorum. Eğer Ağustos sayısına kadar belli olmazsa şu an en büyük gizem taşıyan karakter Tobi hakkında bilinenleri bir araya toplayabilir misiniz? Farklı kaynaklardan birçok şey okudum, aralarında çok saçma şeyler de vardı. Güvenilir bulduklarınızı bir araya koyup yayınlarsanız sevinirim.

**Naruto da takip edilsin diye garip garip yollara başvuruyor zaten artık. Ben maalesef Naruto izlemeye ara verdim. Bak sen de ara ver biraz, Full Metal Alchemist'in yeni sezonunu izle. Pek güzel olmuş. (Naruto'ya geri döndüğüm saniye Tobi olayını araştıracağım.)**  
Burak Saraçoğlu

Merhaba LEVEL ahali, nasılsınız? Umarım iyisizdir. Ben direkt sorulara geçiyorum.

**Buyrun efendim; biz de sizi bekliyorduk.**

1. Malum bildiğiniz gibi ülkemiz PlayStation 3 oyunları çok pahalı; ben internette baktım Amerika'da falan bu oyunlar 60 Dolar civarında. Hatta MGS4'ün 29.99 Dolar olduğunu görünce şok geçirdim. Ben bir oyunu Amerika'dan getirt-

**Şefik, dergi sürecinde genellikle duruyor. Arada bir "basketbol" diyor. Sonra yine duruyor. Bazen de yemek yiyor.**

**Final Fantasy olmadan... Sıkıldım kendimden vallahi billahi!**

3. Lost'u izliyor musunuz?

**Ben izliyorum. Beşinci sezonda herkesin birer Heroes kahramanına döndüğü bölümlerdeyim.**

4. Ofisin tamamen sessiz olduğu anlar oluyor mu?

aynı Nintendo Wii'deki gibi "farklı" oyunlar, Project Natal ile Xbox 360'a da gelecek; oyun oynamayı sevmeyen bile kendini ekranın karşısında bulacak.

8. Elif Ablanın çizgi roman şeklinde hazırladığı The Sims 3 incelemesi çok güzeldi. Tebrik ederim. **Elif duydun mu? Elif? Hmm, saçını boyamaya gitmiş...**

9. Prototype vs. Infamous desem?

**Bkz. 150. sayı derim.**

10. Call of Juarez Bound in Blood bekleneni veremedi galiba?

**Beklenen pek bir şey olmadığı için veremediği bir şey de olmadı. Standart bir oyun olmuş; vahşi batı ilginç çekiyorsa oynayabilirsin zevkle.**

11. Temmuz sayısında verdiğiniz online oyun kitapçığı çok güzeldi. Devamı gelecek mi?

sem veya gidip alsam benim Türkiye'den aldığım PS3'te çalışır mı?

**Evet çalışır.**

2. EA Sports'un Grand Slam Tennis oyununun PS3 versiyonu var mı?

**Evet var.**

3. PES 2010'da Turkcell Süper Lig'in olma ihtimali % kaç?

**Evet kaç. Olmadı. Turkcell Süper Lig'inin PES'te ne işi var canım!?**

4. Final Fantasy XIII (Sayısını yanlış yazmış olabiliyim.) almayı planlıyorum. Alırsam doğru yapmış olur muyum?

**Kesinlikle! Zaten FFXIII piyasaya çıktığında birçok insan PS3'e hücum edecek.**

5. Silkroad Online için 500 Silk verir misiniz?

**Tabii ki. Bize banka hesap numaranı bırakırsan, ilgili arkadaşımız hemen yollayacak.**

6. Bir tane Guitar Hero oyunu almayı planlıyorum ama hepsi birbirinden güzel. Sizce hangisini almalıyım? Ya da Guitar Hero 5'i mi beklemeliyim? **Guitar Hero 5'i bekle. Zaten şunun şurasında 2 ay kaldı.**

7. Call of Juarez: Bound In Blood oynanması gereken oyunlar arasına girebilir mi?

**Oynanması gerekmiyor ama oynanırsa da ziyarı olmaz. Hatta vahşi batı atmosferinden hoşlanıyorsan hışuna bile gidebilir.**

Sorularım bu kadar. Bu arada sizden imkanınız olursa bolca poster istiyorum. Eminim başka isteyenler de vardır. Güle güle başka bir LEVEL de görüşmek üzere.

*Berk Cinkara*

**Sevgili LEVEL** çalışanları,

Ben İlhan ÇELİK. Nasılsınız? Umarım keyfiniz yerinizdedir. Sizlerin mutlu olması inanın bizi de mutlu ediyor. "Yüzünüzden güllüçkler eksik olmasın" diyor ve izninizle sorularıma geçiyorum.

1. Çok güzel bir dergi yapmaktasınız. Peki bana dergi yaptığınız bu süreçteki çalışmalarını, araştırmaları ve ruh hallerinizi anlatır mısınız?

**Anlatmaz mıyım İlhan... Misal yeni grafikerimiz Emre, bahsettiğin süreçte 128 adet farklı sayfa (Yani her sayfa için.) tasarımı yaptı.**

**Şu an HMT binası içerisinde izini kaybettirmeye çalışıyor. Elif adlı renkli kişilik ise aya bomba gibi başlıyor, ortasına geldiğinde biraz bünyesi yavaşlıyor ve ayın 20si dedin mi hepten başka bir insan oluyor; yanına yaklaşan aniden alev alıp vefat ediyor. Şefik, dergi sürecinde genellikle duruyor. Arada bir "basketbol" diyor. Sonra yine duruyor. Bazen de yemek yiyor. Firat ise... Firat'ı anlatmaya kelimeler yetersiz kalır. Hatta o kadar yetersiz kalır ki bu kelimeleri onun yetersiz kıldığından emin olabilirsiniz (!).**

2. En sevdiğiniz online, strateji ve aksiyon oyunlarından bir tanesini söyler misiniz?

**Bu türlerde sevdiğimiz üç farklı oyun mu istiyorsun, yoksa aralarından seçebiliyor muyuz? Ben herkes adına cevap vereceğim kusura bakmazsan: Uyku! (Hepimizin ortak olarak sevdiği yegane şaheser.)**

3. Ekim 2008'de Hearts of Iron III ile ilgili bir araştırma yapıp derginizde yayımladınız. Ben de okuduğumda gerçekten güzel bir oyunun bizi beklediğini düşündüm. 2009'un 3. çeyreğinde çıkacağını söylemişsiniz. Çıkış tarihiyle ilgili

herhangi bir bilginiz var mı? Ayrıca yine küçük bir çalışma yapıp gelecek ay bu oyunla ilgili bir yazı yazar mısınız?

**Bu ayın 4'ü dedin mi oyun piyasaya çıkıyor ama Türkiye'ye gelmesi 10'unu bulur. (Eğer dağıtımçı bulursa.) Oyun elimize geçtiği saniye bir çalışma yapacağımızdan da emin olabilirsiniz.**

4. Her ay gerçekten hoş ve güzel oyunlar veriyorsunuz. Bu oyunların dışında ben bilgisayarıma yardımcı olacak programları da yüklüyorum. Bunlar için size çok teşekkür ediyorum. Sizden bir ricam var. Acaba verir misiniz bilmiyorum ama...

Gelecek ay veya ondan sonraki ay Tactical Ops: Assault On Terror'ı tam sürüm olarak verebilir misiniz? Lütfen bu oyunu verin. Bu oyun benim hayatımda oynadığım en güzel oyunlardan birisi. Onu her hatırladığımda içimde bir şeyler olur. Neden bilmiyorum ama bu oyuna karşı diğer oyunlardan daha çok bir sevgi besledim. Umarım verirsiniz ve beni çok mutlu edersiniz.

**Yazdık bir köşeye. Ofisin bir köşesine. Bakalım gelecek ay o köşeyi bulabilecek miyiz...**

5. İzni kopartabilirsem abonemiz olacağım. Abone olma sayfanız var ve burada bilgi de veriyor açıkçası. Ama birazcık daha bilgi verir misiniz?

**Abone olmakla ilgili nasıl bir bilgi istiyorsun? Yani... Gerçekten neyi bilmek istediğini anlayamamış bir vaziyette öylece ekrana bakıyoruz. (Daha fazla bilgi için abone hizmetleri: 0212 478 0 300)**

Sorularım bu kadardı. Umarım bu postamı yayımlarsınız. Çok mutlu olurum. Yüzünüz hep gülsün. Teşekkürler.

*İlhan Çelik*

**Uzun günler ve hoş geceler sayın LEVEL ahalisi. 139. sayınızdan beri sizi takip ediyorum ve böyle bir dergi çıkardığınız için önünüzde eğiliyorum. Sizi Eddie'nin Susannah'ı sevdiği, Mia'nın bebekini sevdiği, Jack'in Oy'u sevdiği, Roland'ın Kara Kule'yi sevdiği gibi seviyorum. Tabii ki Kara Kule serisini okumadıysanız bunlardan hiçbir şey anlamadınız. Ben kısaca özetleyeyim: "Çok seviyorum" anlamına geliyor. Neyse sorularıma geçiyorum.**

Hepimiz J.K. Rowling's'in ünlü serisi Kara Kule'yi elbette okuduk. Harry Potter gibi bir şeydi o da, değil mi?

1. Prey benim gönlümde taht kurmuştu. Acaba ikinci bir oyun gelir mi?

**Şu sıralar gelmez.**

2. Geçen sayı verdiğiniz Call of Juarez müthiş bir oyun. Başka FPS vahşi batı oyunu var mı?

**Olmaz mı... Call of Juarez: Bound in Blood!**

3. Star Wars serisini düzgün bir oyunda görebilecek miyiz? Force Unleashed iyiydi ama Star Wars filmlerinde hep ışın kılıcı daha ön plandaydı. FU'da ise tam tersi. Filmlerin atmosferinden farklıydı bence.

**Eğer BioWare bir yerlerde hata yapmazsa, Star Wars serisinin en iyi oyunu The Old Republic olacak.**

4. Sırf Brütal Legend için PS3 almalı mıyım? PS2 var ve annem istersem PS3 alabileceğimi söyledi. Bugüne kadar hep PS3 için kötü konuşmuştum ama "Brütal Legend için aldım" desem iyi bir bahane olur mu?

**Sırf Brütal Legend için PS3 alınmaz. Ama**

**Xbox 360 alınabilir.**

5. Firmalar film oyunu yerine kitap oyunu yapsa daha süper olamaz mı? Mesela Ölüm Kapısı serisi, Kara Kule serisi süper oyun olur bence.

**Öyle diyorsun ama Kara Kule'yi mi daha çok insan biliyor, Fast and Furious'u mı?**

**(Karşılaştırma da bir acayip oldu.) Filmler popüler kültür'ün daha baskın bir üyesi olduğu için oyunları da daha çok biliniyor.**

6. P.O.S.T.A.L.'da (Yazmak çok zormuş.) birisi vardı "System23'yi sildim" demişti. Onu okuyunca tepkiniz ne oldu?

**Pilmizi pirtimiz toplayıp ofisi terk ettik. Beş gün boyunca da ofisten uzak durduk. Ancak etrafı ilaçlattıktan sonra geri dönebildik...**

Evet sizi daha fazla sıkmadan soruları bitiriyorum. Dergiye koymasanız da cevaplarsanız sevinirim.

*Ege Güneş*

HE HE, POSTA'YI DA ELE GEÇİRDİK VALLA!



“Dört kişiydik zaten, Fırat neden oynuyor ki?!” -Elif



# LEVEL LİGİ

Ay 1

Oyun **Fuel**

Platform **PlayStation 3**

Yepyeni bir LEVEL, yepyeni bir LEVEL Ligi ve yepyeni bir sezon... Bu yıl yine herkes iddialı, herkes şampiyonluk için inançlı ve herkes... Şu an aklıma başka bir sıfat gelmedi; o halde hemen giriş yapıyorum: Sezona eski ya da nostaljik oyunlar yerine yeni oyunlarla giriş yapalım diye düşündüm ve hemen Fuel'i seçiverdim. Zaten turnuva ağacı için uygun sayıda oyuncu yoksa (Dört, sekiz...) derhal bu tip oyunlara başvurduğumu fark etmişsinizdir aylardır. Madem öyle, başlasın yarışlar! (Ne iğrenç oyunmuş bu be!)

## Puan Durumu

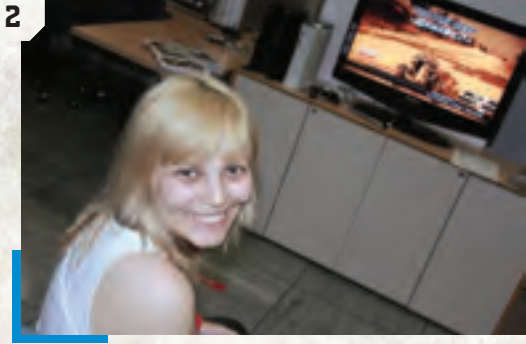
İSİM	BU AY	TOPLAM
Doruk C.	10	10
Fırat	8	8
Elif	6	6
Emre	5	5
Şefik	4	4



1

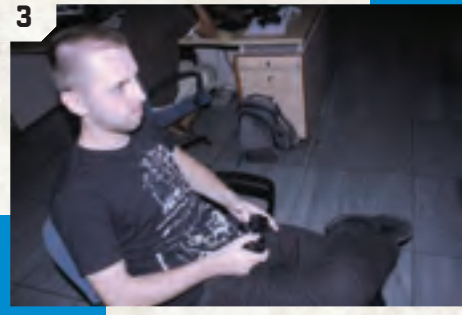
## “Bu virajı görmeyelim diye koymuşlar” -Şefik

Yıllardır bir türlü sevmediğim o tuhaf aracın başına ilk olarak Doruk geçti. 10 checkpoint'ten oluşan parkurda en fazla noktayı geçenin galip geleceği oyunda, Doruk yedi noktayı geçerek turunu tamamladı. Yapılan alıştırmaya yarışlarında hiçbirimiz bu rakamı görememişken, Doruk'un bu başarısı göz korkutucuydu.



2

Sırada Elif vardı ve oyuna bir türlü ısınmadığı için yarışa da iyi başlamadı. İlk checkpoint'i herkes gibi gözden kaçıran Elif, sonraki denemesinde kontrollere ve parkura biraz olsun alıştı. Yine de oyunu sevmemiş olması, performansını da olumsuz yönde etkiledi ve sadece beş noktayı geçerek liderlik şansını yitirdi.



3

Emre bir yandan kapağı tasarlıyor, diğer yandan ilanla uğraşıyordu. Böylesine bir karambol anında oyuna dahil olması, sadece ve sadece dört noktayı geçebilmesine neden oldu. Hemen ardından iddialı bir şekilde yarışa dahil olan bendenize üçüncü noktada direğe toslayınca ancak üç nokta geçebildim ve anladım ki noktaları tersten geçmek işe yaramıyor!



4

Fırat'ın gamepad'i eline almasıyla uzun bir süreç başlamış oldu. İlk hakkında yedi nokta geçen Fırat, Doruk ile uzatma oynamak durumunda kaldı. Aynı pistin tekrar oynandığı uzatma sürecinde, bu kez de dördür nokta geçilince ikinci uzatmaya gidildi. Bu kez müthiş bir performans sergileyen ve yarışı bitiren Doruk, sekiz nokta geçebilen Fırat'ı geride bırakmayı bildi.

## Oyuncular



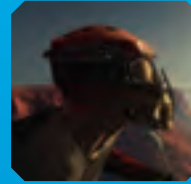
### Doruk

Yaş 29  
Ülke **Güney Kore**  
Meslek **Öğretmen**  
Favori Araç **Motosiklet**



### Elif

Yaş 17  
Ülke **Finlandiya**  
Meslek **Öğrenci**  
Favori Araç **Kaykay**



### Emre

Yaş 41  
Ülke **Kanada**  
Meslek **Sanatçı**  
Favori Araç  **Scooter**



### Fırat

Yaş 32  
Ülke **İspanya**  
Meslek **CEO**  
Favori Araç **iCar**



### Şefik

Yaş 13  
Ülke **Hollanda**  
Meslek **Şoför**  
Favori Araç **Bisiklet**

## Ayın Galibi

**GENÇ DORUK**  
10 PUAN

Yeni LEVEL Ligi'nin ilk galibi, yıllardır kulübeye mahkum yaşamış Doruk oldu. Aferin evladım, otur, 10!

# SPLIT SCREEN

21 Gram'ı izleyen bilir...



## PES 2010

Çıkış Tarihi: Kasım 2009

"Üç boyutlu seyirciler" derken Konami elimizdeki görsele diğer futbolcuları eklemeyi unutmuş! Yine her şeyiyle umut verici bir ekran görüntüsü karşınızdaki. Animasyonların da grafikler kadar gerçekçi olmasını umuyoruz.

## Marvel: Ultimate Alliance 2

Çıkış Tarihi: 15 Eylül 2009

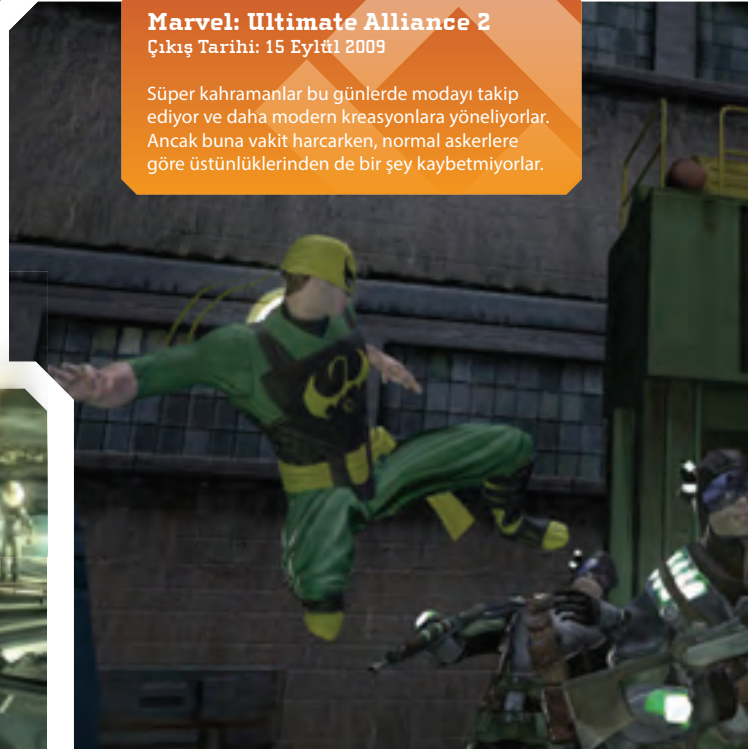
Süper kahramanlar bu günlerde modayı takip ediyor ve daha modern kreasyonlara yöneliyorlar. Ancak buna vakit harcarken, normal askerlere göre üstünlüklerinden de bir şey kaybetmiyorlar.



## Fallout 3: Mothership Zeta

Çıkış Tarihi: Belli değil

Eklenti paketleri diz boyu olsa da her an genişleyen içerikten kimsenin rahatsız olduğunu sanmıyoruz; Fallout 3, bu kez de farklı, daha fantastik bir temayı işleyecek.





Videosu  
**LEVEL**  
DVD'de



### **Dragon Age: Origins**

Çıkış Tarihi: 20 Ekim 2009

Baldur's Gate'i tahtından devirmek yerine krallığını geliştirmek için geliyor Dragon Age ve bu görsel de bize bu kez her alanıyla başarılı olacak bir oyun izlenimi veriyor.



### **Madden NFL 10**

Çıkış Tarihi: 14 Ağustos 2009

Ruhlarını sahaya çok fazla yansıtmayan, donuk PES oyuncularından sonra gözünü topa diken, hırslı ve kanlı canlı sporcular görmek, bizi de heyecanlandırıyor.

Videosu  
**LEVEL**  
DVD'de



**LEVEL**

karga

**SONY**

**BILLABONG**

**AFAL**

**OVER  
GAME**

İşte gecenin en keyifli anı...  
Hayko ve Malt sahnede.



## Level Rock Band Günleri #1

Sevgili LEVEL okuru, sen bu satırları okurken biz, LEVEL Rock Band Günleri'nin ilkinin düzenlemiş, deliler gibi eğlenmiş, en keyifli şekliyle yorulmuş olacağız.

**B**undan tam bir buçuk yıl önceydi. Ben, Fırat, Şefik oturmuş Rock Band oynuyorduk. Birden muhabbet ilerledi ve konu "Neden biz bu oyunu değerlendirmiyoruz?" noktasına vardı. Hemen fikirlerimizi ortaya koyduk ve detaylı bir hazırlanma sürecine girdik. Evet, tüm bu olanlar bir buçuk yıl önceydi. Ve biz detaylara o kadar takıldık ki ancak 10 Temmuz 2009'da bu hayalimizi gerçekleştirebildik. Geç olsun, güç olmasın arkadaşlar.

### Getting ready...

Bu bir buçuk yıldan çıkardığımız yegane sonuç

şu: Fazla düşünme, hemen harekete geç. Bir hafta içinde yerimizi ayarladık. Hemen ardından "konuk celebrity" fikrimizi hayata geçirmek için önce Malt'la (Cenk sağ olsun.), sonra da -Blue Jean tayfasının da desteğiyle- Hayko Cepkin'le bağlantı kurduk. Bu arada sponsorlarımız da hazır: Aral, Sony, Billabong, OverGame... Sevgili NERD'ümüz Burak da gecenin canlı yayını için tüm tesisatıyla arkamızdaydı. Her şey tıkır tıkır işlerken, Doruk A. da aktivitenin yapılacağı Karga Bar'ı çekip çevirdi, tüm ayarlamaları yaptı. 10 Temmuz Cuma, tek bir aksaklık olmadan bol "meyve suyu"na ve bol rock'a hazır olduk.





Burak sunumuyla ve organizasyondan sonra anlattığı "takla atan kedi" hikayesiyle geceye renk (!) kattı.

### Ace of Spades...

Gecenin başında tabii ki sahnede biz vardık. Ancak ne hikmetse bütün fotoğraflarda somurtmuşuz. Halbuki o an tamamıyla transa geçmiş bir halde kendimizi müziğe vermiştik. Kendimizi bile unutmuşuk. O yüzden suratlarımız duvar gibi olmuş; korkulur vallahi bizden.

Ara ara Burak, Malt'la, Hayko'yla ve bizlerle röportajlar yaptı. Bu röportajlardan bazılarını DVD'mizdeki LEVEL Rock Band Günleri videosunda izleyebilirsiniz.

Gecenin tansiyonun tavan yaptığı an, kuşkusuz Hayko ve Malt'ın birlikte Ace of Spades'i çalıp söylediği andı. Hayko, gitardaki maharetlerini medium'da sergilerken, Barış ve grubun bateristi, diğer Cenk easy'yi tercih ettiler. (Easy'den kolay beginner var; yanlış anlamayın sakın.) Cenk Durmazel'in vokal performansı ise gerçekten görülmeye değerdi.

Gecenin sonlarına doğru heyecanlı yarışmalar yapıldı. Hayko'yla kapışan üç kişi Aral'dan gitarıyla beraber Guitar Hero: Metallica kazandı. Malt'tan Barış ile kapışan üç kişiden birinci OverGame'den PlayStation 2, ikinci Logitech Extreme Pro 3D Joystick, üçüncü Age of Mythology: Complete Edition'ı evine götürdü. Kendi aralarında kapışan üç kişi de Billabong'dan kazandıkları hediyelerle evlerine döndü.

Gecenin bitiminde topluca tost yemeye gittik. Yorgunduk ama mutluyduk. Artık kafamızdaki tek düşünce, bir sonraki LEVEL Rock Band Günümüzün nasıl olacaktıydı. ■ Elif Akça

### Geceden Çarpıcı Notlar

- Barış, sürekli grubun performansını aşağıya çekince gruptan atıldı. Meğer gitarının pili bitiyormuş. Yazık...
- Tüm gece bize yedek gitaristlik yapan, expert insan Berk Deliorman "Tuvalete gidiyorum" diye gitti ve bir daha geri dönmedi.
- Karga Bar'a önüne bakmadan, hızla giren Barış; Fırat'ın eline sanılarak "Merhaba, ben Malt grubundan Barış" diyerek kendini tanıttı. İki saniye sonra, kafasını kaldırıncı elini sıktığı kişinin Fırat olduğunu fark etti ve "Naber hocam?" diyerek hiç bozuntuya vermedi.
- Nothing Else Matters'i çalıp söylediikten sonra çevrede dolanıp "Mikrofonun sesi açık mıydı? Sesim geldi mi?" diye sorduğumda herkes "Yooo, James'in sesi vardı sadece" dedi. Hani nerede James? Kabak gibi benim sesim var videoda. Hem de detone kabak...
- İlk sahne performansına çıkan Emre "Ama ben davul çalmayı bilmiyorum" diye söylendi. Adam Lars Ulrich'miş halbuki. Hemen kaptı olayı.
- Kulisten, Hayko'nun yanından aşağıya inen Şefik'i, kızlar bodyguard sandı.
- Gecenin sonunda Burak, "Bu buğday arpayından üretilmiştir" diyerek "buğday arpayı"ni literatürümüze kazandırdı.



# AĞUSTOS TEMPO'NUZ

HERKES TEMPO'DAN SÖZ EDİYOR. DÜNYANIN EN ETKİLİ İSİMLERİ TEMPO'DA YAZIYOR. SİZİ DE BEKLİYORUZ.

## KONULAR



### 'KÜÇÜK BABA'NIN HİKAYESİ

Türkiye'nin en karanlık ailesinden, rezidans cinayeti gecesine Onur Özbizerdik.



### MAFYANIN TOPRAKLARINDA SİYAH, KIRMIZI VE SEKS

İtalyan yeraltı dünyasının fellik fellik aradığı Roberto Saviano, 'babalar ve kadınları' nı anlattı.



### ERKEK KAÇMAK, KADIN TUTMAK İÇİN ALDATIYOR

Tempo ve Aile Sağlığı Araştırma Derneği'nin 2100 kişilik anketi.  
I. Bölüm: Aldatma ve Fanteziler



### PERSEPOLIS'İN YARATICISI YAZDI

Marjane Satrapi: "İran dışında bir yerde ölmeyi reddediyorum."



## AĞUSTOS SAYISI ÇIKTI!

DÜNÜ UNUTMA GÜNÜ YAŞA...

# TEMPO



## 'BODRUM, FETHİYE, AKÇAKOCA' REHBERLERİ



## MUHTEŞEM HEDİYE

'HAYATINIZI DEĞİŞTİRECEK 50 TEKNOLOJİ' KİTABI



# Command & Conquer 4

Sadece PC'ler için, sadece interneti olanlara...

**E**A UK PR ekibinin Twitter'daki bir hatasıyla ortaya çıkan Command & Conquer 4 hazırlığı, kısa sürede gerçek bir çalışma olarak manşetlere yerleşti. EA, yepyeni bir C&C üzerinde çalışıyordu ve yapılan açıklamada oyunun sadece PC için hazırlandığı da yer alıyordu.

Henüz oyun hakkında pek fazla bilgi açıklanmamış olsa da yeni strateji bombası adayı, 5'e 5 online karşılaşmalar ile büyük savaşlarda bulunmamıza olanak taniyacak

ve yarattığımız profilin RPG elemanlarıyla gelişmesine izin verecek. Oyunda, aynı StarCraft'taki Terran'ların sahip olduğu gibi mobil yapılar yer alacak. Senaryo açısından NOD ve GDI'nin dönüşüne tanık olacağız ve Kane'in düşman saflarında yeni planlar peşinde olduğunu göreceğiz.

EA halkla ilişkiler müdürü Aaron Kaufman'dan gelen bir açıklamaya göre de oyunu oynamak için sürekli internete bağlı kalmamız gerektiğini öğrendik.

Bunun nedeni, oyundaki tüm başarınızın bir dünya sıralamasına oturtulması olarak özetleniyor ama bunu yemedik; bizce bu da korsana karşı alınan bir önlemden başkası değil.

Şu an için sadece PC'ler için hazırlanmakta olan C&C4, gelecek sene piyasaya çıkmaya hazırlanıyor. Yakın bir zamanda oyuna daha genişçe yer vereceğimizden de emin olabilirsiniz...

■ Tuna Şentuna





## 3 Boyutlu Zombiler

Resident Evil 5, PC ekranlarına sığmayacak

**B**ildiğiniz üzere, şu an için PS3 ve Xbox 360'da oynanabilen Resident Evil 5, 18 Eylül'de PC'lerin de kapısını çalacak. Bu asıl haber değil; daha önemli olan, oyunun PC versiyonunun GeForce 3D Vision teknolojisini destekleyecek olması.

Oyunu -tüm ara sahneleriyle birlikte- tamamıyla "stereoscopic 3D" olarak oynamak için bir adet GeForce 3D Vision gözlüğüne ihtiyacınız olacak. Tüm sistemlerin kaldıramadığı bu aparatın bilgisayarınızla uyumlu olup olmadığını öğrenmek içinse, [www.nzone.com](http://www.nzone.com) adresini ziyaret edebilirsiniz. ■ Tuna Şentuna



## Blizzard "Lan?" Dedi...

StarCraft II ve Diablo 3'de LAN desteğinin olmayacağı açıklandı

**B**üyük LAN partilerine ev sahipliği yapan ve hala Kore'de çılgınlık derecesinde oynanmayı sürdüren StarCraft, ikinci oyununda bu desteği yanında getirmeyecek. Blizzard, StarCraft II'nin "makinelere birbirine bağlayarak" oynanamayacağını açıklamış durumda.

Yapımcı firmanın böyle bir karara varmış olmasının en önemli nedeni "korsan oyun" durumunu ortadan kaldırmak.

Oyun sadece Battle.net aracılığıyla multiplayer oynanabileceği için oyunun korsan kopyaları da elenmiş oluyor. Blizzard'ın büyük tepki çekmesine yol açan bu karar, firmayı hiç etkilemişe benzemiyor zira ünlü oyun firması bu açıklamadan hemen sonra, "Blizzard'ın bundan sonraki hiçbir oyunu LAN desteği sunmayacaktır" cümlesini oyuncuların suratına fırlattı. Bu açıklamadan nasibini alan ilk oyun da elbette Diablo III oldu... ■ Tuna Şentuna



## Çal, Kodla, Sat

Çalmak derken, müzik enstrümanı anlamında...

**H**armonix'in Microsoft ile olan yakınlığı tartışılmaz. Tüm Rock Band oyunları ve ek paketleri önce Xbox 360'a, daha sonra diğer sistemlere geliyor. Bu yakınlığın yeni ürünü ise oyunculara müzik yapıp paylaşmaya itecek yeni bir sistem.

Konuyla ilgilenenlerin öncelikle bir adet Rock Band 2 oyununa sahip olması gerekiyor. Oyunu satın aldıktan sonra XNA Creators Club Premium üyeliğinizi başlatmanız (Yıllık 99\$'lık ücreti var.), Reaper ve Magma programlarına

ve Xbox Live Gold üyeliğine sahip olmanız gerekiyor. Bununla da kalmıyor; Harmonix çeşitli kurallar koymuş durumda ve parçalarının bu kurallara da uyması gerekiyor.

Tüm bu maddelere uyarak parçanızı yayınlamayı başırırsanız da her satın alınan parçadan %70'lik bir kar elde ediyorsunuz. Hatta parçanız çok iyi olursa, PS3 ve Wii sahiplerine de sunuluyor. Daha detaylı bilgi, creators.rockband.com adresinde sizleri bekliyor.

■ **Tuna Şentuna**

## Yepyeni Bir Davul

Guitar Hero 5'in yeni enstrümanlarına merhaba!

**G**uitar Hero serisinin son oyunu GH5, yeni enstrümanlarla birlikte geliyor. Yeni davullar, gördüğünüz gibi artık daha sağlam gözüküyor ve "zil" rolü yapan aparatlar tam bir daireye dönüşmüş durumda. Kontrollerin de geriden alınıp ön kısma konmasıyla daha anlamlı bir tasarıma sahip olan davulların, çarpmanın etkisiyle ne kadar ses çıkaracağı konusunda ise bir açıklama yapılmadı. (Keşke hiç ses çıkarmayan olsa...)

Davulun yanında, GH5'in gitarlarında da birkaç yenilik bulunuyor. Mor çizgilerle bağlı bölümleri çalarken kullandığımız Touch Pad yenileniyor ve daha hassas bir hale geliyor. Üstelik bu kısımda ufak kabartmalara da yer verilecek ki parmağımızın nerede olduğunu daha rahat anlayalım. Pena rolündeki "Strum bar"ın da daha iyi tepki vereceği yeni GH5 gitarı, bu oyun için gitar almayı düşünenler için iyi bir seçim olacağı benziyor. ■ **Tuna Şentuna**







## PS3 ve PSP Aynı Anda

Süikastçiler anlaşmalı çalışacak

**i**ki yeni Assassin's Creed oyunu piyasaya çıkıyor. Assassin's Creed: Bloodlines PSP'ye, Assassin's Creed II ise PS3'e. (Ve Xbox 360'a ve PC'ye...) İki oyun da Kasım ayında evlerimize giriş yapacak fakat bundan daha önemlisi, iki oyunun PS3 ve PSP'de birbirleriyle uyumlu çalışacak olması.

PS3'teki Assassin's Creed II'de sağlık ve Hidden Blade güçlendirmelerini açan bir oyuncu, bunları aynı zamanda PSP'deki Assassin's Creed'de de açmış olacak. Aynı şekilde, PSP'deki oyunda topladığınız özel silahlar ve Templar Coin'leri de PS3'te açılacak.

Bloodlines, ilk Assassin's Creed oyununun hemen devamını konu alarak onu Kıbrıs'a yönlendirirken, Altair'in Al Mualim'in patronluğundan sıyrılmamasını da konu edecek. Bloodlines, iki oyun arasında bir köprü görevi de görecek; ilgilenmeyi düşünebilirsiniz... ■ **Tuna Şentuna**

## Son Dakika!

- Braid'in yapımcısı Jonathan Blow, yeni bir oyun hazırlığında olduklarını açıkladı. "Cisimlerin görünüşüne ve nüansa önem veren bir oyun hazırlıyoruz." diyen Blow, yeni oyunun sakın ve felsefik olacağını da vurguladı.
- 29 Ekim'de Uzak Doğu'da piyasaya sürülecek olan yeni aksiyon şaheserimiz Bayonetta, maalesef buralara ancak 2010'da gelecek...
- İsveçli metal grubu Opeth, sitesinde yaptığı açıklamada Saints Row'un PSP versiyonunun 2010'un Mart ayında piyasada olacağını açıkladı. Bunu yapma sebebiye oyuna müzikleriyle katkıda bulunmuş olması.
- Infinity Ward, "Limited Edition" hadisesini bir adım daha öteye götürerek, Modern Warfare 2'nin "Prestige Edition"ını piyasaya sürecek. Paketin içinde ilk Call of Duty oyununu indirmek için bir şifre, özel bir kitapçık ve karanlıkta görmenizi sağlayan "gece görüş gözlükleri" barındıran paket, bu gözlükleri kullanmadığınız zamanlarda takabileceğiniz bir McTavish büstü de içerecek. 150 Dolar'lık fiyatıyla cep yakacak olan paket buralara uğrar mı, bilinmez...
- E3 2009'da ufak çaplı bir deprem etkisi yaratan Project Natal'ın PC'ler için de piyasaya sürüleceği açıklandı. Yaklaşık bir yıl içerisinde hem Xbox 360, hem de PC için piyasada olması beklenen "uzaylı ürün kamera", bakalım oyun oynama şeklimizi nasıl değiştirecek...
- Duke Nukem ölmüdü! Hatta öyle ki, Duke Begins adında bir oyunun Gearbox tarafından yapım aşamasında olduğunu öğrendik. Hemen ardından ise projenini durdurulduğu haberini aldık. Çok zaman geçmedi ki projenin devam edeceğini, projede 3D Realms'ın yer almayacağını ve Take-Two'nun bir şeyler için çabaladığını anladık. Kendimize geldiğimizde güneş yavaş yavaş kendisini gösteriyordu...
- Ve heyecanla beklediğimiz Bioshock 2 ertelenmiş bulunuyor. Oyunun 1 Kasım'dan 1 Mart'a kadar herhangi bir ay piyasada olacağı söyleniyor. Sefalet!
- MechWarrior, PC ve Xbox 360'da yeniden canlanıyor. İçinde RPG öğelerinin de bulunacağı MechWarrior için yayıncı arayışı başlamış durumda.
- Mortal Kombat'ın üçüncü filminin çekimlerine Eylül ayında başlanıyor. İki ayda filmi çekseler, "Ocak" dediniz mi filmi sinemada görürüz. (Neden olmasın...)

**Gold**  
computer & electronics

## Gold

Gold Teknoloji Hipermarketleri büyüyor

**B**Gold Teknoloji Hipermarketleri, son dönemde alışveriş merkezlerinde açtığı yeni mağazalarla büyümesini arttırarak sürdürüyor.

Haziran ayı içerisinde Tekirdağ Tekira, İstanbul Olivium Outlet Center ve Eskişehir Espark bünyesinde yeni mağazalar açan Gold, önümüzdeki dönemde de Bayrampaşa Forum ve Güneşli 212 gibi alışveriş merkezlerinde yeni

yerler açmaya devam edecek.

Dizüstü bilgisayar, televizyon, video kamera, fotoğraf makinesi, bilgisayar, yazıcı, küçük ev aletleri ve hatta dünyaca ünlü saat markalarına kadar binlerce ürünü bulabileceğiniz Gold Teknoloji Hipermarketleri'ndeki yenilikleri [www.gold.com.tr](http://www.gold.com.tr) adresinden ve 444 91 11 numaralı Gold Call Center'dan takip edebilirsiniz.

■ **Şefik Akkoç**



**FIRAT'TAN**

# **PES TAKTİKLERİ**

**"Seni öldürmeyen şey  
güçlü yapar"**

**-LEVEL ofisine...**

## Tehlike-Savar

Savunma yapmak, başarmanın yarısıdır. Savunma yaparken çok dikkatli olman gerek, Servet Çetin & Gökhan Zan, olmadı, Şansal Büyüka & Erman Toroğlu ikilisi olman gerek. Peki ama nasıl? İşte ilk ipucu: Paso X'da basılı tutma evlat! Karşıdan Ronaldo döne döne mi geliyor? Sakin olup alan savunması yap. Ve anlık hareket etme. Savunma yaparken sürekli olarak şu soruyu sor kendine: "Rakip nereye yönelirse tehlike yaratır?" Yani rakibi değil, "tehlike"yi savun. Böylelikle rakip başka yöne gitse bile tehlike yaratamaz; ciddiğim bak.

## Rölanti Oyun Anlayışı

Evlat, PES oynarken yapman gereken ilk şey, sakin olmaktır. Sakin olmazsan eline, en kötü ihtimalle yüzüne buluşturursun her şeyi. Diyelim ki topu kendi sahandan aldın, çıkıyorsun. Sağdan Messi kaçıyor. Hop! İlk gördüğün adama pas atma hemen! Neden? Çünkü rakibin oraya hareketlendi bile. O zaman ne yapman gerek? Çevrene bak! El kaldıran, hatta küfür edip el - kol hareketi yapan takım arkadaşlarını göreceksin; onları değerlendir. Ama ne yaparsan yap şunu unutma: Takım arkadaşların sen onlara top atasın diye boşa kaçmıyorlar sadece; sana alan yaratıyorlar. Bunu lehine kullan!

## Ve Top Ağlarda Gol!

Eğer sen de Ercan Taner'in gırtlaktan çıkan "Goooö!" haykırışlarının kulaklarında yankılanmasını istiyorsan, macera arama evlat. PES'te çok fazla maceraya yer yok, unutma. "Yaratıcı Oyun Anlayışı" adında bir sistem var ama ona gelecek sayılarda değineceğim. Neyse, dağıtma konuyu. Diyelim ki önün boş; rakip kaleye sokuluyorsun. Rakip defans oyuncuları geride seni bekliyor. Ceza alanına yaklaştın. Kulağın radyoda (diğer maçta), parmağın R1 tuşunda... Şut çekerken parmağını R1 tuşundan çekme. Bu vuruş şiddetini artırır. Bir şeye daha dikkat etmen gerek: R1'le koşarken, top ayağından açıldıktan yarım ya da bir saniye sonra, yani top tekrar ayağına yaklaşmadan şutu çek. Top daha şiddetli gidecek, bak gör. "Hop abanmak yok hocam" diyen olursa, at göğsüne Zidane kafasını!

## Korner

LEVEL ekibi her ne kadar kornerden attığım golleri şansa bağlasa da kazın ayağı öyle değil evlat. Yapman gereken şey topu altıpasa doğru, kavisli bir şekilde ortalamak. Elbet biri çıkıp kafayı vuracaktır oradan, ki bahsi geçen kişinin Özbekistan fatihi Eto'o olması muhtemel.

## AYIN TALİHSİZİ

D. C. (16)

Ay içinde yapılan PES maçları sonunda alınan iki skor dikkat çekti. Fırat: 6 - D. C.: 0, Fırat: 6 - Ş. A.: 0. Ben de en adil yolun kura çekimi olduğuna karar verdim ve attığım yazı turayla ayın talihsizini belirledim: D. C. (16)

## AYIN MAÇI

EMRE

ŞEFİK

VS

4

3

BARCELONA

MAN.UTD

## AYIN HİLESİ

Maç sırasında Fırat'ın telefonunu çaldırıp dikkatini dağıtarak gol atma: X, Y, Y, Y, Y, R4

## LEVEL PES LİĞİ

### PUAN DURUMU

Takım	O	G	B	M	AG	YG	P	A	Başarı
Fırat	61	40	8	13	185	90	128	95	2.098
Emre	16	7	0	9	24	35	21	-11	1.313
Gökhan	49	17	9	23	86	105	60	-19	1.224
Şefik	31	11	3	17	53	63	36	-10	1.161
Doruk	27	6	3	18	36	80	21	-44	0.778
Elif	2	0	1	1	2	3	1	-1	0.500

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

# HERKESE DVD FİLM: HOUSE ON HAUNTED HILL BU MUHTEŞEM FİLM KAÇMAZ!

**DVD** 3G ile ilgili tüm bilmek istedikleriniz  
Yeni standart mobil internet alışkanlıklarınızı değiştirecek

AYLIK YAYINDIR • ISSN-1300-9419 • 112415 • YIL:14 • 2009/08 • 6.50 TL

# CHIP

08 2009 www.chip.com.tr TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

**TEST**  
Kablosuz klavye/fare setleri  
PC kullanırken sizi masa başına çivilenmekten kurtaran en iyi setler

**100 DEV YAZILIM PAKETİ TAM SÜRÜM**  
Tüm yazılımlar DVD'de: PC başında tüm ihtiyaçlarınızı karşılayacak bu yazılım paketiyle binlerce lira tasarruf edin

**Windows için panzehir**  
CHIP'in önerileri ile sistemi tedavi edin, Windows'unuz ilk günkü hızına kavuşsun

**50 Foto yazılım**  
Sadece birkaç tane hayalinizdeki fotoğraf

**Virüs mü, sistem mi?**  
PC'nizdeki problemlerin kaynağını tespit edin, sorunları çözün

**Kablosuz ağlar ücretsiz yapıyor**  
Kafe ve havaalanlarındaki ağlar için

**House on Haunted Hill**

**3D Max 2009 Eğitimi**  
Autodesk 3ds Max  
3D modelleme ve animasyon

**Video eğitim 3DS Max 2009**

**CHIP 2007/2008 DERGI ARŞİVİ**  
Değerler için lütfen arkaya bakınız!

**HOUSE ON HAUNTED HILL**

**DVD Ağustos 2009**

**3DS Max 2009 Video Eğitim**  
Autodesk 3ds Max 2009  
3D modelleme ve animasyon

**Yeni Oyun Paketi**  
Futbol oyunları için 10  
kayıtlı oyunlar için 10  
kayıtlı oyunlar için 10

**2007/2008 CHIP Dergi Arşivi**  
2007/2008 CHIP Dergi Arşivi  
2007/2008 CHIP Dergi Arşivi

**100 TAM SÜRÜM YAZILIM**  
30 fotoğraf aracı, kablosuz internet yazılımları, videoakı aracılar,  
yazılım ve yazılımlar, anti-spam ve anti-spam yazılımları,  
aracılar ve telefon yazılımları

**CHIP DVD** Kaspersky Internet Security  
2009 paketi ücretsiz sunulmaktadır

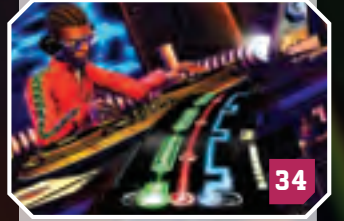
Ağustos sayısı bayilerde! **DB**

# İlk Bakış

İyi ki "ilk bakış" diye bir kavram var. Yoksa "kururduk" bu yaz sıcağında

**B**u ay piyasaya doğru düzgün oyun çıkmadı. Biz de ne yaptık, gözümüzü geleceğe diktik ve merakla beklenen oyunlara ışık tuttuk. Özellikle müzik oyunları, sadece günümüzü değil, geleceğimizi de kaplamış durumda. Guitar Hero 5 ve DJ Hero ile ilgili

detayların yanında, bu ay iki önemli oyunu deneme şansını yakaladık: DIRT 2 ve Operation Flashpoint 2. Özellikle DIRT 2'nin, birkaç rötuşla çok iyi bir şekilde karşımıza çıkacağına inanıyoruz. Ancak tabii ki beklememiz gerek, tıpkı diğer ilk bakışını yaptığımız oyunları beklememiz gerektiği gibi...



34

## DJ Hero

Oyunlar boyu rock'a eğilen yapımcılar bu kez elektronik müziğe el atıyor.



40

## FIFA 2010

EA oyunculara yine görsel bir şölen hazırladı; bize de bunu yeni formatımızla sunmak kaldı.



32

## Operation Flashpoint 2

Karşımızda evrim geçirmeye çalışan bir oyun vardı bu ay.

## Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

**ÇOK DÜŞÜK**

Tansiyon Ölçer

**DÜŞÜK**

Tansiyon Ölçer

**NORMAL**

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

Tansiyon Ölçer

**ÇOK YÜKSEK**

# DIRT 2

Operation Flashpoint 2'de silah başı yaptıktan sonra direksiyon karşısına geçmeden de olmazdı, biz de ne yaptık ettik DIRT 2'yi de denedik.

30



TEST  
ETTİK

**Yapım** Codemasters **Dağıtım** Codemasters **Tür** Yarış **Platform** PC, PS3, Xbox 360, PSP, Wii, DS  
**Çıkış Tarihi** 22 Eylül 2009 (Konsol), 1 Aralık 2009 (PC) **Web** www.codemasters.com/dirt2

## Colin McRae: DiRT 2

Rahmetlinin arkasından konuşalım...

**1** 5 Eylül 2007'ydi... Colin McRae, oyuncular tarafından pilotluğundan çok oyunları ile bilinen, kariyeri hakkında neredeyse hiçbir araştırma yapılmayan bir isimdi. Kendi kullandığı helikopteriyle malikanesinin yakınlarında geçirdiği kazaysa onu ilk defa ciddiye almamıza, onun için üzülmemize neden oldu. Ölümünden sadece birkaç ay önce, 15 Haziran 2007'de çıkan Colin McRae: DiRT, kendi gözleriyle gördüğü son oyun olarak etiketlenmişti artık. Şimdiyse ikinci oyun, Colin McRae: DiRT 2 geliyor; ölümünden sonraki ilk oyun olarak.

### Hüzünlü havayı dağıtalım

Kötü, daha doğrusu hüzünlü bir giriş yaptıktan

sonra hemen oyuna geçmek isterim. Elimizde Aral İthalat tarafından gönderilen, DiRT 2'nin PlayStation 3 için hazırlanan ve henüz tamamlanmamış özel bir versiyonu mevcut. Böyle bir ganimeti ele geçirmişken, sonuna kadar sömürmezsem olmazdı. Bakalım Codemasters, serinin kendi içindeki bu mini seride nasıl bir oyun ortaya koymuş.

Öncelikle oyunun arayüzünün mükemmel olduğunu söylemem gerekiyor. DiRT 2'de, bugüne kadar alışlagelmiş menü sistemi tamamen ortadan kaldırılmış ve bizi bir ralli takımının servis alanına sokan yepyeni bir arayüz hazırlanmış. Bir yanda kullanacağımız otomobilimiz, bir yanda şeridin arkasında duran hayranlarımız, bir diğer yanda ise bize özel karavanımız yer alıyor. Hemen karavana



## DirectX 11

Oyunun PC versiyonu ile konsol versiyonları farklı tarihlerde piyasaya sürülecek. Kısa bir süre önce duyurusu yapılan bu durumun nedeniyse PC versiyonuna DirectX 11'in dahil edilmesine karar verilmesi. Windows 7'nin de piyasaya sürüleceğini göz önüne alan Codemasters, böyle bir değişikliğe giderek DirectX 11 ve Shader Model 5.0 destekli ilk yarış oyununu piyasaya sürmüştür.

### Tansiyon Ölçer

**ÇOK YÜKSEK**

dalıp ortalıkta ne var, ne yok bir kurcalamak gerek.

Oyunun gidişatını sağlayan ana materyal, masanın üstünde duran harita. Bu haritada katılabileceğimiz yarışlar yer alıyor ancak oyunun başında sadece Londra'daki pist açık. Her yarışın bize tecrübe puanı (XP) getirişi oluyor ve bu sayede oyunda level atlıyoruz. Level atlamanın önemiye haritadaki diğer bölgelerin açılmasını sağladığında ortaya çıkıyor. XP puanları dışında kazanabildiğimiz bir diğer şeyse para. Bu parayla karavanın yanındaki masadan farklı otomobiller alıyoruz. Ayrıca bir yarış türü için aldığımız bir otomobili, diğer bir yarış türüne katılabilir hale getirmek için de yine para gerekiyor.

### Yarışa doğru

Yarışlara girerken zorluk, hasar ve otomobil ayarları için seçenekler çıkıyor. Easy, Casual, Serious, Savage, Extreme ve Hardcore olarak altı kademeye bölünen zorluk seviyesi, her kademe için "flashback" sayısı ve para miktarını farklı kıyor. Örneğin; Easy seviyesindeki bir yarışa beş kez flashback hakkımız olurken 37.500€ para ödülü kazanıyoruz, en zor seçenek olan Hardcore'u seçtiğimizde ise 50.000€ para ödülü ka-

zanma şansımız var ama tek bir flashback hakkımız bile olmuyor. Flashback olayını Race Driver: Grid'den hatırlayabilirsiniz; hani şu kaza yaptığımızda zamanı kısa bir süreliğine ge alabildiğimiz sistem.

Oynanışı direkt olarak etkileyen otomobil ayar bölümünde, aracımıza altı farklı alanda müdahale edilebiliyoruz: Gear Ratio (vites atma aralığı), Down force (havanın otomobili bastırma kuvveti), Suspension (süspansiyon sertliği), Ride Height (otomobilin yerden yüksekliği), Differential (tekerlekler arası devir dengesi), Brake Bias (ön - arka fren dengesi).

Görsel ve ses kalitesi, arkadaşı ilişkileri muhabbeti, level atlama sistemi, mini görevler, ekstralar, farklı yarış modları, farklı araçlar ve bu şekilde saya saya bitiremeyeceğim birçok özellik sayesinde DiRT 2, Eylül ayında sezonu açacak ve ortalığı toza dumana boğacak gibi görünüyor. Bitmemiş halini bile sevdiysem... ■ **Şefik Akkoç**

■ Oyunun araç yelpazesinde BMW'nin de yer alması güzel.



TEST  
ETTİK



Tansiyon Ölçer

**düşük**



# Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

Ruh halim bozuluyor...

**B**ugün 24 Temmuz, El Libertador'un doğum günü; Allah kahretsin ki dünya üstünde bir savaşın daha bittiği bir gün! (Lozan Barış Antlaşması) Yine de yeni bir tanesini başlatmak benim görevim, ben devletin görevlendirdiği ölüm meleği-yim, profesyonelliğimse beni sadece daha tehlikeli kılar...

## Gerçek savaş simülasyonu böyle olur

Üstlerimin verdiği brifingın ardından görevime başladım, geniş arazide dikkatlice siper alarak ilerledikten sonra kısa sürede sıcak temas sağladığımda ilk olarak karşımdaki düşmanın salaklığı dikkatimi çekti. Aralıklarla ateş ediyor ve boşluğumu yakalama konusunda hiçbir şey denemiyordu "bu bir avuç çapulcu sürüsü". Yukarıdan ilahi bir güç (!) savaşın zorluğunu arttırdıysa da bu sadece bana verilen bilgileri (HUD) azaltmıştı, rakiplerimin zekası hala aynıydı.

Görevimin başında filmlerde görüp hep yapmak istediğim bir sahneyle karşılaştım. Küçük bir kulübe ve onun dışında da kırmızım bir varil vardı; asker içgüdülerim hemen harekete geçti ve birkaç mermide varil havaya uçtu. Etrafında bekleyen yapay (geri) zekalılar sürüsünün çoğu öldüğündeysa vaat edilenlerin aksine kalanların arasında bir panik baş göstermedi, aynı şekilde savaşmaya devam ettiler; yazık, zavallılar...

Yine de hepsiyle işim bittiğimde çantamdaki C4'ü yerleştirmeye gittim ve beni çıldırtan bir durumla karşılaştım. Emrimdeki askerler, kurduğum bombadan kaçmak yerine pişkin pişkin beklemeyi seçiyordu! Ceza olarak çoğunu havaya uçurdum, ölümlerinin tadını çıkartıp yardım dilemeleriyle dalga geçerken kafalarına birer kurşun da ben sıktım! Görüntü bulanıklaştı, ellerimi göremiyordum ama arkamdan çıkmış iki siyah kanadı ve kafamda beliren boynuzları hisseder gibi oldum...

Öldürmenin verdiği hazzı bir kenara bırakıp iler-

lemeye devam ettiğimde düşmanların bir tanesini canlı bıraktığı fark ettim ve dikkatsizliğim sağ bacağıma mal oldu, ettiğim küfürler yardımcı olmuyordu ve gerçekten de artık eskisi gibi depar atamıyordum. Zihnimi kurcalayan soru şuydu: Bacağımdan vurulmak koşmamı, kollarımdan vurulmak nişan almamı etkilerken kafama aldığım kurşunlar hangi cehenneme gidiyor? Kafamdaki kask büyülmü?

Topallaya topallaya köye bakan tepenin yamacına ulaştığımda içeride bekleyen askerler beni henüz fark etmediğinden dürbünümü çıkarttım ve tepenin öbür yamacından topçu desteği istedim. Patlamalardan mıdır, havadaki kan kokusundan mıdır bilmiyorum; içim ısındı birdenbire, iyi hissettim...

Helikoptere bindiğimde askerliğin psikolojik durumumu ne kadar bozduğunu anladım; sanki tanrı kodları yanlış yazmış gibi aracın zemininden çimler bitiyor, tavanından arkadaşlarımla bacakları iniyordu! Artık irademi başka bir şey yönetiyor gibiydi, komutanıma dönüp yüzüne sırtırken ona sekiz el ateş ettim. Emrimdekiler de tek tek düştüğünde geriye bir tek pilot kalmıştı; elimde kalan son kurşunu ona harcamak istemeyip bıçağımlı çıkardım. Onunla da işim bittiğinde birden görüntü netleşti, ellerim geri geldi; bir rüyadan kalkar gibiydim ama şarjörümde hala bir ! vardı... ■ **Doruk Cansev**

## Sayısal Veriler

- Oyunun tüm alanı 225 metrekaare olacak

- İleri baktığınızda 30 kilometreyi görebiliyorsunuz

- Kullanım ve tamire açık 30 tane araç olacak toplama

■ - Olum dürüst olun, gene mangal yakıp söndürmediniz di'mi lan?



## Ekim'e Kadar Daha Çok İş Var



PS3 preview (ilk bakış) versiyonunu oynama fırsatını bulduğum Operation Flashpoint 2 başlangıçta gözümü korkutmuş, konsolda FPS simülasyonu fobilerimi ortaya çıkartmıştı ancak oyunun şu anki hali beklenildiği kadar gerçekçi değil. Bir sürü grafik bug'u da cabası. Benim yazım bile daha gerçekçi olabilir hatta oyundan. Bu yüzden Codemasters, Ekim'e kadar elinden geleni ardına koymamalı.



■ Kirlenmenin tadını çıkartırken sohbet eden iki asker.



## DJ Hero

DJ'lere kahramanlığın yolu açılıyor

**Yapım** FreeStyleGames

**Dağıtım** Activision

**Tür** Müzik

**Platform** PS2, PS3, Xbox 360, Wii

**Çıkış tarihi** 2009'un dördüncü çeyreği

**Web** www.djhero.com

**P** honautograph; yani ses dalgalarının titreşimlerini ölçerek, sesi kayıt eden cihaz... Her şey Leon Scott isimli, Fransız asıllı kişinin, 1857 yılındaki bu icadıyla başladı. Bunu takip eden yıllarda ise, Thomas Alva Edison, Phonautograph Silindiri diye isimlendirilen,

sarf edildi. Disc Jokey kavramı ise kayıt edilen disk (disc) ve makine operatörü (jockey)'in birleşimi sonucu ortaya çıktı. 1943 yılında Jimmy Savile dünyanın ilk DJ bazlı dans partisini bir jazz albümü kullanarak İngiltere'de verirken. 1947 yılında ise ilk kez bir DJ iki tane turntable kullandı ve aynı sene Fransa'da ilk discothèque, yani bizim bildiğimiz haliyle disko açıldı.

underground kültürünü tetikledi, hem de bütün Avrupa ve özellikle İngiltere'yi etkisi altına aldı. 2000'li yıllarda ise, MP3 ve benzeri formatların yayılması ve birçok insanın dizüstü bilgisayar alabilmesinden dolayı, MP3J gibi farklı formatlar da ortaya çıktı...

### Gitardan Plaklara

Yukarıdaki gelişim evrelerine bakarsanız birçok farklı alet ve alan gibi DJ'lik de yabana atılmayacak bir geçmişe ve evreye sahip bir iş ve oluşum aslında. Activision bu durumun zaten uzun zamandır farkındaydı. Tek yapılması gereken doğru zamanı beklemektir. Malum eldeki malzeme biraz azalıp, biraz da kendini tekrarlamaya başlamışken artık farklı bir şey yapmanın vaktiydi. Duyurulduğu andan beri herkesin dikkatini üzerine toplayan DJ Hero, E3 fuarındaki tanıtımından sonra kendine epey pay çıkaracak gibi gözüküyor. Zaten başarılı olan Guitar Hero serisine böyle güzel ve farklı

Her ne olursa olsun, kimse bir anda elinde plastik bir gitar aparatıyla tepinmeyi beklemiyordu. Bakalım turntable bizi ne hallere sokacak...

kaydedilen bir sesi tekrardan çalma yetisine sahip ilk aleti icat etti. Dünyanın ilk DJ'i (Radio Disc Jokey) Ray Newby isimli, Kaliforniya'da ikamet eden 16 yaşındaki bir gençti. DJ kısaltması ise 1935 yılında Walter Winchell isimli bir radyo spikeri tarafından

Takibi yıllarca sürekli gelişim gösteren teknolojiyen en çok yararlananlardan birisi elektronik müzik ve DJ'lik olmuştur. 80'li yıllarda müzikteki gelişim ve değişim çok yönlü olmaya başlayınca DJ'lik kendisini bekleyen yılların farkına vardı. 90'lı yıllarda, Almanya'da ortaya çıkan trance müzik, hem Alman



■ Arkadaki genç oğlanın olacaktan haberi yok.

bir kardeş yapılması hiç de garipsenecek bir durum değil. Gitar Hero'nun yıllardır rock ve metal dinleyicilerine yaşattığını artık elektronik müzik dinleyicilerinin de yaşamasının vakti çoktan gelmişti. Geliştirici firma, Freestyle stüdyoları E3 fuarında hem oyunu, hem de oyun çıktığı zaman beraberinde satılacak olan turntable aparatını tanıtmıştı. Turntable'dan bahsedecek olursak; an itibariyle tek renk olacağı iddia ediliyor. Üzerinde üç tuş bulunduracak. Gitar Hero'dan tanıdığımız yeşil, kırmızı ve mavi renkler. Hemen yanında ise iki adet tuş daha barındıracak

olan aparatımız, pek tabii "scratch" atmak isteyen insanları çok mutlu edecek. Kaldı ki bu durum oyunun oynama deneyiminizi en üst seviyelere çıkaracak. Edindiğimiz mixer aparatı gayet gerçekçi dizayn edilmiş. Bu aparat yardımı ile şarkılar arasında hızlı geçişler yapabileceğiz. İki şarkıyı aynı anda çalıp mix ya da topuz şeklindeki ikili tuş takımını kullanarak, şarkılar üzerinde eklemeler ve özel efektler kullanabileceğiz. Euphoria isimli düğmemizle ise, Gitar Hero'daki start - power kıvamında bir özellik. Müziğin en doğru anında (umarım bunu sadece kaliteli geçişlerde kabul ederler) ▶

## DJ Türleri



DJ'lik günümüzde beş ana hatta ayrılıyor. İsmen sıralayacak olursak: Radio DJ, Reggae DJ, Club DJ, Hip Hop DJ ve de Mobile disc jockey.

## Hemen Türesin Zaten



Eh fikir güzel olunca, daha bir DJ oyunun ilk örneği piyasaya çıkmadan türevleri hızla işe koyuluyor. Scratch: The Ultimate DJ First Look... Yapımcı 7 Studios'un ağırlığını hip-hop kültürüne verdiği bu oyun, 2009'un üçüncü çeyreğinde bizlerle buluşacak gibi gözüküyor. Kullanacağı turntable ise GH'yi aratmayacak cinsten; beş tuş, aynı renkler ve tabii ki bir scratch paneli...



■ Karşınızdaaa DJ aparatı!!!

## ANALİZ

Elektronik müzik yapıyor ama içinde bir metalci var!

Platformun eğimine dikkat! Tıpkı bir turntable gibi...

50 HIT STREAK

50 nota doğru basılmış!  
Guitar Hero'dan alıntılar...

İşte ayrı bir tuşla sağ ve sol yaparak yakalamamız gereken zig-zaglar...

## Dolu Dolu

DJ Hero listesi dolu bir şekilde karşımıza çıkacağına benziyor. Activision'ın açıklamalarına göre 100 şarkı ve 80 tane benzersiz mix bizleri bekliyor olacak. DJ AM, Z-Trip ve DJ Shadow gibi ünlü simalar, oyun içi karakterler olarak karşımıza çıkacaklar.

► bu tuşa basarak ekstra puanlar toplayabileceğiz. Ayrıca oyunun genel mantığı da bu; en çok puanı toplayan kazanır...

## Sahte DJ'cilik

Oyun esnasında ise, Guitar Hero (GH) benzeri bir durum söz konusu. Tıpkı GH'daki gibi bir panelin üzerinde, doğru zamanda doğru hamleyi yapmak asıl amaç. Oyuna özgü olarak, GH'dakinin aksine düz bir panel yerine, tıpkı bir turntable'miş gibi, dönerek ilerleyen bir panelin üzerinde olacağız. Ana hatlarıyla üç bölüm varmış gibi düşünebiliriz. Yeşil notalar, record one olacaklar ve eş zamanlı olarak yeşil düğmeye bastığımızda aktif olacak. Benzer olarak; notalar mavi taraftan, record two olarak akacaklar ve mavi tuşla aktive olacaklar. Kırmızılar ise sample'larımız olacak. Her ne kadar üç tuş gibi görünse de, scratch ve topuz şeklindeki iki düğmemizi unutmayalım. Yani bir anda çok kolay olacaktıymış ibaresi ortaya çıksın istemiyorum. Kaldı ki durum mix'lemek ile ilgili olduğundan, üç tuş bile olsa, iç içe basım combo'ları söz konusu olacaktır. Scratch atabilmek oyun deneyimimizi bir üst seviyeye çıkaracak hamle olacak. İlk başlarda kolay başlayacak olan bu oluşum, git gide zorlaşacak. Öncelerde doğru renk tuş ile birlikte scratch yapmak gerekirken, ilerleyen seviyelerde hem doğru tuşa basıp, hem de doğru hızda ve de doğru açılara göre scratch yapmak zorunda kalacağız. (Konu hakkında yön gösteren



■ Ohannes, A Takımı da mı burada?! Ooo!



■ "Multi"li günler dilerim efem.

bir ok mevcut olacak deniyor. Umuyorum.) Ayrıca değişken dalgalarla gelen ritimler ve sesler olacak ki, bunları da yön topuzu görevi gören tuşları sağa ve ya sola (hangisi istenen yönse) hareket ettirerek yakalayacağız.

Kendisine ait tek kişilik bir senaryosu olmasının yanı sıra DJ Hero, multiplayer olarak da gayet zengin. Co-op bir şekilde bir arkadaşımızla atışabilirken, eğer istersek aynı şarkıyı beraberde çalabileceğiz. Ayrıca özel olarak tasarlanan 10 şarkı var ki, bu şarkılara ayrıca gitar aparatımızı takıp eşlik edebileceğiz. (Harika olur ha. Ben diyeyim; fena kilitleniriz buna. Elif?) (Dum-çıs-tak'a gitarla eşlik edersek ayıp olmaz mı? - Elif) Freestyle Stüdyoları'nın açıklamalarına göre oyunda kendimize ait bir şarkıyı mix'lememiz

söz konusu olmayacak. Fakat oyun tutarsa, ilk yapacakları şey kendi şarkılarımızı mix'lememizi sağlamak olacak. (Eh, lütfen. - Elif)

#### Velhasıl Kelam

DJ Hero ilk bakışta kanımızı ısıtıyor. DJ'lik yapanlar bir yana özellikle hep o turntable'in arkasında durmanın nasıl bir duygu olduğunu hayal edenler için harika bir fırsat olacak. DJ kültürüne uzak olan insanlar için harika bir geçiş ve eğlence evresi olacağına inanıyorum. Her ne olursa olsun, kimse bir anda elinde plastik bir gitar aparatıyla tepinmeyi beklemiyordu... Bakalım turntable bizi ne hallere sokacak.

■ Ertuğrul Süngü



## Dedikodu mu? Gerçek mi?



görsel yönetmen olduğunda da ekledi.

**Dedikoyorum:** Serinin başarısı göz önüne alındığında yeni bir oyunun yapılacağını tahmin etmek çok zor olmasa da dedikodu meraklısı komşunuz olarak gazetenin burada küçük bir karakter hatası sonucu "I"ların birini fazladan eklediğine inanıyorum ben.



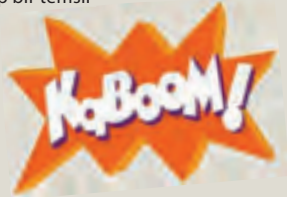
**Dedikodu:** E3 öncesi bazı demeçler yüzünden Natal isminin verildiğini öğrendiğimiz sistemin, 2010'da çıkacak yeni bir Xbox konsolu için yapılacağı kaydedildi.

**Dedikoyorum:** Yetkililerin yaptığı son açıklamalara bu devrimsel hareket algılayıcısının kesinlikle Xbox 360 için geleceğini belirtiyor.



**Dedikodu:** "Evet, gerçekten de şu sıralar Rock Band için çok uğraşıyoruz." Dedi Gren Day'in vokalisti Billie Joe Armstrong, belki yıldızlığının getirdiği umursamazlıkla bir de pot kırmaktaydı.

**Dedikoyorum:** MTV Games'e mensup bir temsilcinin açıklamasından planın şu anda Green Day için planladığı üç şarkılık indirilebilir bir paketle birlikte "belirsiz bir proje" üstünde çalıştığı anlaşıldı; bu tip grup oyunları şu sıralar popüler olduğuna göre asıl soru Green Day'in buna değecek bir grup olup olmadığı.



**Dedikodu:** Bioware hakkında forumlarda dönen bir dedikoduya göre şu anda firma henüz resmen duyurulmamış "AAA" isimli bir proje üstünde çalışıyor.

**Dedikoyorum:** Mass Effect 2, Dragon Age ve KotOR dışında bir oyunla da baş edebilecek bir firma varsa bu Bioware'dir ve açıklaması ben bu söylentinin doğruluğuna inanıyorum.

**Dedikodu:** "Sony içinde bulunduğumuz senenin son çeyreğinde fiyatlarını düşürürken bir de yeni PS3 Slim modeli duyuracak." Denildi bir internet sitesi tarafından ve bu атаğa karşılık Microsoft'un cevap olarak Xbox 360 Pro paketiyle birlikte genel bir fiyat indirimine gitmesi bekleniyor.

**Dedikoyorum:** Eh, benzer şeyler geçen sene de söylenmişti ancak satışı süren tüm konsolların yavaş yavaş fiyat indirimine gideceğini ve yeni modellerin piyasaya sürüleceğini önceki nesillerden gelen tecrübe ile söyleyebiliriz.

**Dedikodu:** Gears of War 2'nin PC'ye çıkacağı ve hatta ön siparişin 4 Kasım için 59.99 Dolar'dan alınacağı, hatta yanında bir de yapım hikayesi kitapçığı verileceği söylentisi küçük çaplı bir deprem yarattı.

**Dedikoyorum:** Microsoft'un öncelikle Xbox ve Xbox 360'a özel ürettiği oyunların birer birer PC'ye çevrildiğine tarih boyunca şahit olduk zaten, bu söylenenlere inanmamak için bir neden yok.



# LEVEL ONLINE

**HABER**      **İNCELEME**  
**DOSYA** **REHBER** **VIDEO**  
**İLK BAKIŞ**      **FORUM**  
ve fazlası...

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

Her gün güncelleniyor



**Yapım** Neversoft **Dağıtım** Activision **Tür** Müzik **Platform** PS2, PS3, Xbox 360, Wii  
**Çıkış Tarihi** Eylül 2009 **Web** <http://gh5.guitarhero.com>

## Guitar Hero 5

Parmaklarındaki nasırlardan da sert gitaristlere...

**A**ctivision, bu sefer serinin multiplayer modlarının üstüne eğilmeye karar verdi.

Dikkati ilk çeken nokta "Party Play" adındaki, enstrüman sayısını dert etmeden ve menülerle uğraşmadan şarkı çalmanızı sağlayan mod; seçenekler ve problemler denizinde boğulmamız istenmediği için görüyoruz ki üç davulla bile bir grup olunabiliyor, tek önemli olan eğlence.

Bunun dışında RockFest kavramı var ki bu

da birkaç multiplayer oyun tipinin toplandığı kısım, bazılarında şarkının zorluğu performansınıza bağlı olarak değişirken bir diğerinde en kötü oyuncular araba yarışlarındaki gibi eleniyor. Perfectionist'te şarkının belli bir kısmı para ederken, Do or Die'da hiçbir notayı iskalamamaya dikkat etmelisiniz. Üstelik bu modlar da yetmemiş, normal oyun sırasında kaybeden grup üyenizi kurtarmak için bir şansınız da var artık; ancak tüm elemanlarınız canla başla çalmalı böyle anlarda. ■ **Doruk Cansev**



**Yapım** Namco Bandai **Dağıtım** Namco Bandai **Tür** Puzzle **Platform** PS3  
**Çıkış Tarihi** 2009'un son çeyreği **Web** [www.katamaridamacy.jp/tribute](http://www.katamaridamacy.jp/tribute)

## Katamari Forever

Tencerenin kapakla yetinmediği an...

**K**ing of All Cosmos hafızasını yitirmiş, kafasını bir gezegene vurmuştur ve yerine yapılan robot kralısa evrene kaos getirmekten başka bir işe yaramaz. İşte Japon tarihinde yuvarlanma kıyntıları da böyle başlar ve zamanla tüm galaksiyi içine alır...

Oyunu bildiğinizi varsayıyor ve yeni bir - iki bölümden bahsetmek istiyorum. Bunların ilkinde siyah - beyaz dünyaya yuvarlanarak renk getirmeye çalışırken, diğerinde çölleşmiş topraklara su taşıyoruz Katamari'mizle. Hepsindeki ortak

amacımızsa Kral'ın hafızasını geri getirmek; üstelik artık zıplama ve şok etme gibi yeteneklerimiz de mevcut. Ayrıca 1080p desteğimizin yanında oyun esnasında grafiklerin tarzını değiştirme şansımız var; yani canınız çizgi roman havası çektiyse dünyanız şenleniyor ya da modern çizgileri anında ahşap dokulara dönüştürebiliyoruz. Zaten aynı oyunu önümüze sunsalardı da beğeneceğimiz için fazla söze de gerek yok, sadece beklemek kalıyor bize. ■ **Doruk Cansev**

■ Katamari'ce aşk başkadır.



1

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Sol kanattan gelen bir orta ve bu ortayı karşılamak için yükselme yeteneğinin sınırlarını zorlayan Anelka. Arsenal defansı da armut topluyor elbette ve Clichy, Anelka'nın pozisyonunu bozmaya hazırlanıyor. Bu pozisyondan Chelsea'ye ekmek çıkacak gibi görünmüyor.



**Yapım** EA Sports **Dağıtım** EA Sports **Tür** Spor **Platform** PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP, Wii, DS **Çıkış Tarihi** 31 Ekim 2009 **Web** www.easports.com

## FIFA 10

Gerçekçi bir futbol oyunu; tüm istediğimiz bu...

**G**örünüşe bakılırsa EA Sports, Fifa 10 ile bize yine görsel bir şölen hazırlıyor. Zaten yeni bir Fifa oyunundan bekleyeceğimiz ilk şey şüphesiz daha iyi bir grafik kalitesidir. Her yanılla yepyeni bir Fifa ile karşılaşacağımızdan tabii ki şüphemiz yok ama Fifa 10'un öyle bir rakibi var ki... Efendim? Birisi PES 2010 mu dedi? ■ **Ertekin Bayındır**

2

Bu ekran görüntüsünde topraktan çıkmaya çalışan küçük yeşil kurtçuklara benzeyen çimenler, oyunun grafik detaylarındaki inceliği temsil ediyorlar.



3

Öyle görünüyor ki FIFA 10, bu ve bunun gibi sahnelerle yine gözlerimizi şenlendirmek için hazırlanıyor. Şu sahnenin olağanüstü gerçekliğine bir bakın!



4

Milan - Inter maçındayız ve topun başındaki isim Ronaldinho! Bu karedeki grafik detayları gerçekten enfes. Kameranın pozisyonuna odaklanmasına ve arka planın giderek bulanıklaşmasına dikkat ettiniz mi?



5

Önemsiz bir maç olsa gerek ki tribünlerin büyük bir bölümü boş kalmış ve... Durun bir dakika!







6

EA Sports'un bütün sahaya yaydığı reklamlarından bir tanesini de ağlara giden topun üzerinde görüyoruz.



7

Ölü sayılabilecek bir pozisyon. Ronaldinho topa yükselmiş, kafa vuruşunu yapmış; fakat Inter defansı yerli yerinde ve kaleci Julio Cesar pozisyonu takip altına almış bile.



8

Rooney'yi Reina'ya doğru yaklaşıp-ken görüyoruz. Bu anın sonrasında muhtemelen Manchester United seyircisi gol sevincini kutlayacak.



9

Oyuncuların yüz detayları FIFA 10'un grafik kalitesiyle birlikte zirveye ulaşacak belki ama bu yüzlerde hala birer "ifade" eksikliği görüyorum.



10

Bu sahnede Benzema'nın sağ ayağı özel bir harekete hazırlanıyor sanki.

## Dev Röportaj



### NAZAN BURAK VE BRUCE İLE DEV BATMAN: ARKHAM ASYLUM RÖPORTAJI

**B**u röportaj 31 Haziran Pazar günü, saat 18.30 sularında başladı ve yaklaşık 40 dakika sürdü zira Batman yıllardır bizden gizlese de aslında bir Nyctophobia müptelası ve oyunun hem vatantaşlık, hem de cinsiyet değiştirmiş yapımcısı Nazan Burak'ın onun karanlığa maruz kalmasını istemeyecek kadar ilgili bir menajer de olduğunu belirtmek gerek.

**LEVEL: Peki Bruce, istersen korkularından başlayalım. Bu oyunla birlikte senin başka hangi yüzlerini göreceğiz?**

**Bruce:** Söylemek istemezdim ama son zamanlarda ağır bir Arachibutyrophobia hastasıyım, ağzımın üst kısmına yapışacak fıstık ezmesi fikri tüylerimi gerçekten diken diken ediyor. Ayrıca oyunda fark edeceğiniz gibi pek fazla sözcük kullanmıyorum, zira çekimler yapıldığı dönemde kısa bir Logofobia evresi geçirdim.

**Nazan Burak:** Zaten bu yüzden ona artık Gökkuşluğu Prensi diyoruz. (Burada kıs kıs gülüyor Nazan.)

**L: Biraz da yeni güçlerinden bahsedelim istersen...**

**B:** Artık ses dalgalarıyla Batarang'leri kontrol edebiliyorum. Erkekşiliğimi ortaya çıkarmak için de biraz kas çalışmaya karar verdim, son anketler Catwoman ile birliktelikten kaçındığım için "en feminen süper kahraman" olduğum yönünde çıkıyordu çünkü. Halbuki doğuştan Genophobia sahibi olmak benim suçum mu?

**L: Duyduğumuza göre diğer süper kahramanlar gibi bir hayvan tarafından ısırılmadığınız için komplekse girmişsiniz...**

**B:** Yok öyle bir şey. Joker'i de palyaço ısırma dedi yani, ne var?!

**L: Ya Joker, oyunda onu da görebilecek miyiz?**

**B:** Hayır!

**NB:** Oyun anlayışlarımız konusunda bazı anlaşmazlıklar çıktığı için bu yapımda yollarımızı ayırdık kendisiyle, ancak onun yerine hep getirmek istediğimiz, The Simpsons serisinden Klusty the Clown transferini tamamlamak üzereyiz.

**L: Ülkemizdeki ben de dahil tüm Batman hayranlarının merak ettiği bir diğer soruya ufukta başka bir projenin olup olmaması...**

**B:** Geçtiğimiz günlerde Harmonix ile yeni bir Rock Band oyunu için anlaşmaya vardım, müzik kulağımın pek olmadığını ama tıpkı bir yarası gibi en tiz notalara rahatlıkla çıktığımy söylediğimden bunun yeterli olduğunu, zaten kimsenin müziğe bakmadığını, insanların sadece ekrandaki renklerle ilgilendiğini söylediler ki umarım Chromophobia'm (renk korkusu) çalışmalar sırasında bir soruna yol açmayacaktır.

**L: Oyunla ilgili söylemek istediğiniz son bir söz var mı?**

**NB:** Yarasaların gözlerinin neredeyse kör olduğunu öğrendiğimizde oyunun %80'e yakını bitmişti ve bu yüzden tüm yapımy baştan kodlamaya zamanımy da olmadığından Arkham Asylum her şeye rağmen bir FPS olacak; yine de beta testlerinde oyunculardan gelen "Düşmanı göremiyorum ve bir düşmanla karşılaşmamın hemen ardından ölüyorum; ne yapmalıym?" tarzındaki geri bildirimleri samimiyetsiz buluyorum.

Röportaj sonunda Nazan beni kenara çekiyor ve Joker'le ilgili asıl sorunun Bruce'dan daha karizmatik olduğu gerçeğine dayandığını belirtiyor ancak arkası Batman'e dönük olduğu için onun keskin kulaklarıyla bu söylenenleri duyduğunu bir tek ben görüyorum... **■ Doruk Cansev**



## Aliens vs. Predator

2010'un başında; PC, Xbox 360 ve PS3'te boy göstermeye hazırlanan emektar isim AvP, serinin hem filmlerini, hem de oyunlarını severek tüketen oyunseverler tarafından heyecanla bekleniyor. Ben de bu heyecana ortak biri olarak **SEGA'dan David Brickley** ile röportaj yaptım. Afiyetle okuyun. ■ **Elif Akça**



**Elif: Oyunun hikayesini biz biliyoruz ama okurlarımız için bir kez daha özetler misiniz?**

**David Brickley:** Aliens vs. Predator, BG-386 isimindeki bir gezegende geçiyor. Bu gezegende bir grup madenci bir gün, tarihi Predator kalıntılarına rastlıyor. Kalıntıların içinde tahmin edebileceğiniz gibi kötü bir sürpriz bekliyor: Alienlar...

Madencilerle iletişim kaybedilince bölgeye araştırma yapmak üzere bir grup Marine geliyor. Tam bu sırada bir Predator ırkı, kalıntılara saygısızlık edildiği düşünceyle harekete geçiyor ve işler karışıyor.

Hikayenin özü, Alien, Aliens ve Predator ismi geçen tüm filmlerden, çizgi romanlardan derleme bir şekilde hazırlandı. Amacımız, kurgulanmış olan Aliens & Predator evreninden sonuna kadar yararlanmak.

**E: "Predalien hybrid" ırkının oyunda olacağını duyunca oldukça heyecanlandık. Bu ırkın özellikleri neler? Oyunda bu ırkı kontrol etme şansımız olacak mı?**

**DB:** Şu ana kadar bu ırkla ilgili sadece, Predator ırkının tanıtım demo'sunda ufak bir kesit gösterdik. Maalesef bu ırkla ilgili daha fazla bilgi veremiyorum ama şunu söyleyebilirim ki

Predalien oyunda kesin olacak ve herkese kök söktürecek bir düşman olacak. Zira bu ırk hem Alien, hem de Predator ırkının en etkili özelliklerini / güçlerini kullanabilecek. Sadece biraz sabredin ve görün.

**E: Yeni oyunun oynanış sisteminde, önceki AvP oyunlarına kıyasla ne gibi değişiklikler, gelişmeler, yenilikler olacak?**

**DB:** Günümüzdeki konsolların gücü sayesinde, ilk AvP'ye göre çok daha fazlasını ortaya koyma şansımız oldu. Hedefimiz bu oyunu gerek ses, gerek grafik, gerekse oynanış sistemi olarak iyi bir sinema filmine en yakın hale getirmek. Kısacası, daha önce hayal edip de gerçekleştiremediğimiz her şeyi adım adım yapıyoruz bu sefer.

İlk, orijinal AvP hala çoğu oyuncu tarafından keyifle oynanıyor. Bu yüzden köklerden de tamamiyle kopmamaya özen gösteriyoruz oynanış sisteminde.

**E: Hangisi yeni AvP'de ağır basacak? Aksiyon mu? Survival horror mu?**

**DB:** Açıkçası oyun sadece Marine tarafında oynadığınız zaman survival horror türünü hissediyorsunuz. Predator ve Alien taraflarında aksiyon ve gizlilik çok daha ön planda. Marine tarafında oynanış sistemi, AvP filmlerinde yaşananlara paralel olacak: Yarısı hıza dayalı, yarısı da tamamiyle "hayatta kalma"ya dayalı olacak. Bazı noktalarda hayatta kalmak için Marine dostlarınızla sırt sırta savaşacaksınız.

Ancak hayatta kalmak adına bu arkadaşlara çok güvenmenizi tavsiye etmiyorum. Bu arada, karanlıkta tek başınıza kaldığınızda asıl gerilim başlayacak. Duyduğunuz her "çıtırtı"da ırkileceksiniz. Tıpkı önceki AvP oyunlarında olduğu gibi...

Predator ırkında ise bire bir dövüşler çok zevkli ve şiddetli geçecek. Bu yüzden Marine tarafında oynarken her zaman uzun menzilli saldırılarla Predatorlar'la çatışmanız gerekecek. Alien tarafında ise her şey karanlık noktalara saklanıp ani saldırılarda bulunmaktan ibaret olacak.

**E: Son olarak, günümüzdeki aksiyon oyunları hakkında ne düşünüyorsunuz? Yeni AvP, bu oyunlar içinde nasıl bir konuma sahip olacak sizce?**

**DB:** Önümüzdeki birkaç ay içinde gerek konsollara, gerekse PC'ye çok sağlam oyunlar çıkacak. Bu yüzden rekabet çok büyük olacak; özellikle de FPS türünde.

AvP'de oyunseverler hem tek kişilik, hem de multiplayer modda oyunun tadını çıkarabilecekler. Üstelik farklı özelliklere sahip olan üç ırk seçme imkanı da cabası. Bunlar açıkçası FPS türü için mutlaka denenmesi gereken, özel ve özgün özellikler. Bu yüzden oyunun, rakiplerinden kolayca sıyrılacağına inanıyoruz.

**E: Türk oyuncularına adına, sorularımızı cevaplandığınız için teşekkür ediyorum.**

**DB:** Tüm Türkiye'ye selamlar.



**Yapım** Traveller's Tales **Dağıtım** LucasArts **Tür** Macera **Platform** PSP, Nintendo DS, Wii, Xbox 360, PS3, PC  
**Çıkış Tarihi** 1 Kasım 2009 **Web** www.lucasarts.com/games/legoindianaones2

**Kime kafa tuttuğunun farkında değil belli ki...**

## LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues

Legolarını toparla ve kılıcını hazırla: Macera devam ediyor!

**L**EGO'larımı dört yaşında yaptığım ilk uçağın üzerinden 20 küsur sene geçti. Hayatta bazı şeyler hiç değişmiyor. LEGO da benim gibi geliştirdi, büyüdü ve teknolojidene de payını aldı tabii ki. LEGO değişti belki ama benim ona olan aşkım hiç ama hiç değişmedi. "İş bul, ev tut, evlen, çocuk çocuk sahibi ol, adam ol" döngüsüne ayak diremeye yardım eden LEGO ve bilgisayar oyunlarının hybrid'lerine yani "LEGO'laştırılan" video oyun-

ları kervanına geçtiğimiz sene LEGO Indiana Jones: The Original Adventures ile katılan Indy dayımın yeni oyunu, 1 Kasım'da marketlerde olacak. Serinin ilk oyununda olduğu gibi yeni oyunda da filmlerdeki sahneleri oynayabileceğiz. Dört filmin her biri için -şimdilik- altışar bölümün tasarlandığı yeni LEGO oyunu ile ilgili en çekici haber ise yeni oyunda detaylı bir görev ve harita editörü bulunacağı. Filmlerdeki çıldırtıcı aksiyon ve koşuşturma sahneleri sizle-

re yeterli gelmiyorsa, Indy Abi'mizi şekilden şekle sokmak artık elinizde. Editör ne kadar ayrıntılı hazırlanacak bilemiyorum ancak fizik motorunu kullanarak Indiana'yı hayatından bezdirmeye çalışmak ayrı bir keyif olacaktır sanırım. İlk oyundaki karakterlerin görünüşleri ile oynama ve taşıyabilme gibi eğlenceli ve güzel özelliklerin olup olmayacağı henüz netleşme de, oyunda 60'ın üstünde oynanabilir karakter mevcut olacak. **Güneş Can Çapanoğlu**

## Legoele Odaburda

lodaburda@level.com.tr

**F**utbolu yakından takip edenler, Haziran ayında düzenlenen FIFA Konfederasyon Kupası'nı heyecanla izlemişlerdir. Dünyanın dört bir kıtasından gelen ülke milli takımları, bu turnuvada boy gösterdi ve şampiyonluk için çaba sarf etti. Evet, belki dünyanın dört bir kıtasından katılımcılar vardı ancak kupada sadece iki favori vardı: Brezilya ve İspanya. Ben de ülkemde düzenlenen bu önemli organizasyonu yakından takip etme ve maçları canlı olarak seyretme şansını bulmuşken yorumlarımı sizinle paylaşmak istedim...

Kupa, iki favori takımın finalde karşılaşmasını ve büyük bir heyecan fırtınası kopmasını istemesine bir oluşumda düzenlendi aslında. Bir grupta İspanya ve birbirinden zayıf rakipleri, diğer tarafta Brezilya, muhtemel rakibi İtalya ve yine iki zayıf rakip; en azından öngörüler bu şekildeydi ama filmin sonu gerçekten sürpriz oldu...

A Grubu'nda yer alan İspanya, üç zayıf rakibi karşısında hemen hemen hiç zorlanmadı ve sekiz gol atıp hiç gol yemeden yarı finale yükseldi. B Grubu'nda ise favori olan Brezilya, belki de en kolay geçmesi beklenen Mısır'ı, 90. dakikadaki penaltı golüyle 4 - 3 yendi. ABD'yi de 3 - 0 ile geçen Brezilya, gruptaki tek güçlü rakibi İtalya'yı da sahadan silmeyi bildi. Bundan sonrası için beklentim, Brezilya ve İspanya milli takımlarının rahat bir şekilde finale

çıkmasıydı.

Yarı finalin her iki maçı da tam anlamıyla sürprizlere tanıklık etmemi sağladı. Biz, yani Güney Afrika, beklentimin üzerinde bir performansla direndik ancak Brezilya'ya karşı da bir yere kara direnebildik; kalemizi savunmak için elimizden geleni yaptık ancak bir serbest vuruş ve Barcelona'nın yıldızı Alves, final rüyamıza son verdi... Belki biz bir sürprizi kaçırdık, evet ama kupanın sürpriz hakkını birilerinin kullanması gerekiyordu ve o da ABD oldu. Aylardır seri galibiyet ve namağlup rekorları üzerine bahisler açılan İspanya, sonunda takıldı, hem de hiç beklemedik bir takıma. Maçın tamamında üstün olan ve rakip kaleyi şut bombardımanına tutan İspanya, belki de baskının da yarattığı etkiyle ABD'ye 2 - 0 yenilerek ulaşılması imkansız bir rekorun kapısından döndü. Artık sırada final var...

Finalde herkesin beklentisi, grupta rakibini çok rahat bir şekilde yenen Brezilya'nın aynı rahatlıkla kupaya gideceği yönündeydi ancak beklenen olmadı, ABD inanılmaz bir direnç gösterdi, hatta rakibini fazlasıyla korkutarak ilk yarıyı 2 - 0 önde kapattı. İspanya'nın rekoruna dur diyen ABD, bu kez



de Brezilya'yı mi devirecekti? Obama'nın seçim zaferi konuşmasında bahsettiği "değişim" in bir ayağı da bu muydu yoksa! Hayır, bu kez olmadı, rüya gerçeğe dönüşmedi ve Brezilya, inanılmaz bir geri dönüş yaparak maçı 3 - 2'ye çevirmeyi bildi.

Sonuç... Brezilya bir kez daha uluslararası bir turnuvadan zaferle ayrıldı, hem de tüm eleştiriler ve düşüşte olduğunu düşünenlere inat. Bundan sonrası büyük bir bekleyiş süreci benim için. 2010 yılında ülkemde düzenlenecek olan Dünya Kupası için fazlasıyla heyecanlıyım ve bu mini provadan sonra milli takımımız için de bir o kadar umutluyum.



TUNA ŞENTUNA  
MERİÇ ERBAY

# ANİME

Yeni LEVEL'a yeni anime sayfaları

## FULL METAL ALCHEMIST

### **Daha sadık, daha eğlenceli**

Sanırım birkaç ay önce yine hata yaptım. Full Metal Alchemist serisini "yeni" diye lanse ettim. Aslında haklıydım ama bir noktada yanlışım...

Hatırlarsanız, Full Metal Alchemist seneler önce yayımlanmış olan son derece eğlenceli bir animeydi. İzlenmesi gereken animeleri listelerken, Evangelion denir, Samurai Champloo denir, ardından da Full Metal Alchemist gelirdi. Conqueror of Shamballa filmiyle finale ulaşan 52 bölümlük (Uydurduğuma adım gibi eminim.) seri, Manga'dan farklı bir noktada ilerlediği için meğirse çok eleştirilmiş, bu nedenle yapımcılar seriyi baştan ele almaya karar vermiş ve ortaya 2009 yapımı, Doğan görünümü bir Full Metal Alchemist (FMA) çıkmış.

Böyle dediğime kesinlikle aldırmaın, an itibarıyla bu seriyi daha önce izlememiş bir anime fanatığı edasıyla izlemekteyim "yeni" FMA'yı ve eğer siz de yakın bir süre içerisinde "eski" seriyi izlemediyseniz, sizin de aynı keyfi yaşayacağınızı düşünmekteyim.

Burada iki seri arasındaki farkları size yazmak isterdim ne var ki hafızam bu kadar kuvvetli değil. Hatta öyle ki bazı karakterleri ve olayları ancak gördükten sonra

hatırlıyorum. (Hiç kafa kalmadı bende.)

Hatırlamayanlar veya bu animeyi izlemeye niyetlenenler için de konudan biraz bahsedeyim. Edward ve Alphonse kardeşler, "Alchemy" adındaki mistik gücün geçerli olduğu bir dünyada yaşayan iki kardeş. Bu kardeşler, babaları sayesinde Alchemy ile tanışıyor ve ufak ufak işin içine giriyorlar. Babaları bir gün evi terk ediyor ve anneleriyle tek başına yaşamaya başlıyor kardeşler. Ne var ki anneleri ansızın vefat ediyor ve kardeşler, Alchemy'de büyük bir tabu olan "İnsan transmutasyonu"na teşebbüs ediyor. Annelerini geri getiremedikleri gibi Alphonse bedenini, Edward ise bir bacağını ve bir kolunu kaybediyor. Edward son anda boş bir zırha Alphonse'nun ruhunu işleyerek kardeşini ölümün eşliğinden döndürüyor. Bundan sonra kopan uzuvları ve kaybolan bedeni geri getirmek için araştırmaya girişen Elric Kardeşler, "Philosopher's Stone" (Harry Potter'la alakası yok!) adındaki maddenin peşinden, uzun bir yolculuğa çıkıyor. Konuyu burada bitirirken, herkesin FMA'ya göz atmasını şiddetle tavsiye etmekten de kendimi alamıyorum! -Tuna





## GUIN SAGA

### Leopar savaşı Guin

Guin Saga aslında Japon fantastik edebiyatının ünlü isimlerinden Kaoru Kurimoto'nun en çok satan yapıtlarından biri. Romanın baş kahramanı leopar kafalı bir adam. Parros Krallığı'nın prens ve prensesi olan ve aynı zamanda Parros İkizleri adı verilen ikiz kardeşler Rinda ve Remus, anne babalarının yani Parros Kralı ve Kraliçesi'nin, Mongaul ordularının saldırısı sırasında öldürülmesinden sonra, sarayın baş büyücüsü tarafından düşman askerlerine ele geçirilmemeleri için bir büyüyle başka topraklara ışınlanıyorlar. Yalnız büyücü, büyüsünü yaparken bir şeyler ters gidiyor ve iki kardeş kendilerini krallıklardan pek de uzak olmayan topraklarda buluyorlar. Mongaul askerlerine görünmeden kaçmaya çalışırken birden yakalanıyorlar ve tam ikizler için her şey bitmiş gibi iken ormanın derinliklerin-

den leopar kafalı ve inanılmaz derecede güçlü bir savaşçı çıkarak çocukları kurtarıyor. Bu yabancıya minnettar olan küçükler yabancıyı adını soruyorlar ama maalesef leopar kafalı adam ne ismini hatırlıyor ne de nereden geldiğini. İsmi sorduklarında aklına ilk gelen kelime "Guin" oluyor. Bu kelimeyi başka hatırladığı hiçbir şey yok. Çocukları güvende olacakları komşu krallığın topraklarına götürmeye karar veren Guin, bir taraftan da nasıl olup da kafasının bir leopar kafasına dönüşmüş olduğunu bulmaya çalışıyor. Yolculukları boyunca bu küçük gruba katılan ünlü bir savaşçı ve Sem kabilesinin şirin üyesi, hikayeye ilginç bir akıcılık ve merak duygusu katıyor. Yazarın oluşturduğu dünya oldukça ilginç ve alıştığımız fantastik öğelerden uzak bambaşka bir tınıya sahip. -Meriç

## TUNA VS. MERİÇ

### Gerçek anime insanları!

- Meriç!
- Efendim Tuna?
- Anime'ye ne yazacaksın bu ay?
- Ya oturup ne yazdık, ne yazmadık onu mu takip edeceğim Tuna aaa!
- Doğru. Ne de olsa sen LEVEL'in Romanya şubesi için çalışıyorsun; ne haberin olacak Türkiye'deki LEVEL'dan...
- Dalga geçme ya! Tamam o zaman Guin Saga yazıyorum.
- Hah bak o olur.

### Günler sonra...

- Meriç!
- Efendim Tuna?
- İzledin mi Guin Saga'yı? Beğendin mi? Ben daha izlemedim ama sen "İzle" dersin izlemeyi düşünüyorum. Nasıl, iyi gibi mi? Ben şöyle bir baktım fena gözüküyordu. Sence nas...
- Aaaaaaa! Rahat ver be adam!

### Günler sonra...

- Meriç!
- Efendim Tuna?
- Yazdın mı Guin Saga'yı?
- Yazarım az sonra.
- Aa, hala yazmadın mı?!
- Hastayım biraz...
- Tabii Temmuz da tam hasta olunacak aydır zaten...
- Tuna.
- Efendim Meriç?
- URUSA!
- Gomen...

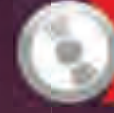
# SONSUZ UZAYIN KUÇAĞINDA



# MASS EFFECT 2

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



Wallpaper  
paketi  
**LEVEL**  
DVD'de

**Yapım** Bioware  
**Dağıtım** Electronic Arts  
**Tür** RPG  
**Platform** PC, Xbox 360  
**Çıkış tarihi** 2010  
**Web** <http://masseffect.bioware.com>

**E**ğer Tabu oynuyor olsaydık, Mass Effect serisini kesinlikle Star Trek, Star Wars, Kotor, Halo ve Bioware kelimelerini kullanmadan anlatmamız gerekirdi. Çünkü Mass Effect, içinde bu sayılanların hepsinden birazcık barındıran çok özel ve nefis bir kokteyldir. İçimi kolay, etkisi kuvvetli ve bu nedenle bağımlılık yapma olasılığı çok yüksektir. Baş dönmesine, gerçeklik algısının bozulmasına, zaman ve uzayda bükülmeye sebep olabilir. Hemen bir flashback yapıp, geçmişimden kısa bir kesit sunarak, asıl konuya geçiveriyim.

O zamanlar aklımın içi "Her askerin mutlaka bir yara izi olur. Kimi iz görünen bir yerde meydan okurcasına durur, kimisi ise çok daha derinlerde bekleyip geceleri karabasanlarla birlikte gelir. Uzayın soğuk karanlığında gezegenler, içine çomak sokulmuş bir arı kovanı gibi dönerek vızıldarken, uykusu kaçan çoğu asker; galaksideki en anlamlı varlığının bu izler olduğunu çok iyi bilir.." gibi cümlelerle dolup taşıyordu. Bazen de dış dünyanın müdahalesiyle irkiliyordum;

-ASKEER! TİTRE VE KENDİNE GEL! KAPI ÇALIYOR GİT KAPIYA BAK!  
-Ne, ne ha? Ah! Kapı evet...  
-Abi servisteyim, birşey lazım mıydı?  
-Dehidreyim bu aralar... Biraz da kalsiyum, karbonhidrat ve protein takviyesi gerekiyor.  
-Uhhh... Ney?  
-Ne dedim ben? İki ekmek, bir süt, dört yumurta ve bir su Muammer Efendi.  
-ASKEEEEEER! KES ZIRVALAMAYI MASS EFFECT 2 GELİYOR, SAVAŞ DURUMUNA GEÇ!

Offff! İlk Mass Effect'te kendimi role öylesine kaptırmıştım ki... Yukarıdaki gibi anlar ve yaşamadığım savaşlar üzerine sayfalarca günlük tutabilirdim. Mass Effect, oyuncuyu kendine bağlamak için pek çok yönden saldıırıyordu, karşı koymak neredeyse imkansızdı. Bilim kurgu mu seviyorsun - DAAAT! - hapi yuttun! Star Wars ve Jedi Şovalyeleri hep hoşuna mı giderdi yoksa Knights of the Old Republic serisinin hastası mıydın - DAAAT! - hapi fena yuttun! Hmmm.... Yoksa daha katıksız bilim kurgu seven bir Star Trek aşığımın - DAAAT! çok çok fena, çook çook fena yakalandın o zaman! Şimdi de yenisi geliyormuş. Neler var, neler yok; yazdım durdum. (Yenişi çıkacak diye sevinirken gazete istemeyi de unuttum iyi mi!? Galaksiyi defalarca kurtarmış olsam da monitörden gazete okumaya hala alışmadım vesselam...)

#### Nerede kalmıştık?

Yapımcılar dahil herkes serinin ikinci oyununun, ilk oyuna göre çok daha



## “Herkes serinin ikinci oyununun, ilk oyuna göre çok daha karanlık bir yapıya sahip olacağını söylüyor”

karanlık bir yapıya sahip olacağını söylüyor. Daha karanlık... Bunu duyunca insan ister istemez heyecanlanıyor. İlk oyundaki “Reaper” adı verilen güçlü yaratıklar yine sağda solda karşımıza çıkabilecek ve yine insanlar durduk yere ortadan kaybolacaklar. Bu sırada kahramanımız Komutan Shepard da insanoğlunun varoluşunu her şeyin üstünde tutan “Cerberus” adı verilen katı ve acımasız bir örgütle birlikte insanlığı kurtarmaya çalışacak. İkinci oyunun senaryosunun en kaba şekliyle bu konu üzerine kurulu olacağını söyleyebiliriz, tabii ki yine yüzlerce yan görev ve etkileşimli diyalog ile bu “kaba” senaryo parmaklarımızın ucunda nefis bir filme dönüşecek. Çoğumuzun bildiği gibi Mass Effect, üç oyundan oluşan bir uzay macerası olarak tasarlandı. Bu nedenle de Bioware, oyunlar arasındaki konu bütünlüğüne müthiş önem veriyor. İlk oyundaki ana karakter Komutan Shepard, sahip olduğumuz ekip, ekiple olan ilişkilerimiz ve galaksideki itibarımız Mass Effect 1’e ait kaydedilmiş oyun sayesinde ikinci oyuna geçecek. Yeni oyunda daha farklı ırklardan yeni karakterlere rastlayacak olsak da, ilk oyundaki ekibimizde yer alan karakterlerle de oyun içinde bir şekilde karşılaşacağız. Bu karşılaştığımız eski karakterlerden bir kısmı ile sadece NPC olarak konuşabilecekken, bir kısmı tekrar ekibimize katılacaklar. O nedenle oyunu bitirdikten sonra kaydedilmiş oyunlarınızı yedeklemeyi unutmayın çünkü ikinci oyundan üçüncü oyuna geçerken de aynı sistem geçerli olacak.

Bu kurgusal tutarlılık takıntısını daha detaylıca anlatalım çünkü oyun dünyasında bu tarz sinematik öğelere pek sık rastlayamıyoruz. (“Sinematik öğe” deyince aniden Hideo Kojima’yı sevgiyle ve saygıyla anmak istedim. MGS’de oyun mu oynadık, film mi ▶



## ANALİZ

Karakterin üzerine düşmüş olan gölgeler, kumaşın her kıvrımına ve sırt kısmına çok güzel dağılmış. Birileri ışıklandırmaya gerçekten zaman ayırmış gibi görünüyor.

Karakterin elbisesindeki sarmal desenler ve elindeki silahın aksam detayları gerçekten görmeye değer.

► izledik, yoksa oyun mu bizi oynadı hala anlayamadık...) İlk oyunda ölmüş karakterler haricinde, sahip olduğumuz bütün ekibi ikinci oyuna transfer edebiliyoruz. "Aaa ne güzel level 50 de olmuştum önüme geleni feci yaparım!" dediğimizde ise bu transfer esnasında karakterimizin, ikinci oyuna tekrar level 1 olarak başladığını öğrenip yıkılıyoruz. Karakterimizin sahip olduğu yetenek ve ekipmanların transfer olup olmayacağı konusuna ise henüz tam bir açıklık getirilmedi. Oyunların genel mantığına göre düşünürsek, tam teçhizatlı karakterlerin yeni oyuna transfer olacağına pek ihtimal vermiyorum. Ayrıca E3'te yapılan tanıtımda; eğer istersek transfer ettiğimiz karakterlerin dış görünüşlerini ve sınıflarını ikinci oyunun en başında değiştirebileceğimiz açıklandı. Bu durumda "Böyle olacaksa ilk oyundan karakter transfer etmenin mantığı nedir sayın yetkililer!?" diye sormadan edemiyoruz. Sanırsız bu sorunun cevabı, proje ekibinin başında bulunan Casey Hudson'ın E3'te sarfettiği "Biz en başından beri tek bir insanı alıp; devasa bir hikaye boyunca onun başından geçenleri anlatmak istedik." cümlesinde gizli. Görünüşe bakılırsa aslında tam manasıyla karakterleri değil de, senaryo bileşenlerini diğer oyuna transfer etmiş olaca-

ğız. Oyunlar arası konu bütünlüğü bu kadar ön planda olunca, "İlk oyunu oynamadım ikinci oyunu oynamanın anlamı olur mu?" diye endişelenemeyiz. BioWare, oyuna ikinciden başlayacak oyuncuları da düşünmüş ve önceki oyunda geçen temel olayları yine alacağımız kararlara uygun bir şekilde şekillendirmemize olanak vermiş.

### Her canlı ölümü tadacaktır

Mass Effect 2 daha piyasaya çıkmadan oyuncular forumlarda, oyunun sonunda Komutan Shepard'ın ölüp ölmeyeceğini tartışmaya başladılar. Yapım süreci boyunca dolaşan söylentilerde Komutan Shepard'ın ikinci oyunun finalinde gitmek zorunda kalacağı intihar görevinde öleceği iddia ediliyordu. Bir başka grup ise; Komutan Shepard'ın oyunun başında ya da ortalarında herhangi bir şekilde ölebileceğini, kalanlara da ekip içinden seçeceğimiz bir başka karakterin liderlik edeceğini ileri sürüyordu. Sonunda BioWare bu tartışmalara duyarlı kalmadı, Casey Hudson E3 2009 için hazırladığı blog'da bu konuya açıklık getirerek; Komutan Shepard'ın oyunun sonunda gitmek zorunda kalacağı zor görevde "ölebileceğini" açıkladı. Bu son sahnedeki ölüm, rastgele bir şekilde meydana gelmeyecek



# “Oyuncular forumlarda, oyunun sonunda Komutan Shepard’ın ölüp ölmeyeceğini tartışmaya başladılar”

ve önceden tasarlanmış bir durum olduğu için ölümün ardından karşımıza “Game Over” ekranı çıkmayacak. Bunun dışında, alınan kararlar sadece Komutan Shepard’ı değil, ekipteki herkesi fazlasıyla etkileyecek. Öyle ki oyunu hiç kayıp vermeden, birkaç kayıp vererek ya da Shepard dahil bütün ekibi kaybederek bitirebileceğiz. Hayatta kalacak her karakterin üçüncü oyuna aktarılacağını düşününce, adamlarımızın yaşamasını tercih edeceğimiz kesin. Fantezi için bütün alternatif şekillerde oyunu bitirecekler elbette olacaktır. Eheh... Shepard hariç, ikinci oyunda ölenler üçüncü oyunda olmayacaklar. Eğer ikinci oyunda Shepard ölürse, üçüncü oyunda önceki oyunda yaratmış olduğunuz karakterden farklı bir Shepard (Shepard de Default nam-ı diğer Fabrika Ayarlarına Dönmüş Shepard.) ile oynayacağız. Bu son göreve oyundaki belli bir aşamadan sonra, kendimizi hazır hissettiğimizde gidebileceğiz. Kendimizi son göreve hazırlarken, ilk oyuna göre çok daha zengin olan yan görevleri yerine getirip iyice güçlenebileceğiz. Bu yan görevler, hafif bir makjayı ötesine geçip anlatıldığı kadar iyi olursa ve internetten indirilebilecek görevler de aynı kaliteyi tutturabilirse; oyunun ömrünün ve tekrar oynanabilirliğinin önceki oyundan daha uzun olacağını garanti edebiliriz.

BioWare yaptığı bir başka açıklamada da ikinci oyun bittiğinde, sonunda ne yapılmış olursa olsun, oyuncuların bir şeyleri başarmış olmanın verdiği derin huzurla tatmin olacağını özellikle belirtti. Bir kahraman bir destanın ortasında neler hissedebilir ve hangi duygularla hareket ederse oyuncular da aynı prensiplere dayanarak seçimlerini yapacaklar. (Bruce Willis’in Armageddon’da yaptığından yapacağım heyyt!!!) Fedakarlık, hayat, dostluk, şöhret,

cesaret... neye dayanılarak ve ne hissedilerek yapılıyor olursa olsun sonuçlarına yine biz katlanacağız. Bu bizim hayatımız ve o karar anında edineceğimiz sanal tecrübe, sadece bizlere kalacak. Kalbimiz kulaklarımızda atarken... Her nefes alıp verdiğimiz beynimizin derinliklerine işlerken... Belki “Ölürken ne sesler azalıyormuş, ne de dünya ağır çekim oluyormuş!” diye şaşıracağız. “Filmlerde hep bizi kandırmışlar...” diye sayıklarken gözlerimizin önünden film şeridi falan geçmediğini görüp hafif bir gülümsemeyle küfredeceğiz... Uzaktan bir ses “Tamam mı, devam mı?” diye soracak, anlam veremeyeceğiz. Gözlerimizi vazgeçmişlikle kapatırken aynı ses, “Tamam diyoooo!” diye tekrar bağırılmaya başlayacak. Belki de tabi bütün bunlar, belki de... “Tamam diyoooo!” cümlesi beyninde bir daha yankılandığında, salonda televizyonun sesini kimin bu kadar açmış olduğunu merak edip silkineceğiz. Hem mutfakta, buzdolabının kapağı da açık kaldı, henüz ölmenin vakti değil! İşte o an, bir buzdolabı kapağı hatrına o cehennemin tam ortasına PAUSED yazısını koyup kendimize geleceğiz. Kısacası oyunun sonunda Komutan Shepard’ın başına neler geleceği, tamamen yaptığımız seçimlere bağlı olacak.

## **Benim adım İki, Bir’den daha büyüğüm, daha yeniyim**

İkinci oyun, bütün bu senaryo ve anlatım odaklı ilerleyişinin haricinde; oynanış stiline ait de pek çok yenilik taşıyacak. Artık ekipteki diğer adamlarımıza ayrı hareket komutları vererek, ekip üyelerimizin

## **Komutan Shepard’a**

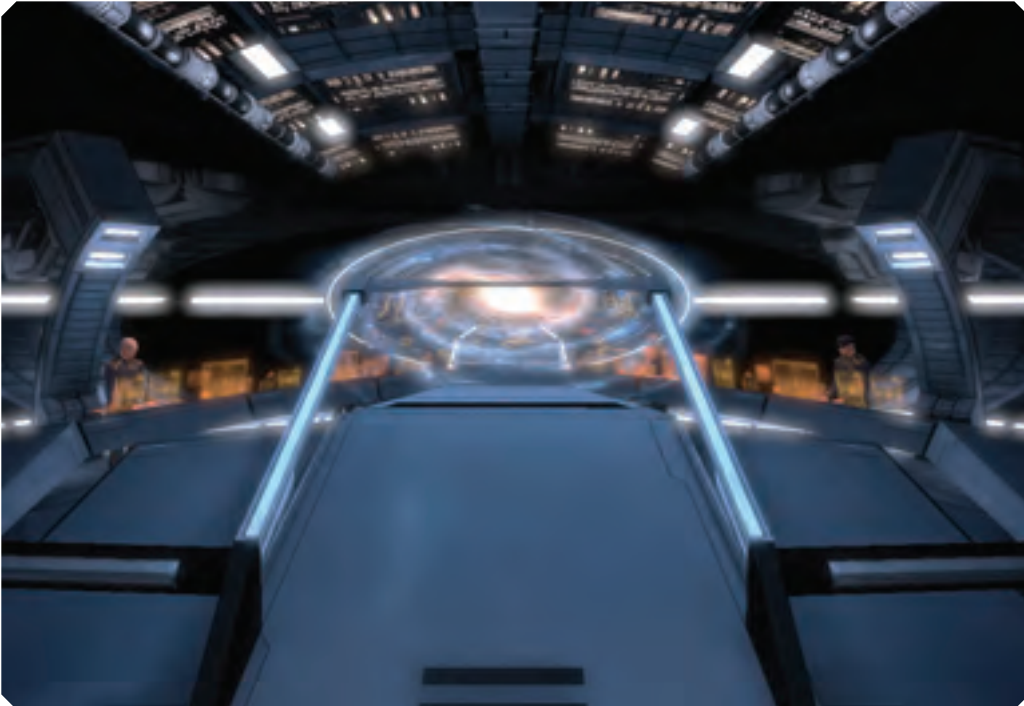
Ben gerçeğim. Seni ummadığım bir anda satabilirim ya da haberin bile yokken senin için ölebilirim. Ben insanım. Ben hem güçlüyüm hem de çok zayıf... Tek tutarlı yanımda ise tutarsızlığım. Ben insanım, yıllarca inandığım bir şeyi birkaç dakika içinde unutabiliyorum. Bazen sadakatim ve fedakarlığımın bazen ise nankörlüğüm ve iki yüzlülüğümle aklımda yer ederim. Bazen yüzüne gülerim, çoğu zaman ise bu eylemi arkandan gerçekleştiririm. Yine de ve herşeye rağmen soğuk metal koridorlarda ilerlerken arkamı kollayacağıma inanabilecek misin?



### Normandy'yi tanıyalım

Tam Adı	: SSV Normandy SR-1
Sınıfı	: Gizli Keşif Fırkateyni
Uçuş Mürettebatı	: 25
Asker Mürettebatı	: 10

Citadel Council'in projeye maddi destek olmasıyla birlikte Turian Mühendisleri'nce geliştirilmiş bir prototip olan gemi, "derin uzay gizli keşif aracı" sınıfına girer. Geminin adından sonra gelen SR-1 gizli keşif anlamına gelen "Stealth Reconnaissance" in kısaltmasıdır. Geminin ilk kaptanı David Anderson'ın emekliye ayrılmasının ardından görevi Komutan Shepard devralmıştır. Gemide komuta merkezi, kışla bölümü ve teknik bölüm olmak üzere üç ana güverte bulunur.



### ▣ Komuta Merkezi

Galaksi haritası ve bütün pilotaj istemleri komuta merkezinde ve ana köprüde gerçekleşir. Shepard ile Joker'in çene çalmak için favori mekandır.



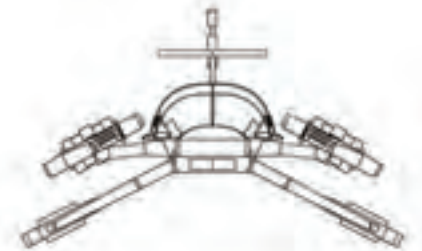
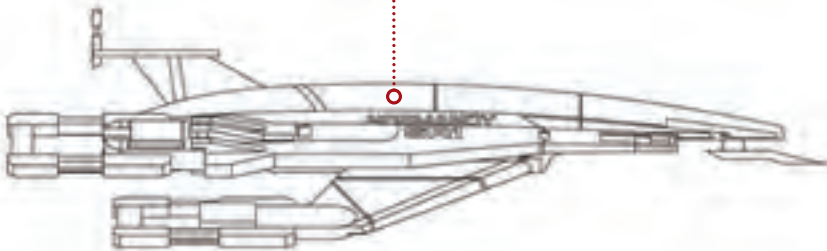
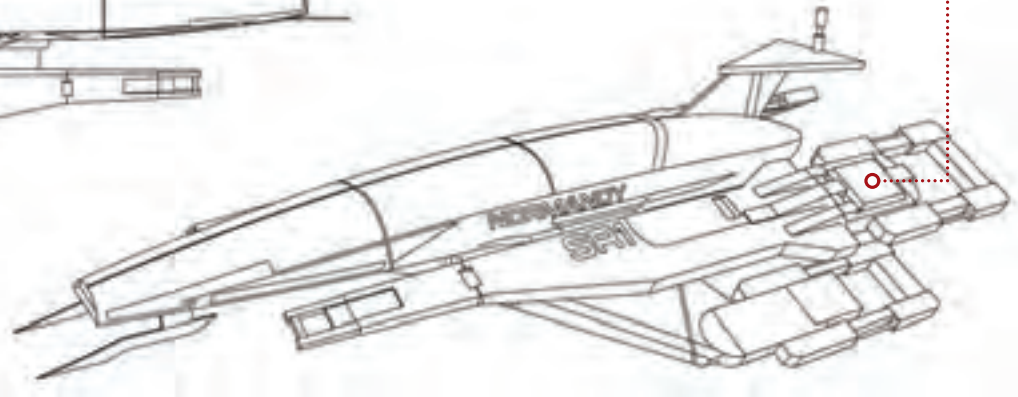
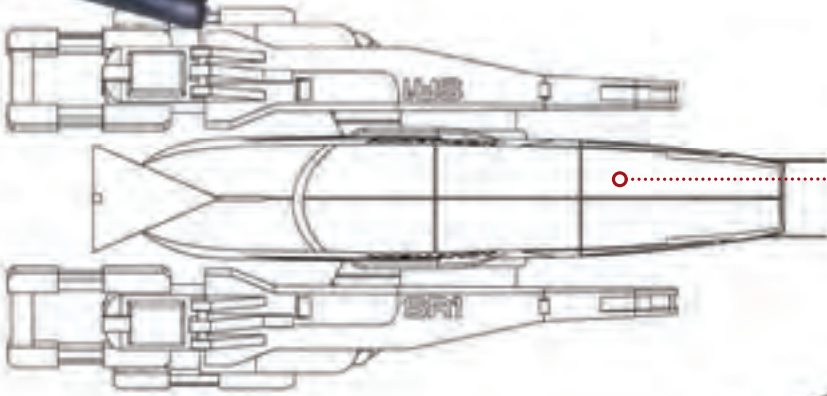
### ▣ Kışla Bölümü

Kaptanın dinlenme odası, mürettebat uyku kapsülleri, revir, laboratuvar ve ana depolar bu bölümde yer alır. Doktor Chakwas'ın zamanının büyük bir bölümünü geçirdiği yerdir.



### ▣ Teknik Bölüm

Asansörle kışla bölümünden aşağıya inildiğinde teknik bölüme ulaşılır. Burada genellikle silahlarına bakım yapan askerlere, birşeyler üzerinde çalışan mühendis ve teknikerlere rastlamak mümkündür. Garaj, asker dolapları ve makine dairesine açılan kapılar bu bölümde yer alır.





### “Eh oyunun da sonu geldi, ben artık öleyim” diyen kahramanlar

Hep yenisinin yapılma ihtimali olduğu için oyun kahramanlarının oyun sonunda öldüğüne pek rastlanılmaz. Düşünüp taşınca aklımıza tek örnek geliyor.

#### Heavenly Sword (2007)

Güzeller güzeli Nariko ablamız oyunun sonunda kendini feda eder. Nariko'nun naaşı sal üzerinde gün batımına doğru yol alırken oyun biter.

► ayrı düşmanlara saldırmalarını sağlayabileceğiz. Bunun haricinde ekip üyeleriyle birlikte çalışarak daha etkili saldırılar geliştirmek de mümkün. Örnek verecek olursak; adamımızın biri düşmanı havaya kaldırdığında, diğeri de bu havadaki düşmana ateş ederek ortalığı görsel bir şölene çevirebilecek.

Mass Effect 2, önceki oyuna göre daha fazla aksiyon içerecek. Hatta bu hava o kadar ağır basıyor ki çeşitli sitelerde oyun “RPG - Shooter” ya da “Action - RPG” olarak sınıflandırıldı. RPG türü oyunlardaki zar sisteminin haricinde, aynen shooter tarzı oyunlarda olduğu gibi, düşmanlar vurulduğu bölgeye göre zarar görecektir. Kısacası kafasından vurulan düşmanlar anında ölürken (Headshot yediğinde kim kalktı yahu?!), eklem yerlerinden vurulan düşmanlar bacağını, kolunu tutmaya, topallayarak koşmaya hatta çok fazla zarar görmüş ise kollarıyla kendini çekerek yerde sürünmeye başlayacak. El bombası atar ile atış yaptığımızda, bombalar havada hafif mavi bir iz bırakarak ilerleyecek ve patlamalar daha canlı olacak. İkinci oyun, adrenalin seviyesini daima yüksek tutmak istediği için çeşitli yerlerde diyalog sahnelere müdahale etme seçeneği bile sunacak. Böylece sol alt köşede çıkan ünlem ikonunu gördüğümüzde; ağızda lafı geveleyip, bilgi vermekten kaçınan bir askeri daha cümlesinin ortasında camdan aşağıya atıp, bütün bu anlamsız

## ANALİZ

Patlama efektini görünce insanın içinden ortalığı bol bol patlatmak geçiyor. Patlamanın alt tarafından dağılan “ben adamı öksürtürüm hatta gözlerini yakarım” diyen duman ve alevlerin tonlaması gerçekten çok başarılı.

Zırh üzerindeki mat ve parlak aksamalar detaylı kaplama ile birlikte gayet iyi bir sonuç vermiş. Eğer kusur ararsak model üstündeki birkaç poligon köşesinin göze battığını söyleyebiliriz.

## “Eh filmin de sonu geldi, ben artık öleyim” diyen kahramanlar

Oyun sonunda ölen kahraman pek rastlanılan bir durum olmasa da filmlerde bunu yapan fazlasıyla karaktere rastlarız. Filmin sonunda ölen kahraman derken “iyi” olan kahramanlardan bahsettiğimi belirtiyim. Yoksa Fredy Krueger gibi kült korku filmi kahramanları bütün filmleri boyunca ölüp ölüp bir şekilde geri dönmüştür.



### ARMAGEDDON (1998)

Bir göktaşı Dünya'ya çarpmak üzeredir. Bu çarpmayı engellemek üzere okyanusun ortasında petrol sondajı yapan bir grup adama hızlandırılmış astronotluk eğitimi verilir. Bu adamlar uzaya gönderilir. Görevleri Göktaşını atom bombasıyla havaya uçurup Dünyayı kurtarmaktır. Bombanın uzaktan kumandası filmin sonunda heyecandan bozulur Bruce Willis amcamız da siz gidin uzaktan olmuyorsa ben yakından gayet manuel olarak bunu patlatıcam der, dediğini de yapar. Kendini feda eder Dünyayı kurtarır.



### BRAVEHEART (1995)

“Bir kız sevdim kestiler boğazını, vermediler; eh ben şimdi ne yapsam da rahatlasam?!” diyen kahramanımız William Wallace; İngiltere'ye karşı İskoçya'nın bağımsızlığı için savaşıyor. Filmin sonunda ihanete uğrar, esir düşer ve işkence görür ve en nihayetinde “Frrreeeddddoommm” diye haykırarak aslanlar gibi ölür. Ölmeydi filmin bir anlamı olmazdı zaten. Kemal Sunal filmi mi su canım...



### GLADIATOR (2000)

Evet işte “Generaldim köle oldum, kahrımdan sarardım soldum” derken bu adam kötü imparatoru (Joaquin Phoenix) öldürür öldürmesine ama bu kanlı müsabakadan önce aldığı zehirli bıçak darbesi nedeniyle zaferin tadını çıkaramadan yere yığılır. Ve sonra, o meşhur karıncaların onu (Russell Crowe) taşıdığı sahne eşliğinde Enya dinleyerek mutlu bir şekilde ölür. Ölecek tabii ki; bayram yapacak halî yoktu ya...



### LEON (1994)

Saksıdaki çiçeğini ve bütün ailesi katledilen Mathilda'yı her şeyden çok seven kiralık katilimiz Leon, filmin sonunda üzerindeki el bombasını patlatarak süper kötü adam Gary Oldman'ı da yanına alarak ölür. Hoş, Gary Oldman Leon'dan sonra kaliteli filmlerde oynadı ama Jean Reno için Leon'daki ölümü geçcek hayata da yansıdı sanki. Halbuki biz onu daha nice filmde, ölürken izlemek istiyorduk. Yazık...



### MATRIX REVOLUTIONS (2003)

Matrix serisi, ilk filminden sonra yavaş yavaş laçkalaşmaya başladı. İlk filmin o ağır, felsefik, “dolu” hali devam filmlerinde mevcut değildi. Hal böyle olunca, filmin ağırlığını tekrar yakalam için Neo insanlığı kurtarmak adına kendini makinelerin içine bıraktı ve fedakarca öldü. Yoksa seri adım adım Fast and Furious serisiyle yarış içine girecekti. Temiz oldu...



### THELMA AND LOUISE (1991)

İstemedikleri halde bir adamı öldürmek zorunda kalan Thelma ve Louise, filmin sonunda bir uçurum kenarında polis tarafından abluka alınırlar. “Ölmek var dönmek yok” diyen kahramanlarımız gaza basıp arabayla uçurumdan aşağıya uçarlar. Çoğu filmde erkek karakterlerde görmeye alışkın olduğumuz bu türdeki “artistik” hareketleri Susan Sarandon ve Geena Davis'te görünce şaşırmıştık doğrusu.

► “bıdı bıdı bıdı” kısmından kurtulabileceğiz. Bu ve benzeri birçok güzel atraksiyon, oyunun eğlence faktörünü iyice yükselteceğe benziyor. Gerçi bir RPG oyununda bu tip görsel şovlar olmasa da bizim gibi eski model oyuncular mutlu olabilir; ama yapımcılar bir şekilde çağa ayak uydurarak her kesimden oyuncuyu mutlu etmek zorundalar. Artık daha kısa yükleme ekranlarının olacağına kim sevinmez ki! Ama... Bu yeniliği oyunun artık eskimeye başlayan grafik motoru Unreal Engine 3 için de yapsalardı daha iyi olurdu. Yine de oyunu diğer bileşenleri ile birlikte düşününce aynı grafik motorunun kullanılması çok da büyütülmemesi gereken bir durum.

### Biotic'ine kuvvet!

Mass Effect'i güzel kılan en önemli özelliklerinden birisi de RPG'nin içine aksiyonu çok iyi yedirmesi olmuştur. Çoğumuzun bildiği gibi Mass Effect'te oyuncular üç kişilik bir takım halinde; bir yandan Halo'daki gibi pek çok silahı kullanabilirken, diğer yandan da Star Wars'taki Güç (The Force) ya da BioShock'taki Plasmidlere benzeyen Biotic adı verilen özel bir güç kullanabiliyordu. Aynı sistem ikinci oyunda da daha geliştirilmiş ve zenginleştirilmiş olarak yer alacak. 19 silah sınıfı ve en

kalabalık savaşları bile tek atışta bitirecek kadar güçlü süper silahlar (Heavy Weapons) bizleri bekliyor. Silahların ısınıp tutukluk yapması durumu da “Heat Sink” ile anında ortadan kalkacak. Silahların ısınma problemi; mermisi biten silahın şarjörünü değiştirir gibi heat sink ile çabucak halledilebilecek ve böylece oyun temposu hiç düşmeyecek. Biotic'lerin de ilk oyuna göre daha etkin kullanılacağını özellikle belirtelim. Mesela artık “biotic pull” (Singularity) siper almış düşmanları saklandıkları delikten dışarı çekip, onları daha büyük bir zevkle yokedebilmemizi sağlayacak. Güç! Daha çok, daha çok, daha çok! Biri bizi durdursun, nihaha!

Peki savaş sistemindeki ufak tefek makyajlar haricinde neler yapıldı?





Yapımcılar, ilk oyundaki romantik ilişkilerin ikinci oyunda daha da dallanıp budaklanabileceğini ve oyunda cinsel içerikli sahnelerin yer alacağını açıkladılar.

Tabii ki bu cinsel içerikli sahnelerin nasıl olacağı henüz netlik kazanmış değil; yine de GTA San Andreas'ın Hot Coffee modunu beklemem lazım. O kadar uzay giyisiydi, zırhtı, sensördü, yerçekimsiz ortamdı, zappada zuppada kondensatörüydü, oydu buydu, nasıl olacağını pek düşünmek istemiyorum. Bu arada yazıyı okuyan güzel insan... Şu anda ılık bir yaz sabahında uyu-

yakaldın ve ÖSS başlayalı tam bir saat oldu. "Ya... Zaten yazıda da bir abukluk vardı." dediyen eğer, bil ki doğru yerdesin. Uyanıp da koşturmak artık boşuna... "Ben bu kabusta mutluyum" diyorsan boş ver gitsin o zaman; aşağıya doğru devam et! ("Yahu ben geldim 30'uma, ne saçmalyorsun!?" diyenleri ise; 13 yıllık rüyalarından uyanıp bütün o yaşadıklarını sandıkları üniversite ve askerlik anılarından arınmaya ve "Restart" kelimesinin derinliklerine davet ediyorum.) ■ **Ömür İklim Demir**

## Test

**Soru 1: İlk olarak Mass Effect'in iPhone ve iPhone Touch versiyonunda karşımıza çıkan, Mass Effect 2'de de tekrar karşılaştığımız karakterler kimlerdir?**

- a) Cenk ve Erdem Beyler
- b) Tyler Durden ve Elizabeth Taylor
- c) Jacob Taylor ve Miranda Lawson
- d) Oyun çok zengin olacakmış o nedenle hepsi.
- e) Yok böyle birşey tabi ki hiçbir!

**Soru 2: İkinci oyunda kahramanımız Komutan Shepard'ın ekibine hangi ırktan bir ekip üyesi katılacaktır?**

- a) Quarian
- b) Mandolorian
- c) Papağan hayvanı
- d) Artu ditu veraryu
- e) Saykokılır Kesköse

**Soru 3: Yapımcıların şimdiye kadar Mass Effect 2'de olacağını duyurduğu iki ırk aşağıdakilerden hangisidir?**

- a) Klingon ve Vulcan
- b) Mon Calamari ve Twi'lek
- c) Hansel ve Gratel
- d) Drell ve Vorcha
- e) Güzel ve Çirkin

**Soru 4: En belirgin Cerberus üssü nerede yer alacaktır?**

- a) Sıçrayan Midilli Hanı
- b) Naboo Gezegeni
- c) Horse Head Nebula
- d) Ankh-Morpork
- e) Ironforge

**Soru 5: Komutan Shepard ve ekibinin ünlü gemisi SSV Normandy'ye ikinci oyunda ne olacak?**

- a) Hurdaya ayrılıp jilet fabrikasına yollanacak
- b) Emekliye ayrılıp bundan sonraki hayatını domates serası olarak geçirecek
- c) Hiper uzaya atlayacak ve Death Star'a bodoslama dalacak
- d) Elf gemisi olarak Warhammer 40.000'e transfer olacak
- e) Şiddetli bir saldırıya uğrayacak ve çok ciddi hasar alacak

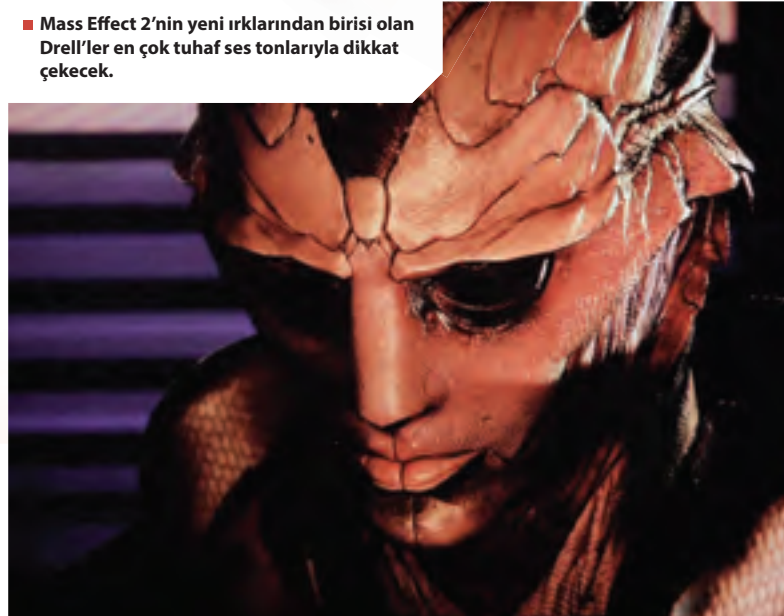
**Şimdi kalemlerinizi bırakıp uyanabilirsiniz. Oyuna gelmeyin, oyunuz kalmayın!**



Cevap Anahtarı: 1-c-2-a-3-d-4-c-5-e



■ Mass Effect 2'nin yeni ırklarından birisi olan Drell'ler en çok tuhaf ses tonlarıyla dikkat çekecek.



# DOKTORLAR

- Uslanmayan, en azılı okurları bizim buraya sevk etmişler Cenk Bey.
- Bir gün herkes buraya gelecek Erdem Bey,  
Nniihaniihahahhaaniiiihaaaahaahaihiaiaaiiahaaaaaahaaaaaaa  
Cenk - Erdem Söz Hastanesi, Akıl ve Fikir Hastalıkları Merkezi

CENK

ERDEM



HASTA: Ege Bayram

Uzaylılar gerçekten çok korkunçtular. Sevgili levil ailesi 4 taneydiler. 2si önde 2 si arkadaydılar silahları çok büyüktü sevgili levil ailesi üzerimde deneyler yaptılar . Şu anuzay gemisinde arakadaşa telden msj attım o yazıo size bunları. Uzay gemisindeki elektrikler gitti. o yüzden ..... neyse. şimdi meseleye giriyorum. Kapım çaldı. o yüzden giremiyorum. şimdi gircem. sevgili levil ailesi burda bana nasıl yemekler veriolar bilemezsiniz . çok ayıp . ben sizin büyük bir hayranınızım. yaklaşık 3 gündür takip ediyorum. işallah buluşma şansı buluruz.

- Ben çok beğendim bu semptomları.
- Ben de. Eskiden aralıksız 16 saat oyun oynayınca bana da olurdu.
- Yazıda ve dilbilgisinde bozukluk, beyin fonksiyonlarında azalma...
- Zaman mekan kavramlarında kıvrınma, algıda s.çıcılık...
- Parmaklarını kesmemiz gerekecek, bundan sonraki burnuyla yazar.
- Yazık ne oynuyormuş acaba...
- Ne oynuyorsa bize de ondan versin.



HASTA: Ersin Tavlı

Hande mi yener, Funda mı arar hayır hayır Seray sever. Bu üçüne önce Nejat işler sonra da Ahmet çakar. Bu geyik Celal'i Bayar, bu geyiğe dayanamayan Ferhat göçer, Yıllar sonra bunlar tarih olur, o tarihi de Gönül yazar, Mehmet okur. Bu mesajı 10 kişiye gönderirsen dileklerin kabul olur. Buna da ancak Kadir İnanır... Peki sonuç?? Ersin Tavlı

- Cenk Durmazhell!
- Yeah cehenneme hoş geldin boy.
- Verdiği diğer isimleri de doğryalım mı?
- Ben Hande Yener'den başlıyorum.
- Şu satırı verin ben Ferhat Göçer'le ilgileneceğim.
- Hangi satırı?
- Alttaki satırı, hahhhahaay pek keyiflendim.



HASTA: Aliş

eraBA lewel.ilkolarak haziran kapagınız berbattı.cal of dtv modrn 2 ile ilgisi yoktu.ve bide adınızı lewl koymuşsunuz siz metin2de kac lv sizin gelin bi ws atalım kesin daha 1 lv yeni olmuştunuzdur nese bn metin2 de kırmızı ejdere tek atmaya gidiom bye

- Hmmm klavyesi işlevlerini yerine getiremiyor.
- Günde bir tane Qklavyeisterin yazıyorum.
- Fitol olarak yazın çabuk etki etsin.



HASTA: Gökberk Uğurlu

Sevgili Level ahalesi.Lütfen bana 800 TL ye kadar bir bilgisayar toplayın (harddisk ve monitör hariç) şimdiden teşekkürler

- Bu yanlış gelmiş, teknik servise gitmesi lazım.
- Niye bozuk mu?
- Hayır ama bilgisayarını toplamadığımı öğrenince bozulacak.
- Hoohooyt verin bakayım şu şurutpan biraz daha...



HASTA: İhsan Okur

sevgili lewil kalesi, dergilerin satıldığı bayilerinize dikkat edin. demin lewil almak için büfeye daldım, büfe sahibine eski 10tl verdim. lewil'i aldım. adam eski ti'yi görünce küfretmeye başladı bna. sonra emperyalizm, euro (yuro okunuyor), dolar, enclave, andrew ryan fln bişeyler dedi. ben de para üstünü alamadan kaçtım, adam peşimden küfretti. andrew ryan'ı bu bayiye yakması için yollarsanız çok sevinirim ve aylık plasmid masraflarınızı ben öderim, sevgiler imza: kaçarken ac2 posteri yırtılan kişi

- Ne diyor?
- Hande yener, Ferhat göçer, Seray sever, Gönül yazar, İhsan okur diyor
- Heee deminki hastamızın semptomları.
- Mehmet Okur'un akrabası olmasın sakın?
- Hemen onun diliyle sorayım: Sen mhmt okurun akrabasımosun ey lewulcu?
- Büfeler levil satıyor mu yahu?
- Islak levil satıyorlar kehkehekek...



HASTA: Oğulcan Şimşek

siz ölünce yerinize geçebilirmiyim?

- Tabii ki. Mezarımızı kazar bizi çıkarır kendini gömersin.
- Ne saçma bi istek.
- Deli olmasa bu sayfalara düşer miydi?

# 3 DERGI

1 BLUE JEAN 2 HEADBANG 3 POP UP

5 DEV POSTER

MICHAEL  
JACKSON

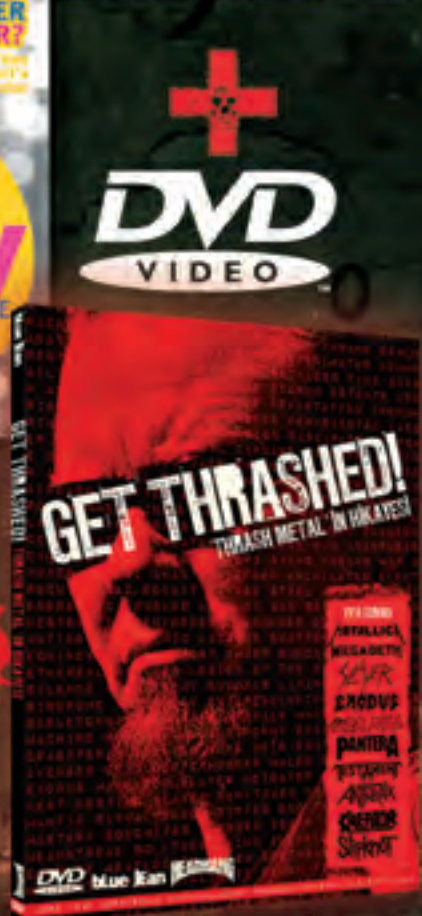
JACOB (TWILIGHT)

JONAS

BROTHERS

PARAMORE

EPICA



Dijital Dergi Aboneliği için:  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)



# İnceleme

Yazları sıcak ve "kurak", kışları soğuk ve yağışlı...

**Y**apımcıların bu yıl da bombalarını patlatmak için yılın son çeyreğini beklemesi yüzünden Türkiye'de yaz tatilini oyun oynayarak geçirmek isteyen binlerce öğrenci mağdur oldu. Karnesini getirene verilen oyunların çoğu vasatı bile geçemedi; bu yüzden, böyle bir ayda bile birkaç

kaliteli yapıma rastladığımız için şanslı sayıyoruz kendimizi. Özellikle Trine, intihar girişimlerinden kurtardı bizi. Zira eğer Harry Potter ve Transformers'a kalsaydık halimiz pek iyi olmazdı. Tabii ki bir de Fight Night Round 4 vardı elimizde ki artık bu seriden kötü bir oyun çıkabileceğini sanmıyoruz.



80

## Transformers

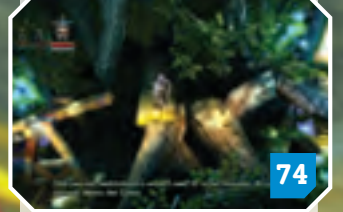
"İşe aksiyon katalım" derken büyük hatalar yapsa da Beenox başarılı sayılabilecek bir yapıma karşımızda.



68

## Fight Night Round 4

FNR serisinin her yeni oyununda çıta biraz daha yükseliyor. Tuna da konuyla ilgili ne düşündüğünü Edriyın'a soruyor.



74

## Trine

Üç türü bir potada eritmeyi harika bir şekilde başaran Trine, takdirimizi kazanmayı hak etti.

## Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak ijinin hakkını da öyle veriyoruz.



### Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



### Gümüş

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



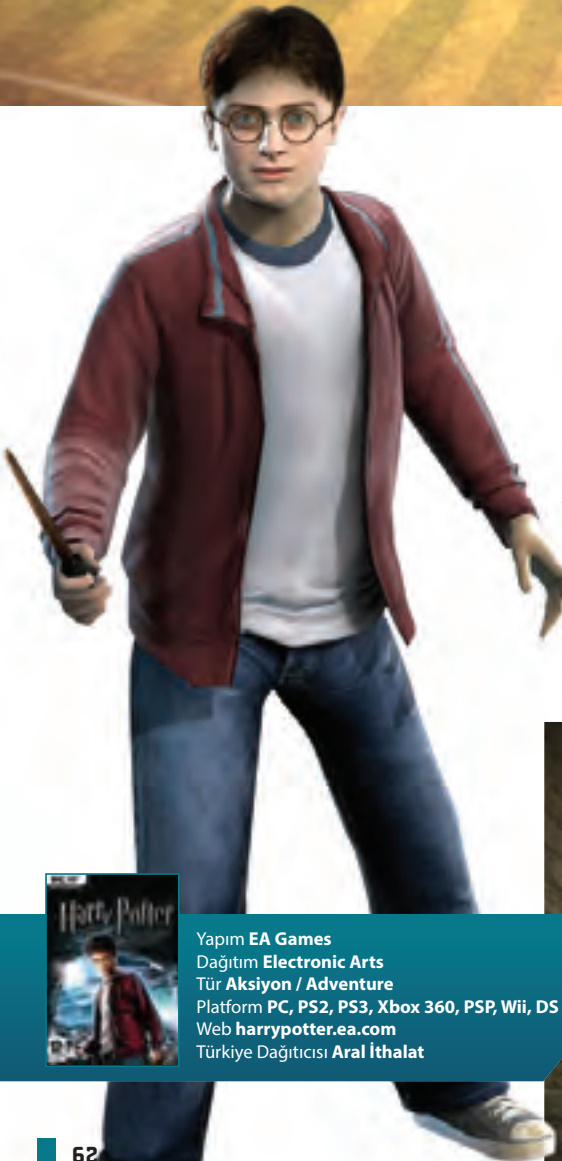
### Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

# Harry Potter and the Half-Blood Prince

Hayri, bize bu oyunla Hogwarts atmosferini yaşatsa da vasat bir "film oyunu" kahramanı olmaktan ileriye gidemiyor.

62



## Harry Potter and the Half-Blood Prince

Bugün hangi büyüyü öğrendin Harry?

**3** 1 Temmuz 1965'te Chipping Sodbury, İngiltere'de dünyaya geldi. Fransızca ve klasik edebiyatlar okuduktan sonra Londra'da çalışmaya başladı. İlk eserini henüz altı yaşındayken Tavşan adlı bir kitapla yayınlamıştır. İşsizlik maaşıyla uzun yıllar hayatını sürdüren yazar Joanne Rowling, günün birinde yazacağı bir serinin 400 milyon üzerinde satacağını tahmin etmiş midir sizce? Harry Potter'ın yaratıcısı Joanne Rowling'in kısaca hayat hikayesi işte böyle sevgili dostlar. Hani hep derler ya, "İnsan ne oldum değil ne olacağım demeli" diye. İşte bu söz Rowling için de doğruluğunu kanıtlamıştır. Bir türlü girdiği işlerde dikiş tutturamamasına rağmen hiçbir zaman yılmamış;

bütün inancıyla kafasındaki hayallerin peşinden gitmiş. Her yaştan insanın ve özellikle de çocukların hayal dünyasına hitap eden Harry Potter serisi Rowling'e 1 milyar Dolar'ı aşan servet kazandırmıştır.

### Harry Potter nasıl doğdu?

Joanne Rowling'in kafasında uzun zamandan beri kurguladığı büyücülük okulunda okuyan bir çocuğun hikayesi vardı. Manchester - Londra arası dört saatlik tren yolcuğu sırasında kafasında canlandırdığı bu hikayeyi kağıda dökmeye başlayan Rowling, böylece en çok satan kitaplar arasında uzun süre birinci sırada kalacak Harry Potter ve Felsefe Taşı kitabının temellerini atmış oldu. Yazar, 1994'ün Aralık ayında ise



Yapım EA Games  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür Aksiyon / Adventure  
Platform PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP, Wii, DS  
Web [harrypotter.ea.com](http://harrypotter.ea.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



Hayallere dalan Harry, Dumbledore'dan daha iyi bir oyun dilerken...



kitabı yazmayı tamamladı ve böylece uzun soluklu bir maceraya ilk adımını attı.

### Harry Potter ve Melez Prens

Warner Bros.'un yapımcılığını üstlendiği Harry Potter filmlerinin altıncısı Harry Potter ve Melez Prens normalde 10 Kasım'da beyazperde de olacaktı. Buna paralel olarak da aynı tarihlerde filmin oyununu oynayabilecektik. Ne var ki yaşanan bir takım aksaklıklar ve eylemler sebebiyle proje Temmuz ayına kadar ertelendi. 17 Temmuz'da ülkemizde de tüm dünya ile aynı anda gösterime girecek olan Harry Potter ve Melez Prens (Harry Potter and The Half Blood Prince) filminin oyunu biraz erken davrandı ve tüm Harry hayranlarının beğenisine sunuldu. Uyarı: Birazdan okuyacaklarınız Harry Potter ve Melez Prens filmiyle ilgili ipuçları içermektedir. Harry Potter ve Melez Prens'de Voldermort geri dönüyor. Sihir Bakanlığı'nın da bu dönüşü onaylaması sonucu Harry herkes

## Oyunda geçen olayları, kişileri ve hikayeyi daha iyi anlayabilmek ve oyundan alınacak zevki en üst derece çekebilmek için serinin kitaplarını okuyun.

tarafından "seçilmiş kişi" olarak görülmeye başlanıyor. Profesör Snape karanlık sanatlara karşı savunma öğretmeni olmuştur artık. Snape'in yerine ise Horaca Slughorn göreve getirilmiştir. Slughorn, Harry'ye bir iksir kitabı verir. Kitabın sahibi ise Melez Prens'dir. Dumbledore, Harry'ye özel dersler vermeye başlar. Seherbazlık (ölüm yiyenlerle savaşan büyücü) yolunda emin adımlarla ilerleyen Harry, gelişen olaylarla birlikte Melez Prens'in Severus Snape'ten başkası olmadığını öğrenir. Tüm bu gelişmelerden sonra Snape'i alt etmek için var gücüyle çalışmaya başlayan Harry, bu hedefini başarabilecek midir? (Uyarının sonun.) İşte filmin ve filme paralel hazırlanan oyunun konusu böyle. Harry'ye yine dur durak yok ne yazık ki.

Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı oyununun çıktığı zamana. Bir filmde uyarılama oyun olarak hiç de fena bir iş sayılmazdı bu yapım. Peki ya bu sefer? Electronic Arts yine filmde uyarılama bir oyunla bizleri şaşırtabilecek miydi? Cevabı yazının ilerleyen bölümlerinde bulacaksınız. Bu inceleme yazısını tüm heyecanınızla ve merakınızla okuyor, bir an evvel oyunu satın almak için bütçe planları yapıyorsanız serinin kitaplarını çoktan okumuş olmalısınız. Seriyeye yabancı olanlar için izninizle Melez Prens ile gelen yeniliklerden, değişikliklerden söz ederek başlayalım yazıya. Harry, Ron ve Hermione Hogwarts Büyücülük Okulu'nda maceralarına kaldıkları yerden devam ediyorlar ancak bu sefer gelişen olaylar gerçekten çok daha kötü. Harry Potter serisini okuyanların bu "kötü"den neler kastettiğini tahmin etmeleri güç olmayacaktır. Harry ile



Oyunun kısa bir bölümünde aşk iksirini içen Ron'u yönetiyoruz.

### Sana güveniyoruz Harry!

İki yıl öncesine götürmek istiyorum sizleri.

Sizden istenen rengi tutturamadığınız anda ekranı duman bulutu kaplıyor bir anda.





### İksir Kazanı

Oyunda o kadar çok iksir yaptım ki; gördüğüm her tencereyi iksir kazanı, tuzluğu ise iksir şişesi olarak görmeye başladım! O değil de bu iksir yapımına harcadığım zamanın yarısnı yemek yapımına harcasaydım öğrenicilik yıllarımda hiç aç kalmazdım!

yeni tanışanlar için ise pek bir anlamı olmayacaktır. Oyunda geçen olayları, kişileri ve hikayeyi daha iyi anlayabilmek ve oyundan alınacak zevki en üst derece çekebilmek için serinin kitaplarını okuyun ya da 17 Temmuz'da gösterime girecek filmi izleyin.

Böylece oyunda verilmek istenen mesajları daha iyi anlayabilirsiniz. Ayrıca şunu da belirtmeden geçmeyelim; Harry Potter ve Melez Prens oyununda, filmin evrenini yaşayacaksınız ama filmdeki olayları birebir oynamayacaksınız. Bir başka deyişle, oyunda Harry'yi kontrol ederek Hogwarts'ta dilediğinizce hareket edemiyorsunuz. Belli bölgeler oyunda kilitli ve bu kilitli yerleri açmak için kazanmanız gereken düellolar, maçlar, başarıyla yapmanız gereken iksirler var.

İksirlerden bahsetmişken, iksir yapımını biraz daha açalım. Oyunda yer alan ve en fazla beceri isteyen mini oyunlar iksir

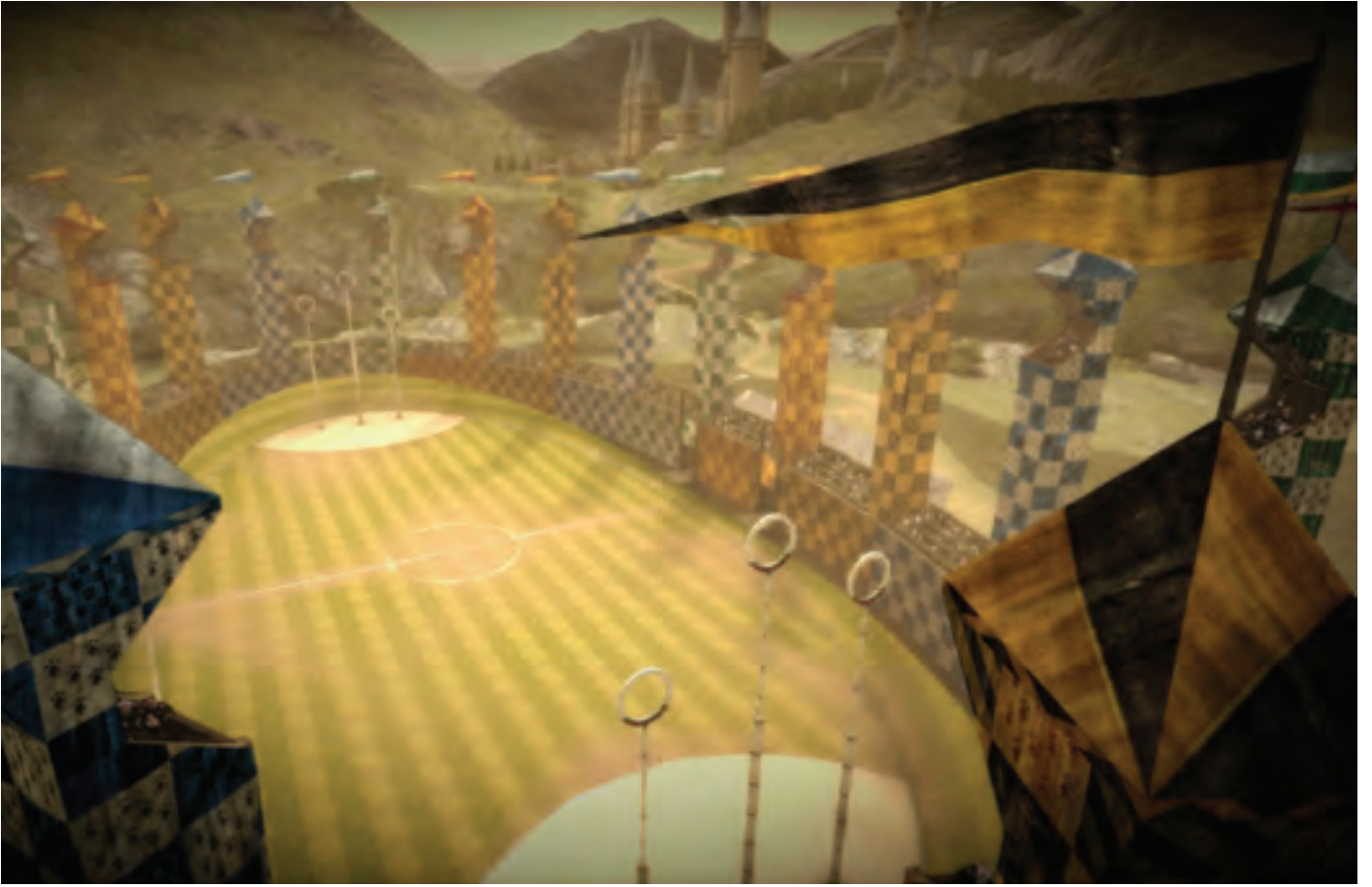
yapımları. Oyunun genelinde third person kamerası hakim ancak iksir yapımı sırasında first person kamerasına geçiliyor. Ekranın sağında beliren sıraya uygun şekilde masadaki iksirleri, böcekleri kazanın içine atmak suretiyle yeni

### Belli bölgeler oyunda kilitli ve bu kilitli yerleri açmak için kazanmanız gereken düellolar, maçlar, başarıyla yapmanız gereken iksirler var.

İksirler oluşturuyoruz. Tüm bunları yaparken zamana karşı yarıştığımızı da unutmamız gerekiyor. Kazanın sıcaklığını arttırmak ya da içindeki sıvıyı karıştırmak gibi görevlerimizi de mouse aracılığıyla gerçekleştiriyoruz. Klavye aracılığıyla kazanın içine boşalttığımız bazı iksirleri, kazana dökmeden önce hafif bir sallamamız da gerekebiliyor. Bu anlarda ise çalkalama işini abarttığınız an ekran toz bulutuyla kaplanıyor ve önünüzü görmekte zorluk çekiyorsunuz. Toz bulutunu bertaraf etmek için de yine mouse'u sağa sola hareket ettirmeniz gerekiyor. Hazırladığımız iksirin başarılı olup olmadığını ise yine ekranın sağında gösterilen rengi tutturup







tutturmadığımız sonucu anlayabiliyoruz. Masadaki şişeleri kazana dökerek kazandaki sıvının rengini değiştiriyoruz ve bu dökme işlemine bizden istenilen rengi tutturana kadar devam ediyoruz.

### Quidditch Kupası

İksir yapımından başka yine heyecanlı ve eğlenceli bir başka mini oyun ise Quidditch yarışmaları. Uçan süpürgenize atlayıp Hogwarts semalarında sarı bir topun peşinden gittiğimiz bu mini oyun eğlenceli ve bir o kadar da kolay. Potter'ın minik hayranlarını da düşünen Electronic Arts, topun peşinden otomatik olarak sürüklüyor sizi. Sizin yapmanız gereken ise gökyüzündeki renkli yıldızların içlerinden geçerek zaman kazanmak. Bunu yapmak için

de mouse ile sağa, sola ya da yukarı, aşağı hareket etmeniz yeterli. Gerisini oyun kendisi hallediyor. Renkli yıldızların içinden geçmezseniz ekran yavaş yavaş kararıyor ve kontrolleri kaybediyorsunuz. Hal böyle olunca da maçı kazanmanız maalesef mümkün olmuyor.

### Nasıl yapılıyordu bu büyü? Önce sağa sonra sola...

Harry Potter ve Melez Prens oyunundan bir önceki oyun olan Harry Potter ve Zümrüdüanka Kuşu'nun kötü yanlarından birisi savaş sistemiydi. Onlarca büyü arasından yapmak istediğiniz büyüü yapabilmek oldukça zordu ve bu savaşlar bir an olsun bile insana keyif vermiyordu. Melez Prens'de ise bu durum biraz olsun iyileştirilmiş ancak hala kusursuz sayılmaz. Bu sefer toplam altı büyümüz var. Bu büyülerin isimleri ise



■ Harry'den yine şaşkın bir yüz ifadesi

### Alternatif

Harry Potter and the Order of the Phoenix (5,5)  
Harry Potter and the Chamber of Secrets (7,6)  
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (7,3)





#### ■ Oyunun en aksiyon dolu anlarından biri (!)

şöyle: Stupefy, Protego, Expelliarmus, Petrificus Totalus, Levicorpus ve Charging. Tüm bu büyüleri mouse'u kullanarak gerçekleştiriyoruz. Klavyeyi ise rakibin yaptığı büyülerden kurtulmak amaçlı sağa sola kaymalarda kullanıyoruz. Önceki oyuna oranla daha iyi bir görüş açısıyla yaptığımız düellolarda, birkaç büyüü sürekli kullanarak rakiplerinizi alt etmeniz işten bile değil. Ekranın sağ ve sol alt köşelerindeki noktalar sizin ve rakibinizin sağlık barlarını sembolize ediyor.

#### Her eve lazım Nick!

Harry Potter hayranlarının çoğunun yaş ortalamasının düşük olmasını oyunun her alanında göz önünde bulunduran Electronic Arts, oyunu oldukça kolay bir hale bürümüş. Aldığınız bir görevde gitmeniz gereken yeri bir

türlü bulamadığınız anlarda ya da hiç araştırmadan hemen "n"ye basarak hayalet dostunuz Nick'i çağırabilir ve gitmeniz gereken yere sizi götürmesini O'ndan rica edebilirsiniz. Hal böyle olunca da araştırma, Hogwarts'ın o büyüü yollarını arşınlama gibi bir zorunluluğunuz olmuyor. Tek bir tuşla yardımınıza her daim koşan Nick sizi gitmeniz gereken yere götürüyor!

#### Alternatif dünyası

Harry Potter ve Melez Prenses oyun süresi olarak belki yeterince tatmin edici değil ancak oyunu bitirmeniz Hogwarts'ı terk etmeniz anlamına da gelmiyor elbette. 150 adet Hogwarts armasını topladınız mı? Bu 150 armanın 125'i duvarlarda asılı, çalılıklarda gizli ancak geri kalan 25 tanesini elde etmek ise sizin başarınıza kalmış. Bu amaları toplayarak oyunda

## KARAKTERLER



#### HARRY POTTER

**Adı Soyadı**  
Daniel Radcliffe

**Doğum Tarihi**  
23 Temmuz 1989

**Doğum Yeri**  
Londra, İngiltere



#### HERMİONE GRANGER

**Adı Soyadı**  
Emma Watson

**Doğum Tarihi**  
15 Nisan 1990

**Doğum Yeri**  
Paris, Fransa



#### RON WESLEY

**Adı Soyadı**  
Rupert Grint

**Doğum Tarihi**  
24 Ağustos 1988

**Doğum Yeri**  
Hertfordshire, İngiltere



#### DRACO MALFOY

**Adı Soyadı**  
Tom Felton

**Doğum Tarihi**  
22 Eylül 1987

**Doğum Yeri**  
Londra, İngiltere



#### ALBUS DUMBLEDORE

**Adı Soyadı**  
Michael Gambon

**Doğum Tarihi**  
19 Ekim 1940

**Doğum Yeri**  
Dublin, İrlanda



#### SEVERUS SNAPE

**Adı Soyadı**  
Alan Rickman

**Doğum Tarihi**  
21 Şubat 1946

**Doğum Yeri**  
Londra, İngiltere



düello yapacak yeni kişiler bulabilir ya da -aşk iksiri gibi- yeni iksirler yapabilmeyi öğrenebilirsiniz. Bu armaları toplamanın bir diğer yolu da etrafta ışıldayan objelerden düşen küçük nesnelere toplamak. Bu nesnelere topladıkça arma sayınızı arttırabilir, oyunun derinliklerini keşfedebilirsiniz. Arma toplamak ilginizi çekmediyse ya da bu işten de sıkıldıysanız sizi bir diğer etkinliğimizle tanıştırmak isteriz: Rozet toplama. Yapacağınız düellolar, iksirler sonucu kazanacağız bu rozetler sonucu iksirleri daha hızlı yapabilir ya da uçan süpürge üzerinde daha hızlı olabilirsiniz.

#### Filmden oyunlar

Oyunun grafikleri için kusursuz dememiz imkansız. Kamera Hermione ya da Ron'a yaklaştığında başarısız grafikler gözler önüne seriliyor. Çoğu film uyarlaması oyunlardan alıştığımız vasat grafikler bu oyunda da görülüyor ne yazık ki. Seslendirmeler ise fena sayılmazlar. Özellikle oyun müzikleri gerçekten çok iyi kotarılmış. Bazı sahnelerde arka fonda çalan müzikler Lost dizisindekilere epey benziyor. Son olarak şunu da belirtelim; Harry Potter ve Melez Prens'i oynarken filmde olacak olayları öğrenebilme amacıyla oynamamalısınız ancak bu oyunda yaşayacağınız tecrübe elbette sizleri Hogwarts'ın o büyülü atmosferine girmenize yardımcı olacaktır.

#### Veee...

Harry Potter serisiyle ilgili bilgi sahibi değilseniz şayet; Harry

**Yapabildiğiniz büyüler arasında rakibinizi baş aşağı çevirmek de yer alıyor.**



Potter ve Melez Prens oyunu başlangıç noktanız olmamalı. Serinin hayranları ise oyunu daha satışı çıktığı ilk günlerden satın alacakları kesin. Klasikler arasında yerini alamıyor belki oyun ancak heyecanlı Quidditch maçları, birbirinden zorlu iksir yapımları ve birçok büyüyü kullanarak rakiplerinizi alt ettiğiniz düellolarıyla Harry Potter ve Melez Prens, Potter hayranları için güzel bir vakit değerlendirme seçeneği. İksirlerinizi ilk seferde yapabilmemiz, ölümcül düşmanlarınızı büyülerinizle alt edebilmemiz dileği ile. **■ Kudret Bilen**

#### Harry Potter and the Half-Blood Prince

+ Hogwarts'ın büyülü atmosferinde dolaşma imkanı, eğlenceli iksir oluşturma seçenekleri, düellolar ve Quidditch maçları

- Kötü modellemeler ve grafikler, bazı seslendirmelerin "kulak tırmalayıcı" olması, kısa oynanış süresi, Yavan oynanış sistemi

6,5

**Minimum** Çift Çekirdekli İşlemci, 2 GB RAM, 512 MB Ekran Kartı  
**Önerilen** 2.60 Ghz Çift Çekirdekli İşlemci, 2 GB RAM, 512 MB Ekran Kartı





Yapım **EA Sports**  
Dağıtım **Electronic Arts**  
Tür **Spor**  
Platform **PS3, Xbox 360**  
Web **fightnight.easports.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**

## Fight Night Round 4

Tyson, Ali'nin bir ton çeken kroşesinden kaçıyor fakat benim aparkatımdan kurtulamıyor!

**B**ir düşünürü göre kalem, kılıçtan kesinlikle daha keskindir. Bir başka düşünürü göre ise herhangi bir kılıç, onlarca kalemi birkaç saniyede ortadan kaldıracak kadar güçlüdür. Bazı düşünürler ise kılıcı ve kalemi bir köşeye bırakmış, işin harekette olduğunu görmüştür. Aslında bu grup, düşünmekten çok hareket etmekte ve hayatın anlamının danslarda, kıvrak hareketlerde olduğuna kanaat getirmiştir. Bu üç grubu bir ringe bıraktığınızda ise ring, bir adet çingene çadırına dönecektir. İçinde envai çeşit gariplik barındıran, süslü ve aynı potada mütevazı

bir karmaşa... Ve belki size garip gelecek ama bunun adına "boks" diyebiliriz. Gücün, stratejinin ve hızın etkili olduğu bir spor dalı. Çevikliğin hayatınızı kurtarıp rakibinizi şaşırttığı, dayanıklılığın ve direncin ayaklarınızı sağlam basmanızı sağladığı ve dikkatin rakibinizi ters köşeye yatırdığı bir spor...

### **Sol kroşeye yanıt gecikmedi: Sağ aparkat!**

Boksun en gerçekçi haliyle sanal dünyada yer edinmesine ise kısaca Fight Night Round diyebiliriz. (Uzunu nasıl kim bilir... - Şefik) İkinci oyunuyla

herkesin ilgisini çeken, üçüncü oyun ile yeni nesil konsollara merhaba diyen bu seri, hem grafiksel anlamda, hem de oynanış açısından o kadar başarılıydı ki rakibi olabilecek bir oyun var olmadı, olamadı.

Ve dördüncü oyunda da bu durum aynen sürüyor. FNR4, grafiksel açıdan etkiliyor, oynanış olarak cezbediyor ve online oyun dünyasında en fazla yumruk atılan oyun olmak üzere rekora koşuyor. (Gerçek 1: Oyunu oynadığım sıralarda online oyunlarda oyuncu bulmak pek mümkün değildi ama sayı her geçen gün öylesine büyük bir

## “Oyunun yapay zekası, fazlasıyla akıllıca davranıyor”



hızda büyüyordu ki böylesine bir tahmin yürütmekte sakinca görmedim.)

### **Farkı siz yaratırsınız**

FNR4'ün başına oturduğumda ilk merak ettiğim şey, oyunun bir önceki oyunla arasında ne gibi farklar içerdiği olmuştur. (Gerçek 2: Oyun hakkındaki her türlü haberdan ve ön bakıştan özellikle kaçındım.) Oyuna başladıktan kısa süre sonra da bu farkları bir bir gördüm; bazıları beni rahatsız etti, bazılarıysa son derece mutlu etti.

Öncelikle Legacy Mode'dan bahsedelim. Bu yeni mod, oyunun “kariyer” moduna tekabül ediyor ama önceki oyunların çizgiselliğini de ortadan kaldırıyor. Aynen Virtua Tennis'teki gibi, maç ve antrenmanlarımızı bir takvim yardımıyla ▶



Ağzında hala kulak parçaları var Tyson'ın!

Bu yumuşak eldivenler nasıl ağız - burun kırıyor yahu!



Surata oturan her yumruk sonucu etrafa saçılan ter damlaları ışıkta parlıyor.

► belirliyoruz. Bu takvimde kimlerle dövüşmek istediğimiz, maça kaç gün kaldığı, antrenman için hangi günleri seçebileceğimiz gibi birçok detayı görebiliyoruz. Bir maça çıkmadan hemen önce katılabildiğimiz antrenmanlar için bir tarih belirledikten hemen sonra maça çıkıyor, dövüşüyor ve ardından yeni bir maç tarihi ayarlamak üzere takvime geri dönüyoruz. Ve fark ediyoruz ki maçın gidişatına göre -kısa veya uzun olmak üzere- bir "iyileşme" süreci ayın bir kısmını veya tümünü kaplamış oluyor. İyileşme süreci otomatik olarak gerçekleşiyor ve sizin bir şey yapmanıza gerek kalmıyor. Antrenmanlar ise otomatik olarak gerçekleşiyor veya her farklı antrenmanın size sunduğu mini oyunu oynuyorsunuz.

Antrenmanlar, önceki oyunlardan tamamıyla farklı ve kesinlikle gereksiz derecede zor. Bir tanesinde bir çizgi üzerinde salınan bir boks torbasından sağa veya sola kaçarak kurtulmaya çalışıyor ve antrenörünüz size komut verdiğinde havaya bir yumruk savuruyorsunuz. Eğlenceli gözüküyor, değil mi? Ne var ki alacağınız keyif kursağınızda kalıyor zira oyunun başında o yumruğu savurmak için yeterince hızlı olamadığınız için genellikle kum torbasını kafanıza yiyiveriyorsunuz ve antrenmanı ancak "+1" puanla sonlandırılıyorsunuz. Diğer antrenman seçenekleri arasında fazla dayak yemeden, süre bitene kadar, az bir sağlık puanıyla ayakta kalmaya

çalışma, belirtilen yönde hareket ederek kum torbasının gösterilen bölgelerine yumruk atmaya çabalama, belirli bir vuruş kombinasyonunu hiç şaşırmadan yapmaya uğraşma gibi birbirinden zorlu çalışmalar bulunuyor. Boksörünüz geliştikçe antrenmanlarda daha başarılı olduğunuz için size tavsiyem, oyunun başlarında işi bilgisayara bırakmanız ve otomatik olarak antrenmanları tamamlamanız.

#### Arena

Ringe çıktıktan sonra olanlara bakacak olursak; ikinci oyunun inanılmaz hareketi Haymaker, hatırlarsanız rakiplerinizi hızlıca yere indirmekte son derece etkiliydi. Üçüncü oyunda Haymaker'ların kullanımı zorlaştı ve yeni oyunda Haymaker'lar artık işe yaramayan birer "süs" hareketine dönüşmüş durumda. Artık stick'i geriye çekip harekete geçemediğiniz Haymaker'lar, RB / R1 tuşuna basılı tutup stick ile yapacağınız daha basit bir hareketle gerçekleştiriliyor. Haymaker'lar yine rakibinizin suratına patlıyor fakat gelişini

#### Alternatif

FaceBreaker (3,8)  
Street Fighter IV (9,5)  
UFC 2009: Undisputed (8,5)

EA, ifadelerin gerçekçiliği konusunda sınır tanımıyor.

Sonunda kavuştuğumuz Ali ile kelebek gibi uçup, arı gibi sokuyoruz.

o kadar belli ediyor ki ne yapay zeka, ne de gerçek oyuncular kolay kolay Haymaker yumruklarınızla buluşmuyor. İşin kötüsü, bu hareketi yaparken o kadar büyük bir açık veriyorsunuz ki rakibiniz direkt olarak soluğu yanınızda alıyor ve aparkatı çenenize yerleştiriyor.

Haymaker'ların yanında düz yumrukların uygulanaşı da kolaylaşmış ve artık rakibinize hızla yaklaşip uzaklaşabiliyorsunuz. "İçeriye girme" hareketi olarak özetlenebilecek bu hareket, maçtaki üstünlüğünüzü belirleyebiliyor. Rakibin yumruklarından kaçıp, hızla ona yaklaşip bir yumruğu suratına patlatmak, rakibin aniden sarsılmasına ve tehlikeli bölgeye düşmesine neden olabiliyor. Tehlikeli bölge, rakibin sağlık barının kırmızı kırmızı yanıp sönmesine neden olan bir süreç ve



bu süreçte rakibinize vereceğiniz hasar çok daha etkili oluyor. Eğer kırmızı çizgiyi sonuna kadar tüketirseniz de rakibiniz düşüyor. Tabii ki bu durumun aynısı sizin için de geçerli; şayet ki tehlikeli bölgeye düşen siz olursanız, rakibinizin yumruklarından ustaca kaçmaya ve süreç bitene kadar rakibinizden uzak durmaya çalışın.

Oyunu ne kadar iyi oynarsanız oynayın, elbette siz de yenilgiyle karşılaşacaksınız ve yere düşürüleceksiniz. Yerden kalkmanın yolu da serinin dördüncü oyununda biraz farklı. Önce stick yardımıyla görüntüyü ortaya sabitlemeye çalışıyor ve tam bu sırada stick'i yukarı iterek kalkmaya çalışıyorsunuz. Sayaç hızla sıfıra doğru ilerlediği için de eliniz ayağınıza dolaşiyor ve ancak birkaç denemede ayağa kalkmayı başarıyorsunuz. Aynı şekilde, raunt aralarındaki "iyileşme" bölümleri de artık daha farklı ve eskiden yaptığımız gibi yüzümüzün yara almış bölgelerine Pomad basmıyoruz. Onun yerine, raunttaki başarımıza göre bize verilen puanları, farklı alanlarda kendimizi iyileştirmek için kullanıyoruz. Ve yine, eğer bu işlemlerle kendimiz uğraşmak istemezsek, işi bilgisayarın eline bırakabiliyoruz. (O da cimrilik yapıp puanları harcamıyor; sonra ringe çıkıp daha temiz bir dayak yiyoruz.)

#### Yumrukların dansı

Önceki oyunlara göre kesinlikle daha hareketli bir oyun olmuş FNR4. Eskiden Haymaker boşluğu bekleyip rasgele yumrukları savurarak başarılı olabiliyorken, artık rakibin yumruklarından ustaca kaçmak ve ardından kontratak yapmak iş yapıyor. Bir yumruktan ▶

#### Daha Zor Kontroller

Geçtiğimiz yıllarda, FNR3 oynadığımız zamanlarda, Total Punch Control'da uzmanlaşmaya çalışmaktaydım. Ne var ki karşıma kim geldiye normal tuşlara dağıtılmış olan yumruklarla kafama kafama vurdu, aptal etti beni. Ve fakat kazanan ben olacağım zira FNR4'te ya stick ile dövüleceksiniz, ya stick ile; artık kolayca kaçma şansınız yok!



► kaçmak veya bu yumruğa tam zamanında gard almak, size bir saniyelik bir avantaj sağlıyor. Bu sırada görüntü yavaşlıyor ve size net bir darbe şansı doğuyor. Şayet ki bunu üç kez artarda yapmayı başarılırsanız, rakibiniz tehlikeli bölgeye düşüyor ve kısa sürede onu yere indirme imkanı yakalyorsunuz.

Galibiyetin belirlenmesi konusu da biraz farklılaşmış. Örneğin; önceki oyunlarda çoğunlukla nakavtla biten maçlar, bu kez işlerin daha zorlaşmış olması nedeniyle hakemin kararına kalıyor. Dövüşteki başarınıza göre puanlandırılıyor ve farklı alanlardaki başarınıza göre ya kazanıyor ya da kaybediyorsunuz. Kaybetmek ise büyük bir sorun değil; her zaman bir başka maçta şansınızı deneyebilirsiniz.

#### Gerçek boksörler

"Tek kişilik oyun da bir yere kadar" dedirten bir oyun FNR4; hatta öyle ki 10 maç sonra

işler o kadar monotonlaşıyor ki sadece gerçek boks fanatikleri oyuna aynı heyecanla devam edebiliyor. Bu noktada yapmanız gereken, hemen oyunun online lobisine bağlanmak ve gerçek oyuncularla kapışmak. Bence FNR4'ün parladığı nokta burası. Oyunun yapay zekası, saçma bir şekilde fazlasıyla akıllıca davrandığı için yapay zekayı "şaşırtamama" olanağını gerçek oyunculara karşı kullanabiliyor ve tam anlamıyla sağ gösterip sol vurabiliyorsunuz. Online oyunlarda her şey daha gerçekçi oluyor ve gerçekten iyi oynayan kazanıyor. Bir Street Fighter gibi milisaniyelik hareketler burada pek fazla şey değiştirmiyor ama özellikle gard alırken ve kontratak yaparken bağlantınızın son hız çalışması gerekiyor ki 2Mbit'lik hatla zaman zaman zorluklar yaşadığımı söyleyebilirim.

Her şey güzel, hoş gibi geliyor kulağa lakin yapay zekanın geleceği görmesi, oyunun monotonlaşması, antrenmanların biraz zor

olması konularıyla birlikte, kazanmanız gereken unvanların mistik bir şekilde sizden daha kötü performans sergileyen boksörlere gitmesi gibi bir konu da var ki EA'nın nasıl bu konuda hataya düştüğünü anlamak mümkün değil. Ayrıca Legacy Mode'un takvim sistemi de pek yeterli sayılmaz bana kalırsa; sadece gelen mesajları okumak ve maç günlerini belirlemek, önceki yılların çizgisel oynanışını pek de özgür kılmıyor.

Street Fighter'in Hadouken'lerinden, Mortal Kombat'ın kopan uzuvlarından uzak durmak isteyen ve televizyon ekranında "unvan maçı" tamlamasını gördüğünde heyecanlanan biriyse, FNR4'e sahip olmalısınız. Üç oyundur seriyi takip edenler de FNR4'ten zevk alacaktır fakat oyuna büyük beklentilerle yaklaşmamanızı da önermek durumundayım. ■ **Tuna Şentuna**

#### Fight Night Round 4

+ Daha gerçekçi yeni kontrol mekanizması

- Gereksiz derecede zeki yapay zeka, fazlasıyla zor antrenmanlar

8,3

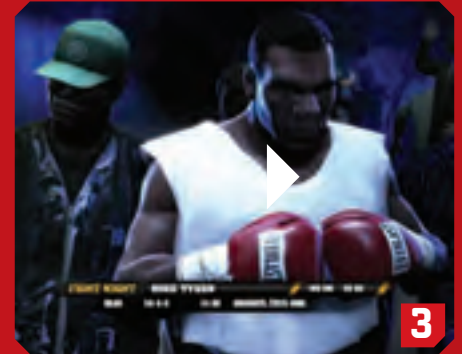
## BÜYÜK MÜCADELE



Atlantic City'nin Boardwalk salonunda her yer ışıl ışıl, tüm seyirciler heyecan içerisinde. Bu salon az sonra büyük bir mücadeleye ev sahipliği yapacak ve bu ringde unutulmayacak bir müsabaka yer alacak...



93 kilo ağırlığındaki, 1.80 boyundaki Joe Frazier, 18 nakavt ile başarılı bir boksör olarak gösterilebilir fakat rakibi onu biraz zorlayacak gibi gözüküyor çünkü...



Frazier'ın karşısında 44 nakavtlik derecesiyle Mike Tyson yer alıyor! Frazier'ın Tyson karşısında başarılı olup olamayacağını hep birlikte göreceğiz.



4 Karakterlerin modelleri inanılmaz detaylı; dövmelerinden sakallarına kadar her türlü detay net bir şekilde görülebiliyor.



Frazier'ın artarda gelen yumrukları, Tyson'ın limitine ulaşmasına neden oluyor fakat Tyson direnmeyi sürdürüyor. Yüzünü en iyi şekilde koruyan Frazier'a karşı tek şansının, vuruşlarını alçak tutmak olduğunu düşünüyor.

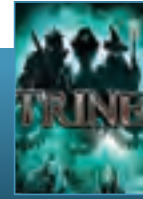


Fakat durum değişmiyor ve Frazier, Tyson'ı devirerek adını tarihe altın harflerle yazdırıyor!



Demosu  
**LEVEL**  
DVD'de





Yapım **Frozenbyte**  
Dağıtım **Nobilis**  
Tür **Aksiyon / Platform / RPG**  
Platform **PC, PS3**  
Web [www.trine-thegame.com](http://www.trine-thegame.com)  
Türkiye Dağıtıcısı **Yok**

## Trine

Farklı bir "Üç Silahşörler" hikayesi...



**B**ir varmış, bir yokmuş... Evvel zaman içinde, uzak bir diyarda, barış içinde bir krallık varmış; ancak krallığın barış hali sonsuz değilmiş. Yaşlı kralın ölümünden sonra tahta geçecek kimse olmayınca, krallık birbirine girmiş. Gücün ihtirası, şövalyelerin de, büyücülerin de gözlerini bürümüş. Tahta çıkan yeni krallar, ertesi gün tahttan indirilir olmuş. Ama insanların deliliğinden daha da kötü bir güç varmış krallığın kaderinde: Bir zamanlar hayat ve şans kaynağı olan büyü, şeytani bir şeye dönüşmüş. Birer birer, mezarında yatan tüm ölümler ayaklanmaya ve her geçen gecenin enerjisiyle daha da güçlenmeye başlamış. Krallığa korku hakimmiş ve kısa sürede insanlar bu toprakları terk etmişler. Ama... Tarihin akışını değiştirecek olan bir şey gerçekleşmek üzereymiş.

Krallığın civarında, Astral Akademi'nin yakınında bir hırsız (Thief), kurnazca bir plan yapmaktaymış. Hırsız, değeri çok yüksek olan antika bir nesnenin varlığını duymuş. Astral Akademi de düşmanlara karşı savunmasız ve çürümeye bırakılmış halde olduğundan, bu hazineyi koruyacak kimse yokmuş. Zamanlama harikaymış; hırsız kaleye ulaşmış ve

hayalini kurduğu hazineyi yakında ele geçirecekti. Hazineye yaklaşırken, Ay ona gülümsüyormuş. İlginçtir ki koruyucu büyüler, hırsızın tapınağa zarar görmeden girmesine izin vermiş. Ellerini hazinenin üzerine koyduğu anda bir ürperti hissetmiş ve hırsız, yakın zamanda kaderin onu ele geçirdiğinin farkına varacakmış.

Hırsızın bilmediği, tam da o sırada bir büyücünün (Wizard) uyanmakta olduğunu. Büyücü, dürbününden bakmış ve dirilen korkunç Undead ordusunu görmüş. Ölmeye pek de niyetli değilmiş. Uzun zamandır yıldızları araştırıyor, var gücüyle tüm büyücülerin bilmesi gereken meşakkatli ateş topu büyüsünü öğrenmeye çalışıyormuş. Ya da dışardan böyle görünse de, bu tamamen bir yalanmış. Aslına bakarsanız büyücü, kadınlar arasında ün salmış. Üzerinde çalışmakta olduğu şey ise kadınları etkilemek ve konumunu yükseltmek için geliştirmeye çalıştığı sahte bir "ateş topu" büyüsünden başka bir şey değilmiş. Yaratmış olduğu iksir geri tepmiş ve iki gece boyunca süren derin bir uykuya sebep olmuş. Hırsız, tapınaktan sızan bir ışık görmüş. Asırlardır hiç kimse, büyülerin koruduğu tapınağa girememiş. Büyücü, önce hırsızın eline, ▶



### PS3 Versiyonu

Oyunun PC versiyonu 2 Temmuz'da piyasaya sürüldü; PS3 versiyonu içinse net bir tarih verilemiyor ancak Frozenbyte'tan Joel Kinnunen, Yaz ayları bitmeden PS3 kullanıcılarının karşısına çıkmayı umduklarını söyledi.

► sonra da hazineye dokunmuş ve eli öylece yapışıp kalmış. Büyücü, ilk defa her şeyden çok, büyüye ilgi duymuş. Aynı zamanda kıymetli canı için korku duymuş ama yakınlarda bu zorlu görevi üstlenebilecek biri varmış...

Astral Akademi'nin diğer ucunda bir şövalye (Knight), yeteneklerini geliştiriyor, Undead ordusuna karşı savaşarak kralın ordusuna katılmayı hak ettiğini kanıtlamaya çalışıyormuş. Aramızda kalsın ama aslında şövalye, Undead'in ne demek olduğundan pek de emin değilmiş ama bu, onun en cesur şövalye olmak için yakalamış olduğu bir fırsattı. Şövalye, Astral Akademi'yi bu zor zamanda korumayı görev edinmiş. Asırlık tapınaktan sızan zayıf bir ışık görmüş. Acaba tapınakta bir hırsız mı varmış? Acaba bu, şövalyenin cesaretini kanıtlamak için şanslı günü müymüş? Şövalye, kendi kendine bu tapınağı, hazineyi ve Astral Akademi'yi koruyacağına dair ant içmiş. Onu hiçbir güç durduramazmış. Şövalye de içeri girmiş ve hazinenin üçüncü kenarını -ancak bir savaşçının yapabileceği şekilde- sınıksız kavramış. Birden ani bir ışık belirmiş; hırsız, büyücü ve şövalye ortadan kaybolmuşlar...

Böyle bir hikaye ile başlıyor Trine. Finlandiya topraklarında yer alan bağımsız oyun yapımcısı Frozenbyte, daha önce Shadowsgroups ile piyasaya dahil olmuştu ve beğeni toplayan bu oyun sayesinde korkusuzca yoluna devam etme kararı almıştı. Zaten böyle bir kararın alındığı, Shadowsgroups Survivor'ın hazırlanmasıyla da



Oyundaki boss'lardan biri...  
Bu kadar.

gayet net bir şekilde ortaya konmuştu. Şimdiye farklı bir oyunla, Trine ile karşımda...

### Üçümüz birimiz, birimiz üçümüz için!

Oyundaki yolculuğumuz, üç karakterin birbiriyle yardımlaşarak ve birbirlerini asla yalnız bırakmayarak yol alması üzerine oturtulmuş bir yapıya sahip. Thief (Hırsız), Wizard (Büyücü) ve Knight (Şövalye), bir anda içine düştükleri durumdan kurtulmak için birbirlerine destek oluyor ve engelleri hep beraber aşıyorlar.

Thief'in okçuluk yeteneği, uzak mesafedeki düşmanlar için büyük önem taşıyor. Oyun ilerledikçe kazanacağı alevli ok işini biraz daha kolaylaştırırken, karanlık orman ve mağaralarda hem kendisinin, hem de arkadaşlarının önlerini görmelerini sağlıyor. Thief'in ip yeteneği ise oyunun kilit özelliklerinden belki de en önemlisi. ▶

**THIEF**

**İsim:** Zoya  
**Cinsiyet:** Kadın  
**Yaş:** 20 üstü  
**Görev:** Zenginden alıp kendine saklamak  
**Karakter:** Gizemli  
**Hoşlandığı:** Zengin olmak  
**Hoşlanmadığı:** Bir şeyi çalamamak  
**Kullandıkları:** Bow, Fire Bow, Fast Quiver

**WIZARD**

**İsim:** Amadeus  
**Cinsiyet:** Erkek  
**Yaş:** 35 ila 45 arası  
**Görev:** Yıldız olmak  
**Karakter:** Kendinden emin  
**Hoşlandığı:** Onu seven tüm kadınlar  
**Hoşlanmadığı:** Onu sevmeyen tüm kadınlar  
**Kullandıkları:** Box, Plank, Floating Platform

**KNIGHT**

**İsim:** Pontius  
**Cinsiyet:** Erkek  
**Yaş:** 40 üstü  
**Görev:** Prenses kurtarıcısı  
**Karakter:** Güvenilir  
**Hoşlandığı:** Lezzetli et yemek ve bira içmek  
**Hoşlanmadığı:** Aç kalmak  
**Kullandıkları:** Sword and Shield, Strength of the Titans, Storm Hammer



## Alternatif

**Bionic Commando Rearmed (-)**  
**Braid (9,5)**  
**LittleBigPlanet (9,5)**

► Ulaşılamayan yerlere ulaşmak, bir anda yolun bittiği izlenimi veren düz duvarları aşmak ve çok daha önemlisi, yüksek noktalara yerleştirilen tecrübe puanları almak için bol bol ip kullanmak gerekiyor. Bu noktada, oyunun -oynanış açısından- tek problemine değinmek isterim. İp kullanımı iyi, hoş ancak zaman zaman zor ve tuhaf animasyonlar zinciri nedeniyle sinir bozucu olabiliyor. Neyse ki bu problemi aşmak için fazla çaba sarf etmek gerekmiyor ve oyuna karşı en ufak bir kin beslemeden yola devam edebiliyoruz.

Wizard, tam anlamıyla büyücü olamamış bir büyücü aslında. Üstelik bunu sadece geçmişiyile değil, karakterler arası dengenin sağlanması adına yapılan kısıtlamayla da görmek mümkün. Wizard, oyuna sadece tek bir özellik ile başlıyor: Kutu çizmek. İlk görüşte Crayon Physics'i hatırlatan bu özellik sayesinde, -Thief'in ipinin sağladığı kadar olmasa da- bazı engelleri aşmak mümkün oluyor. Küçük ve büyük kutular oluşturabilen Wizard, diğer karakterlere göre "silik" kaldığı için oyunun ilk bölümlerinde pek tercih edilesi değil aslında. Wizard'ın diğer özelliği ise her türlü objeyi hareket ettirebilmesi. Boyut ve ağırlık tanımadan dev topuzları, kayaları, blokları ve platformları hareket ettirebilen Wizard, bu

sayede ekibin sağlıklı bir şekilde yol alabilmesini sağlıyor. Oyun ilerledikçe düz platformlar da çizebilen Wizard, oyunun sonlarına doğru müthiş bir büyü daha öğreniyor ve oyunun akış hızını ciddi anlamda artırıyor.

Gelelim ekibin en komik, en hantal ama bir o kadar da yararlı ve tercih edilesi karakteri olan Knight'a. Yaşlı ve şişman bir şövalye var karşımızda ancak bu durum, onun ilk tercih olmasını hiçbir şekilde engellemiyor. Çünkü kılıcıyla her türlü düşmanı kolayca alt edebilen Knight, kalkanı sayesinde ekibin savunma yeteneğine sahip tek üyesi olma özelliğine de sahip. (Tam bu noktada şöyle bir sınıflandırma yapmak istedim: Knight saldırabiliyor ve savunabiliyor, Thief saldırabiliyor ama savunamıyor, Wizard ise hem saldırıyor, hem de savunamıyor!)

Karakterlerin ortak özelliklerine gelecek olursam; her karakterin üçer özellik sahibi olabildiğini ve seviye atladıkça bu özellikleri geliştirebildiklerini söyleyeyim önce. Üstelik karakterlerin özellikleri bunlarla da sınırlı kalmıyor. Oyunda ilerlerken birçok sandık buluyor ve bu sandıkları tek tek açarak ödülleri topluyoruz. Ödüllerse işe yaramaz ıvır zıvırlar değil, oyuna direkt olarak etki eden şeyler. Bunlardan bazıları sağlık barının kapasitesini arttırırken, bazılarıysa karaktere özel yeteneklerin artmasını sağlayabiliyor. Daha fazla detay vermeden kesmek istiyorum ki sandıkları teker teker arayın ve sürprizlere kendiniz şahit olun.

### **Durmak yok, yola devam!**

Üç karakterin dev ortaklığıyla ilerleyen Trine,

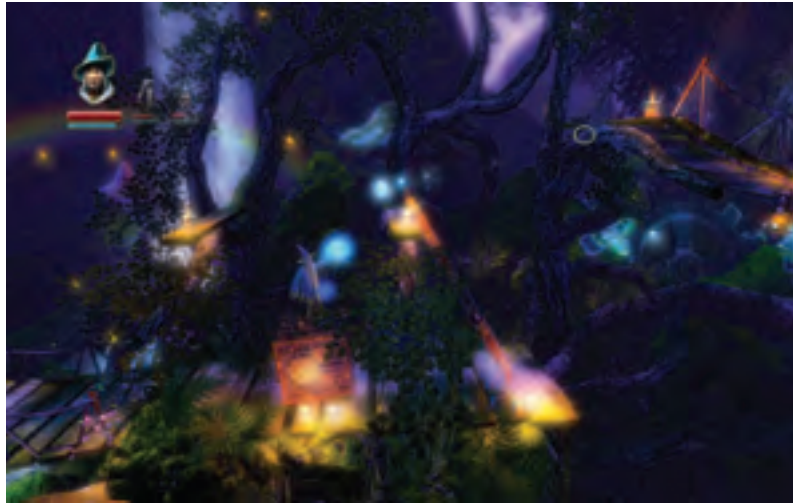
**Yaşlı ve şişman bir şövalye var karşımızda ancak bu durum, onun ilk tercih olmasını hiçbir şekilde engellemiyor.**





"side-scrolling", yani ekranın sağına ve soluna doğru ilerlenebilen nostaljik bir yapıya sahip. Bu türe en güncel iki örnek, Braid ve LittleBigPlanet olabilir herhalde. Üstelik bu iki örneğin sahip olduğu özellikler, Trine'da bir araya geliyor. Bir yandan Braid'deki gibi bulmacalar çözmek ve kafa yormak, diğer yandan LittleBigPlanet'ta olduğu gibi fizik kurallarına göre hareket etmek gerekiyor. Böylesine bir karışımın başarıyla uygulanması için, bölüm tasarımlarının da oldukça iyi olması gerektiği bir gerçek ve ne mutlu ki Frozenbyte bunu başarmış. Bölümler o kadar iyi bir şekilde tasarlanmış ki hiçbir an "Bu ne biçim yer böyle?" ya da "Burası çok saçma olmuş." gibi düşüncelere kapılmıyor insan. Üstelik Trine, üç boyutlu görsel tasarımı sayesinde, iki boyutlu oyun stilini hiçbir zaman oyuncuya hissettirmiyor. Mekanların gerek boyutlu, gerekse renkli tasarımı sayesinde müthiş bir görsellik karşılığında karşıya olduğumuzu söyleyebilirim. Her ne kadar çapı bu kadar olmasa da, müzik ve seslendirmeler sayesinde de desteklenen oyun, bir an olsun "sıkıcı" ya da "monoton" sıfatlarını hak etmeden oyunun sonunu getirmemi sağladı.

Yılladır bağımsız oyun yapımcılarını kayıran, onların yaptığı eserlere ekstra kredi tanıyan ve her zaman haklı çıkan bendeniz, bu kez hiç kayırmadan, Trine'in mutlaka denenmesi gereken bir yapımda olduğum düşünüyorum. Aksiyonsa aksiyon, maceraysa macera, platformsa platform, RPG ise RPG; hepsi var bu oyunda. ■ Şefik Akkoç



■ Oyundaki karakterlerden yüzmeye yeteneği en iyi olan Thief.

## Trine

- + Grafikler, üç karakterin dayanışması üzerine kurulu oynanış, eğlence
- Ufak animasyon problemleri, Zoya'nın ip kontrolünün zorluğu, yüksek fiyat

9,0

**Minimum** : 2.0 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, ATI Radeon X800 ya da GeForce 6800 ve üzeri Ekran Kartı, 1 GB Sabit Disk Alanı

**Önerilen** Core 2 Duo İşlemci, 2 GB Bellek, ATI Radeon HD 3800 ya da GeForce 8800 ve üzeri Ekran Kartı, 1 GB Sabit Disk Alanı



Videosu  
**LEVEL**  
DVD'de

## Transformers: Revenge of the Fallen

“Zafer, düşmanın küllerinden yapılır” -Starscream

**1** 984. 80lerin dünyaya bırakacağı çığgın etkinin henüz başlarındaki dönem. İnsanların ilgisini genellikle bilim kurgu filmleri çekiyor. Buna yönelik oyuncaklar, filmler, diziler çekiliyor. Düzgün çizimleri, uzaydan gelen robotların macerasını anlatan sıra dışı konusu (O zamanlar uzaydan gelmek sıra dışı ve ilgi çekici bir olaydı,

şimdilerde ise gelene “Hoş geldin”, gidene “Güle güle” deniliyor.) ile vizyona girdi. Üç senelik bir gösterim süresi sonunda da gösterimden kaldırıldı. Tabii ki o zamanlar yaratığı etkiden habersizdi insanlar. 90'ların başlarında Türkiye’de de yayınlanan çizgi dizi birçok veledi ekran başına kilitledi. Hem sabah 10’da, hem de akşamüstü 5’te tekrarını

Yapım **Beenox Studios**  
Dağıtım **Activision**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PS3, Xbox 360, PC**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**







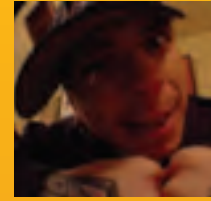
izledik. Az mı azar yedik annemizden babamızdan "Dur oğlum, şu diziyi izliyorum, getir kumandayı buraya basma şunlara" diye. Her defasında da Optimus Prime ve onun emrindeki Autobotlar kazanırdı. Kaç defa Megatron ve Starscream'in "Hesabımız daha bitmedi Optimus'u nidaları ile bitti çizgi filmler. Bir defa öldü onda da insanoğlu "Hayııııııı" dedi, akabinde Autobotlar onu geri getirdi. Şimdi diyecek okuyanlar "Bilader sen Megatron'un avukatı mısın?" Avukatı değilim ama bir Decepticon logolu Nescafe bardağına dönüşmek isterdim, neyse.

### Transformers

1984'de başlayan Transformers çığırını tam anlamıyla dünyayı sardı sarmaladı. Çizgi romanları, çizgi filmleri, dizileri derken bizimle birlikte büyüdü robotlarımız. Yeni tanıştığımız insanlarla konuşurken hep konuların ucu bir şekilde Optimus'a dokundu. Sonrasında da 2007'de uzun bir aradan sonra görsel olarak "şahane" sıfatını hak eden bir yapımla vizyona döndü robotlarımız. Ama bir ek-

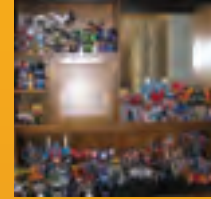
siklik vardı. "Olum? Bumble Bee? Abi niye Camaro bu yaaa?!" dedik. Hepimiz o fırlama robotu vosvos olarak bilirdik. Bu neydi şimdi ki? "Eski köye yeni robot mu gelirmiş canım" diyerek umursamadık. Artık önümüzde Japon dövüş sanatlarını dibine kadar kullanan devasa samuraylar vardı. Biz ufakken bunlar hep lazer kullanırdı. Çok zorda kalınca çekerlerdi kılıçlarını. Robotların uğradığı bu değişim bizlere "Değişmeyen tek şey değişimdir." sözünü bir kez daha hatırlattı. Bu kadar değişime maruz kalmış bir filmi bile ilgiyle izledik. Filmle birlikte oyununu da oynadık. Her filmin oyunu gibi çok muhteşem değildi ama elektrik direğini söküp onunla rakibini dövmek eğlenceliydi. Birinci filmin sonundaki atmosfer sahnesi ile ikinci film geliyor diye hemen alt mesajı alıp beklemeye başladık. İkinci film, ikinci oyun demektir ve ilk oyunun çok da kötü olmadığını düşünürsek, gelecek oyun daha ele avuca gelen bir yapımla olacaktır. Tam olarak ikinci oyun sayılmazdı çünkü bundan önce Commodore 64, PC ve PSX için oyunlar çıkmıştı. Filmle birlikte oyunu da hemen tükettik. Filmin oyunu olmasından dolayı senaryo Autobotlar için aynı iken Decepticonlar için önce-

## TRANSFORMERS ÇILGINLIĞI



### SLIPKNOT

Slipknot'tan tanıdığımı Sil Wilson tam bir Transformers hayranı. Sağ ve sol ellerinin üst kısmında Autobot ve Decepticon logolarını dövme olarak yaptıran Sid, "DJ Starscream" olarak bilinmekte.



### KOLEKSİYON

Ne kadar güzel görünüyor, değil mi? Bu ve bunun gibi birçok Transformers ürünü koleksiyoncuların arşivlerini süslüyor. Yoksa o koleksiyoncular arasında siz de mi varsınız?



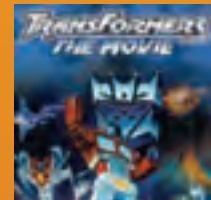
### GIJOE VS. TRANSFORMERS

Bu resme iyi bakın. Önümüzde çıkacak bir GIJOE filmi var. Gelecekte de GIJOE ve Transformers'ı konu alan (çizgi romanlarındaki gibi) bir film hatta oyun gelebilir.



### MEGAN FOX

Evet, istediği kadar güzel olsun, hiç umurunda olmayan bir kişi kendisi! Megan Fox'un orijinal Transformers'ın içinde yeri yok. En azından benim için öyle...



### SOUNDTRACK

İlk filmin ve çizgi dizinin soundtrackleri 2007'deki ve 2009'daki filmlerin soundtrack'lerinden çok daha başarılı. Mutlaka dinleyin.



**Metal çatısı olan bir binanın üzerinde duran robot? Bina oldukça sağlam anlaşılır!**

## ANALİZ

Filmle kıyaslanınca animasyonların ta-kozluğu göze batıyor.

BumbleBee'ye hiçbir şey olmaz. O insanoğlunun dostluğunu kazanmış bir kere



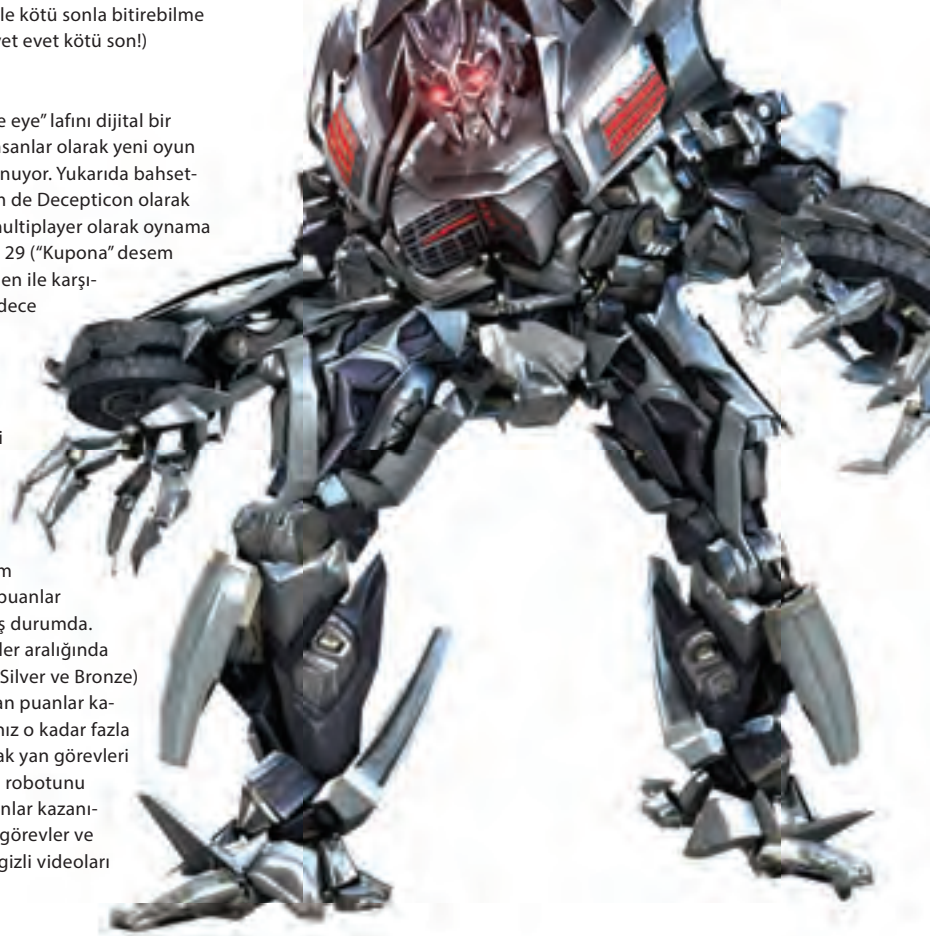
## Multi-player

Tarafını seç savaşa katıl! Senaryonun bölgeleri üzerinde rakiplerle karpış. Özel karakterleri ile aksiyon dolu bir deneyim.

► ki oyundaki gibi alternatif senaryo ile kötü sonla bitirebilme ödüllü bir oynanışa sahip. (Haha, evet evet kötü son!)

## Autobots

"Transformers, more than meets the eye" lafını dijital bir ses tonuyla duyduğunda sevinen insanlar olarak yeni oyun bizler için oldukça dolu bir içerik sunuyor. Yukarıda bahsettiğim gibi oyunu hem Autobot, hem de Decepticon olarak oynayabiliyoruz. Oyunu single ve multiplayer olarak oynama seçeneğine de sahibiz. Tamı tamına 29 ("Kupona" desem mi acaba) robot Revenge of the Fallen ile karşımıza çıkıyor. Bunların kimileri ile sadece multiplayerda oynayabilirken diğer robotlarla ana senaryo kapsamında oynayabiliyoruz. Her robot bir diğerine göre farklı özellikler sahip. Kimisi daha hızlı gidebilirken, kimisi daha iyi yakından dövüşebiliyor. Böylelikle kilitli olan karakterler açıldığında aynı görevi yeni karakter ile tekrar oynayabilirsiniz. "Tekrar oynayabilirsiniz" diyorum çünkü görevler birbirine kazanılan puanlar ile açılacak gizli ödüllerle bağlanmış durumda. Her görevin gereğini belirtilen süreler aralığında tamamladığınızda (Platinum, Gold, Silver ve Bronze) elde ettiğiniz zamana göre ekstradan puanlar kazanıyorsunuz. Ne kadar hızlı olursanız o kadar fazla puan kazanıyorsunuz. Buna ek olarak yan görevleri de tamamladığınızda ("Beş düşman robotunu kafasından vur" gibi) ekstradan puanlar kazanıyorsunuz. Bu puanlar, tamamlanan görevler ve başarılı hareketler oyunda yer alan gizli videoları





### Alternatif

Ghost Busters (8,7)  
Prototype (7,5)  
Infamous (9,1)

izlemekten tutunda filmin posterlerini açmaya kadar varan bir içerikle birlikte geliyor. Ayrıca bu puanları oyuna bir nevi RPG havası katan bir ekranda var olan güçlerinizi (yakın dövüş gücü, hit point oranı, silahınızı ısınma zamanını azaltma gibi) dağıtarak oyun içinde daha güçlü hale geliyorsunuz. Tam düşmanla karşı karşıya iken elinizdeki silahın ısınmış olması ile alternatif silaha geçme çabaları biraz yorabiliyor oyuncuyu, o yüzden puan verirken bahsettiğim özelliğe öncelikli olarak puan verin.

### Decepticons

Oyunun başında sizi bir alıştırmaya görevi bekliyor. Bu görevde oyun içinde yapabileceğiniz bütün hareketleri size uygulamalı olarak anlatıyor ve sizi savaşa hazır hale getiriyor.

Önceki oyunun aksine artık oyun alanımız dijital bir ağ ile sınırlı. Her görevde hedefimiz belli ve o hedefi yapınca haritayı terk ediyoruz. Önceki oyundaki gibi Autobot oynarken evi barkı yıkmamaya özen gösterme gibi bir durum söz konusu değil. (BumbleBee ile iki bina arasında geçerken "Birinden birini yıkmayayım" derken ikisini birden yıkmak, kendini züccaciye dükkanına girmiş fil gibi hissetmek...) Böyle olunca ister istemez insan Autobot oynarken bile içindeki Decepticon'u ortaya çıkartıyor. Oyun alanındaki objelerle de iletişimimiz oldukça az. Binalara tırmanabiliyoruz ve gerekli yerlerden gerekli insanları alıp bir diğer noktaya bırakabiliyoruz. Önceki oyundaki gibi yoldan geçen talihli bir aracı tutup Optimus Prime'a fırlatamıyoruz. (Sanıyorum ki bu aksiyon birilerinin çok gücüne

gitmiş ki yeni oyunda yer vermemişler.)

Araç kontrollerinde de değişim söz konusu. Artık değişim tuşuna basılı tuttuğumuz sürece araç modunda ilerleyebiliyoruz. Asayişin berkemal olmadığını fark ettiğimiz an tuşu bırakıp robota dönüşebiliyoruz. Tuşu bırakmadan önce zıplama, saldırı gibi tuşlarla combo şeklinde bir bırakış gerçekleştirilirse, havada iki takla atıp yere inebiliyor ya da uçarak saldırabiliyor.

### Renault Megan(e) Fox

Oyunun belki de en büyük eksilerinden biri, etraftaki objelere son sürat çarpsak bile bize hasar vermemeleri. Bunun nesi eksi diyebilirsiniz. Starscream ile uçak modunda ilerlerken bir binaya kafadan girmemiz herhalde o binanın yıkılması ve bizim de eks olmamız ile sonuçlanırdı. Ne yazık ki ne o bina yıkılıyor, ne de bize bir şey oluyor. Aynı durum tavanına çıktığımız binalar içinde geçerli. İster istemez robotlar için "İçi boş galiba?" diyor insan. Bu kadar olumsuz ve bir o kadar içi dolu olan bir oyun gerçekten az bulunur. BumbleBee'yi sarı bir VW olarak hatırlayanlar çoktan oynamıştır bu oyunu zaten, aklında soru işareti olanlar için de oldukça keyifli dakikalar yaşayacakları bir oyun olarak öneriyorum. Ama önce filmi izlesinler, sonra oyunun başına otursunlar.

Son olarak 80'lerden geriye hafızalarda kalan Billie Jean ile yazıya veda ediyorum, Michael Jackson'a veda ettiğimiz gibi.

■ İlker Kardeş

### Transformers: Revenge of the Fallen

+ Transformers'ın farklı yapısı, daha iyi modellenmiş robotlar, daha güzel grafikler  
- Oyunu aksiyona çevirmek için göz ardı edilmiş birkaç hata

7

Minimum 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB RAM, nVidia GeForce 6600 / ATI Radeon 9800





Düşmanlarınızı tutup fırlatmak serbest. Yalnız dikkat edin, bu sırada çevrenizde birisi olmasın.



## Hata

Unbound Saga'nın enteresan bir bug'ü bulunuyor. Yapımcılardan kaynaklanan bu hata, oyunun seslerini etkiliyor ve ortaya çıkış şekli de bir hayli sinir bozucu. Oyunun herhangi bir yerindeyken PSP'nizi kapatıp geri açarsanız (Uyku modu.) müziklerin ve ses efektlerinin birer güültüye dönüştüğüne şahit oluyorsunuz. Bölüm arasında kayıt imkanı olmadığı için de bu son derece sinir bozucu bir durum oluyor.

# Unbound Saga

Çizgi-roman okurcasına oyun oynamak...

**S**evgili LEVEL izleyicileri. Zamanında -belki de bildiğiniz gibi- SEGA Mega Drive için piyasaya Comix Zone adında bir oyun sürülmüştü. Ne var ki bu oyunu ben Mega Drive'dan oynamadım. Neden? Çünkü fakirdik. Tamam, o kadar fakir değildik ama Mega Drive nereden alınır kesinlikle bilmiyordum. Ancak SkyOne kanalı sayesinde (Fakire bak, SkyOne izliyor.) bu sistemin varlığından ve oyunlarından haberdar olabiliyordum.

Neyse ki PC adında bir oyun cihazı (!) vardı da onunla oyun oynamayı başarıyordum. Bu Comix Zone adındaki oyun da Windows 95 piyasaya çıktığı sırada, sadece bu işletim sisteminde çalışmayı başaran bir oyundu. (Bunu nasıl hatırladığıma inanmamaktayım.) Sırf bu oyunu oynayabilmek için Windows 95'e terfi etmiştim. Bunu yapmıştım çünkü Comix Zone, benim gibi bir çizgi-roman fanatiği için müthiş bir oyundu. Karakteriniz Sketch'i çizgi-roman karelerinde hareket ettiriyor ve düşmanlarınızı yumruklarla, tekmelemlerle haklıyordunuz. Güzel oyundu Comix Zone... Peki ya Unbound Saga?

## Lori ve Rick'in hikayesi

Comix Zone'a bu kadar çok değindim çünkü Unbound Saga fazlasıyla bu oyundan esinlenmiş durumda. Üstelik esinlenme derecesi öylesine büyük ki... Comix

Zone'da Sketch, içinde bulunduğu çizgi-romandan kurtulmaya çalışıyordu, Unbound Saga'da da Rick, "The Maker" adındaki çizgi-roman sanatçısını ortadan kaldırmak için çabalıyor. Rick, aklında bu düşüncelerle maceraya atılırken karşısına Lori adındaki güzel kadın çıkıyor ve ona diyor ki, "Lanet olasınca adam; yine hafızanı kaybettin değil mi? Beni nasıl hatırlamazsın?!". Sonra Lori Rick'i de koluna takarak kötü adamlardan kaçıyor ve hikaye şehrin sokaklarından kanalizasyonlara ve hatta Himalayalar'a kadar uzuyor.

## Cadillacs and Dinosaurs

Bir "Beat'em Up" olarak tasarlanan ve bu seçimle PSP'ye son derece uygun bir oyun olması beklenen Unbound Saga, ne bir Final Fight olabiliyor, ne de Cadillacs and Dinosaurs'un yanına yaklaşabiliyor.

## Alternatif

Dynasty Warriors: StrikeForce (5,9)  
Guilty Gear Judgement (8,2)  
Marvel Ultimate Alliance (-)



Yapım Vogster Entertainment  
Dağıtım Vogster Entertainment  
Tür Beat'em Up  
Platform PSP  
Web [www.unboundsaga.com](http://www.unboundsaga.com)





Rick hantal ve güçlü dövüşçüyü, Lori ise hızlı ve farklı saldırı hareketlerine sahip karakteri simgeliyor. Bu iki karakter arasında istediğimiz zaman Select tuşuyla geçiş yapabiliyoruz. Ne var ki ikisinin de dövüş stili öylesine tekdüze ki... Karşınıza çıkan düşmanlar da birbirinin karbon kopyası zaten.

## Bir "Beat'em Up" olarak tasarlanan ve bu seçimle PSP'ye son derece uygun bir oyun olması beklenen Unbound Saga, ne bir Final Fight olabiliyor, ne de Cadillacs and Dinosaurs'un yanına yaklaşabiliyor

Bir Beat'em Up olarak tasarlanan oyun, türün en önemli özelliğinde çuvallayınca da elinizde sadece görsel kalitesi iyi bir yapım kalmış oluyor. Çeşitliliği toparlamak adına her bölüm sonunda karakterlerinize yeni hareketler alabiliyor ve onları güçlendirebiliyorsunuz ama bu hareketleri yapmak yerine dümdüz, sadece yumruk atarak ilerlemek daha işlevsel olabiliyor.

Örneğin Rick, üç tuşla yapılan birçok kombo hareketine "güçlendirme paraları"yla sahip olabiliyor. Çok saçma bir hareket olarak da yapımclar, tüm bu hareketleri daha ilk bölümden satın alabilmenize olanak tanımış. Yani ikinci bölüme tam beş farklı kombo hareketiyle başlayabiliyorsunuz. Bir sonraki bölümde de bunların güçlendirmelerini yaparak, üçüncü bölüme süper güçlü bir Rick ile başlamanız olası.

Rick'in kombo hareketlerinden bazıları tek bir düşmanı etkisiz hale getirmeye yönelik, bazılarıysa alan etkili ve bir grup düşmanı

yere yıkabiliyor. Bu tip hareketleri süstimal etmemeniz için de bir "Stamina" barı oyuna eklenmiş durumda. Sağlık çizginizin hemen altında yer alan bu mavi enerji çizgisi tükendiğinde, karakteriniz işlevsiz hale geliyor ve yumruk bile atamıyor. Enerji mevzuu bir hayli önemli ve hatta öyle ki sağlık yenileyen power-up'ların yanında, enerjiniz için olanlar da düşmanlarınızdan düşüyor.

Rick'in aksine çok daha hızlı hareket eden Lori ise kombokar yerine "Shadow Arts" adında özel güçler kazanıyor. Peki bunlar bir işinize yarıyor mu? Hayır. Bir tane görünmezlik sağlayan gücü var; ona da ancak düşmanlarınızdan sıyrılmayı başarıyorsunuz ama bu da yeterli sayılmaz. Lori'nin zıplayabilmesine de kanmayın; bu da bayağı anlamsız bir hareket olmuş.

Size tavsiyem, Rick'in kombokarına yatırım yapmanız, Lori'nin ise sağlık puanını ve vuruş gücünü yükseltmeniz. Bazı bölümlerde yalnız kalacağınız için de sakın karakterlerin her ikisine de puan yatırmayı ihmal etmeyin.

Maalesef çok iyi bir oyun olacakken kafa üstü yere çakılmış durumda Unbound Saga. PSP'nin bu tip oyunlara ihtiyacı varken, oyunların bu şekilde güme gitmesi hiç hoşuma gitmiyor. İnsan "Görsel Yönetmen'e bu kadar para döküceğine, oynanışla ilgileneni de besler biraz... **Tuna Şentuna**

### Unbound Saga

+ Çizgi-roman ruhu, görsel başarı, karakterler arasında geçiş yapabileme imkanı

- Berbat oynanış sistemi, dövüşlerin sıkıcı olması, ekstra hareketler ve combo'ların gereksizliği

6,1

## TARZ "IN", KONU "OUT"



Bir oyunun görsel kalitesi elbette önemlidir. Buna bir de "tarz" eklemeyi başarabilirseniz, işte o zaman gerçekten etkileyici bir yapım hazırlamış olursunuz.

Unbound Saga'nın "çizgi-roman" tarzı, oyunun geneline yayılmış bir tema ve bu, dijital hale getirilmiş çizgi-roman kareleriyle de renkleniyor. Aynı inFamous'taki gibi hikaye bölüm aralarına serpiştirilmiş olan çizgi-roman çizimleri ve konuşma balonlarıyla anlatılıyor. Konuşmalar maalesef seslendirilmemiş ama bu haliyle bile ulaşılmak istenen hedef yakalanmış gibi gözüküyor.

Vogster Entertainment, ara sahneler konusunda iddialı olduğunu, bu sahneleri daha sonra ulaşılabilecek şekilde hazırlayarak belirtmiş durumda. (Açtığı bu çizgi-roman sahnelerini "Comics" başlığı altında görüntüleyebilirsiniz.)



❑ Lori hızlı ama güçsüz. Onu geliştirmeyi de ihmal etmeyin, yoksa üçüncü bölümde, Rick sizi terk ettiğinde cascavlak ortada kalırsınız.



Yapım **Bethesda Softworks**  
Dağıtım **Bethesda Softworks**  
Tür **RPG**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web **fallout.bethsoft.com**

## Fallout 3: Point Lookout

Ben yalan söylemem, simsiyah bir geleceğin tanımını yaparım...



“Gelecek çok acımasız ve korkutucu olacak” denildiğinde kimse buna inanmıyordu. Ufak ufak, belli belirsiz, korku dolu bakışlar fırlatıldı insanlar arasında. Hafif gülümsemelerle isyan edildi bu düşüncelere. Devam eden zaman dilimlerinde çeşitli yollarla bastırıldı bu duygular. Ve sonrasında bir anda karıştı ortalık; hiç beklenmedik bir güç açığa çıktı, kaos doğdu, yeryüzünü kapladı.

Sonra gözlerimizi kaosun kalbine doğru açtık. İsim verildi bu yeni başlangıca: Yıkım, yok oluş, yeniden doğuş, intikam! Sözlerimiz anlamsız, yesimiz kısıp, gözlerimiz yetersizdi bu yeryüzü için. Radyasyon bizi kutsadı. Metalin soğukluğu derimizi ısıttı. Artık hazırдық yok olmuş ya da yok edilmiş gelecekte hatıralarımızda kalan son anılarımızı geri almak için.

### Point Lookout

Karanlık gelecek temasını sevenlerin, içinde kaybolduğu Fallout 3 için çıkan dördüncü ek paket olan Point Lookout, bizlere bir ek paket için oldukça geniş bir içerik sunuyor. 23 Haziran'da oyuncuların huzuruna sunulan ek paketi (Aslında indirilebilir içerik olarak geçiyor, ağız alışkanlığı olarak “ek paket” diyip duruyoruz.), 800 Microsoft Puanı ya da 9.99 Dolar karşılığında bilgisayarımıza indirip oynayabiliyoruz. Eğer oyunun çıktığından haberdar değilseniz, oyunun ana menüsünde indirilebilir içeriği görebileceğiniz bölümden takip edip edinebilirsiniz.

Oynanış süresi olarak üç - dört saat aralığında değişebilecek bir yapıya sahip. Unutulmamalıdır ki bu bir rol yapma oyunu. Etrafta karıştırılmayı



❑ Eğer yeterince düzgün atışlarla indiremezseniz, üzerine koşan rakibinizin sizin canınızı acıtacak!



## Alternatif

Deus Ex (8,5)  
Oblivion (9,6)  
Morrowind (9,4)

bekleyen bir çok gizli saklı şey var. Ana ve alan görevleri ile birlikte 10'dan fazla görev sizi bekliyor. Ayrıca yeni Perk'ler, yeni silahlar ve ekipmanlar, yeni achievement'lar ve yeni karakterler ile birlikte değişik bir deneyim olacak sizler için. Bu kadar yeniliğin yanında yeni yaratıklar da unutulmamış. Konunun geçtiği bataklık civarında sizi bekleyen yaratıklar oldukça güzel hazırlanmış.

Fallout'a devrim niteliğinde bir değişim getirmese de oldukça güzel materyaller ekleyen Point Lookout, bizi ahaşap bir malikanenin katları arasında, Fallout'un çılgın yaratıkları ile köşe kapmaca oynamaya zorluyor. Oyunun görevlerinin neye benzediğini anlatıp meraklı gözleri sınırlendirmek istemem ama üzerine gülerken koşan yaratıkları ve balta ile çözüm aradığınız

## Point Lookout, Fallout'a devrim niteliğinde bir değişim getirmese de oldukça güzel materyaller ekliyor

anları yaşadığınızda Fallout'un ne kadar değişik ve çatlak bir oyun olduğunu, her şeyiyle bir bütün olduğunu tekrar kabul edeceğinizin altını çizebilirim.

Çok fazla soru sorup zaman kaybetmeyeceğiniz, bol aksiyonlu, vurdulu kırdılı, -atabilirsenez- headshot'ların havada uçuştugu sahnelerin çokça görüldüğü bir paket olarak hazırlanmış ve oynarken gerçekten keyif alıyorsunuz. Yeni eklenen silahlardan Double-Barrel Shotgun favoriniz olabilir, dikkat edin. ■ **Kudret Bilen**

## Fallout 3: Point Lookout

- + Fallout'un efsanevi konusu ve yapısı
- Diğer paketler gibi hemen bitmesi

8,5

**Minimum** 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB RAM, 256 MB Ekran Kartı  
**Önerilen** Core 2 Duo İşlemci, 2 GB RAM, 512 MB Ekran Kartı





Yapım **Bohemia Interactive**  
Dağıtım **Got Game Interactive**  
Tür **FPS**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web **www.arma2.com**

■ **İşte pusuya yatmış bir tank! Emin olun hiç fark edilmiyor...**



## Arma II

### Savaşın özgür hali

**D**aha önce de dile getirdiğim gibi oyunlar konusunda en çok sevdiğim şey, zaman zaman bazılarını atlayıp haklarında hiçbir bilgi sahibi olmadan başlarına oturmak. Böylece incelemem gereken oyuna sıfır bilgiyle atlayarak yepyeni bir dünyaya adım atma fırsatı yakalıyorum.

Ardından, çok geçmeden anlıyorum ki Arma II aslında Gothic'in toplu, tüfekli versiyonuymuş. Yani hektarlarca alanda koşturabildiğimiz, karşımıza orman hayvanları ve garip yaratıklar yerine (Aslına bakarsanız orman sakinleri var.) eli silahlı adamların çıktığı, "özgür" bir oyun.

#### Nereye gideceksiniz?

Aynı Gothic gibi, Arma II de kullanıcı düşmanı bir oyun. Yani ilk dakikadan, üçüncü saatinize kadar oyunda ne yapmaya çalıştığınızı tam

olarak anlayamayacaksınız. Bir eğitim bölümünden sonra ilk göreviniz verilecek ve bu göreve başladığınız saniye yan görevlerle de baş etmeye çalışacaksınız. Görevlerin yeri, nasıl yapılacağı, size kimlerin yardım edeceği, düşmanlarınızın şekli ve sayısı hiçbir şekilde belli olmadığı için de ilk önce kendinizi görev noktasından birkaç kilometre ötede koştururken buluyorsunuz, daha sonra görev yerine gelince ne yapacağınızı bilemeden görev noktasına bakarken...

Oyun görevleri birkaç farklı şekilde yapmanıza olanak tanıyor. Mesela bir yeri patlatmak için hava saldırısı düzenleyerek ortalığı velveleye vermek yerine, gizli gizli ilerleyip bu noktayı birkaç patlayıcıyla ortadan kaldırmayı seçebiliyorsunuz. Bu tip seçimlerin oyun boyunca karşınıza çıkması gayet hoş olmuş. Ne var ki bir oyunu bu kadar geniş kapsamlı yapınca, ortaya hataların çıkması da kaçınılmaz. İlerleyen görevlerde, daha görevin neyi kapsadığını anlamaya çalışırken, görevde başarısız olduğunuz haberi gelebiliyor. (Birisini kurtarmanız gerekirken o kişinin

öldüğünü iki saniye içerisinde öğrenebiliyorsunuz.) Bu gibi durumlar çok sık karşınıza çıkmıyor ama nadiren sözcüğü de zayıf kalıyor.

#### Armory

Tek kişilik senaryo modu bir hayli eğlenceli ve uzun soluklu ama sıkılırsanız ana menüde yer alan Armor modunu da deneyebilirsiniz. Burada oyundaki her türlü aracı, karakteri ve hatta hayvanı kontrol etme imkanına kavuşuyorsunuz. Özellikle oyuna mod hazırlama meraklıları için oyunu keşfetmeye yönelik hazırlanmış bir bölüm olmuş.

Gerçekçi ve biraz "garip" bir oynanışa sahip olduğu için herkesin favorisi olması zor bir oyun Arma II ama savaş oyunlarına getirdiği farklılıkla da kendine has bir kitle yaratacağına benziyor. ■ **Tuna Şentuna**

#### Alternatif

Call of Duty: World at War (9,5)  
Fallout 3 (9,3)  
Medal of Honor: Airborne (7,8)



#### Arma II

+ Devasa bir oyun alanına sahip olması, görevlerin farklı şekillerde yapılabilmesi, geliştirilmeye son derece müsait olması  
- Oyundaki yönlendirmelerin çok yetersiz olması, görevlerdeki rahatsız edici bug'lar

7,9

**Minimum** Çift Çekirdekli İşlemci, 512 MB RAM, 256 MB Ekran Kartı  
**Önerilen** Dört Çekirdekli İşlemci, 1 GB RAM, 512 MB Ekran Kartı

### TAKIM OYUNU



Eskiden nasıl da silahı kaptağımız gibi koskoca bir karargahı indirirdik... Bunun ne denli imkansız ve saçma olduğunu oyun yapımcıları biraz geç farkettiler ama olsun; sonunda takım arkadaşlarına kavuşarak daha anlamlı işler yapmayı başardık. Arma II'de de size eşlik eden arkadaşlarınız bulunuyor ve bunlar zaman zaman kendilerinden beklenmeyecek derecede zekice işler yapıyor, çoğu zaman ise sizi hiç dinlemeyerek devasa haritada kaybolup gidiyor. Bir annenin çocuklarına beslediği evham ve sorumluluk duygusuyla hareket ederseniz ki şayet, başarılı olabiliyorsunuz. Takımınızı yanı-

nızda tutmak, görevin amacına uygun olarak onları kullanmak sizin elinizde. Ne var ki biraz dikkatsiz davrandığınız an soluğu saçma sapan bir noktada alıyorlar.

Tabii ki takım oyununun bir başka boyutu daha var ve bu da online oyunlarda baş gösteriyor. Warfare modu gibi online modlarda takım arkadaşlarınızla iletişim halinde olmazsanız, kesinlikle başarılı olamıyorsunuz; dirsek temasındaki bir başka takım sizi yıkıp geçebiliyor. Sonuçta gerçekçiliği amaçlayan bir oyun bu. Bildiğiniz savaş oyunlarından biraz farklı...





### Alternatif

LittleBigPlanet (9,5)  
The Sims 3 (9,5)  
SimCity Societies (6)

## Spore: Galactic Adventures

Kendin yarat, kendin oyna...

**7** 9 senesiydi. Elimden düşüremediğim, "Choose your own Adventure" adıyla çıkan bir kitap vardı. Ana karakterin karar vermesi gereken bir durum olduğunda "Şunu yapacaksınız şu sayfaya", "Yok eğer bunu yapacaksınız şu sayfaya gidin." gibi bir sistemi vardı. Yaşı tutanlar hatırlayacaktır. Piyasaya çıktığında bizim de kapak konusu yaptığımız Spore'un, ekosistem temasıyla elimize aldığımız ilk eklenti paketinde bir "Adventure Editor" içerdiğini duyduğumda işte böyle hatıralarım canlandı. Basit bir sayfa atlamaktan bugüne o kadar çok şey değişmiş ki artık tüm hikaye parçalarının ucunda.

Eklenti paketi oyunun en son aşaması olan uzay çağına hitap ediyor. Biliyorsunuz, bir mikroorganizmadan başlayıp hikayenin sonunda galaksileri

araştıran uzay gemilerine kadar ulaştığımız. İşte bu noktada karşımıza üç farklı editör çıkıyor artık. Planet Editor ile atmosferik oluşumundan yeryüzü şekillerine kadar bir gezegeni kendi isteğimize göre yaratabiliriz. Captain Editor ile uzay maceralarımıza atılacağınız ana karakterimizi tasarlayabiliyoruz ve son olarak Adventure Editor ile tüm resme tepeden bakıp kendi hikayemizi kendimiz yaratabiliriz. Tüm tasarımlarımızı yine eskisi gibi Sporepedia veritabanına yükleyip online ortamda paylaşım açabiliyoruz. Eklenti paketindeki en dikkat çeken parça olan Adventure Editor, sürükle yapıştır gibi basit bir mantıkla çalışıyor olsa da dikkatli bir planlama ve uzun denemeler sonucunda güzel sonuçlar verebiliyor. Burada yarattığımız bir senaryo, oyundaki Space Stage evresinin içine yerleştirilebildiği gibi Sporepedia kataloğu üzerinden tekil olarak seçilip oynanabiliyor da. Maceralarınızda ilgili gezegene iniş yaptığınızda yine editörde tasarladığınız ve zamanla geliştirilebilen kahraman kaptanımızın yönetimini elimize alıyor ve Spore içerisindeki "Creature Stage" ile birebir aynı bir modda verilen görevi

tamamlamaya çalışıyorsunuz. Senarist ve tasarımcı olmak için hazır değilseniz korkmayın, oyunda kendi hikayenizi yaratmaya başlamadan önce oynayabileceğiniz birçok hazır görev de bulunuyor.

Spore: Galactic Adventures, bir eklenti paketinden beklenilecek sayıda yeniliği size sunmasıyla başarılı bir yapıım olabilir. Ancak serinin nereye gittiği ile ilgili birçok soru işaretimiz var. Yaratıcılığın için tüm araçlar size gümüş tepesilerde sunulmuş doğru. Bu paket ile bir adım öteye, oyunun mutfağına geçiyorsunuz ve oyunun campaign modunu tasarlayan tasarımcılarla birebir aynı araçları sizin elinize veriyorlar. Ama oyunda, genel havasında, oynanabilirliğinde bir sorun olduğunu düşünüyorum. Şahsen birkaç kez her şeyi kurcaladıktan sonra oyunu yeniden oynamak ya da bir şeyler yaratmak içinden gelmiyor. Belki de her şeyi yaratabilmek, tüm kuralları koyabilmek çok da zevk vermiyor insana. Umarım Will Wright haklıdır, ben yanılıyorumdur... **Ömür Topaç**



Yapım **Maxis**  
Dağıtım **Electronic Arts**  
Tür **Simülasyon / RTS**  
Platform **PC, Mac**  
Web [www.spore.com/what/ga](http://www.spore.com/what/ga)  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**

### Spore : Galactic Adventures

+ Üç farklı yeni editör ile tasarım serbestliği, sınırsız senaryo imkanı  
- Atmosferinin yavanlığı, kullanışsızlaşan Sporepedia, tekrar oynamak için bir sebebin olmaması

**6,3**

Minimum 2.0 Ghz İşlemci, 512 MB RAM, 128 MB Ekran Kartı  
Önerilen 2.60 Ghz Çift Çekirdekli İşlemci, 2 GB RAM, 512 MB Ekran Kartı

## HAYATIMIZA YENİ GİREN EDITÖRLER



### CAPTAIN EDITOR

Oyunun ana karakteri olan uzay kaptanımız detaylı bir editör ile her noktasına kadar bizim seçimlerimizle tasarlanıyor. Oyun ilerledikçe karakterimizi geliştirebiliyoruz, yeni aksesuarlar ile tasarımlarımızı sürekli yenileyebiliyoruz. Zamanla aranızda bir duygusal bağ oluşabilir, dikkatli olun.



### ADVENTURE EDITOR

Oyunun en zevkli ama en zorlayıcı kısmı olan Adventure Editor kullandıkça daha güzel senaryolar yaratabileceğiniz oyun alanınız. Sürükle / yapıştır ile oyun mu yapıyor diyorsunuz ama yapıyor işte. Belli bir tasarım yoğunluğuna kadar sınır sızsiniz. Sıkı tasarımlar çıkaracağınıza inanıyoruz.



### PLANET EDITOR

Editörler içerisinde belki de en az vakit geçireceğiniz bölüm Planet Editor. Hazırda bulunan herhangi bir gezegeni alıp sıcaklık, atmosferik yoğunluk gibi değerlerini değiştirebilir; yeryüzünü belli bir detay seviyesine kadar tüm yönleriyle şekillendirebilir ya da görsel görünümüne yeni bir renk ya da doku katabilirsiniz.

CHECKPOINTS

08 / 14

TIME

00:04:00:40

Demosu  
**LEVEL  
DVD**'de

Yapım **Asobo Studio**  
Dağıtım **Codemasters**  
Tür **Yarış**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web **www.fuel-game.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**

01 Polka Goat - 450 M

06 Bollywood - 15 M

07 3 2481 M

08 Schlim - + 5 M

Direklere böyle bodoslama dalsanız bile aracınız sağlam kalıyor.

## Hız Tutkususu

Fantastik pistler ve araçlar fikir olarak birleşince Fuel gibi oyunlar ortaya çıkıyor. Yarıştığımız pistler genelde medeniyetten uzak arazi yapılarını içeriyor ve kullandığımız araçlar bu pistlerin koşullarına uygun olarak tasarlanmış, vahşi görünümü- lü makinelerden oluşuyor.

## Fuel

Gimme fuel! Gimme fire! Gimme that which I desire!

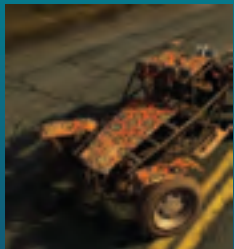
**O** muazzam gırtlaktan sert titreşimlerle çıkan bu agresif sözler, bence bu oyunu -yani Fuel'- birkaç ünlemle özetliyor. Açıkçası hızdan çekinirim; değerli hayatımı risk altına sokacak aktivitelerden de kaçınırım ama neyse ki gerçek hayatımda yaşamadığım heyecanları, az da olsa bilgisayar oyunlarıyla yaşayabiliyorum. Kimi zaman bir kahraman olup bütün kötülere karşıma alıyorum, kimi zaman savaş meydanlarında ordularıyla zaferden zaferden koşuyorum. Şimdi de insanların hız tutkularını tatmin etmek için yaratılmış olan, amacın sadece yarışmak ve yakıt toplamak olduğu bir dünyada yaşıyorum. Bu dünyadan çıkmaya da şimdilik hiç niyetim yok.

### Benzinin kadar konuş!

Aşına olduğunuz bütün yeryüzü şekillerinin, fizik

kurallarının ve iklim koşullarının aynen yer aldığı ama tek sıkıntısının benzin miktarı olduğu bir dünyayı düşünerek işe başlayın. Böyle bir dünyayı sıkıcı halinden kurtaracak şey ne olurdu? Sıra dışı tasarlanmış araçlarla yarışmak ve kazanılan zaferlerle çok, daha çok benzin sahibi olmak hoş bir fikir olur muydu? Fuel oynarken amacınızın sadece ama sadece benzin toplamak olduğunu aklınızdan çıkarmayın; çünkü bu oyunda benzin, para yerine geçiyor. Üstelik benzin elde etmek için hiçbir ülkeye savaşmak zorunda değilsiniz (Laf sokmayı da bir becerebilsem...); bütün yapmanız gereken yarışmak ve yarışmak. Peki, ne yapacaksınız bu kadar benzini? Yeni araçlar satın alabilecek ve böylece daha üst seviye yarışlara katılabileceksiniz. Kısacası, ne kadar benzin, o kadar köfte...

## FANTASTİK ARAÇLAR



**AVENGER**  
Avenger'ı biraz masal kahramanına çevirmişim ama kendisi Fuel maceram boyunca gözüme en çok hitap eden ve haritada gezinirken en çok tercih ettiğim araçlardan birisi oldu.



**RIOT**  
Benzini kamyonetlere harcar, sağda solda çarçur edersen elinde Riot gibi bir motosikletle kalakalırsın. Arazi koşullarının ağır bastığı yarışlarda hala Riot'u kullanıyorum ve aramız şimdilik iyi ama yakında eminim beni kesmeyecektir.



**BONE CRUSHER**  
İmini seveyim! Şunun duruşundaki asaletle bakar mısınız? Böyle iri yarı araçlara hep hayran olmuştum ki Fuel'in kamyonlar listesindeki favorim de şimdilik Bone Crusher.



## İKİNCİ GÖRÜŞ

### SABIR TESTİ

Ben checkpoint kavramını severim. Heyecanı körükler yarış oyunlarında. Fakat Fuel, "offroad" kavramının suyunu çıkarıyor ve zaman zaman checkpoint'lere ulaşmayı işkence haline getiriyor.



Elif

ama Fuel'ın dünyası o kadar geniş ki özgürce dolaşma heyecanı bir yerden sonra yerini sıkıntılı bir yüz ifadesine bırakıyor. Tam bu noktada ise helikopter pistleri devreye giriyor. Bulduğunuz bölgenin çeşitli uçlarına yerleştirilmiş helikopter pistleri sayesinde rahatça ve sıkılmadan seyahat edebiliyor ve yolları daha rahat bir şekilde katetme imkanına sahip oluyorsunuz.

### Kariyer de yaparım meydan da okurum...

Bırakın şimdi gezip dolaşmayı da biraz hız yapalım, ne de olsa Fuel, bir yarış oyunu. Haritanızın her bölgesinde belirli sayıda kariyer yarışlarınız olacak. Bu yarışları kazanarak bir yandan benzini elde ederken, bir yandan da haritanın diğer bölgelerindeki yarışlara katılabilmek için size lazım olacak olan yıldızları toplayacaksınız. Bu kariyer yarışlarının her birini belirli bir araç tipiyle oynuyorsunuz. Eğer bir kariyer yarışı için garajınızda uygun bir aracınız yoksa o yarışa uygun bir araç satın almak zorunda kalıyorsunuz. Benzin sıkıntısı baş göstermeye başladığında ise devreye Challenge yarışları giriyor. Bir pisti belirli bir sürede tamamlamaya çalışmak, Checkpoint noktalarına zamanında ulaşmaya çalışmak, bir

■ **Bütün yarışlara bu helikopterden bozma şey tarafından taşıyorsunuz.**



veya birkaç aracı yakalamak için cebelleşmek ve hatta bir helikoptere kafa tutmak gibi farklı seçeneklere sahip olan Challenge yarışları, size kariyer yarışlarından daha fazla miktarda benzin kazandıracak. Böylece Fuel'in geniş araç repertuarından göz zevkinize göre araçlar seçebileceksiniz.

### Dikkat! Hortum çıkabilir!

Gelelim Fuel'in en çarpıcı yanına, yani yarış pistlerine. Yarış pistleri o kadar eğlenceli ve çeşitli ki her yarış pistinde farklı bir heyecan yaşayacağınızı garanti ediyorum. Bu pistlerde sadece arazi koşullarıyla değil, hava koşullarıyla da mücadele etmek zorunda kalacaksınız. Kimi zaman yolunuza bir elektrik direği düşecek, kimi zaman da bir hortum sizi birincilikten edecek. Oyunun grafik kalitesini ve online modunu da işin içine katayım da nelerle karşılaşacağınızı kendiniz düşünün. Aslında siz en iyisi çok fazla düşünmeden bu oyunu alın ve oynayın. Böylece hız tutkunuzu Fuel sayesinde uzun süre ayakta tutabilirsiniz.

### ■ Ertekin Bayındır

## Fuel

- + Geniş araç yelpazesi, eğlenceli yarış pistleri, kaliteli görsellik
- Dengesiz zorluk dereceleri, geniş tasarlanmış ama boş bırakılmış oyun alanı

7,9

**Minimum** Pentium D 3.0 Ghz veya Athlon X2 İşlemci, 1 GB RAM, 256 MB Ekran Kartı  
**Önerilen** Intel Core 2 Duo 2.4 Ghz veya Athlon X2 4200+ İşlemci, 1.5 GB RAM, 512 MB Ekran Kartı

### Devasa bir yarış dünyası...

Fuel'in oyuncularına sunduğu alan için "dünya" tabirini rahatlıkla kullanabiliyorum; çünkü yapımcı ekip üşenmemiş ve irili ufaklı bölümlere ayrılmış olan 14.000 km2'lik bir oyun alanı yaratmış. Garajınızdan bir otomobil veya motosiklet seçerek bu devasa dünyada dilediğiniz gibi dolaşabiliyor ve haritayı adım adım keşfedebiliyorsunuz

## Alternatif

**Burnout Paradise: The Ultimate Box (8,8)**  
**Colin McRae: DiRT (8,6)**  
**MotorStorm: Pacific Rift (8,2)**



Okçular, yeni bir Blitzkrieg doktrinini eksiksiz uygulayarak yakın mesafeden saldırmaya çalışıyor size...



Yapım **Omega Force**  
Dağıtım **KOEI**  
Tür **Strateji**  
Platform **PS3, Xbox 360**  
Web [www.dynastywarriors6.co.uk](http://www.dynastywarriors6.co.uk)

### Renbu Sistemi

Oyunda combo'larınızın düzenleyen sistem, sizin ne kadar iyi savdığınıza ve aldığınız hasarın miktarına göre seviyesi değişen bir gösterge; onu ne kadar yüksekte tutarsanız, sizin için o derece iyi olur.

## Dynasty Warriors 6: Empires

A horse, a horse, my dynasty for a horse!

**V**ideo oyunlarının popüler olmaya başladığı dönemlerden itibaren, bu konu üstüne yaptıkları yüzeysel psikolojik yorumlardan prim yapmaya çalışan insanlar türedi her tarafta. Oyunların Oedipus kompleksi üstündeki etkisinden dem vuranları mı istersiniz, köseyi dönerken el bombası atmak istediğini iddia edenleri mi; üstelik hepsi için tek taraflı, zihinsel boyutuna takılmışken benim tezim, oyun oynamanın insan fizyolojisi, özellikle de başparmağa etkileri üstüne olacak.

Dynasty Warriors'ta onlarca karakterden birini seçiyor, ardından sağ

başparmağınızla upuzun combo'lar yapmaya çalışıyorsunuz. Zamanla aksiyon oyunlarının klasikleri olan özel yetenekler ve saldırıları da açmanız gerekiyor ki combo'larınız daha da etkili olsun; daha çok combo yapmalısınız ki ekran daha çabuk boşalsın.

Karman çorman, onlarca salağın koşuşturduğu savaş meydanlarının arasında ellerinize kısa bir mola verdirmek için sıra tabanlı bir strateji oyununa da dönüşüyor DW ve tur başlarında kazandığınız kartlara size asker, at veya güçlü saldırılar olarak geri dönüyor.

Burada söylemem gerek ki oyunun tek iyi yönü, sınırsız seçeneğe sahip olması. Karakterler, silahlar, kartlar ve subaylar derken gerçekten kendi tarzınızı yansıtabiliyorsunuz ekrana. Tabii ki buradaki durum, bu tip oyunlarda ne kadar hırslı olduğunuzla ilgili ama ben gözü dönmüş alışveriş canavarlarının tatmin hissini garanti ediyorum.

### Karın Deşen Jack

Yanlış anlamayın, bu tatmin hissi sadece niclikle ilgiliydi; ne günümüze yakışmayan grafikler, ne de gereğinden fazla ciddi seslendirmeler oyuna bir nebze de olsa zevk katabiliyor. Seriyeye hala aynı yorucu anlayış hakim ve tekrar eden savaşlar yüzünden tek başınıza eğlenmeniz neredeyse imkansız. Oynamayı bıraktığınızda, öldürdüğünüz her şey gözünüzün önünden bir film şeridi misali geçiyor; milyonlarca piksellik gerzek ordular, şehit mertebesine ulaşmış beyin hücreleri, akıp geçen zaman ve en önemlisi de sevgili başparmağınız var listenin başında. Böyle anlarda kendinizi gerçek bir seri katil gibi hissediyorsunuz ve hemen ardından oyundaki zombi askerlerden farkınızın kalmadığı gerçeği ortaya çıkıyor, ürperiyorsunuz. **Doruk Cansev**

### Alternatif

Devil May Cry 4 (6,9)  
God of War II (-)  
X-Blades (-)

### Dynasty Warriors 6: Empires

+ Kılıç var, ne de olsa emek harcanmış  
- Akla mantığa aykırı ve bitmek bilmez savaşlar, tekrar eden oyun yapısı, zorlama strateji ekranı, özensiz grafikler

5,4

### BENİ BAŞTAN YARAT



Oyundaki karakter yaratma ekranıyla, ağzında gül taşıyan bir romantikten tutun da tek gözlü bir korsana kadar istediğimiz türde kombinasyonlara ulaşabiliyor, bunları oyun içinde kullanabiliyoruz. 41 kahramanın dahi yetmeyeceği oyunculara duyurulur.





## Demolition City

Bir binayı yıkmak için kaç kilo patlayıcı gerekir?

**B**u sorunun yanıtını bulmak istiyorsanız hemen internet tarayıcınızı açın ve oyunun web adresini tuşlayın. Flash Player yüklü her bilgisayarda çalışacak olan bu oyun, kısa bir süre sonra sizi ekranın başına kilitleyecek. Bunun nedeni ise çok basit: Bir şeyleri patlatma özgürlüğüne sahibiz!

Her bölüm için oyuncuya

belirli bir sayıda patlayıcı veriliyor ve biz de bu patlayıcılarla, binayı belirli bir yüksekliğin altına düşürerek, parçalamaya çalışıyoruz. Başarılı bir fizik motorunun bize eşlik ettiği oyun, ilerleyen bölümlerde daha az patlayıcı, daha az yükseklik ve farklı engellerle birlikte sinir katsayımızı test ediyor. ■ **Tuna Şentuna**

Tür Puzzle  
Yapım Armor Games  
Web [www.armorgames.com/play/4142/demolition-city](http://www.armorgames.com/play/4142/demolition-city) **8,9**



## Time Gentlemen, Please

Ben ve Dan, kaldığı yerden...

**G**eçtiğimiz aylarda, burada "Ben There, Dan That" adlı yapıma yer verdiğimi hatırlıyorum. Bundan kısa bir süre sonra karşımıza çıkan Time Gentlemen, Please meğerse bu oyunun devamıymış.

Kahramanlarımız Ben ve Dan, uzaylılar tarafından kaçırıldıktan sonra bunu, gelecekteki hallerinin yaptıklarını anlıyor ve eve dönmek için bir yol aramaya

girişiyor. Çok geçmeden kendilerini 1945'in Nazi Almanyasında bulan Ben ve Dan, kurtuluşlarının kolay olmayacağını tam bu noktada anlamış oluyor.

Klasik adventure oynanışının zekice hazırlanmış esprilerle bulunduğu oyun, özellikle senaryosu ve diyaloglarıyla beni cezbedti; eğer İngilizce'nize güveniyorsanız, kesinlikle deneyin. ■ **Tuna Şentuna**

Tür Adventure  
Yapım Zombie Cow Studios  
Web [www.zombie-cow.com](http://www.zombie-cow.com) **9,1**



## Peggle: World of Warcraft Edition

WoW'suz mekan kalmayacak!

**P**opCap oyunlarını sevmeyen beri gelsin. Adamlar o kadar basit ve bir o kadar da iyi oyunlar yapıyor ki kimse oynamadan duramıyor.

Bir süre önce başına çivilendiğimiz Peggle da bu oyunlardan biri ve bu defa için içine World of Warcraft da girmiş durumda. Aslında WoW'un oyuna direkt bir etkisi yok; sadece arka plan görüntülerine ve temaya etkisi

oluyor fakat bu bile Peggle'i bir kez daha ziyaret etmeye yetiyor. Oyunda yine 10 adet top hakkımızla tüm turuncu cisimleri vurmaya çalışıyoruz ve yine her zamanki gibi çeşitli özel güçler bize yardımcı oluyor. Eğer bir WoW oyuncusuyorsanız ve Peggle'in ne olduğundan haberdarsanız, bu 10 bölümlük Peggle da sizi eğlendirecektir. ■ **Tuna Şentuna**

Tür Puzzle  
Yapım PopCap Games  
Web [www4.popcap.com/promos/pegglewow](http://www4.popcap.com/promos/pegglewow) **8,0**



## Post I.T.

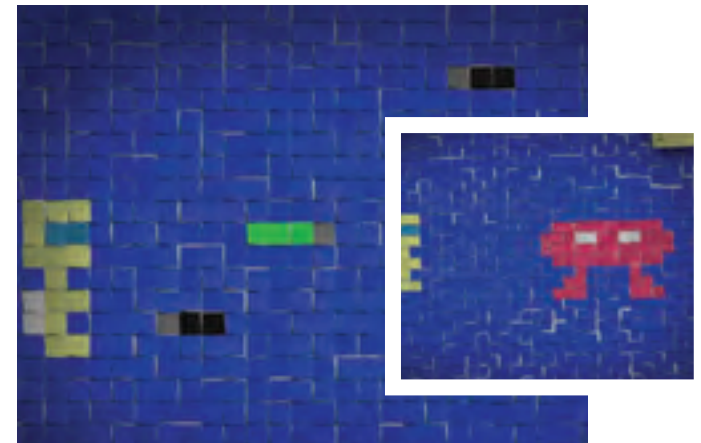
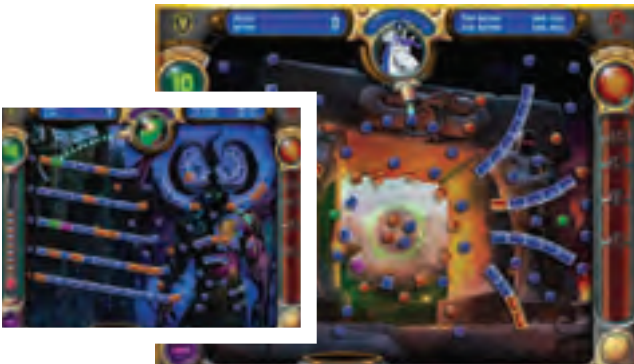
Yaratıcı oyun dediğin budur

**I**.T.'nin işgali sırasında ölen kız arkadaşınızı kurtarmak için istilacıları yok etmeniz gerekiyor çünkü tanrılar, bunu yaptığınız takdirde kız arkadaşınızı geri getireceklerini söylüyor...

Bu oyunun senaryosuydu. Ne var ki oyunun konusunun oyunla hiçbir ilgisi yok. Ve hatta, bu bir oyun bile sayılmayabilir. "Deney-sel çalışma" olarak nitelendiril-

mesi gereken Post I.T. "stop-motion" tekniğiyle hazırlanmış bir Shoot'em Up. Sahip olduğunuz gemiyle, art arda gelen düşmanları vuruyorsunuz. Oyunu ilginç yapansa grafikler. Her şey el işi kağıtlarıyla yapılmış gibi gözükken görsellikte bitiyor. 3D motorların sıradanlığından uzakta, tamamıyla el emeği, göz nuru... ■ **Tuna Şentuna**

Tür Shoot'em Up  
Yapım KlooniGames  
Web [www.klooniGames.com/blog/games/post\\_it](http://www.klooniGames.com/blog/games/post_it) **8,7**





## Pro Evolution Soccer 2009

Aşkımız bitti ama hala dostuz

**Y** il 2009, aylardan Ağustos... Ofise Pro Evolution Soccer 2009'un özel basın versiyonu gelmiş ve biz de ofisçe üzerine atlamışız. Atladık, çünkü serinin bir önceki versiyonu bizi hayal kırıklığına, hatta abartırsak intihara kadar sürüklemişti. Resmen kendimizi boşlukta bulduk, Fenerbahçe'nin geçen yılki kadrosu ve oyunu yüzünden Digitürk üyeliğini iptal eden üyelere döndük, bir ara FIFA 08 oynamaya bile çalıştık ama olmadı, aynı tadı alamadık, futbolsuz kaldık. Böyle bir çaresizliğin pençesine düşmüşken karşımıza çıkan PES 2009 ise bizi resmen büyüledi, kendine hayran bıraktı, algımızı değiştirdi. Peki ya aradan geçen aylarda neler oldu? Gelin size anlatayım.

İlk başta her şey çok güzeldi, PES 2009, serinin daha daha önceki oyunlarında yer alan temeller

üzerine geliştirildiği için muhteşem gözüküyordu. Üstelik aradaki kötü sezon, bu versiyonu çok daha değerli hale getirmişti. Resmen kendimizi tarihin en iyi futbol oyununu oynuyormuş gibi hissettik ve uzun süre de bu böyle gitti. Ancak serinin tüm oyunlarındaki ortak özellik, yani "aylar geçtikçe oyunu daha iyi tanıma" durumu ortaya çıktıkça problemler gözümüze batmaya başladı. Aradan bir yıl geçtiğini de göz önüne alırsanız, PES 2009'un her türlü hatasıyla yüz yüze geldiğimizi rahatlıkla söyleyebilirim.

Nereden başlasam bilemiyorum... Şunu net olarak söyleyebilirim ki PES 2009, savunma yapmak isteyen oyuncuya zerre şans tanımıyor ve insanı çileden çıkarıyor. Neden mi? Savunma yaparken topu kapmak istediğinde rakiple top arasından geçen defans oyuncularını, bir türlü topu bırakmayan



Ronaldo'nun yumuşak serbest vuruşlarıyla az canını yakmadım Emre'nin.



### SEKEN TOPLAR!



Oyunun en önemli problemlerinden biri, hatta birincisi bu belki de. O kadar savunma yapıyorsunuz, rakibe pozisyon vermiyorsunuz ama biraz açılı çekilen herhangi bir sert şut, kaleci tarafından tutulmak yerine rakibin önüne sektiriliyor. Bakın, dikkat edin, bir kez olsun defansın önüne düştüğünü göremeyeceksiniz.

### İKİNCİ GÖRÜŞ

#### AAA BUG KALECİ!

Oyunda bulunan kaleci hataları insanı çileden çıkartabilecek seviyede. Kolbastı yaparcasına yerden bir anda ayağa kalkmalarından mı, yoksa topa varmak yerine kayarak rakip oyuncuya "Al da at" dercesine pas vermeyi daha uygun bulmalarından mı söz etmek daha doğru olur, bilemiyorum. Bu hatalardan o kadar sıkılmışım ki acısını iki metre boyu ile yan toplarda mükemmel olan Van der Sar'ın boyunu kısaltırken buldum bir anda kendimi. Bu girişimim her ne kadar Şefik'in beni kahve molasına davet etmesiyle sonuçsuz kalsa da tekrar deneme-yeceğimi söylemedim. Kim bilir, belki de bugününden güne 1 cm kısalıyordur!



Emre

Eto'o ve benzeri forvetler, defansta oyuncu seçme problemi ve bu yüzden arkaya kaçırılan forvetler, tüm gücünüzle savunma yaparken rasgele çekilen bir şutu kalecinin rakip forvetin önüne servis etmesi... Şu an aklıma gelmeyen bu gibi sorunlar, benim gibi savunmayı çok iyi yapan -ya da yaptığına inanan- oyuncuların cinnet getirmesine neden oluyor; hele ki karşınızda Fırat gibi hatayı affetmeyen, 80 dakika başa baş ve golsüz götürdüğünüz bir maçı bir anda 5 - 0 yapabilen biri varsa...

Güncel bir inceleme yaparken oyunun lisans problemlerinden bahsetmeyeceğim tabii ki; çünkü bu konu, oyunun "oyun" olmayan tarafını ilgilendiriyor ve sırf bu yüzden oyundan ekstra puan kıramam. Ben sadece maç sırasındaki hatalara takmış vaziyeteyim. Ha, bir de kaleci problemi var ki

sayfanın bir tarafında Emre'nin görüşlerini okursanız ne demek istediğimi daha iyi anlarsınız. Çekilen sert şutları her seferinde rakip forvetlere servis etmelerinden dem vurmuşum zaten ve neyse ki Konami de bunun farkında. Firma, yaptığı açıklamada bu konuda birçok şikayet aldığını ve durumun düzeltileceğini açıkladı zaten. Umarım bu konuda da gerekli adımlar atılır.

Aslında bu yazıyı bir cinnet anından sonra yazmış olsaydım, aklıma sıralayabilecek daha fazla şey gelirdi ama böyle, sakin kafayla yazmak daha iyi oldu sanki. Sonra "Yaaa, gördünüz mü? FIFA daha iyi işte!" diye başımın etini yerdiniz. Olmaz, hayatta kabul etmem, o hata dolu, balon toplu, sadece grafikten, animasyondan ve lisanstan oluşan sahte futbol oyununu PES'in önüne koymam! ■ Şefik Akkoç

SAYI 140



### PES 2009

**ARTI** Yeni fizik modellemesi, akıcı oynanış sistemi, yeni yapay zeka sistemi, yerini bulan paslar ve şutlar, Master League'deki düzenlemeler, PC çevriminin sorunsuz olması, Become a Legend vs.

**EKSİ** Lisans problemleri, birkaç kaleci hatası

YAPIM Konami  
DAĞITIM Konami  
TÜR Spor  
DİĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, Xbox 360, PSP, Wii  
WEB www.konami.com  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

PES 2008'te yapılamayan her şey PES 2009'da yapılmış; ~~teknik~~ ~~kelimeler~~ ~~mükemmel~~.  
Şimdiye kadar yapılmış olan en iyi PES oyunu. Konami'ye selamlar...

1.6 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 7.5 GB Sabit Disk, 128 MB Ekran Kartı

8.0



ERAY ANT

# DIRECTOR'S CUT

Oyun dünyasıyla sinema dünyasının  
flört ettiği nokta...

Sinema dünyasında kullanılan görsel efektler, girdiler çıktılar, duygusal klişeler teknolojinin tavan yapmasıyla oyun dünyasında da sıkça karşılaştığımız durumlara yol açtı. Ara videolar, oyun içi efektler... Adventure oyunlarda karşılaştığımız aslında tamamiyle izlediğimiz filmlerde gördüğümüz şeyler. Hatta ara videolarda kullanılan açılar dahi bildiğimiz kral, film açıları.

Bu türde, ilk etkileyici örnekleri ve göndermeleri Star Craft ara videolarında görmüştüm. Yahu, adamlar karakterlere bağladılar bizi resmen. Nasıl mı? Sinematik

## BUNU BİLİYOR MUYDUN?

Sinema dünyasının sevgili izleyicileri bu işin okulunda sadece izleyici olarak anılan kişilere "Adi izleyici" tanımının yapıldığını biliyor muydunuz?





## BENİM DE SÖYLEYECEKLERİM VAR

BEN DE YÖNETMENİM, BENİ DE SEVİN!



bir hikaye alt yapısını özellikle ara videolarda doruğa çıkarttıkları için. Kerrigan Abla'dan ben bile hoşlanmaya başlamıştım. Gitti Zergler'e... Ne fetişmiş; gözü yaşlı bıraktı bizi. Zaten Max Payne niye film oldu sanıyorsunuz?! Oyun tamamen sinematik bir alt yapıya sahipti; filmi çekenler emin olun çok uğraşmadılar o yapıyı beyaz perdeye aktarıırken. ("Beyaz perde" demeyi seviyorum beni daha olgun gösteriyor!)

## BİR SIKINTI DA YOK DEĞİL

Aslında işler tam oturmuş değil. İyi bir oyun, kötü bir sinema filmi olarak karşımıza çıkıyor. Ya da iyi bir filmin oyunu tatmin edici olmuyor fakat dikkatinizi çekerim; yapımcılar bundan vazgeçmiyor ve iyileşme günden güne artıyor. (Uwe Boll istisna;

ondan bahsetmiyorum. O hep kötü kalacak.) Bunu takip etmeye devam edin. Sinema ve oyun dünyasının flörtü ileride evlilikle sonuçlanacaktır. (Kıl oyuncu yorumu: Niye?! Ben Uwe Boll'u seviyorum; bence süfer bir yönetmen.)

## HAYAL EDİYORUM

Phantasmagoria: Puzzle of Flesh çok eski bir oyun olsa da direkt gerçek görüntüler kullanılarak hazırlanmıştı. Korku oyununda kararları veren biz olduğumuzdan tırısma durumu bir nebze daha etkiliydi. Mesela şimdiki tekniklerle insanları gerçekten ürperten filmler, bu tarz gerçek görüntülerle bir oyun olsa ve kontrol bizlerin ellerine bırakılsa... Vay canına, şimdiden ürperdim.



# AYDA SON YÜRÜYÜŞ

MICHAEL JOSEPH JACKSON (1958 - 2009)

**K**im bilir, belki de eline mikrofon alıp sahneye ilk fırladığı anda her şeyin bir oyun olduğunu düşünmüştü ve bu oyunu en güzel şekilde oynamaya çalışmıştı. Babası onun çok para kazanmasını istiyordu, çünkü ancak bu şekilde mutlu olacağına inanıyordu. Halbuki babasının hayal ettiği şekilde para kazanması ona hiç yaşanmamış, kayıp bir çocukluğa mal olacaktı. Yaşamı ne kadar büyüleyici görünürse görünsün o hep yalnızdı ve bu yüzden sadece kendisine ait, hiç var olmamış, kayıp bir ülke düşledi... Kayıp ülkenin çocuğu...

70'lerin sonlarında şöhreti The Jackson 5'i aşan ve 1979'daki Off the Wall albümüyle fırtınalar estirmeye başlayan Michael Jackson, 80'lerin ortalarında çoğunlukla aşk meşk temaları işleyen yüksek tempolu, enerjik şarkılarıyla pop müzik janrında sınırları zorluyor ve özellikle dansın bir yaşam tarzı olarak algılandığı disko kültürünü besliyordu. O dönemin bıçkın gençlerinin, kendilerini en iyi ifade ettikleri yerlerden biri dans pistleriydi ve tıklım tıklım disko-

larda MJ şarkıları her geçen gün kendine daha fazla yer buldu. Başlarda gençlerin hayranlığını kazanan, sonraları 7'den 77'ye herkesin ilgi odağı haline gelen MJ'nin popülaritesi arttıkça insanlar daha önceleri dikkate almadıkları bir şeyin yeni yeni farkına varmaya başladılar: Bu "çocuk" sadece müziği, dansı ve bir bütün olarak şovu ile değil, bambaşka bir sebeple de sıradan bir "pop star"dan farklı duruyordu: İnsanların derilerinin rengi yüzünden kötü muamele görmelerinin bir insanlık ayıbı olduğunu, giderek yaygınlaşan uyuşturucu bağımlılığına karşı önlem alınması gerektiğini, -küçük yaşlarda babasının şiddetine maruz kalmış olmasının da etkisiyle- çocukların kötü koşullar altında büyümelerinin geleceğimizi kararttığını, daha iyi bir dünyanın mümkün olduğunu ve hep birlikte dünyayı değiştirebileceğimizi söylüyordu. Bunların hiçbiri, ilk kez onun ağzından çıkmamıştı şüphesiz ama şöhret merdivenlerini hızla tırmanan ve üstelik gerçekten yetenekli bir yıldızın dünyayı değiştirmekle, "iyileştirmek"le ne işi olurdu ki? ▶

"İnsanlar beni tanıdıklarını düşünüyorlar ama hayır, tanımıyorlar. Aslında dünyanın en yalnız insanlarından biriyim. Bazen ağlıyorum, çünkü bu bana acı veriyor."

## POP YILDIZI OLMAK

Batı dünyasının insanlığa armağanı olan müthiş bir açmazdır: Okuyarak büyük adam olmak özendirilir ama para eden bir yeteneği olanlar çok daha hızlı ve kolay şekilde büyük adam olabilirler, okumamışlıkları önemli değildir. Sözgelimi; sesiniz güzel, fiziğiniz düzgünse, orta karar dans edebiliyorsanız ve güruhlar / kameralar karşısında rahatlığınızı koruyabiliyorsanız müjde: Bir pop yıldızı adayısınız. Albüm satışlarınız yeterince yüksek olursa hayallerinizi bir çırpıda gerçekleştirebilirsiniz. Dünyanın en pahalı evlerinde oturup en pahalı arabalarına binebilirsiniz. Kadınsanız erkekler, erkekseniz kadınlar peşinizde koşar. Peki, sizin için her şey güllük gülistanlık mı olacaktır? Kısaca, hayır.

Birincisi; şöhretin getirdiği yaşam tarzını sürdürmek zordur, çünkü şöhretlilik halinizi korumak için başarınızı sık sık tazelemeniz gerekir ki bazen bu bile yeterli değildir. En basitinden, mevcut trendi ıskalarsanız işiniz biter! İkincisi; özgürlüğünüz ciddi ölçüde kısıtlanır, çünkü uluorta gezinemezsiniz, kolayca toplum içine çıkamazsınız. İnsanların genelinden kaçmanız, kuytularda saklanmanız gerekir. Sonuncusu ve en önemlisi; insanlara güveniniz zedelenir, çünkü çoğu, sizinle sadece paranız için birliktedir. Gerçek aşk bir yana, gerçek dostluğu bile mumla ararsınız.

MJ, şöhret sahibi olmaktan kaynaklanan bu ve benzer sorunlardan en çok zarar gören yıldızdı dersek bu yanlış olmaz, çünkü şöhret onu seçtiğinde henüz okul çağına yeni girmiş bir çocuktu. En kötüsü; pop yıldızı olmak, şarkı söyleyip dans ederek para kazanmak onun değil, babasının seçimiydi. Kendisine büyüyünce ne olacağına karar verme fırsatı verilmemişti ve belki de sırf bu yüzden, hiçbir zaman büyüdüğünü hissedemeyecekti.

## DİSKOGRAFI



MJ'in solo çalışmalarından oluşan 10 albümü var: The Jackson 5 döneminde çıkan Got to Be There, Music & Me, Ben, Forever Michael ve kardeşlerinden koptuktan sonra çıkardığı Off the Wall, Thriller, Bad, Dangerous, HIStory ve Invincible. Bunların dışında aile grubu The Jackson 5 (Daha sonra The Jacksons olarak isim değiştirdi.) ile birlikte çıkardıkları 16 albüm de MJ'in kariyerine dahil edilebilir. MJ'in üç albümü -Bad, Dangerous ve Thriller- halen tüm zamanların en çok satan albümleri olarak biliniyor. Thriller albümü kayda alınmaya başladığı andan itibaren 65 milyon kopya ile dünyanın en çok satan albümü olma özelliğini koruyor. Tüm albümleri dünya çapında 750 milyondan fazla satan MJ, The Beatles'tan ve Elvis Presley'den sonra dünyada albümleri en çok satan üçüncü sanatçı olarak tarihe geçmiş durumda. MJ'in ikiz albümü HIStory, ABD'de şimdiki kadar en çok satılan "ikiz albüm" olarak yerini koruyor. MJ'in pek ses getirmedeği söylenen Blood on the Dance Floor albümü bile tüm zamanların en çok satmış remix albümü niteliğinde.

“Bir şeyi dergide / gazetede okumanız, televizyonda görmüş olmanız onu gerçek kılmaz. Buna rağmen satın alarak onları (Yalan yanlış haberleri.) beslersiniz.”

MJ; “dım-tıs” ritimleri eşliğinde sanki dansı az önce kendisi icat etmişçesine kasıla kasıla pozlar veren, şarkılarının tüm sözleri “ben sana aşığım, sen bana aşıksın, ayrılır barışırız ama asıl olan sevmek, sevgi, evet” şeklinde özetlenebilen pop yıldızları silsilesi dışında bir yerde duruyordu. Kimilerinin “Michael Jacksonland” olarak adlandırdığı ve yaşamının ilerleyen dönemlerinde soyut bir ütopyadan elle tutulur bir gerçeğe dönüştüreceği -ya da en azından dönüştürmeyi denediği- bu yer, onun ümitsiz “hiç olmayan ülkesi” idi. MJ, hayallerin(in) gerçeğe dönüştüğü ülkesinde kayıp çocukluğunu arayacak, büyüklerin hırs ve ihtiraslarından uzak bir ortamda diğer çocuklarla oyunlar oynayacak ve mutlu olacaktı, ya da hiç değilse bunları ümit ediyor olmalıydı.

## NEVERLAND = ÇİKOLATA FABRİKASI?

Kişiliğini, büyüme reddeden masal kahramanı Peter Pan ile özdeşleştiren MJ, yetişkinlerin kötülüklerle, çirkinliklerle dolu dünyasına katlanmaktansa onlardan biraz olsun soyutlanabilmek için çantalar dolusu para harcayarak kendi ülkesini inşa etti. Bu tüm dünya çocuklarına açık yuvaya isim bulmakta zorlanmadı: Neverland, yani Peter Pan’ın ülkesi. Neverland onundu; çünkü o zaten Peter Pan’dı. Kimilerine göre bu onun akli dengesinin yerinde olmadığına apaçık göstergesiydi ama her halükarda gerçek şuydu: Ufacık tefecikken ne olacağına karar verememişti belki ama şimdi ne olduğuna karar



vermiş görünüyordu en azından.

Charlie ve Çikolata Fabrikası, Tim Burton’ın yönettiği en ilginç filmlerden biri ve burada bizi asıl ilgilendirense filmin Roald Dahl tarafından yazılmış öyküsü. MJ’i romanın ana karakteri Willy Wonka ile, Neverland’iyse çikolata fabrikasıyla değiştirin. (Çocuklar yerinde kalabilir.) İşte size MJ’ın yaşamının derinlemesine bir kesiti, harika bir projeksiyon. (Yansıtmam, yansıttım, yansıtmam, nerede benim TDK sözlüğüm!) Wonka, yetişkinlere yasak gizemli bir çikolata fabrikasına neden sahipse, MJ de sadece çocuklara açık, onlara adanmış gizemli bir çiftliğe o yüzden sahipti. İki karakter de çocukken feci şekilde hırpalanmış ve yetişkinlerin dünyasından korktukları ve / veya nefret ettikleri için çocukların dünyasına sığınmış görünürler.

Wonka, yarışmasını kazanan çocuğun ödül olarak kendisiyle mütemadiyen yaşamasına izin verecektir; ancak çocuk sadece fabrikayı görmek istemiştir, ödülü öğrenince ailenin önemine atıfta bulunup “yok ben almayayım, şöyle bir bakıp çıkayım” diyerek Wonka’ya hatasını gösterir.

MJ de yaşadığı dünyadan memnun değildi ama Neverland’inde büsbütün hapsolmek niyetinde de değildi. Dünyayı değiştirmek ve bir ihtimal, onu Neverland’ine dönüştürmek istiyordu. Ona göre kötülüklerin sorumlusu, doğru yetiştirilmemiş ve çocukluklarını gerektiği gibi yaşamamış yetişkinlerdi. Çocuklar önemliydi, çünkü geleceğin ailelerini ve toplumlarını kuracak olanlar onlardı. Daha iyi bir dünya için öncelikle anne babalar iyileştirilmeliydi ki çocuklarını sevgiyle, hoşgörülle ve anlayışla büyütebilsinler. ▶

"Eğer bu dünyada çocuklar olmasaydı, tüm çocuklar ölmüş olsaydı, hemen balkondan aşağı atardım kendimi, işim bitti derdim!"

## THE WIZ (1978)



Michael Jackson, L. Frank Baum'un Oz Büyücüsü (The Wizard of Oz) romanının bu Afro-Amerikan tarzı müzikal film uyarlamasında Diana Ross, Richard Pryor gibi ünlü simalarla başrolü paylaştı. Korkuluk (Scarecrow) karakterini canlandığı film aynı zamanda MJ'in beyazperdedeki elle tutulur tek oyunculuk deneyimini sergiliyordu, ancak 1988'de çekilen, uzun metrajlı bir belgeseli andıran ve promosyon niteliği taşıyan Moonwalker, kuşkusuz daha çok ses getirdi.

► MJ, en iyi yaptığı işi, "popun kralı" olmayı sürdürürken Neverland'inde dünyanın dört bir yanından çocukları alıyor, onlarla birlikte hem kayıp çocukluğunu keşfediyor, hem de onlardan feyiz alarak kendisini yeni baştan yaratıyordu. 1988'deki Moonwalker filminde Michael Jackson karakterini, yoldan çıkmış, yetişkinlere diz çöktüren ama çocukları koruyan ve kollayan, fantastik bir kahraman olarak resmetmişti ki büyük olasılıkla da kendini aynen bu şekilde görüyordu. Adeta varlığını tüm dünya çocuklarına armağan etmişti, çocuklar için daha iyi bir gelecek sağlamayı amaçlayan işlere dört elle sarılır olmuştu. Öteden beri süregelen doğrudan maddi yardımlarıyla yetinmeyip dünyanın iyileştirilmesinde aktif rol üstlenecek olan Heal the World Vakfı'nın kurulmasına öncülük etti. Dangerous albümünden Black & White şarkısı için çekilen klibinde ırkçılığı, faşizan milliyetçiliği lanetlemesi -aslında sadece çocukların ayrımcılıklardan uzak, "saf" dünyasını yansıtmaya karşın- tepki çekecekti; çünkü zaten ABD toplumuyla pek barışık sayılmazdı ve yeni vizyonuyla ait olduğu devletin değerlerini dahi aşırıyordu. Dangerous albümü ironik şekilde pek yakında MJ için çalmaya başlayacak olan tehlike çanlarını müjdeliyor gibiydi.

## SİYAH & BEYAZ

Gelişmiş (!) ABD'nin medeni (!) toplumu, yüzlerce yıl boyunca insanların renkleriyle uğraştığı ve kendileri gibi beyaz olmayanları dışladı. Ülkenin geçmişinde uygulanan çifte standartların, yapılan eziyetlerin ve haksız uygulamaların haddi hesabı yok. Michael Jackson, bu ucube toplumda en önemli başarılarını kazandığında halen bir

"Defalarca söyledim, çocuklar en büyük ilham kaynağımdır. Yazdığım her şarkı, sergilediğim tüm dans figürleri, şiirlerim tamamen çocukların sahip olduğu masumiyetten, safliktan esinleniyor. Onlara bakınca tanrının yüzünü görüyorum."

"siyah"tı ve diğer siyahlar gibi onun da başarılarına burun kıvrımlar yok değildi. Beyazlardan bile daha beyaz bir hale geldiğinde herkes açık ve net olarak şunu gördü: Derisi hangi renk olursa olsun insan insandır. Bu, tüm dünyaya verilmiş en güzel mesajlardan biriydi belki de. Elbette ki yeni bir mesaj sayılmazdı ama mucizevi şekilde siyahtan beyaza dönüşmüş, üstelik "popun kralı" olarak kabul görmüş olan MJ, küresel bir şöhrete sahipti ve mesajlarını dünyanın çok geniş bir kısmında çok geniş bir insan kitlesine iletliyordu. Bir diğer taraftan, ABD'yi dünyaya şikayet ediyor gibi görünüyordu ve bu durum ABD'de forsu olan birilerinin pek hoşuna gitmemiş olabiliirdi zira uzun vadede başına -belki de sonunu hazırlayan- bir Amerikan çorabı örülecekti...

## GERÇEK MASALLAR

Toplumda hatırı sayılır bir yer edinmiş simaları alaşağı etmenin en iyi yolu, onların yakınlarında bulunan ve eşleri olmayan kişilerle cinsel ilişkiye girdikleri yalan dolanını ortaya atmaktır. Çok eski bir numaradır ama her zaman işe yarar. Yerin dibine geçirmeyi amaçladığınız kişi, hayatı boyunca bir karıncayı dahi incitmemiş olabilir, çalmamış, çırpnamış olabilir ama toplum nezdinde bunların önemi yoktur. Bireylerin yarısından fazlası abuk sabuk ilişkiler içerisinde olsa da medya gücünüzü doğru zamanda, doğru şekilde, doğru aygıtlara (Para, çok para, olmadı daha çok para.) başvurarak kullanırsınız ve insanlar kendi yapıp ettiklerini bir anda unuttururler, deyim yerindeyse peygamber olur çıkarlar. Medya inanılmaz güçlüdür, çünkü koca insan kitlelerini götürmek istediği yöne doğru

kolayca sürükleyebilir. Fare de, köy de, kavalcı da alenen ortadadır ama bu masalı her zaman afiyetle yeriz. Michael Jackson bambaşka bir masalı yaşamak ve yaşatmak, Peter Pan olup Neverland'inde diğer çocuklarla mutlu mesut oynamak isterken kendini South Park'ın kabuslu bölümlerini aratmayan bir durumda buluverdi... ▶

## THE JEFFERSONS



South Park'ın sekizinci sezon bölümlerinden The Jeffersons'ta Michael Jackson, "battaniye" (blanket) rumuzunu taktığı oğlu Prince Michael II ile birlikte South Park'a yerleşir. Burada Neverland'i çağrıştıran bir çiftlik kuran MJ, kendini insanlara Michael Jefferson adıyla tanıtarak gizli kalmayı amaçlamaktadır. South Park veletleriyle ve özellikle Eric Cartman'la yakınlaşan MJ, kasabaya zengin bir Afro-Amerikalı'nın geldiğini öğrenen polisler tarafından köşeye kısırlır. MJ hakkındaki bilgilerin büyük ölçüde Living with Michael Jackson adlı belgeselden alındığı bölüm, MJ'in yürüyen korku filmine dönüştürülmesine karşın mutlu sonla noktalanır.

“Geçmişimde pek çok üzüntü var. Babam beni döverdi. Çok hoşgörüsüzdü, sertti ve acımasızdı. Dayak yedikten sonra sahneye çıkmak çok zordu benim için.”

► Gerçekten de birileri MJ’ini çekmek istiyor gibiydi ve her şey 1993’teki çocuk tacizi suçlamasıyla başladı. MJ, protest sayılabilecek olan tek albümü HIStory’de (1995) boşuna isyan bayraklarını açmamıştı. HIStory, özellikle Amerikan medyasında kendisine karşı yürütülen faaliyetlere karşı cevap niteliğinde şarkılar içeriyordu ancak bu şarkılardan özellikle üçü (Tabloid Junkie, D.S. ve Money) asla tahammül edemediği karalama kampanyalarını hiç olmadığı kadar sistematik ve acımasız hale dönüştürecekti. MJ, HIStory albümündeki D.S. (Dom Sheldon) adlı şarkıda, açılan davaların neredeyse tümünde aktif rol üstlenen -ve bir 10 yıl boyunca yakasına yapışacak olan-Santa Barbaralı avukat Tom Sneddon’u, CIA ve KKK (ABD’nin ırkçı ve siyah karşıtı yasa dışı örgütü.) için çalışmakla itham etti.

İşte bu ortamda, 2001’de yayınlanan son albümü Invincible’da, MJ’in kendisini iyiden iyiye tüketen bu karanlık dönemi göz ardı etme çabasını, eski güzel, pembe, “poptirik” günlerine dönmeye çalıştığını görürüz. HIStory albümüyle özdeşleştirilebilecek olan agresif tutumunu bir yana bırakmış ve büyük bir tutkuyla üstlenmiş olduğu “sevgi ve barış adamlığı” misyonuna kaldığı yerden devam etmek istemiştir.

2003’te çekilmiş Michael Jackson’la Yaşamak (Living with Michael Jackson) adlı belgesel, özellikle hayranlarına MJ’in nasıl yaşadığını göstermesi açısından harika bir fikirdi ama belgeseldeki bazı sahneler, anti MJ’cilerin eline yeni kozlar vermişti. Bilhassa MJ’in bir ödül töreni için gittiği Almanya’da, kaldığı otelin penceresinden bebeğini sarkıttığı yürek hoplatan -ve belgesel yapımcısı tarafından da güzelce dramatize edilmiş- sahne çok ses getirdi. Daha sonra bu konuyla ilgili olarak “Çocuklarımı seviyorum. Oğlumu sıkıca tutuyordum. Neden bir bebeği balkondan aşağı fırlatayım ki? Bu, duyduğum en aptalca ve gerzke öykü...” demiş olsa da MJ’in sesi, bangır bangır çığırın medya organlarıyla kıyaslandığında sadece bir

fısıltıdan ibaretti, işitilmesi çok güçtü.

Öyle ya da böyle, 2005’te tamamen aklanana kadar geçen sürede MJ ciddi anlamda yıprandı, yıpratıldı. Ölümüne sebep olduğu iddia edilen güçlü anti depresan ilaçları kullanmaya işte bu dönemde başlamıştı. Dava edilmiş olması, suçlu olmasına yetiyormuşçasına MJ’i yargısız infaza maruz bırakan haberler boy boy afişe edilip büyük puntolarla gözünüze sokulurken, davaların düşmesi ve MJ’in suçsuz olduğunun ortaya çıkması ile ilgili haberleri okuyabilmek için büyüteç kullanmaktan başka çareniz yoktu. (Bu konuda halen yeterince bilgilendirme yapıldığını söylemek güç). MJ’in medya kanalıyla yürütülen bu linç kampanyasını bastırmak için davacılarından birine “Gel sana şu kadar para vereyim, davadan vazgeç.” demesi üzerine davacının suçlamasını geri çekmesi bile dikkate alınmadı. Oysa davaları açanların amacının, sadece MJ’den servet niteliğinde paralar koparmaktan ibaret olduğu barizdi. Medya o denli ölçsüz davranıyordu ki haberlere göz attığınızda MJ’in bir müzik adamı olduğunu unutuveriyordunuz, yeni çalışmalarını hakkında herhangi bir bilgiye ulaşmanız olanaksız gibiydi.

## AY YÜRÜYÜŞÜNDE SON ADIMLAR...

Invincible albümünün ardından inzivaya çekildiği düşünülen MJ, aslında müzik çalışmalarını mümkün olduğunca aksatmamış ve yeni şarkıları üzerinde çalışmaya devam etmişti. Bu şarkılardan birkaçı (Xscape, One More Chance ve I Have This Dream) bir şekilde dinleyicil-



"Hatırlıyorum da bir keresinde kayıt stüdyosuna gidiyordum. Sokağın karşısında bir park vardı ve orada oynayan çocukları gördüm. O an ağlayabilirdim çünkü -onlarla oynamak yerine- çalışmam gerektiği için çok üzülmuştüm."

## AY YÜRÜYÜŞCÜSÜ

MJ, 1983 yılındaki Motown 25th Anniversary şovuna katıldığı sıralarda, kaldığı otel odasının penceresinden dışarıyı kolağan ederken sokak dansçıları gördü ve onların hareketlerinden esinlenerek büyüleyici ay yürüyüşü (moonwalk) dansını icat etti. İlk kez seyredildiğinde insanın içini gıdıklayan ünlü yerçekimine karşı koyma hareketini gerçekleştirmek içinse patenti kendisine ait olan özel bir ayakkabı sisteminden faydalanıyordu. (Ayakkabı, kişinin fizik kurallarını alt edersesine düşmeden öne eğilebilmesine olanak tanıyor.)

erle buluştu, ancak plak şirketi Sony ile anlaşılammış olması yüzünden yeni şarkıların yer aldığı bir albüm yayınlanmadı.

2005 Haziran'ında MJ, sadık dostlarından Prens Şeyh Salman bin Hamed Halife'nin davetlisi olarak Bahreyn'e gitti. Daha sonra edinilen bilgilere göre, MJ'in Neverland'deki malikanesini satın Bahreyn'e kalıcı olarak yerleşeceği kesinlik kazandı. MJ ciddi şekilde yorgun düşmüştü ve sağlık yönünden iyi durumda değildi. Dingin bir liman arıyor olmalıydı ve bunun için olabildiğince uzaklara kaçmayı uygun görmüştü. (Hakkında Müslüman olduğuna dair dedikoduların çıkması bu döneme rastlar.) 2008 Şubat'ında Thriller albümünün 25. yılını devirmesi sebebiyle yayınlanan Thriller 25 albümü, DVD'si ve bir - iki toplama albüm, Michael Jackson ismini taşıyan son resmi ürünler oldu.

MJ'den yansıyan son görüntüler, 13 Temmuz 2009'da Londra'da

başlayacak 50 konserlik yeni turnesinin prova çalışmalarında çekilmişti. Bu konserler için ön sipariş usulüyle satılan 800.000 biletten 52 milyon Pound gelir elde edildi ki bu bile, daha doğru dürüst tanıtımı yapılmamış olan turne için büyük bir başarı sinyali veriyordu. Tarihler 25 Haziran 2009'u gösterdiğinde MJ hayranları, apansızın gelen bir haberle yıkıldılar: MJ, Los Angeles'taki evinde fenalaşmış ve kaldırıldığı hastanede yerel saatle 14:26'da hayata gözlerini yummuştu...

Uzunca bir süredir "80'lerde Çocuk Olmak" başlığıyla internet mecralarında karşımıza çıkan materyallerin, elbette ki 80'lerde çocuk olanlar için nostaljik bir değeri var. 80'lerde çocuk olan, MJ şarkılarıyla büyüyen nesil 21.Yüzyıl'a geldiğinde koca adamlardı artık, MJ ise çocuk olmayı ısrarla sürdürüyordu. Şöhretle küçük yaşlarda tanışan MJ, bunun kaçınılmaz sonucu olarak sıradan biri gibi yetişmedi. Belki de bu yüzden tüm sıra dışılıkları, tuhaf davranışları ve ilişkileri doğal karşılanabilirdi ama işin doğrusu, sadece insanlığa güzel mesajlar vermiş olması bile onu, sayısı milyonlarla ifade edilen hayranlarının gözünde hiç kimsenin karalayamayacağı bembeyaz bir melek yapmaya yetiyordu. MJ hayranları sadece onun şarkılarını dinleyip danslarını izlemediler; barış, sevgi ve kardeşlik dolu insancıl mesajlarını da bağırarlara bastılar.

MJ, 50 senelik ömrünün 40 senesini şöhretin kollarında geçiren bir çocuk için haddinden fazlasını gördü geçirdi. Onun için büyük olasılıkla bir oyun olarak başlayan bu uzunca serüven, o zaman aklının ucundan geçmeyen tecrübelerle doluydu. Pek az insana nasip olmuş başarılarının, milyonlarca insanın sevgisini kazanmış olmasının yanında, çalkantılar, hayal kırıklıkları ve acılar ile yüklü koskoca bir yaşamı onunki. Bütün insanları sevmesine yetecek kadar da büyük bir kalbi vardı ama o bu dünyayı terk ederken halen küçük bir çocuktu...

**Huzur içinde yat Michael Jackson, mekanın Cennet-land olsun!**

■ Hasan Başaran

"Eğer hem bu dünyaya gelirken, hem de bu dünyadan ayrılırken sevildiğinizi biliyorsanız, o zaman ikisi arasında olan biten her şeyle başa çıkabilirsiniz."

## JACKO-LOJİ

Michael Joseph Jackson, 29 Ağustos 1958'de, dokuz kardeşin yedincisi olarak, Indiana eyaletinin Gary kasabasında dünyaya geldi. (Şimdilerde bu kasabada sanatçıya adanmış bir saygı müzesi yapılması planlanıyor.) MJ'nin ilk eşi Lisa Marie Presley (Elvis Presley'in kızı) ile olan evliliği kısa sürdü. MJ'nin ikinci eşi Deborah Jeanne Rowe'dan Michael Joseph Jackson Jr., Paris Michael Katherine Jackson ve kimliği açıklanmayan bir taşıyıcı anneden Prince Michael II isimli üç çocuğu bulunuyor.

MJ medyada pek çok rumuzla anıldı. Jacko, The King of Pop, Pop Idol, The King of Rock'n Roll, sadece adı ile soyadının baş harflerini içeren MJ ve onu aşagılılamak isteyenlerin kullanıldığı Wacko Jacko. Yakın arkadaşları ona, kokulu anlamına gelen "Smelly" diye hitap ederdi. Türk medyasındaysa İngilizce bilmeden İngilizce şarkılar söylemeye çalışılan 80'ler dönemine de iyi bir gönderme sayılabilecek hoş bir rumuz kazandı: Eci Vokke!

Siyahi bir sanatçı, MTV'de ilk defa MJ'nin Billie Jean video klibiyle boy gösterdi. Bu şüphesiz, ABD'nin Afro-Amerikan vatandaşları için harika bir gelişmeydi. MJ yıllar sonra, 1994'te Free Willy filminde çalınmış Will You Be There şarkısıyla MTV'nin En İyi Film Müziği ödülünü kapmayı başardı.

Kız kardeşi Janet ile birlikte düet yaptıkları ve rol aldıkları The Scream video klibi, bir albüm tanıtımı için çekilmiş en pahalı video klip sayılıyor. (Yedi milyon Dolar'ı aşkın bir maliyeti var.)



MJ bir yılda en fazla Grammy Ödülü kazanma rekorunu, her ikisi de toplam sekiz ödül alan Carlos Santana ve Norah Jones ile paylaşıyor. MJ'nin kariyeri boyunca aldığı toplam Grammy Ödülü sayısı ise 13.



MJ'nin Hollywood'un Şöhret Yürüyüşü'nde (Walk of Fame) iki yıldızı var. 1541 Vine Street'teki radyo performansı, 6927 Hollywood Boulevard'dakiyse albüm satışlarına binaen konurulmuş.



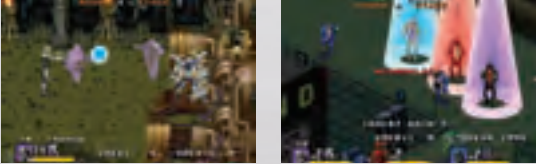
MJ, J.M. Barrie'nin "Peter Pan" adlı romanındaki hayali ülkeden esinlenerek "Neverland" ismini verdiği 2800 dönüm büyüklüğündeki araziye 1987'de 14.6 milyon Dolar'a satın aldı. Neverland'in özel bir hayvanat bahçesi ve lunaparkı bulunuyordu.

## MJ OYUNLARI

### **Moonwalker (1989)**

**Yayımcı:** Sega

**Platformlar:** Arcade, Sega Mega Drive, Sega Master System, Sega Game Gear, Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, PC, MSX, ZX Spectrum



Michael Jackson oyunu dendiğinde (Niye öyle bir şey denir, bilinmez.) akla ilk gelen oyun Moonwalker olmalı. Aynı adı taşıyan filmin oyunu niteliğindeki Moonwalker, aslında filmin sadece "Smooth Criminal" klibini içeren, MJ'i önce Michael, sonra bir araba, daha sonra bir robot ve en sonunda da bir uzay gemisi rolünde izlediğimiz bölümünü kapsıyor. Öykü aynı: Mr. Big adında amacı sadece çocuklara uyuşturucu satmak olan bir gangsterin, amacı çocuklara uyuşturucu satmaya çalışan gangsterleri haklamak olan MJ tarafından haklanması. Kısaca öykü berbat, film rezil, oynasa monoton ilerleyişine karşın hiç de fena sayılmaz. Moonwalker'ın Arcade versiyonunda temel amacınız, önünüze gelen düşmanı "fiş fiş" efektli MJ hareketleriyle, olmadı MJ'i robota dönüştürerek, o da yemezse MJ'in özel dans hareketini kullanarak yok etmek. Sadece tek kelime konuşabilen ("Help!") çocuk görünümüyle şeyleri kurtardığınızda ekstra enerji ya da özel dans hareketi kazanıyorsunuz. Grafik ve sesleriyle dönem hit'lerini aratmayan oyunun Bad, Smooth Criminal, Beat It ve Billy Jean gibi şarkıların melodilerinden oluşan müzikleriyse bonus sayılabilir. Ayrıca "Game concept and design by Michael Jackson" yazısıyla zihinlerimizde yer etmiş olan Arcade versiyonunda üç kişi aynı anda oynanabiliyor. Diğer platformlardaki Moonwalker'lardan sadece Mega Drive versiyonu kayda değer ki o da -birkaç farklılığa karşın- Arcade versiyonunun basite indirgenmiş halinden ibaret.

### **Space Channel 5 (1999) ve Space Channel 5: Part 2 (2002)**

**Yayımcı:** Sega

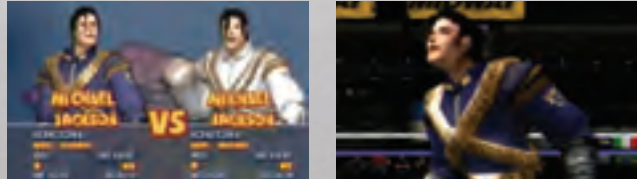
**Platformlar:** Dreamcast, Playstation 2

Müziğin ve dansın hayati önem taşıdığı bu enteresan oyun serisi, doğru tuşlara doğru zamanda basmanıza dayalı pratik oynanışı ve cıvı cıvı, Teletubbies benzeri görselleriyle çocuklar için ve özellikle de MJ için tasarlanmış gibi. Haliyle MJ, oyunda "Space Michael" adıyla kendisine ufak bir yer ayrıldığını da gördükten sonra serinin ikinci oyununda daha etkin bir rol almak için Sega'yla temasa geçmiş. (MJ'i Sega yetkilerine "Beni de alın, beni de alın!" derken hayal edebiliyor musunuz?) Space Channel 5: Part 2'de, Space Channel 5'in patronu olarak kallavi bir yer işgal eden "Uzay Michael", oyunun ana karakteri Ulala tarafından Rhythm Rogues adlı uzaylı yaratıkların elinden kurtarıldıktan sonra Ulala'ya eşlik etmeye başlıyor. MJ, Space Michael karakterine sesini verdiği gibi oyunun reklam fragmanlarında da seslendirme yapmış. Ayrıca bilindik MJ hareketlerini Space Michael'e kazandırmaktan da geri kalmamış.

### **Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 (2000)**

**Yayımcı:** Midway

**Platformlar:** Dreamcast, N64, PlayStation, PlayStation 2, Game Boy Advance



Michael Jackson; bol "kombo"lu ve "rambil"lı, Arcade usulü boks oyunu Ready 2 Rumble Boxing: Round 2'nin açılabilir karakterleri arasında da kendine yer bulmuş. (Bill Clinton, Hillary Clinton, Shaquille O'Neal gibi ünlü simalar da bu karakterler arasında.) MJ'in iki farklı görünümünden birini seçebildiğiniz oyun -nedendir bilinmez- gerçekte gezegenin adam dövme olasılığı en düşük insanlarından biriyle pata küte adam dövme olanağı sunuyor.

# ROCKO @ PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

“ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYÖRÜM”

## Infernal: Hell's Vengeance

Çok iyi hatırlıyorum, iki yıl önceydi. Mayıs ayıydı sanki. 1 Mayıs var, 19 Mayıs var, bir de... Yok, Mayıs ayında başka önemli bir gün yok. Hah, buldum! Mayıs değil ki! Şubat'tı, Şubat... 14 Şubat? Yok, 23 Şubat. Infernal çıkmıştı PC'ye ama oynamamıştım. Demo'sunu oynamıştım doktor, sayılır mı? Bir tane daha çıkmış şimdi, oynamak istedim, katlanamadım.

## Fuel

Benzin... Benzin kokusu alıyorum. Yine bir yarış oyunu geçti elime. Hemen oynamak istedim, koydum... DVD'yi koydum PS3'e. Yoksa Blu-ray miydi o? Neyse... Açtım, atladım aracıma... Tanımlayamadığım bir araçtı o ve hiç sevmedim. Zaten etrafı da sevmedim; iki boyutlu otlar, çiçekler, böcekler, ağaçlar! Kötü oyun, kötü, kötü, kötü! Sevmedim!

## Harry Potter and the Half-Blood Prince

Yine geldi o gözlüklü, alnı yarık, tuhaf çocuk. Elinde de bir süpürge! Sağı solu süpürdüğü de yok hani; biniyor, uçuyor, top peşinde koşuyor. Bir de oyununu yapmışlar... Zaten yıllardır yapmıyorlar mı! İki iyiydi sanki ama sonrakiler, hele ki bu çok kötü! Eli yüzü kaymış Harry'nin! Harry Potter... Hogwarts, Dumbledore, Wingardium Leviosa, Protego, Expelliarmus...

## Terminator Salvation

1984 yılıydı, bir robot gelmişti ve insanlığı tehdit etmişti. Sonra gitti, kurtulduk ama bir daha döndü. Çok korkmuştum ama iyi olmuş, iyi insan olmuş o robot. Sonra yine gitti, tam da onu sevmişken. Bir daha gelmedi galiba ama oyunu geldi. İğrenç bir oyun! İyi mi, kötü mü, dost mu, düşman mı... Bence düşman doktor! Grafikler, senaryo, savaş sistemi... Kapat!

## ŞİKAYETLER

- Fuel
- Harry Potter
- Infernal
- Terminator

Not: Müşahede Altında Tutulmalı!

# Kitapçık ve DVD hediye PCnet Ağustos sayısı bayilerde!

# PCnet

bilgisayar ve internet dergisi

Ağustos 2009 • Yıl:12 • Sayı:143 • Fiyat: 9.50 TL • www.PCnet.com.tr

## DOSYALARINIZI KURTARIN!

Silinen, kaybolan ve bozulan dosyalarınızı hayata döndürmek için en etkili yöntem ve araçlar...

**55** EĞİTİM VİDEOSU

**9\$** DEĞERİNDE EXP ARTIRICI SCROLL (SİNCAP ANLAZ İÇİN)

**PAROUS 2009**

**KNIGHT ONLINE**

**PC'NİZE ÜCRETSİZ CHECK-UP**

Sorunsuz ve hızlı bir bilgisayara sahip olmak için yapmanız gerekenleri anlatıyoruz

**Tişörtünü kendin tasarla**

Hayal ettiğiniz tişörtler bir tık ötenizde

**ATARI SALONU EVDE**

Emülatör dünyasını birlikte keşfedelim

**VAHŞİ DOĞAYI İZLEYİN**

İnternet üzerinden vahşi hayvanları doğal ortamlarında seyredebilirsiniz

**NAVİGASYONUN YOL HARİTASI**

Günlük hayatımızın vazgeçilmezi haline gelen navigasyon cihazlarını ve sistemini detaylarıyla anlatıyoruz

**TEST MERKEZİ**

**Test 1**  
HD MEDYA OYNATICILAR

**Test 2**  
DİZİSTÜ BİLGİSAYAR SOĞUTUCULARI

**22** ÜRÜN!

**PCnet Ağustos**

**ÖZEL ABONELİK 2009**

**DİJİTAL FOTOĞRAFÇILIK EL KİTABI**

**PC TAM SÜRÜM OYUN**

**Dijital Fotoğrafçılık videoları**

**PCNET ATÖLYE VİDEOLARI**

- Windows ve operatör
- Photoshop
- Excel
- Photoshop ile video
- Photoshop ile PDF
- Photoshop ile 3D
- Photoshop ile 2D
- Photoshop ile 1D

**PCNET ATÖLYE VİDEOLARI**

- Photoshop
- Excel
- Photoshop ile video
- Photoshop ile PDF
- Photoshop ile 3D
- Photoshop ile 2D
- Photoshop ile 1D



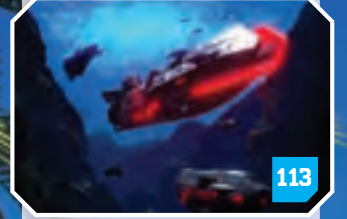
**PCnet AĞUSTOS  
SAYISI RENKLİ  
İÇERİĞİ VE  
YARARLI  
EĞİTİMLERİYLE  
SİZLERLE**

# Online

Hayatı çevrimiçi yaşayanlara...

**Ş** u sıralar, -kitapçığımız da işin içine girince- online'la yatıp, online'la kalkıyoruz. Bu ay da GameSultan sayfalarında, birçok kaliteli online oyun ile ilgili ipuçlarını bulabilirsiniz. Sonra NERD sayfamızda

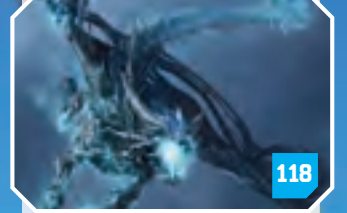
Burak'ın sizlerle WoW hakkında paylaşmak istediği çok özel şeyler var. Bunların dışında Magic the Gathering Online ve Battlefield 1943 ile ilgili detaylar da sizi Online sayfalarımızda bekliyor.



113

## GameSultan

Bir sürü online oyun ve bu oyunlarla ilgili ipuçları... Daha ne isteyebilir ki insan...



118

## NERD

Burak, WoW'un felsefesine ve bu oyunu bir yaşam tarzı haline getirenlerin hobilerine değiniyor.



115

## Röportaj

K2 Network'ün sempatik CEO'su Joshua Hong ile Runes of Magic ve online oyun dünyası üstüne sohbet ettik.

# Battlefield 1943

PC'ye Eylül'de çıkacak olan Battlefield 1943 konsol sahiplerine torpil geçti.

116

# GAME SULTAN

## Oyunu Ciddiye Alıyorsan



### Deepolis

Denizler altında 20.000 fersah

**O**ynamış ya da halen oynamakta olduğumuz birçok oyun, tamamen Orta Çağ temalı ve oyunlardan hiç anlamayan biri için neredeyse birbirinin aynısı kıvamda. Hal böyle olunca, bazı firmalar şanslarını farklı kurguları kullanarak demek istiyor. Özellikle bu sıcak yaz aylarında, oynarken bile sizi serinletecek bir oyundan bahsediyorum: Deepolis.

Deepolis, Flash destekli ve üç boyutlu bir multiplayer oyun. Oyun genel olarak PvP havasında geçmekte ama aktif olarak kullanılabilen trading (pazarlık, takas, alışveriş) sistemi, oyunu harika bir denkleme içerisine sokuyor. Oyunda üç farklı ırk mevcut. Naut, yani buzul araştırmacıları, istediği ırkla trade yapabiliyor. Kullandıkları denizaltılar ise oyundaki en dengeli denizaltılar. Scion, kullandığı gelişmiş defans

sistemleri ile ön plana çıkıyor. Denizaltıları, sonradan eklenebilir zırhlar için fazladan slot'a sahip. Naut ile iyi geçinebiliyorken, Jafnhar ırkından sadece şiddet görüyor. Jafnhar, Deepolis'teki askeri ırk olmakla ün salmış durumda. Denizaltıları, birçok Sonic Cannon için boş slot'a sahip. Scion ile trade yapamaları da, tarafsız Naut ile sürekli iyi ilişkiler içerisinde. Oyunda ayrıca klanlar da mevcut; kurulan klanlar bir bölge ediniyor ve o bölge içerisine girenlere nefret kusabiliyor.

Deepolis'te deniz içi derinlik hissi harika verilmiş. Daha derinlere daldıkça, yeni bölge ve yeni görevlerle karşılaşacaksınız. Bulunduğu görev sisteminde ise bir farklılık yok. Bunlara ek olarak kontroller gayet basit ve neredeyse sadece mouse yardımıyla oyunu

oynatabiliyoruz. Sol tuş ile seçim ve saldırı yaparken, ortadaki tekerlek yardımıyla daha derinlere dalıp yeniden yukarıya çıkabiliyoruz. Aynı işi klavyedeki yukarı ve aşağı yön tuşları da yapabiliyor. Space ise bir nevi el freni görevinde. Tüm bu özellikleriyle Deepolis, biz oyunculara tamamiyle farkı browser oyun sunuyor.

**Yapım** Bigpoint  
**Dağıtım** Bigpoint  
**Web** www.deepolis.com

#### İPUCU

Yazıyı yazdığım an itibarıyla Deepolis, tam tamına 1.291.737 oyuncuya ev sahipliği yapıyordu. Birçok oyunda oyuncu eksikliğinden şikayet edenleri buraya bekliyoruz.



# Last Chaos

Çelik ve metal

Yapım T-Entertainment  
Dağıtım Aeria Games  
Web www.lastchaos.com.my

**M**MO dünyasını açık ara domine etmiş WoW'dan sonra, herhangi başka bir oyun oynamak zor geliyor insana. Fakat dikkatlice bakacak olursak, etrafta iyi ve keyiflice vakit geçirmeye yarayacak birçok oyun olduğunu göreceksiniz. Last Chaos, bu oyunlardan sadece biri. Piyasaya çıktığı 2006 yılından beri bünyesine birçok yenilik ekleyen Last Chaos, yolunda tam gaz ilerliyor. Genel hatlarıyla; içeriğinde skill kullanma, silah combo'ları yapma ve çevreyle etkileşime girme yer alıyor. Ayrıca zindanlardan partilere, partilerden guild'lere kadar harika bir oyun içi deneyim yelpazesi mevcut. Aslında P2P (Pay to Play) olması gereken oyun, yapımcıların ısrarı üzerine F2P (Free to Play) olarak yoluna devam ediyor. Grafik kalitesi, bir online oyun için harika denebilecek durumda olan Last Chaos, biz oyunculara altı farklı sınıf seçme imkanı sunuyor. Titan, Knight, Sorcerer, Mage, Rogue ve Healer olmak üzere, isimlerinden de anlayabileceğiniz alanlara yönelmiş durumda sınıflar var. Oyunda crafting ve pet'ler de mevcut.

## İPUCU

Oyun için Aeria puanlarını Game Sultan'dan satın alarak, %10 oranında Game Sultan bonus'u kazanabilirsiniz.

# Darkorbit

Uzayın sonsuz boşluğu

Yapım Bigpoint  
Dağıtım Bigpoint  
Web www.darkorbit.com

**B**ir kez daha genel kurgu yargısına karşı çıkan bir oyun ile karşı karşıyayız. Her ne kadar çok az bilimkurgu oyunu olsa da, hiçbiri DarkOrbit'te olduğu gibi bize bir gemi kullanmayı, ufak savaşlar yapmayı, etraftan farklı item'lar toplamayı ve galakside bu denli rahat dolaşma imkanı sağlamıyor. DarkOrbit, en hızlısından bağımlılık yaratıcı cinsten bir başka browser oyunu. Gelir geçer RPG elementleri oyuna entegre edilmiş durumda. Crafting, PvP ve PvE gibi olgular bunlardan sadece birkaçı. Oyuna halihazırda bulunan üç farklı taraftan birisini seçerek başlıyoruz: The Mars Mining Operation, Earth Union, Venus Protection Corporation. Bu üç taraf birbiriyle savaş halinde ve taraflar açık PvP arazilerinde gönüllerinden ne koparsa düşmana vurmakta özgür. İlginç olan bir özellik var ki değinmeden geçemeyeceğim.

Oyunda trade sistemi de mevcut olduğu için çıkar durumu bir hayli ağır basıyor. Eğer istenirse kendi tarafınıza ait bir kişiye de, sadece mallarını çalmak için saldırabiliyorsunuz. Tabii ki bu çok da akıllıca bir fikir olmayacaktır. Malum, her taraftan düşman edinmek istemezsiniz. Oyun genel hatlarıyla Starport: Galactic Empires'i anımsatıyor. Çok kolay kontrollere sahip olan oyunumuz, çok düşük sistem gereksinimleriyle her kullanıcıya hitap ediyor. Oyuna yıkık dökük bir uzay gemisiyle başlıyoruz. Başlangıç paranızla hemen gidip yeni bir uzay gemisi alın ve kalan paranızı da zırha ve mermiye yatırın. Bu yatırımla diğer oyunculara karşı çok büyük üstünlük sağlayacaksınız.

## İPUCU

DarkOrbit'e özel olarak sadece Game Sultan'da bulabileceğiniz başlangıç paketlerine bakmadan geçmeyin. Bir anda çok adım atmak istiyorsanız, kaçırılmamanız gereken bir fırsattır.



## HABERLER



### Aion ön siparişi

www.aionturkey.com sitesi üzerinden ön sipariş başlayan Aion, Head Start ve Preselection gibi farklı ön sipariş seçenekleri içeriyor. Ayrıca ön sipariş paketine dahil olan 30 günlük kullanım süresi de bir hafta daha eklenip 37 gün olarak dahil edilmiş durumda. Tabii ki bu bir haftalık avantajdan yararlanmak için 25 Eylül'den önce ön sipariş kodunuzu kullanmanız gerekiyor.



### Conan'dan atılım

Age of Conan'ın üzerinden geçen aylarda artan yamalar ile bir sene sonunda biraz kendine gelen oyun, benim gibi bir kere hesap açıp kapatmış insanlar için "Gelin bakın, bu kez oldu" kampanyası başlattı. Önceden açtığınız bir hesabınız varsa www.ageofconan.com adresinden özel olarak alabileceğiniz 14 günlük ücretsiz oyun süresi sağlanıyor.



### Gel artık KotOR!

Yakından takip ettiğim ve her gün sitesine girdiğim Star Wars: The Old Republic için bilgiler sürekli güncelleniyor. Geçtiğimiz haftalarda boy gösteren ve ağızımı açık bırakan demo'dan sonra, artık senaryoya ilgili bilgiler de verilmeye başladı. Üç yeni senaryonun anlatıldığı siteye (www.swtor.com) göz atmadan geçmeyin.



# GAME SULTAN

## Oyunu Ciddiye Alıyorsan



### GNGWC 2009 Silkroad Türkiye Elemeleri

**S**onunda bir eleme daha geldi çattı. 2008 yılında Güney Kore'nin Seul şehrinde gerçekleştirilen GNGWC'de, Burak "HectoR87\_TR" Ayçelik ve Mustafa "TrowZeeN" Renççi ikilisinden oluşan Türk takımı büyük bir çabayla dünya ikinciliğini elde etmişti. Buradan tekrar tebrik etmek istiyorum kendilerini. Kaldığımız yerden yola devam ediyoruz. Bu yıl başlangıç, iki yerine üç aşamadan oluşacak ve ilk kısım Online Silkroad Global sunucularında olacak, ikincisi ise GNGWC'nin kendi sunucularında yapılacak. İlk etapta kullanıcılar Silkroad Online'daki kayıtlı karakterleri ile PvP yapacaklar. Kayıtlar, Durnuva.com sitesi üzerinden yapılacak. Oyuncu seçimlerinde spesifik bir durum söz konusu değil ve kayıt yaptıran herkes

turnuvaya katılabilecek. Kayıtlar esnasında 15 TL katılım ücreti alınacak. Kayıtlar 01.08.2009 ile 01.09.2009 tarihleri arasında gerçekleştirilecek. 04.09.2009 tarihinde başlayacak olan turnuvalar, 6 - 7 Kasım tarihlerindeki finaller ile son bulacak.

Toplam 224 katılımcı, gün başına 112 kişi olmak üzere, iki gün boyunca birbirleri üzerinde hak iddia etmeye çalışacaklar. İlk iki aşamada başarılı olanlar, İstanbul finallerine katılmaya hak kazanacaklar. Finallerde ise 128 oyuncu, ilk gün 128'den 32'ye kadar inen bir süreçte karşı karşıya gelecekler. (Sanıyorum en zor gün olacak.) Kazanan kişiler çelgelde bir sonraki yere ilerleyecekler ve son iki, Kore'de yapılacak olan finallere gitme hakkı kazanacak.

## Kısa Kısa



### 2MOONS

2moons.acclaim.com

**2**007 yılında piyasa çıkan ve bir anda fazlasıyla rağbet gören bir oyundan bahsediyoruz. Knight Online ve Silkroad Online gibi oyunların ardından harika bir "iz

sürücü" niteliğindeki 2Moons, birçok oyunda bulunan "sunucu dolu" hatasını görmediğiniz nadide oyunlardan biri. Başlangıçta biraz zor gibi görünse de, 40. level sonrası tam kıvamına gelen bu kaliteli yapıma halen bakmadıysanız, hemen bir göz atın derim.



### SWORD OF THE NEW WORLD

swordofthenewworld.gamersfirst.com

**F**inal Fantasy XI Online oynadıysanız tamam, bu tarafa doğru gelin. Çıktığı gün indirip oynadığım bir oyun SotNW. Çok güzel ve özellikle anime severlere hitap eden grafiklere sahip bir oyun kendisi. 17. ve 18. Yüzyıl esintilerine

sahip olan kıyafetler ve tasarımlar ise bizi tam bir peri diyarına götürüyor. Tek bir karakter kullanmak yerine bir aileyi yönettiğimiz oyunda, aynı anda üç kişiyi kontrol ediyor, yani parti olarak dolaşıyoruz. Parti kurmanın MMO oyunlarının her şeyi olduğunu fark eden firma, bu hamlesiyse göz dolduruyor. Ayrıca oyun içindeki denge de cabası.



### HÜKÜMDARLAR

www.hukumdarlar.com

**O**Game'i oynayıp sevdiniz mi? O zaman tamam; artık bir değişim yapmanın vakti geldi. Hükümdarlar, şu anda en detaylı browser tabanlı online oyun. Tarzına aldırmadan, içerisinde Age of Empires gibi çağ atlama ekolünü taşıyan bir oyun.

Tam bir strateji oyunu olan Hükümdarlar, gerçek zamanlı stratejiden daha çok, sıra tabanlı strateji severleri mutlu edecek bir yapıya sahip. Başta biraz karmaşık görünmesine rağmen, ortalama bir saatlik bir zaman diliminde oyuna hakim olacaksınız. Ayrıca bolca Türk oyuncu olduğu için de dil sorunu çekmezsiniz.



### GLADIATUS

www.gladiatus.net

**Ü**lkemizde özellikle Gladyatör filminden sonra, Roma kültürüne doğru bir eğilim başladı. Roma'yla yatıp Roma'yla kalkmaya başladık. Gladiatus isimli browser tabanlı, bu güzide oyun da bizi alıp o çok ilgi gören

eski Roma dönemlerine götürüyor. Birbirinden zor görevleri yaparken hem para kazanacak, hem de tecrübe puanına doycaksınız. Silahtan zırha, upgrade edilebilecek birçok materyale sahip olan Gladiatus, denenmeyi hak ediyor.

# RUNES OF MAGIC

**B**en reddetme dönemini çoktan geçtim. Şimdi rahat rahat itiraf edebiliyorum: Ben bir oyun bağımlısıyım. Özellikle de RPG bağımlısı... Bu yüzden hayatımı sürekli kontrol altında tutmaya, hiçbir online MMORPG'ye bulaşmamaya çalışıyorum. Çünkü bir bulaşsam kesin rehabilitasyon merkezine yatmam lazım. Bu yüzden Runes of Magic'i ekran görüntülerinden, videolardan takip ederken sürekli kendimi frenleyip "Ne kadar iyi olursa olsun asla oynamayacağım" diyordum. Harbiye'de, Marjinal Porter Novelli'nin ofisinde görüştüğüm **K2 Network CEO'su Joshua Hong** beni ikna etmeyi başardı. Hayatımın normal, sorunsuz ve sosyal olabileceğim son bir ayına girdim zira bir ay sonra oyunun Beta'sı kapımı aşındırarak.

Uzun bir muhabbetten ve Mr. Hong'un yıllardır tekrar tekrar oynadığım Arcanum ile ilgili beni dakikalarca t'ye almasından sonra röportajımıza başladık. **Elif Akça**

Joshua Hong

**Elif: Bize biraz Runes of Magic'in yapım hikayesinden bahsedebilir misiniz?**

**Joshua Hong:** Runes of Magic, Tayvanlı oyun yapımcısı John Tang tarafından geliştirilmeye başlandı. Tang gerçekten çok özel bir insan ve tıpkı benim gibi deli bir oyuncu. Kendisini birkaç ay önce tanıma fırsatını buldum. Tang, Kolombiya'da bilgisayar mühendisliği okuduktan sonra oyunlara olan ilgisini görmezden gelemiyor ve Tayvan'a geri dönerek, ülkedeki en büyük oyun yapım şirketinde çalışmaya başlıyor. Burada üç yıl çalıştıktan sonra "Mutlaka bir oyun yapmalıyım; her şeyiyle bana ait bir oyun olmalı" diyor ve Çin'de ayak-kabı fabrikası olan babasından maddi yardım alarak Runes of Magic'i yapmaya başlıyor. Oyunun yapımı dört yıl sürüyor; ilk iki yıl oyunun motoru, sonraki iki yıl grafikleri hazırlanıyor.

**E: Runes of Magic'in diğer oyunlardan ayrılan ve göze çarpan özellikleri neler?**

**JH:** Oyun aslında Ultima Online, WoW, Lineage ve Dark Ages of Camelot'un en güzel özelliklerini bir araya topluyor. Benim oyunla ilgili en sevdiğim özellikler şunlar: 1. Oynanış sistemi çok rahat ve kullanışlı. 2. Item'ların kombinasyonu o kadar çeşitli ki oynayan herkesin gerçekten kendilerine ait, custom eşyaları olacak. 3. Diğer oyunlarda alışık olmadığımız "Dual Class" özelliği sayesinde iki farklı class'ı seçebilirsiniz. 4. Oyunda kendi odanız bulunuyor ve bu odada onlarca çeşit bitkilerden istediklerinizi seçip onları büyütebiliyorsunuz. Bu çok önemli olmasa da gerçekten yaratıcı bir özellik. Bir de Facebook'ta bile bu tür oyunların

saatlerce oynandığını düşünürseniz, bu özellik başlı başına bir olay aslında.

**E: Şu an Runes of Magic, hangi ülkelerde popüler?**

**JH:** Mesela Almanya'da çok oynanıyor RoM, Almanya'daki Türk sayısını da göz önünde bulundurursak Türkiye'de de çok popüler olacağını düşünüyorum.

**E: Türk oyuncularını RoM'da özel olarak neler bekliyor?**

**JH:** Bir kere oyun tamamıyla Türkçe. Altı aylık bir Türkçeleştirme işleminden sonra tek bir yabancı kelime bile kalmadı oyunda. Ayrıca oyuna Türk oyuncuların ilgisini çekecek bir class ve Osmanlı İmparatorluğu'nu yansıtan mimariler, objeler, silahlar eklendi.

**E: İnternette gezinirken sizin üç yıl önce Türkiye'de verdiğiniz birkaç röportaja rastladım. Bu röportajlarda Türkiye'de market araştırması yaptığınızı belirtmişsiniz. Üç yıl içinde Türkiye ve Türk oyuncular ile ilgili edindiğiniz izlenimler neler?**

**JH:** Türkiye aslında gelişmeye açık her alanın başarılı olabileceği bir market çünkü Türk oyuncular denemeye meraklı ve açıklar. Haliyle ortaya koyduğunuz her yeni proje ile ilgili çok kısa sürede geri bildirim alabiliyor, bu geri bildirimlere göre hareket edebiliyorsunuz. Bu geri bildirimlerden en önemlisi

Türk oyuncuların kesin olarak, her şeyiyle Türkçe oyun istemesiydi.

**E: Peki sizce Türkiye'de Runes of Magic'in en büyük rakibi kim olur?**

**JH:** Knight Online olur. (Gülüşmeler.) Eh hadi gerçekten bir rakip ismi vermem gerekirse Silkroad'u verebilirim.

**E: Bir RPG bağımlısı olarak şunu merak ediyorum; zaman zaman kendinizi uyuşturucu satıcısı gibi hissediyor musunuz?**

**JH:** Kesinlikle hayır. Evet, sanal gerçekliğin bir süre sonra bağımlılık yarattığını kabul ediyorum ama sonuçta tüm bu oyunların insanlara kazandırdığı büyük şeyler var. Gerçek hayatta yapmak isteyip de yapamadığınız bir sürü şeyi bu ortamda yapıyorsunuz. Ayrıca tüm bu oyunlar, gelişmesi hiçbir zaman durmayacak olan oyun sektörü için de her zaman yeni yapımcıların, yeni geliştiricilerin doğmasını sağlıyor. Küçükken online oyunların başından kalkmayıp şimdi bu sektörün içinde çok iyi yerlerde olan çok insan tanyorum.

**E: Yine de ben uzak durayım; yoksa hayatım kayabilir.**

**JH:** Bence kendine bir şans verip bu oyunu denemelisin.

**E: Peki Beta'sına tam olarak kaç gün kaldı?**

**JH:** Bir ay kaldı.

**E: O zaman önümdeki bir ayı dolu dolu yaşayayım; sonrası karanlık olacak hayatımın.**

(Gülüşmeler.)

# BATTLEFIELD 1943

Kamikaze olup, "ikuze" diye bağıırıp dalmak lazım düşman üssüne...



**B**attlefield ve Battlefield 2 hastası arkadaşlarım var. Eh, ben de seviyor gibiyim ama daha çok piyade savaşına dayanan haritalarını seviyorum. Yoksa uçağı alan takım arkadaşını kısıncıp uçağın önüne kendini atan ve ezdiren, bu şekilde arkadaşına team kill yaptırıp oyundan attırın ve sonra uçağı kendi alan tiplerin olduğu o bol cümbüşlü haritalarda cidden başım ağrıyor (Ah, şu çılgın Türklər. - Doruk C.). Öbür yandan şunu da kabul etmek lazım, Battlefield 2'nin grafikleri ciddi şekilde çağ dışı kaldı. Bu yüzden o güzel savaş tadını verecek, Bad Company'nin Frostbite motoru ile hazırlanmış Battlefield 1943, hem de Japon- A.B.D çarpışmasını konu alan bir ikinci dünya savaşı ortamı ile gayet ilgi çekici ve iştah açıcı görünüyor.

Oyun dört büyük ada haritasından ibaret. Hatta üç demek daha doğru olur çünkü dördüncü haritayı açmak için konsol sunucularında 43 milyon "kill" yapılması gerekiyordu. Bunu beceren sunucuda "Coral Island" açıldı. Muhtemelen PC için de aynısını yapacaklardır. Harita sayısına bakıp hemen burun kıvrımayın çünkü sayısından çok büyüklüğünün önemli olduğu lafını hatırlatmak isterim. Hatta ba-

zıları o kadar büyük ki siz nasırlı piyade ayaklarınızla bir noktaya koşana kadar çatışma bitebilir. O yüzden yakındaki ilk jip, tank, uçak ne varsa bulup haritadaki çatışma bölgesine ulaşmanız en iyi tercih olacaktır.

Battlefield 1943'te üç adet asker sınıfı mevcut; Scout, Infantry ve Rifleman. Her sınıf bir adet yakın dövüş silahı ve ana silah ile oyuna başlıyor. Buna ek olarak hepsinin kendine özel ikincil silahları var. Örneğin Scout, Grenade Launcher ile yaklaşan piyade birliklerine sürpriz yapabilirken, Rifleman anti-tank roketi ile demir devlerin korkulu belası oluyor. Infantry ise düşman mevzilerini uzaktan kumandalı bombaları ile uçurabiliyor.

Oyundaki en zevkli bölümlerden biri elbette ki hava savaşları. Yerdekiilerin "öldük" dediği anda yukarıdan melek gibi gelecek bir uçak çatışmanın kaderini değiştirebiliyor. Eminim şimdi hepimiz pilot olmak istersiniz fakat uçak kontrolünün cidden zor olduğunu ve düzgün manevra yapmayı öğrenene kadar yere çok çakılacağınızı şimdiden söylemem lazım.

Battlefield 3 çıkana kadar 1943, seri hayranlarını oyalayabilir. Oyun konsolda çoktan çıktı fakat PC için ne yazık ki Eylül'ü beklemeliyiz. **■ Nurettin Tan**

## İSTİKBAL GÖKLERDE

Altınızda minik minik gibi dolaşan askerlerin üzerine uçakla bomba bırakırsanız dört yaşında bir çocuğun karınca kolonisine su tabancası sıkması (evet yapardım) ile kaçışan karıncalar gibi sersemlediklerini görürsünüz. Hava desteği çok önemli... Ama sizi kovalayan bir başka uçak olmadığından emin olduğunuz süreç...

**Yok ben keskin nişancı oldum, şuraya yatayım, gelenin topuğuna gidenin kalçasına sıkayım mermiyi dersiniz tepenizden gelen bir uçak gizli mevziinizi yerle bir edebilir.**



# MTGO: 2010 CORESET

Yeni Coreset beraberinde yeni kurallar da getirdi!



**E**n son Magic the Gathering yazımından sonra içinizden birkaç kişiyi zehirleyip MtGO evrenine sokabildiysem ne mutlu bana. Hiç de pişman değilim. Biz köklü oyuncular Wizards'tan 11th Edition beklerken ilginç bir haber ile 2010 CORE SET'in yepyeni kurallar ile piyasaya çıkacağı duyuruldu. Yeni kurallar 29 Temmuz'dan itibaren yürürlüğe girerken Coreset ise 3 Ağustos'ta gün ışığı görecek. Yeni kurallar ve değişen kavramlar neymiş şöyle bir göz atalım.

- Oyuna ilk başlayacak oyuncu, elindeki kartlara karar vermeden diğer oyuncu Mulligan alamazdı. Artık oyuncular eş zamanlı Mulligan alabilecekler (Mulligan: Eğer eliniz beğenmezseniz bir kart eksik çekip, desteden yeni kartlar alabilirsiniz).

- "Into Play", "Comes into play" kavramları artık yerini "Comes into Battlefield"e bırakıyor. Yani "Play" kavramı hem biraz daha gerçekçilik hem de kavram karmaşasını ortadan kaldırmak için "Battlefield" oluyor.

Bir kartı (büyü) oynarken artık "play" değil "cast" ediyoruz. Land kartları büyü olmadıkları için halen "Play" ediliyor.

- "Remove from the game" yerini "Exile" a bırakıyor. Genel bir yanlış olan oyundan atılan kartların sanki artık ulaşılamazmış, çöpe gitmiş gibi düşünülmesini (ilk zamanlarda biz de öyle düşündük) ortadan kaldırmak için bu terim getirilmiş. Graveyard'a düşen ya da Exile olan kartlar da halen oyunun bir parçası sayılır ve geri döndürülebilir.

- Eskiden mana havuzunuza eklediğiniz ama kullanmadığınız her mana için 1 hasar alırdınız. Artık bu yok, kullanmadığınız manalar size zarar vermeden kendiliğinden silinecek.

- Artık iki yaratığın verdiği hasar stack'e (yığına) yazılmayacak. Yani eskiden saldıran ve savunan yaratıklar seçildikten sonra birbirlerine verdikleri hasar bir kenara not edilirdi (en kabaca tabiri ile) bu esnada yaratığımızı şişirip güçlendirebilir, elinize geri alabilir, koruma falan verebilirdiniz ki bu da biraz saçma oluyordu. Bunu ortadan kaldırmak için hasarın stack'e yazıldığı bölüm ortadan kaldırılmış. Yani yaratıklar birbirlerine hasar verdikleri anda bunu hissedebilecekler ve sizin araya başka bir atraksiyon sokma şansınız kalmayacak.

Göze en çok batan değişiklikler bunlar. İleride gene yer olursa turnuva ve ödüllü oyun tiplerinden bahsedeceğim, o zamana kadar huzurunuzdan "Unsummon" oluyorum. ■ **Nurettin Tan**

## TURNUVALAR

MTGO herhalde piyasadaki en pahalı online oyun diyebiliriz. Çünkü normal kartlara verdiğiniz parayı online oynamak için dijital kartlara veriyorsunuz. Başlangıçta bir miktar para yatırırsanız da sonradan gireceğiniz turnuvaları bir döngüye oturtunca, kazandığınız ödüller ile para harcamanıza pek gerek kalmıyor.



❖ **Gördüğünüz kart Silence beyaz renkli kartlar için gayet abartılmış güçlere sahip. Tek mana ve önemli bir anda atılırsa rakibin elini ayağını kesecek bir kart.**

## HABERLER



### Global Agenda

Merakla beklediğim MMORPG'lerden Global Agenda'nın beta tester'ları ilk seviyelerini atladi. Noob diyebileceğimiz bir grup arkadaşaysa (stüdyoya yakın oturanlar) sunucuya erken giriş izni verilmiş, dolayısı ile siz de sunucuya giriş izni kazanmışsanız ve siz seviye birken bazıları 10 olarak dolaşıyorsa bilin ki onlardır.



### Son Umud: 1 Ağustos

Haberler iyi değil. Ağustos'un 1'ine kadar Firesky bütçeyi arttırmamanın bir yolunu bulamazsa MGM Stüdyoları, Stargate Worlds'ün lisansını geri çekecek. Bir grup doktorun ilaç niyetine 8 milyon dolar yardım etmesi bekleniyormuş fakat durum pek iç açıcı değil.



### JumpGate Evolution

EvE Online'e gene rakip çıkıyor. Yalnız anlamadıkları bir şey var. Uzun gemisi yürüterek MMORPG oynamanın pastası ufaktır ve o pastanın tümünü nerdeyse EvE yer, kolay kolay bu piyasaya girilmez. Ama yeni grafik, daha değişik savaş sistemi derken Jumpgate burnunu piyasaya sokmaya çalışıyor.



### Warcraft Filmi

Abi siz ne yaptınız?! Örümcek Adam'ın çekimine Steven Spielberg'ü ikna edemediniz, adam ucundan Transformers'a yardım etti, ortalık yıkıldı. Sam Raimi'nin çektiği Örümcek'te ise her üç filmde de Mary Jane kaçırıldı, bizimki onu kurtarmaya çalıştı. Etmeyin eylemeyin, heycanla beklediğimiz filmün üzerine bu adamla limon suyu sıkmayın.



**NERD** www.livewarcraft.com

## WoW Sadece Bir Oyun Değildir!

Sadece bir karaktere sahip olmakla "WoW'cu" olunmaz.

**İ**tiraf edelim, biz WoW oyuncuları hepimiz birer fanboy'uz. World of Warcraft ile ilgili her şeyi tüketmeye hazır potansiyel bir pazarız. Üzülmeğin, kendinizi kötü de hissetmeyin. Bu konuda inanın yapacak bir şey yok. Warcraft dünyasında yüzlerce saat geçirdikten sonra ister istemez o dünya ile ilgili şeyleri gerçek hayatınızda kullanabiliyor olmak heyecan verici oluyor. Bu durum da hem Blizzard'ı hem de birçok firmayı harekete geçiriyor. Uyuşturucu gibi biraz ama değil de... Çünkü ürettikleri şeyler o kadar güzel ki elde etmek her WoW gencinin rüyası haline geliyor.

Mesela DC'nin ürettiği WoW figürleri... Neredeyse hepsini satın almış bir adam olarak konuşursam, açıkçası gördüğüm zaman dayanamıyorum.

### Figürler Arasında Kaybolmak

Bu figürler genel olarak ikiye ayrılıyor. Her seri içinde dört tane standart race / class figürleri üretiliyor. Bir tane de "deluxe" yani hem daha büyük, hem daha az üretilmiş, hem de daha özel figür bulunuyor. Standart figür tarafında Mucloc'tan Succubus'a, Orc Shaman'dan Human Warrior'a, Blood Elf Paladin'den Dranei Mage'e geniş bir yelpazede toplam 16 adet figür üretilmiş durumda. Deluxe

olarak Illidion, Lady Vashj gibi Warcraft dünyasının önemli isimlerinin figürleri bulunuyor.

İstanbul Kadıköy'deki Dreamers, bu figürleri bulup satın alabileceğiniz Türkiye'deki az sayıda yerden biri. İstanbul'da olmayanlar üzülmesin www.dreamersfigure.com üzerinden de satış yapıyorlar. Ama İstanbul içinde bulunanlara o mağazaya gitmelerini ve figür dünyasının içinde kaybolup saatlerini orada geçirmelerini şiddetle tavsiye ediyorum. Nitekim Dreamers'ta sadece WoW değil, figür piyasasındaki hemen her şeyi bulmak mümkün.

### "I eat Noobs"

Jinx, Amerika'da bulunan bir tekstil şirketi... Kendi koleksiyonları var. Ama benim ilgimi çeken Blizzard'ın resmi kıyafet tasarımcısı olmaları. O kadar güzel t-shirt'leri ve aksesuarları bulunuyor ki... Green Linen Shirt var mesela, üzerinde armor'ı, giyilebilir level'ı yazılmış. Ya da bebekler için "High Warlord in training" baskılı tulumları bulunuyor. Mutlaka www.jinx.com'a girin bir inceleyin. Sadece WoW değil, Starcraft ve Diablo ile ilgili kıyafetleri de bulacaksınız. Ve tabii ki satın almadan duramayacaksınız. Türkiye'ye getirmek içinse iki farklı yöntem kullanılabilir. Eğer bir PayPal hesabınız varsa direkt site üzerinden sipariş verilebiliyor. Ya da kredi kartı ile alırım dersiniz, Amazon.com kullanılabilir. Jinx'in Amazon'da bir mağazası bulunuyor. Dikkat edilmesi gereken nokta ise Jinx'in Amerika'da bulunan bir firma olması ve ürettikleri kıyafetlerin boyutlarının "fast food nation" konseptine göre olması. Yani siz Türkiye'de medium giyiyorsanız, mutlaka small sipariş etmeniz gerekiyor. XXL içine ise iki tane araba girebiliyor.

Dünyanın en önemli oyun aksesuarı üreticilerinden SteelSeries de Warcraft fanatiklerini unutmamış. WoW temalı klavyeler, fareler koleksiyonu içinde yerini almış. Enerji içeceği üreticileri mavi renkli içecek üretilip mana potion gibi kırmızı içeceğini health potion gibi şişelemiş. Kimileri ise lateksten Blood Elf kulakları üretmiş. Amazon.com'un derinliklerinde bunlar gibi daha bir çok ürünü bulmak mümkün. Kimisi Türkiye'ye geliyor, kimisini gelmiyor. Ama yine de anlayacağınız oyun ile ilgili neredeyse hiçbir firma biz fanboy'ları ihmal etmiyor. Bize düşen de bu yazıdan anlayacağınız, onları satın alıp sahip olmak. Evet, evet, evet... Hepsini istiyorum!

■ Burak Aydoğan

# Donanım

"DVD'den sabit diske" en son donanım haberleri, incelemeler, yorumlar...

**R**ecip Baltaş yine kendini tutamayıp Donanım bölümünü bilgiye boğdu, ayın en önemli bombalarından Windows 7'den haberler gönderen isim son iddialara göre en PSPgo ile gizli gizli

buluşurken yakalandı. Ardından Sapphire HD 4890 Toxic Vapor-X ekran kartıyla da mutlu pozlar veren Recep, en son Silikon Vadisi'nde elinde tornavidasıyla yeni kurbanlar ararken görüldü.



## PSPgo

Recep bulduğu her bilgi kırtısını analiz ederek Sony'nin yeni bombası için tahminler yaptı.

120



123

### Samsung R522 XS04TR

Samsung, fiyat / performans açısından en üstün dizüstü bilgisayarlarından birisini üretmeyi başardı.



123

### Windows 7

Windows 7 çıktı mı? Ne zaman kavuşuyoruz yeni işletim sistemine?



122

### Sapphire HD 4890 Toxic Vapor-X

Her oyuncuya yetecek canavar ekran kartı, nefes kesen şovuyla tüm ofisi kendisine hayran bıraktı.



## PSPgo Yürümeye Başladı

Sony bu defa dersine çalışmış

Bozuk saat bile günde iki defa doğru zamanı gösterirken Sony'nin kendi standartlarını piyasaya kabul ettirme çabalarının çoğu başarısızlıkla sonuçlandı maalesef. Her ne kadar bu ayki dosya konumuz Sony'nin bu başarısızlıkla sonuçlanan formatlarını ele almasa da yine firmanın satışlarından çok yakındığı, her defasında kopya koruma yöntemi kırılan ve oyun geliştiricilerinden istediği desteği bulamayan bir başka ürünü; PSP'nin yerini alacak olan PSPgo'yu ele alacağız. Tavşan deliğine doğru yaptığımız uzun bir yolculuk sonucunda PSPgo ile ilgili ayrıntıları kazarak yeryüzüne çıkardık.



## UMD'siz PSP

Gördüğünüz üzere PSPgo'nun arkasında UMD sürücü yok.



## Açılır klavye

PSPgo'nun yeni açılır klavyesi, tasarım ve görünüş itibarıyla fazlasıyla korkutucu. Hiç de kullanışlı görünmeyen ve yanlış yerde durduğuna inandığımız stick, umarım bizi yanıltır.

## Bluetooth

PSPgo, Bluetooth kullanarak cep telefonlarına, kulaklıklara ve diğer taşınabilir aygıtlara bağlanabilecek. Her ne kadar henüz Sony tarafından resmi bir açıklama gelmiş olmasa da PSPgo, yine eski PSP gibi PS3 ile bağlantı kurabilecek ve şu anda yapabildiğimiz uygulamaların tamamını yine PSPgo ile gerçekleştirebileceğiz.

**E**

3 fuarıyla birlikte dilimize dolaşmaya başlayan bu yeni PSP, Sony'ye göre firmanın şimdiye kadar en kötü sakladığı sır olsa da PSPgo ismiyle tanıtılan bu ürün farklı yapısı ile herkesin ilgisini çekmeyi başardı. Kayar bir ekranı olan ürün aklımızdaki var olan PSP kavramını kökten değiştirerek aslında oyun konsolunun daha da küçültülebileceğini ispatlamış oldu. Yeni PSP sadece boyutta değil 3.8"lik ekranı ile diğer özellikleriyle de küçülmüş gibi gözüküyor. Sizi bilmiyorum ama hâlihazırda piyasada olan PSP'nin 4.3"lik ekranını bile ufak bulan ben, bu yeni ekranda bazı oyun türlerinin nasıl oynanacağını açıkçası çok merak ediyordum ki tam da bu noktada Sony'den bu şüphelerimi az da olsa giderecek bir açıklama hemen geldi: PSPgo'nun ekran çözünürlüğü eski PSP ile aynı olacak. Bu aslında birkaç anlam taşıyor. İlk olarak PSPgo'da daha kaliteli bir ekran –doğal olarak- kullanıldığını ve bu yeni ekranda ekran boyutuna göre daha fazla piksel yer alacağını anlıyoruz. Bu da tabii ki daha ayrıntılı ve daha güzel bir görsel deneyim yaşamamıza olanak tanıyacak.

PSPgo'nun tek yeniliği tabii ki ekranı değil. Yazının başında da belirttiğimiz gibi Betamax, Me-

mory Stick ve Atrac gibi Sony'nin Dünya'ya kabul ettiremediği teknolojiler arasında bir yenisi daha katıldı: UMD diskler. Evet, artık yeni PSP'de UMD sürücü yok. Firma bunun yerine PSPgo'ya 16 GB bir bellek eklemiştir. Bu durumda oynamak istediğiniz oyunları indirebilmeniz için PS3 veya Apple'ın iPhone mağazasına benzer bir şekilde çevrimiçi bir mağaza açılacak. PSPgo ile Sony'nin yapmayı istediği bir proje daha var ki bana Apple'ın iPhone ile yaptığı projenin birebir aynısını hatırlatıyor: uygulama satmak. Eğri oturup doğru konuşalım, halihazırda PSP'lerinde kırılmış firmware kullanan kişiler tonla uygulamaya sahipler. PSP camiasında "Homebrew" diye adlandırılan bu uygulamalar elinizdeki cihazı Sony'nin size sunduğu oyun, müzik, resim vb. hizmetlerden çok daha öteye taşıyarak cihazı yeni bir boyut kazandırıyor. Sony bu uygulamayı PSP ile yapmayı aynı Apple örneğinde olduğu gibi sadece uygulamalar üzerinden inanılmaz bir gelir elde edebilirdi. Bu sayede PSP satışları da artırabilir ve oyun geliştiricilerinden daha

çok destek alabilirdi. Her ne kadar bu projenin gerçekleşmemesinin nedeni konsolun kırılmasını engelleyerek kopya oyunlara davetiye çıkarmama çabası olsa da sonuçta konsol kırıldı ve Sony bu defa iki yönden birden kayba uğradı. Sütten ağzı yanan Sony bu defa yoğurda üfleyerek gitmek yerine yoğurt kabının içindeki o bir TL'yi bulmak için kafasını kaba derinlemesine daldırıyor ve yeni projelere imza atmak için kolları sıvıyor. Bu durumda Sony, geliştiricilere sunduğu yazılım geliştirme kiti'nin (SDK) fiyatını aşağıya çekerek işe başlıyor. Bu durumda amaç bütün yazılım geliştiricilerin ilgisini çekerek PSP için yeni ve çok çeşitli içerik yaratılmasını sağlamak. Açıkçası parayı herkes sevdiği için "Homebrew" geliştiren Hacker'lar bile bu SDK ile oturup paşa paşa PSP Store'da satmak için uygumla geliştirecekler diye düşünüyorum. Hatta biraz daha geniş bir açıdan bakarsak birçok geliştirici kendileri doğrudan oyun dahi geliştirebilirler. Bu sayede Sony sadece oyun geliştiricilerin kapısına dayanıp yalvarmak zorunda kalmayacak ve biz oyun severler de bol çeşitliliğin keyfini çıkarabileceğiz.

■ Recep Baltaş



## Sapphire HD 4890 Toxic Vapor-X

+ EDITÖRÜN  
SEÇİMİ

Her oyuncuya lazım!

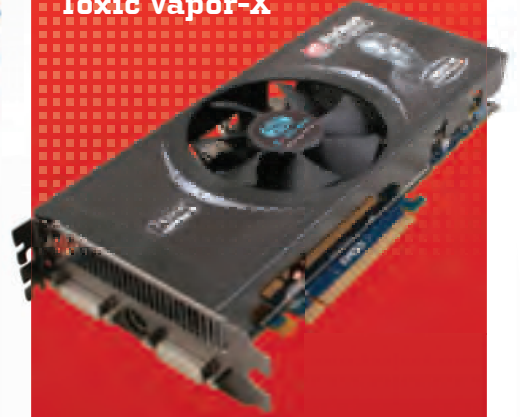
**X** 800 sınıfına ait olan HD 4890, ATI'nin RV790 GPU'sunu kullanıyor. RV770 GPU'sunun geliştirilmiş hali... Aldığımız bilgilere göre GPU üzerindeki ilk değişiklik, tüm işlemci çekirdeğinin çevresinin bir dizi kondansatör (kapasitör) ile sarılarak işlemci çekirdeğinin yalıtılması olmuş. Bu işlem, kartın elektronik gürültü oranını düşürerek daha stabil çalışmasını sağlıyor. Firma, bu işleme ek olarak GPU içindeki farklı birimlerin çalışma hızı ve güç kullanımını tekrar ayarlayarak kartın boşta iken tükettiği gücü azaltmayı hedeflemiş. 4870'e göre 100 Mhz daha fazla çalışma frekansına sahip olan kartın bellek frekansı ise 975 Mhz. Tabii ki bahsettiğimiz tüm bu özellikler, standart HD 4890'a ait. İncelemesini yapacağımız Sapphire HD 4890 ise Toxic sürüm olduğu için çekirdek frekansı 850 Mhz'den 960 Mhz'e çıkarılmış. Yine 975 Mhz olan bellek frekansı da 1050 Mhz'e çıkartılmış. HD 4870'de olan 512 MB bellek ise 4890 ile 1 GB'a çekilmiş. Soğutma sistemi ise referans tasarıma göre baştan aşağıya yenilenerek daha etkili Vapor-X ile değiştirilmiş. Kartın kutu içeriğine baktığımızda; montaj rehberi, sürücü CD'si, 3DMark Vantage tam sürümü, Cyberlink PowerDVD, Cyberlink DVD Suite, CrossFire köprüsü, DVI + HDMI adaptörü, TV-out adaptörü, PCI-Express güç kabloları ve TV-out kablosu görüyoruz. Bu kadar ayrıntıdan sonra kartın gerçek hayatta bize ne kazandıracığını görmek için testlere geçiyoruz.

Call of Duty 4: Modern Warfare ile başladığımız teste Toxic, standart 4890'a tüm çözünürlüklerde 10 fps fark atıyor. Diğer kartlarla arasındaki yarışa baktığımızda ise aynı fiyata satılan GTX 275'in, yüksek çözünürlüklerde beş fps ileride olduğunu görüyoruz. Company of Heroes ile devam ettiğimiz testte GTX 275, arayı 36 fps açarak büyük fark atıyor. İlginçtir ki Crisis'ı çalıştırdığımızda kart, GTX 285'i dahi geride bırakarak 4870 X2'nin ense-

sine yapıyor. 1920 x 1200 Full HD çözünürlükte 23.3 fps gösterebilen kart, bizi şaşırtarak dünya sıralamasında üçüncülüğe yerleşiyor. Far Cry2'de de durum değişmiyor. Bu defa da aynı çözünürlükte 54.9 fps değerini alıyoruz. Bir türlü vakit bulup oynamadığım (Aslında itiraf ediyorum; ben oyun dergisinde oyun oynamayan tek editörüm!) S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky'da da kartımız kendi rakiplerini duman ederek çift GPU'lu iki dev olan HD 4870 X2'den ve GTX 295'ten sonra üçüncülük kürsüsünü kapıyor.

Oyun testleri sona erdiğine göre kartın şu iyileştirilmiş güç tüketimine bir göz atalım diyorum. Boşta iken sistemimiz komple 225 Watt tüketiyor. Bu sırada Toxic, düz 4890'a göre sekiz Watt, 4870'e göre de dokuz Watt daha az tüketiyor. Tam yükte ise 357 Watt değerini görüyoruz. (Sonra da oturup küresel ısınmadan yakın sen.) Bu değerlere baktığımızda kartın güç tüketiminde aslında büyük bir iyileştirme olmadığını, hatta tam yükte eski 4870'e göre 43 Watt daha fazla tükettiğine -ki bu, kartın frekanslarından ve gücünden kaynaklanıyor- şahit olduk. Sonuç olarak kartın ortalama performansına baktığımızda, dünya üzerindeki tek GPU'lu en hızlı ekran kartı olduğunu söyleyebiliriz. Aynı şeyleri, referans tasarım 4890 için söyleyemeyiz; bu, overlock edilmiş 4890 Toxic'in sunduğu performans. Kartın en büyük rakibi ise GTX 275 ve o da stok soğutmaya sahip; Toxic, boşta 49 C'yükse ise en fazla 78 C'ye çıkıyor ki bu değerler gayet makul. Ben bu incelemeyi yaparken kartın fiyatı 288 Dolar + KDV idi. Ülkemize yeni giriş yapan kart, siz bu yazıyı okurken daha düşük bir fiyata sahip olacağı için tereddütsüz tercih edebileceğiniz bir ürün olacak. Ne dedik? Her oyuncuya lazım! **Recep Baltaş**

### Sapphire HD 4890 Toxic Vapor-X



- + Sessiz çalışması
- + Bellek ve GPU voltaj kontrolü
- Sınırlı OC potansiyeli
- PhysX desteği yok

#### TEST SİSTEMİ

**CPU:** Intel Core i7 920 @ 3.8 Ghz (Bloomfield 8192 kb önbellek)

**Anakart:** Gigabyte X58 Extreme Intel X58  
**Bellek:** 2x 1024 MB OCZ DDR3 Platinum @ 1140 Mhz 6-6-6-19

**Sabit Disk:** WD Raptor 740ADFD 74 GB

**Güç Kaynağı:** BFG ES-800 800w

**İşletim Sistemi:** Windows Vista SP1

**Sürücüler:** ATI / Catalyst 9.1, HD 4890 / 8.592.1, HD4770 / 8.60; nVidia / Force Ware 181.20, GTX 250 / 182.06, GTX 275 / 185.62

**Fiyat:** 288 Dolar + KDV

**İthalat:** Penta [www.penta.com.tr](http://www.penta.com.tr)

**Puan:** 9/10

## Almayana tekme tokat

**S**amsung, dizüstü pazarına girişini oyuncuların ilgisini çekecek bir ürünle kutluyor. Bu ürünün üstün özelliklere ve inanılmaz uygun bir fiyata sahip olduğunu belirtelim. SAMSUNG R522 XS04TR etiketi ile satılan ürün 2.2 Ghz çift çekirdekli işlemciye, 4 GB RAM'e ve ATI'nin en son çıkardığı 4000 serisinden olan HD 4650 erkan kartına sahip. 1250 YTL'ye satılan ürünün bizi bizden alan noktası ise 2.55 kg olması.

**Bilgi için: [www.kont.com.tr](http://www.kont.com.tr)**



## 4890'a doping

**D**üşük performanslı ekran kartlarına yüksek bellek takmanın ne kadar gereksiz olduğunu hep söyleriz fakat HD 4890 gibi bir canavara 2 GB bellek takmak çok yerinde bir davranış ve bu işin mimarı da ATI'nin en iyi çalışma ortağı Sapphire oluyor. Vapor-X soğutucu ile gelecek olan ürün bu sayede soğutmada da yaz aylarında gözünüzü arkada bırakmayacak. Sapphire bu, saat frekanslarını tabii ki de yükseltmeden durmamış. Aldığımız bilgilere göre yeni değerler: 870 / 4200 Mhz (çekirdek / bellek).

**Bilgi için: [www.sapphiretech.com](http://www.sapphiretech.com)**

## Windows 7, 13 Temmuz'da hazır

**D**onanımla ne alakası var demeyin zira DirectX 11 gibi bir teknolojiyi barındıracak olan bu işletim sistemi Vista'nın yapmış olduğu bütün hataları maziye gömecek kadar süper bir performans verirken XP ile karşılaştırmasını yapma gereği bile duymuyoruz. Microsoft tarafından son hazırlıkları yapılan işletim sisteminin RTM sürümü 13 Temmuz'da onaylandı ve son halini aldı. Ekim'de Windows 7'yi raflarda bekliyoruz.

**Bilgi için: [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)**





# Teknik Servis

Kumsala uzanmadım, güneş içime damlamıyor ve yanımda pek sevgili Cem Şancı'nın güzel dilberlerinden de yok ama sizlerden gelen e-postalar beni mutlu etmeye yetiyor. Pek sevgili takipçilerim ve donanım severler; DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş olarak Trakya Üniversitesi Almanca Öğretmenliği bölümünden -eğitimi yarım dönem dondurmuş olmama rağmen- tam zamanında mezun olduğumu sizlerle paylaşmak istedim. Sizlere tavsiyem benim gibi okulu zamanında bitirmeyin, mümkünse o bar senin bu bar benim, o yar senin bu yar benim durumlarında gezin eğlenin.

Soru: Şu sistem nasıl ve beni ne kadar idare eder? Sistemim: işlemci; Core 2 Duo E8400 ekran kartı; ATI RADEON HD 4770 GDDR5; RAM, 2GB (Bende de 1 GB var ama 550 Mhz gibi bir şey.), anakart; GIGABYTE GA-P31-ES3G; güç kaynağı, High Power 500w; Sabit Diski yeni almayacağım bende duran sabit diski kullanacağım. 2.Şu ram meselesinde benim ram ile yani alacağım ram birbirine uyar mı? 3.150 TL altı bir anakart önerir misin yoksa bu anakart iyimi? Recep Abi ben 14 yaşıma Haziran'da bastım (Merak etme derslerimin hepsi beş müzik hariç.) ve bana bu bilgileri vererek bir doğum günü hediyesi istiyorum senden. İyi çalışmalar.  
**C: Öncelikle alacağın sistem gayet güzel fakat sadece yonga seti P45 olsaydı daha iyi olurdu. RAM'lerini almadan önce iyi bir araştırma yap zira piyasada çok uygun fiyata çok hızlı bellekler var artık. Eski RAM'ini bu sistemde kullanman ise sorunlara yol açacaktır. Anakart konusunda ise ufak bir araştırma ile 160 Lira'ya GIGABYTE EP43-DS3LR veya P43 yonga setine sahip diğer ekonomik anakartlardan satın alabilirsiniz. Doğum günün kutlu olsun.**

Soru: Sistemimi 2 sene önce aldım ve 2 GB 800 Mhz

RAM Radeon x1300series ekran kartı var. RAM'imi yeni aldım. Önümüzde bayram var ve bayram harçlıklarıyla yeni bir ekran kartı alacağım fakat GeForce9800 ile RadeonHD4850 arasında kararsız kaldım. Senden bana yardımcı olmanı istiyorum.

**C: 9800 GT, HD 4770'e yakın bir kart fakat HD 4850'den yavaş. Ayrıca 9800 GT, 8800 GT'nin biraz makyajlanıp yeniden piyasaya sürülmüş hali. Bu durumda hiç şüphesiz HD 4850 alabilirsiniz.**

Soru: GTA IV gibi veyahut Empire Total War gibi yeni çıkmış oyunları yüksek kaliteli grafiklerle herhangi bir sıkıntı çıkmadan oynamak istiyorum. Zira bu her iki oyunda da piksel (GTA IV) ya da oyun genelinde yavaşlama gibi (Empire Total War) sorunlarla karşılaştım. Bilgisayarımın özellikleri şunlar; Core 2 Duo 6420 2.13GHz, 2 GB RAM, Radeon X1950XTX 512MB-256bit, SAMSUNG HDD 160GB, Asus Commando. Lütfen bilgisayarımın en son çıkan oyunları rahatça çalıştırabilmesi için, hangi parçayı yenilemem gerekir? Saygılar... Not: Sizce parça alımını nereden yapmalıyım?

**C: Öncelikle ilk dikkatimi çeken RAM miktarınız. 2 GB RAM artık oyunlar için yeterli değil. 2 GB RAM daha alarak öncelikle RAM'i 4 GB yapmanız**

**gerekıyor. Daha sonra eğer oyunların daha hızlı yüklenmesini istiyorsanız tek plakalı bir 320 GB sabit disk satın alabilirsiniz. Ekran kartınız çok iyi fakat günümüz teknolojileri olan Shader Model 4.1 ve DirectX 10.1 gibi teknolojilerden yoksun. Bu durumda mümkünse ekran kartınızı da HD 4000 veya GTx 200 serisi bir kartla değiştirin derim. Anakart'ınızın da şimdiye kadar 16 adet BIOS güncellemesi çıkmış, bunlardan en son çıkan 1901 sürümünü yüklemenizi tavsiye ediyorum.**

Soru: AMD Athlon x2 +4000 işlemci, ATI Radeon HD 3650 ekran kartı, 2 GB RAM ve AMD 690G anakart. 1. Oyun oynarken veya bilgisayar kullanırken bilgisayar birdenbire reset atıyor ve "Now system is Backup BIOS" yazısı çıkıyor. Bu olay daha çok oyun oynarken oluyor. Oynadığım oyunlara Call of Duty 4, Company of Heroes gibi oyunlar ve bu oyunları tüm efektler açık bir şekilde kasmadan oynayabiliyorum. Bunun sebebi ve çözümü nedir? 2. Bilgisayarımı kapattığım zaman modemimi açık unuttuğumda kapatma tuşuna basınca bilgisayar açılıyor, şayet bunu kapatma işlemi sırasında yaparsam bilgisayar kendini tekrar açıyor. Bunun sebebi ve çözümü nedir? 3. Bilgisayarına birkaç gün

önce format attım ve ses sürücülerini yükledikten sonra hoparlörüm sesi derinden vermeye başladı. Bu sorunla farklı kulaklıklar takınca da karşılaştım. Daha önce format attığımda böyle bir sorunla karşılaşmamıştım. Bunun sebebi ve çözümü nedir? Kolay gelsin DVD'den sabit diske Recep Abi. Sorularımı cevaplamazın dileğiyle.

**C: Merhabalar, orta seviyede bir sisteminiz olduğunu söyleyerek başlamak istiyorum ve ekliyorum: sistemin güç kaynağını da yazsanız daha iyi olurdu. İlk soruna gelelim önce: Bu sorunun nedeni işlemci ısınması, güç yetersizliği, ekran kartı ısınması gibi birçok neden olabilir. Öncelikle Everest adlı yazılımla sistemin ısı değerlerini kontrol etmeni tavsiye ediyorum. Özellikle de oyunlarda tabii ki. Isı sorunu yoksa güç kaynağının en az gerçek 400 Watt sunabilen kaliteli bir ürün olduğundan emin ol. Zira oyunlar en çok güç ihtiyacı olan ve sistemi en çok ısıtan yazılımlardır. Ayrıca BIOS ile ilgili bir sorun olduğunu zannetmiyorum fakat BIOS güncellemesi yapmanı da tavsiye ederim. İkinci sorun BIOS ayarlarıyla ilgili. BIOS'ta Power on by Modem/Ring veya AC Back After Power Loss ayarları mevcut. Bu ayarları kontrol edip ilkinin Disabled, ikincisini ise Power Off olarak değiştirmen gerekli. Yine varsa diğer Wake Up ayarları, bunları da anakart kitapçığını okuyarak devre dışı bırakmalısın. Ayrıca bazen bu sorun da kalitesiz güç kaynaklarından ve sorunlu BIOS'lardan kaynaklanabiliyor. Ses kartın yüksek ihtimalle bütünlük Realtek AC'97 veya HD Audio'dur. Bu durumda Realtek'in kontrol paneline gir ve oradaki ortam ayarlarını kontrol et. Ayarlarda "Amfi Tiyatro" yazıyorsa hiç şaşırma.**

Soru: İki ekran kartı arasında kaldım, biri ATI Radeon HD3870, GeForce 9800GT.ATI Radeon HD 3870'in çekirdek hızı ve bellek hızı, GeForce 9800GT'ye göre

daha fazla. Radeon HD3870'in özellikleri; 775MHz Çekirdek Hızı,2250MHz Bellek Hızı,GDDR4. GeForce 9800GT'in özellikleri; 660 MHz Çekirdek Hızı,1800MHz bellek hızı,GDDR3.Evet Recep Bey sizce hangisini alayım? Ve neden?

**C: Merhaba, bence ikisini de almayın zira kartların ikisi de eski nesil kartlar ve günümüz teknolojilerinden geri kalıyorlar. Vereceğiniz fiyatin üzerine az daha para kattığınızda hem bu iki karttan çok daha iyi performans veren hem de günümüz teknolojilerine uyumlu bir HD 4850 satın alabilirsiniz.**

Soru: 1.Dizüstü bilgisayarına Prototipe'yi yükledim ama klasik bir sorun olarak bilgisayar oyunu kasarak çalıştırıyor ve bu da tüm keyfimi kaçırıyor. Tabii ki dizüstü olması başlıca bir neden ama bunun için bir çözüm söyleyebilir misin? Ekran kartı nVidia 9200 256 MB, oyunun minimumu 256 istiyor zaten ama tüm grafikleri en düşüğünde çalıştırmama rağmen yine kasiyor. Ekran kartını güncellemek için de bir kaç ipucu verirsene sevinirim. 2.Bu dizüstü bilgisayara yeni bir ekran kartı alırsam en uygunu ne olur? Dizüstü modeli HP Pavallion dv5-1102et ve ne kadara mal olur? Şimdiden teşekkürler saygılarımla.

**C: Merhaba, dizüstü bilgisayarların ekran kartlarının güncellenmesi konusunda sizlerden gelen istek ve sorular üzerine geçtiğimiz sayılarda ayrıntılı bir rehber hazırlamıştık. Oraya bakarak bu sorunu çözebilirsiniz. Ekran kartına gelince 9200 bir sınıflandırma yaparsak 200 sınıfına giren bir kart ve bu da en alt sınıflardan biri oluyor. Biliyorsunuz ekran kartlarına RAM'in önemi 4. veya 5. sırada yer alıyor. Bu durumda kartında 256 MB bellek olması aslında hiçbir şeyi değiştirmiyor. 1 GB dahi olsa oyunu oynayamayacaktın zira kartın işlem kapasitesi**

**ve bellek arabirimi belli. Bu konuda ileriki sayılarda ayrıntılı bir rehber hazırlayacağım. Son olarak dizüstü bilgisayarına ekran kartı satın alamayacağımı üzülerek belirtmek isterim.**

Soru: Ekran kartını bir türlü seçemedim. Bana uyanların en iyileri nVidia Geforce 9400GT 1GB ve ATI HD4650 2GB. Çoğu yerde ATI kullanılmıyor diyorlar ama bu model 2GB olduğu için iyi bir performans verebileceğini düşündüm. Bazı yerlerde de oyunlarda mükemmel grafikler için nVidia en iyisi diyorlar. Sence hangisini almalıyım?

**C: Merhaba, sözüm ona çoğu yerlerde ve bazı yerlerdeki kullanıcılar dört büyük takımın taraftarları gibidirler. Kendileri hangi takımı tutuyorlarsa size o takımı tavsiye ederler. Zaten bu işi de beceremedikleri için size gereksiz yere 1 GB ve 2 GB RAM'i olan ve aslında pratikte bu RAM'lerin Hiç Bir İşe Yaramadığı gereksiz ve performansı düşük ekran kartları tavsiye ederler. Eğer ekran kartında RAM önemli olsaydı HD 4870 gibi şu anda senin satın almayı düşündüğün ekran kartlarından 10 kat daha performanslı olan bir ekran kartında 512 MB RAM yerine 20 GB RAM olması gerekirdi. Zaten biraz sorguladığında bunu sen de çok kolay algılayabilirsin. 2 GB HD 4650 ve 1 GB 9400 GT Ferrari motoruna sahip TOFAŞ gibidir, hiçbir işe yaramaz. Bu durumda sana tavsiyem GDDR5 bellekli, 700 Mhz çekirdek ve 3600 Mhz bellek frekansı olan ve bellek arabirimi 64 bit gibi yerlerde sürülen 9400 GT yerine 128 Bit bellek arabirimi olan HD 4730 almandır. Kartın RAM miktarını ve performans karşılaştırmasının araştırmasını ise sana bırakıyorum.**

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

## SATIN ALMA TABLOSU

Burayı işaretli 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 6xx 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]
İŞLEMCI	Intel Core 2 Duo E5200 / AMD Athlon 64 X2 5200+	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core 2 Duo E8600 / Quad Q9XXX - Extreme / Intel Core i7 / AMD Phenom II - Black Edition
BELLEK	1 GB DDR2 800 [1 x 1024 MB]	2 GB DDR2 800-1066 [2 x 1024 MB]	4 GB DDR2 / 3 1066-1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4650	GeForce 9800 GT / GTS 250 / Radeon HD 4830 / 4850	HD 4870 X2 / HD 4850 X2 / GTX 285 / GTX 295
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB [RAID 0 / 1] / SATA II 5SD
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-5	DVB-T / Hybrid veya DVB-5 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 Ultimate 64 Bit
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar



# KEZBAN

# RAPORU

CEM ŞANCI

**K**ezban Raporu'nun ilk bölümünde, oyun tarihinin en kezban, en cüçük, en denyo hanımımızkeğizinin psikanalizi ile karşınızda olmanın heyecanını yaşıyorum sevgili LEVEL okuru: Lara Croft.

Evet, işte bütün dünyayı tam 15 senedir delice meşgul eden, çılgınlar gibi peşinden koşturan, kendine hayran bıraktıran bir kız var karşımızda.

Onu yeterince hatırlamayanlar veya evveliyatını iyi bilmeyenler için hemen kısa bir özet geçeyim. Lara Croft 90'ların ikinci yarısında ortaya çıkan ve kısacık şortu, seksi tişörtü ile bir sürü börtü böcek ve hatta dinozor çağından kalma canavarların arasında, elinde iki tane Desert Eagle ile koşturup duran ve tiz, çığ, kadınısı çığıllıklar atan bir hanımyevrückeğizimizdi.

Haliyle bilgisayar oyunlarında daha önce böyle bir şey görmemiş olan erkek yevrückeğizlerimizin son derece ilgisini çeken bu seksapeli yüksek hanımımızkeğizimiz bir anda popülerlik kazanıp aldını başını gitti ve bugün bildiğimiz Tomb Raider efsanesine dönüştü.

Ve fakat gelin şimdi açık konuşalım sevgili LEVEL okuru ve Kezban Raporu'nun bu ilk bölümünde yıllardır konuşulmayan, konuşuturulmayan, konuşulması yasaklanmış bir konuyu dile getirelim. Lara Croft derin psikozlara sahip sorunlu bir kızmızdır ve çok ciddi bir teşhir problemi vardır. Evet; bu kızmız dünya coğrafyasının neredeyse her bölgesinde hoplamış zıplamış ama o derin dekoltesinden bir türlü vazgeçememiştir. Benim kişisel olarak dekolte giyen güzel kadınlarla bir problemim yok, hatta çevremde sayıları her

geçen gün artsın isterim ama insan Kuzey Kutbu'nda Uzaylı - Antik Sümerli mirası egzantirik, büyü, hokus pokuslu tarihi eser ararken, bir mont bir de dar pantolonla ve seksi bi tayt-tulum ile dolaşmaz arkadaşım. -30 derece, -40 derece öyle bir sokuktur ki arkadaşlar, dünyanın en kalın giysilerinin üzerinde bile soğuğu hissedersiniz ama gelin görün ki Lara Croft bütün bu maceraları yazlık bir şortla, baharlık bir pantolonla yaşamıştır. Buradan bu Lara hanımımızımızın velilerine sesleniyorum, kızınızı bir doktora götürün tedavi ettirin. Kendini milete beğendirecek diye hastalanacak, zatürre olacak, Allah muhafaza.

-Ama abi onun giydiği tulumlar falan soğuğu geçirmeyen çok özel kuma...

-Meşe odunuyla döverim seni yemin ediyorum. ■





### Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time Re-Shelled

Televizyon izlerken April'in kaçırıldığını, Özgürlük Heykeli'ninse yerle bir edildiğini gören Ninja Kaplumbağalar yıllar önceki maceralarına bu kez HD grafiklerle çıkıyor.



### Marvel vs. Capcom 2

Üçer üç ölümcül dövüşler; üstelik dünyaya mal olmuş karakterlerle. Kaliteli yapımların nadir çıktığı bu türe yeni bir soluk getirmek için daha iyi bir yol olamazdı.



### Wolfenstein

Keşif, savaş ve casusluk; Alman cephesinin arka planında geçen olaylara idSoftware'in usta merceğinden bir bakış...

Pzt.	Salı	Carş.	Perş.
27	28	29	30
3 Fallout 3: AZ	4	5 Teenage Mutant Ninja Turtles	6 Leonard Cohen Konseri
10	11 Raven Squad	12 Monkey Island	13 Marvel vs. Capcom 2
17	18 Wolfenstein	19 Shadow Complex	20
24	25 Batman: AA Section 8	26	27 İstanbul Kitap ve Kültür Fuarı
31	1	2	3

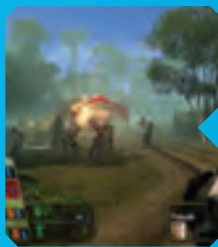
## Diğer



### Leonard Cohen Konseri

6 Ağustos

Müziğiyle de gönüllerde büyük yer edinse de sözleriyle ölümsüzleşen Leonard Cohen Cemil Topuzlu Açık Hava'yı şerefliendirecek.



### Raven Squad

11 Ağustos

Stratejiyle FPS'yi, vahşetle taktiği tek potada eriten yapım Raven Squad Amazon Ormanları'nı farklı bir yönüyle görmek isteyenlere yeni bir seçenek sunuyor.



### Madden NFL 10

14 Ağustos

Ülkemizde hala beklenildiği kadar popüler olmasa da tüm Amerika'nın eli kulağında kalakalmasına neden olan NFL 14 Ağustos'ta çıkıyor.





### Hearts of Iron 3

Bizi ekran başına hapsedmiş, internet üstünde nice saatler harcatmış serinin yeni oyunu strateji sevenler için geliyor; heil Ho!!



### G.I. Joe: The Rise of Cobra - The Game

Cobra ölümcül planını uygulamak için tekrar ortaya çıktığında onu durdurabilecek tek bir ekip vardır, o da elbette ki Eski Kurt Joe!



### Blizzcon

Blizzard'ın her yıl gerçekleştirdiği ve oyunlarını açıkladığı Blizzcon, bu yıl 21 - 22 Ağustos'ta...

Cuma	Cmt.	Pzr.
31	1	2
7 <i>Hearts of Iron 3</i>	8	9
14 <i>G.I. Joe</i> <i>Madden NFL 10</i>	15	16
21 <i>Blizzcon</i>	22	23
28	29	30
4	5	6



### Section 8

25 Ağustos

Elit bir birliği en ince detaylarıyla kontrol edeceğim shooter oyunu Section 8 için fazla beklemenize gerek kalmadı...



### Batman: Arkham Asylum

25 Ağustos

Bu ay çok özel (!) bir röportajını da yaptığımız ve uzun zamandır bizi ilk kez heyecanlandıran "süper kahraman oyununa" çok yakında kavuşuyoruz.



### İstanbul Kitap ve Kültür Fuarı

27 Ağustos

Edebiyatla ilgilenenler ve TÜYAP'a kadar bekleyemeyenler için bir alternatif olan fuarın 28. bu yıl Sultanahmet'te yapılacak.

# PC TOP 15

1



## Pro Evolution Soccer 2009

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

### Minimum

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

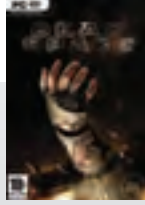
Yapım Konami

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 çıkmış olan en gerilimli oyun.

### Minimum

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

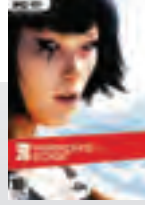
Yapım EA Games

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2008

9,6

3



## Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce beklentilerimiz 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

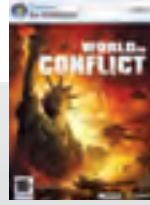
Yapım EA DICE

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2009

9,6

4



## World in Conflict

Strateji oyunlarının tüm o can sıkıcı süslerinden, detaylarından ve makyajından 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 atari salonlarında jetonlarımızı yiyen Street Figther'in efsanevi dönüşünden etkilenenin "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 yapımcı Will Wright, her seferinde çitayı bir basamak yukarı çıkarmayı başarıyor.

### Minimum

2 Ghz İşlemci / 1.5 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

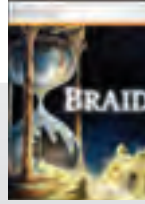
Yapım EA Games

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2009

9,5

7



## Braid

Çok basit görünmesine rağmen bağımlılık yapıcı bir oyundu Braid. Platform türüne bambaşka bir boyut katan oyun, yaratıcı bölüm tasarımlarıyla bizi bizden almayı başarıyor.

### Minimum

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

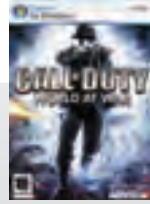
Yapım Number None

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 tedirgin ediciydi ancak oyunu denediğimizde korkularımız yerini heyecana bırakmıştı.

### 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 sert...

**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 çıkana kadar beklemeyi kolaylaştırdı.

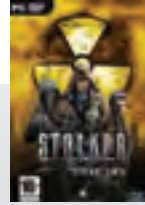
**Minimum**

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'larla boğuşturmasının dışında kusursuz bir yapımdı S.T.A.L.K.E.R. dillerden uzun süre düşmedi. İlki gibi bizi radyasyona boğdu.

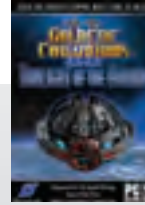
**Minimum**

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.

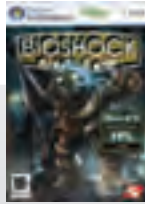
**Minimum**

2.4 Ghz İşlemci / 256 MB RAM / 64 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.

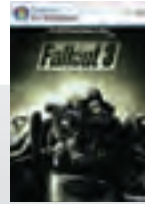
**Minimum**

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 arıyordu 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**

\*



### Psychonauts

Tim Schafer, Brütal Legend ile gündeme gelmişken son oyununa bir kez daha dönüş yapmak iyi oldu. Farklı ve eğlenceli bir oyun arayan herkes bu oyunu mutlaka oynamalı.

**Minimum**

1.0 Ghz İşlemci / 256 MB RAM / 64 MB Ekran Kartı

Yapım Double Fine Productions

Dağıtım Majesco Ent.

Çıkış Tarihi 2005

**9,0**

\* Bu ay ne oynadık

# XBOX 360 PLAYSTATION 3 PLAYSTATION 2

## TOP 15

1



### Pro Evolution Soccer 2009

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

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Konami  
Dağıtım Konami  
Çıkış Tarihi 2008

9,6

2



### Burnout Paradise

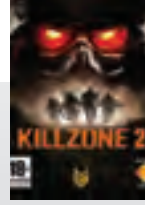
Guns 'N' Roses'in şarkısını bu kadar iyi yansıtan, tatmin hissini bu kadar iyi veren bir yarış oyunu başka nasıl yapılırdı, insanın aklı almıyor...

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Criterion Studios  
Dağıtım Electronic Arts  
Çıkış Tarihi 2008

9,6

3



### Killzone 2

Ne olacağı tanıtımlarından belliydi 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

Gelmiş geçmiş en iyi dövüş serilerinden biri olan Street Fighter'in dördüncü ve son oyununun konsollara çıkmaması beklenemezdi.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Capcom  
Dağıtım Capcom  
Çıkış Tarihi 2008

9,5

5



### LittleBigPlanet

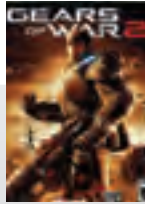
Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemize neden oldu LittleBigPlanet, yaratmanın ne kadar zevkli olduğunu tekrar hatırlattı.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecula  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2008

9,5

6



### Gears of War 2

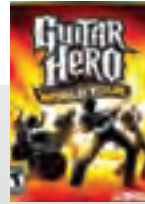
Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmayacak anlar yaşattı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerektiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Epic Games  
Dağıtım Microsoft  
Çıkış Tarihi 2008

9,5

7



### Guitar Hero World Tour

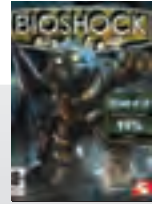
Her fırsatta Gitar Hero ve türevlerine karşı çıkan gürüha inat, son hızla kafa sallamaya ve Gitar Hero oynamaya devam ediyoruz.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Aspyr Media  
Dağıtım Activision  
Çıkış Tarihi 2009

9,5

8



### BioShock

Yaşamak istediğimiz dünyanın "diğer" yönlerini tek tek suratımıza çarpan bir sanat eseri niteliğindeki BioShock, oyuncularını 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: Modern Warfare

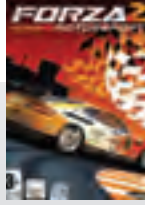
Hakkında söylenilebilecek pek de bir şey yok aslında, yaşanması gereken bir macera Call of Duty 4: Modern Warfare.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Infinity Ward  
Dağıtım Activision  
Çıkış Tarihi 2007

9,4

10



### Forza Motorsport 2

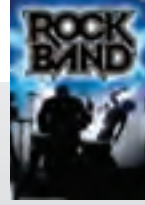
Yarış oyunları son yıllarda birer birer tekellerden kurtuluyor, Forza Motorsport serisi hepimiz için iyi bir alternatif oldu.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Microsoft  
Dağıtım Microsoft  
Çıkış Tarihi 2007

9,4

11



### Rock Band

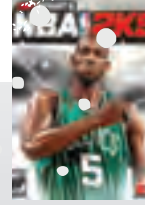
Tüm dünyayı etkisi altına alan Guitar Hero'nun potansiyelini de eksiklerini de iyi analiz eden firma, insanları Air Guitar çalmaktan kurtarmıştı.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Harmonix  
Dağıtım Electronic Arts  
Çıkış Tarihi 2008

9,3

12



### NBA 2K9

Yıllardır gözümüzü boyayan NBA Live serisinin büyük bir yalan olduğunu ortaya koyan ve Kaan Kural'ın tercihi olan 2K serisi bu yıl da beklentileri boşa çıkarmadı.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Visual Concepts  
Dağıtım 2K Sports  
Çıkış Tarihi 2008

9,2

13



### Ninja Gaiden Sigma

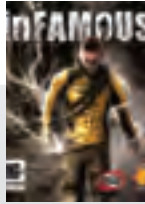
Bazı oyuncular çok zorlasa da, Dante'nin macerasını hatırlatan Ninja Gaiden Sigma, kelimenin tam anlamıyla bir destandı.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Team Ninja  
Dağıtım Tecmo  
Çıkış Tarihi 2008

9,2

14



### inFamous

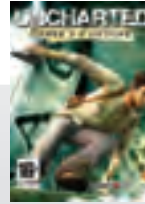
Prototype ile karşılaştırılmasının büyük haksızlık olduğunu düşündüğümüz inFamous, müthiş bir aksiyon oyunu olarak zihinlerimize kazandı ve bizi "çarptı".

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Sucker Punch  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2009

9,1

15



### Uncharted: Drake's Fortune

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

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Naughty Dog  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2008

9,1

\*



### Fight Night Round 4

Ofiste işten bunaldığımızda kaçış olarak başvurduğumuz ilk oyunlardan biri Fight Night Round 4. Hem ancak bu şekilde birbirimize girebiliyoruz!

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım EA Sports  
Dağıtım Electronic Arts  
Çıkış Tarihi 2009

8,3

\* Bu ay ne oynadık

# PSP TOP 15

1



## Crisis Core: Final Fantasy VII

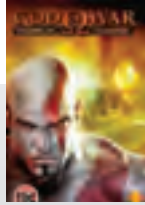
Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım Square Enix  
Dağıtım Square Enix  
Çıkış Tarihi 2008

9,7

2



## God of War: Chains of Olympus

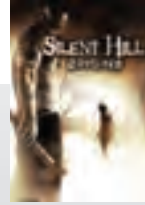
Kendisine God of War'un adını bir adım öteye taşımak görevi verilince Olympos'un zincirleri bile tutamadı Kratos'u.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım Ready at Dawn  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2008

9,4

3



## Silent Hill Origins

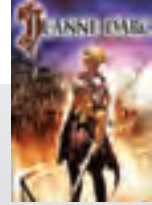
Survival / Horror türünün ölümsüz isimlerinden Silent Hill'in son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimizden sıçrattı.

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 eğlenceli oynanış sistemiyle Market'te kendine yer buldu.

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 tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım SCEJ  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2008

8,9

6



## LocoRoco 2

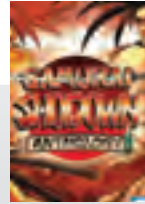
PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım SCEE  
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 yapım.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım SNK  
Dağıtım SNK  
Çıkış Tarihi 2009

8,5

8



## Rock Band Unplugged

Grubuyla 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

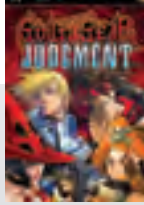
Yarış oyunlarını her yönüyle yeni bir boyuta taşıyan Wipeout Pulse, hiç fena bir puan almadı bizden. Eğer PSP'de oynayacak iyi bir yarış oyunu arıyorsanız Wipeout Pulse işinizi görür.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım SCEE  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2007

8,3

10



### Guilty Gear Judgement

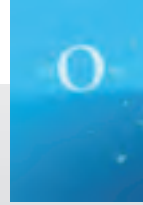
Zor beğenen oyuncuları bile etkileyebilen bir oyundu Guilty Gear Judgement ve PSP'ye çeşit kattı.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım Arc Systems Work  
Dağıtım Majesco  
Çıkış Tarihi 2006

8,2

11



### Flow

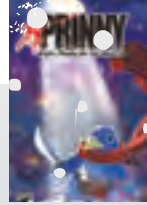
Tanımlaması gerçekten çok zor bir oyun Flow ve bu, kapağından da belli oluyor. That Game'in bu ilginç oyununu mutlaka denemenizi tavsiye ediyoruz.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım That Game  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2008

8,2

12



### Prinny: Can I Really Be the Hero?

İsim konusundaki ön yargılarınızı kırabilirsiniz Prinny çok eğlenceli bir oyundu.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım Nippon Ichi Software  
Dağıtım Nis  
Çıkış Tarihi 2008

8,1

13



### Worms: Open Warfare

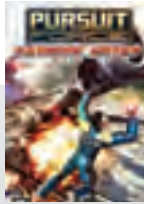
Worms'u anlatamaya gerek var mı bilmiyorum, ancak serinin PSP'deki en başarılı versiyonu Worms: Open Warfare.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım Team17  
Dağıtım THQ  
Çıkış Tarihi 2006

8,0

14



### Pursuit Force: Extreme Justice

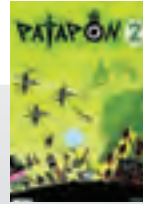
Zaten kapağı Pursuit Force: Extreme Justice'in ne kadar kırık olduğunu anlatıyor, bize laf düşmüyor burada.

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 etmediyseniz Pata-pata-pata-pon!

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım SCEJ  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2009

7,6

\*



### LocoRoco 2

Şu sıralar PSP'ye pek oyun çıkmayınca, biz de PSP klasiklerine dönüş yaptık. Zaten ya Patapon ya da LocoRoco... Bakalım PSPgo bize neler getirecek.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım SCEA  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2008

8,8

\* Bu ay ne oynadık

# SADECE "KAAN"

ARISTARH  
LİSTESİ  
08.01.2011



SEÇTİĞİMİZ TEMMUZ AYINDA LEVEL DERGİSİ'NİN 150. SAYISI KUTLANDI, "ROCKBRAND GÜNLERİ" AÇILIŞI DA BU KUTLAMALARA DENK GELİNCE MUTLULUĞUMUZ BİR KAT DAHA ARTTI TABİ... TEMMUZ AYINI ZAMANDA DOĞUM GÜNÜMÜ KUTLADIĞIM AY OLMAKLA BİRLİKTE, ASİ OF CONAN KAPAĞINI ÇİZEREK ÇALIŞMAYA BAŞLADIM BU DERGİDE 1. SENEMİ DOLDURDUĞUMU DA HATIRLATTI BANA... AYRICA YİNE BU AY, UZUNCA BİR SÜRE ÇİZİP EMEK VERDİĞİM LOMBAK DERGİSİ'NİN KAPANIĞI HABERİNİ ALDIM... LOMBAK EPİSALESİNİN BU ŞEKİLDE SON BULMASI ÜZÜCÜ OLUYOR TABİ. YİNE DE HERŞEYİN HAYIRLIŞI OLSUN DEYİP YOLA DEVAM ETMEK BEDEKİR...

EYET... TEMMUZ, LEVEL VE KENDİ ADIMA DOLU DOLU GEÇEN BİR AY OLDU... SİMDİ AĞUSTOS' TAYIZ VE LEVEL'İN 151. SAYISINI ELİNİZDE TUTUYORSUNUZ. FARKLI DEĞİL Mİ?... BOYUTU, GRAFİK DİZAYNI, İÇERİSİ... HER ŞEYİLE "YENİLENEN" BİR LEVEL... BU YENİLİŞİN İÇİNDE ESKİDEN BERİ VAR OLAN KADROYU (-Kİ BEN ONLARA FANTASTİK DÖRTLÜ DİYORUM) BİR DE BENİM GÖZÜMDEN GÖRÜN, TANIYIN İSTEDİM BU AY... UMARIM BU TANISMA HOŞUNUZA GİDER...

BUNLAR HARİCİNDE, ASKERLİĞİME DE AZ BİR SÜRE KALDI, KASIM'DA GİDİYORUM... UZUN DÖNEM YAPACAĞIMDAKİ 1 BUCUK SENE KALEM TUTAMAYACAĞIMI BİLMEK GEBİYOR BİRAZ. O NEDENLE GİDENE KADAR BU 3 AYLIK SÜRE İÇİNDE ÇİZEBİLDİM KADAR ÇİZECEBİM...



[HTTP://SADECEKAAN.DEVIANTART.COM/](http://SADECEKAAN.DEVIANTART.COM/) ADRESİNİ GÜNCELLEYİYORUM SÜPEKLİ... BENLE İLGİLİ GELİŞMELERİ BURADAN TAKİP EDEBİLİRSİNİZ, HATIRLATMASINI DA YAPIP YAZIYI BURADA NOKTALİYORUM...

EYLÜL'DE GÖRÜŞÜRÜZ, HOŞÇAKALIN...

**SADECE KAAN**

## FIRAT AKYILDIZ

FIRAT AKYILDIZ'I BOYUNUNA HAFİF SEVSEK SARDIŞI, SIYAH RENKLİ "KURUMSAL ATKIŞI"NDAN AYDI DÜŞÜNEMİZ HATA OLUP... NASIL Kİ FRED DURST KIRMIZI NY SAPKASI OLMADAN SAHNEYE ÇIKMIYORSA FIRAT DA ATKIŞI OLMADAN OFİSE GELMEZ... İŞ GÖRÜŞMELEERİNE, OYUN FUARLARINA, AÇILIŞLARA VE SAİDELEDE GİDERKEN HER OYUN BOYUNDA TAŞIYOR BU ATKIŞI. PEKİ NEDEN?... İLK BAŞLARDA KAPIZMAYI TAMAMLAYAN BİR AKSESUAR SANMIŞTİM FAKAT BAMBAKŞA BİR GİZEMİ VARMİŞ BU ATKIŞININ; EVLEDİNE KONUK OLANCA ANLAĞIM...



GÜN BOYLUNCA "YAYIN YÖNETMENİ" OLMANIN VERDİĞİ KETUM TAVIRLA, PARMASINI SALLAYARAK ORADAN OPAYA DOLANAN FIRAT, ATKIŞINI ÇIKARDIĞI ANDA "BARAYAAAROOOO, HAĞI Bİ PES ATALIM" MODUNA GEÇTİ!... BU GEÇİŞ İLK BASTA GÖZÜME SİPİN GÖZÜKSE DE 4 SAATİ ASKIN BİR PES SÉANSINDAN SONRA İŞİN TADI KACMAYA BAŞLADI. "FIRAT YETER, NOLUP BİRAZ DA RESİDENT EVİL 5 OYNAYALIM" DEĞİŞSEM DE DİNLETMEDEDİM. HER SEFERİNDE KAFAMA XBOX'İN TAKOZ KOLUYLA VURUP "OYNA İLAN" DİYORDU... BİR ARA GOL SEVİNCİ YASARKEN ARTKİSİNİ BERİ BİR HAREKETLE BOYUNUNA SARDIM DA ÖYLE KACIYORDIM ELİNDEN....

## ELİF AKÇA

HİÇ KUSKUSUZ LEVEL EKİĞİ ARASINDA GUITAR HERO'YU EN İYİ OYNAYAN KİŞİDİR ELİF... HAPO MODDA, NOTALARI KACIYANADAN WII'DE YAKIN BİR PERFORMANSLA OYNAR, YANINDAKİ DAKİĞİNİ EZER ADETA... PEKİ YA O DAKİĞİNİ ESKAZA YENİLİRSE NE OLUR?... İSTE BU SORUNUN CEVABINI KAFAMA YEOĞİM TAKOZ XBOX KOLUNDAN SONRA ANLAĞIM OLUYU. YAHU BU NE SİNİRDİR, BU NASIL BİR HİSTİDİR? HAYIR ALT TARAFI FİDAT'LA SEVİNÇTEN YENSEĞE DİANŞI YAPTIK, BUNA KIZIP KENONİ ODAYA KİLİTLEMENİN, YASTIKLARI YUMUKLAKLAYIP ASLAMANIN NE ALEMİ VADİ?...



SONRA PIZZALAR GELDİ, ÇIKTI BU OODASINDAN. BİRLİKTE YEMEK YEDİK, FASHION TV İZLEDİK. BEN ELLEERİNİ YIKAMAK İÇİN LAVABOYA GİDERKEN BU ARKAMAĞAN "KAAN, ÇODAPLARINI BİYER MİSİN, TEĐU AYAKLARINLA YÜRÜMENİ İSTEMİYORDUM EVİMDE." DEĞİ... "NE TERİ LAN MİS BİĞİDİR BENİM AYAKLARIM" DİYE GABİROUM... BUNUN GÖZLER OONDU YİNE SİNİRDEN. AYABA KALKTI "BAK AYABININ BUSUSU GÖZÜKÜYOR YEPDE" DEĞİ... SEN MİSİN BUNU OYUN' HALİNİN ÜSTÜNDE MOONWALK YAPTIK, KAPİ ESİĞİNE TIRMANDIM, NELEP NELEP YAPTI... SONRA KAFAMA DOĞRU GELEN BİR XBOX KOLU GÖRDÜM. BERİSİNİ HATIRLAMIYORDUM...



## SEFİK AKKOÇ

"BİZE 3 KELİMEDE FIRAT AKYILDIZ'I TANIMLADI MİSİNİZ?" DİYE SOPSALAR PARMAKLARINI TUTARAK 1) KURUMSAL, 2) PES (PRO EVOLUTION SÖZCEĞİ), 3) BABAYAROO DİYE SAYARIM... AYNI SORUYU ELİF İÇİN SOPSALAR 1) RAHATSIZ, 2) PERSEL, 3) AHAAHA DERİM... TUNA İÇİN İSE 1) KAPOERA, 2) SAKAL, 3) APPACK DERİM... SEFİK AKKOÇ'U SİYALA DESELER İSTE O AN HAYAT OURLAR BENİM İÇİN... KELİMELER ANLAMINI YİTİRİR, DÖRDÜNCÜ BOYUTA GEÇER GALAKSİDE YİTİRİLERİM...



O KI LEVEL DERGİSİ VE LEVEL ONLINE'NİN BEL KEMİŞİ, O KI OYUN İNCELEME YAZILARIYLA OKUYUCULARI AORTA İNİST BOEN, O KI "ACTIVISION'UN SONY'E ACIK DEHOIT" GİBİ SPOTLARIYLA YÜRÜŞÜMİZİ HOP HOP ETTİDEN... BAKIN NE KADAR ÇOK KELİME ETTİ DEĞİL MİP... DAHA BİRAKSANIZ DEYAM BOEDİM, ÖYLE SOPER BİR İNSANIDIR KENDİLERİ... AMA İLLA KI BİZ ÜÇ KELİMEDE TANIMLAMANI İSTİYORUZ DİYE DİRETSİZLEP, KIRAMAZ SAYMAYA BAŞLARIM BEN DE... 1) KILLI, 2) NBA, 3) HOCAM... ÇÜNLARIN NE ANLAMA GELOİSİNİ SONDAKI SAYILARDA TEK TEK DEĞİNECEBİZ. SİMOLİK BU KAÖAR BİLEĞİ YETEDİLİ...

## TUNA ŞENTUNA

KEMİK DEĞİSİ'NDE ÇALIŞTIĞIM YILLAR LEVEL DEĞİSİ'NİN FANATİK OKULADINDAN BİRİYDİM... ÖYLE KI DEĞİSİDE BEYENMEOİSİM BİR NOKTA OLOUDU ZAMAN EDITÖRE YADA YAZARLARA "NEDEN BÖYLE YAPIYORSUNUZ DA BENİ ÜZÜYORSUNUZ, BAKIN BEN SİNİRLİ BİR İNSANIM" DİYE MAİLLER ATİYORDUM... O DÖNEM TUNA'YLA DA MAİLLEŞMİŞTİK AMA SİNİRE DEĞİL MUTLULUKLA, MUHABBETLE... "EN UCUZ VE GÜVENİLİR PS3'Yİ NERDEN ALABİLİRİM?", "800 OF WAR'DA ŞU GÖLÜMÜ BECEMEDİM, YARDIM EDER MİSİN?" GİBİ SORULARIYLA BASHIN ETİNİ YİYORDUM...



O DA SAĞOLSUN YANITLIYORDU HEP... SONRA İSTE LEVEL'DA ÇALIŞMAYA BAŞLAĞIM. TANİSTİK, ANLAŞTIK HEMEN. FAKAT TANİSTİĞİMİZ GÜN BUNUN GÖZÜNDE KOCAMAN BİR APPACK ÇIKTI... TUNA DA GÖRÜNÜSÜNE ÖZEN GÖSTEREN PREZENTABL BİRİDİR. ÇEMER SAKALINI CETVELLE DÜZELTİR, GÖMLEĞİNİ JÜLET GİBİ ÜTÜLER FALAN. BU KOCAMAN APPACISI ÇIKARDI, "DOCKY" GİBİ OLDU. HATTA BU HALİNİN KARİKATÜRÜNÜ ÇİZMİŞTİM "EORTOĞUN GİZLİ HAYATI"NA DA NASIL UYUZ OLMUŞTU, AHAAH... SOUL ÇALIŞUR İY'DA DA YENİLOİ ZATEN... VALLA TEK GÖZÜM KAPALI OYNASAM BEN DE YENİLİRDİM TUNACIŞIM, SIKMA CANINI...

## HABER FAZLASI

FIRAT BU AY KENDİNE DİZÜSTÜ BİR MAC BİLGİSAYAR ALDI... "VAAY HACI, GÜLE GÜLE KULLAN. YALNIZ PAHALI BİR SEYE BENZİYOR BUNU AYIPTIR SORMASI NE KADAR BAYILDI BUNA?" DİYE SORDUĞUNDA FIRAT, "VALLA KAANCI, KOLUMDAKİ BİLEZİKLERİ SATMAK ZORUNDA KALDIM AMA HER KURUSUNA DEĞİ DOĞRUSU" YANITINI VERDİ. SONRA ORTA ŞEKERLİ TÜRK KAHELEĞİMİZİ -SERÇE PARMAKLARIMIZ KALKIK- İÇİP MUHABBETE DEVAM ETTİK... YAKLAŞIK 2 SAAT BOYUNCA MAC'İN ÖZELLİKLERİNİ ANLATAN, ANLATIRKEN KOLUNDAKİ TÜYLERİ DİKEN DİKEN OLAN FIRAT'IN YÜZÜNDEKİ O ÇOCUKSU MUTLULUĞU GÖRMEK BENİ OLDUKÇA SAŞIYTI... AOM RESMEN MAC'İYLE ASK YASİYORDU. TPKİ BİTKİLERİYLE KONUŞAN İNSANLAR GİBİ MAC'İYLE KONUŞUYOR, EVDEN AYRILIRKEN MONİTÖRÜNE BİR ÖPÜCÜK KONDURUP "AKSAM SÖRÜŞÜRÜZ HAYATIM" DİYORDU... BO KUŞAŞI BÖYLE İSTE, BIRAK BİLETSAYARI, TIRNAK MAKASI BİLE OLSA ONUNLA DUYGUSAL BİR BAŞ KURUP HEMEN SAHİPLENİYORUZ ÇOCUKKEN BAYRAMLIK AYAKKABILARIMIZLA UYUMAK GİBİ BİR ŞEY BU... HEY GİDİ...

SEFİK BU AY KENDİNE BİRCOK KONSER BİLETİ SATIN ALDI. YOGUN DERGİ TEMPO-SUNDAN SONRA FESTİVALDEN FESTİVALLE KOSTURACAK OLAN SEFİK YAŞADIGI HEYECANI PAYLAŞIRKEN KILLARI DİKEN DİKEN OLDU. BU HALİYLE BLANKA'YA BENZEYEN SEFİK'E "BLANKA DEĞİSİN TURUNCU OLUR" DİYERECTEN ELİF'İN BUNALIMA GİRECEĞİ GÜNLER İÇİN SAKLADIGI TURUNCU SAC BOYASINI ÇEKMECESİNDEN ÇÖALIP SEFİK'İN ÜZERİNE BOCA ETTİM...



BU DURUMU GÖREN ELİF "SEN BENDEN İZİN ALMADAN SAC BOYAMI NASIL OLUR DA..." DİYE CEMKİRECEKKEN SERİ BİR HAREKETLE AYAKKABILARINI ÇIKARIP TERLİ AYAKLARINI GÖSTERDİM ONA. BAYILDI BU... O ESNAOA TOPLANTIDA OLAN FIRAT BELDİ OFİSE, YERDE BAYGIN YATAN TURUNCU SURATLI ELİF VE BLANKA HALİNİ "FENA DA OLMADI HANI" DİYE İNCELEYEN SEFİK'İ GÖRÜNCE ÇOK SEVİNDİ. "OFİSİMİZE ADETA RENK KATTIN" DİYİP BANA KURUMSAL TESEKÜRLEİNİ SUNDU...

# Harry Potter and the Half-Blood Prince

Harry'yi yönlendirmekte zorluk çekenlere...



- Önünüzde beliren yıldızların içinden mouse aracılığıyla geçerek ilerleyin.



- Wingardium Leviosa büyüsünü yapmak için mouse'un sol tuşunu basılı tutarak, mouse'u sola sağa doğru kaydırın. Nesnelere fırlatmak için ise W, A, S, D yön tuşlarını kullanarak mouse'u ileri doğru ittirip sol tıklayın.



- İksir odasına ulaşmak için hayalet dostunuzu takip edin.

Karşılıklı savaşlarda mouse'un sol tuşuyla ateş edebilirsiniz. Mouse'u saat yönünde dairesel bir şekilde hareket ettirerek ise rakibinizi yere yıkan büyüyü yapabilirsiniz.



- İksir yapımında sağ tarafta seçmeniz gereken şişeleri göreceksiniz. Mouse ile seçmeniz gereken şişeyi seçin W, A, D tuşlarıyla da şişeleri kazanın üzerine getirin. "S" tuşu, şişeyi kazana dökmenize yarıyor. Mouse'u kazanın üstüne getirip ileri geri hareket ettirerek de kazanın sıcaklığını arttırabilirsiniz. Böylece sizden istenen iksirleri sırasıyla hızlıca yapın.

## Hilekar



### ArmA II

Oyun sırasında sol Shift tuşuna basılı tutarak klavyenin en sağındaki "-" tuşuna basarsanız, hileleri girebileceğiniz metin kutusu açılacak.

GETALLGEAR: Tüm askeri ekipmanlar açılır.

CAMPAIGN: Tüm campaign görevleri açılır.

MISSIONS: Tüm tek kişilik görevler açılır.



### Battlefield 1943

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılıklarında yazanları yapın.

Attacker (10): Beş bayrağı ele geçirin.

Best Squad (20): Tüm haritalarda en iyi ekip olun.

Defender (10): Beş bayrağı koruyun.

Master of your domain (20): Tüm sınıflarla birer kişi öldürün.



- Gitmeniz gereken yeri bulamadığınız anlarda "n" tuşuna basarak hayalet dostunuz Casper'ı, pardon Nick'i çağırabilir, size rehberlik etmesini isteyebilirsiniz. Burada kartal figürünün önünde durun.

Sarayın etrafındaki tüm havai fişekleri ateşlemesiniz. Bunun için geldiğiniz merdivenlerden yukarı çıkın. Etrafınızdaki kutuları mouse'un sol tuşuna basılı tutarak mouse'u ileri geri hareket ettirmek suretiyle patlatın.



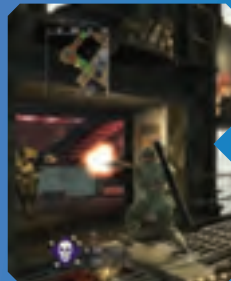
- Anahtarı onarmak için mouse'un sol tuşunu basılı tutun ve mouse'u saat yönünde dairesel bir şekilde hareket ettirin.



- Önünüzdekileri takip etmelisiniz ama çok yaklaşmayın.

- Bu sefer öğreneceğiniz hareket ise mouse'u soldan sağa çevirerek iksiri karıştırma.

Melee Man (20): Yakın dövüş ile bir kişi öldürün.  
 Milkrun (20): 10 dakika boyunca uçakla uçun.  
 Motorman (20): Herhangi bir araç ile bir kişi öldürün.  
 Parachutist (10): İki saniye boyunca paraşütle uçun.  
 The Pacific Campaign (10): Her haritada birer kez galip takım olun.  
 Tour of Duty I (10): 30 maç oynayın.  
 Tour of Duty II (30): 100 maç oynayın.  
 Veteran (20): 25 bayrağı ele geçirin.



## Call of Duty: World at War

Map Pack 3'teki Trophie'leri kazanmak için karşılardında yazarları yapın.

40 Knives! (Bronze): Bıçak ile 40 zombi öldürün.  
 Elevate Your Senses! (Bronze): Fly Trap'i aktif hale getirin.  
 Frequent Flyer! (Bronze): Sekiz kere teleport'u kullanın.  
 Locksmith! (Bronze): Haritadaki tüm kapıları açın.  
 The Might of the Monkey! (Bronze): Monkey Bomb'u kullanın.

Kırmızı çantayı kullanarak havada uçan kitapları yakalamanız gerekiyor. Bunun için mouse'un sol tuşuna basılı tutarak daireler çizin. Böylece çanta havaya kalkacak. Havaya kalkan çantayı W, A, S, D tuşlarını kullanarak harekettirin ve havada uçan kitapları teker teker yakalayın.



İki öğrenciyi yendikten sonra sizi odaya kilitleyip kaçacaklar. Yapmanız gereken yerdeki anahtarı parçalayıp kapının diğer tarafına geçirmek ve orada tekrar parçaları bir araya getirip soldaki kola monte etmek. Bunu yapmak için anahtarı hedef alıp mouse'un sol tuşunu basılı tutarak daireler çizin ve bu sırada W, A, S, D tuşlarıyla parçaları karşıya geçirin.



## Hilekar



### Fight Night Round 4

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Big Gloves to Fill (65): Hall of Famer olarak emekli olun.  
David and Goliath (40): Fight Now'da Tyson'ü yenin. (G.O.A.T.)  
Ecko Trunk Challenge (15): Fight Now'da Cotto'yu yenin. (Pro)  
From Chump to Champ (20): Legacy Mode'da Amateur Tournament'ı kazanın.  
Flyswatt (60): Fight Now'da, kendi yarattığınız boksör ile Ali'yi

yenin. (G.O.A.T.)  
King of The Rope-a-Dope (40): Fight Now'da Ali'yi yenin. (G.O.A.T.)  
More machine than man (50): Fight Now'da 50 maç kazanın.  
Movin' on Up (30): Legacy Mode'da sınıf atlayın.  
My Style Is Impetuous (60): Fight Now'da, kendi yarattığınız boksör ile Tyson'ü yenin. (G.O.A.T.)  
Solid Contender (30): Beş online ranked maç kazanın.  
The Latest and the Greatest (50): Superstar olarak emekli olun.



Yanlışlıkla aşk iksirinden içen Ron'u yönettiğiniz bu sahnede Harry Potter'ı takip edin.

Quidditch maçlarında amaç renkli yıldızların içinden geçmek. Zamanında yıldızların içinden geçmezseniz ekran yavaş yavaş kararıyor ve oyunu kaybediyorsunuz.



Sağınızda duran erkek öğrenciyi kovalamanız gerekiyor. Aman dikkat, çok fazla aranın açılmasına izin vermeyin.



Önünüzü görmekte güçlük çektiğiniz anlarda mouse'u sola sağa doğru hareket ettirin ve dumanı savuşturun.



İşte yapımı zor iksirlerden bir tanesi daha. Sallamanız gereken şişeler konusunda çok dikkatli olmalısınız, aksi takdirde şişe patlıyor ve zaman kaybediyorsunuz. Şişe patladığında da ekran tozla kaplanıyor ve önünüzü görmekte güçlük çekiyorsunuz.



## Trine

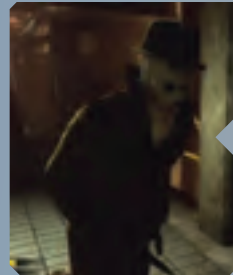
Steam achievement'leri için karşılarında yazarları yapın.

Astral Introduction: Astral Academy'yi bitirin.

Completed!: Oyunu bitirin.

Dead on arrival: Bir bölümü en az 25 kez ölerek bitirin.

Treasure Hunter: Her bölümdeki tüm gizli objeleri bulun.



## Watchmen Part 2

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazarları yapın.

Feral Fighter (15): 60 saniyede tüm Rorschach combo'larını yapın.

Friends Forever? (36): Oyunu co-operative modda bitirin.

Gentleman (8): Hiçbir bayanı vurmadan Chapter III'ü tamamlayın.

Ertuğral Sängü & İlker Karas

# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

**S**elamlar sevgili LEVEL RPG okur kitlesi. Kaç aydır kıyısından köşesinden bir şeyler anlatmaya, paylaşmaya çalışıyoruz. Artık temelleri atmanın vakti geldi. Bu aydan itibaren sizlere ufak ufak, bazen de derinlemesine yaratılmış fantastik dünyaları tanıtmaya çalışacağım. Öncelikle benim, içlerinde en çok sevdiğim dünya olan Ejderha Mızrağı (EM), yani Dragonlance'ten bahsetmek istiyorum.

Tolkien'in, fantastik edebiyatı ölümsüz kılan Yüzüklerin Efendisi ve yarattığı Orta Dünya sayesinde, şu anda bu satırları yazabiliyor, farklı mitolojilerden bahsedebiliyoruz. EM serisi de, diğer birçok fantastik dünya gibi bu yolun takipçisi. FRP konusunda benim gibi birçok kitap okumuş ve birçok farklı dünya hakkında bilgi edinmiş kişilerde genelde şöyle bir durumun hakim olduğunu görüyorum: "EM de ne? Abi hala onları mı okuyorsun? Bak Vampire var, Dark Sun var!" Siz siz olun, sakın bu laflara aldırış etmeyin. EM serisi modern fantastik edebiyatın şu anda bu noktada olmasına öncülük etmiş bir seridir. Özellikle "FRP nedir?" sorusunun cevabını, harikulade yaratılmış dünyasından tutun da bir FRP grubunun nasıl oluştuğuna dair birçok bilgiyi içerisinde barındırır. Toplam kitap sayısı 200'ü bulan bir dünyadır EM. Şahsen ana senaryosundan daha çok yan kitapları ilgimi çekmiştir. Önce ana senaryosundaki epiklik ile okuyucuyu kendisine çeker, sonrasında ise "Yahu peki Kenderler aslında nedir?" sorusunu sordurur okuyucuya. Pek tabii ki cevabı içeren bir kitabı da mevcuttur.

Ejderha Mızrağı'nın hikayesi genel hatlarıyla, bir grup macerape-restin inişli çıkışlı ve bir o kadar da uzun olan yolculuklarını anlatarak başlar. Başta ufak bir maceraymış gibi gözükken yolculuk, gitgide uzar ve derinleşir. (Spoil vermemek için kasıyorum.) Seride yer alan karakterler birbirleriyle o kadar iyi harmanlanmışlardır ki her bir kitap

yeni bir bağlılığı ortaya çıkarır. Çocukluklarının ve hatta torunlarının bile kaleme alındığı karakterlerimiz, bir noktadan sonra bizden birisine dönüşür. Yani EM serisiyle fantastik edebiyatın ana fikri tam anlamıyla gün yüzüne çıkar: Hayal gücü...

Seriye "Ruh Döveni" isimli kitapla başlarsanız, devamında okuyacağınız karakterlerimizin birçoğunun çocukluklarını, büyümeleri sürecinde neler yaşadıklarını anlama fırsatı bulacaksınız. Bence kitapları İkinci Nesil'e kadar önerdiğim sırayla okuyun; kalan kitapları şimdilik yazmadım. EM anlatımım, ilerleyen sayılarda EM dünyasının yaratımından, bazı ırk açıklamalarına kadar geniş bir kapsamda olacak. Şimdilik okumayanları ya da çokbilmiş insanlardan yanlış duyum almış olanları bir dürtmek istedim. Eğer FRP ile ilgilenmek istiyorsanız, başlamanız için en doğru ve okuması en rahat kitap serisi (Yüzüklerin Efendisi'nden sonra pek tabii.) Ejderha Mızrağı olacaktır. Bize yazmayı, bilgilerinizi paylaşmayı unutmayın... - Ertuğrul

## EJDERHA MIZRAĞI (ANA SERİ)

Ruh Döveni  
Silah Kardeşliği

Güz Alaca Karanlığının Ejderhaları  
Kış Gecesi Ejderhaları  
İlk Bahar Şafağı Ejderhaları

İkizlerin Zamanı  
İkizlerin Savaşı  
İkizlerin Testi

Yaz Alevi Ejderhaları  
Sonuncu Şef  
Ejderhanın Kuralları  
Gece Göğünün Göz Yaşları  
Kukla Kral  
Kan Denizi Yağmacıları  
Boş ver Dağı Kuşatması

İkinci Nesil



**B**u ay sizleri "Nasıl DM olunur?" konusunda kısaca bilgilendireceğim. Öncelikle DM olabilecek kapasitede olup olmadığını keşfetmemiz gerekiyor. İnsanlara bir şeyler anlatmaktan hoşlanıyor ve senaryo kurgulamaktan keyif alıyorsanız, evet, siz DM olabilirsiniz. DM dediğimiz kişi, insanlara oyunun içinde kendi yazdığı senaryoları anlatır ve oynatır. Bundan sonraki ikinci adım, oyunları nasıl oynatmayı sevdiğinizi ortaya çıkarmak. Oyuncularınızı birbirleri ile derin diyaloglara sokmayı mı seviyorsunuz, yoksa vurdulu kırdılı bir oynanış mı hoşunuza gidiyor daha çok? Bu sorunun cevabı, size oyun stilinizi verecektir. Bu iki soruya verilen cevaptan sonra oynatmak istediğiniz evrene ve zaman dilimine geliyor sıra. Oynatabileceğiniz inandığınız bir evreni ve zaman dilimini belirledikten sonra (Kendi yazdığımız hiç bilmedik ya da çok bildik bir yerler de olabilir.) geliyor sıra kuralları ve oyuna has özellikleri belirlemeye.

Kurallar oynanışa doğrudan etki eden bir olgu olduğu için ne oyuncularını zı kurallarla boğun, ne de oyun alanında serbestçe cirit atacakları kadar rahat bırakın. Kurallar kadar önemli bir şey daha var. Eğer oyunu siz yazmadıysanız, varolan bir sistemi oynatacaksanız, bu sistemi avucunuzun içi gibi bilmeye özen gösterin.

Bir DM'in oyun oynatabilme yeteneği kadar senaryo yazma gücü de önemlidir. Sonuçta ortada var olan iki nokta arasında ilerleyecek oyuncular, bir

başlangıcı ve birden fazla sonu olan bir senaryoyu oynayacaklar. Senaryo yazmak, oyun oynatma gücünüzle paraleldir. Detaylı bir senaryo yazıp oyunu Amerikan filmlerine çevirebilirsiniz. "X isimli kişi ölürse olay mahallinde Y kanıtı bulunacak ve oyuncular bunu bulacak ama X kişisi ölmezse olay mahallinden geçen Z kişisini öldürüp ortaya C kanıtını bırakacak" gibi basit programlama ve analitik düşünme yöntemiyle hazırlayacağınız kırılma noktaları, senaryonuza tat ve esneklik kazandıracaktır. Hakimiyeti kaybettiğiniz anda bu kırılma noktaları Azrail'iniz olur, dikkat edin.

Evet, zoru başardınız. Artık oyunu yöneten bir DM'siniz. Gelecek ay burada "Nasıl iyi bir oyuncu olunur?" hakkında kısa ve öz bilgiler vereceğim. Bu sıcaklarda güneşe çıkmadan koruyun, kollayın kendinizi.

## İşgal Tribute

Görcan Abi'miz vatani göreve gidince onun sayfalarını keyifle okuyan biri olarak kendi köşemden insanı bir görevi "Tribute" olarak devam ettirmek farz oldu. Arch Enemy gelip geçti topraklarımızdan, Angela Gossow'un dehşetengiz sesini dinledik. Bir kadın ile içindeki şeytanın ne kadar güzel birleştiğini gördük. Hala dinlemeyeniniz varsa Vox Stellarum ve Savage Messiah ile başlayabilirler bu maceraya. - İlker

## FANTASTİK DÖRÜJÜ

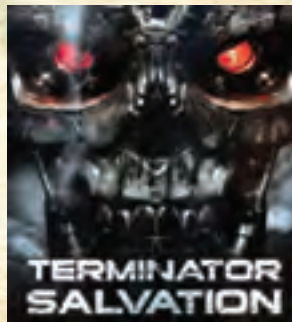
### Ayın Oyunu

Dungeons & Dragons Online:  
Eberron Unlimited



### Ayın Filmi

Terminator Salvation



### Ayın Kitabı

Macbeth - William Shakespeare



### Ayın Şarkısı

Arch Enemy - Burning Angel



# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL

## ABONE FORMU

- İlk defa abone oluyorum  Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedelini**  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz  Advantage  Axess  Bonus  Maximum  World

**Kart Sahibini Adı Soyadı:** \_\_\_\_\_

Visa  Master Card

**Kart No:** \_\_\_\_\_

**Son Kullanma Tarihi:** \_\_\_\_\_ **Güvenlik No:** \_\_\_\_\_

Faturayı Adıma Kesiniz  Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

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

## Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 31 Ağustos 2009 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası İstanbul Ticaret Şubesi\*

Şube kodu: 1111

Hesap no: 0039936 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

**\*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com



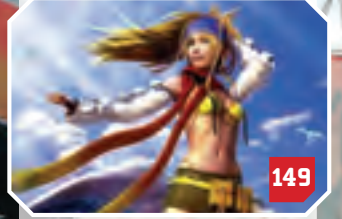


# Kültür & Sanat

Biz oyuncunun zeki, kültürlü, sanatseverini severiz

**i** stanbul gibi bir metropolde oturuyorsanız neredeyse her an kendinize uyan bir kültürel faaliyet bulabilirsiniz. Yok, öbür türlüyse bile kültürünüzü evde geliştirme şansınız var. Burada o kadar film,

albüm tanıtıyoruz; mutlaka birini izler / okursunuz artık. Yazın evde kalmak size uymuyorsa Rock'n Coke'a gitmişsinizdir zaten; karşı koyamayıp biz de gittik. Sıcaktan kavrulsak da değdi doğrusu.



149

## Final Fantasy Türkiye

Çığ gibi büyüyen Final Fantasy çılgınlığı, Türkiye sınırları içinde tuhaf olaylara neden oluyor. Okuyun, görün.



150

## Transformers

Bu ay, oyunu bizden çok yüksek puan alamadı. Bakalım film kaç puan almış...



151

## Angels & Demons Soundtrack

Meriç filmi izlemekle kalmamış, filmin soundtrack'ini de enine boyuna dinlemiş.

## 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

# Rock'n Coke

Bu gelenekselleşen organizasyonu kaçırmayan Elif, Hayko Cepkin'le sohbet etme fırsatı buldu.

146



## ROCK'N COKE 2009

Ben soğuktan şikayet etmem sevgili okurlar. Kar da olsa, don da olsa hayatımı sürdürebilirim; dışarıda saatlerce vakit geçirebilirim. Ama sıcağa karşı inanılmaz bir zayıflığım var ve o zayıflık, 18 - 19 Temmuz'da ayyuka çıktı. Hem de ortamdaki belki de tek klimanın bulunduğu basın çadırında konaklamama rağmen...

Mezun olduğum sevgili KOÇ Lisesi'ni yedi yıl sonra tekrar görmemi sağlayan İstanbul Park'a bu kadar uzak olduğu için saygılarımı sunarak size Rock'n Coke 2009 izlenimlerimi sunuyorum. Gitmiş kadar olursunuz umarım. ■ Elif Akça

## 18 Temmuz Cumartesi



### Aylin Aslım

**K**ızıl, etine dolgun, parıltılı ve eğlenceli Aylin Aslım gitmiş yerine karanlıklara doğru koşan, daha agresif bir Aylin Aslım gelmiş. Bu yıl çıkardığı Canını Seven Kaçsın isimli albümünden parçaları seslendiren Aslım'ın açıkçası daha önceki imajı ve sahne performansları daha çok hoşuma gidiyordu. Ona "sert"lik pek yakışmıyor bence.



### Juliette Lewis

**H**astasıyım... Bir çakma deliler vardır, bir de doğal; işte bu hatun doğal deli. Yaptığı hiçbir hareket batmıyor, eğreti durmuyor. Ama bir gerçek var ki Juliette Lewis sinema için değil, müzik için yaratılmış. Bunu geç de olsa fark etmesi iyi oldu. Bu arada performansının sonunda seyircilere ve kendisine su fıskırtılarak üstünü çıkardı. Eh, soyunması sürpriz bir hareket değil açıkçası.



### Jane's Addiction

**İ**lk olarak R'nC 2009'un tüm reklamlarında Jane's Addiction'ın isminin sonlarda olması ayıp. Kaç yıllık grup; oraya çıkanların çoğunu cebinden çıkarır bu adamlar. Hoş, ben yaptıkları müzikten hiçbir zaman haz etmedim. Canlı izleyince, Perry Farrell'in, sürekli aynı şarkıyı söylüyormuş hissini veren ses tonu iyice rahatsız etti. Fakat 24 yıllık müzik geçmişlerine saygı göstermek gerekirdi.



## Duman

**B**u adamlar, bunca kalabalığı nasıl topluyor hiç anlayamıyorum. "Duman" denilince akan sular durdu ve herkes sahne önüne koştu. Duman'dan hiç hoşlanmasam da Beni Yak, Kendini Yak'ta araya Billy Jean'i sıkıştırarak güzel bir mix yapıp -Aylin Aslım gibi-Michael Jackson'ı anmalarını takdir ettim. MJ böyle büyük bir müzik festivalinde es geçilmemeliydi zaten.



## Nine Inch Nails

**N**ine Inch Nails, Jane's Addiction'tan sonra Rock'n Coke 2009 reklamlarında saygı gösterilmeyen ikinci gruptu bence. Neyse... Rock'n Coke'un ismi itibarıyla, bu festivale en çok yakışan performans NIN'indi. Sadece, hemen hemen tüm performanslarda olduğu gibi, cross'lar ve baslar çok baskındı. Rock'n Coke'a üçüncü gelişim, hepsinde ses düzeninde böyle bir dengesizlik vardı.



## Prodigy

**H**iç unutmam, 11 - 12 yaşındayken deli gibi Prodigy dinlediğim için doğum günümde iki farklı kişiden Prodigy t-shirt'ü hediye gelmişti. Performans olarak Prodigy, -her ne kadar rock olmasa da- festivalin en iyisiydi. Coşturdu, coşturdu. Smack My Bitch Up ile duygusal anlar yaşattı bana. Ses düzenindeki bas baskınlığı (Garip oldu, biliyorum.) bir tek Prodigy'nin işine geldi.

## 19 Temmuz Pazar



## Manga vs. Cartel

**M**anga'nın bir - iki şarkısından (Manga sevmem, bu ayrı bir konu.) sonra sahneye hepimizin diline pelesenk olan "Carteel bir numara en büyük"ün sahipleri çıktı. Bir ara atışmalar yapıldı seyirciyle. Ancak ekranda bu atışmalar verilirken bir türlü senkronizasyon yakalanamadı. Ayrıca ne gerek var böyle şeylere, Cartel 1995'te kalmalıydı. Böyle nostalji olmaz olsun!



## Hayko Cepkin

**H**ayko Cepkin, sahneye çıkmadan önce insanı resmen hazırlık kursuna alıyor. Gerek video gösterimi, gerekse videolara eşlik eden intro müziğinden ile Metallica konserlerindeki Ecstasy of Gold ile olan açılışın tadını aldım. Albüm çalışmalarına yoğunlaşmadan önceki son büyük konserini veren Cepkin, yüzüne kan (!) fişkırtarak sahne şovunu iyice etkileyici hale getirdi.



## Kaiser Chiefs

**A** çıkçası Kaiser Chiefs'e hiçbir zaman ilgim olmadı. Sadece Ruby ile tanıdım onları. Post rock dinlemeye başladığımdan beri bu tür "eğlenceli" müzik yapan gruplarla aram bozuldu. Bu yüzden benim için silik geçti performansları. Öyle söylediler ve gittiler. Yine aklımda bir tek Ruby kaldı zaten.



## Linkin Park

**L**ise 1'di sanıyorum ki... Kulakları çınlasın, Buğra diye bir arkadaşım Linkin Park'ın Hybrid Theory'sini ödünç vermişti. Ben de "Vayyy, sağlamış" demiştim. Şimdi hiç sağlam gelmeseler de Rock'n Coke'un en çok ilgi toplayan ismiydi Linkin Park. Sahneye Türk bayrağı ile çıkıp sempati toplamayı da bildi grup. Her ne kadar artık dinlemesem de One Step Closer'ı sonda dinlediğimde tuhaf hissettim.





## HAYKO CEPKİN RÖPORTAJI

Rock'n Coke'un son günü, Hayko Cepkin'in klipleriyle süslenmiş muhteşem performansının ardından kulise doğru yola koyuluyorum. Coca Cola Zero sahnesinde performans sergileyen gruplardan tanıdıklarla selamlaştıktan sonra Hayko Cepkin'in menajeri Gülçin Hanım karşılıyor beni. Herkes yorgun ama herkes çok keyifli... Ve başlıyoruz...

**Elif: Öncelikle Rock Band Günleri'mize katıldığınız için çok teşekkür ederiz.**

**Hayko Cepkin:** Rica ederim, ne demek.

**E: Rock'n Coke'ta üçüncü defa sahne alıyorsunuz sanırım, değil mi?**

**HC:** Evet, üçüncü. Bir yıl arayı saymazsanız üç yıl üst üste Rock'n Coke'ta sahne aldım.

**E: Aynı organizasyon olması sebebiyle, heyecan azalması ya da sıkılma durumu var mı?**

**HC:** Sıkılma değil, tam tersi. Stresi tetikliyor tekrar tekrar. Büyük sahne, büyük tesisat, büyük seyirci. Bunun stresi, herhangi bir konserin stresine benzemiyor.

**E: Peki bu yıl sahne alan sanatçılar arasında beklemediğiniz ve performansını beğendiğiniz isimler hangileriydi?**

**HC:** Bir numara Nine Inch Nails'tır. Hani geleceklelerini hayal bile edemediğim bir grup ama geldiler işte. Onların dışında Prodigy severim ama Nine Inch Nails kadar müptelası değilim.

**E: Nine Inch Nails'ın performansını nasıl buldunuz?**

**HC:** Muhteşemmiş.

**E: İzleyemediniz mi?**

**HC:** İzleyemedim tabii ki.

**E: İlk albümünüzü tek başınıza evde kaydettiniz, yalnız çalışmayı tercih mi ediyorsunuz?**

**HC:** Müziğimde bencilim. Yani kimseyle paylaşmak istemiyorum.

**E: Peki şimdi, grubunuzla beraber sahne aldığınızda "Çok ruhsuz çalıyorlar" gibi bir hisse kapılıp kendi şarkılarınıza yabancılaştığınız zamanlar oluyor mu?**

**HC:** Öyle bir şey kesinlikle olmaz, olamaz. Çünkü sahneye çıkana kadar hayvan gibi prova yapıyoruz. Kelime kelime, kalem kalem, köşe köşe her şey bellidir. Onun dışına asla çıkmaz. Her şey programlı ve disiplinlidir. Bir nota ne eksik, ne fazla.

**E: Sizi şu ana kadar en çok rahatsız eden eleştiriler neler oldu?**

**HC:** Bir sürü eleştiri duyuyorum da hepsi kale alınacak eleştiri değil tabii ki. Ama hiçbirinden rahatsız olmam.

Eski döneme dair konuşacak olursak zaten bir sürü eleştiriyi karşı karşıya kalabileceğim bir ortam yoktu. Ancak şimdi "internet" diye bir şey var. İnternet de zaten çuval gibi bir şey. Onun da başına oturanların çoğu korkak. Karşımıza geçip, söyleyeceklerini suratımıza söylemelerini tercih ederiz. Olumlu eleştirileri tabii ki kabul ediyorum. Mesela, "Bunu böyle yapaydınız daha iyi olurdu" gibi bir eleştiri ile karşılaşınca tabii ki "Aaa, evet gerçekten de daha iyi olurdu" diyorum.

**E: Yani iyi niyetli olduğunuzu anladığınız eleştirileri sadece kabul ediyorsunuz.**

**HC:** Evet, patates eleştiriyi kabul etmeyiz. Yani hiçbir şeyden haberi yok, domates gibi takılıyor bir de geliyor bizi eleştiriyor. Ya da gidiyor başkasını eleştiriyor; sağını eleştiriyor, solunu eleştiriyor. Biri bir şeyi eleştiriyorsa bu eleştirinin arkasında çok sağlam bir dayanağının olması lazım.

**E: Öbür taraftan epey fanatik bir hayran kitleniz var. Peki fanatizm hakkında ne düşünüyorsunuz?**

**HC:** Sözümler ve özümü bir olduğu için fanatikler. Yani söylediğimiz her şeye çok güveniyorlar. Söylediğimiz her şeyi hayata geçirdiğimiz için çok güveniyorlar. Yalanımız, dolanımız yok. Onun için bu kadar seviyorlar ve fanatikler.

**E: Sizin gençlik döneminizde fanatizm olduğu isimler var mıydı?**

**HC:** Vardı tabii ki. Ben eski thrash metalciyim; mesela Testament hastalığımdı. Black Sabbath'la olaya başladım. Manowar'ın, Iron Maiden'in hastasıyım. Yani eski kafalıyım. Bunun yanında klasik müzik eğitimi aldığım ve müziğimde klasik müzik de kullandığım için black metal öğelerini de takip etmeye başladım. Ama ne yaparsam yapayım, yaptığım işin Türkiye'ye ait bir iş olmasına özen göstermeye çalışıyorum. Ve buraya ait bir şey yaparsam, buraya ait öğeleri kullanmam gerektiğine inanıyorum. Kullandığım öğelerin içinde mutlaka batı tınları var ama "batı taklitçisi" değilim. Ama müziğimin armonik yapısının ve makam yapısının buraya ait olmasını sağlıyorum.

**E: Ben de tam bu noktaya değinecektim. Özgün bir iş çıkarıyorsunuz bu harman sayesinde. Fakat piyasadaki çoğu çalışma kopyala / yapıştır gibi. Sizin "taklit etmeme" ile ilgili bir takıntınız var mı?**

**HC:** Benim öyle bir takıntım yok. Tüm gökyüzü artık notalarla dolmuş durumda. Yaptığın her şeyin bir versiyonu bulunuyor. Bugün iki notayı yan yana getirdiğin zaman, o getirdiğin iki nota aslında bu zamana dek binlerce defa yan yana geldi. Bu yüzden bu konuda yapabileceğim bir şey yok zaten. Ama en azından hem bize ait olan, hem de özgün olan bir şeyler yapmaya çalışıyorum. Yaptığım şeyin beni duygulandırması lazım.

**E: Peki sizin için melodi mi daha önemli, yoksa sözler mi?**

**HC:** Melodi... Ben ilk önce melodiyi yaparım, sonra söz yazarım.

**E: Biraz önce biraz değindik sanal dünyaya; sanal dünya ile birlikte bir de oyunların da gelişimine bakarsak hayatımızda gerçeğe dair olan şeyler gitgide azalıyor. Mesela Rock Band / Guitar Hero'da expert'te başarılı olan biri kendini "rock star" sanabiliyor. Grubunu kurup müzik yapıyor gibi hayatını sürdürebiliyor. Sizce bu tehlikeli mi, yoksa ileride yararlarını da görür müyüz?**

**HC:** Yararlarını gören çok var şu anda bile. Bunu gelir haline getirebilecek çok adam var. Ama benim gözümde şöyle; internete, sanal dünyaya ya da oyunlara kendisini çok kapıran bir insan çok kısa bir süre sonra, doyduğunu hissederek aklıktan ölür.

**E: Son olarak, röportajlarınızı baktığımda -benim sorularım da dahil olmak üzere- soruların hep benzer sorular. Sizin hiç "Bir kerede şu konuyla ilgili sorsalar da içimi döksem" dediğiniz bir soru var mı aklınızda?**

**HC:** Hiç yok gerçekten. Aklına gelen sorusunu sorar.

**E: Çok teşekkürler zaman ayırdığınız için.**

**HC:** Ben teşekkür ederim.



## FF Çılgınlığı Her Yerde

Türk motor yağı reklamından bir Arap gencin avatarına kadar...

**T**atiline çıkmanın dışında oyun oynamak için de senenin şu aylarından daha uygun bir dönem olamaz; çünkü bu dönem oyun dünyasını ve oyun haberlerini takip eden biri açısından son derece sıkıcıdır. Sebep basittir. Oyun yapımcıları ve firma yetkilileri de tatilin, güneşin tadını çıkarırken heyecan verici duyurular ve haberler kesinlikle bizlere ulaşamaz. Bu ölü dönemlerde oyuncuların beledikleri oyunların listesinde genellikle bir değişiklik veya hareketlenme olmaz. Bu durum tabii ki hafta başına onlarca haber düşebilecek Final Fantasy serisinin hayranlarını da etkiledi. O halde ne yapıyoruz? Tatille birlikte biriken oyunların da tadını çıkarmaya bakıyoruz. Sonuna kadar!

İnternette çok değil, sadece beş dakika Final Fantasy serisi hakkında bilgi almaya çalışsanız ve seriye biraz yabancıysanız büyük bir ihtimalle devasa bir bilgi yığınyı karşılaşırsınız. Akıllara gelebilecek her türlü sanat dalında bu seriye denk gelebilirsiniz. Bir oyun için yapılmış en fazla müzik videosu rekorunu da elinde bulunduran seri tüm dünyada bilindik popüleritedeyken ben asıl Türkiye'deki durumdan bahsetmek istiyorum.

Türkiye'de 90'lı yılların ikinci yarısında keşfedildi. O dönemde Türk reklam şirketleri fon müziği konusunda arayış içindeyken adeta bir nimet buldular. "Kim anlar abi, basalım bu müziği arkaya, verelim gazı" şeklinde düşünen bazı firmalar reklamlarında Final Fantasy'nin hareketli müziklerini kullandı. Bu tip oyunlarla haşır neşir olanlar televizyonda müziği fark ettiklerinde birkaç saniyelik anlam kayması olarak tabir edebileceğimiz duruma yakalanmıştı. Uzaktan duyup "Abi oyun açık kaldı galiba gidip kapatayım" diyerek koşan fakat karşısında motor yağı reklamı gören çok olmuştu. Günümüzde ana haber programları da fon müziği arayışında keşfetti Final Fantasy'yi. Çoğumuz başbakanın yurt dışı ziyaretlerini Final Fantasy müzikleri eşliğinde izledik. Eşinin katili gözü dönmüş vahşi baba bile aynı müziklerle bize gösterildi. Fakat fon müziğini kullandığı oyunu doğrudan haber yapan haber kuruluşu "gençlerin beyinleri yıkıyor" şeklinde de yorumlar almıştı.

### Türk Yönetmenin FF Aşk

Geçtiğimiz aylarda bir Türk yönetmen, Final Fantasy Türkiye sitemize iletişime geçti. Bize söylediğine göre bir Final Fantasy oyununun ara sahneleri oldukça ilgisini çekmiş, hayran kalmış. Bu sahneleri ünlü bir bayan şarkıcının yeni klibinde kullanmak için ne yapması gerektiğini sordu. Elimden geleni yapsam da pek bir umutsuzdum. Çünkü yıllar önce Koreli bir

şarkıcı klibinde FFVII'den sahneler kullanmış, Square Enix anında davayı açmıştı. Yönetmenle birlikte Square Enix'e güzel bir e-posta attık. Gelen cevap son derece resmi bir dille "Olamaz" diyordu. Yönetmen ısrarcı tutumunu "Türkiye'de Final Fantasy imza günleri düzenleriz" şeklinde sürdürse de Square Enix kesin tavrından ödün vermedi. Sonuç olarak böyle bir şey gerçekleşmedi. Serisine toz kondurmayan Square Enix'in de vardır bir bildiği diyoruz. Çoğunuz bu ünlünün kim olduğunu merak etmiştir; fakat böyle bir klip çekilemediği için gizli tutmak durumundayız.

İşe diğer taraftan bakacak olursak bu tip durumlarda hayran sitelerinin yardımını almak gerçekten iletişim konusunda işe yarıyor. Hayran siteleri, aynı zamanda önemli bir güç kaynağı da. Örneğin 2005 yılında Sony, Türkiye'ye getireceğini duyurduğu Final Fantasy VII: Advent Children'in arka kutu yüzündeki özet yazısını da bize, finalfantasytr.com'a yazdırmıştı. Bunun için gidip görüşülmüş, el sıkışılmıştı. Hayran sitesi diyip geçmemek lazım.

### Ayın Tavsiyesi

Eğer kocaman, ciddi ve somurtan adamların baş

karakterliğini yaptığı oyunlardan sıkıldıysanız bu ay sizlere oldukça neşeli ve en iyiler arasından seçilmiş bir tavsiyemiz var. Efsane konsol PlayStation'ın son oyunlarından Final Fantasy IX, fantastik havası, eğlenceli ve şirin karakterleri, huzur veren (!) esprileri, şaşırtıcı ara sahneleri, hüzünlü anları ve unutulmaz melodileriyle hala eşi ve benzeri yapılamamış bir oyun. Oyun dünyasının en değerli hazinelerinden Final Fantasy IX, keşfedilmeyi bekleyen mütevazi oyunlar arasında ışı ışı parlıyor! Hemen onu seçin ve maceraya başlayın... **Kadir Çakır**





9

## Transformers: Revenge Of The Fallen

Onlar hep buradaydılar...

**H**ani bir araba reklamı var; araba bir anda robota dönüşüyor, dans ediyor. Ben o reklamı ne zaman görsem istemsiz bir şekilde ellerimi çırpıtığımı ve gülümsediğimi fark ettim. Anneme sordum "Ben neden böyle garip bir tepki veriyorum?" diye. Cevap ilginçti: "Küçükken senin öyle arabaya ve uçağa dönüşen robot oyuncağın vardı, çok severdin onu, ondandır." Beş yaşındaki bir kız çocuğunun bebek yerine, arabaya dönüşen bir robot oyuncağının olması kısmını bir kenara bırakırsak, Transformers hepimizin küçüklüğünde yer etmiş nadide çizgi filmlerden biriydi. Filminin yapıldığını öğrendiğimizde pek bir heyecanlanmıştık. Sonunda Optimus Prime'i çizgi olarak değil de kanlı canlı (!) kamyon haliyle mi görecektik yani?! Transformers'ın ilk filmi çok başarılıydı. Hayranlarını hayal kırıklığına uğratmadı aksine daha bir coşturarak, "Gelsin, bunun ikincisi de üçüncüsü de gelsin; çok sevdi!" nidalarıyla karşılandı ilk film. Revenge of The Fallen işte böyle olumlu tepkilerin üzerine çekilmiş bir film. İyi ki de çekilmiş yani. Prodüktörlüğünü Steven Spielberg'ün yaptığı film

mükemmel aksiyon sahneleri, cıvımadan, tadında bırakan esprileri ve göz alıcı görsel efektleri ile adeta bir sinema şöleni sunuyor bize. Birinci filmin sonunda hatırlarsanız Optimus Prime ve diğer Transformers arkadaşlarımız insanoğlunu korumak için dünyada kalmaya karar veriyorlardı. İkinci filmde bakıyoruz ki Megatron'un öldürülmesiyle her şey süt liman olmamış, aksine dünyanın çeşitli yerlerinde Decepticon saldırıları devam ediyor. E tabi bizim kahramanlarımız da insanoğlunun orduları, askerleriyle birlikte anında olay yerine varıp olayı sonlandırıyorlar. Hal böyleyken işlerin bu kadar basit olmadığı anlaşılıyor tabi. Decepticonlar yine harekete geçmiş durumdadır ve bu seferki hedefleri çok daha büyük.

Filmin kadrosuna elbette yeni yüzler eklenmiş ama ana kadro aynı duruyor. Oyunculuk mükemmel kalitede, görsel efektler şahane, Steven Spielberg ve Michael Bay harikalar yaratmış. Transformers hayranları bu ikinci filmde de hayal kırıklığına uğramayacaklardır eminim. ■ **Meriç "Çabla" Erbay**



Türkiye'deki Adı Transformers: Yenilenlerin İntikamı **Yapım** ABD **Süre** 150 dk **Yönetmen** Michael Bay **Oyuncular** Shia LaBeouf, Megan Fox, Josh Duhamel



### Transformers: Revenge Of The Fallen Soundtrack

Baaah şimdiden uyarayım; bu filmi izleyip ardından albümü dinleyip, ondan sonra da sokaklara atlayıp da önünüze gelen arabanın üstüne atlayıp bağırmanın "BumbleBee!!!" diye. Albüm oldukça gaz, şarkılar var albüme, Linkin Park, Green Day, Nickelback gibi seçkin gruplardan, rock ve metal müziğinin en güzel örnekleri mevcut. Dinleyin kulaklarınızın pası silinsin, benden söylemesi.



### Mass Effect Soundtrack

Benim bilgisayarımı upgrade ettim ben arkadaşlar, eder etmez de ne zamandır içimde patlayan oyunların hepsini yükledim deliler gibi oynuyorum, uykusuz geceler geçiriyorum. Bu oyunlardan biri de Mass Effect. Geçen gün bitirdim, mükemmel bir oyun olmuş, Bioware'den babam çıksa yerim demek istiyorum. Senaryosu, grafikleri, ayrıntıları ayrı birer harika, müzikleri desenez şahane. Hemen bir havaya giriverip uzay boşluğuna maceraya dalasınız gelebilir dikkat edin.

## Angels & Demons

Bilim, Tanrı'ya ulaşmaya çalışırsa...



**B**u aslında Dan Brown'un yazdığı ilk kitaptı. İlk olarak da bunun basılması istenmişti ama DaVinci Şifresi'nin ilk olarak piyasaya sürülmesini uygun gördü Dan Brown ve yayıncısı. DaVinci Şifresi'nde Hristiyanlığı ve İsa'yı ilginç bir şekilde yorumlayarak tüm dikkatleri üzerine çeken Dan Brown bu sefer Tanrı ile Bilim arasındaki o bitmek tükenmek bilmeyen savaşa çekiyor ilgimizi. İki de aynı şeyden bahsederken nedense gereksiz bir şekilde birbirlerine düşman edilmiş kavramlar olan İnanç ve Bilim, Brown'un bu kitabında çok ilginç bir şekilde sorgulanıyor. Filmi ise kitabın heyecanını aratmayacak derecede kuvvetli bir akışa sahip. Dan Brown'un kitapları bir dakika bile elden bırakamayacağınız hızda ve heyecanda ilerleyip sizi koltuğa çivileyen türden kitaplar oldukları için filmlerinden de, hayranları olarak, bunu beklememiz doğal. Açıkçası yönetmen Ron Howard bunu başarmış. Film boyunca bir dakika bile yerinizden kılmılamak istemiyorsunuz. Tom Hanks'in ve Evan McGregor'un oyunculukları öyle göz doldurucu ki bazı sahnelerde kendinizi tutamayıp ağlamanız bile mümkün. Normalde kitaptan uyarlanan filmlerde yönetmenin kendi yorumunu katması beklenen bir şeydir ancak Ron Howard, Angels and Demons'da bunu pek yapmıyor ve kitaptaki senaryodan mümkün olduğunca uzaklaşmamaya çalışıyor. Bu da bir Dan Brown uyarlamasında olması gereken bir öge. Hikaye CERN araştırma merkezinde başlıyor. Koca bir şehrin altına inşa edilmiş olan parçacık hızlandırıcısında bilim adamları atomları çarpıştırarak ortaya çıkan yeni partikülleri incelemek için bir deney yapmak üzere. Fakat aralarında "Tanrı Parçacığı" adı verilen karşı maddeye ulaşmayı hedefleyen iki kişi var. Biri hırslı ve meraklı genç bir bayan fizikçi, diğeri ise bir peder. Bu arada CERN'den biraz uzakta, Vatikan'da yas var, Papa ölmüş ve yerine yenisi seçilmek üzere. Kardinaller toplantısı yapılacak ve dünya üzerinde 1 milyar inananı bulunan Hristiyan dini yeni ruhani liderine kavuşacak. Peki ne alakası var Papa ile karşı maddenin diyenleriniz varsa onlara önce kitabı okumalarını ardından da filmi izleyerek bu muhteşem yapıtı perçinleyip kafalarına ve kalplerine kazımlarını salık veririm. Oldukça başarılı bir kitabın yine oldukça başarılı bir uyarlaması olan Angels and Demons arşivinizde bulunması geren filmlerden. **Meriç "Çabla" Erbay**



**Türkiye'deki Adı** Melekler ve Şeytanlar **Yapım ABD Süre** 138 dk **Yönetmen** Ron Howard **Oyuncular** Tom Hanks, Ewan McGregor, Ayelet Zurer



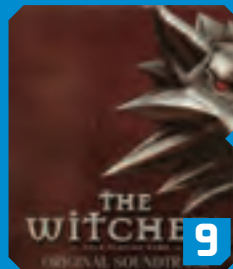
### Angels & Demons Soundtrack

Hans Zimmer soundtrack yapar da o dinlenmez mi sorarım size. Hele hele, Melekler ve Şeytanlar gibi mükemmel bir filmin soundtrack'i ise keyifle dinlenir o albüm. Dinlerken filmin sahneleri hatırlanır hatta ve hatta FRP oyunlarınızda arka plan müziği olarak kullanılır, tavsiye edilir bu açıdan, hadi bakalım dinleyin şimdiii.



### The Witcher Soundtrack

Yine oyunun havasına kaptırıp elinize kılıcı alıp da etrafa savurmanız olası bu müzikleri dinlerken. Aman dikkat edin de kılıcı savurayım derken bir yerinizi sakatlamayın ha! The Witcher da içimde patlayan oyunlardan biriydi, onu da yükledim acımasızca oynayorum (nasıl oluyorsa artık o). Oyunun müziklerinden birini Vader yapmış zaten, klibi de var, şarkının adı da The Witcher, dinleyin bakalım.







# QUAKE

SİLAHINIZDAN BAŞKA  
YOLUNUZU AYDINLATACAK  
BİR ŞEY OLMADIĞINDA...

**S**ize bir hikaye anlatmam gerekiyor, üstelik hep dinlediğiniz türden bir öykü olmayacak bu. Gökkuşaklarından veya oyun oynarken karşınıza çıkan bir manzaranın güzelliğinden bahsetmeyeceğim; burada ne prenseslere, ne de devletlerarası komplolara yer var. Dediğim gibi, mutlu bir hikaye değil Quake'in bize sunduğu, aslına bakarsanız hiçbir açıdan bir "hikaye" olmadı.

"Etrafa yıldırımlar saçan, dünyanın en güçlü adamı" fikri, John Carmack ve ekibine henüz Commander Keen günlerinde gelmiş; bu dönemde tasarlanan oyunsa The Fight for Justice isimli, Orta Çağ'ı ve ejderhaları konu alan bir RPG olmuş. Ancak -belki de bildiğiniz gibi- projenin iptal edilmesiyle fikir de bir süre nadasa bırakıldı; ta ki Doom II'nin çıktığı yıllara kadar.

Bu noktada oyunculardan da bir yapımcının bekleyebileceği en iyi tepkileri alan Carmack,

seneler önce yaratılan Quake karakterinin eline bir de Thor'dan esinlenilmiş çekici verdi. Artık ekibin kafasında daha net bir oyun fikri oturmaya başlıyordu.

Bir kere Carmack, oyunun sadece eğlenceye odaklanmasını istiyordu. "O günlerde onlarca taktiği ezberlemeniz ve detaylarla uğraşmanız gereken FPS'leri oturup öğrenecek zamanım yoktu." diyor firmanın aynı zamanda sahiplerinden olan isim, biraz da şakayla karışık. Zaten geçmişine baktığımızda görüyoruz ki roketler üstüne çalışan bir firması da var kendisinin, hatta ekibinde de gerçek bir Armadillo yer alıyor. Bunun dışında Ferrari'lere olan merakı da, bir turnuvada kendisini yenen "Thresh" isimli oyuncuya verdiği F355'ten anlaşılıyor. "O zamanlarda bu arabalara harcadığım parayla kendi uzay gemimi yapabileceğime inandığım için Armadillo Aerospace'i kurdum." demiş bir röportajında ki aslında bu cümle, Quake'in hoplamalı zıplamalı bilimkurgu havasının hakim olduğu anlayışın kaynağını da işaret ediyor.

Bir sonraki aşamada ekibin en çok üstünde

## KABUS

Quake'teki Nightmare zorluk seviyesine ulaşmanız için yapılması gereken şeyi bulmak, o dönemlerde Türkiye'de oyun dergisi sektörü gelişmediği için gerçek bir kabustu; ancak şanslıysanız, ağabeyim gibi kaza eseri de olsa dördüncü bölümün girişindeki su birikintisine düşüp gizli bir geçide giriyordunuz.



durduğu noktaları, multiplayer sistemi ve o dönem için çok yenilikçi olan bazı manevralar oluşturuyor: Hızlı çapraz sıçramalarla koşturmak (Bunny Hopping) ya da roketlerin vereceği hasarı da göze alarak büyük atlamalar gerçekleştirmek... Bunların hepsi, Quake'in o çok iyi tanıdığımız konseptini oluşturan fikirler ve ekip, oyunun o haliyle bile yeterince vahşi ve hızlı olmasına rağmen ara yüze herhangi bir harita koymayı da düşünmemiş ki oyuncunun refleksleri daha da ön plana çıksın. Teleport noktalarını ya da sifıra yakın sağlıklı koşutururken o köşeyi dönüp büyük bir sağlık paketini kendi elimizle koymuşuz gibi bulmanın tadını da hangimiz inkar edebiliriz?

### TAVŞAN BİR HOPLAR, İKİ HOPLAR, ÜÇÜNCÜDE...

Oyun vücut bulmaya başladıkça, John Carmack belki de oyun tarihini baştan sonra değiştirecek fikirlerini de projeye dahil etmeye devam etti. Örneğin; Quake'in TCP/IP üstünden oynanan ilk FPS olması bir rastlantı değildir zira Carmack, oyun piyasaya çıkma-

dan önce verdiği bir demeçte, oyuncuların toplanıp takımlar oluşturacağı "clan" isimli yapıları öngörmüştü. Söylediklerinin birebir olarak çıkmasıysa ona olan saygımızı bir kat daha artırıyor elbette.

Multiplayer özellikler için kafa patlatmaya devam ettikleri günlerde grafiklerin nasıl kullanılacağı konusunda da bir süre belirsizlik yaşanmış. Ekip başlarda Doom motorunun kullanılması ve bu grafiklerin yeni getirilen multiplayer özellikleriyle harmanlanması gerektiğini düşünmüş; ancak daha sonrasında oyun tarihinin mod yapımına en çok destek veren motorlarından biri olan Quake Engine ortaya çıkmış. Hatırlayanlarınız olacaktır, aynı motor üstünde yapılan oynamalar sonucunda uçak simülasyonu, hatta bir satranç oyunu elde etmiş mühendisler bile çıkmıştı.

Ne var ki bu devrimsel üç boyutlu motorun kabiliyetlerinin bile Carmack'ı tatmin etmediğini sonraları öğreniyoruz. Bir koridor yaptığında bunun sadece engeller ve boşluktan oluşması, onu bir süre oldukça rahatsız etmiş fakat şu nokta unutulmamalı ki bunu dönemin şartları için değerlendirdiğimizde, bir sorun olarak görmekten ziyade onun mükemmeliyetçiliğine yormak daha doğru olacaktır.

Yapım aşaması boyunca beslendikleri kaynağın başıyorsa H.P. Lovecraft'in hikayeleri çekmiş ki bu kitapların



hayranıysanız, bölüm isimlerinde bile göndermeler bulmanız işten değil ama bölüm tasarımları oturdukça yapılan belki de en büyük değişiklik, "Quake" karakterinin, yönettiğimiz isimden, karşısında titreyeceğimiz düşmana dönüştürülmesi olmuş. Fakat nedir, bu son rötüştan sonra oyun neredeyse tamamlanmıştı; bölümler arasında dolanıp düzenekleri çalıştırarak çıkış kapılarını aradığımız mantık oturduğunda da id Software, daha fazla beklemedi ve qTest isimli evreyi yürürlüğe koydu. Üç bölüm içeren bu multiplayer paket hem oyuncula-

## EN ÇILGIN MODLAR



### SKYBLAZER

Klasik Capture the Flag tadında olan ancak Quake'i, hoverboard'lar üstünde oynanan bir spora çeviren bir mod.



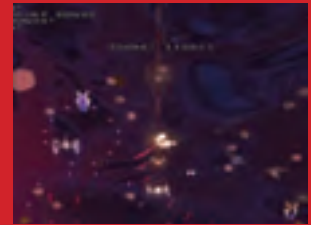
### TEAM FORTRESS

The Orange Box ile tekrar gündeme gelen o ünlü mod, ilk kez Quake için yapılmıştı.



### MINIRACER

Aynı isimdeki oyunun Quake motoruna uyarlanmış versiyonu, belki de EXE sanatçılarının gelebileceği son nokta.



### GALACTIX

80'lerden çıkmışa benzeyen bir shoot'em up uzay gemisi simülasyonu.

## ID SOFTWARE



FPS tarihini ve belki de tüm oyunların kaderini sonsuza kadar değiştiren firma id Software'in diğer başarılı yapımları arasında Commander Kane, Doom ve Wolfenstein 3D gibi kült oyunların dışında, henüz çıkmasa bile şimdiden ağızımızın suyunu akıtan Rage isimli FPS de yer alıyor.



rın, hem de mühendislerin ilgisini çekmişti ve öyle ki hemen karakterler üstünde oynama yapmaya ve kendi oyun modlarını oluşturmaya başladı kodlarla yaşayan insanlar. Söylemek gerek ki bu başarı, firmanın prestij için de büyük bir adımdı ve bu noktadan sonra John Carmack ismi sadece başarıyla birlikte anılır olmuşt.

Büyük fedakarlıklar, kahveyle ayakta durmak pahasına yarıda bırakılan uykular, her an üretmeye adanmış bir hayat... Şunu söylemek hiç de zor değil: Quake'in arkasındaki hikaye, oyunla birlikte bize sunulandan çok daha merak uyandırıcı, çok daha ilham verici ve aslına bakarsanız ekip de bundan başka bir şeyi amaçlamamış; hatta senaryodan yalıtılmışlıkları öyle boyutta ki ikinci oyun yapıldığında, hikayenin ilkinden tümüyle bağımsız olduğunu düşünerek tamamen bambaşka bir isim tasarlamışlar onun için. Ancak sonrasında John Carmack, "bu oyuna ve markaya çok şey borçlu oldukları" gerçeğini fark etmiş ve bunu ekiple paylaştığında da bu öneri hemen kabul görmüş. Bugün Quake II'ye "Quake II" dememizin nedeni de bundan başka bir şey değil.

Ama Quake II'den önce Quake'in piyasaya sürülmesi geliyor elbette; 22 Haziran 1996 gününde, dinlediği kitlenin tanımaktan gurur duyduğu grup Nine Inch Nails'in hazırladığı müziklerle satışa sunuldu Quake. Çıkış tarihine rağmen içinde bulunduğu-



muz yılı kadar popüler kalıp 2008 yılında Mühendislik ve Teknoloji Emmy Ödülü'nü almayı da başarabilmiş olması, onun uzaylıları konu alması dışında da "evrensel" bir nitelikte olduğunu kanıtıyor doğrusu. Emin olduğumuz tek bir şey var, o da 20 yıl sonra hologram oyunlar ve üç boyutlu platformlar piyasaya çıkarsa insanların denemek isteyeceği ilk yapım, yine Quake olacaktır. ■ **Doruk Cansev**



### BULLDOG STADIUM

Gerçek Quake: Arena olarak nitelendirilecek bu modda, silahlarınız olmadan bir uçtan diğer uca ulaşmaya çalışıyorsunuz.



### JAWS

Önce yem olup köpekbalığından kaçtığınız, sonra Jaws'ın ta kendisi olabildiğiniz çılgınca bir macera.



# HASAN HASAN'A KARŞI

"KENDİMİ KONTROL  
EDEMİYORUM!"

B

ir ben varmış bende, benden içerde...

(Başka bir deyişle: **Hasan vs. Hasan: The Beginning**)

Askerden yeni dönmüştüm, arayış içerisindeydim. Hakikaten aradım bulamadım, kör olası çöpçüler aşkımı süpürmüşlerdi. Madem öyleydi, en azından başımdaki dayanılmaz ağrıları kurtulmak için hastanenin yolunu tutayım dedim. Muayenehanede güler yüzlü bir doktor tarafından karşılandım: "Söyle oturun." dedi bana, oturdum. "Şikayetiniz nedir?" diye sordu. "Başımda sürekli bir ağrı var, sinüzit olmasından şüpheleniyorum." dedim. Güldü ve yanıma geldi. Ağzımı açmamı söyledi, açtım. "Hmm..." dedi. Burun deliklerime doğru baktı. Ufaktan tuhafıma gitmedi değil, çünkü her hangi bir alet kullanmıyordu. "Bu sinüzite pek benzemiyor." dedi. "Emin misiniz?" diye sordum. Evet dercesine başını salladı ve "Hmm"ladı tekrar. "Şimdi şu divana sırtüstü uzanın." dedi. Doğal olarak işkillendim ben de, "Ama, ama şey." dedim. "Ama ama ney?" dedi. "Daha önce de doktora görünmüştüm ama hiç sırt üstü kanepeye uzandığımı hatırlamıyorum." dedim. Güldü yine, "E işte o yüzden hastalığınız geçmemiş, keh keh." dedi. O an için bu gayet mantıklı gelmişti fakat az sonra olacak olanları düşündükçe şimdi epey bir safmışım diyorum kendi kendime. Sonrasında, doktor elini alınma koydu ve derin derin nefes alıp vermemi söyledi. Burnumdan nefes alıp ağızımdan nefes vermeliymişim. Bir beş dakika kadar dediğini yapmaya devam ettim. "Şimdi sizden nefesinizi tutmanızı istiyorum." dedi ve dediğini aynen yaptım. İçimden "Bu doktor işi biliyor galiba." ve "Evet, sanırım haklısın ama bir tuhafılık var gibi sanki." diye geçirirken işin rengi birden değişiverdi:

*Sahne giderek kararır ve doktorun eko efektli sesi işitilir...*

"Şimdi rahatlayın ve çocukluğunuzu düşünün, düşünün, nün, nün...".

*Ardından ekran aydınlanır, kamera doktorun ağzına zoom'lanmıştır.*

-Çocukluğunuz nasıldı?

*Kamera hızlı şekilde saftrik bir yüz ifadesi ile divanda uzanmakta olan Hasan'a yönelir.*

- Bir yönüyle güzeldi, bir yönüyle değildi. Bence gayet güzeldi ama o öyle düşünmüyor.
- Kim öyle düşünmüyor? O kim?
- O işte, az önce sorduğunuz soruya temkinli bir cevap vermişti hani.
- ?
- Niye öyle bakıyorsunuz?
- ?!?
- Doktor bey korkutuyorsunuz beni. Biz en iyisi gidelim buradan.
- Siz?
- Evet biz, ben ve ben.
- Hey, dalga mı geçiyorsun sen benimle?
- Kime sordunuz?
- Neyi kime sordum?
- Dalga geçtiğini düşündüğünüz kişi ben miyim yoksa ben miyim?
- Siz, siz... İki kişi misiniz?

*Kamera infilak eder.*

Evet biz iki kişiymişiz. Ben ve baş belam ben. Bunu fark ettikten sonra her şey değişiverdi hayatımızda. Onca yıldır bir arada yaşamışız ama birbirimizle hiç tanışmamışız. Oysa verdiğimiz her karar için sayısız kereler tartışmışız da haberimiz yok imiş. (Bu arada öykünün gidişatından anlayamayanlar için hemen belirtelim; İç Hastalıkları yerine hemen yan odadaki Psikiyatri muayenehanesine dalmışız yanlışlıkla.)

DEVAMI GELECEK AY...



**Hasan Başaran** hbasaran@level.com.tr

**Oyunbozan**

## Türk'ün Oyunla İmtihanı

**H**er şey 80'lerde başladı. (Biraz derinlemesine düşününce sanki üzerinden 100 yıl geçmiş gibi geliyor!). İlk oynadığım oyun River Raid'di, bir Arcade (atari) salonunda (jetonun telefonla konuşmak, vapura binmek dışında işlere de yaradığını gördüğüm ilk yerd). O dönemler annemin boyunun yarısına anca geliyorum, Atari 2600 için oyun kartuşu arıyoruz birlikte. Heyecan patlamaları yaşıyorum ardi ardına, sonunda bir dükkanda aradığımızı buluyoruz. Bir oyun kartuşunun fiyatı Atari 2600'e verdiğimiz paranın üçte biri kadar. Oyunlara bakıyorum; süslü püslü, gösterişli kutuları var. Şimdiki oyunlar o kutu görsellerinden bile daha iyi görünüyor ama o zaman için o görsellerdeki gibi grafikler tatlı hayallerden ibaret. Ayrıca öğreniyorum ki dükkandaki oyunların hemen hepsi konsolun hafızasında zaten mevcutmuş. İlk hayal kırıklığımla birlikte oyunların isimleriyle ayırt edildiğini anlıyorum ve İngilizce oyun isimlerini ezberlemeye başlıyorum, hem de tek kelime İngilizce bilmeden!

16 bit'e çok daha önce terfi eden jetonlu makineler ağızımızın suyunu akıtıyor ama elbette evde oyun keyfi bambaşka. 8 bit'lik

bilgisayar oyunları dönemini - biraz da gecikerek - Commodore 64'le yakalıyorum. Artık oyunlar daha gerçekçi görünüyör ve çok daha çığırktan. (Pek çok oyunun melodileri halen kulaklarımda çınlar durur). En önemlisi, bu gelişmiş oyunlarda yazılı metinler hem daha geniş yer tutuyor hem de artık oynanışa da etki etmeye başlıyor. Buna karşın çat-pat İngilizceyle ve bittabi sözlüklerden de istifade ederek oyun oyna-ma işini kıvırıyorum. Yalnız text-adventure gibi birkaç oyun türünden uzak duruyorum zira bu oyunlar boyumu aşıyor.

Televizyon ekranımız 16 bit grafiklerle buluştu-ğunda hayatımın en hareketli dönemlerinden biri başlıyor. Amiga için orijinal oyun bulmak zor iş, daha da kötüsü yeni orijinal oyunlara hiçbir yerde rastlamıyoruz. Haliyle kopya oyunlara hücum ediyoruz. İstanbul'da Eminönü-Kadıköy hattında ellerimizde onlarca diskette bir oraya bir buraya koşuşturuyoruz arkadaşlarla. Disketlerde sorun mu var? Oyun bozuk mu kopyalanmış? Hiç sektirmeden ertesi gün tekrar bilgisayarının yolu tutuluyor. Bin bir zahmetle edindiğimiz oyunları büyük bir iştahla oynuyoruz ama özellikle "konulu" oyunlarda, kompleks strateji ve simülasyonlarda sorun yaşıyoruz. İngilizce bilgisine her zamankinden daha fazla ihtiyacımız var, çünkü ortaokulda önümüze koydukları o tuhaf kitaplardan öğrendiklerimiz (Mr. and Mrs. Brown'ların maceraları)

yeterli gelmiyor. Oyunları ya gereğinden fazla zaman harcayarak bitirebiliyoruz, ya da bir yerlerde takılıp kalıyoruz.

Gel zaman git zaman, PC'lerin masaüstlerimizi işgal etmesiyle birlikte, o derin "keşke"imizin hatları iyiden iyiye belirginleşti: Şu oyunlar Türkçe olsundu artık! Buna karşın çaresizce boynumuzu önümüze eğip İngilizcemizi ilerletmeye devam ettik. Bu duruma da o denli alışmışız ki bugün eski oyun dergilerindeki incelemeleri açıp baktığımızda gözümüze ilişen "menü açıklamaları" karşısında afallıyoruz. Örneğin:

**Start A New Game:** Oyuna buradan başlıyoruz arkadaşlar.

**Create Your Character:** Karakterinizi oluşturun ("yaratmak" kelimesi yazı işleri tarafından sansüze uğramış).

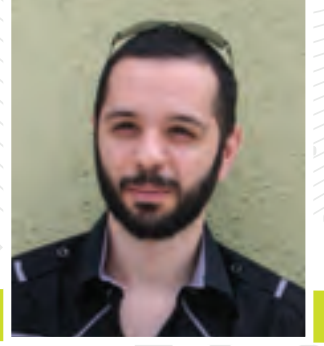
**Options:** Ayarlar menüsü. Ayarları fazla kurcalarsanız oyun yalama olabilir heheh (smiley'ler henüz icat olmadığından gülme efektlerine başvurulmuş).

**Quit:** Oyundan çıkış ya da Windows'a giriş de diyebiliriz keh keh (laubali yazarçılık anlayış).

Netice itibarıyla oyunlarla yakın temas halinde bulunduğumuz bir 20 küsur sene devirdik. Tek-tük istisnalar dışında oyunlar Türkçe olamadı bir türlü. Bu açıdan düne kadar değişen pek bir şey yoktu, oyun düşkünlerinin tamamına yakını doğru dürüst anlamadıkları oyunlara mahkum olmaya devam ediyordu. Son birkaç yıldır gönüllü bazı arkadaşlar yırtınarak - hiç değilse popüler oyunlar için resmi olmayan, "home-made" Türkçe yamalar, daha doğrusu "yamalak"lar (hemen hiçbir tam ve düzgün çeviriler değil) geliştiriyorlar. Bugüne geleceğe yönelik ümit verici bir gelişmeyle karşı karşıyayız. Yeni nesil MMO'lar baştan sona özenli çevirilerle beğenimize sunuluyor. Bu oyunları benim açımdan mucizevi kılan şu: Tamamına yakını bedava! Imperia Online, OGame, Travian ve Ikariam Online gibi strateji oyunlarıyla başlayan bu furya şimdi Metin2, Karahan Online gibi üç boyutlu MMORPG'lerle yeni bir ivme kazanmış görünüyor. Gelecekte - Türk oyuncularının bu oyunlara gösterdikleri talebin artmasına bağlı olarak - "Tamamen Türkçe!" sloganı taşıyan oyun yelpazesinin genişleyeceğini öngörebiliriz. Umalım ki öyle olsun! ■

**Dipnot:** Yazıya ilham kaynağı olan LEVEL okuru Eren Mucur'a sevgilerle...





# Ve Geldik Yazıların Yazım Aşamasına..

**B**ir dergide yazı nasıl yazılır, ayın başında elinizde tuttuğunuz o sayfalardaki onca kelime, oraya gelene kadar nasıl aşamalardan geçer, konumuz bu olacak.

Her türlü dergide, iki adet çalışan tipi vardır. Bunların bazıları derginin yer aldığı ofiste tam zamanlı olarak ikamet eder ve yazı yazmanın dışında binbir türlü işle uğraşır. Sayfa tashihi yapar, sayfa düzenine bakar, sayfaları koklar, sayfaları suratına sürerek ciltte nasıl bir etki bıraktığını kontrol eder vb. Bir de ofis dışında hayatlarını sürdürmekte olan, dergiye "dışarıdan" katkıda bulunan yazarlar vardır. "Freelance yazar" olarak tabir edilen bu rahat insanlar, belirlenen yazı teslim tarihine kadar eğlenir, geceleri gezer, sabahları uyur ve teslim tarihine 12 saat kala işlerinin başına oturur. Çoğu zaman fazlasıyla rahat ve umarsız kişilerdir serbest yazarlar. (Mesela buna biz "Katkıda bulunanlar" diyoruz.)

Her derginin ofis ortamı birbirinden

farklıdır ama ben içinde bulunduğum ortamdan bahsetmek niyetindeyim; diğer dergi gruplarına karışmayacağım. Bildiğiniz gibi Hürriyet Medya Towers içerisinde yer alan binlerce (Evet, bin...) dergi, plazanın çeşitli katlarına yayılmış durumdadır ve bir "dergi kardeşliği" söz konusudur. Yani, "LEVEL mı? 9. kat onların yahu tamamıyla!" gibi bir açıklamayla karşılaşamazsınız. Bu katı envai çeşit dergi doldurmuştur ve dergiler birbirleriyle sürekli dirsek teması içerisinde. Durum böyle olunca da sürekli bir hareket, hiç durmayan bir insan akını, asla yavaşlamayan bir iş temposu görülür. Böyle bir ortamda "çalışmak" ise benim gibi ofise arada sırada uğrayan biri için son derece alışılmadık bir durum. Bilgisayarın başındayken sağınızdan biri geçiyor, solunuzda biri devriliyor (Neden?), oradan tatlı satan amca yaklaşıyor (Of, olsa da yesem. Tatlı yani...), bir yandan ekranda oynanan oyunun gözünüz takılıyor, diğer yandan başka bir dergideki muhabbete gidiyor kulağınız ve derken boş Word ekranının, tam 15 dakikadır aynı pozisyonda durduğunu görüp dehşete kapılıyorsunuz. Ortama alışık olmayan birisi için son derece zor bir durum

bu fakat dönüp tam zamanlı arkadaşlarımıza baktığımda, hepsinin her şey son derece normalmiş gibi işlerini devam ettirdiğini görüyorum ve hatayı kendimde arıyorum. (Error Code: 089328 - Tuna, yabancı ortamda geçersiz işlem yürüttü.)

Serbest yazarın özgürlüğü ise tartışılmaz. İster yazısını dama çıkıp yazar, ister Viyana'da Euro 2008 maçlarını izlerken. (Bünyesi sağlamsa.) Uzun yıllardır yazılarla haşır neşir olduğum için kendim de sayısız yerde yazdım. Evde, ofiste, kafede, restoranda, internet kafede, hastanede (Bunu da yaptım, evet.), havuz başında, denizin kenarında, gün batımında ve şu an hatırıma gelmeyen birçok yerde ve zaman diliminde...

Evde yazmak en kolay. Koyarsın içeceği yanına, açarsın müziğini, gelsin oyunlar, gitsin yazılar... Tabii ki evin getirdiği rehavete kapılmak, yazıyı terk edip başka aktivitelere yönelmek de pek kolay. O yüzden bu konuya çok dikkat edilmelidir. Ben bu konuyu çözene kadar bayağı zorlandım. Her ne kadar zevkli bir iş olsa da insan yazı yazarken sıkılabiliyor. Beyaz bir ekrana siyah harfler tuşlamak... Hem de saatler boyunca. Zor iş. Eğer yakınlarda bir televizyon varsa, bu alet bazen işi kolaylaştırıyor ama çoğu zaman zorlaştırıyor. Film aşsan olmaz; direkt kapılıp gidersin. Belgesel desen, zaten insanı bir anda hayatı sorgulamaya başlamaya iten bir oluşum, hiç olmaz. Müzik kanalı açtığında ise kısa sürede dans eden insanların arasında kaybolup gidiyorsun, ne yazı kalıyor ne konsantrasyon. (Buna da "konsantre" diyenler çoğaldı son zamanlarda.) Hafif olur, kafanı yormaz diye açtığın magazin programlarıysa aynen şuna yol açıyor:

(Örnekte yazı yazıyorum.)

"Oyunun en önemli özelliklerinden biri, yapay zekanın geliştirilerek... Gülben Ergen ve Petek Dinçöz gittikleri gece kulübünde pişti oldu! Az sonra!"

Yazının kendini kaybedip magazin programıyla birleşmesi an meselesi. Magazin programlarının o tekrar eden "Az sonra!" fragmanları değil yazıyı, insanın beynini bile mıncıklıyor. Bir süre sonra da "Hay ben sizin..." diyerek televizyonu pencereden atıyorsunuz... ■





**Cem Şancı** cem@level.com.tr

**Author**

## Author Olmak

**T**emmuz ortasında Berker'in ilk romanı hakkında laflamak için Cihangir'de bir kafede oturup kurgu yaratmak hakkında konuşurken aklıma geldi. Yeni yeni hayatımıza girdiği 90'lı yılların sonlarında okurların hızla, anında tepki verebildiği internetin dinamik yapısından faydalanarak online kurgular yaratmak, parmaklarının pasını atmak ve daha çok yeni olan bu mecrada insanların heyecanla, keyifle, neşeyle okuyacakları mizah metinleri denemek için yarattığım sanal kahraman author da 10 yaşına girmişti.

Ancak aynı zamanda, bu 10 yıl benim için çok da sancılı geçmişti. Tek sayfa kitap okumayan, bütün gün trene bakan öküzlere gibi;

- O kutuyu mu açayım bu kutuyu mu açayım?
- O kutuyu açın.
- Açıyorum.
- Durun açmayın!
- Peki açmıyorum.
- Bu kutuyu açın
- Emin misiniz?
- Eminim.
- Peki açıyorum.
- Durun, hayır. Vazgeçtim
- E ama bi karar verin.
- Bî' yardımcı olsanız?
- Hisleriniz ne diyor?
- Hissim var, açın.
- Emin misiniz, hissiz var mı?
- Yok galiba. E ne yapayım?
- Allah benim belamı versin.

diyaloglarıyla dolu TV programlarını seyretmekten başka bir eğlence anlayışı bile olmayan insanlar internete akıp da hayatlarında ilk defa kurgu bir karakterin etkileyici varlığı karşılığında şok geçirip, onların değer yargılarına, inanışlarına, yaşam yorumlarına tamamen ters düşen metinler kaleme alan, kurnalsız, düzensiz, ezbersiz, serseri, çapkın, sadakatsiz, sokak ağızlı author'u tanıyınca, onu yazan adamı linç etmeye kalkışmışlardı. Dolayısıyla, kurgu-yazım yeteneğimi olgunlaştırıp tatlandırarak, yeni biçim ve konu denemelerimi olgunlaştırmak için author'u kullanırken büyük oradan arkasındaki kimliğimi gizleyerek yazmak zorunda kalmıştım.

Küçük bir örnek vermeye çalışayım size. Yazdığım, kurgulayıp kaleme aldığım bir edebi karakteri sevmediğiniz için gelip beni tehdit etmek, sevdiğiniz mizah dergilerindeki o mizah karakterlerini, Daral-Timsah'ı, Erkut Abi'yi, Kötü Kedi Şeraffetin'i, Killanan Adam'ı,

Bezgin Bekir'i sevmediğiniz için gidip yazarlarını bulup tehdit etmekle, yok etmeye çalışmakla aynı şey. Ki, 2002 yılında CHIP ofisinde iş arkadaşlarıma aynen bunu yapmalarını ve beni cezalandırıp benimle çalışmaya son vermelerini isteyen sayfalarca uzunluğunda bir mektup da gelmişti. Oturup beraberce okuyup bolca gülmüştük. Ancak o zamanlar, işin ciddiyetini henüz fark edememiştim ki çok genç bir yazar olarak, cehaletle kavrulmuş çığ kalabalıkların arasında yazı yazmak gibi tehlikeli bir işe giriştiğimi anlayamamışım. Sonraki dönemlerde sevdiğim insanlardan, farklı mecralarda beraber çalıştığım iş arkadaşlarımdan, author yüzünden ağır tepkiler aldığımı gördükçe yanlış bir yerde, yanlış zamanda, yanlış insanlarla muhatap olduğumu anlayıp, author'u herkesin kolayca erişemeyeceği gözden irak mecralara çekip, kimliğimi de saklayarak onu hayatta tutabilmişim.

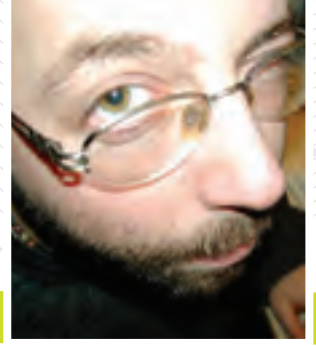
Fakat, kurnalsız, ezbersiz, sıra dışı, sorgulayıcı, serseri karakter author'u kaleme alırken şu çok önemli kazanıma eriştiğimi de fark ettim zamanla: Hayatımda, kurguyla gerçeği ayırt edemeyecek cahil, ezberci, sorgulama yetisinden yoksun, düz mantıklı insanları ayırt edip onlardan uzak durabilmek, ipleriyle kuyuya inmemek için harika bir doğal seleksiyon aracı elde etmişim. Üstelik zaman içinde, author'u ahlaksız, yoz, kötü bir insan olarak gören arkadaşlarımdan onun yok olmasını istediklerini dile getirmeleri karşısında author'un

da yaşam hakkının olduğunu, kimseye zarar vermeyen bir düşün insanı olduğunu savunurken, aslında author'u sevmeyen, kurnalsız, ezberci, ahlakçı, kendileri gibi olmayanları yok etmeyi, susturmayı hedefleyen insanlardan da tiksindiğimi ve onlardan biri olmamak için ne yapmam gerektiğini de çok keskince fark ediyordum. Böylece, 10 sene sonunda author'un yaşamımın ve karakterimin bir parçası olmuş, idealize edilmiş bir insan figürü olduğunu da bu sorgulamalar sonunda anlayacaktım.

Son iki senedir author'u, kendimi gizlemeden, onu sevmeyenleri umursamadan yazıp, yaşıyorum. Onu takip eden, okuyan, tanıyan, bilen, hakkında iyi kötü bir yorumu olan, seven, sevmeyen onbinlerce okuru olduğunu da fark ettim. Evet hala parmaklarımdan pasını atmak istediğimde author'u etkileyici kurgulara, neşeli hikayelere sürüklüyorum ama artık eskisinden farklı olarak, onun bir parçası da benim varlığımdan hayat bulabiliyor. Eğer Friend Feed'e üyeyseniz, beni de takip listenize eklemenizi öneririm (kullanıcı adım: cemsancı), günün herhangi bir saatinde author'un kurnalsız, ezbersiz, umursamaz, serseri yorumlarından biriyle karşılaşmış gibi gülüp eğlenebilirsiniz veya belki saçınızı başınızı çekiştirerek sinir krizleri geçirebilirsiniz. Orası artık size kalmış. Ama bana şikayetle gelmeyin, kalbinizi kırarım. ■







# İnternette Türk Olmak #1

**M**atbaanın Türk topraklarına gelmesi biraz zaman almıştı. Neyse ki internet o kadar geç gelmedi.

Geldiğinde ise insanlarımız eski zamanlara göre daha açık görüşlü oldukları için kısa sürede bu mucizevi keşfi büyük bir şevkle kucakladılar. Hatta öyle ki kısa sürede dünyanın internete en düşkün uluslarından biri haline geldik. Fakat bilgi çağının bu benzersiz imkanını başka ülkelerle aynı şekilde kullanmak konusunda bazı sorunlar yaşıyoruz, internete kendimiz gibi yaklaşıyoruz. İşte zaman içinde göze çarpan bazı İnternette Türk Olma davranışları...

"Elalemin sitesinde ne işimiz var" der, dünyanın en popüler sitelerinden birinin yasağını savunuruz. Kendi sitelerimize girelim deriz ama o siteleri üretmek konusunda gerekli bilgi birikimleri okullarda yeterince öğretmeyiz.

Ülke çapında engellenmiş olan bir siteye en çok biz gireriz. Engelleri aşmak, yasakları kırmak konusunda bütün yaratıcılığımızı sergileriz. Normal şartlarda bilgisayar bilgisi düşük olanlar bile, sadece yasak sitelere girebilmek için olmadık yöntemler öğrenir, hatta bir süre sonra kendi yöntemlerini geliştirmeye başlar.

Hatta şu anda ülke çapında yaygın bir DNS ayarları bilgisi varsa bunun sebebi yasak sitelere girme aşkıdır. Tabii ki aslında yasaklanması tartışılacak bir siteye girmek için öğrenilen bu yöntemlerin kullanılması sayesinde, gerçekten zararlı veya yasa dışı sitelere de erişmenin önünün açıldığını düşünmeyiz.

Bedavayı severiz. Bu aşkımız sadece internet ile sınırlı değil ama internetin bu konuda sundukları pek çok gencimizin adeta kendisinden geçmesine neden olmuştur. "Download et, at kenara" zihniyeti ile -kota sınırı olmayan kullanıcılar- belki asla açıp bakmayacakları dokümanlar veya videoları indirmek için bilgisayarlarını 24 saat açık tutarlar. Sabit diskler dolar, yenisi alınır. Her an lazım olabilir düşünceyle harici sabit diskler edinir, DVD'ler doldurulur. İnternette dosya indirmek konusunda bir istatistik olsa, kesinlikle Türk kullanıcıları yine üst sıralarda kendilerini gösterirler.

Doğuştan fanatiğizdir. Takım tutmanın ötesinde, herhangi bir sebepten dolayı sempati duyduğumuz markaları da büyük bir coşku ile destekler, savunuruz. Beğendiğimiz şey bir tarayıcı, işlemci, ekran kartı veya işletim sistemi olabilir ama ne olursa olsun körü körüne savunuruz. "Tuttuğumuz" ürünün rakiplerini karalar, kendimizinki her fırsatta överiz. Bunu yaparken de kolaylıkla gaza gelip, karşıt fikirdeki insanlara

"Sen gelsene bi dışarı" şeklinde tehditler savurmaktan çekinmeyiz.

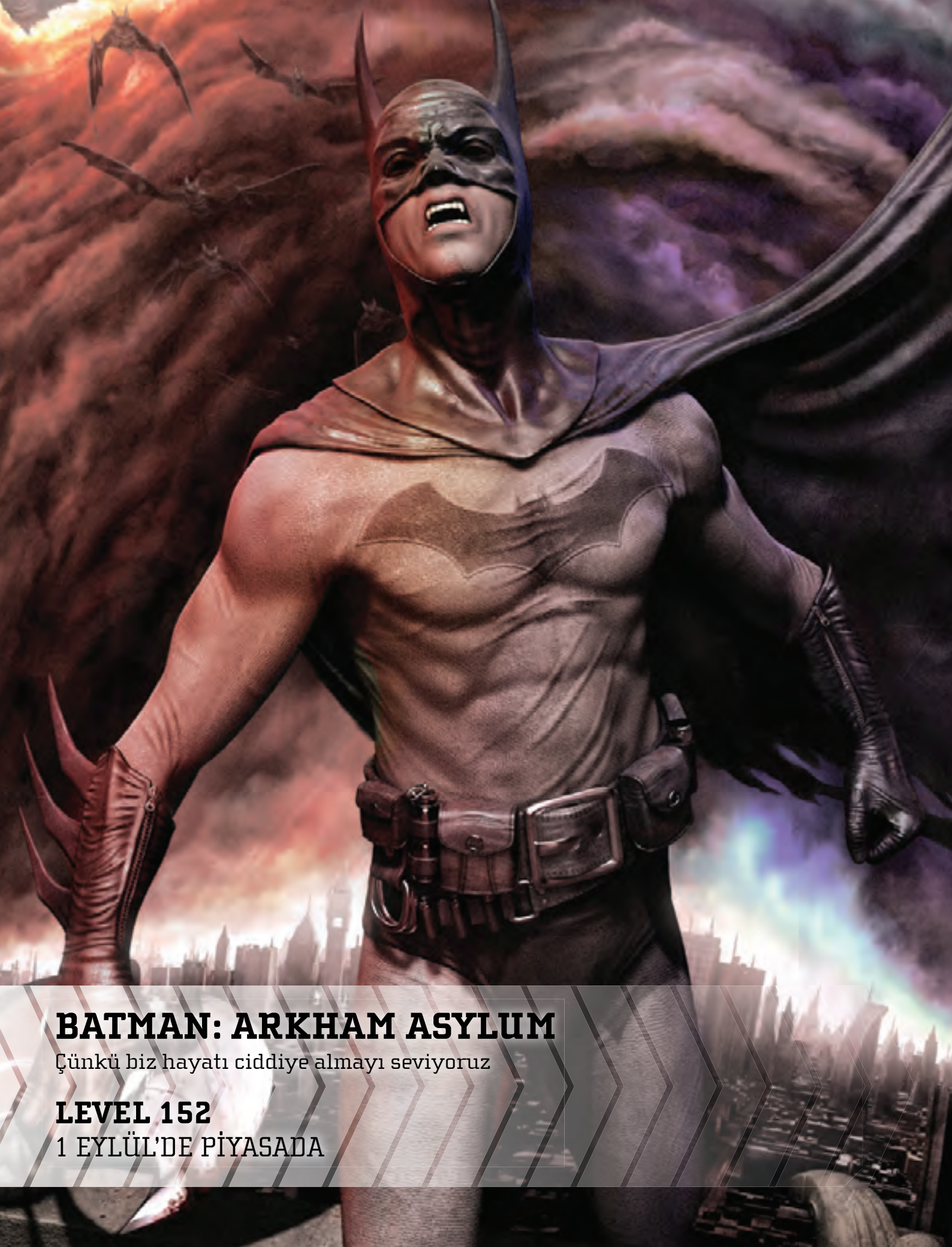
Oyun severiz. Hele internet üzerinden oynanan oyunları çok severiz. Hemen organize oluruz, kendi klanımızı kurup rakiplerle kışmaya başlarız. Fakat ne zaman ki oynadığınız sunucu da Türk oyuncu nüfusu, yabancı oyuncuları geçmeye başlar o sunucudan sıkılırız. Türkler'in olmadığı sunucular aramaya başlarız. Hatta bazılarımız hangi sunucuda oynadığını, oraya da Türkler gelmesin diye saklar. Yeri gelince "kendinden kaçan" bir toplumuz.

İki lafın belini kırmayı çok severiz. Sadece kapı önünde değil, mümkün olan her yerde. Bu yüzden MSN gibi sohbet programları kullanımında dünya çapında derecelerimiz vardır. Milyonlarca MSN kullanıcısına sahip olan ülkemizde, birden fazla MSN hesabına sahip olanların sayısı da hiç az değildir. Kullanım istatistiklerine baktığımızda da yine rekor kovalayan bizlerizdir. Pek çok kişi bilgisayarını açtığında ilk yaptığı işlerden biri MSN'e giriş yapmak olur. Önce kim var kim yok bir gözden geçirilir, ardından ilk "slm" denilecek kişi belirler ve güne öyle başlanır.

Devam edecek... ■

## Bu siteye erişim mahkeme kararıyla engellenmiştir !...

"www.youtube.com" sitesine erişim İstanbul 1. Sulh Ceza Mahkemesi'nin 2007/384 sayılı ve 06.03.2007 tarihli kararı gereği engellenmiştir.  
Access to www.youtube.com site has been suspended in accordance with decision no. 2007/384 dated 06.03.2007 of Istanbul First Criminal Peace Court



## **BATMAN: ARKHAM ASYLUM**

Çünkü biz hayatı ciddiye almayı seviyoruz

**LEVEL 152**

1 EYLÜL'DE PİYASADA

Aklınıza gelen tüm teknolojik ürünler  
en düşük fiyatlarla  
**Gold'da!**

TÜM ÜRÜNLERDE  
KDV İNDİRİMİ ÜSTÜNE

**%12** + **10**  
**Bonus** **Taksit**



İhtiyaçlarınıza en uygun bilgisayarı  
2 yıl garanti desteğiyle Gold toplasın,  
içiniz rahat olsun.



Televizyondan bilgisayara, kameradan yazıcıya binlerce üründe  
en bol çeşit en uygun fiyat garantisi Gold'da. En yakın Gold mağazasına gelin,  
siz de teknoloji keyfinize keyif katın...

•ALTUNIZADE•BAHÇELİEVLER•4. LEVENT•KADIKÖY•ZEYTİNBURNU OLIVUM OUTLET•BAYRAMPAŞA AKVARYUM  
AVM •BURSA•TEKİRDAĞ TEKİRA AVM•DIYARBAKIR BABİL AVM• ESKİŞEHİR NEO AVM-ESPAK AVM

444 91 11  
www.gold.com.tr

PLAZMA / LCD  
TELEVİZYON

BİLGİSAYAR

TELEFON

FOTOGRAF MAK.  
VIDEO KAMERA

ELEKTRİKLİ  
EV ALETLERİ

SES SİSTEMLERİ

BİLGİSAYAR  
BİLEŞENLERİ (OEM)

AKSESUAR

**Gold**<sup>®</sup>  
TEKNOLOJİ HİPERMARKETLERİ

# OYUN D&R'DAN ALINIR!



## EFSANE OYUN WORLD OF WARCRAFT D&R'DA!

Dünyada milyonlarca hayranı olan World of War Craft,  
oyunseverlerin vazgeçilmez adresi D&R'da!